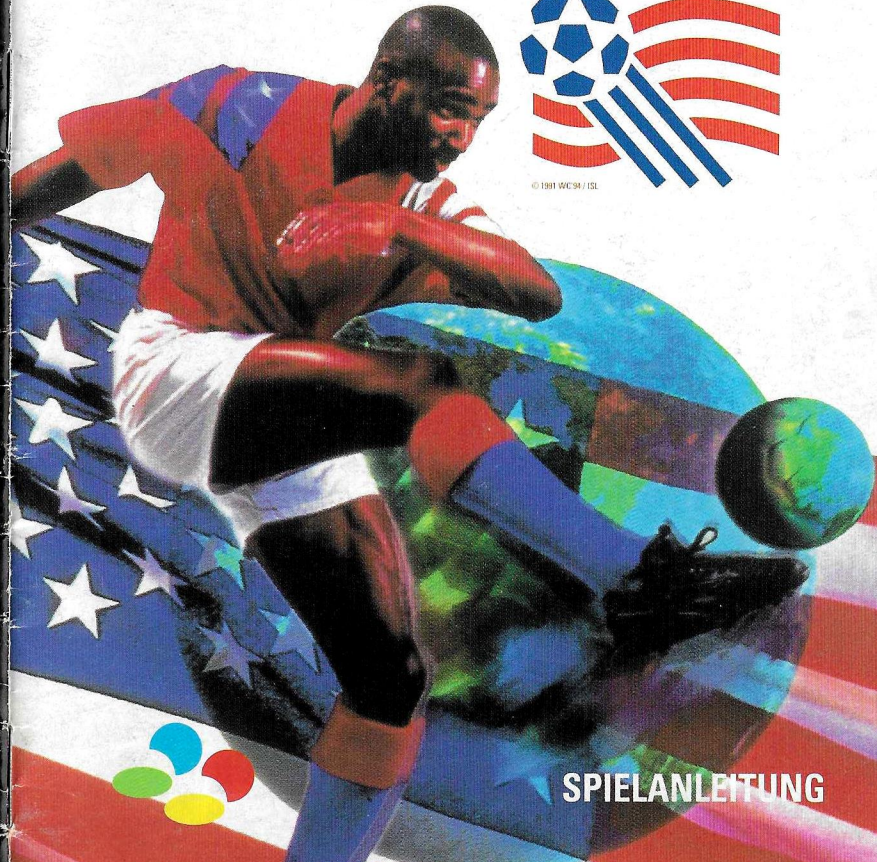


WorldCupUSA94™

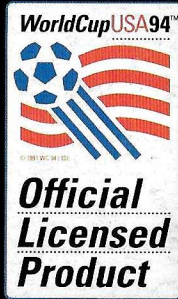


© 1991 WFC/94 / ESL



SPIELANLEITUNG

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION



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

PRINTED IN JAPAN.

HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELCASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

WorldCupUSA94™



.....

© 1991 WC 94 / ISL

INHALT

Spielersteuerung	2
Willkommen bei World Cup USA '94™	3
Was ist Fußball?	4
Starten Ihres Systems	5
Sprachwahl	6
Vorbereitung - Das Hauptmenü	6
Teamoptionen	10
Turniertabelle	14
Optionen vor dem Spiel	14
Pausenmenü	14
Garantieeinschränkung	15

©1991 WC '94 / ISL. ©1994 U.S. GOLD LTD.
ALL RIGHTS RESERVED. U.S. GOLD IS A REGISTERED
TRADEMARK OF U.S. GOLD LTD.

LICENSED BY



NINTENDO® SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM™,
THE NINTENDO PRODUCT
SEALS AND OTHER MARKS
DESIGNATED AS "TM" ARE
TRADEMARKS OF NINTENDO.



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

SPIELERSTEUERUNG

MIT DEM BALL

- A** SCHUSS (ODER WEITSCHUSS)*
- B** PASS
- Y** KURZSCHUSS*

*Anschneiden

Durch Anschneiden wird dem Ball ein Effet verliehen, der starke Wirkung haben kann. Verwenden Sie den Steuerblock, um den Ball bei einem (Kurz-) Schuß direkt nach dem Spielen nach links oder rechts drehen zu lassen.

Paßspiel

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

Stoppen und Passen

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

BALLGEWINN

- A** GLEITTACKLING
- B** BLOCKTACKLING
- Y** PROFESSIONELLES FOUL -
nur in Sonderfällen anwenden!

HOHE BÄLLE

Wenn Sie einen Ball aus der Luft annehmen bzw. einen hohen Ball abfangen, können Sie, je nach Höhe und Richtung des Balls, einen von vier Sonderspielzügen anwenden.

Drücken Sie **B**, um einen Volleyschuß, Kopfball, Flugkopfball oder Rückzieher zu versuchen.

STANDARDSITUATIONEN

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



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

- A** SCHUSS/WURF (auf der angezeigten Linie)
- B** PASS (zum gewählten Teamkameraden)*
- Feuer + Steuerblock** SONDERSPIELZUG WÄHLEN

*Bei Ecken, Torschüssen, Freistößen und Einwüfen können Sie mit dem Stärke-/Richtungsanzeiger einen Spieler auswählen, zu dem der Ball gepaßt werden soll.

Für die Ausführung haben Sie 10 Sekunden Zeit, ansonsten wird der Ball automatisch gespielt.

X SCANMODUS

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

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

- Y** Markierten Spieler bewegen, Angriff oder Verteidigung

Willkommen bei World Cup USA '94™

Am 17. Juni 1994 erfolgt in den USA der Anstoß zur größten Fußballshow des Erdballs. Die Fußballelite aus 24 Nationen tritt direkt gegeneinander an, um ihr Können im Kampf um den begehrtesten Sportpreis überhaupt, den WM-Pokal der FIFA, zu messen. Seit mehr als 60 Jahren repräsentiert der Welpokal höchste sportliche Meisterschaft, und der Gewinn der geschätzten Trophäe ist das Ziel einer jeden Fußballnation.

Sie haben die Chance, diese Superherausforderung anzunehmen und Fußballgeschichte zu machen. Steuern Sie Ihr Team zu den Höhen internationalen Erfolgs gegen die besten Fußballspieler der Welt. Schreiben Sie die Geschichte der XV. Fußballweltmeisterschaft neu.

World Cup USA '94 ist die bisher umfassendste Fußballsimulation. Sie erfaßt den Zauber des spektakulärsten Ereignisses im Sportkalender bis ins letzte Detail. Durch ein flexibles Kontrollsystem sind Sie in der Lage, alle während des vierwöchigen Turniers notwendigen Entscheidungen zu treffen. Wenn Sie Fußballtaktik nicht interessiert, können Sie aber auch sofort zum Anstoß in den Mittelkreis gehen.

Sie können jedes Spiel so komplex oder einfach vorbereiten, wie Sie möchten. Wenn Ihr Team den Rasen betritt, steht nur noch eine Frage: Haben Sie das Zeug, um Weltmeister zu werden, oder zieht man Ihnen das Fell über die Ohren?

Was ist Fußball?

Obwohl schon recht alt, ist es immer noch das beliebteste Spiel der Welt, und eigentlich weiß jeder, wie man Fußball spielt. Sollten Sie unwahrscheinlicherweise die Regeln nicht kennen, lesen Sie den folgenden kurzen Überblick für Fußballanfänger: 22 Spieler (pro Team 11) verfolgen ein rundes Leder auf einem rechteckigen Spielfeld und versuchen, den Ball in das gegnerische Tor zu schießen oder zu köpfen.

Es gibt verschiedene Spielertypen:

Torwart: Jede Mannschaft hat einen "Torhüter", der in seinem Strafraum den Ball mit der Hand berühren darf (nicht bei einem absichtlichen Rückpaß eines Spielers seines Teams). Der Torwart trägt die enorme Verantwortung, Tore der Gegenmannschaft möglichst nicht zuzulassen.

Verteidiger: Diese Spieler haben die Aufgabe, die Gegenspieler am Torschuß zu hindern.

Mittelfeldspieler: Wie der Name bereits sagt, spielen Mittelfeldspieler meistens in der Mitte des Felds. Sie stellen die Verbindung zwischen Verteidigung und Angriff her und übernehmen, wenn erforderlich, die Rolle von Verteidigern oder Stürmern.

Stürmer: Die "Angreifer" spielen vorn und versuchen, Tore zu schießen.

Um ein Tor schießen zu können, muß ein Spieler zunächst in Ballbesitz kommen, indem er entweder einen Paß von einem Teamkameraden annimmt, einen gegnerischen Paß abfängt oder den im Ballbesitz befindlichen Spieler vom Ball trennt. Der Schiedsrichter pfeift, wenn ein Tackling als Foul gewertet wird, und gibt einen Freistoß oder Elfmeter für die Gegenmannschaft (wenn der Regelverstoß im Strafraum des foulenden Spielers erfolgt).

Der Schiedsrichter kann dem foulenden Spieler die gelbe Karte zeigen und ihn notieren, ihm die rote Karte zeigen und somit vom Feld stellen oder einfach durch markante Worte zur Ordnung rufen.

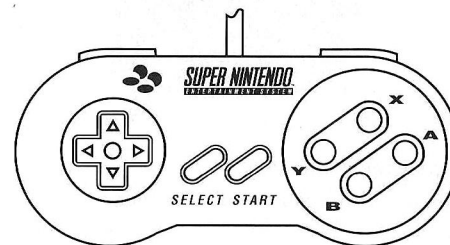
Wenn ein Spieler den Ball ins Aus schießt, wird der Gegenmannschaft, je nach dem, wo der Ball das Feld verlassen hat, ein Einwurf, Abstoß oder Eckball zugesprochen.

Jedes Spiel besteht aus zwei 45 Minuten langen Halbzeiten. Bei einem Unentschieden gibt es (bei K.o.-System) eine Verlängerung und anschließend ein Elfmeterschießen, falls die Begegnung nach der Verlängerung immer noch unentschieden steht. Zu Beginn jeder Halbzeit und nach jedem Tor erfolgt der Anstoß vom Mittelpunkt. Nach der Halbzeit spielen die Teams auf das jeweils andere Tor. Dieses große Spiel hat noch viel mehr Regeln und Feinheiten, die Sie mit wachsender Spielerfahrung kennenlernen. Vergessen Sie aber nie die Grundregel des Spiels: Wer die meisten Tore schießt, gewinnt.

STARTEN IHRES SYSTEMS

1. Vergewissern Sie sich, daß Ihr Super NES™ ausgeschaltet ist AUS.
2. Stecken Sie einen Controller in den mit 1 bezeichneten Port des Steuerdecks.
3. Legen Sie das Game Pak *World Cup USA '94* in Ihren Super NES™ ein. Drücken Sie fest, damit das Game Pak richtig einrastet.

ACHTUNG! Wenn das System eingeschaltet ist EIN, dürfen Sie keine Kassette einlegen oder entfernen.



4. Schalten Sie den Netzschalter ein EIN. Drücken Sie eine Taste. Daraufhin wird der Sprachwahlbildschirm angezeigt.

Steuerblock: Die Optionen markieren.

A/B/X/Y: Drücken, um Ihre Wahl zu bestätigen.

Start-Taste: Drücken, um während des Spiels eine Pause einzulegen und auf die Spieloptionen zuzugreifen (siehe Pausenmenü). Wird auch zur Wahl bestimmter Optionen benutzt.

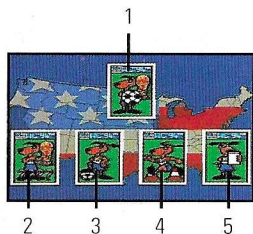
SPRACHWAHL



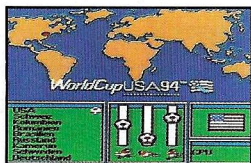
World Cup USA '94 kann in acht Sprachen gespielt werden, die durch die jeweiligen Flaggen auf dem Sprachwahlbildschirm angezeigt sind. Verwenden Sie den Steuerblock, um das Ballsymbol auf die gewünschte Flagge zu verschieben, und drücken Sie **A/B/X/Y**, um Ihre Wahl vorzunehmen.

SPIELVORBEREITUNG - Das Hauptmenü

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



1. **Offizielles Weltmeisterschaftsturnier**
 2. **Individuell gestaltetes Weltmeisterschaftsturnier**
 3. **Freundschaftsspiel**
 4. **Trainingsmenü**
 5. **Optionsmenü**
1. **Offizielles Weltmeisterschaftsturnier**



Rollen Sie mit dem Steuerblock die qualifizierten Teams in *World Cup USA '94* ab, und wählen Sie, welche der 24 Länder Sie übernehmen möchten. Bestätigen Sie Ihre Wahl mit **B**, und geben Sie dann Ihren Namen ein. Dazu wählen Sie mit dem Steuerblock die einzelnen Buchstaben an und drücken zur Bestätigung eine Taste, bis Ihr Name komplett ist (höchstens 11 Buchstaben). Sie können beliebig viele Teams selbst steuern oder die Steuerung dem Computer überlassen. Das Teamstärkedisplay zeigt die Leistungsfähigkeit (Schnelligkeit, Tackling, Technik) grafisch an.

Ihre Wahl wird jeweils auf dem Bildschirm bestätigt. Drücken Sie die **Start**-Taste, wenn Sie mit Ihrer Wahl zufrieden sind.

2. Individuell gestaltetes Weltmeisterschaftsturnier



A B C



Wenn sich Ihre Lieblingsmannschaft nicht qualifiziert hat, können Sie das Turnier umstellen und anstelle der qualifizierten bis zu acht andere Teams hinzufügen und den Gruppen zuordnen.

Wenn Sie Option **A** wählen, werden die offiziellen Gruppen der Fußball-WM sowie acht weitere Mannschaften angezeigt. Markieren Sie Ihr gewünschtes Team mit dem Steuerblock, und drücken Sie **A/B/X/Y**. Wählen Sie dann das zu ersetzende Team, und drücken Sie wieder **A/B/X/Y**. Das können Sie so lange wiederholen, bis das Turnier Ihren Vorstellungen entspricht. Wenn Sie mit Ihrer individuell gestalteten WM zufrieden sind, drücken Sie die **Start**-Taste, um mit dem Turnier zu beginnen. Ihre WM-Version wird automatisch gespeichert, und kann später jederzeit wieder aufgerufen werden.

Mit der Option **B** können Sie ein gespeichertes Spiel wieder aufnehmen. Drücken Sie **A/B/X/Y**, um Ihre WM-Version wiederherzustellen.

C Wechseln zum Hauptmenü

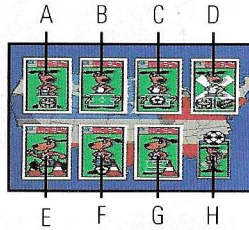
3. Freundschaftsspiel

Machen Sie Ihr Team warm für die kommenden Ereignisse, indem Sie gegen ein geeignetes Team Ihrer Wahl ein Freundschaftsspiel bestreiten.

Sie können zwischen drei Spieloptionen wählen:

1. Computer gegen Computer: Sie verfolgen ein Demonstrationsspiel und erhalten wertvolle Hinweise.
2. Spieler gegen Computer: Controller 1 oder 2.
3. Spieler gegen Spieler: Controller 1 steuert Team 1 und Controller 2 steuert Team 2.

4. Trainingsmenü



A Steuerwahl für Team 1: Umschalten zwischen Steuerung des Teams 1 durch Sie/einen Spieler oder den Computer.

B Teamoptionen: Aufruf des Untermenüs Teamoptionen.

C Optionen: Aufruf des Optionsmenüs.

D Steuerwahl für Team 2: Umschalten zwischen Steuerung des Teams 2 durch Sie/einen Freund oder den Computer. (Wenn Sie allein spielen, können Sie für Team 2 die Steuerung durch einen Mitspieler wählen, um Ihre Fähigkeiten zu trainieren.)

E Trainieren von Standardsituationen: Bewegen Sie den Ball mit dem Steuerblock auf dem Spielfeld, bis Sie eine Stelle gefunden haben, an der Sie Standardsituationen üben möchten. Drücken Sie die Feuertaste, um, je nach Ihrer Position auf dem Feld, einen Freistoß, Eckball oder Einwurf auszuführen.

F Übungsspiel: Trainieren Sie ein Match mit einseitigen Vorteilen: der Schiedsrichter entscheidet immer zu Ihren Gunsten!

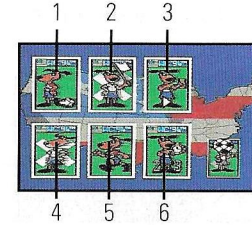
G Elfmetertraining: Arbeiten Sie an Ihrer Schußfertigkeit.

H Wechseln zum Hauptmenü.

5. Optionsmenü

A Spieloptionen

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



1. Rückpaßregel: Wenn Ihr Torwart nicht mit Rückpässen zurechtkommt, können Sie jederzeit zur alten Regelung zurückkehren.

2. Abseitsregel: Ein Spieler steht im Abseits, wenn er sich im Moment des Abspiels näher zum Tor als der letzte gegnerische Verteidiger befindet. Im Gegensatz zu den Nationaltrainern in der Wirklichkeit, können Sie die Abseitsregel mißachten und Ihren Stürmern erlauben, auch aus dem Abseits auf das Tor zu schießen. Denken Sie aber daran, daß dies dann auch der Gegenmannschaft erlaubt ist.

3. Automatische Wiederholung: Schaltet die Wiederholung der Spielsituation ein/aus.

4. Wetter: Wenn die Wetteroption auf ON steht, beeinflußt der Wind das Spiel in unterschiedlichem Maße. Die Spielbedingungen werden für jedes Match zufällig gewählt. Sie haben dann, wie im wirklichen Leben, keine Kontrolle über das Wetter!

5. Spielgeschwindigkeit: 1 langsam 2 normal 3 schnell.

6. Spieldauer: Wählen Sie die Spieldauer zwischen 2 x 3 Minuten, 2 x 5 Minuten, 2 x 10 Minuten, 2 x 20 Minuten oder 2 x 45 Minuten. Die Standardeinstellung ist 2 x 3 Minuten.

Wenn Sie die Spieldauer nach Ihrem Geschmack eingestellt haben, markieren Sie das Exitsymbol (Verlassen) und wechseln zum vorigen Menü zurück.

B Musik

Wählen Sie den Musiktest.

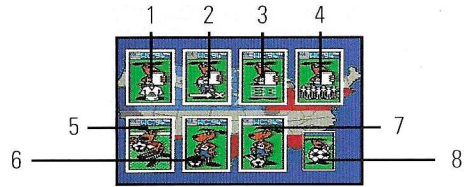
C Soundeffekte

Wählen Sie den Soundeffekttest.

TEAMOPTIONEN

Als Nationalteamtrainer müssen Sie wichtige taktische Entscheidungen vor dem großen Match treffen. Das Team Options Menu (Teamoptionsmenü) bietet Ihnen die Chance, verschiedene strategische Korrekturen an Ihrem Team und seinem Spielstil vorzunehmen.

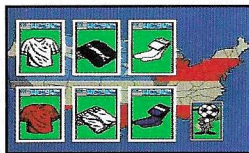
In *World Cup USA '94* stehen die Spieler Ihrer Mannschaft und ihre Spielweise in den einzelnen Begegnungen völlig unter Ihrer Kontrolle. Mit den Editormöglichkeiten zur individuellen Gestaltung läßt sich jeder Aspekt Ihres Teams und seines Verhaltens so abstimmen, daß Ihr persönliches Spielkonzept verwirklicht wird.



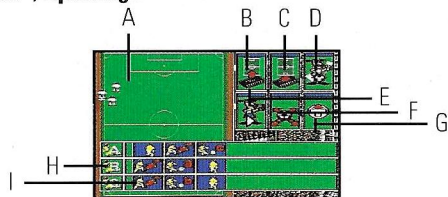
- 1. **Spielkleidungswahl**
- 2. **Editor für Standardsituationen und Sonderspielzüge**
- 3. **Aufstellungsektor**
- 4. **Teambzusammensetzung und-aufstellung**
- 5. **Torwartsteuerung**
- 6. **Ball stoppen und passen**
- 7. **Dribbelsteuerung**
- 8. **Verlassen**

1. Spielkleidungswahl

Wählen Sie mit dem Steuerblock, welcher Teil der Spielbekleidung geändert werden soll, und drücken Sie **A/B/X/Y**, um die verfügbaren Optionen zu rollen. Die oberen 3 Optionen sind für Heimspiele, die unteren 3 sind für Auswärtsspiele.



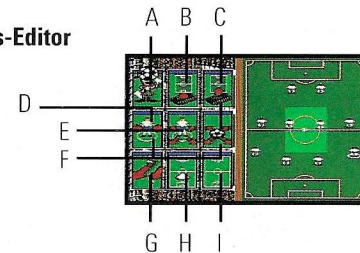
2. Editor für (Sonder-) Spielzüge



- A** Spielfelddisplay zeigt Sonderspielzüge.
- B** Einen gespeicherten Sonderspielzug laden.
- C** Einen aktuellen Sonderspielzug speichern.
- D** Spezialspielzugeditor verlassen.
- E** Aktuellen Sonderspielzug demonstrieren.
- F** Bewegen Ihres Spielers zur geeigneten Position, um Eckball, Torschuß, Freistoß oder Einwurf zu wählen, in dem der spezielle Spielzug aufgerufen werden soll.
- G** Festlegen einer Steuerblockrichtung (oben, unten, links, rechts), in der ein spezieller Spielzug durch Drücken von **A/B/X/Y** im Spiel ausgelöst wird.
- H** Wahl des Spielers A, B oder C, um eine in der Option **I** festgelegte Bewegung zuzuweisen. Bewegen Sie ihn mit dem Steuerblock in die gewünschte Ausgangsposition (*Hinweis: Die zwei anderen Spieler bewegen sich ebenfalls relativ zu dem gewählten Spieler*).
- I** Verwenden Sie den Steuerblock und **A/B/X/Y**, um zu bestimmen, welche Bewegungen der Spieler in welcher Reihenfolge ausführen soll. Die verfügbaren Optionen sind.

“Warten auf den Ball“, “in Position laufen“ [Wenn Sie in dieser Option nochmals **A/B/X/Y** drücken, können Sie mit dem Steuerblock bestimmen, in welche Richtung Ihr Spieler laufen soll.] und “Paß annehmen“. Es gibt eine Vielzahl von Bewegungskombinationen, die Sie programmieren können, um individuelle Spielzüge zu erstellen.

3. Aufstellungsektor

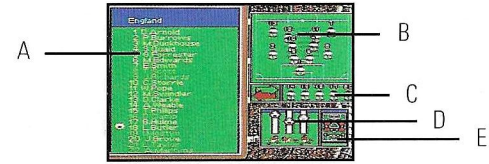


Das Spielfeld ist in neun Sektoren unterteilt, damit Sie sehen können, wie sich Ihre Aufstellung während des Spielflusses ändert. Das bedeutet, Sie können Ihre Spieler anweisen, in speziellen Situationen spezifisch zu reagieren, um Ihre Gewinnstrategie umzusetzen.

A Wechseln zu Teamoptionen

- B** Verwenden Sie eine voreingestellte oder laden Sie eine gespeicherte Aufstellung. Schieben Sie den Ball auf jede Aufstellung, und drücken Sie eine Taste, um diese zu wählen. Wenn Sie eine Aufstellung gewählt haben, laufen die Spieler auf dem Spielfeld in ihre jeweilige Position, so daß Sie sich überlegen können, ob Sie die Aufstellung so lassen wollen oder es mit einer anderen versuchen.
- C** Speichern einer neuen Formation. Sie können jederzeit bis zu sieben eigene Aufstellungen für spätere Spiele speichern. Wenn Sie die gewünschte Formation zusammengestellt haben, drücken Sie **A/B/X/Y**, um sie zu speichern.
- D** Spieler wählen. Drücken Sie **A/B/X/Y**, um die Positionen der einzelnen Spieler auf dem Rasen durchzugehen.
- E** Spielerpositionen ändern. Nachdem eine Aufstellung gewählt ist, können das Verhalten der einzelnen Spieler variiert und neue Taktiken zusammengestellt werden. Jeder Spieler nimmt, je nach der Aufstellung und der Spielsituation, bezüglich des Balls eine andere Position ein. Diese Position können Sie entsprechend Ihrem Spielstil und Ihrer Strategie, so vorhanden, ändern. Dazu halten Sie **A/B/X/Y** gedrückt und bewegen den Spieler mit dem Steuerblock in die neue Position. Sie können diese Funktion verwenden, um in jeder Situation und überall auf dem Rasen Ihren Spielern eine neue Position zuzuweisen. Damit schaffen Sie einzigartige Aufstellungen, die für spätere Spiele gespeichert werden können.
- F** Spielfeldsektoren zeigen. Halten Sie **A/B/X/Y** gedrückt, und verschieben Sie den Ball mit dem Steuerblock, um nacheinander alle Teile des Rasens zu markieren und zu demonstrieren, wie sich Ihre Aufstellung an den Spielfluß anpassen kann.
- G** Spielermodifikation. Sie nehmen die Feineinstellung der Bewegung einzelner Spieler in direktem Ballbezug in allen markierten Bereichen des Spielfelds vor. Halten Sie **A/B/X/Y** gedrückt, und wählen Sie mit dem Steuerblock (links und rechts) eine von vier Einstellungen, um festzustellen, wie weit sich Ihre Spieler vom Ball entfernen.
- H** Verteidigung/Angriff. Drücken Sie **A/B/X/Y**, um zu sehen, wie sich Ihre Aufstellung entsprechend der Verteidigungs- oder Angriffssituation ändert.
- I** Eckball, Einwurf, direkter Freistoß/offenes Spiel. Drücken Sie **A/B/X/Y**, um zwischen Formationsänderungen im offenen Spiel oder in Eckball-, Einwurf- und Freistoßsituationen (je nach Spielfeldsektor und Ballposition) hin- und herzuschalten.

4. Wahl des Teams und der Aufstellung



- A** Wählen Sie mit dem Steuerblock 16 der angezeigten 22 Spieler. Drücken Sie **A/B/X/Y**, um Ihre Wahl zu bestätigen.
- B** Anzeige Ihrer Spieler in der Anfangsaufstellung mit ihren individuellen Nummern.
- C** Aktuelle Auswechselspieler.
- D** Schnelligkeit/Tackling/Technik-Anzeige.
- E** Aktuelle Aufstellung. Alternative Aufstellungen können mit **A/B/X/Y** gewählt werden.
- Hinweis: Der "Notizblock" zeigt eine noch nicht gespeicherte Formation.*

5. Torwartsteuerung

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

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

6. Stoppen und Passen

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

7. Dribbelsteuerung - Ballhalten

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

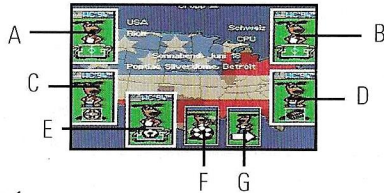
TURNIERTABELLE



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

OPTIONEN VOR DEM SPIEL

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



- A** Optionen für Team 1
- B** Optionen für Team 2
- C** Steuerung des Teams 1: Hin- und Herschalten zwischen Spieler/Computer
- D** Steuerung des Teams 2: Hin- und Herschalten zwischen Spieler/Computer
- E** Spieloptionsmenü
- F** Zum Anstoßpunkt gehen (oder das Match verfolgen, wenn beide Teams computergesteuert sind)
- G** Match überspringen

PAUSENMENÜ

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

Wiederholung: Drücken Sie **B**, um eine bestimmte Kameraaufnahme zu wiederholen.

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

Auswechslung: Pro Begegnung sind zwei Auswechslungen erlaubt. Für Spieler, die

die ROTE Karte erhalten haben, darf kein anderer Spieler eingewechselt werden. Zu einer bestimmten Zeit darf jeweils nur ein Spieler eingewechselt werden.

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

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

MITWIRKENDE

Spieldesign

Tony Bickley und das Softwareentwicklungsteam von U.S. Gold

Grafik, Musik, Gestaltung und Programmierung

Tiertex Ltd

Projektmanagement

Tony Bickley (U.S. Gold Ltd)

Dokumentation

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

GARANTIEEINSCHRÄNKUNG

U.S. Gold behält sich das Recht vor, jederzeit und unangekündigt Verbesserungen an dem in dieser Anleitung beschriebenen Produkt vorzunehmen. U.S. Gold übernimmt für dieses Produkt, seine Qualität, Marktfähigkeit oder Eignung für spezielle Zwecke keinerlei ausdrückliche oder stillschweigende Garantie. Sollte innerhalb der Garantiezeit von 90 Tagen ein Fehler am Produkt selbst auftreten (d. h. nicht bei an der Software, die "wie sie ist" geliefert wird), geben Sie bitte das Produkt in seiner Originalverpackung Ihrem Händler zurück. Bewahren Sie den Kaufbeleg auf, um diese 90-Tage-Garantie einlösen zu können.