

NINTENDO WORLD CUPTM★

FOUR
PLAYER
GAME

4

JUSQU'À
QUATRE
JOUEURS

**MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING**



Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux et des accessoires pour assurer la compatibilité avec votre Système de Jeu Nintendo.



ATTENTION

- 1) Ceci est un jeu de haute précision. Il ne devrait pas être laissé dans des endroits à températures extrêmes. Éviter de le cogner, de le laisser tomber. Ne pas le démonter.
- 2) Éviter de toucher aux connecteurs, de les mouiller ou de les salir.
- 3) Ne pas nettoyer avec du benzène, du diluant de peinture, de l'alcool ou tout autre solvant de la sorte.
- 4) Ranger la cartouche de jeu dans sa pochette protectrice après usage.
- 5) Toujours vérifier que le connecteur latéral de la cartouche de jeu n'est pas obstrué par des corps étrangers avant d'insérer cette dernière dans la console.

N.B.:

Dans le but d'améliorer le produit, les spécifications et le design du système de jeu Nintendo sont sujets à changement sans préavis.

ATTENTION

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) 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 décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

Merci d'avoir choisi la cartouche Nintendo World Cup™★ pour votre Nintendo Entertainment System™

Veuillez lire attentivement ce manuel pour tirer le maximum de satisfaction de votre nouveau jeu et conservez-le pour vous y reporter ultérieurement.

TABLE DES MATIÈRES

RENCONTRE DE COUPE DU MONDE!	4
UTILISATION DES COMMANDES	5
SÉLECTION DE JEU	7
SÉLECTION D'ÉQUIPE ET DE JOUEUR	9
PLANIFIEZ VOTRE STRATÉGIE	10
COMMENT JOUER	13
MOTS DE PASSE	16
RENCONTRES À 2, 3 OU 4 JOUEURS (MODE MATCH)	17

™ et ® sont des marques déposées de Nintendo Co., Ltd.

© 1990 Nintendo Co., Ltd.

★ © 1990 Technos Japan Corp.

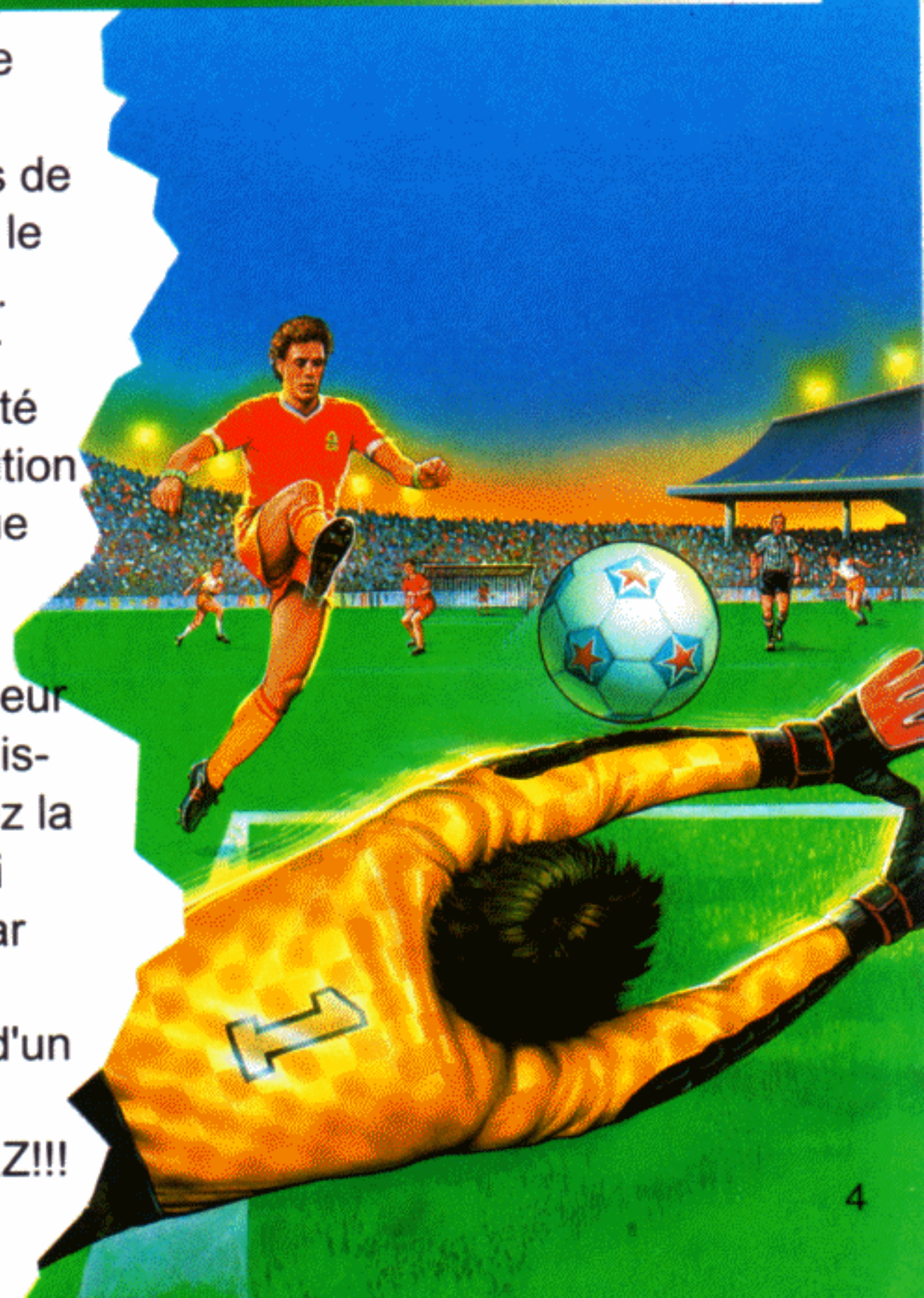
Licensed exclusively to Nintendo Co., Ltd.

RENCONTRE DE COUPE DU MONDE!

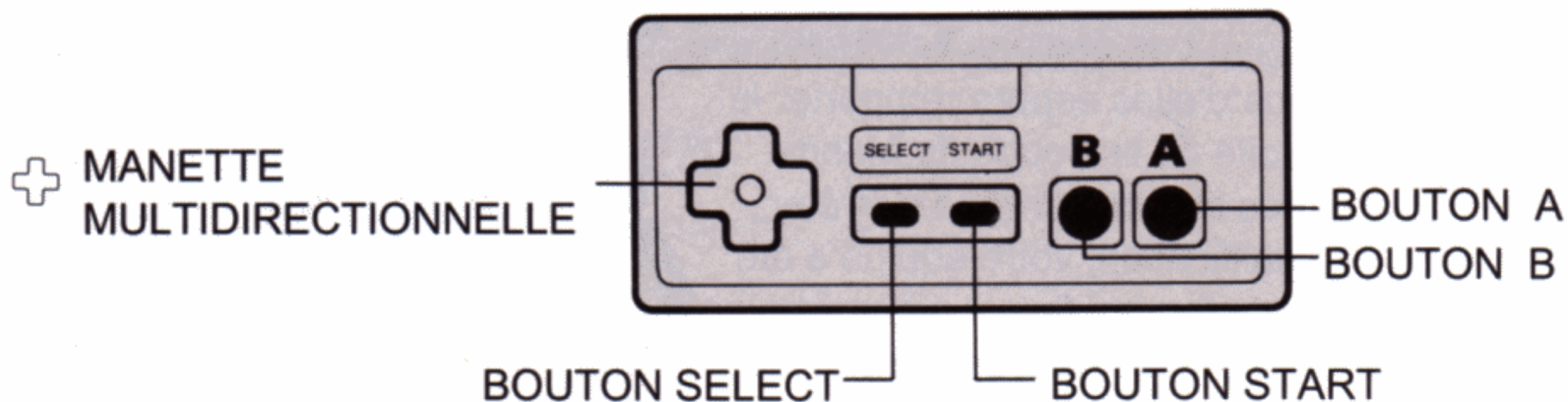
Le tournoi de la Coupe du Monde constitue le plus grand événement sportif international. Il s'agit d'une rencontre des équipes nationales de 13 pays et chacune d'elles espère remporter le trophée tant convoité de la Coupe du Monde. Tandis que d'autres ont vu leur rêve s'arrêter aux matchs de qualification, votre équipe a été sélectionnée pour le tournoi final. La compétition sera rude, mais vous possédez une technique sans faille. Etes-vous prêt à affronter l'élite mondiale et à remporter la victoire?

Choisissez les meilleurs joueurs (chaque joueur a ses propres aptitudes et points forts), définissez les conditions de votre terrain, et planifiez la stratégie de votre jeu avec le premier tournoi international de football à 4 joueurs conçu par NES.

Introduisez chez vous les sensations fortes d'un match international avec votre jeu Coupe du Monde Nintendo. Passez... tirez... MARQUEZ!!! Amusement top niveau garanti!



UTILISATION DES COMMANDES



→ **BOUTON SELECT**

Le Bouton Select n'est pas utilisé.

→ **BOUTON START**


Utilisé pour démarrer le jeu et pour faire une pause en cours de jeu.

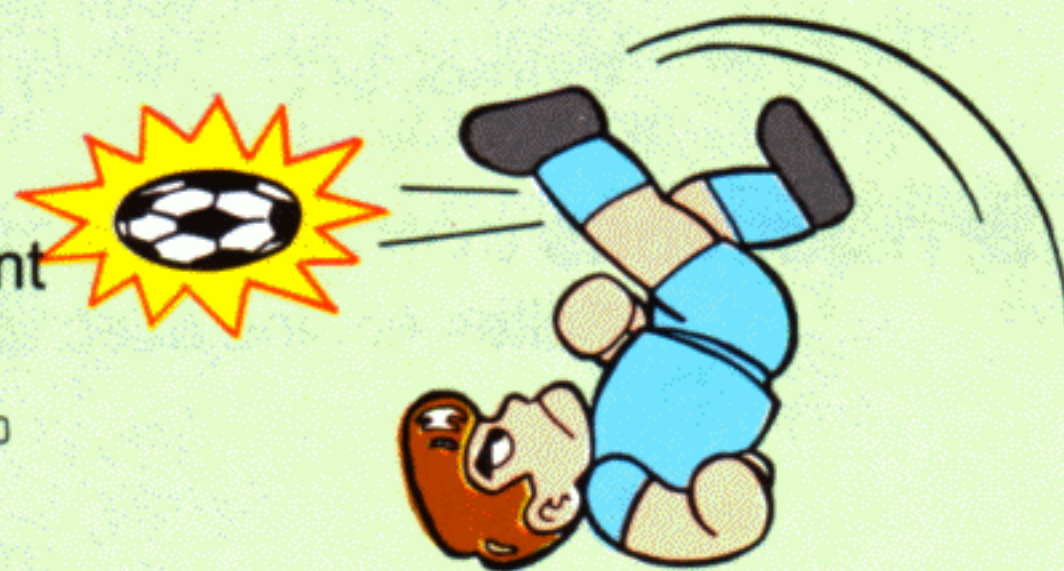
→ **MANETTE
MULTIDIRECTIONNELLE**

Utilisée pour déplacer les joueurs, commander la direction d'une passe ou d'un tir, et déplacer le curseur sur un écran d'options.

- **BOUTON A** Utilisez le Bouton A pour passer le ballon ou pour demander à vos équipiers de vous passer ce dernier quand vous attaquez. Quand vous êtes en défense, vous pouvez faire un plaquer sur votre adversaire ou demander à vos équipiers d'en faire autant en appuyant sur le Bouton A.
- **BOUTON B** Utilisez le Bouton B pour lancer le ballon ou demander à vos équipiers de le lancer quand vous attaquez. Quand vous êtes en défense, vous pouvez faire une glissade sur votre adversaire ou demander à vos équipiers d'en faire autant en appuyant sur le Bouton B

TIRS SPECIAUX

Chaque joueur sait exécuter un tir acrobatique spécial. En appuyant simultanément sur les Boutons A et B ou simultanément sur la  manette multidirectionnelle, vous pouvez déclencher le Super Tir de chaque joueur!



SELECTION DE JEU

Etant à l'écran titre, placez le curseur sur le nombre de joueurs voulu, puis appuyez sur le Bouton START.

(Remarque: Le mode Match à 3 ou 4 joueurs ne peut être utilisé que si un adaptateur pour 4 joueurs est relié à votre unité NES).



★ MODE TOURNOI

1P (1 JOUEUR CONTRE L'ORDINATEUR)

Luttez contre l'élite du football mondial dans le tournoi de Coupe du Monde. Si vous battez les douze équipes rivales dans ce tournoi, la Coupe du Monde est à vous.

2P (2 JOUEURS CONTRE L'ORDINATEUR)

Faites équipe avec un camarade pour avoir deux fois plus d'action!

★ MODE MATCH

2P (1 JOUEUR CONTRE 1 AUTRE JOUEUR)

Organisez la rencontre des vos rêves en différents lieux du globe au cours de ces parties passionnantes en mode match.

3P (2 JOUEURS CONTRE 1 JOUEUR)

Branchez un dispositif NES Four Score et faites équipe avec deux camarades pour une rencontre unique à 3 joueurs.

4P (2 JOUEURS CONTRE 2 JOUEURS)

Vivez de grands moments dans des rencontres simultanées à quatre en associant un dispositif NES Four Score à votre cartouche Nintendo World Cup. A quatre joueurs, vous multiplierez l'amusement par quatre!

SELECTION D'EQUIPE ET DE JOUEUR

★ SELECTION D'EQUIPE

Chaque équipe a ses caractéristiques propres. Certaines sont très rapides, d'autres sont excellentes en défensive, tandis que d'autres font de bonnes passes. Essayez de trouver l'équipe présentant les meilleures qualités d'ensemble, ou prenez une équipe défavorisée et voyez jusqu'où vous pouvez la pousser! Dans les parties en mode Tournoi à 1 ou à 2 joueurs (1P ou 2P), vous ou votre équipier choisirez le pays que vous voulez représenter. Dans les parties en mode Match à 2, 3 ou 4 joueurs (2P, 3P ou 4P), chaque équipe choisira le pays qu'elle veut représenter.

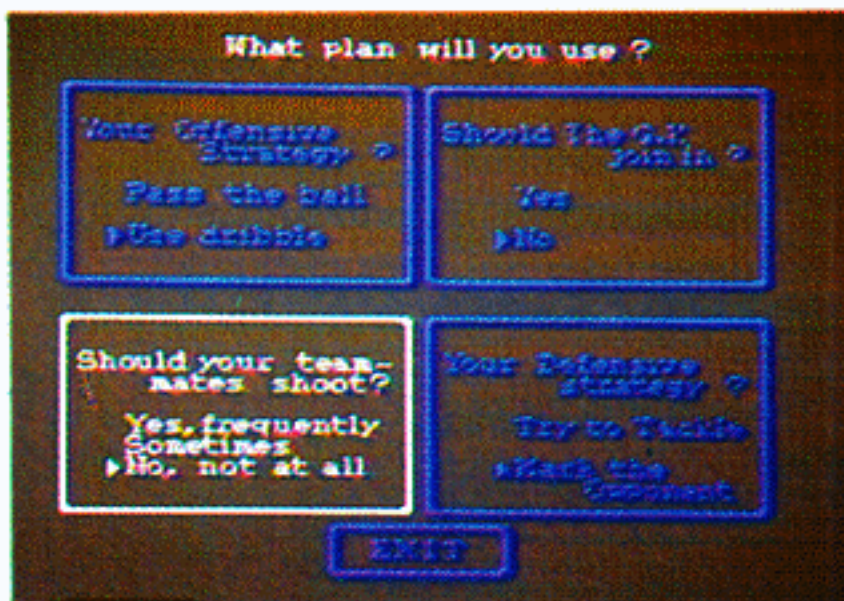


★ POSITION DU JOUEUR

Tout comme pour le choix des équipes, chaque joueur possède des caractéristiques qui lui sont personnelles. Comme vous ne commandez qu'un seul joueur et que l'ordinateur commande le reste de votre équipe, essayez différents joueurs afin de découvrir l'athlète le mieux équilibré. Pour changer la position des joueurs, placez le curseur sur "YES" (OUI) et faites votre choix avec le Bouton A. Affectez un joueur à chaque position au moyen du curseur et du Bouton A. Le joueur identifié par le chiffre romain I est le joueur que vous commandez (le chiffre romain II apparaîtra à côté du nom du second joueur dans les rencontres à plusieurs joueurs).



PLANIFIEZ VOTRE STRATEGIE



Il est très important de planifier votre stratégie en vue de remporter chaque partie. Pour arriver en finale de Coupe du Monde, vous devez apprendre différentes techniques et comment adapter votre jeu à celui de vos adversaires. Pour décider de votre stratégie, placez le curseur sur l'option désirée et faites la sélection avec le Bouton A. Dès que vous avez retenu votre plan de jeu, placez le curseur sur la boîte de sortie et appuyez sur le Bouton A pour commencer à jouer.

VOTRE STRATEGIE OFFENSIVE ?

Voulez-vous que vos équipiers vous passent le ballon ou qu'ils remontent le terrain avec des dribbles. Si vous décidez qu'ils doivent remonter le terrain en dribblant, vous pouvez leur demander de vous passer le ballon en appuyant sur le Bouton

LE GARDIEN DE BUT (G.K.) DOIT-IL PASSER A L'OFFENSIVE ?

Vous voulez marquer rapidement? Faites appel à votre gardien de but et disposez d'une personne supplémentaire à l'offensive. Mais n'oubliez pas que si vous retirez votre gardien de ses buts, l'autre équipe dispose d'une meilleure occasion de marquer, car votre gardien ne sera peut-être pas capable de revenir à temps dans ses filets pour les défendre.

VOS EQUIPIERS DOIVENT-ILS FAIRE DES TIRS ?


Il est parfois utile d'obtenir un potentiel supplémentaire de tirs de la part de vos équipiers. C'est à vous de décider s'ils doivent tirer fréquemment, quelques fois seulement ou pas du tout.

VOTRE STRATEGIE DEFENSIVE ?

Vos équipiers doivent-ils essayer de plaquer vos adversaires au sol, ou doivent-ils essayer simplement de les marquer (couvrir un joueur en défense) jusqu'à ce que vous leur demandiez de faire un plaquage ou une glissade avec le Bouton A ou le Bouton B?


Toutes les équipes sont différentes. Planifiez votre stratégie avec soin pour chaque équipe et faites tous les changements nécessaires pendant la mi-temps. C'est votre préparation de chaque rencontre qui décidera de la défaite de toutes les équipes adverses et de la possession du trophée de la Coupe du Monde!

COMMENT JOUER

En utilisant la  manette multidirectionnelle en combinaison avec les Boutons A et B, vous pouvez contrôler les actions offensives ou défensives de votre joueur et de vos équipiers.

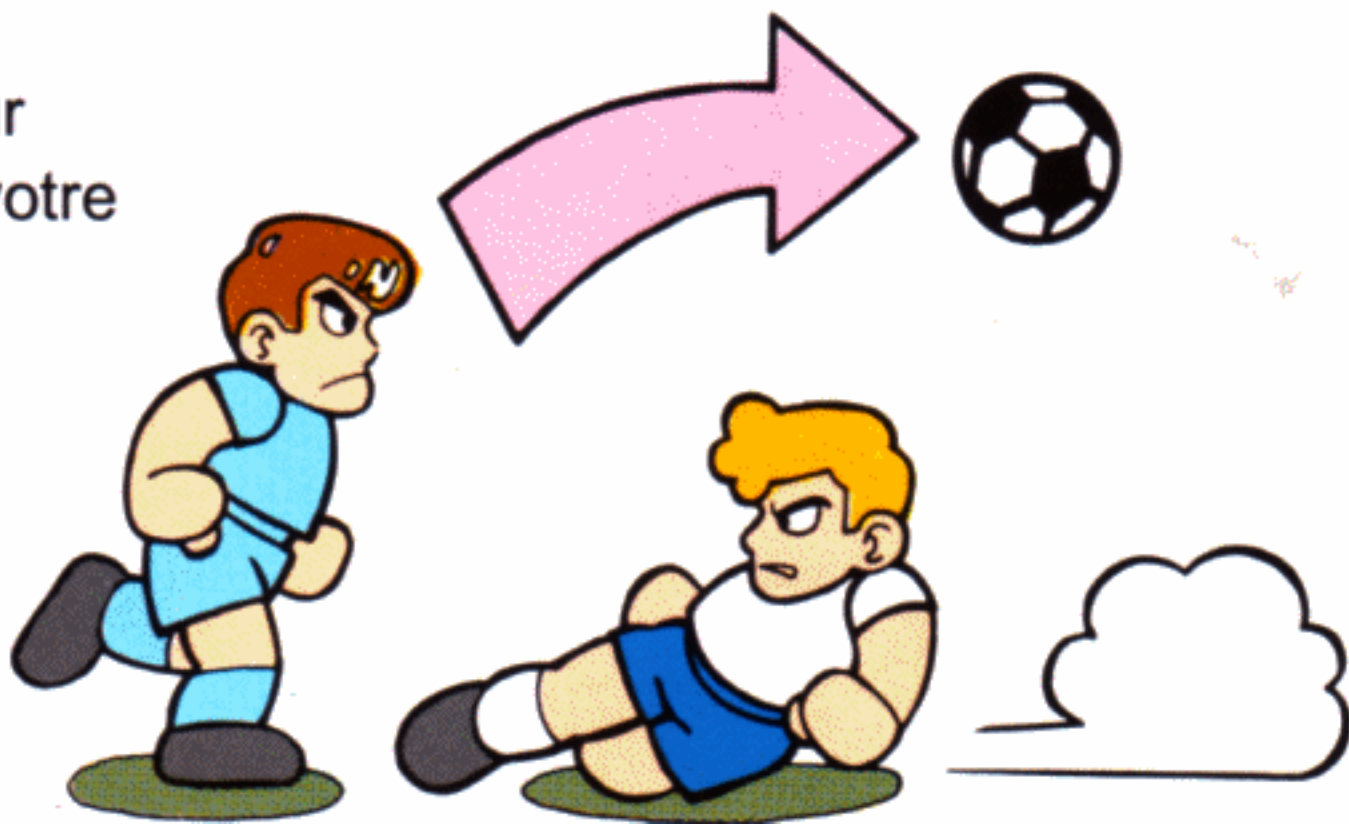
★ JEU OFFENSIF

Dribbles


Quand vous possédez le ballon, vous pouvez orienter vos dribbles en déplaçant la  manette multidirectionnelle dans n'importe quelle direction.

Passes

Si vous voulez donner le ballon à un équipier, appuyez sur le Bouton A, et l'ordinateur passera automatiquement le ballon à votre équipier le plus proche. Si un de vos équipiers possède le ballon et si vous voulez qu'il vous le passe, appuyez sur le Bouton A.




Tirs

En appuyant simultanément sur le Bouton B et sur n'importe quelle direction de la  manette multidirectionnelle, vous pouvez envoyer le ballon dans cette direction. Vous pouvez aussi demander à vos équipiers de lancer le ballon en appuyant sur le Bouton B.



Super Tirs

En appuyant sur les Boutons A et B simultanément, ou simultanément sur la  manette multidirectionnelle, vous pouvez déclencher un Super Tir de la part du joueur. Ces tirs sont puissants et difficiles à bloquer. Du fait de la difficulté qu'ils présentent pour leurs exécutants, vous êtes limité à cinq Super Tirs par mi-temps.

Tirs Très Puissants

Quand vous avez utilisé tous vos Super Tirs, vous avez encore droit à un tir puissant. Ce Tir Très Puissant est déclenché en parcourant un certain nombre de pas avant de lancer le ballon avec le Bouton B (certains joueurs sont très costauds et n'ont pas besoin de parcourir un grand nombre de pas avant de décocher un Tir Très Puissant).



★ JEU DEFENSIF

Plaquages et Glissades

Si vous êtes près d'un adversaire en possession du ballon, vous pouvez le plaquer au sol en appuyant sur le Bouton A ou faire une glissade contre lui en appuyant sur le Bouton B. Si un équipier est plus proche du possesseur du ballon, vous pouvez lui demander de plaquer ou de faire une glissade sur l'adversaire en appuyant soit sur le Bouton A, soit sur le Bouton B.

Si vous êtes suffisamment proche de votre adversaire lors d'un plaquage ou d'une glissade, vous pouvez, en général, vous emparer du ballon et mettre temporairement au sol votre adversaire. Si un joueur est touché assez fréquemment ou fortement, il restera au sol jusqu'au prochain but ou la fin de la mi-temps.

Ne manquez pas de vérifier la boîte de communication entre joueurs située dans la partie inférieure gauche de l'écran. Communiquez avec vos équipiers au moyen du Bouton A ou du Bouton B. Ils vous indiqueront quelle sera leur prochaine action.



★ COUPS DE PIED EN CORNER ET RENTREES DE TOUCHE

Si le ballon est envoyé en dehors du terrain derrière la ligne de but ou la ligne de touche, l'ordinateur dépêchera automatiquement un joueur pour prendre le ballon et le remettre en jeu.



MOTS DE PASSE

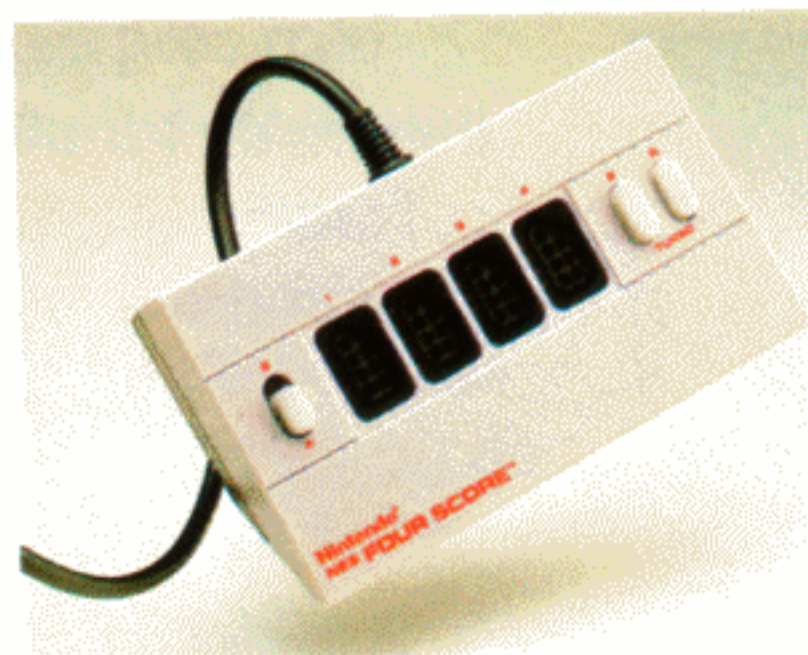
Dans le mode Tournoi, vous recevrez un mot de passe à la fin de chaque rencontre. Notez bien ce numéro pour vous y référer par la suite.

Quand vous disposez d'un mot de passe, vous pouvez commencer une rencontre à partir du dernier match que vous avez gagné. Pour introduire un mot de passe, appuyez sur les flèches haut ou bas pour choisir un chiffre, puis sur les flèches gauche ou droite pour déterminer la position des chiffres.




RENCONTRES A 2, 3 OU 4 JOUEURS (MODE MATCH)

Afin de vivre la tension du jeu avec plusieurs joueurs, utilisez un dispositif NES Four Score pour lancer un défi à un camarade ou pour vous associer à un autre dans la dernière et fabuleuse rencontre.



NES Four Score™

Dans le cas d'un jeu à plusieurs joueurs, chaque joueur ou équipe peut utiliser la  manette multidirectionnelle pour choisir le pays qu'il veut représenter. Une fois les équipes choisies, vous pouvez définir les conditions du terrain pour ajouter encore plus d'intérêt au jeu.



★ ★ ★ MEMENTO DES MOTS DE PASSE ★ ★ ★

DATE	DERNIER JEU	MOT DE PASSE

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI FRANCE 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, BANDAI FRANCE réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans factures ou après expiration de la durée de la garantie seront aux choix de BANDAI FRANCE, 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.

Pour toute information sur cette cassette ou sur les jeux NINTENDO, appelez: 16(1) 34.40.33.33.

Nintendo®



DISTRIBUTED BY BANDAI
MADE IN JAPAN BY NINTENDO
DISTRIBUÉ PAR BANDAI
FABRIQUE AU JAPON PAR NINTENDO

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON