Nintendo

DISTRIBUTED BY NINTENDO
DISTRIBUE PAR NINTENDO

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON

Nintendo

GAME BOY™

DMG-NC-FAH-3

NINTENDO WORLD CUP™★

INSTRUCTION BOOKLET
MODE D'EMPLOI

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 une console de jeu, des cartouches ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.

Dit zegel waarborgt u, dat dit produkt door Nintendo is gecontroleerd en dat het qua constructie, betrouwbaarheid en entertainmentwaarde volledig aan onze hoge kwaliteitseisen voldoet. Let bij het kopen van spellen en accessoires altijd op dit zegel, zodat u verzekerd bent van een goed werkend Nintendo-systeem.

TM & ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
©1991 Nintendo Co., Ltd.
*TM & ©1991 Nintendo, ©1991 Technos Japan Corp.

Merci d'avoir choisi la cartouche Nintendo World Cup™* pour votre appareil Game Boy™.

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 MATIERES

1. RENCONTRE DE NINTENDO COUPE DU MONDE 3
2. UTILISATION DES COMMANDES 4
3. SELECTION DE JEU 5
4. MOTS DE PASSE 6
5. SELECTION D'EQUIPE ET DE JOUEUR 7
6. PLANIFIER VOTRE STRATEGIE 8
7. COMMENT JOUER 10

Conseils d'utilisation

1) Si vous jouez pendant de longues périodes, veillez à observer une interruption de 10 à 15 minutes toutes les heures environ.
2) Ce jeu est un jeu de haute précision. Il ne doit pas être rangé dans des endroits soumis à des températures extrêmes. Evitez de le cogner ou de le laisser tomber. Ne le démontez pas.
3) Evitez de toucher aux connecteurs. Ne les exposez pas à l'humidité et ne les salissez pas. Cela pourrait endommager le jeu.
4) Ne nettoyez pas le jeu avec des solvants comme l'alcool ou le benzène.
5) Vérifiez que le connecteur plat soit propre avant d'insérer la cartouche dans le GAME BOY.
6) En dehors des périodes d'utilisation, rangez la cartouche dans son boîtier de protection.

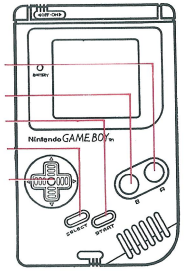
RENCONTRE DE NINTENDO COUPE DU MONDE!

Le tournoi de la Nintendo 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 Nintendo Coupe du Monde.

Tandis que d'autres ont vu leur rêve s'arrêter aux matchs de qualification, votre équipe est parvenue en finale de Nintendo Coupe du Monde. La compétition sera rude, mais vous possédez une technique sans faille. Etes-vous prêt à affronter l'élite mondiale et à remporter la victoire?

Partout où vous irez, vous emporterez avec vous les sensations fortes d'un match international avec votre jeu Nintendo World Cup. Passez... Tirez... MARQUEZ... C'est un amusement top-niveau en portable!

UTILISATION DES COMMANDES



BOUTON SELECT Le Bouton Select n'est pas utilisé.

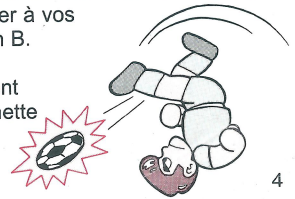
BOUTON START Utilisé pour démarrer le jeu et pour faire une pause en cours de jeu.

MANETTE MULTI-DIRECTIONNELLE Utilisée pour déplacer les joueurs, commander la direction 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 tacle 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 pour demander à vos équipiers de le lancer quand vous attaquez. Quand vous êtes en défense, vous pouvez glisser 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

Dès l'affichage de l'écran Sélection de Jeu, placez le curseur sur le nombre de joueurs voulu pour un jeu en mode Tournoi (tournament), ou choisissez le mode Face à face (versus) pour un match entre 2 joueurs (1P vs. 1P), puis appuyez sur le Bouton Start.

MODE TOURNOI (TOURNAMENT MODE)

1P (1 JOUEUR CONTRE L'ORDINATEUR)

Luttez contre l'élite mondiale du football dans le Tournoi de Nintendo Coupe du Monde. Si vous battez les 12 équipes rivales dans ce tournoi, la Nintendo Coupe du Monde est à vous.

2P (2 JOUEURS CONTRE L'ORDINATEUR)

Faites équipe avec un camarade et luttez pour remporter le Trophée de la Nintendo Coupe du Monde!

MODE FACE A FACE (VERSUS MODE)

Versus (1 JOUEUR CONTRE 1 JOUEUR)

Décidez de rencontres idéales en différents lieux du globe au cours de cette partie passionnante.

Note: Pour choisir l'un des jeux à deux joueurs (2P ou Versus), une cartouche devra être introduite dans chaque appareil Game Boy et un câble Game Link™ connecté correctement aux deux appareils.

MOTS DE PASSE

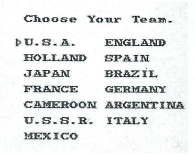
Dans les rencontres en mode Tournoi, vous recevrez un mot de passe à la fin de chaque partie. Notez bien ce numéro pour vous y reporter par la suite.

Quand vous disposez d'un mot de passe, vous pouvez démarrer une rencontre à partir de la dernière partie que vous avez gagnée. Pour introduire un mot de passe, appuyez sur la flèche Haut ou Bas pour choisir un chiffre, puis sur la flèche Gauche ou Droite pour déterminer la position des chiffres. Appuyez ensuite sur le Bouton Start.

SELECTION D'EQUIPE ET DE JOUEUR

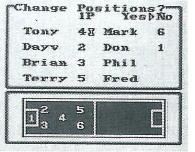
SELECTION D'EQUIPE

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 1P ou 2P, vous ou votre partenaire choisirez un pays à représenter. Dans les parties en mode Face à face (versus) à 2 joueurs, chaque joueur choisira un pays à représenter.



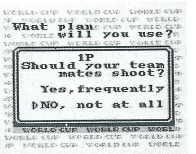
POSITION DU JOUEUR

Tout comme pour le choix des équipes, chaque joueur possède des caractéristiques qui lui sont propres. 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 chacune des six positions au moyen du curseur et du Bouton A. Vous commandez le joueur identifié par le chiffre romain I (le chiffre romain II apparaîtra à côté du nom du joueur de votre partenaire dans les rencontres à deux).



PLANIFIER VOTRE STRATEGIE

Il est très important de planifier votre stratégie en vue de remporter chaque partie. Pour arriver en finale de Nintendo Coupe du Monde, vous devez apprendre différentes techniques et comment adapter votre jeu à celui de vos adversaires. Pour décider de votre stratégie offensive, placez le curseur sur l'option désirée et faites la sélection avec le Bouton A. Répétez cette étape à nouveau pour compléter votre stratégie et 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 A.

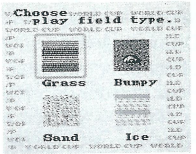
VOS EQUIPIERS DOIVENT-ILS FAIRE DES TIRS?

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

Aucune équipe n'est identique. 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 Nintendo Coupe du Monde!

SELECTION DES CONDITIONS DE TERRAIN

Dans le mode Face à face (versus), chaque joueur ayant choisi une équipe, utilisez le curseur pour définir le type de terrain sur lequel vous voulez que la partie se déroule. Appuyez ensuite sur le Bouton A pour sélectionner ce terrain.



GRASS (HERBE)

Jouez sur l'herbe parfaitement entretenue des meilleurs terrains internationaux.

BUMPY (BOSSELÉ)

Attention aux pierres sur cette surface de jeu. Si vous heurtez une pierre, vous devrez peut-être rester assis pendant quelques secondes afin de recouvrer vos esprits.

SAND (SABLE)

L'épaisse couche de sable de ce terrain ralentit considérablement le roulement de la balle. Attention! Une fois au sol, vos passes n'iront pas très loin.

ICE (GLACE)

Sur cette surface glissante, vous risquez de glisser hors de la surface de jeu si vous faites l'objet d'un tacle.

COMMENT JOUER

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

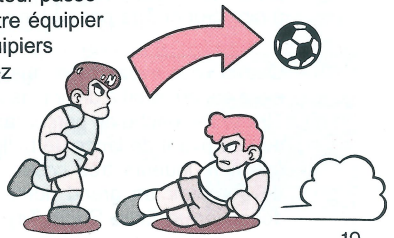
JEU OFFENSIF

Dribbles

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

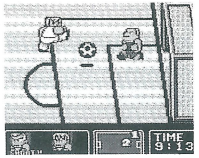
Passes

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 l'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 la direction choisie. Vous pouvez aussi demander à vos équipiers de lancer le ballon en appuyant sur le Bouton B.

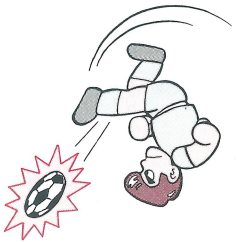


Super Tirs

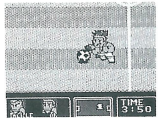
En appuyant sur les Boutons A et B simultanément, ou simultanément avec la manette multidirectionnelle, vous pouvez déclencher un Super Tir de la part du joureur. Ces tirs sont très puissants et difficiles à bloquer. Du fait de la difficulté qu'ils présentent pour leurs exécutants, vous êtes limité à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

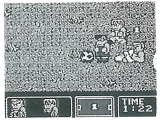
Extra Super Tirs

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



JEU DEFENSIF



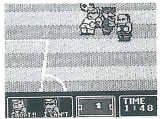


Tacles et Glissades

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

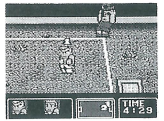
Si vous êtes suffisamment proche de votre adversaire lors d'un tacle ou d'une glissade, vous pouvez, en général, vous emparer du ballon et mettre temporairement au sol votre adversaire. Si un joueur est touché assez fréquemment ou fortement, il restera au sol jusqu'au prochain but ou la fin de la mi-temps.

Communiquez avec vos équipiers!



Ne manquez pas de vérifier la boîte de communication entre joueurs située dans la partie inférieure gauche de l'écran. Parlez à vos équipiers au moyen du Bouton A ou du Bouton B et ils vous diront quelle sera leur prochaine action.

Corners et remises en jeu



Si le ballon est hors jeu, 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.

*** MEMENTO DES MOTS DE PASSE ***

DATE	DERNIER JEU	MOT DE PASSE

[0493DSF]

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS

Cartouches (Game Paks) pour le GAME BOY de Nintendo

NINTENDO FRANCE garantit la cartouche destinée à l'utilisation du Game Boy pendant une période de **180 jours** à compter de la date d'achat. La garantie couvre les pièces et la main d'œuvre ainsi que les frais de port retour. **NINTENDO FRANCE** réparera ou remplacera gratuitement à son choix, toute pièce ou matériel défectueux.

Pour tout problème rencontré, appelez le **SOS NINTENDO au 16 (1) 34 64 77 55** et un conseiller technique vous orientera. Si le conseiller ne peut résoudre le problème par téléphone, adressez-nous directement votre cartouche en recommandé et en port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat, ou du bon de garantie dûment rempli à :

NINTENDO S.A.V.
BP 797
95004 CERGY PONTOISE CEDEX

N'oubliez pas de mentionner clairement vos nom, adresse et téléphone ainsi qu'une brève description des défauts constatés.

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou du bon de garantie correctement rempli, ou celles dont la garantie est périmée seront réparées à la charge du client, suivant le tarif en vigueur. **NINTENDO FRANCE** vous fera connaître par écrit le coût de la réparation ou du remplacement de la pièce défectueuse. Un chèque ou un mandat pour le montant correspondant, libellé à l'ordre de **NINTENDO FRANCE**, devra être joint à votre envoi.

Cette garantie ne s'appliquera pas si la cartouche a été détériorée par une cause étrangère au matériel, endommagée par négligence, accident, usage abusif, utilisation d'accessoires non agréés par **NINTENDO FRANCE**, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

En tout état de cause, la garantie légale concernant les défauts et vices cachés s'appliquera dans les conditions des Articles 1641 et suivants du Code Civil.

Pour toute information sur les jeux Nintendo, appelez le **S.O.S. NINTENDO** au **16 (1) 34.64.77.55.** Si vous avez un Minitel, **3615 NINTENDO**, 24h/24h, 7 jours/7.

[0493DSB]

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS

Nintendo Game Boy GAME PAKS (Cartouches)

NINTENDO REPAIR SERVICE («NINTENDO») garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que le NINTENDO Game Pak («CARTOUCHE») ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 180 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît pendant cette période, NINTENDO soit réparera, soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse. Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à :

NINTENDO REPAIR SERVICE
Trade Mart, B.P. 271
1020 Bruxelles
BELGIQUE

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de NINTENDO soit réparées soit remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. Pour connaître le montant qui vous sera facturé, vous pouvez consulter nos services au 02-478.90.48, extension 60/61.

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

Hartelijk dank voor het kopen van deze spelcassette met Nintendo World Cup™★ voor je Nintendo® Game Boy™.

Lees deze handleiding goed door zodat je precies weet hoe je dit spel moet spelen en houd hem ook steeds bij de hand om er dingen in op te zoeken.

INHOUD

1. DE STRIJD OM DE NINTENDO WERELDCUP! 17
2. HOE DE CONTROLLER WERKT 18
3. SPELKEUZE 19
4. PASWOORDEN 20
5. KEUZE VAN TEAM EN SPELERS 21
6. HET BEPALEN VAN JE SPELSTRATEGIE 22
7. HOE JE HET SPEELT 24

Waarschuwing

1) Neem na twee uur spelen altijd een pauze van 15 minuten voor het beste resultaat.
2) Deze spelcassette is een uiterst gevoelig precisieprodukt. Bescherm hem daarom tegen te hoge en te lage temperaturen, ga er voorzichtig mee om en haal hem vooral niet uit elkaar.
3) Kom niet aan de electrische contacten en houd de cassette uit de buurt van water en vuil, anders ontstaan er storingen.
4) Probeer niet de cassette schoon te maken met benzine, terpentine, alcohol of andere vluchtige stoffen.
5) Controleer steeds of er geen vuil of stof op de aansluiting van de cassette zit voordat je hem in je Game Boy doet.
6) Bewaar de spelcassette altijd in zijn doosje.

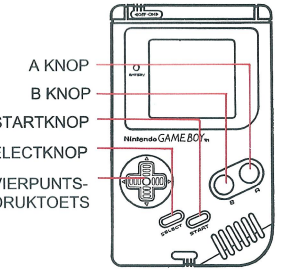
DE STRIJD OM DE NINTENDO WERELDCUP!

De strijd om de Wereldbeker Voetbal is het grootste sportevenement ter wereld. Uit 13 landen zijn de nationale teams bij elkaar gekomen in de hoop straks die felbegeerde Cup mee naar huis te mogen nemen.

Anderen mogen er misschien van dromen net door de kwalificatiewedstrijden te zijn heengekomen, maar jouw team heeft de finale om de Nintendo Wereldcup bereikt. De strijd wordt fel, maar je hebt je goed op de komende wedstrijden voorbereid. Kun je het opnemen tegen de besten ter wereld en aan de top eindigen?

Geniet waar je maar wilt van dit internationale voetbalevenement met Nintendo World Cup. Geef af... schiet... GOAL! Dit is draagbaar plezier van wereldklasse!

HOE DE CONTROLLER WERKT



SELECTKNOP De SELECTKNOP wordt niet gebruikt.

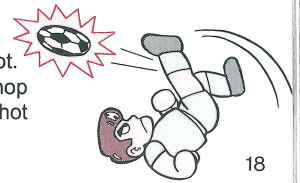
STARTKNOP Om het spel te starten en om tussentijds te pauzeren.

VIERPUNTS-DRUKTOETS Om spelers te laten bewegen, de richting van een schot te bepalen en de cursor over het keuzescherm te bewegen.

A KNOP Gebruik tijdens een aanval de A knop om de bal af te geven of je teamgenoten te vragen die naar je toe te spelen. Als je in de verdediging bent, kun je door op de A knop te drukken een tegenstander tackelen of je teamgenoten vragen dat te doen.

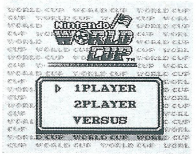
B KNOP Gebruik tijdens een aanval de B knop om de bal te schieten of je teamgenoten te vragen dat te doen. Als je in de verdediging bent, kun je door op de B knop te drukken een sliding naar je tegenstander maken of je teamgenoten vragen dat te doen.

SPECIALE SCHOTEN Iedere speler heeft een speciaal schot. Door tegelijkertijd op de A en de B knop èn de vierpuntsdruktoets te drukken kun je het superschot van elke speler activeren.



SPELKEUZE

Zodra het spel-keuzescherm verschijnt, verplaats je de cursor naar het gewenste aantal spelers waarmee je aan het toernooi wilt deelnemen of je kiest "versus play" voor een wedstrijd van één speler tegen een andere. Vervolgens druk je op de STARTKNOP.



TOERNOOISTAND

1P (1 SPELER TEGEN DE COMPUTER)

Neem het op tegen de besten ter wereld tijdens het toernooi om de Wereldbeker. Als je daarbij alle 12 teams verslaat, win je die felbegeerde Cup!

2P (2 SPELERS TEGEN DE COMPUTER)

Doe samen met een vriend of vriendin mee aan de strijd om de Nintendo Wereldcup!

"VERSUS"-STAND

Versus (1 SPELER TEGEN 1 SPELER)

Creëer je eigen droomwedstrijden op verschillende velden overal ter wereld in deze opwindende serie wedstrijden.

N.B.: Het is niet mogelijk één van de twee spellen voor twee spelers te kiezen (2P of Versus) tenzij er in beide Game Boys een cassette zit en er op beide apparaten een Game Link™ snoer is aangesloten.

PASWOORDEN

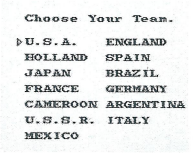
Tijdens het toernooi krijg je aan het einde van iedere wedstrijd een paswoord toegewezen. Schrijf dit getal op om het later weer terug te kunnen vinden.

Heb je eenmaal een paswoord, dan kun je het spel beginnen bij de laatste wedstrijd die je de vorige keer hebt gewonnen. Om een paswoord in te voeren druk je op de boven - of onderkant van de vierpuntsdruktoets, vervolgens op de linker - of rechterkant daarvan om de plaats van dat cijfer te kiezen en vervolgens op de STARTKNOP.

KEUZE VAN TEAM EN SPELERS

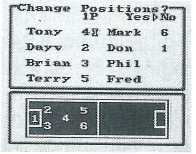
KEUZE VAN HET TEAM

Elk team heeft zijn specifieke sterke en zwakke punten. Sommige teams zijn erg snel, sommige zijn sterk in de verdediging, terwijl andere weer heel goed zijn in het plaatsen van de bal. Probeer het team te vinden dat over de hele linie de meeste kwaliteiten heeft, of kies een zwak team en zie maar hoe ver je komt. Tijdens de wedstrijden voor 1 speler (1P) of 2 spelers (2P) kiezen jij en je teamgenoot welk land je wilt vertegenwoordigen. In de 2P "Versus" stand kiest elke speler het land dat hij of zij wil vertegenwoordigen.



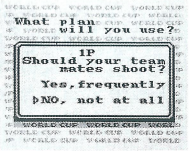
OPSTELLING SPELERS

Evenals elk team heeft ook iedere speler zijn sterke en zwakke punten. Omdat jij maar één speler bestuurt en de computer de rest van je team, moet je er door experimenteren zien achter te komen wie van jouw team door de bank genomen de meeste kwaliteiten heeft. Om de "Players Position" te veranderen verplaats je de cursor naar "YES" en leg je je keuze vast met de A knop. Wijs met de cursor en de A knop voor iedere positie een speler aan. De speler met het Romeinse cijfer I is degene die jij bestuurt (in een spel voor meer spelers verschijnt het Romeinse cijfer II naast de naam van de tweede speler).



HET BEPALEN VAN JE SPELSTRATEGIE

Het is bijzonder belangrijk voor elke wedstrijd je strategie te bepalen. Wil je de Wereldbeker winnen, dan moet je verschillende technieken onder de knie krijgen en je leren aanpassen aan de aanpak van je tegenstanders.
Om je aanvalsstrategie te bepalen, moet je de cursor bij de strategie van je keuze plaatsen en die vastleggen met de A knop. Herhaal dit nog een keer om je spelstrategie te kiezen en begin dan met het spel.



JE AANVALSSTRATEGIE?

Wil je dat je teamgenoten de bal aan je afspelen of wil je dat ze daarmee over het veld dribbelen. Kies je voor het laatste, dan kun je ze vragen de bal aan je af te spelen door op de A knop te drukken.

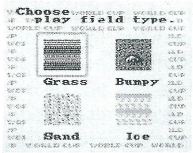
MOETEN JE TEAMGENOTEN SCHIETEN?

Soms is het gewenst dat je teamgenoten wat meer meehelpen om te scoren. Jij bepaalt of ze de bal vaak, af en toe of helemaal niet op het doel moeten schieten.

Niet elk team is gelijk. Bepaal je strategie voor elk team met zorg en breng eventueel veranderingen aan tijdens de rust. Of je alle tegenstanders verslaat en de Wereldbeker verovert hangt helemaal af van de wijze waarop je iedere wedstrijd voorbereidt!

HOE JE HET SPEELVELD KIEST

Gebruik in de Versus wedstrijd, nadat elke speler een team heeft gekozen, de cursor om het soort veld te kiezen waarop je wilt spelen. Druk vervolgens op de A knop om die keuze vast te leggen.



"GRASS"

Speel op de perfect onderhouden grasmatten van de beste stadions ter wereld.

"BUMPY"

Pas op voor de grote stenen op dit speelveld! Als je daar tegenaan loopt moet je soms een paar minuten gaan zitten om weer bij zinnen te komen.

"SAND"

Door de dikke zandlaag op dit veld rolt de bal heel erg langzaam. Kijk uit! Want je schoten komen niet ver meer als de bal de grond eenmaal heeft geraakt.

"ICE"

Op deze spekgladde ondergrond kun je van het veld afglijden als je wordt getackled.

HOE JE HET SPEELT

Door in combinatie met de vierpuntsdruktoets ook de A en de B knop te gebruiken kun je de aanvallende en verdedigende bewegingen van jouw speler en diens teamgenoten regelen.

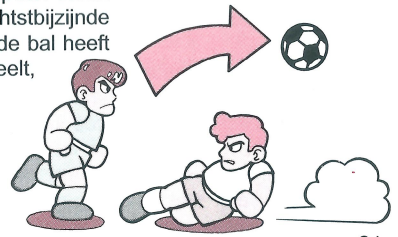
AANVAL

Dribbelen

Als je de bal hebt, kun je door in iedere gewenste richting op de vierpuntsdruktoets te drukken je dribbels regelen.

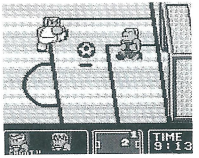
Bal afgeven

Als je de bal naar een teamgenoot wilt afspelen, druk je op de A knop. De computer stuurt de bal dan automatisch naar de dichtstbijzijnde medespeler. Als een teamgenoot de bal heeft en je wilt dat hij die aan jou afspeelt, druk je eveneens op de A knop.



Schieten

Door tegelijkertijd op de B knop en in de gewenste richting op de vierpuntsdruktoets te drukken, kun je de bal die kant op schieten. Je kunt ook je medespelers vragen te schieten door op de B knop te drukken.

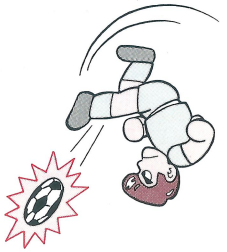


Superschoten

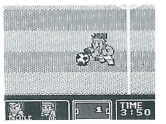
Door tegelijkertijd op de A en de B knop en eventueel ook op de vierpuntsdruktoets te drukken, kun je het superschot van een bepaalde speler activeren. Dit zijn krachtige en moeilijk te stoppen schoten. Omdat deze voor de spelers moeilijk zijn uit te voeren, mag je maar vijf superschoten per speelhelft gebruiken.

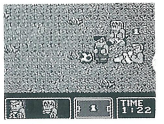
Keiharde schoten

Heb je al je superschoten opgebruikt, dan kun je nog steeds een keihard schot afgeven. Dat doe je door eerst een aanloop van een aantal passen te nemen voordat je de bal met de B knop schiet (sommige spelers zijn bijzonder sterk en hoeven dan ook niet zoveel passen te nemen om zo'n "loeier" te activeren).



VERDEDIGING



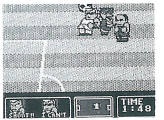


Tackelen en slidings maken

Als je dichtbij een speler bent die de bal heeft, kun je hem tackelen door op de A knop te drukken of een sliding maken met de B knop. Als een medespeler dichter bij de man met de bal is, kun je hem door middel van de A of de B knop vragen die tegenstander te tackelen of een sliding te maken. Als je tijdens zo'n beweging dicht genoeg bij je tegenstander bent, kun je hem gewoonlijk de bal ontnemen en hem tijdelijk tegen de grond werken. Als een speler maar vaak en/of hard genoeg geraakt wordt, blijft hij liggen totdat er een doelpunt is gemaakt of de speelhelft voorbij is.

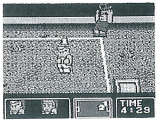
Praat met je teamgenoten!

Let vooral goed op het communicatievenster van de spelers links onderin het scherm. Praat met je medespelers door middel van de A of de B knop. Zij zullen je ook vertellen wat ze daarna gaan doen.



Hoekschoppen & ingooien

Als de bal buiten het speelveld wordt geschopt, over de doellijn of een zijlijn, stuurt de computer vanzelf een speler om die bal te halen en hem weer in het spel te brengen.



*** NOTEER HIER JE PASWOORDEN ***

DATUM	LAATSTE WEDSTRIJD	PASWOORD
20-3-94	36343	36343
20-3-94	Germany - Spain	36413 36313 41213
		42913
		51343

[0493DSH]

180 DAGEN GARANTIE – Nintendo Game Boy SPELCASSETTES

Nintendo Netherlands B.V. («Nintendo») garandeert aan de eerste consument-koper/gebruiker dat deze Nintendo Game Boy spelcassette («cassette») gedurende 180 dagen na aankoop geen materiaal- of constructiefouten zal vertonen.

Als er toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 180 dagen garantie, zal Nintendo Netherlands B.V. de cassette kosteloos repareren of vervangen, zulks te harer keuze. Bel in geval van storing eerst de Nintendo Service (telefoonnummers hieronder). Als de monteur de klacht niet per telefoon kan oplossen, zal hij u adviseren de cassette aan uw dealer te retourneren, dan wel dit, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs op te sturen naar:

Nintendo Netherlands B.V.
T.a.v. Technische Dienst
Postbus 6123
4000 HC TIEL
NEDERLAND
Tel. 03440-14234

Nintendo Repair Service
Postbus 271
1020 BRUSSEL
BELGIË
Tel. 02-4789048

Cassettes die zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 180-dagen-termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van Nintendo Netherlands B.V. - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u van tevoren over de kosten met de Nintendo Service in Nederland - tussen 9.00 en 17.00 uur - onder nummer 03440-14234, of met de Nintendo Repair Service in België - tussen 14.00 en 17.30 uur - onder nummer 02-4789048.

Als na inspectie door de Nintendo Service blijkt dat het cassette niet kan worden gerepareerd, zal het naar u worden teruggezonden.

Deze garantie geldt niet als de cassette beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of als er veranderingen aan de cassette zijn aangebracht na de aanschaf.

Heeft u spelvragen? Bel de Nintendo Servicelijn!

In Nederland kan dat van maandag t/m vrijdag tussen 11.00 en 19.00 uur en op zaterdag tussen 9.00 en 16.00 uur. Telefoonnummer 03440 - 32222.

In België kan dat van maandag t/m vrijdag tussen 14.00 en 18.00 uur. Telefoonnummer 02 - 4789208.