

NUS-N8IP-FRA-1

FIFA

EN ROUTE POUR LA COUPE DU MONDE

98

Scanné par Mumu88
<http://www.emulation64.fr>



EA
SPORTS
Fabriqué sous licence Officielle

NINTENDO⁶⁴



Emulation64.fr

LIVRET D'INSTRUCTIONS

L'Emblème France 98 est un droit réservé d'ISL

SOMMAIRE

COMMENCEMENT DU JEU	4
Résumé des commandes	4
Commandes de jeu traditionnelles	4
Commandes de jeu détaillées	5
Menu principal	9
EN ROUTE POUR LA COUPE DU MONDE 98.....	10
Pour définir le tour de qualification	11
Description du processus des qualifications	13
Zones de qualifications et comparaisons	13
OPTIONS.....	20
Options du match	21
Options audio	21
Options de jeu	21
Options de la manette	21
GESTION DE L'EQUIPE	22
PERSONNALISER L'ÉQUIPE	22
FAIRE UNE PAUSE PENDANT LE MATCH	25
SAUVEGARDE ET CHARGEMENT DES MATCHS	26
GENÉRIQUE	27
GARANTIE ET ASSISTANCE TECHNIQUE	31

Pour en savoir plus sur ce titre et sur tous les autres titres du catalogue Electronic Arts, visitez le site Internet de EA SPORTS™ à l'adresse <http://www.easports.com>

COMMENCEMENT DU JEU

1. Eteignez votre console Nintendo 64™.

ATTENTION : n'essayez jamais d'introduire ou de retirer une cartouche de jeu lorsque votre console est sous tension.

2. Assurez-vous qu'une manette est bien branchée sur le port -joystick situé à l'extrême gauche de la console.

Si vous jouez avec un ami, branchez l'autre manette sur n'importe lequel des 3 autres ports-joystick.

3. Insérez la cartouche de jeu dans la fente de la console. Appuyez fermement de manière à introduire la cartouche de jeu correctement.
4. Allumez la console. Les logos EA SPORTS™ et FIFA™ apparaissent à l'écran. Dans le cas contraire, recommencez la procédure.

Résumé des commandes

Remarque : si une cartouche mémoire est insérée dans la manette 1, vous pouvez effacer les sauvegardes de la cartouche en utilisant le menu de la cartouche. Pour accéder à ce menu, maintenez enfoncée la touche **START** lorsque vous allumez la console.

Pour obtenir des informations sur les commandes, reportez-vous au *Menu principal*.

Utilisez le joystick sur le terrain. Lorsqu'un joueur est en possession du ballon, le joystick déplace le joueur selon l'angle de caméra.

Commandes de jeu traditionnelles

ATTAQUE

Courir

Passe

Tir

Lob

Sprint

Commande

Joystick

Touche **A**

Touche **B**

Touche **Bas du pavé C**

Touche **Gauche du pavé C**

DEFENSE

Courir
Changer joueur
Tacle
Tacle glissé
Sprint

Commande

Joystick
Touche **A**
Touche **B**
Touche **Bas du pavé C**
Touche **Gauche du pavé C**

Commandes de jeu détaillées

Lorsque votre équipe est en possession du ballon

Remarque : plus vous maintenez enfoncée la touche **Bas du pavé C**, plus votre lob est puissant.

Passé

Appuyez sur **A** Passé
Appuyez deux fois rapidement sur **A** Passé longue

Tir

Appuyez sur **B** Tir
Appuyez rapidement **B** Tir rapide à ras de terre
Appuyez deux fois rapidement sur **B** Balle piquée

Lob

Appuyez sur la touche **Bas du pavé C** Lob
Appuyez deux fois rapidement sur la touche **Bas du pavé C** Soulever le ballon, puis contrôle avec la cuisse
Appuyez rapidement sur la touche **Bas du pavé C** et maintenir Passé lobée

Une-deux

Appuyez sur la touche **Haut du pavé C** Passé une-deux
Appuyez deux fois rapidement sur la touche **Haut du pavé C** Contrôle du joueur en réception (joueur sans le ballon)
Appuyez à nouveau sur la touche **Haut du pavé C** Annuler le mode une-deux

Sprint

Appuyez sur la touche **Gauche du pavé C** Accélération
(*Trop de sprints fatiguent les joueurs*)

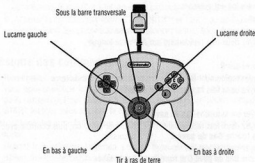
Eviter un tacle/Plonger

Appuyez sur la touche **Droite du pavé C** Sauter pour éviter un tacle glissé
Appuyez deux fois rapidement sur la touche **Droite du pavé C** Plonger

Viseur

Tout en maintenant enfoncé le bouton **B** (tir), le joystick dirige le ballon en fonction de l'angle de caméra.

Astuce Pour déclencher vos propres effets audio après avoir marqué ou encaissé un but, appuyez sur les touches **A**, **B**, Gauche du pavé **C** ou Bas du pavé **C**.



Pour déclencher des actions techniques

Vous pouvez exécuter de nombreuses actions techniques en combinant les touches **R** ou **Z** avec les touches d'action **A**, **B**, **C**.

Exemple 1: Appuyez rapidement sur la touche **R** pour un mouvement rapide vers la droite.

Exemple 2: Maintenez enfoncée la touche **Z** et appuyez sur la touche **Haut du pavé C**. Le joueur exécute une rotation à 360° sur la gauche (pour le faire pivoter à droite, maintenez enfoncée la touche **R** et appuyez sur la touche **Haut du pavé C**).

Lorsque l'équipe adverse est en possession du ballon

Changer joueur

Appuyez sur **A** Modifier marquage individuel

Tacle

Appuyez sur **B** Tacle

Tacle glissé

Appuyez sur la touche **Bas du pavé C** Tacle glissé

Mouvements violents

Appuyez sur la touche **Haut du pavé C** Tacle dangereux

Appuyez rapidement deux fois sur la touche **Haut du pavé C** Travail au bassin/Coup d'épaule

Sprint

Appuyez rapidement sur la touche **Gauche du pavé C** Accélération

Lorsque le ballon est à mi-hauteur

Pour les balles aériennes, activez les mouvements aussi rapidement que possible pour prendre l'avantage. Assurez-vous que vous maintenez enfoncée la touche jusqu'à ce que le ballon atteigne votre joueur.

Tête	(Maintenir)
Touche Bas du pavé C	Tête
A	Passe de la tête
B	Tentative de but de la tête
Volée	(appuyez rapidement, puis maintenir)
Touche Bas du pavé C	Volée haute
A	Passe à la volée
B	Tir de volée ou bicyclette

Lorsque le gardien est en possession du ballon

Dégagement à la main

Appuyez sur la touche **A**

ou sur la touche **Bas du pavé C** Relance à la main

Sortie du gardien

Appuyez sur la touche **Droite du pavé C** Dégagement au pied (le gardien se comporte comme un joueur de champ)

Dégagement au pied

Appuyez sur **B** Dégagement à un coéquipier

Lorsque le ballon est en dehors du terrain

Coups francs, corners et dégagements

Options par défaut pour le mode normal. Pour alterner entre les modes Normal/Réception/Visueur, appuyez sur la touche **Droite** du pavé C.

Utilisez les touches **Z** et **R** pour ajouter de l'effet à vos tirs.

En mode normal, maintenez enfoncé la touche **A**, **B** ou **Bas** du pavé C pour donner de la puissance à votre tir.

Mode normal

Joystick

Définissez la hauteur (HAUT/BAS / la direction (GAUCHE/DROITE) du tir.

Touche **A**, **B** ou **Bas du pavé C** Tir ou passe

En mode réception

A Changer les joueurs en réception

B Tir

Touche **Bas du pavé C** Tir

Mode viseur

Joystick

Déplacer le viseur

Touche **Bas du pavé C** Lob

A Passe

B Passe tendue

Remise en jeu

Commandes par défaut en mode réception. Pour alterner entre les modes Réception/Normal/Viseur, appuyez sur la touche **Droite du pavé C**.

Mode réception

A Changer les joueurs en réception

Touche Bas du pavé C Remise longue

B Remise courte

Touche Haut du pavé C Remise en jeu en retrait

Mode normal

Touche A, B ou Bas du pavé C Remise en jeu

Mode viseur

Joystick Déplacer viseur

Touche Bas du pavé C Remise longue

A or B Remise courte

Penalty

Tireur Pour changer les joueurs qui tirent les penaltys, appuyez sur la touche **A**. Dirigez le tir avec le joystick et appuyez sur la touche **B** pour tirer.

Gardien : Pour déplacer le gardien sur la ligne de but, utilisez le joystick. Pour tenter d'arrêter le ballon, appuyez sur la touche **A, B, ou Bas du pavé C**.

Menu principal

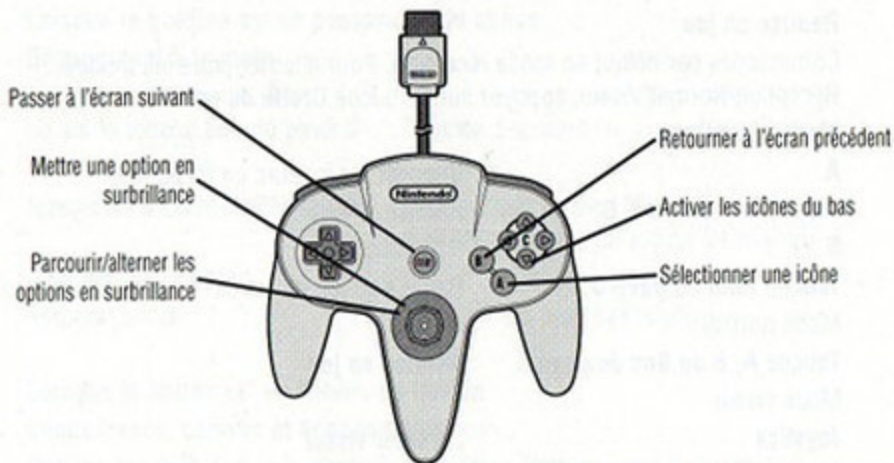
C'est dans ce menu que tout commence

Certains écrans de menu sont divisés en différentes rubriques.

Pour mettre en surbrillance une option, utilisez les touches Haut/Bas et appuyez sur la touche START pour passer à l'écran suivant.



Pour activer les icônes, appuyez sur la touche BAS du pavé C, utilisez le joystick pour faire défiler les icônes et appuyez sur la touche A pour faire votre sélection.



OPTIONS

Vous permet de régler les options par défaut (voir *Options*).

GESTION DE L'EQUIPE

Vous permet de définir les effectifs, les stratégies, la formation et le positionnement (voir *Gestion de l'équipe*).

CHARGER PARTIE

Vous permet de charger l'une des deux parties sauvegardées (voir *Sauvegarde et chargement d'une partie*).

Remarque : vous pouvez sélectionner GESTION DE L'EQUIPE, OPTIONS ET CHARGER PARTIE à partir de la plupart des écrans de configuration.

EN ROUTE POUR LA COUPE DU MONDE 98

Cette section du manuel vous fournit des instructions pour la configuration, une description du processus des qualifications et les systèmes de qualification spécifiques à chaque zone.

Remarque : une fois que vous avez réussi le tour de qualification et que vous avez sauvegardé votre progression sur une cartouche mémoire, vous pouvez reprendre le jeu à tout moment. Sélectionnez n'importe quelle équipe et éludez entièrement le tour des qualifications. Une fois que vous êtes arrivé en phase finale, vous pouvez éluder le premier tour.

Pour configurer les qualifications

Une fois que vous avez sélectionné ROAD TO WORLD CUP 98 dans le menu principal, vous commencez les qualifications et choisissez votre équipe/vos équipes pour le tournoi d'ouverture.

Touches directionnelles Gauche/Droite pour faire défiler les 6 zones disponibles et les 172 équipes.

Touches directionnelles haut/bas pour alterner entre les équipes et les zones.



Appuyez sur la touche **A** pour sélectionner/annuler la sélection de l'équipe à contrôler.

Zones géographiques

Pour obtenir des informations supplémentaires sur chaque zone, voir *Zones et Comparaisons*.

CONMEBOL: Confederación Sudamericana de Fútbol (Zone Amérique du Sud)

OFC: Oceania Football Confederation (Zone Océanie)

AFC: Asian Football Confederation (Zone Asie)

UEFA: Union Of European Football Association (Zone Europe)

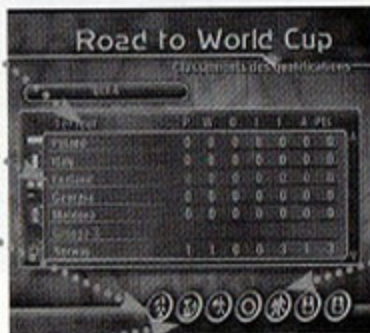
CONCACAF: Confederation Of North, Central American And Caribbean Association Football (Zone Amérique du Nord, Centrale et Caraïbes)

CAF : Confédération Africaine de Football (Zone Afrique)

Classement
Touche **Bas** du pavé **C** pour activer le menu
Vos équipes sont en surbrillance

Appuyez à nouveau sur la touche **Bas** du pavé **C** pour activer les icônes.

Leaders Afficher les meilleurs des équipes/les meilleurs joueurs./Meilleurs de chaque zone



Toutes les modifications faites à l'intérieur du mode Championnat ou Coupe du Monde sont spécifiques à ce tournoi et sont sauvegardées lorsque le tournoi est sauvegardé

Déplacer les joueurs de la liste de la réserve dans l'équipe nationale (pas disponible pour le premier tour et la phase finale).



Calendrier de la zone

Prochain match

Simuler le match (pas disponible pour le premier tour et la phase finale)

Afficher le classement de l'équipe

Configurations Servez-vous des touches Gauche/Droite pour déplacer la manette sous l'équipe que vous voulez contrôler. Servez-vous des touches Haut/Bas pour parcourir les différentes configurations proposées



Sélectionner l'icône des options, puis Options manette pour régler la configuration des manettes

Sélectionner un stade

Durée de la mi-temps

Mitige



Touche: Gauche/Droite pour parcourir les options

Touche Haut/Bas pour mettre en surbrillance une option

Description de la phase préliminaire

Les principes généraux

La Coupe du Monde se déroule en trois phases : Les qualifications, Le premier tour et La phase finale.

172 pays se sont inscrits pour participer à la compétition préliminaire. Ces équipes nationales sont réparties en six confédérations qui déterminent elle-même leur système de qualification. 32 équipes se qualifieront pour le premier tour, 16 disputeront la phase finale (voir Zones de qualification pour la Coupe du Monde et comparaisons pour la description de chaque zone et des systèmes de qualification).

Pays qualifiés d'office

La France et le Brésil sont qualifiés d'office pour France 98 et ne jouent pas les qualifications. Mais, si vous sélectionnez une de ces équipes pour les qualifications, une équipe sera choisie aléatoirement dans leur région respective et sera qualifiée d'office.

Dans certaines zones, les qualifications comportent un ou plusieurs tours préliminaires. A l'intérieur de ces zones quelques équipes sont dispensées de tour(s) préliminaire(s).

Formules de qualifications en cas d'égalité

Trois formules sont utilisées pour déterminer le vainqueur en cas d'égalité.

- Championnat
- Match aller-retour
- Elimination directe sur un seul match

Zones de qualifications et comparaisons

Ci-dessous, vous trouverez une description complète des procédures de qualifications pour chacune des six régions géographiques : CONMEBOL (Zone Amérique du Sud), OFC (Zone Océanie), AFC (Zone Asie) UEFA (Zone Europe), CONCACAF (Zone Amérique du Nord, Centrale et Caraïbes), et CAF (Zone Afrique).



CONMEBOL

ZONE 1 : Zone Amsud (CONMEBOL)

10 participants, les quatre premiers passent en phase finale, plus le Brésil, qualifié d'office, tenant du titre. Groupe unique système championnat.

Un groupe de neuf équipes dispute un championnat.

Les quatre premières équipes et le Brésil seront qualifiés pour France 98. Si vous contrôlez le Brésil, une autre équipe (choix aléatoire) de cette zone sera qualifiée d'office.

Epreuve décisive en cas d'égalité : championnat.



OFC

ZONE 2 : Zone Océanie (OFC)

10 nations en compétition (une équipe ou aucune sera qualifiée).

Remarque : en fait, une équipe a la possibilité de se qualifier pour un match de barrage contre le 4^e de la zone Asie.

1^{er} TOUR

2 groupes de 3 équipes (système mi-championnat, mi-tournoi).

Si vous contrôlez une des équipes dispensées des 1^{er} et 2^e tours (Tahiti, Australie, Nouvelle-Zélande, Iles Fidji), vous commencerez au début du 3^e tour.

Les groupes Mélanésie et Polynésie disputent un championnat. Le vainqueur du groupe Mélanésie passe au 3^e tour.

Epreuve décisive en cas d'égalité : championnat.

2^e TOUR

Le deuxième du groupe Mélanésie et le vainqueur du groupe Polynésie disputent un seul match. Le vainqueur passe au 3^e tour.

Epreuve décisive en cas d'égalité : élimination directe sur un seul match

3^e TOUR

Deux groupes composés de trois équipes disputent un championnat à l'issue duquel le vainqueur de chaque groupe passe au 4^e tour.

Epreuve décisive en cas d'égalité : championnat.

4^e TOUR

Le vainqueur du groupe 1 et le vainqueur du groupe 2 disputent un match aller-retour.

Epreuve décisive en cas d'égalité : match aller-retour

5^e TOUR

Le vainqueur dispute un match aller-retour contre l'équipe classée 4^e de la zone AFC. Le vainqueur se qualifie pour France 98.

Epreuve décisive en cas d'égalité : match aller-retour



ZONE 3 : Zone Asie (AFC)

36 participants; 3 qualifiés et un barragiste (contre le vainqueur de la zone Océanie)

Dix groupes composés de trois/quatre équipes. Chaque groupe dispute un championnat. Les vainqueurs de chaque groupe passent au 2^e tour.

Epreuve décisive en cas d'égalité: championnat.

2^e TOUR

Les dix vainqueurs sont répartis en deux poules de cinq équipes. Ces deux groupes disputent un tournoi. Le tirage au sort aura lieu après le premier tour. Le premier et le deuxième de chaque groupe (quatre équipes au total) passent au 3^e tour. Trois de ces équipes seront qualifiées automatiquement.

Epreuve décisive en cas d'égalité: championnat

3^e TOUR

Les deux vainqueurs du 2^e tour, automatiquement qualifiés pour France 98, disputeront un dernier match de championnat de l'AFC.

Epreuve décisive en cas d'égalité: élimination directe sur un seul match

Les deux seconds du 2^e tour joueront un match pour la troisième place. Le vainqueur de ce match gagnera également son billet pour France 98.

Epreuve décisive en cas d'égalité: élimination directe sur un seul match.

4^e TOUR

Le perdant pour la troisième place jouera un match de barrage aller à domicile et un match de barrage retour contre le vainqueur de la zone Océanie. Le vainqueur sera qualifié à son tour pour France 98.

Epreuve décisive en cas d'égalité: match aller-retour.



ZONE 4: Zone Europe (UEFA)

50 participants, 14 équipes seront qualifiées + la France, pays organisateur

Neuf groupes composés de cinq/six équipes disputeront un championnat. Les vainqueurs de chaque groupe ainsi que le meilleur deuxième décrocheront directement leur billet pour France 98.

Epreuve décisive en cas d'égalité : championnat

Pour déterminer le meilleur deuxième des neuf groupes, seuls les matchs disputés contre les équipes classées première, troisième et quatrième de chaque groupe seront pris en compte. Les critères suivants doivent être pris en compte dans l'ordre indiqué ci-dessous.

Points remportés dans les matchs contre des équipes classées première, troisième ou quatrième.

Différence de buts lors de ces matchs.

Plus grand nombre de buts marqués lors de ces matchs.

Plus grand nombre de buts marqués à l'extérieur lors de ces matchs.

Les huit "moins bons" deuxièmes joueront un match de barrage aller-retour. Les quatre vainqueurs seront également qualifiés pour France 98.

Epreuve décisive en cas d'égalité : match aller-retour

Si vous contrôlez la France, une autre équipe (choix aléatoire) de cette zone est qualifiée automatiquement.

ZONE 5 : Zone Amérique du Nord, Centrale et Caraïbes (CONCACAF)

30 participants, les trois premiers seront qualifiés.

Exemptions

Si vous contrôlez une équipe qui est exempte d'un tour, vous pourrez jouer avec cette équipe au début du tour suivant (par exemple, si vous jouez avec les Etats-Unis, l'équipe sera disponible au début de la phase demi-finale).

Les Bermudes, la Barbade, les Îles Caïmans, Cuba, Haïti, la Jamaïque, les Antilles Néerlandaises, Porto Rico, Sainte-Lucie, St-Vincent-et-les Grenadines, Surinam et Trinité-et-Tobago sont qualifiés automatiquement pour le 2^e tour.

Le Belize, le Guatemala, le Nicaragua et Panama sont qualifiés automatiquement pour le 3^e tour.

Le Canada, le Costa Rica, El Salvador, le Honduras, le Mexique et les Etats-Unis sont qualifiés automatiquement pour les poules demi-finale.

PHASE PRELIMINAIRE

24 participants, 6 exempts (Canada, Costa Rica, Etats-Unis, Honduras, Mexique, El Salvador), 6 qualifiés.

Zone Caraïbes : 20 participants, 4 qualifiés, système Coupe ; match aller sur le terrain du premier nommé.

1^{er} TOUR

Les équipes suivantes du groupe des Caraïbes disputent des séries de matchs aller-retour. Les vainqueurs passent au 2^e tour.

Aruba-République Dominicaine (A)	Bahamas-St.Kitts-et-Nevis (B)
Guyane-Grenade (C)	Dominique-Antigua (D)

Epreuve décisive en cas d'égalité : match aller-retour.

2^e TOUR

Les équipes suivantes de la zone Caraïbes disputent des matchs aller-retour. Les vainqueurs passent au 3^e tour.

Surinam-Jamaïque

Bermudes-Trinité et Tobago

Iles Caïmans-Cuba

Porto Rico-Saint Vincent et les Grenadines

Vainqueur B-Sainte Lucie

Vainqueur D-Barbade

Vainqueur C-Haïti

Vainqueur A-Antilles Néerlandaises

Epreuve décisive en cas d'égalité : match aller-retour.

3^e TOUR

Les équipes restantes de la zone Caraïbes disputeront des matchs aller-retour (le tirage au sort sera effectué après le second tour). Les vainqueurs (A,B,C,D) iront en phase demi-finale.

8 participants, 4 qualifiés. Système Coupe.

Les équipes suivantes de la zone Centrale disputeront des matchs aller-retour à l'issue desquels les vainqueurs disputeront la phase demi-finale.

Nicaragua-Guatemala

Belize-Panama

Epreuve décisive en cas d'égalité : match aller-retour.

PHASE DEMI-FINALE

Trois poules composées de quatre équipes disputeront un championnat. 12 participants, 6 qualifiés. Les deux premières équipes de chaque poule disputeront la phase finale

Epreuve décisive en cas d'égalité : championnat.

Phase finale

6 participants, 3 qualifiés. Groupe unique, système championnat.

Six équipes disputent un championnat

Les trois premières équipes seront qualifiées pour France 98.

GROUPE 1	GROUPE 2	GROUPE 3
Etats-Unis Costa Rica	Canada El Salvador	Mexique Honduras
Vainqueur de Guatemala-Nicaragua	Vainqueur de Belize-Panama	Qualification pour le troisième de la zone Caraïbes
Qualification pour le troisième de la zone Caraïbes	Qualification pour le troisième de la zone Caraïbes	Qualification pour le troisième de la zone Caraïbes



Epreuve décisive en cas d'égalité : championnat.

ZONE 6 : Zone Afrique (CAF)

36 nations en compétition, 5 équipes seront qualifiées

Exemptions

Si vous contrôlez une des équipes exemptes du 1er tour, elle ne sera disponible qu'au début du 2e tour.

Le Cameroun, l'Egypte, le Maroc et le Nigeria sont qualifiés d'office pour le deuxième tour.

1ER TOUR

32 participants, 4 exempts, 16 qualifiés. Système Coupe. Match aller sur le terrain du premier nommé.

Les équipes suivantes disputeront des matchs aller-retour à l'issue desquels les vainqueurs passeront au 2e tour.

Togo-Sénégal

Tanzanie-Ghana

Soudan-Zambie

Rwanda-Tunisie

Madagascar-Zimbabwe

Mauritanie-Burkina Faso

Namibie-Mozambique

République démocratique du Congo-Côte d'Ivoire

Swaziland-Gabon

Guinée Bissau-Guinée

Ouganda-Angola

Ile Maurice-République démocratique du Congo

Burundi-Sierra Leone

Kenya-Algérie

Malawi-Afrique du Sud

Gambie-Liberia

Epreuve décisive en cas d'égalité : match aller-retour.

20 participants, 5 qualifiés. 5 groupes de 4 (système Championnat).

2^e TOUR

Les 16 vainqueurs du premier tour ainsi que le Cameroun, l'Égypte, le Maroc et le Nigeria sont répartis en 5 groupes de quatre équipes (le tirage au sort aura lieu après le premier tour).

Chaque groupe dispute un championnat. Les premiers de chaque groupe seront qualifiés pour France 98.

Epreuve décisive en cas d'égalité : championnat.

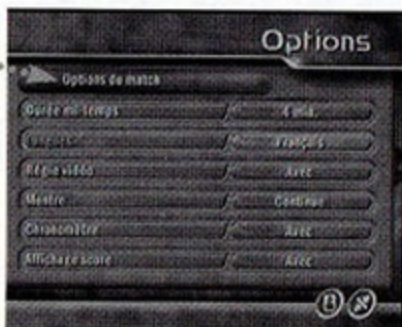
OPTIONS



Icônes des options

Vous pouvez sélectionner l'icône des options à partir de la plupart des écrans de configuration. Utilisez les différentes options pour personnaliser votre match. Ci-dessous, vous trouverez une description de quelques unes des options complexes et nouvelles disponibles dans le jeu

Options du match
Options de jeu
Options audio
Options de la manette



Sauvegarder vos changements comme les options par défaut

Pour sauvegarder de manière temporaire les changements, appuyez sur la touche START (pour annuler, appuyez sur la touche B)

Options du match

- **INDICATEURS VISUELS :** Cette option vous indique où se trouve le joueur que vous contrôlez lorsque celui-ci n'est pas sur l'écran.
- **RADAR :** cette option affiche un modèle réduit du terrain qui vous permet de suivre le positionnement des joueurs à n'importe quel moment du match.
- **MAILLOTS SIMILAIRES :** Obtenez un équipement supplémentaire pour une équipe si les équipes en compétition portent les mêmes couleurs. L'équipe locale est prioritaire et garde son équipement de départ.

Options audio

Cette option vous permet de régler les effets sonores pendant le jeu et les menus, ainsi que la musique à partir de l'écran Options son.

Options de jeu

- **RIGUEUR DE L'ARBITRE :** Cette option vous permet de déterminer la rigueur de l'arbitre quant à siffler les fautes.
- **FATIGUE :** Lorsque l'option est activée, les joueurs se fatiguent s'ils courent trop longtemps.
- **ATTRIBUTS JOUEURS :** Vous avez la possibilité d'avoir des valeurs exagérées en matière de course, passes et tirs.
- **ASSIST. EQUIPE PERDANTE:** Cette option procure une aide à l'équipe perdante afin d'entretenir le suspense.

Options de la manette

- **CONFIGURATION :** Sélectionnez les configurations personnalisées dans l'écran de choix de la manette.
- **NIVEAU DE DIFFICULTE :** Régler le niveau technique de l'adversaire contrôlé par la console.
- **VISEUR :** Contrôlez le viseur à l'aide du joystick ou bien laissez l'ordinateur gérer la direction de vos tirs.
- **NIVEAU TECHNIQUE :** Exécuter une série d'actions en utilisant les touches assignées (reportez-vous à la rubrique *Niveau technique*).
- **TETES ASSISTEES PAR IA :** Si cette option est activée, la console gère les têtes.

- **CENTRES AUTOMATIQUES :** Le joueur qui court en direction de l'aile du terrain fait un centre en utilisant la touche lob si l'option est activée.
- **UNE-DEUX :** Cette option permet de contrôler le joueur qui fait la passe et celui qui la réceptionne.
- **GESTION DE L'EQUIPE :** Sélectionnez Assistées par IA pour obtenir l'aide de la console.

GESTION DE L'EQUIPE

Réglez votre équipe de telle sorte qu'elle joue au maximum de ses capacités (d'autres options apparaissent lorsque vous sélectionnez Gestion de l'équipe à partir du menu Pause).

Remarque: sauvegardez vos changements avant de continuer. Tous les changements d'équipe effectués en modes Championnat ou Road to World Cup (Coupe du Monde) sont spécifiques à ce tournoi et sont sauvegardés lorsque le tournoi est sauvegardé.

- **FORMATION :** Définissez la formation de votre équipe.
Remarque : 11 joueurs doivent être sur le terrain, y compris le gardien
- **STRATEGIE :** Modifiez la stratégie globale de votre équipe.
- **COMPOSITION :** Désignez la formation de départ de l'équipe pour le match.
- **REPLACEMENTS :** (menu Pause) Effectuez des remplacements avec les joueurs en réserve.
- **POSITIONNEMENT :** Cette option vous permet de modifier la position de chaque joueur sur le terrain.
- **COUPS DE PIEDS ARRETES :** Cette option vous permet de désigner quels sont les joueurs qui vont tirer les corners et les penaltys.
- **POTENTIEL OFFENSIF :** Définissez le potentiel offensif de chaque joueur.
- **AGRESSIVITE :** Définissez le niveau d'agressivité de chaque joueur.
- **MARQUAGE INDIVIDUEL** (menu Pause) Cette option vous permet de définir les marquages.

PERSONNALISER L'ÉQUIPE

Servez-vous des fonctions de personnalisation du match pour modifier les attributs des joueurs et de l'équipe ou effectuer des transferts entre des clubs et des équipes

Appuyez sur la touche **START** pour quitter l'un des écrans Personnaliser Equipe. Assurez-vous de sauvegarder vos changements avant de quitter le jeu.

EQUIPES NATIONALES

Ajoutez des joueurs de la réserve à votre équipe ou transférez des joueurs de votre équipe dans la réserve (Tour de qualification uniquement).

Pour afficher les attributs des joueurs, appuyez sur la touche **BAS** du pavé-C pour activer l'effectif, puis utilisez les touches GAUCHE/DROITE

Pour transférer un joueur de la réserve à une équipe :

1. Appuyez sur la touche **BAS** du pavé-C pour activer l'effectif. Mettez en surbrillance le nom du joueur, puis appuyez sur **A** pour le sélectionner.
2. **TRANSFÉREZ ?** Mettez en surbrillance **OUI** puis appuyez sur **A** pour valider votre choix. Le nom du joueur est transféré d'un effectif à l'autre.

TRANSFERTS ENTRE CLUBS

Cette option vous permet d'effectuer des transferts de joueurs entre toutes les équipes.

Les fonds de l'équipe ne peuvent être inférieurs à 1FF

Valeur du joueur

Touches HAUT/BAS pour mettre en surbrillance un club/une équipe



Touches GAUCHE/DROITE pour faire défiler le menu

Touche **Bas** du pavé C pour accéder aux effectifs des équipes.

Pour transférer un joueur entre différentes équipes :

1. Appuyez sur la touche **BAS** du pavé-C pour activer l'effectif. Mettez en surbrillance le nom du joueur, puis appuyez sur **A** pour le sélectionner.
2. **TRANSFEREZ ?** Mettez en surbrillance **OUI** puis appuyez sur **A** pour valider votre choix. Le nom du joueur est transféré d'un effectif à l'autre.

MODIFIER JOUEUR Cette option vous permet de modifier les caractéristiques personnelles et les attributs des joueurs.

Pour modifier un nom :

1. Mettez en surbrillance le nom existant et appuyez sur **A** (appuyez sur **B** pour annuler).
2. Utilisez les touches **HAUT/BAS** pour faire défiler les lettres. La touche **DROITE** vous permet d'avancer.
3. Appuyez sur la touche **A** pour retourner à l'écran Modifier Joueur.

Touches **HAUT/BAS** pour mettre en surbrillance les options d'une rubrique

Touches **GAUCHE/DROITE** pour parcourir les attributs

Touche **BAS** du pavé-C pour parcourir les rubriques à l'écran. La touche **A** permet de modifier le nom d'un joueur. Le total des points d'un joueur ne peut être inférieur à zéro.



Sauvegarder changements

Annuler les changements

Rétablir les valeurs d'origine du joueur

Revenir aux effectifs originaux

Modifier attributs des joueurs/Statut personnel

MODIFIER EQUIPE

Réglez l'équipement de l'équipe à domicile et à l'extérieur, changez le nom de l'équipe, changez le drapeau et affichez la valeur monétaire de l'équipe.

Remarque: les drapeaux et les valeurs financières s'appliquent uniquement aux équipes de clubs.



Touches HAUT/BAS pour faire défiler les attributs des équipes

Lorsque les flèches apparaissent, touches GAUCHE/DROITE pour parcourir les options

Valeur de l'équipe

Touche BAS du pavé C pour parcourir les rubriques de l'écran.

Modifier le nom de l'équipe de la même manière que pour un joueur

Equipe par défaut

FAIRE UNE PAUSE PENDANT LE MATCH

Vous pouvez faire une pause pendant le match à n'importe quel moment.

Pour faire une pause, appuyez sur la touche **START**. L'écran du menu Pause apparaît.

Pour reprendre la partie, appuyez sur la touche **START** dans le menu Pause.

VIDEO

Visionner un moment important du match ou une action spectaculaire.



- **CAMERA :** Sélectionnez l'un des huit angles de caméra disponibles.
- **SELECTION COMMANDES** Choisissez l'équipe que vous allez contrôler
- **OPTIONS COMMANDES** Modifiez les configurations des manettes
- **GESTION DE L'EQUIPE :** Reportez-vous à la rubrique *Gestion de l'équipe*.
- **OPTIONS :** Reportez-vous à la rubrique *Options*.
- **STATISTIQUES MATCH :** Affichez le score, le nombre de tirs, de tirs cadrés, de corners, de fautes et les zones d'actions
- **LES BUTS :** Affichez les buts et le nom des buteurs.
- **LES CARTONS :** Affichez le nombre de cartons reçus par les deux équipes.
- **REJOUER LE MATCH :** Vous rejouez le match depuis le coup d'envoi.
- **QUITTER LE MATCH :** Vous quittez le match.
- **QUITTER LA COUPE DU MONDE/QUITTER** Quittez la session de jeu et retournez au menu principal.

CHAMPIONNAT

SAUVEGARDE ET CHARGEMENT DES MATCHS

A la fin d'un match, vous pouvez sauvegarder votre position dans un championnat ou dans la Coupe du Monde à partir des menus Classement et Rencontres. Si vous quittez le jeu sans sauvegarder, vous perdez tout ce que vous avez réalisé lors de cette session de jeu.

Remarque : n'insérez ou ne retirez jamais de cartouche mémoire lorsque vous sauvegardez ou chargez des fichiers. Pour vous assurer que les sauvegardes sont restées intactes, laissez la cartouche mémoire dans la manette 1 pendant toute la durée d'utilisation de FIFA En route pour la Coupe du Monde 98.



Sélectionnez l'icône de sauvegarde pour sauvegarder un tournoi ou un saison en cours. Les noms des sauvegardes sont générés automatiquement.



Sélectionnez l'icône de chargement de partie pour charger un tournoi ou une saison en cours

Remarque : une partie sauvegardée dispose de sa propre base de données. Tous les changements d'équipes effectués au sein des modes Championnat ou Coupe du Monde sont spécifiques à ce tournoi et sont sauvegardés lorsque le tournoi est sauvegardé.