



FIFA 99

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

TABLE DES MATIÈRES

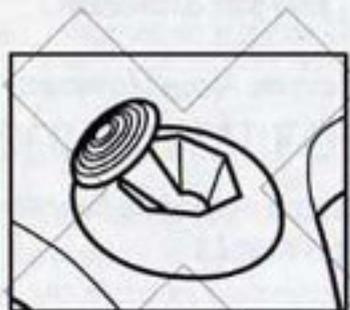
COMMENCEMENT DU JEU	4
Bienvenue dans FIFA 99	4
Bref historique de la FIFA	4
Match immédiat	5
RÉCAPITULATIF DES COMMANDES	5
Navigation dans les menus	5
Comment jouer	5
Actions intermédiaires	7
Techniques spéciales	8
Actions avancées	9
Tactiques	10
Dispositifs de jeu (DISP)	12
STRATÉGIE/TECHNIQUES POUR DES SITUATIONS SPECIFIQUES	13
Lorsque le ballon est hors-jeu... ..	13
TYPE DE MATCH	15
Match amical	15
Match immédiat	15
But en or	15
Entraînement	15
Super Trophée européen	16
Saison (Coupes et championnats)	17
Gestion de l'équipe	18
Modifier joueur et modifier équipe	19
Options	19
Ces options comprennent :	19
Sauvegarde et chargement des matchs	20
Règles en cas d'égalité	21
Garantie et assistance technique	22



Description du stick multidirectionnel

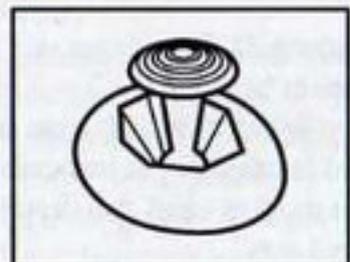
Le stick multidirectionnel de la Nintendo™ 64 utilise un système analogique pour interpréter les angles et directions de mouvement. Ceci permet un contrôle très précis, impossible à obtenir avec la manette multidirectionnelle classique.

Au moment où vous allumez la console, laissez le stick multidirectionnel en position verticale.



Si, au moment où vous allumez la console, le stick multidirectionnel est incliné (comme sur la figure ci-contre), c'est cette position qui sera retenue comme position de référence.

Les jeux utilisant le stick multidirectionnel ne pourront donc pas fonctionner correctement.



Pour redéfinir la position de référence du stick multidirectionnel une fois la partie commencée, faites-le revenir à sa position centrale (comme sur l'image de gauche), puis appuyez sur **START** tout en maintenant les boutons **L** et **R** enfoncés les boutons.

Le stick multidirectionnel est un instrument de haute précision, à manipuler avec précaution ; veillez à ne pas renverser de liquides, ni à poser d'objets dessus.

Ce jeu fonctionne avec le Controller Pak (cartouche de sauvegarde). Avant de l'utiliser, veuillez vous reporter à la notice d'utilisation de la cartouche de sauvegarde. Suivez les instructions qui apparaissent à l'écran pour savoir quand insérer ou retirer la cartouche de sauvegarde.



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 dans la prise de connexion 1.
 - Si vous jouez avec un ami, branchez l'autre manette dans l'autre prise de connexion.
3. Insérez la cartouche de jeu (Game Pak) dans la fente de la console. Appuyez fermement de manière à introduire la cartouche de jeu correctement.
4. Allumez la console. Suivez la procédure indiquée et reportez-vous à la rubrique *Navigation dans les menus* (si rien n'apparaît, recommencez à partir de l'étape 1.)
 - Pour accéder au menu de la cartouche de sauvegarde (Controller Pak), maintenez enfoncé le bouton **START** lorsque vous allumez la console.

BIENVENUE DANS FIFA 99

Bienvenue dans *FIFA 99*, la simulation de football officielle sur Nintendo 64. Si rapide que vous aurez à peine le temps de lacer vos chaussures. Admirez l'évolution de ce jeu... Avec l'introduction du Super Trophée européen et de l'éditeur de coupe et de championnat, la durée de vie de ce jeu est illimitée. Ajoutez à cela une jouabilité aboutie, des commentaires de jeu menés par des spécialistes du foot et une pléthore de clubs de renommée mondiale : vous avez devant vous le défi le plus passionnant à relever, la saison la plus intense à vivre.

BREF HISTORIQUE DE LA FIFA



La FIFA, Fédération Internationale de Football Association, a été fondée le 21 mai 1904. Depuis, elle est devenue le corps dirigeant du sport le plus populaire au monde et pratiqué par plus de 200 millions d'hommes, de femmes, de filles et de garçons aux quatre coins du globe.

Des millions de personnes dans le monde entier vibrent pour le football et la FIFA apparaît comme le gardien de ce grand jeu, dans lequel tous les peuples du monde sont égaux. La FIFA, en protégeant ce sport et son image contre les violations de ses règles et règlements et en assurant la promotion de l'International Association Football, apparaît comme la force unificatrice de ce phénomène sportif dans le monde entier.



MATCH IMMÉDIAT

Deux clics et vous êtes prêt à faire votre entrée sur le terrain et à vous retrouver sur le rond central pour disputer un match amical.

1. Appuyez sur le bouton **A**. L'écran **SÉLECTION COMMANDES** apparaît.
2. Déplacez le stick multidirectionnel vers la **GAUCHE/DROITE** pour sélectionner votre équipe favorite.
3. Appuyez sur le bouton **START**.

RÉCAPITULATIF DES COMMANDES

Les commandes mentionnées ci-dessous décrivent chaque situation de jeu.

Remarque : si un Controller Pak (cartouche de sauvegarde) est inséré dans la manette 1, vous pouvez effacer les sauvegardes de la cartouche en utilisant le menu du Controller Pak. Pour accéder à ce menu, maintenez enfoncé le bouton **START** lorsque vous allumez la console.

NAVIGATION DANS LES MENUS

Action	Commande
Mettre une option en surbrillance	Stick multidirectionnel
Sélectionner une option	Bouton A
Parcourir les options en surbrillance	Stick multidirectionnel
Passer au menu suivant	Bouton START
Retourner au menu précédent (sans sauvegarder les changements)	Bouton B
Activer la barre de menu	Bouton R ou Z
Parcourir les options de la barre de menu (lorsque la barre de menu est activée)	Stick multidirectionnel vers la GAUCHE/DROITE
Sélectionner l'option en surbrillance de la barre de menu	Bouton A
Désactiver la barre de menu	Bouton R ou Z

COMMENT JOUER

Interrompre la partie Appuyer sur le bouton **START**

Déplacer votre joueur en utilisant le stick multidirectionnel

Remarque : lorsque l'expression "appuyer brièvement" est employée, cela signifie que vous devez appuyer fermement et juste un court instant sur le bouton.



Lorsque votre joueur est en possession du ballon

Passer

Bouton A

Le joueur fait une passe au coéquipier désigné par le viseur. Utilisez le stick multidirectionnel pour choisir d'autres joueurs pour réceptionner la passe.



Accélération Appuyer brièvement sur la touche **Gauche** du pavé C

À chaque fois que vous appuyez brièvement sur ce bouton, le joueur fait une pointe d'accélération.

Remarque : les joueurs se fatiguent lorsque vous utilisez trop souvent la fonction d'accélération.

Lob

Touche **BAS** du pavé C
Cette fonction permet de faire une passe aérienne à un coéquipier. Plus vous maintenez enfoncée la touche **BAS** du pavé C et plus le ballon s'élève.

Tirer

Appuyer sur B

Utilisez le stick multidirectionnel pour orienter le tir.

Lorsque l'équipe adverse est en possession du ballon

Changer de joueur

Bouton A

Altermes le contrôle avec le joueur le plus proche du ballon. Entraînez-vous à changer de joueur afin d'acquies un parfait contrôle de votre équipe.



Accélération Touche **GAUCHE** du pavé C

Chaque fois que vous appuyez brièvement sur ce bouton, le joueur fait une pointe d'accélération.

Tacle glissé

Touche **BAS** du pavé C
Le joueur va au sol et tente de faire un tacle glissé pour prendre possession du ballon.

Tacle

Bouton B

Votre joueur suit un court instant le détenteur du ballon et tente de le tacle (pour prendre possession du ballon).



Les commandes de surbrillance

Joueur contrôlé



En possession du ballon Sans le ballon Indicateur lorsque le joueur n'est plus visible à l'écran

Joueur le plus proche



Coéquipier le plus proche à l'écran L'indicateur de passe n'est plus visible à l'écran

ACTIONS INTERMÉDIAIRES

Passe

Passe en profondeur

Touche **DROITE** du pavé C

Faute

Faute intentionnelle

Touche **HAUT** du pavé C

Eviter les tacles

Sauter pour éviter un tacle glissé

Touche **HAUT** du pavé C

Déplacement avec le ballon sur la gauche

Appuyer brièvement sur le bouton Z

Déplacement avec le ballon sur la droite

Appuyer brièvement sur le bouton R

Rotation de 360° sur la gauche

Appuyer brièvement deux fois sur Z

Rotation de 360° sur la droite

Appuyer brièvement deux fois sur R

Contrôle du gardien

Sortie du gardien

Maintenir enfoncé le bouton R

S'emparer du ballon

Touche **Haut** du pavé C

Relâcher le ballon

Touche **Gauche** du pavé C

Relance à la main

Bouton A

Dégagement

Bouton B



TECHNIQUES SPÉCIALES

Une touche de balle : lorsqu'aucune équipe n'est en possession de la balle ou qu'une passe est en cours

Passe	Bouton A
Lob	Touche BAS du pavé C
Passe en profondeur	Touche DROITE du pavé C
Tir	Bouton B

Tirs

Pour orienter votre tir en direction de différentes zones des cages, utilisez une des touches directionnelles en fonction de la position et de la direction du joueur. Si le joueur se trouve à proximité des cages de son adversaire, le tir sera haut. Pour effectuer un tir puissant à ras de terre, éloignez le joueur des buts.

Techniques spéciales de tirs :

Plat du pied	Appuyer brièvement sur le bouton A
--------------	---

Lorsque vous vous retrouvez face au but et que vous appuyez brièvement sur ce bouton, vous effectuez un plat du pied à ras de terre.

Amorti de la poitrine

Lorsque le ballon est dans l'air, utilisez le stick multidirectionnel pour choisir la direction dans laquelle vous allez orienter l'amorti.

Amorti de la poitrine Stick multidirectionnel

Remarque : pour vous précipiter sur la balle sans effectuer l'amorti de la poitrine, maintenez enfoncé le bouton **Z** ou **R**.

Têtes

Tentative de but de la tête	Bouton B
Faire une tête en direction de la poitrine d'un coéquipier	Touche Bas du pavé C
Faire une tête en direction des pieds d'un coéquipier	Bouton A

Plus tôt vous déclenchez une tête et plus votre joueur a de chances de prendre le meilleur sur son adversaire. Utilisez le stick multidirectionnel pour choisir le joueur qui va réceptionner la balle aérienne ou bien orientez votre tête.



Reprises de volée

Appuyer brièvement une fois sur le bouton puis appuyer et maintenir enfoncé ce bouton jusqu'à ce que le joueur termine la reprise de volée. Après avoir appuyé brièvement, il est important de maintenir enfoncé le bouton tant que le ballon est en l'air.

- Les reprises de volée nécessitent plus de temps et d'espace que les têtes.

Reprise de volée ou bicyclette

Appuyer brièvement et maintenir enfoncé le bouton **B**

Passé à la volée vers la poitrine d'un coéquipier

Appuyer brièvement et maintenir enfoncée la touche **Bas du pavé C**

Passé à la volée vers les pieds d'un coéquipier

Appuyer brièvement et maintenir enfoncé le bouton **A**

ACTIONS AVANCÉES

Modes techniques

Pour activer les modes techniques, maintenez enfoncé le bouton **Z** ou **R** (comme décrit ci-dessous) et appuyez sur l'une des touches suivantes :

Action (Maintenir enfoncé Z)

Commande

Action (Maintenir enfoncé R)

Feintes

Stick

Feintes

Coup du sombrero

Pavé C Bas

Roulette

Passement de jambe

Pavé C Droit

Double passement de jambe

Plongeon

Pavé C Haut

Plongeon

Astuces pour les mouvements techniques :

- Lorsque vous effectuez des feintes, dirigez le stick multidirectionnel dans la direction désirée.
- Le coup du sombrero, la roulette et le passement de jambe écartent le ballon de la trajectoire de l'attaquant.
- Le plongeon peut être utilisé pour provoquer une faute si un défenseur se trouve trop près.
- Les crochets sont indiqués pour éviter les joueurs qui font des tacles glissés et des rotations de 360° sont utiles contre les tacles normaux.

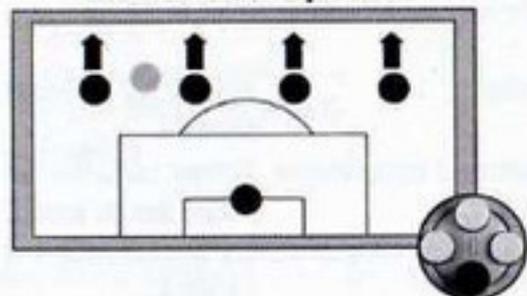


TACTIQUES

Pour activer une tactique, appuyez sur l'un des boutons suivants tout en maintenant enfoncés les boutons Z et R.

Jouer le hors jeu

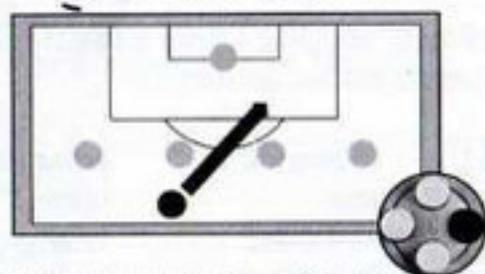
Touche Bas du pavé C



Cette tactique vous permet de mettre hors-jeu les joueurs adverses en faisant monter la ligne de défense. Utilisez-la avec précaution, elle peut être risquée.

Passé en profondeur

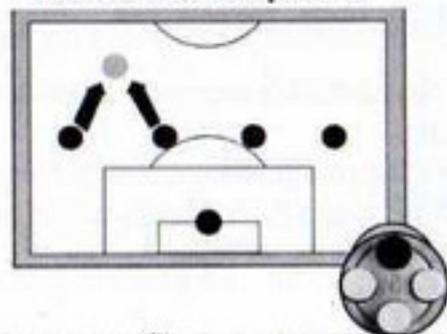
Touche Droite du pavé C



Cette tactique vous permet de lancer un attaquant parti dans le dos des défenseurs. Vos joueurs se démarquent afin que vous puissiez leur faire une passe en profondeur

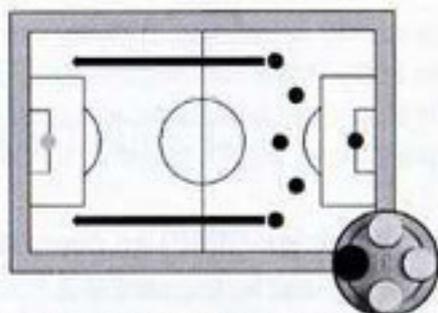
Pressing offensif

Touche Haut du pavé C



Demander à vos joueurs de monter pour qu'ils exercent un pressing sur le joueur en possession du ballon. N'oubliez pas que de nombreux buts sont marqués lorsqu'une équipe perd la possession de la balle dans sa zone de défense. Utilisez cette tactique pour exercer un pressing sur un défenseur adverse et le pousser à faire une erreur.



Débordement sur l'aile
Touche Gauche du pavé C


Votre ailier (ou le joueur le plus proche) va se démarquer le long de la ligne de touche. Faites-lui une passe avant qu'il ne soit hors-jeu.

Commande de l'indicateur de tactique


Un indicateur apparaît sous les joueurs affectés par le dispositif tactique. Cet indicateur reste affiché tant que la tactique est activée.

Passes une-deux - Contrôle de deux joueurs
Mode une-deux

Pour conserver le contrôle du mouvement de votre joueur et le contrôle du tir d'un autre, appuyez sur le bouton **A** tout en maintenant enfoncés les boutons **Z** et **R**. Utilisez le stick multidirectionnel pour sélectionner le joueur à qui vous souhaitez faire la passe.

Jeu sans ballon

Pour conserver le contrôle du tir de votre joueur et le contrôle du mouvement d'un autre, appuyez brièvement deux fois sur le bouton **A** tout en maintenant enfoncés les boutons **Z** et **R**. Utilisez le stick multidirectionnel pour sélectionner le joueur que vous voulez contrôler.



DISPOSITIFS DE JEU (DISP)

Cette option vous permet de modifier la formation, la stratégie et le positionnement en cours de match en alternant entre les trois combinaisons programmées : DISP de 1 à 3. Lorsque vous avez appuyé sur une touche pour activer la formation et la stratégie, le paramètre reste activé jusqu'à ce qu'un autre dispositif de jeu soit sélectionné ou qu'une nouvelle partie soit entamée.

Pour modifier un dispositif de jeu (DISP) en cours de match :

1. Maintenir enfoncés simultanément les boutons **Z** et **R**.
2. Tout en maintenant enfoncés les boutons, appuyer sur le bouton **B** pour activer le dispositif tactique suivant. Par exemple, si le dispositif 1 est activé, appuyez une fois sur le bouton **B** pour passer au dispositif 2 ou appuyez deux fois pour passer au dispositif 3.

Pour personnaliser la formation, la stratégie et le positionnement :

1. Sélectionnez **GESTION DE L'ÉQUIPE** dans le menu **PAUSE**, puis sélectionnez **DISP**.
2. Vous pouvez sélectionner **FORMATION**, **STRATÉGIE** ou **POSITIONNEMENT** pour chaque dispositif : 1, 2 ou 3.

Vous pouvez modifier les paramètres à votre convenance.

Sauvegarder les paramètres s'ils sont disponibles.

Astuce EA : définissez les combinaisons de Formation/Stratégie/Positionnement pour vous préparer et être adapté à différentes situations, comme par exemple : attaque totale, attaque/défense ou défense totale.

Remarque : lorsque votre équipe commence la partie, le dispositif 1 est activé.



STRATÉGIE/TECHNIQUES POUR DES SITUATIONS SPECIFIQUES

LORSQUE LE BALLON EST HORS-JEUÉ

Coup franc

Alterner les modes (Normal/Réception/Viseur)

Mode normal

Déplacer le viseur

La balle suit la trajectoire de la flèche

Ajouter de l'effet à gauche

Ajouter de l'effet à droite

Mode réception

Changer de joueur

Lob

Tir au joueur

Mode viseur

Tir en direction du viseur

Touches

Les commandes sont les mêmes que celles des coups francs, aux exceptions suivantes :

Mode réception

Touche longue

Touche courte

Mode viseur

Lancer vers le viseur

Touche **Droite** du pavé **C**

Stick multidirectionnel

Bouton **A, B** ou touche **Bas** du pavé **C**

Maintenir enfoncé le bouton **Z**

Maintenir enfoncé le bouton **R**

Bouton **A**

Touche **Bas** du pavé **C**

Bouton **B**

Bouton **A, B** ou touche **Bas** du pavé **C**

Touche **Bas** du pavé **C**

Bouton **B**

Bouton **A, B** ou touche **Bas** du pavé **C**



Corners

Les commandes pour les corners sont les mêmes que celles des coups francs, aux exceptions suivantes :

Mode réception

Centre en hauteur au joueur sélectionné

Touche **Bas** du pavé **C**

Centre à mi-hauteur au joueur sélectionné

Bouton **B**

Mode viseur

Tir vers le viseur

Bouton **A, B** ou touche **Bas** du pavé **C**

SORTIES DE BUT

Mode normal

les commandes pour les sorties de but sont les mêmes que celles des coups francs, aux exceptions suivantes :

Mode réception

Lob

Touche **Bas** du pavé **C**

Dégagement vers un joueur

Bouton **B**

Mode viseur

Dégagement vers le viseur

Bouton **B**

Penaltys

Le joueur qui va tirer le penalty

Orienter le tir

Stick multidirectionnel

Changer le côté de tir

Touche **Bas** du pavé **C**

Changer de joueur (non disponible pour la séance de tirs au but)

Bouton **A**

Tir

Bouton **B**

Le gardien

Déplacement à gauche ou à droite/Choisir le côté de la parade

Stick multidirectionnel

Tentative d'arrêt

Bouton **A, B** ou touche **Bas** du pavé **C**



TYPE DE MATCH

C'est dans cet écran que vous pouvez sélectionner un mode de jeu, régler les options, modifier les équipes ou charger une partie sauvegardée.



MATCH AMICAL

En mode amical, vous pouvez faire s'affronter entre elles toutes les équipes de votre choix. Avant de disputer un match, vous pouvez sélectionner vos équipes et les manettes, déterminer le stade dans lequel la rencontre va avoir lieu et régler d'autres options de jeu.

- Dans ce type de match, il n'y a pas de cartons, de blessures, de statistiques ou de fautes reportées d'une rencontre à l'autre.
- Vous pouvez faire s'affronter entre elles toutes les équipes de tous les championnats disponibles.

MATCH IMMÉDIAT

Pour de plus amples informations, reportez-vous à la rubrique *Match immédiat* page 5.

BUT EN OR

Disputez un match qui s'achèvera lorsque vous aurez atteint le nombre de buts défini (de 1 à 10 buts). L'équipe qui atteindra en premier le nombre de buts prédéfini remportera la partie.

ENTRAÎNEMENT

Perfectionnez votre jeu en vous entraînant à divers exercices.



SUPER TROPHÉE EUROPÉEN

Tous les fans de football du monde entier n'attendent que ça. L'ultime compétition de club qui réunit les plus grands clubs d'Europe.

Suivez 20 des plus grands clubs d'Europe et faites-les s'affronter tout au long d'une saison.

Voici enfin le moyen de désigner le club des clubs : grâce à vous !

Pour définir le Super Trophée européen

1. Sélectionnez SUPER TROPHÉE EUROPÉEN dans l'écran TYPE DE MATCH.
2. Utilisez les touches **HAUT/BAS** du stick multidirectionnel pour mettre en surbrillance une équipe. Appuyez sur le bouton **A** pour sélectionner entre 1 et 8 équipes à contrôler. Appuyez sur le bouton **START** pour passer à l'écran GROUPES lorsque vous êtes prêt.
3.
 - a. Si vous voulez disputer le tournoi avec les groupes sélectionnés, appuyez sur le bouton **START** pour passer à l'écran RESULTATS ET CLASSEMENTS.
 - b. Si vous voulez créer des groupes de manière aléatoire, appuyez sur le bouton **A** pour accéder à l'écran ALÉATOIRE, puis appuyez sur le bouton **START** pour passer à l'écran RESULTATS ET CLASSEMENTS.
4.
 - a. A partir de l'écran RESULTATS ET CLASSEMENTS, appuyez sur le bouton **R** ou **Z** pour accéder à la barre de menu puis aux écrans OPTIONS, GESTION DE L'ÉQUIPE, SAUVEGARDER PARTIE, PERFORMANCES (disponibles après le match) et CALENDRIER.
 - b. Appuyez simplement sur le bouton **START** pour passer à l'écran CHOIX DU STADE.
5.
 - a. Pour régler les conditions du match, utilisez le stick multidirectionnel pour mettre une option en surbrillance et appuyez sur le bouton **A** pour la sélectionner. Réglez les paramètres à l'aide du stick multidirectionnel et appuyez à nouveau sur **A**.
 - b. Appuyez sur le bouton **START** pour passer à l'écran SÉLECTION COMMANDES.
6. Orientez le stick multidirectionnel vers la **GAUCHE/DROITE** pour sélectionner l'équipe que vous voulez contrôler.
7. Appuyez sur le bouton **START** pour commencer la partie.

Dès que vous arrivez au terme de la phase de championnat du Super Trophée européen, les deux meilleures équipes de chaque groupe accèdent aux demi-finales aller-retour à l'issue desquelles les vainqueurs se rencontrent pour la finale du Super Trophée européen.

- Pour simuler le match suivant, vous devez accéder à l'écran des rencontres, sélectionner **SIMULER** et appuyer sur le bouton **A**.

Remarque : dans l'écran CALENDRIER des modes Super Trophée européen et Saison, orientez le stick multidirectionnel vers le **HAUT/BAS** pour consulter une rencontre à la fois ou les touches **HAUT** et **BAS** du pavé **C** pour parcourir dix rencontres à la fois.



SAISON (COUPES ET CHAMPIONNATS)

Le mode Saison permet de contrôler une équipe et de la suivre tout au long d'une saison dans n'importe lequel des 15 coupes ou championnats personnalisés proposés par *FIFA 99*. Vous pouvez créer votre propre coupe ou championnat en fonction de vos besoins.

Vous avez le choix parmi quatre types de saison : CHAMPIONNAT, COUPE, EDITEUR DE COUPE OU EDITEUR DE CHAMPIONNAT.

CHAMPIONNAT : vous avez le choix parmi les championnats suivants : Belgique, Brésil, Angleterre, France, Allemagne, Italie, Pays-Bas, Portugal, Ecosse, Espagne, Suède et Etats-Unis.

COUPE : vous avez le choix parmi trois coupes d'Europe : Coupes des champions, Tournoi des vainqueurs de coupes, Trophée EFA.

EDITEUR DE CHAMPIONNAT : vous avez la possibilité de créer votre propre formule de championnat et de sélectionner vos équipes. Reportez-vous aux rubriques *Editeur de Championnat/Coupe* ci-dessous.

EDITEUR DE COUPE : vous avez la possibilité de créer votre propre formule de coupe et de sélectionner vos équipes.

Editeur de championnat

L'Editeur de championnat vous permet de créer votre propre championnat composé, soit d'équipes nationales, soit de clubs. Vous pouvez sélectionner choix de 2 à 24 équipes pour disputer un nombre de matchs défini.

Remarque : si vous avez moins de quatre équipes dans votre championnat personnalisé, vous devrez disputer un minimum de matchs imposés entre chaque équipe.

Editeur de coupe

Créez un modèle de compétition en fonction de vos souhaits. Sélectionnez des équipes parmi celles disponibles dans *FIFA 99*. Vous avez le choix entre une formule de championnat simple et une formule comprenant championnat et playoffs.

Remarque : le bouton ALÉATOIRE peut être utilisé pour sélectionner immédiatement les équipes restantes.



GESTION DE L'ÉQUIPE

Dans l'écran **GESTION DE L'ÉQUIPE**, vous avez la possibilité de contrôler toutes les capacités et les performances de votre équipe. Choisissez votre équipe et la formation adéquate, sélectionnez différentes stratégies et terrassez votre adversaire.

- Accédez à l'écran **GESTION DE L'ÉQUIPE** à partir des menus **TYPE DE MATCH**, **RÉSULTATS ET CLASSEMENTS** ou **PAUSE** en cours de match.
- Vous pouvez utiliser l'option de **GESTION DE L'ÉQUIPE** pour modifier les formations, le positionnement et la stratégie en cours de match.

Remarque : tous les changements effectués dans un championnat ou une coupe sont spécifiques à ce tournoi et sont sauvegardés automatiquement lorsque le championnat/la coupe est sauvegardé.

Composition

Pour modifier la composition de l'effectif ou remplacer des joueurs

- Sélectionnez un premier joueur puis un second. Le remplacement s'effectuera automatiquement.

Remarque : appuyez sur le bouton **Bas** du pavé **C** pour alterner entre le tableau des caractéristiques et la représentation du terrain.

Transferts

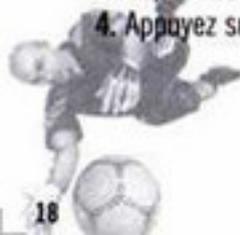
Achetez la star d'une autre équipe ou bien débarrassez-vous de ce milieu de terrain peu efficace pendant les matchs en le vendant. Cependant, les transferts ne peuvent s'effectuer qu'entre clubs.

Remarque : lorsque vous rétablissez les transferts sauvegardés, **TOUS** les autres transferts seront perdus (dans cette base de données).

Coups de pieds arrêtés

Sélectionnez les dix meilleurs éléments de l'équipe pour tirer les penaltys et les coups de pieds arrêtés.

1. Orientez le stick multidirectionnel vers le **HAUT/BAS** pour choisir le joueur qui va tirer les coups de pieds arrêtés.
2. Appuyez sur le bouton **A** pour sélectionner ce joueur. Le joueur désigné pour tirer les coups de pieds arrêtés est à présent en surbrillance. Soit :
 - a) Pour laisser le joueur désigné effectuer le tir sélectionné, appuyez sur le bouton **A**.
 - b) Pour que le joueur sélectionné effectue un autre type de tir, orientez le stick multidirectionnel vers le **HAUT/BAS**. Lorsque le type de tir que vous voulez qu'il effectue est en surbrillance, appuyez sur le bouton **A**.
3. Répétez cette manipulation autant de fois que vous le désirez.
4. Appuyez sur le bouton **START** pour retourner au menu **GESTION DE L'ÉQUIPE**.



Signification des abréviations des caractéristiques des joueurs

Acl :	Accélération
Agil :	Agilité
Ctrl :	Contrôle balle
Créat :	Créativité
Tête :	Précision têtes
PuT :	Puissance tir
PréTi :	Précision tir
Vites :	Vitesse
Tacle :	Tacles
Agres :	Agressivité
Pos :	Poste
Val :	Valeur

MODIFIER JOUEUR ET MODIFIER ÉQUIPE

Vous pouvez personnaliser les joueurs et les équipes à votre convenance : de la couleur des cheveux des joueurs aux tenues de l'équipe.

- Vous pouvez personnaliser l'aspect physique de vos joueurs.
- Vous pouvez créer un joueur qui excellera à son poste en modifiant les 10 aspects techniques : vitesse, précision de tir, forme...
- Vous pouvez modifier le poste du joueur.

Pour sauvegarder les changements

- Appuyez sur le bouton **R** ou **Z** pour mettre en surbrillance l'icône de sauvegarde des changements, puis appuyez sur le bouton **A**.

Remarque : si vous voulez personnaliser les joueurs et les équipes, vous devez le faire *avant* de commencer un championnat ou une saison.

OPTIONS

Utilisez les différents écrans d'options pour personnaliser le match à votre convenance : Options du match, Options de jeu, Options audio-visuelles.

CES OPTIONS COMPRENNENT :

MAILLOTS SIMILAIRES : lorsque l'option est **activée** (choix **AVEC**), vous vous assurez que les deux équipes portent une tenue différente. Si l'option est désactivée (choix **SANS**), il est possible que les deux formations portent le maillot de leur équipe même si les couleurs sont identiques.

SÉQUENCES VIDÉO : lorsque l'option est **activée** (choix **AVEC**), l'utilisateur peut regarder toutes les séquences vidéo.

VITESSE DE JEU : vous avez le choix entre quatre vitesse de jeu : de **NORMAL** À **TRÈS RAPIDE** en passant par **RAPIDE** et **PLUS RAPIDE**.

SAUVEGARDE ET CHARGEMENT DES MATCHS

A la fin d'un match de coupe ou de championnat, vous pouvez sauvegarder votre position dans *FIFA 99* ainsi que les paramètres. Si vous quittez l'écran sans sauvegarder, vous perdez la position atteinte au cours de votre session.

Les sauvegardes précédentes peuvent être chargées à partir de l'écran **TYPE DE MATCH**.

- Vous pouvez sauvegarder deux matchs au maximum.

Remarque : n'insérez ou ne retirez jamais de Controller Pak 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 99*.

Pour sauvegarder une coupe ou un championnat *FIFA 99* :

1. Après un match de *FIFA 99*, passez à l'écran **RESULTATS ET CLASSEMENTS**, appuyez sur le bouton **R** ou **Z** pour activer les icônes en bas de l'écran.
2. Orientez le stick multidirectionnel vers la **Gauche** pour mettre en surbrillance l'icône **SAUVEGARDER PARTIE**, puis appuyez sur le bouton **A**. Le menu correspondant apparaît.
3. Orientez le stick multidirectionnel vers le **HAUT/BAS** pour mettre en surbrillance l'emplacement dans lequel vous voulez effectuer la sauvegarde, puis appuyez sur le bouton **A**. Le tournoi est sauvegardé.
4. Appuyez sur le bouton **START** pour quitter l'écran.

Remarque : chaque sauvegarde dispose de sa propre base de données. Tous les changements dans les équipes, effectués dans une sauvegarde, ne concernent que cette sauvegarde et n'affectent en rien les valeurs par défaut. En outre, les changements effectués hors d'une partie sauvegardée n'affectent pas les paramètres de la partie sauvegardée.



RÈGLES EN CAS D'ÉGALITÉ

En championnat

Si lors d'une compétition, deux équipes ont le même nombre de points, les critères suivants sont utilisés pour déterminer le vainqueur.

Différence de buts : buts marqués - buts encaissés = différence. L'équipe obtenant le résultat le plus élevé est déclarée vainqueur.

Buts pour : si la différence de buts est identique, l'équipe qui a totalisé le plus de buts pour est déclarée vainqueur.

Remarque : si le nombre de "buts pour" est identique pour les deux équipes, le vainqueur sera déterminé de façon aléatoire.

En coupe

Pour les coupes, deux règles s'appliquent pour départager les deux équipes

Élimination sur un match : les équipes jouent une séance de prolongation avec la règle du but en or, puis éventuellement la séance de tirs au but.

Élimination sur match aller-retour : si les deux formations sont toujours à égalité après 90 minutes de jeu lors de la deuxième rencontre, les buts marqués à l'extérieur comptent double.

S'il est toujours impossible de départager les deux équipes, une prolongation avec la règle du but en or est jouée. S'il n'y a toujours pas de vainqueur, l'issue de la partie se décidera lors de la séance de tirs au but.

