



THQ Inc.
5016 N. Parkway Calabasas, Suite 100, Calabasas, CA 91302
© 1998 Electronic Arts. EA SPORTS and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Official licensed product of the FIFA World Cup France 98. © The France 98 Emblem and Official Mascot are copyrights and trademarks of ISL. © 1977 FIFA TM. © The Official World Cup trophy is a copyright and trademark of FIFA. MANUFACTURED UNDER LICENSE BY ELECTRONIC ARTS. THQ is a registered trademark of THQ Inc.
Printed in Japan

Nintendo

GAME BOY®



DMG-ABWE-USA

WORLD
CUP 98

INSTRUCTION BOOKLET

WARNING: PLEASE READ THE ENCLOSED CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET CAREFULLY BEFORE USING YOUR NINTENDO® HARDWARE SYSTEM OR GAME PAK.

THIS PRODUCT HAS BEEN RATED BY THE ENTERTAINMENT SOFTWARE RATING BOARD. FOR INFORMATION ABOUT THE ESRB RATING, OR TO COMMENT ABOUT THE APPROPRIATENESS OF THE RATING, PLEASE CONTACT THE ESRB AT 1-800-771-3772.



THIS OFFICIAL 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. ALL NINTENDO PRODUCTS ARE LICENSED BY SALE FOR USE ONLY WITH OTHER AUTHORIZED PRODUCTS BEARING THE OFFICIAL NINTENDO SEAL OF QUALITY.

LICENSED BY



NINTENDO, GAME BOY AND THE OFFICIAL SEALS ARE REGISTERED TRADEMARKS OF NINTENDO OF AMERICA INC.
© 1989 NINTENDO OF AMERICA INC.

TABLE OF CONTENTS



WORLD CUP 98.....	2
GETTING STARTED.....	3
CONTROL SUMMARY.....	4
GAME SETUP.....	5
PLAYING AN EXHIBITION GAME.....	8
TEAM SELECT.....	8
PRE-GAME OPTIONS MENU.....	9
ON THE FIELD.....	13
GAME CONTROL MENU.....	22
WORLD CUP PLAY.....	23
PLAYOFFS.....	24
LEAGUE PLAY.....	25
PASSWORD.....	25
RESTORING A SAVED GAME.....	26
USING YOUR SUPER GAME BOY ADAPTER.....	28
LIMITED WARRANTY.....	57



PLAY YOUR WAY INTO HISTORY!

WORLD CUP 98

The only officially licensed game for FRANCE 98 on the Game Boy. World Cup 98 lets you experience all the non-stop action and thrills of the world's most prestigious tournament in the world's most popular sport. Join soccer's elite teams from around the globe in your quest to become World Champion 98.



GETTING STARTED

1. Turn OFF the power switch on your Nintendo Game Boy. Never insert or remove a Game Pak when the power is on.
2. Insert the WORLD CUP 98 Game Pak into the slot on the Game Boy. Press firmly to lock the Game Pak in place.
3. Turn ON the power switch. Press the Start Button to get to the Season Options Screen.



CONTROL SUMMARY

This control summary gives you a quick-start guide to WORLD CUP 98 for those who can't wait to start tearing up the field.

KICK OFF

Kick the ball A or B Button

OFFENSE

Control ball/Dribble Control Pad in any direction

Pass to teammate A Button + Control Pad to teammate

Shoot B Button + Control Pad to aim shot

DEFENSE

Switch player control A Button

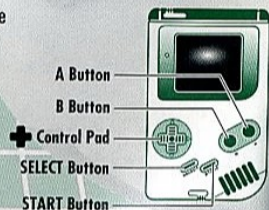
Burst of speed B Button

Push opponent A + B Button

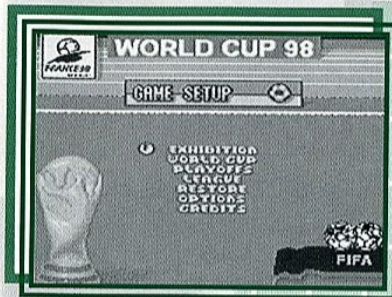
CORNER KICK/THROW IN

Position Target Control Pad in any direction

Kick/Throw the ball A or B Button



GAME SETUP



The Game Setup screen displays gaming options. Choose a game mode, select RESTORE to load a saved series in progress, or use OPTIONS to customise the game.

To select a Game Setup option:

1. From the Game Setup screen, Control Pad up/down to highlight an option.
2. Press A, B, or START to select.



GAME MODES

EXHIBITION

A single game between two teams of your choice.

WORLD CUP

Select a team and attempt to make your way through the World Cup groupings to the Playoffs and on to the Finals.

PLAYOFFS

If you don't have time for the World Cup rounds, choose PLAYOFFS. The initial qualifying round is bypassed for a shorter path to the Finals.

LEAGUE

Select a team and carry them through an entire WORLD CUP 98 league. Each team plays every other team in the league twice to determine a league champion.

RESTORE

WORLD CUP 98 can restore a League, World Cup, or Playoff series in progress. Enter the assigned password and resume your series from the next game. (See Password, page 25.)



OPTIONS

Five game-modifying options are available to customize the match-up to your preference.

To change options:

1. From the Options screen, Control Pad up/down to highlight the desired option.
2. Control Pad left/right to cycle through choices.
3. Press A, B, or START to accept changes. The Game Setup screen appears.

HALF LENGTH: A complete soccer match consists of two equal halves. You determine the length of each half.

FOULS: With fouls ON, a vicious tackle or push could result not only in a free kick, but also in the ref reaching for a yellow or red card. Available FOULS options are OFF, EASY, HARD, STRICT and RANDOM.

GAME TYPE: SIMULATION games reproduce the effects of tired legs on the players' passing and shooting ability. Players in ACTION games don't tire as the match progresses.

FIELD TYPE: The influence of weather conditions can be seen in the state of the field, which affects the movement of the ball on the ground and the height of its bounce. The drier the conditions, the quicker the ball rolls across the field and the higher it bounces.

SOUND: Select from MUSIC & SFX (Sound effects), NONE, MUSIC ONLY, and SFX ONLY.



PLAYING AN EXHIBITION GAME

To quickly begin a game, familiarize yourself with the Command Summary (p. 4) and select EXHIBITION from the Game Setup screen. The Team Select screen appears.

TEAM SELECT

Choose which teams are matched up in the ensuing game. To assist in team selection, rating meters are presented for each team, detailing seven rating categories. The Home team appears on the left side of the screen, Visitors on the right. You always control the Home team on the field.

To select teams:

1. From the Team Select screen, Control Pad up/down to cycle through teams.
2. Control Pad left/right to toggle Home/Visitor.
3. When your team selection is complete, press any button.



PRE-GAME OPTIONS MENU

From the Pre-game options menu, adjust your team settings for the upcoming game.

To select a Pre-Game option:

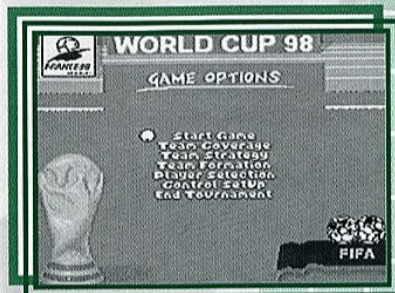
1. From the Pre-game options menu, Control Pad up/down to highlight an option and press A or B to select.
2. To return to the Pre-game options menu from an options screen, press START.

START GAME: Leave the Control menu and line up on the field.

TEAM COVERAGE: Adjust the range of your players' field coverage. Coverage control is divided between Defense, Midfield and Attack.

To adjust your coverage:

1. From the Team Coverage screen, Control Pad up/down to highlight a coverage grouping.
2. Control Pad left/right to adjust the length of the shaded area on the field. The Midfield area extends in either direction.





TEAM STRATEGY: The best way to win games is to be consistent. Select a Strategy at the beginning of the match and follow it through to the end.

To implement your strategy:

- From the Team Strategy screen, Control Pad up/down to highlight a strategy option. The arrows on the field change to illustrate each strategy.

TEAM FORMATION: Set the formation for the game. A diagram of X's on the field displays how each formation is positioned.

To set your team's formation:

- From the Team Formation screen, Control Pad up/down to highlight a formation setting.

PLAYER SELECTION: The first 11 players are your starters, indicated by crosses on the field diagram. You can change your starters' positions or bring new players in to replace them.



To change your starting line-up:

1. From the Player Selection screen, Control Pad up/down to highlight a player you want to reposition. An X appears in the player's position on the field diagram.
2. Press B to select the player. Press A to cancel a player selection.
3. Control Pad up/down to move the highlight to the player you want to swap positions with.
4. Press B again. The two players swap positions.

- Control Pad left/right to scroll through the 13 rating categories.

(Players are evaluated on a variety of skills and rated accordingly. A higher rating number indicates a higher skill level.)

NOTE: The Starting Line-up option only appears on the Pre-game options menu. After the match begins, it is replaced by the Substitutions option.



CONTROL SETUP:

WORLD CUP 98's unique perspective gives you a TV-style view down onto the field. To compensate for the angle from which you view the action, you can change the response of your Control Pad.

The arrow on the Control Setup screen is normally diagonal up. Control Pad diagonally, moves the players upfield. When the arrow points to the right, Control Pad in the true direction to which you want the players to run.

- From the Control Setup screen, press B to toggle control direction.

QUIT/END: If you decide against playing the upcoming game or series, select QUIT/END. The Game Setup screen appears.

- After selecting QUIT/END, Control Pad down to highlight YES and press any button to decline playing that game.



ON THE FIELD

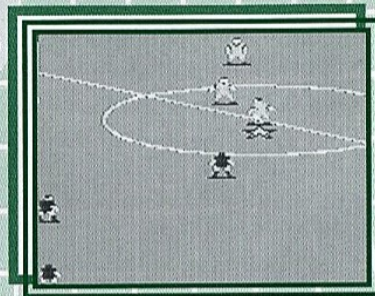
March your players out to their positions on the field and get the contest underway. The action starts with the opening kickoff.

KICK OFF/RESTART

Before each half and after each score, the players take up their positions on either side of the center circle. The kickoff is a pass to a fellow attacker.

To kick off and get the game underway:

- With both teams in kickoff formation, press A or B to kick the ball.





BALL CONTROL

Players control the ball by dribbling and passing. Try to control the ball around the defenders in an effort to gain access to an open shot at the net.

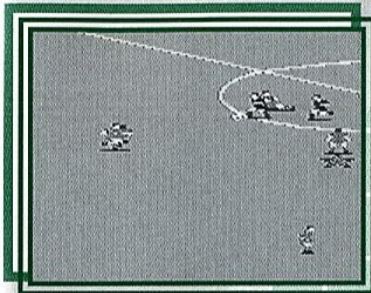
- Tap the A Button to push the ball just in front of the player.
- Press the A Button to kick the ball softly in the direction the player is facing.
- Press, hold, and then release the A Button to pass the ball to a nearby player in the direction the player is facing.
- Press and hold the B Button, then press the A Button and release to execute a flat pass in the direction the player is facing.
- Press the A Button and the B Button together to execute a "give-and-go".
- Press the B Button and aim with the control pad to shoot the ball.



DEFENSE

Don't underestimate the importance of solid defense. Great defensive plays create great offensive plays and invaluable scoring opportunities.

- Press the B Button to give the player you are controlling a burst of speed.
- Press the A Button to switch control to the player nearest the ball.
- Press the A Button and the B Button together to shove a nearby player.
- The player you are controlling will slide tackle when within a certain range of the player with the ball by pressing the B Button.



KEEPER'S BALL

When the ball is safely in the goalie's arms, it's a keeper's ball.

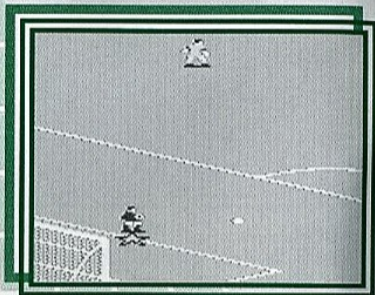
- Press B to toggle Target mode on and off.
- Control Pad in any direction to position Target.
- Press A to throw or kick to the player nearest the target.



BALL OUT OF PLAY

The ball is out of play when the whole of its circumference passes over the sideline or goal line, signaled by the referee's whistle. This results in one of four different methods of restarting play:

1. **GOAL:** After each score, the players take up their positions on either side of the center circle. Kick off to restart play.
 - With both teams in kickoff formation, press A or B to kick the ball.
2. **GOAL KICK:** An attacking player shoots wide of the goal and none of the defenders touch the ball on its way over the goal line. The ball is automatically placed at the corner of the goalie's box.
 - Press B to toggle Target mode on and off.
 - Control Pad in any direction to position target.
 - Press A to kick to the player nearest the target.



3. **CORNER KICK:** When the last player to touch the ball on its way over the goal line was a defender or the goalie, a Corner Kick is taken from within the quarter circle marked at the corner of the field.
 - Control Pad in any direction to position target.
 - Press A or B to kick to the player nearest the target.
4. **THROW-IN:** Taken from the sideline where the ball went out of play, a throw-in is awarded when an opposition player kicks the ball out of bounds.
 - Control Pad in any direction to position target.
 - Press A or B to throw to the player nearest the target.

INFRINGEMENTS

Penalties awarded for infringements keep the game friendly and fair. The ref is responsible for catching infringements and enforcing the proper punishment.

FREE KICKS: Awarded for fouls and technical infringements. These include violent or late tackles, shoving a player off the ball and off-sides.

When you win a free kick, the ball is placed where the infringement took place. A player is automatically designated to take the kick.

- Control Pad in any direction to position target.
- Press A or B to kick to the player nearest the target.



PENALTIES: Awarded when an infraction worthy of a free kick occurs in the penalty area. The ball is placed on the penalty spot automatically. The penalty taker is nominated automatically and takes his place in the penalty area ready for the kick.

To defend against a penalty kick:

- Control Pad left/right just before the ball is struck, to dive in anticipation of the shot.

To take a penalty kick:

- Press A or B to kick the ball.



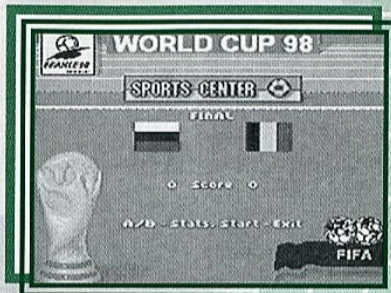
BOOKINGS: If the referee witnesses a flagrant foul, the offender is given a yellow card. A player receiving two yellow cards in a game is kicked out of the game, and the team must continue with one less player.

If the referee judges a foul to be particularly vicious he shows a red card. A red card instantly removes the offender from the game.

HALFTIME

When the referee signals the end of the first half, both teams retire to the locker room and the halftime scoreboard appears.

- After checking the halftime score, press **START** to get back to the action. You return to midfield for the second half kickoff.



END OF GAME

At the end of an Exhibition game, the final scores for both teams are displayed.

- Press **A** or **B** to view stats.
- Press **START** to exit. The Game Setup screen appears.

PAUSING THE GAME

When the game is paused, the Game Control menu appears with new options relevant to the game in progress.

To pause the game during play:

- Press **START**. The game is paused and the Game Control menu appears.
- Press **START** again to return to the contest.



GAME CONTROL MENU

To select a Game Control option:

1. From the Game Control menu, Control Pad up/down to highlight an option and press A or B to select.
2. To return to the Game Control menu from an options screen, press START.

SCORE: Displays the current score along with the time remaining in the present half.

SUBSTITUTIONS: In WORLD CUP, LEAGUE, and PLAYOFF modes, the number of subs used per game is limited to two; there is no such restriction in EXHIBITION mode. Change lineups from the Substitutions screen in the same manner as from the Starting Line-up screen. (See Starting Line-up on page 11.)

GAME STATS: The Game Stats screen presents up-to-the-minute statistics on both teams in eight critical categories.

SCORE SUMMARY: The Scoring screen chronicles the last ten goals scored. You can review which players have scored, the team they scored for, and the time the goal was scored.

BOOKINGS: On the Fouls screen the last ten players whose actions have warranted a red or yellow card are listed, along with their team and the time the offense took place.



WORLD CUP PLAY

Selecting WORLD CUP from the Game Setup screen brings up the Team Select screen. Choose which team you want to represent.

To select a team:

1. From the Team Select screen, Control Pad up/down to cycle through the teams.
2. Press A, B, or START to select. The World Cup Groupings screen appears.

WORLD CUP GROUPINGS

The player can edit the World Cup groups. Press SELECT to enter the edit mode. UP/DOWN moves to the team to change, SELECT then selects the team. LEFT/RIGHT changes the team. START confirms the change. This returns the player to the edit mode. Pressing START leaves the edit mode. When all the changes have been made the players leave the group screens and a password is given.

The World Cup consists of 8 groups each with 4 teams. Each team plays every other team in their group once. After all the group games have been played the top two placed teams from each group go through to the second phase playoff tree.

The World Cup Groupings screen appears after every match. Check on the current state of play and how the last set of matches have affected tournament positions. Simulated game scores are displayed at the bottom of the screen.

- From the World Cup Groupings screen, Control Pad left/right to cycle through divisions.



PLAYOFFS

Selecting **PLAYOFFS** from the Game Setup screen brings up the Team Select screen. Choose which team you want to represent.

Playoff team selection is made in the same manner as World Cup team selection. (See World Cup Play on page 23.)

PLAYOFF TREE

The initial Playoff Tree displays the Round of 16 in a single elimination format. This structure allows for the possibility of many interesting matches, and some real one-sided goal feasts — plus the added possibility of an upset or two. As in World Cup play, the Playoff Tree culminates in the World Championship match. After every match, the Playoff Tree is updated to present the current state of play. Check which teams have advanced on to the next round.



LEAGUE PLAY

Selecting **LEAGUE** from the Game Setup screen brings up the Team Select screen. Choose which team you want to represent.

League team selection is made in the same manner as World Cup team selection. (See World Cup Play on page 23.)

LEAGUE STANDINGS

WORLD CUP 98 league is composed of eight teams. Each team plays every other team in the league twice. Three points are awarded for a victory and one for drawn games. Leagues do not offer post-season play — the team with the most points at the end of the schedule is League champion!

EDIT LEAGUE

Pressing **SELECT** enters the edit mode. **UP/DOWN** moves to the team to change. **SELECT** selects the team. **LEFT/RIGHT** changes the team. **START** confirms the change. Pressing **START** leaves the edit mode. When all the changes have been made and the player leaves the league screen a password is given.

PASSWORD

WORLD CUP 98 saves World Cup, Playoff, and League series in progress with computer generated passwords. Following each World Cup, Playoff, and League game, the Password screen appears. A password consists of up to 48 letters, numbers, and symbols. Copy the password carefully and label it—this is your key back into the series.

USING YOUR SUPER GAME BOY ADAPTER

Correctly insert the Game Boy Game Pak into the Super Game Boy. Next, insert the Super Game Boy into the Super NES and move the power switch on the Super NES to the ON position.



For further operation information, please consult your Super Game Boy and Super NES instruction booklets.

Game play on the Super NES using the Super Game Boy adapter. Both sold separately.

This Game Pak has been specially designed to allow enhanced graphics when using the Super Game Boy. Game controls have been pre-set so that

the A, B, Start and Select Buttons on your Super NES Controller correspond to the same controls on the Game Boy. If you want to change the controller settings or the colors set for this game, consult your Super Game Boy instruction booklet.

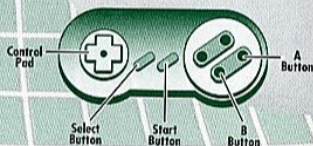


TABLA DE CONTENIDO

WORLD CUP 98	30
PARA EMPEZAR	31
RESUMEN DE CONTROLES	32
CONFIGURACIÓN DEL JUEGO	33
PARTIDO AMISTOSO	36
SELECCIONAR EQUIPO	36
MENU DE OPCIONES PRE-PARTIDO	37
EN EL CAMPO	41
MENU DE CONTROL DEL PARTIDO	50
WORLD CUP	51
ELIMINATORIAS	52
LIGA	53
CLAVE	53
CARGAR UN PARTIDO GUARDADO	54
NOTAS	55
USO DEL ADAPTADOR DEL SUPER GAMEBOY	56



EL MUNDO ESTA ATENTO

WORLD CUP 98

El único juego oficialmente licenciado para el MUNDIAL DE FRANCIA 98 para la Game Boy. World Cup 98 te permite reproducir toda la acción y emoción del más prestigioso torneo del mundo del deporte más popular del mundo. Únete a los mejores equipos de todo el mundo en tu intento de conseguir ser el Campeón del Mundo de 1998.



PARA EMPEZAR

1. Apaga el interruptor de tu Nintendo GAMEBOY. Nunca introduzcas o saques un cartucho de juego con la corriente encendida.
2. Introduce el cartucho WORLD CUP 98 en la ranura. Aprieta hacia abajo para que quede bien encajado.
3. Enciende la consola. Pulsa el botón START para ver la pantalla de Opciones.

RESUMEN DE CONTROLES

Este es un resumen de los controles de WORLD CUP 98 para aquellos que no pueden esperar más para empezar a jugar.

SAQUE DE CENTRO

Dar patada al balón

Botón A o B

ATAQUE

Controlar balón/regatear

Mando en cualquier dirección

Pase a compañero

Botón A + Mando

Disparo

Botón B + Mando

DEFENSA

Cambio de jugador

Botón A

Más velocidad

Botón B

Empujar al rival

Botones A+ B

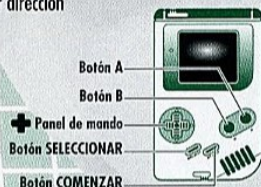
CORNER/SAQUE DE BANDA

Colocar Receptor

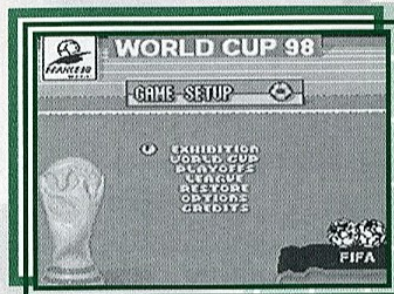
Mando en cualquier dirección

Disparar/Tirar el balón

Botón A o B



CONFIGURACIÓN



La pantalla Configuración (GAME SETUP) muestra las opciones del juego. Elige un modo de partido, selecciona RESTORE para cargar una partida guardada anteriormente, o utiliza OPTIONS para personalizar el juego.

Para seleccionar una opción de configuración:

1. Desde la pantalla GAME SETUP, utiliza el Mando para destacar la opción deseada.
2. Pulsa A, B ó START para seleccionarla.



MODOS DE JUEGO

AMISTOSO (EXHIBITION)

Un solo partido entre dos equipos de tu elección.

MUNDIAL (WORLD CUP)

Selecciona un equipo e intenta ir avanzando en el Mundial hasta las Eliminatorias y luego hasta la Final.

ELIMINATORIAS (PLAYOFFS)

Si no tienes tiempo para las rondas preliminares, elige **PLAYOFFS**. Pasarás directamente a las eliminatorias.

LIGA (LEAGUE)

Selecciona un equipo e intenta ir avanzando por toda la liga del Mundial 98. Cada equipo juega contra todos los demás equipos en la liga dos veces para determinar un campeón de liga.

REESTABLECER (RESTORE)

WORLD CUP 98 puede restablecer una Liga, Mundial o Eliminatoria en curso. Introduce la clave asignada y podrás seguir desde el partido siguiente a donde lo dejaste (véase Clave, página 53).



OPCIONES

Hay cinco opciones disponibles para personalizar los partidos a tu gusto.

Para cambiar las opciones:

1. Desde la pantalla Options, utiliza el controlador hacia arriba o hacia abajo para destacar la opción deseada.
2. Mueve el Mando a derecha o izquierda para ver todas las posibilidades.
3. Pulsa A, B o START para aceptar los cambios. Aparecerá la pantalla Game Setup.

DURACIÓN PARTES (HALF LENGTH): Un partido completo consta de dos partes. Tú puedes determinar la duración de cada parte.

FALTAS (FOULS): Las posibles opciones para las faltas son: no hay faltas (OFF), Fácil (EASY), Difícil (HARD), Estricto (STRICT) y Aleatorio (RANDOM).

TIPO DE PARTIDO (GAME TYPE): **SIMULATION** hace que los jugadores vayan pasando y disparando peor según les va afectando el cansancio. Sin embargo, con **ACTION**, no se verán afectados en ningún momento.

TIPO DE CAMPO (FIELD TYPE): La influencia del clima puede verse en el estado del campo, que afecta al movimiento del balón en el suelo y en la altura del rebote. Cuanto más seco esté el campo, más rápidamente rodará el balón por la hierba, y más alto rebotará.

SONIDO (SOUND): Selecciona entre Música (MUSIC), efectos de sonido (SFX), ninguno (NONE), sólo música (MUSIC ONLY) y sólo efectos de sonido (SFX ONLY).



PARTIDO AMISTOSO

Para comenzar rápidamente un partido, basta conocer el funcionamiento de los controles y seleccionar EXHIBITION en la pantalla GAME SETUP. Aparecerá la pantalla llamada Selección de Equipos (TEAM SELECT).

SELECCIÓN DE EQUIPOS

Decide cuáles serán los equipos que van a jugar el partido. Para ayudarte en la selección, podrás ver unos indicadores de siete categorías diferentes por cada equipo. El equipo que juega en casa aparece en la parte izquierda de la pantalla, los visitantes a la derecha.

Para seleccionar equipos:

1. En la pantalla Team Select, mueve el mando hacia arriba o hacia abajo, para ver todos los equipos.
2. Mueve el mando a izquierda o a derecha para cambiar entre el equipo de casa y el visitante.
3. Cuando hayas terminado con la selección de equipos, pulsa cualquier botón.



MENU DE OPCIONES PRE-PARTIDO

Desde el menú de opciones pre-partido, ajusta las configuraciones para el partido que se va a jugar a continuación.

Para seleccionar una opción:

1. Estando en el menú de opciones pre-partido, utiliza el mando direccional hacia arriba o hacia abajo para destacar una opción, y pulsa A o B para seleccionar.
2. Para volver al menú de opciones pre-partido desde una pantalla de opciones, pulsa START.

COMENZAR PARTIDO (START GAME):

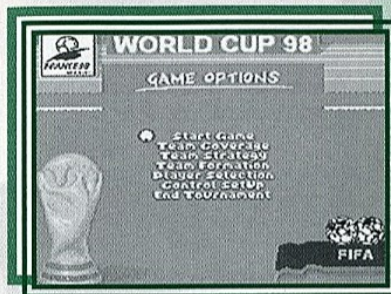
Te permite dejar el menú de control y salir al campo.

DESPLIEGUE DEL EQUIPO (TEAM COVERAGE):

Ajusta la colocación de tus jugadores en el campo. El control queda dividido entre Defensa (Defence), Centro del campo (Midfield) y Delantera (Attack).

Para ajustar la colocación:

1. En la pantalla Team Coverage, utiliza el mando direccional hacia arriba o hacia abajo para destacar una colocación.
2. Mueve el mando hacia la derecha o la izquierda para ajustar el ancho de la zona sombreada en el campo. El Centro del campo (Midfield) se extiende a ambos lados.





ESTRATEGIA DE EQUIPO (TEAM STRATEGY): La mejor manera de ganar partidos es ser constante. Selecciona una estrategia al comienzo del partido y sigue con ella hasta el final.

Para implementar tu estrategia:

- Desde la pantalla Team Strategy, utiliza el mando direccional hacia arriba o hacia abajo para destacar una opción de estrategia. Las flechas en el campo cambiarán para reflejar cada estrategia.

FORMACIÓN DEL EQUIPO (TEAM FORMATION): Fija la formación para el partido. Un diagrama con X en el campo muestra cómo queda cada formación.

Para fijar la formación:

- Desde la pantalla Team Formation, utiliza el mando direccional hacia arriba o hacia abajo para destacar una opción de formación.

SELECCIÓN DE JUGADORES (PLAYER SELECTION): Los primeros 11 jugadores son el equipo inicial, según se indica en el diagrama del campo. Puedes cambiar las posiciones del once inicial, o poner nuevos jugadores a cambio de aquellos.



Para cambiar la alineación inicial:

1. Desde la pantalla Player Selection, utiliza el mando direccional hacia arriba o hacia abajo para destacar al jugador que quieras mover. Al lado del jugador en el campo aparecerá una X.
2. Pulsa B para seleccionar al jugador. Pulsa A para anular la selección del jugador.
3. Mueve el mando direccional hacia arriba o hacia abajo para destacar al jugador que quieres que entre a cambio del anterior.
4. Pulsa de nuevo B. Los dos jugadores intercambiarán sus posiciones.
 - Mueve el mando direccional hacia la derecha o la izquierda para ver las 13 categorías de evaluación.

(Los jugadores son evaluados en base a una serie de habilidades y alcanzan el nivel correspondiente. Cuanto mayor sea la cifra de evaluación, mayor será el nivel de habilidad.)

NOTA: La opción Starting Line-Up sólo aparece en el menú de opciones Pre-Game. Una vez que haya comenzado el partido, se transforma en la opción Substituciones (Substitutions).



CONFIGURACIÓN DE LOS CONTROLES:

La perspectiva especial de WORLD CUP 98 te proporciona una vista del campo como si fuera por TV. Para cambiar el ángulo desde el cual ves el partido, puedes cambiar la respuesta del mando direccional.

La flecha en la pantalla Control Setup normalmente mira hacia arriba. Para mover a los jugadores hacia la parte superior del campo, mueve el mando direccional hacia arriba. Cuando la flecha apunta en diagonal, mueve el mando direccional en la dirección real en la cual quieras que se muevan los jugadores.

- Desde la pantalla Control Setup, pulsa A para cambiar el control direccional.

SALIR/FINAL (QUIT/END):

Si decides que no quieres jugar el siguiente partido o serie de partidos, selecciona QUIT/END. Se verá entonces la pantalla Game Setup.

- Tras haber seleccionado QUIT/END, mueve el mando direccional hacia abajo para destacar YES y pulsa cualquier botón para no jugar esa partida.



EN EL CAMPO

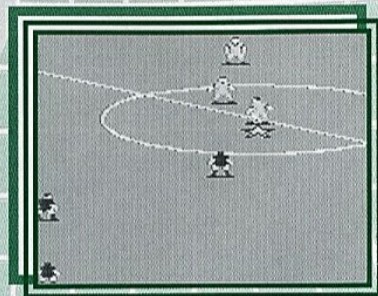
Haz que tus jugadores salgan al campo, y que empiece el partido. Este empezará con el saque inicial.

SAQUE DE CENTRO/RECOMENZAR

Antes de cada parte, y tras cada gol, los jugadores ocupan sus posiciones a cada lado del círculo central. El saque consiste en un pase a un compañero de ataque.

Para lanzar el saque y comenzar la partida:

- Con ambos equipos en su formación inicial, pulsa A o B para lanzar el balón.





CONTROL DEL BALÓN

Los jugadores controlan el balón regateando y pasando. Procura controlar el balón para rodear a los defensores y obtener así un hueco para intentar chutar a la red.

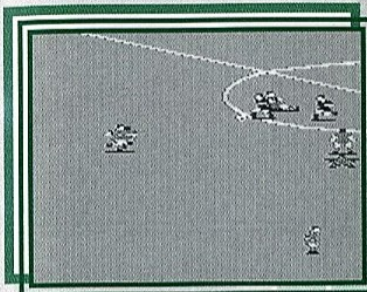
- Pulsa el botón A para colocar el balón justo delante del jugador.
- Pulsa el botón A para dar una suave patada al balón en la dirección en la cual está mirando el jugador.
- Pulsa, mantén pulsado y luego suelta el botón A para pasar el balón a un jugador cercano en la dirección en la cual está mirando el jugador.
- Pulsa y mantén pulsado el botón B y luego pulsa el botón A y suéltalo, para llevar a cabo un pase a ras de campo en la dirección en la cual está mirando el jugador.
- Pulsa el botón A y el botón B conjuntamente para hacer un pase y salir corriendo a la vez.
- Pulsa el botón B y apunta con el mando direccional para disparar el balón.



DEFENSA

No subestimes la importancia de una sólida defensa. Las grandes jugadas defensivas crean grandes jugadas de ataque y magníficas oportunidades de gol.

- Pulsa el botón B para aumentar la velocidad del jugador que estás controlando.
- Pulsa el botón A para cambiar el control al jugador más cercano al balón.
- Pulsa el botón A y el botón B conjuntamente para empujar a un jugador cercano.
- El jugador que estás controlando automáticamente hará una entrada en plancha cuando se encuentre a cierta distancia del jugador con el balón.



BALÓN DEL PORTERO:

Cuando el balón esté firmemente cogido por el portero con las manos, se considera que es del portero.

- Pulsa el botón B para activar o desactivar el modo Destino.
- Mueve el control direccional en cualquier dirección para colocar el destino.
- Pulsa A para tirar o dar una patada al balón hacia el jugador más cercano al destino.



FUERA

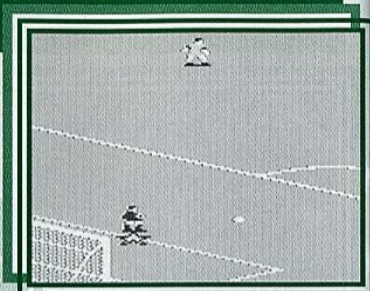
El balón estará "fuera" cuando la totalidad de su circunferencia pasa por la línea de fondo o las líneas de banda. Se indicará mediante el pitido del árbitro. Habrá entonces cuatro maneras de reanudar el juego.

1. **GOL:** Tras cada gol, los jugadores se colocan a cada lado del círculo central. Hay saque de centro para reanudar el juego.

- Con ambos equipos en la formación inicial, oprime A o B para patear la pelota.

2. **SAQUE DE PUERTA:** Un jugador en ataque dispara a la portería, pero el balón sale fuera por la línea de fondo, sin que ninguno de los defensas toque el balón antes de que salga. El balón se coloca automáticamente en el centro de la portería.

- Pulsa el botón B para activar o desactivar el modo Destino.
- Mueve el control direccional en cualquier dirección para colocar el destino.
- Pulsa A para tirar o dar una patada al balón hacia el jugador más cercano al destino.



3. **CORNER:** Cuando el último jugador que haya tocado el balón en su camino hacia la línea de fondo ha sido un defensa o el portero, se debe lanzar un corner desde una de las esquinas del campo.

- Mueve el control direccional en cualquier dirección para colocar el destino.
- Pulsa A o B para dar una patada al balón hacia el jugador más cercano al destino.

4. **SAQUE DE BANDA:** Se tira desde las bandas donde el balón salió del campo, impulsado por un contrario.

- Mueve el control direccional en cualquier dirección para colocar el destino.
- Pulsa A o B para tirar el balón hacia el jugador más cercano al destino.



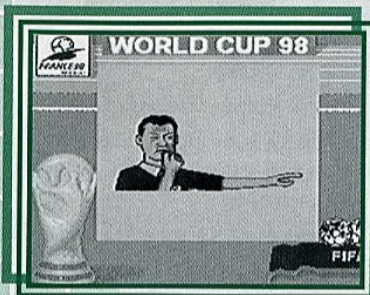
AMONESTACIONES

Los penaltis pitados por infracciones mantienen la deportividad del partido. El árbitro es el responsable de ver las infracciones y de castigarlas adecuadamente.

FALTA: Se otorga un tiro libre por las faltas y las infracciones técnicas, por ejemplo, entradas violentas o por detrás, empujar a un contrario, o por fuera de juego.

Cuando te pitan una falta en contra, el balón se coloca donde tuvo lugar la falta. Un jugador queda automáticamente designado para tirar la falta.

- Mueve el control direccional en cualquier dirección para colocar el destino.
- Pulsa A o B para dar una patada al balón hacia el jugador más cercano al destino.



PENALTIS: Se otorgan cuando la infracción que merece una falta ocurre dentro del área de penalti. El balón se coloca automáticamente en el punto de penalti. El que va a lanzar el penalti queda designado automáticamente, y se coloca para lanzarlo.

Para defenderse contra un lanzamiento de penalti:

- Mueve el control direccional a derecha o a izquierda justo antes de que el lanzador toque el balón, para lanzarse en esa dirección, anticipando el lanzamiento.

Para lanzar un penalti:

- Pulsa A o B para disparar el balón.



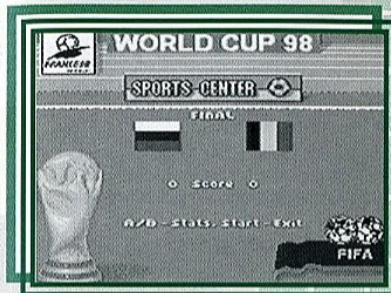
TARJETAS: Si el árbitro ve una falta cometida a propósito, el jugador recibe una tarjeta amarilla. Un jugador que recibe dos tarjetas amarillas en un partido queda expulsado, y el equipo debe seguir jugando con un hombre menos.

Si el árbitro considera que la falta ha sido especialmente dura, puede sacar la tarjeta roja. Eso significa la expulsión inmediata del jugador del terreno de juego.

DESCANSO

Cuando el árbitro señala el final de la primera parte, ambos equipos se retiran a los vestuarios y aparece el resultado al descanso.

- Tras comprobar el resultado, pulsa **START** para reanudar el partido. Pasarás al saque de centro de la segunda parte.



FINAL DEL PARTIDO

Al final de un partido amistoso, se mostrará el resultado del encuentro.

- Pulsa **START** para salir. Se verá la pantalla Game Setup.

PAUSA

Cuando el partido está en pausa, el menú Game Control aparecerá con nuevas opciones que afectan al partido en curso.

Para pausar el partido durante el mismo:

- Pulsa **START**. El juego queda en pausa y se ve el menú Game Control.
- Pulsa **START** de nuevo para reanudar el partido.



MENU DE CONTROL DEL PARTIDO

Para seleccionar una opción de Game Control:

1. En el menú Game Control, mueve el control direccional hacia arriba o hacia abajo para destacar una opción, y pulsa A o B para seleccionarla.
2. Para volver al menú Game Control desde una pantalla de opciones, pulsa START.

RESULTADO (SCORE): Indica el resultado actual y el tiempo que queda de partido.

SUBSTITUCIONES (SUBSTITUTIONS): En modos WORLD CUP, LEAGUE y PLAYOFF, sólo se pueden sustituir a dos jugadores por partido. En los amistosos (EXHIBITION), no hay límite. Cambia las alineaciones en la pantalla Substitutions de igual manera que en la pantalla Starting Line antes de comenzar el partido (véase en la página 39).

ESTADÍSTICAS DEL PARTIDO (GAME STATS): La pantalla Game Stats muestra las estadísticas actuales de ambos equipos en ocho categorías vitales.

RESUMEN DE RESULTADO (SCORE SUMMARY): La pantalla Scoring indica los detalles de los 10 últimos goles marcados. Puedes ver quién ha metido gol, el equipo al que pertenecen, y cuándo fue marcado el gol.

AMONESTACIONES (BOOKINGS): En la pantalla Fouls se pueden ver los 10 últimos jugadores que han sido amonestados con una tarjeta amarilla o roja, además de saber a qué equipo pertenecen y la hora a la cual tuvo lugar la amonestación.



WORLD CUP

Al seleccionar WORLD CUP en la pantalla Game Setup, se podrá ver la pantalla Team Select. Elige el equipo al que quieras representar.

Para seleccionar a un equipo:

1. En la pantalla Team Select, mueve el Control Direccional hacia arriba o hacia abajo para ver todos los equipos.
2. Pulsa A, B o START para seleccionarlo. Aparece la pantalla World Cup Groups.

GRUPOS DEL WORLD CUP

El Mundial consiste de 8 grupos, cada uno de 4 equipos. Cada equipo juega una vez contra todos los demás equipos de su grupo. Una vez que se hayan jugado todos los partidos del grupo, los dos primeros equipos de cada grupo pasan a la segunda fase de los eliminatorias.

La pantalla World Cup Groups aparecerá después de cada partido. Comprueba el estado actual y cómo los últimos partidos jugados han afectado a los puestos del grupo. En la parte inferior de la pantalla se verán los resultados simulados de otros partidos.

- En la pantalla World Cup Groups, mueve el Control Direccional hacia arriba o hacia abajo para ver todos los grupos.

EDITAR GRUPOS DEL WORLD CUP

El jugador puede editar los grupos del Mundial. Pulsa SELECT para entrar en modo edición. Con ARRIBA/ABAJO se pasa al equipo que se quiere cambiar, y SELECT selecciona dicho equipo. IZQUIERDA/DERECHA cambia el equipo, START confirma el cambio. El jugador vuelve entonces al modo edición. Pulsando START se sale del modo de edición. Cuando se han hecho todos los cambios, los jugadores salen de las pantallas de grupo y reciben una dave.



ELIMINATORIAS

Si seleccionas **ELIMINATORIAS (PLAYOFFS)** en la pantalla **Game Setup**, aparecerá la pantalla **Team Select**. Elige el equipo al que quieras representar.

La selección de equipos para las semifinales es igual que la selección para la primera fase del Mundial.

ELIMINATORIAS (PLAYOFF TREE)

La lista inicial de las eliminatorias muestra los dieciséisavos de final como si fueran eliminatorias a un solo partido. Esta estructura permite jugar muchos partidos interesantes, y ver algunas goleadas. Y no digamos la posibilidad de alguna que otra sorpresa. Al igual que en las partidas **World Cup**, al final se llega a una **Final del Campeonato del Mundo**. Tras cada partido, la lista se actualiza para que se sepa el estado actual. Comprueba qué equipos han pasado a la ronda siguiente.



LIGA

Si seleccionas **Liga (LEAGUE)** en la pantalla **Configuración (Game Setup)**, aparecerá la pantalla **Selección de equipo (Team Select)**. Elige el equipo al que quieras representar.

La selección de equipos para la liga es igual que la selección para la primera fase del Mundial.

POSICIÓN EN LA LIGA

La liga de **WORLD CUP 98** consiste de ocho equipos. Cada equipo juega contra los demás equipos de la liga dos veces. Hay tres puntos por cada victoria y un punto por empatar. Las ligas no tienen partidos fuera de temporada. El equipo con el mayor número de puntos al final de la liga es el **Campeón de Liga**.

EDITAR LIGA

Pulsando **SELECT** se entra en modo edición. Con **ARRIBA/ABAJO** se pasa al equipo que se quiere cambiar, y **SELECT** selecciona dicho equipo. **IZQUIERDA/DERECHA** cambia el equipo, **START** confirma el cambio. Pulsando **START** se sale del modo edición. Cuando se hayan hecho todos los cambios y se sale de la pantalla de liga, se recibe una clave.

CLAVE (PASSWORD)

WORLD CUP 98 guarda las series de partidos del Mundial, Eliminatorias y Liga que se encuentran en curso, mediante una clave generada por el ordenador. La clave consiste en hasta 48 letras, números y símbolos. Copia la clave cuidadosamente y guárdala. Es la única manera que tienes de volver a los juegos guardados.



CARGAR UN PARTIDO GUARDADO

Selecciona Restablecer (RESTORE) en la pantalla Game Setup, y verás la pantalla Password Entry. Cuando introduzcas correctamente la clave, la serie se reanudará donde la guardaste.

Para introducir la clave:

1. En la pantalla Password Entry, mueve el control direccional en cualquier dirección para destacar una letra, un número o un símbolo.
2. Pulsa A para seleccionar. El cursor salta al siguiente espacio.
3. Pulsa B para borrar si te equivocas. El cursor vuelve al espacio anterior.
4. Pulsa START cuando hayas introducido la clave completa. Si la clave es incorrecta, se verá un mensaje de error, y puedes volver a intentarlo.

NOTAS



Handwritten note:

El control de la izquierda para mover el cursor en cualquier dirección para destacar una letra, un número o un símbolo.

El control de la izquierda para seleccionar. El cursor salta al siguiente espacio.

El control de la izquierda para borrar si te equivocas. El cursor vuelve al espacio anterior.

El control de la izquierda cuando hayas introducido la clave completa. Si la clave es incorrecta, se verá un mensaje de error, y puedes volver a intentarlo.



USO DEL ADAPTADOR DEL SUPER GAME BOY

Inserta correctamente el juego Game Boy en el Super Game Boy. A continuación, inserta el Super Game Boy en el Super NES y mueve el interruptor de suministro de energía del Super NES hacia la posición ON.

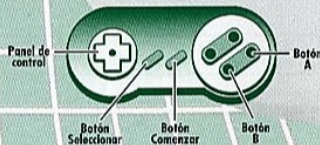


Por más información, consulta los manuales de instrucciones de Super Game Boy y Super NES.

El juego se coloca en el Super NES usando el adaptador Super Game Boy. Ambos se venden por separado.

Este juego ha sido especialmente diseñado para permitir mejores gráficos cuando se usa el Super Game Boy. Los controles del juego se han preparado en fábrica de modo que los botones A, B, Comenzar y

Seleccionar de su controlador Super NES correspondan a los mismos controles del Game Boy. Si deseas cambiar los parámetros del controlador o los colores definidos para el juego, consulta el manual de instrucciones de Super Game Boy.



LIMITED WARRANTY

THQ Inc. warrants to the original consumer purchaser that this Game Pak shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this 90-day warranty period, THQ Inc. will repair or replace the Game Pak, at its option, free of charge. To receive this warranty service:

1. DO NOT return your defective Game Pak to the retailer.
2. Notify the THQ Inc. Consumer Service Department of the problem requiring warranty service by calling: (818) 591-1310. Our Consumer Service Department is in operation from 9:00 a.m. to 5:00 p.m. Pacific Standard Time, Monday through Friday.
3. If the THQ Inc. service technician is unable to solve the problem by phone, he/she will provide you with a Return Authorization number. Simply record this number on the outside packaging of your defective Game Pak, and return your Game Pak freight prepaid, at your risk of damage, together with your sales slip or similar proof-of-purchase within the 90-day warranty period to:

THQ Inc., Consumer Service Department, 5016 N. Parkway Calabasas, Suite 100, Calabasas, CA 91302

This warranty shall not apply if the Game Pak has been damaged by negligence, accident, unreasonable use, modification, tampering, or by other causes unrelated to the defective materials or workmanship.

REPAIRS AFTER EXPIRATION OF WARRANTY: If the Game Pak develops a problem after the 90 day warranty period, you may contact the THQ Inc. Consumer Service Department at the phone number noted. If the THQ Inc. service technician is unable to solve the problem by phone, he/she may provide you with a Return Authorization number. You may then record this number on the outside packaging of the defective Game Pak. Send the defective Game Pak, along with \$10.00 freight prepaid to THQ Inc. THQ Inc. will, at its option subject to the conditions above, repair the Game Pak or replace it with a new or repaired Game Pak. If replacement Game Pak is not available, the defective Game Pak will be returned and the \$10.00 payment refundable.

WARRANTY LIMITATIONS: ANY APPLICABLE IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE HEREBY LIMITED TO NINETY DAYS FROM THE DATE OF PURCHASE AND ARE SUBJECT TO THE CONDITIONS SET FORTH HEREIN. IN NO EVENT SHALL THQ INC. BE LIABLE FOR CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES RESULTING FROM THE BREACH OF ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES.

The provisions of this warranty are valid in the United States only. Some states do not allow limitations on how long an implied warranty lasts or exclusion of consequential or incidental damages, so the above limitations and exclusion may not apply to you. This warranty gives you specific legal rights, and you may also have other rights which vary from state to state.

THQ Inc., 5016 N. Parkway Calabasas, Suite 100, Calabasas, CA 91302, (818) 591-1310