

SNSP-A8FP-FRA



FIFA

EN ROUTE POUR LA COUPE DU MONDE



Instruction Booklet



SUPER NINTENDOTM
ENTERTAINMENT SYSTEM





NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™,  AND  ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.



THIS 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 WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVÉ CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIÈRE DE FABRICATION, DE FIABILITÉ ET SURTOUT, DE QUALITÉ. RECHERCHÉZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHÉTEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITÉ AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIESES QUALITÄTSSEIGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBERHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL' AQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORG U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR, ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÅR KOMPATIBLA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DETTE SEGL GARANTERAR, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TIBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.

WARNING: PLEASE CAREFULLY READ THIS CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

ATTENTION: VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE 'INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI' QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDEINUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELCASSETTE BEIGELEGTE SIND, SEHR SORGFALTIG DURCH!

ATTENZIONE: LEGGI ATTENTAMENTE LE INFORMAZIONI PER L'UTENTE E LE PRECAUZIONI INCLUSE NELLA CONFEZIONE PRIMA DI USARE IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ LE CASSETTE O GLI ACCESSORI

ADVERTENCIA: POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

WAARSCHUWING: LEES EERST, ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM, DE SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

OBS: LÄS NOGGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDERNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÄNDER DEN MIT ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

ADVARSEL: LÆS FORBRUGERINFORMATIONEN OG HÆFTET MED SIKKERHEDSREGLER, DER FØLGER, MED DETTE PRODUKT, FØR DU BEGYNDER AT BRUGE NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK ELLER TILLBEHØRET.

VAROITUS: LUE HUOLELLISESTI LAITTEEN VARUSTEISIIN KUULUVAT KULUUTTAJATIEDOT JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO-LAITTEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VAURSTEEN KÄYTTÖÄ



AVERTISSEMENT AUX POSSESSEURS DE TELEVISEURS GRAND ECRAN A PROJECTION

Des images fixes ou stationnaires peuvent causer une détérioration irréversible du tube cathodique de votre téléviseur en en marquant les luminophores de manière définitive. C'est la raison pour laquelle il est déconseillé d'utiliser les jeux vidéo de manière répétée ou prolongée sur les téléviseurs grand écran à projection.

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU VOTRE ENFANT

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumière clignotante ou de sources lumineuses de notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.



SOMMAIRE

DÉMARRAGE DU JEU3

RÉSUMÉ DES COMMANDES3

Choix du type de match7

Match amical8

En Route pour la Coupe du Monde 9814

Championnat22

Entraînement23

Options de jeu25

Mi-temps/Menu Pause27

Fin d'un match28

Matchs sauvegardés28

GÉNÉRIQUE29

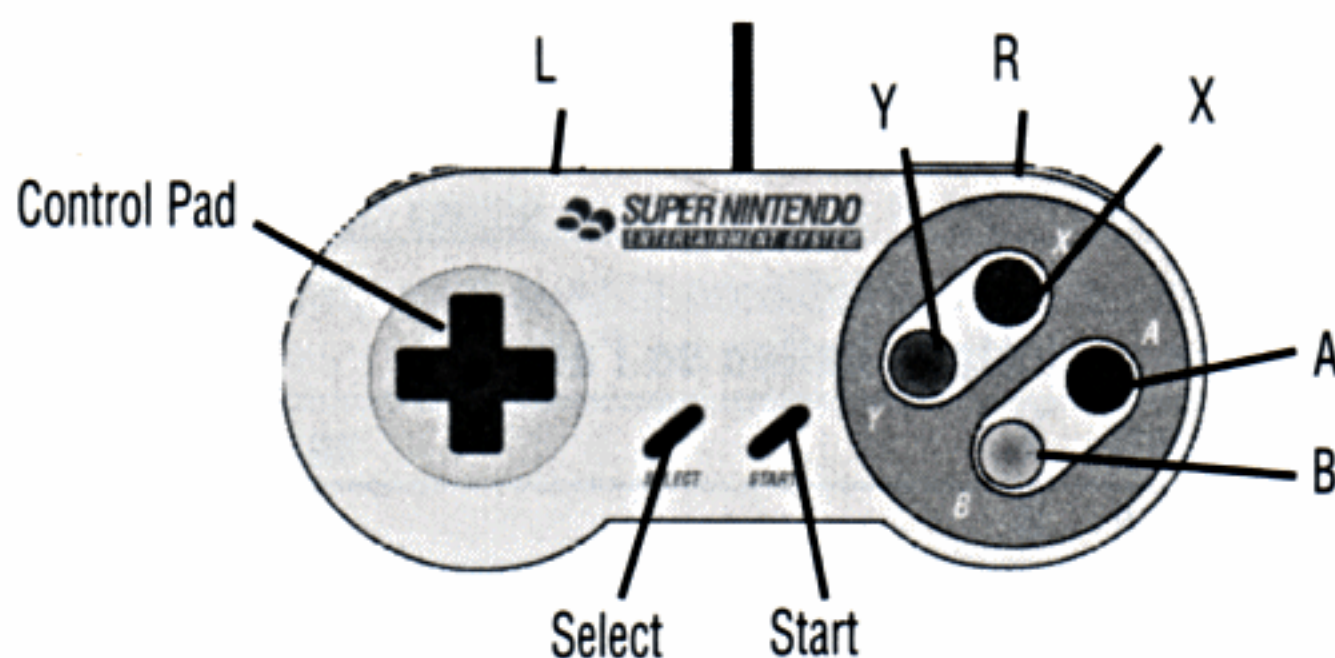


DÉMARRAGE DU JEU

1. Eteignez votre console Super Nintendo Entertainment System.
- AVERTISSEMENT: n'essayez jamais d'insérer ou d'enlever une cartouche lorsque votre console est sous tension.**
2. Assurez-vous qu'une manette de jeu est branchée dans la prise 1 de la Super NES®.
 - Si vous jouez contre un ami, branchez la deuxième manette dans la prise 2.
 3. Insérez la cartouche dans la fente de la Super NES®. Appuyez fermement dessus pour la mettre en place.
 4. Allumez la console. Le logo EA SPORTS™ puis le jeu apparaît. Si ce n'est pas le cas, reprenez à partir de l'étape 1.

RÉSUMÉ DES COMMANDES

Vous trouverez ci-dessous une description précise de toutes les actions que vous pouvez réaliser sur le terrain.



Remarque: deux modes de jeu sont disponibles dans *FIFA En Route pour la Coupe du Monde 98*: PRO et SEMI.



Coup d'envoi

Coup d'envoi	A, B, X ou Y
Appuyer sur	Passe à votre coéquipier

Lorsque votre équipe a le ballon au sol

Dribble	Pavé-D
Sprint	X
Maintenir (Trop de sprints fatiguent les joueurs)	Accélération
Passe Appuyer sur	B + Pavé-D Passe au coéquipier le plus proche. Servez-vous du pavé-D pour diriger la passe
Lob/Frappe en rupture	Y Pour dégager le ballon ou tenter une frappe en rupture
Tir	A Pour tenter un tir de n'importe quel point du terrain
Célébration d'un but	Y, B ou A Effets sonores (l'option Ralenti doit être désactivée)
Mode Pro uniquement:	
Une-deux	R,R Appuyer sur la touche R + Pavé-D pour faire la passe et à nouveau sur R pour récupérer le ballon

Lorsque votre équipe contrôle le ballon en l'air

Bicyclette	Y
Tête plongeante	B
Coup de pied et volée	A
Tête	X

- Touches directionnelles Gauche/Droite juste après le contact pour donner de l'effet à la balle.





Lorsque votre équipe est en défense

Sprint Maintenir pour accélérer	X
Echanger joueur Contrôler le joueur le plus proche du ballon	B
Tacle glissé	Y
Tacle glissé/ Interception	B
Mode Pro uniquement: Coup de coude Pousser	R L

Lorsque vous contrôlez le gardien (manuel):

Défense des buts	
Echanger joueur Plonger	B B + Pavé-D
En possession du ballon	
Alterner mode Normal/Viseur	Y
Déplacer le viseur	Pavé-D
Lancer/Tirer	B

Corners/Remises en jeu

Alterner normal/en réception En mode normal, un cercle apparaît sous le joueur porteur du ballon En mode réception, vous avez la possibilité de faire des passes/lancer sur un point précis.	Y
Déplacer le viseur	Pavé-D
Tirer	A
Passe/Remise en jeu	B



Coups francs

Activer le viseur	B
Coup franc Tir vers un joueur proche	X
Tir au but Tirer	A
Passe lobée	B
Tactiques de coups francs Appuyer sur Y pour parcourir les différentes tactiques de coups francs	Y

Tir au but

En défense: Arrêter le ballon	B + Pavé-D
En attaque: Tirer	A + Pavé-D

Ralenti/Vidéo

Avance rapide/Retour rapide	Y + Touches directionnelles Gauche/Droite
Lecture	Maintenir B
Image par image	Appuyez rapidement sur B pour avancer d'une image
Alterner vue	A
Ecrans Menu/Options	
Parcourir les options	Touches directionnelles Haut/Bas
Parcourir les options	Touches directionnelles Gauche/Droite
Sélectionner/Avancer	START ou B
Retourner à l'écran précédent	X



Choix du type de match

C'est dans cet écran que tout commence.



- Pour mettre une option en surbrillance, utilisez les touches directionnelles **Gauche/Droite**
- Pour sélectionner une option en surbrillance, appuyez sur **START** ou **B**

AMICAL

Disputer un match ponctuel entre deux équipes de votre choix dont l'issue n'aura aucune conséquence sur les tournois ou les classements (voir *Match amical*).

ROAD TO WORLD CUP 98

Faites disputer à votre équipe les qualifications et menez-la jusqu'à France 98 (reportez-vous à la rubrique *En Route pour la Coupe du Monde*).

CHAMPIONNAT

Jusqu'à huit équipes peuvent disputer un championnat. Au cours du championnat, votre équipe affronte toutes les équipes du championnat deux fois.

TIRS AU BUT

Chaque équipe tire cinq penaltys. Si les équipes sont toujours à égalité après ces cinq tirs, les équipes continuent à effectuer des tirs au but jusqu'à ce qu'une équipe en rate un.

ENTRAÎNEMENT

Sélectionner l'un des six scénarios disponibles pour vous améliorer dans les domaines où vous avez des faiblesses. Vous pouvez aussi choisir le niveau de compétence de votre adversaire (voir *Entraînement*).



OPTIONS

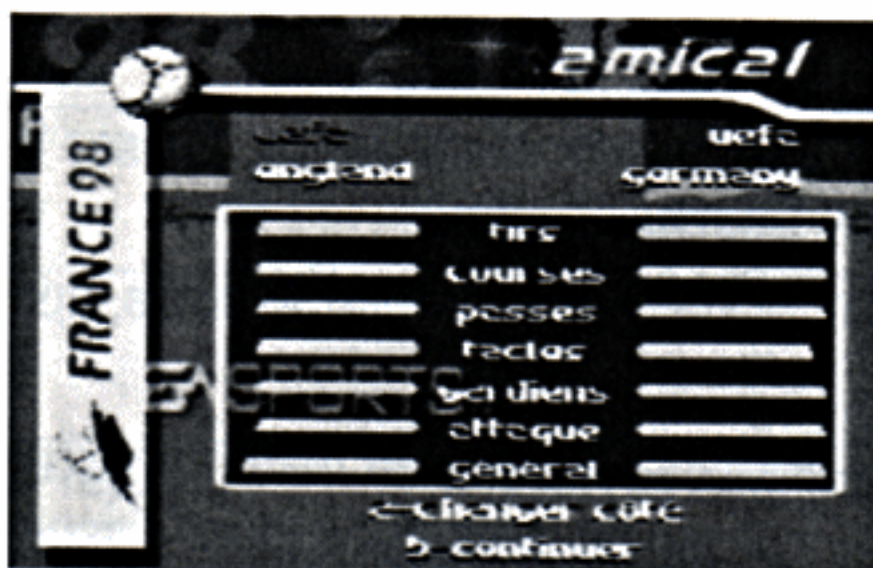
Passer au menu des options pour définir la durée de la mi-temps, le type de match et plus encore (*Options*).

GENERIQUE

Cette option vous permet d'afficher la liste des personnes qui ont participé à la création de *FIFA En Route pour la Coupe du Monde 98*.

Match amical

Un match amical est un match simple entre deux équipes de votre choix dont l'issue n'aura aucune conséquence sur les tournois ou les classements.



Choix de l'équipe

Pour sélectionner une zone, utilisez les touches directionnelles **Gauche/Droite**. Mettez une équipe en surbrillance à l'aide de la touche **Bas** puis à l'aide des touches **Gauche/Droite**, faites défiler les équipes de cette zone. Pour sélectionner une équipe de l'autre côté, appuyez sur la touche **A**. Plus la barre dorée d'une catégorie donnée est longue, meilleures sont les aptitudes de l'équipe en ce qui concerne cet aspect de jeu.

- Lorsque vous avez terminé votre sélection, appuyez sur **B** pour passer à l'écran des manettes.



Les manettes

Icône de la manette

Direction

Texte d'aide



A partir de cet écran, vous pouvez choisir qui va contrôler chaque équipe et si une équipe est contrôlée par un ou plusieurs joueurs.

Configuration d'une partie à plusieurs joueurs

Jusqu'à cinq personnes peuvent disputer une partie de *FIFA En Route pour la Coupe du Monde 98*. Vous avez besoin pour cela de l'adaptateur multijoueur et d'une manette pour chaque joueur.

- Branchez une manette dans la prise 1 et branchez l'adaptateur multijoueur dans la deuxième prise sur le devant de votre Super NES.
- Poussez le petit commutateur noir sur le devant de l'adaptateur multijoueur spécifiant **Select 2P** \longleftrightarrow **3-5P** (sélection de 2 joueurs \longleftrightarrow 3-5 J) pour le mettre sur la position 3-5P.
- Le joueur 1 utilise la manette branchée dans la prise 1. Les joueurs 2 à 5 se servent des manettes branchées dans l'adaptateur Multijoueur.

Remarque: l'adaptateur Multijoueur n'est pas conçu pour servir avec le Super NES Super Scope™ ni avec la souris Super NES®.

Icône de la manette

Deux équipes apparaissent dans l'écran Manettes. A gauche, se trouve l'équipe locale, à droite, celle des visiteurs. Les icônes représentant chaque manette apparaissent au milieu de l'écran.



Parties à plusieurs joueurs

Si plus de deux manettes sont branchées à la Super NES, une icône de la manette apparaît au centre de l'écran pour chaque manette. L'icône de la manette 2 se trouve en haut de la pile et l'icône pour la manette 5 en bas. Sur le terrain, chaque manette contrôle le joueur qui correspond au cercle de couleur.

Manette	Cercle de couleur
1	Jaune
2	Rouge
3	Bleu
4	Blanc
5	Noir

Pour sélectionner des équipes:

- Servez-vous des touches Gauche/Droite de chaque Pavé-D pour déplacer l'icône de la manette sous une équipe. Si l'icône d'une manette reste au milieu de l'écran, cette manette est désactivée. Si aucune icône de manette n'est assignée à une équipe, l'ordinateur contrôle cette équipe pendant le match.

Remarque: l'assignation d'une manette peut être modifiée en cours de match.

Niveau

Le mode Pro vous permet de contrôler entièrement le ballon et de faire des passes en toute liberté. Si vous n'avez encore jamais joué à *FIFA En Route pour la Coupe du Monde 98*, commencez par le niveau Semi. Le programme vous aide à contrôler le ballon.

- Servez-vous des touches **Haut/Bas** du Pavé-D pour alterner les niveaux PRO et **SEMI**.



Direction du contrôle

Vous pouvez modifier la réaction de votre Pavé-D pour compenser l'angle de 30° utilisé pour visionner l'action sur le terrain. Normalement, la direction du contrôle s'effectue en diagonale. Utilisez la touche Haut du Pavé-D pour déplacer les joueurs vers le haut du terrain. Lorsque la direction est droite, utilisez le Pavé-D de façon à ce que les joueurs se dirigent dans la direction désirée.

- A partir de l'écran des Manettes, appuyez sur **A** pour modifier la direction du contrôle.
- Une fois que les manettes ont été assignées à leur équipe respective sur une position neutre, appuyez sur **START** pour passer à l'écran de Contrôle.

Ecran avant-match



A partir de cet écran, vous pouvez sélectionner la couverture de l'équipe, la stratégie, la formation, la composition et autres options. Pour configurer votre équipe, mettez en surbrillance l'option de votre choix et appuyez sur la touche **B**.

- Pour aller directement sur le terrain et jouer avec les paramètres par défaut, appuyez sur **START**.

Commencer le match

Vous quittez l'écran de contrôle (avant-match) et vous vous placez sur le terrain.



Les manettes

Vous pouvez modifier la Sélection des manettes faite auparavant. Vous pouvez aussi modifier le choix de l'équipe à contrôler pendant le match (reportez-vous à la rubrique *Ecran des Manettes*).

La couverture

Servez-vous de cette option pour ajuster l'étendue de la couverture de vos joueurs sur le terrain.

- Servez-vous des touches Haut/Bas du Pavé-D pour mettre en surbrillance Défense, Milieu terrain ou Attaque.
- Servez-vous des touches Gauche/Droite du Pavé-D pour ajuster la longueur de la flèche sur le terrain. Celle du Milieu de terrain peut être allongée dans toutes les directions, vers la défense et l'attaque.
- Une fois que vous avez ajusté la couverture, appuyez sur la touche B pour retourner à l'écran Stratégie.

La stratégie

Servez-vous de cette option pour sélectionner une stratégie pour votre équipe.

- Servez-vous des touches Haut/Bas du Pavé-D pour faire défiler les stratégies disponibles. Les schémas sur le terrain changent pour illustrer chaque stratégie.
- Une fois que vous avez sélectionné votre stratégie, appuyez sur B pour retourner à l'écran de formation.

La formation

Servez-vous de cette option pour ajuster le positionnement de vos joueurs sur le terrain. Les croix jaunes que vous voyez sur le terrain marquent les positions des joueurs.

Remarque: les équipes différentes ont des formations par défaut différentes.





- Servez-vous des touches du Pavé-D pour faire défiler les formations disponibles. Des schémas sur le terrain illustrent chaque formation.
- Une fois que vous avez sélectionné votre formation, appuyez sur la touche START. L'écran de contrôle réapparaît.
- Une fois que vous avez ajusté votre formation, appuyez sur B pour passer directement à l'écran Composition.

La composition

	nom	aptitudes
1	G. d. seamen	93
2	D. t. adams	91
3	D. c. p. p. p.	41
20	D. s. campbell	83
20	M. p. g. coigne	93
11	M. c. m. manaman	41
6	M. d. enderton	91
14	M. d. batty	91

Servez-vous de cette option pour ajuster la composition de votre équipe. Les positions des joueurs sont indiquées sur cet écran par des initiales:

A=Attaquant, **G**=Gardien, **D**=Défenseur, **M**=Milieu de terrain.

Remarque: un gardien ne peut être remplacé que par un autre gardien.

1. Mettez en surbrillance le nom du joueur que vous voulez retirer du jeu et appuyez sur la touche **A**.
2. Mettez en surbrillance le nom du joueur que vous voulez ajouter dans le jeu et appuyez sur A. Un message indiquant ECH. JOUEUR OK! confirme que le remplacement a été effectué.
- Avant de remplacer un joueur, servez-vous des touches **Gauche/Droite** du Pavé-D pour vérifier ses aptitudes.
- Avant d'effectuer le remplacement, appuyez sur B pour annuler le remplacement et choisissez un autre joueur.
- Une fois que vous avez ajusté la couverture, appuyez sur B pour passer à l'écran Stratégie.
3. Pour retourner à l'écran de Contrôle, appuyez sur **START**.



Les options

Servez-vous de cette option pour modifier l'option de jeu que vous avez sélectionnée plus tôt (voir *Options de jeu* pour les descriptions des options).

En Route pour la Coupe du Monde 98

FIFA En Route pour la Coupe du Monde 98 est composé des qualifications, du Premier tour et de la phase finale. Lorsque vous avez réussi les qualifications, vous passez au premier tour. La rubrique suivante du manuel présente des explications sur la configuration des tours, sur les formules de qualification en général et sur les formules au sein de chaque zone géographique.

Configurer les qualifications

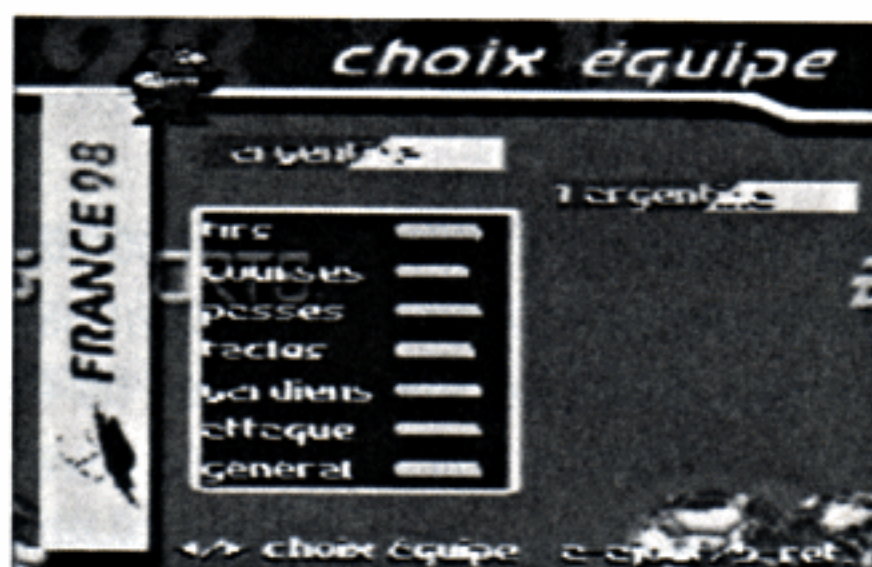
Une fois que vous avez sélectionné ROAD TO WORLD CUP 98 dans le menu principal, vous commencez les qualifications et choisissez votre équipe/vos équipes pour le tournoi d'ouverture.

Choix de l'équipe

Touches HAUT/BAS pour
alterner entre l'équipe/zone

Touches GAUCHE/DROITE
pour parcourir les 6 zones
disponibles et les 172
équipes

Touche A pour
sélectionner/annuler la
sélection d'une équipe à
contrôler



Touche START pour
continuer

Rencontres

Parcourir les calendriers
des zones

Calendrier

1er tour	
brazil	0 0 0 0 0
colombie	0 0 0 0 0
ecuador	0 0 0 0 0
argentine	0 0 0 0 0
peru	0 0 0 0 0
uruguay	0 0 0 0 0
bolivie	0 0 0 0 0
chile	0 0 0 0 0
peru	0 0 0 0 0

Afficher le classement
d'une équipe





Description de la phase préliminaire

Lisez la description suivante pour découvrir le processus de qualification de la Coupe du Monde France 98.

Les principes généraux

- La Coupe du Monde est composée de trois phases: Qualifications, Premier tour, Phase finale.
- 172 pays se sont inscrits pour participer à cette 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. Ils commencent par disputer le premier tour. Mais, si vous sélectionnez une de ces équipes pour les qualifications, une équipe aléatoire sera choisie dans leur zone respective et sera qualifiée d'office.
- Certaines équipes sont aussi qualifiées d'office pour les qualifications à l'intérieur de leur propre zone. Si vous contrôlez l'une de ces équipes, elle passe directement à l'étape suivante à l'intérieur de cette zone.

Formules de qualification en cas d'égalité

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

- a) Différence de buts lors de ces matchs (buts marqués - buts encaissés = différence). Si cette différence est identique, le vainqueur est l'équipe qui a marqué le plus de buts.
- b) Si les équipes sont toujours à égalité, on détermine le vainqueur par le nombre de buts marqués lors de leur confrontation.
- c) Si les équipes sont encore à égalité, l'équipe contrôlée par l'utilisateur est déclarée vainqueur. Si au moins deux équipes contrôlée par les utilisateurs sont à égalité, le vainqueur est désigné par tirage au sort.
- d) Si deux équipes contrôlés par la console sont toujours à égalité, le vainqueur est décidé de manière aléatoire.



Zones géographiques et comparaisons

Vous trouverez ci-dessous 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).



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 premiers 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.



ZONE 2: Zone Océanie (OFC)

10 participants (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, un match à domicile, un à l'extérieur).

- Si vous contrôlez une des équipes exemptes au 1^{er} ou 2^e tour (Tahiti, Australie, Nouvelle-Zélande, Îles Fidji), elle sera disponible au début du 3^e tour.



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

2^e TOUR

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

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.

4^e TOUR

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



ZONE 3: Zone Asie (AFC)

36 participants, 3 qualifiés et un barragiste.

1^{er} TOUR

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

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 vainqueur et le meilleur deuxième de chaque groupe (quatre équipes au total) passent au 3^e tour. Trois de ces équipes seront qualifiées automatiquement.



3e TOUR

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



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
- 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.
- 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

1ER TOUR

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

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

Epreuve décisive en cas d'égalité: voir *Formules de qualification en cas d'égalité.*

2e TOUR

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



<i>Surinam-Jamaïque</i>	<i>Bermudes-Trinité-et-Tobago</i>
<i>Iles Caïmans-Cuba</i>	<i>Porto Rico-Saint-Vincent-et-les Grenadines</i>
<i>Vainqueur B-Sainte-Lucie</i>	<i>Vainqueur D- Barbade</i>
<i>Vainqueur C-Haïti</i>	<i>Vainqueur A-Antilles Néerlandaises</i>

Epreuve décisive en cas d'égalité: voir *Formules de qualification en cas d'égalité*.

3^e TOUR

Les équipes restantes de la zone Caraïbes disputeront des matchs aller-retour (le tirage au sort sera effectué après le 2^e 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.

<i>Nicaragua-Guatemala</i>	<i>Belize-Panama</i>
----------------------------	----------------------

4 participants, 2 qualifiés. Système Coupe. Match aller sur le terrain du premier nommé.

Epreuve décisive en cas d'égalité: voir *Formules de qualification en cas d'égalité*.

4^e TOUR

PHASE DEMI-FINALE

Trois poules composées de quatre équipes disputeront un championnat.
12 participants, 6 qualifiés.



GROUPE 1	GROUPE 2	GROUPE 3
Etats-Unis	Canada	Mexique
Costa Rica	El Salvador	Honduras
Guatemala ou Nicaragua	Belize ou Panama	Caraïbes B
Caraïbes D	Caraïbes A	Caraïbes C

Epreuve décisive en cas d'égalité: voir *Formules de qualification en cas d'égalité*.

5^e TOUR: PHASE FINALE

Six équipes disputent un championnat.

Les trois premiers seront qualifiés pour France 98.



ZONE 6: Afrique (CAF)

36 participants, 5 équipes seront qualifiées

Exemptions

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

Le Cameroun, l'Egypte, le Maroc et le Nigeria sont exempts du 1^{er} 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 2^e tour.



<i>Togo-Sénégal</i>	<i>Madagascar-Zimbabwe</i>
<i>Tanzanie-Ghana</i>	<i>Mauritanie-Burkina Faso</i>
<i>Soudan-Zambie</i>	<i>Namibie-Mozambique</i>
<i>Rwanda-Tunisie</i>	<i>Congo-Côte d'Ivoire</i>
<i>Swaziland-Gabon</i>	<i>Burundi-Sierra Leone</i>
<i>Guinée-Bissau - Guinée</i>	<i>Kenya-Algérie</i>
<i>Ouganda-Angola</i>	<i>Malawi-Afrique du Sud</i>
<i>Ile Maurice-République démocratique du Congo</i>	<i>Gambie-Liberia</i>

Epreuve décisive en cas d'égalité: voir *Formules de qualification en cas d'égalité*.

2e TOUR

20 participants, 5 qualifiés.

5 groupes de 4 (système Championnat).

- Les 16 vainqueurs du premier tour ainsi que le Cameroun, l'Egypte, 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: voir *Formules de qualification en cas d'égalité*.

Championnat

Si vous sélectionnez Championnat à partir de l'écran de choix de type de match, l'écran de Choix du championnat apparaît.

Pour sélectionner un championnat

- Servez-vous des touches **Gauche/Droite** du Pavé-D pour faire défiler la liste des championnats disponibles.
- Pour sélectionner, appuyez sur la touche **B**.





Sélection des équipes d'un championnat

Lorsque vous avez sélectionné un Championnat, l'écran de Choix du championnat apparaît. Vous pouvez entrer jusqu'à huit équipes à suivre pendant les matchs de la saison du championnat.

Pour choisir une équipe:

1. Servez-vous des touches Gauche/Droite pour faire défiler les équipes.
2. Appuyez sur **A** pour ajouter une équipe de votre liste.
 - Pour supprimer une équipe à votre liste, appuyez sur **B**.
3. Lorsque vous avez choisi toutes les équipes voulues, appuyez sur **START** pour aller dans le menu Classement du championnat (voir *Classement du championnat*).

Les équipes que vous sélectionnez pour votre championnat sont numérotées de 1 à 8. Si vous choisissez moins de huit équipes, les emplacements disponibles restants sont complétés par un choix d'équipes aléatoire. Ces équipes ne sont pas numérotées. Vous ne jouez qu'avec les équipes qui le sont.

Classement du championnat

L'écran du Classement du championnat apparaît avant le premier match du championnat ainsi qu'entre les matchs. Il montre le nombre actuel de victoires, défaites et matchs nuls des équipes ainsi que le total des points. La surbrillance jaune indique les deux prochaines équipes qui vont se rencontrer. Servez-vous des touches **Haut/Bas** pour parcourir le classement. appuyez sur **START** à nouveau pour passer à l'écran des manettes.

Entraînement

Servez-vous de l'un des six scénarios d'entraînement pour améliorer votre jeu. Sélectionnez Entraînement dans l'écran de Choix type de match pour faire apparaître l'écran Entraînement. Sélectionnez le niveau de votre adversaire et le scénario d'entraînement.



Niveau de l'adversaire

Travaillez différentes actions avec des adversaires de niveaux différents

- Servez-vous de la touche **Bas** du Pavé-D pour mettre en surbrillance un Niveau
- Servez-vous des touches **Gauche/Droite** du Pavé-D pour ajuster le Niveau. Les choix disponibles sont les suivants: **MINIMALE**, **MOYENNE** et **MAXIMALE**.

Conseil EA chaque entraînement continue jusqu'à ce qu'un point soit marqué. Sélectionnez l'option **MINIMALE** pour la couverture, les passes, les dégagements et les tirs sans que la défense n'intervienne.

Scénarios d'entraînement

Les scénarios d'entraînement disponibles sont: Corner, Coup franc, Dégagement, Remise en jeu, Passes, et Tirs au but.

- Pour choisir un scénario, servez-vous des touches **Haut/Bas** et appuyez sur la touche **B**. L'écran du choix de l'équipe apparaît.

Tirs et remises en jeu

Sélectionnez **Corners**, Coups francs, Dégagements ou Remises en jeu comme stratégies de base. Vous pouvez tester de nouvelles tactiques en commençant les entraînements à divers endroits du terrain.

Pour commencer un scénario d'entraînement:

1. Servez-vous des touches du Pavé-D pour déplacer l'icône du ballon à différents points du terrain.
2. Appuyez sur **B** pour commencer.

Passes

Choisissez Passes et faites s'affronter deux équipes pour travailler à la fois votre jeu offensif et défensif. Un bon contrôle du ballon est essentiel dans la mesure où un point est accordé chaque fois que vous êtes hors-jeu. Comme il n'y a pas de gardien, chaque équipe doit avoir une excellente défense pour protéger ses buts. Vous commencez le jeu de passes avec un coup d'envoi, comme dans un match amical.





Tirs au but

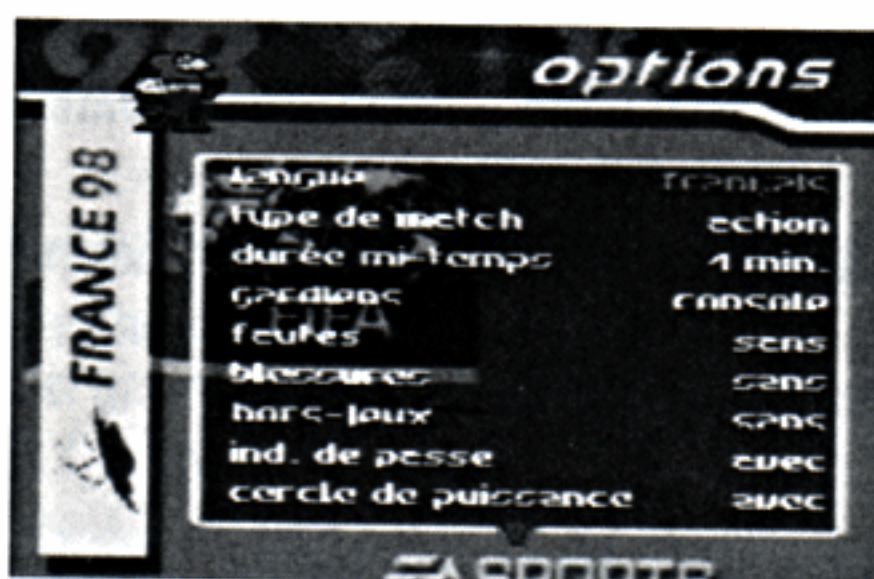
Sélectionnez TIRS AU BUT dans la liste des scénarios et vivez la pression de l'affrontement pour la victoire.

Pour faire une pause pendant le jeu, appuyez sur **START**.

Sélection de l'équipe pour l'entraînement

Cette option vous permet de sélectionner l'équipe qui vous représente et celle de votre adversaire sur le terrain d'entraînement (reportez-vous à la rubrique *Choix de l'équipe*).

Options de jeu



Vous pouvez choisir de définir vos options à partir des écrans: Choix du type de match avant la partie, Pause et Mi-temps. Certaines options ne peuvent être modifiées que dans l'écran Choix type de match et avant le début d'une compétition. Ces options sont indiquées en gris dans les écrans Pause et Mi-temps.

1. Pour définir des Options de jeu dans l'écran Choix type de match, servez-vous la touche **Bas** du Pavé-D pour mettre **OPTIONS** en surbrillance puis appuyez sur **B**. L'écran des Options apparaît.
2. Pour sélectionner une option, servez-vous des touches **Haut/Bas** du Pavé-D.
3. Pour faire défiler les options de jeu, utilisez les touches **Gauche/Droite** du Pavé-D.



4. Appuyez sur **START** pour valider vos choix et retourner à l'écran Choix type de match.
- Pour retourner à l'écran du choix de type de match sans confirmer les changements, appuyez sur **X**.

Vous trouverez ci-dessous une description des nouvelles options de jeu. Les options par défaut apparaissent en gras.

TYPE DE MATCH

Sélectionnez **SIMULATION** si vous voulez vivre un match comme dans la réalité. Les joueurs ressentent les effets de la fatigue et vous ne pouvez pas effectuer plus de trois remplacements. Sélectionnez **ACTION** et découvrez un match d'une rapidité époustouflante. Cette option ne peut être modifiée qu'avant le début de la compétition.

CERCLE DE PUISSANCE

AVEC ou **SANS**. Vous permet de voir la puissance que vous appliquez à un tir. (voir *Cercle de puissance*).

Remarque: lorsque vous êtes sur le terrain, maintenez enfoncée la touche Action pour augmenter la puissance du tir.

GARDIENS

ORDINATEUR ou **MANUEL**. En mode Manuel, vous contrôlez vous-même le gardien. Cela peut s'avérer difficile avant que le jeu ne vous soit devenu familier, c'est donc une bonne idée de laisser l'ordinateur le contrôler jusqu'à ce que vous connaissiez mieux *FIFA en Route pour la Coupe du Monde 98*.

EFFACER CHAMPIONNAT

Cette option n'apparaît que lorsqu'un championnat a été sauvegardé. Sélectionnez **OUI** pour effacer une série de championnats enregistrés.

EFFACER COUPE DU MONDE

Cette option n'apparaît que lorsqu'un match de Coupe du Monde a été sauvegardé. Sélectionnez **OUI** pour effacer un tournoi sauvegardé en cours.





Mi-temps/Menu Pause

Lorsque le jeu est interrompu, ou que c'est la fin de la première mi-temps, une liste d'options apparaît.

- Pour retourner à l'écran de Fin de mi-temps, appuyez sur **START**. Les options affichées avant le match réapparaissent accompagnées des options suivantes: Ralenti, Remplacements, Statistiques et Résumé (voir *Contrôle*).

Reprise du match

Sélectionnez **REPRISE MATCH** lorsque vous êtes prêt à retourner sur le terrain. Cette option vous renvoie dans le match à l'endroit où vous l'avez interrompu ; les éventuelles modifications de la configuration que vous avez effectuées pendant l'interruption du match, prennent effet lorsque le reprenez.

Ralenti

Vous voulez revivre un grand moment du match ? Sélectionnez **RALENTI** immédiatement après l'action.

Un film repasse les dix dernières secondes du match. Une icône de manette apparaît à l'écran. Les touches de la manette permettent de contrôler les fonctions du ralenti.

Pour visionner une vidéo:

- Pour revenir en arrière, ou avancer, appuyez sur la touche **Y** et maintenez-la enfoncée, et utilisez les touches **Gauche/Droite** du Pavé-D.
- Pour revoir l'action à la vitesse normale, appuyez sur **B**. Le ralenti se déroule jusqu'à ce que vous appuyiez à nouveau sur **B**, ou jusqu'à la fin de la séquence vidéo.
- Pour modifier l'angle de vue, appuyez sur **A**.

Remplacements

En mode Simulation, le nombre de remplacement est limité à trois. Cette restriction ne s'applique pas au mode Action. Vous pouvez modifier les formations à partir de l'écran de Remplacement de la même manière que dans l'écran Composition (reportez-vous à la rubrique *Composition*).



Statistiques

L'écran des Stats du match vous donne un résumé constamment mis à jour des statistiques concernant huit catégories, et ce pour les deux équipes.

Pour afficher les statistiques:

- Servez-vous des touches Haut/Bas du Pavé-D pour faire défiler les catégories de statistiques disponibles.
- Appuyez sur B pour faire défiler les écrans Statistiques, Buts et Fautes.

Les buts

L'écran des buts affiche les dix derniers buts marqués, les joueurs qui les ont marqués, l'équipe à laquelle ils appartiennent ainsi que l'heure à laquelle chaque but a été marqué.

Les fautes

Cet écran répertorie tous les joueurs dont les actions ont occasionné un carton jaune ou rouge, ainsi que leur équipe et l'heure à laquelle l'infraction a eu lieu.

Quitter

Termine le match en cours.

Fin d'un match

A la fin d'un match de championnat ou de Coupe du Monde (Road to World Cup), lorsque vous êtes à l'écran Fin de partie, l'option Continuer vous est proposée. Elle vous permet de retourner dans l'écran de classement mis à jour et de continuer votre série.

Matches sauvegardés

Vous devez terminer un match en mode Championnat/Road to the World Cup avant que le programme vous propose de sauvegarder votre position.

- Pour continuer un match sauvegardé, sélectionnez Continuer World Cup 98 ou Championnat dans l'écran Type de match.
- Pour effacer un championnat ou un match de Coupe du Monde (Road to the World Cup), voir *Effacer championnat ou Effacer Coupe du Monde*.



GÉNÉRIQUE

REALISE PAR EXTENDED PLAY PRODUCTIONS

DEVELOPPEUR: XYZ Production

PROGRAMMEURS: Umrao Mayer, Larry Garner

ARTISTES: George Simmons

MUSIQUE ET EFFETS SONORES: Joel Simmons

REALISATEUR XYZ: Umrao Mayer

ANIMATION: David Demorest

DIRECTION ARTISTIQUE ET ARTISTE: David Adams

PRODUCTEUR DELEGUE: Bruce McMillan

REALISATEUR DE LA GAMME: Marc Aubanel

REALISATEUR ASSOCIE: Louise Read

ASSISTANT REALISATEUR: John Stroppa

DIRECTEUR TECHNIQUE: Kevin Pickell

CHEFS DE PRODUIT: Duncan Magee, Margaret Murray

DOCUMENTATION: Brent Disbrow

COORDINATION DU CQ: John Santamaria

RESPONSABLE DES TESTS: Andrew Chan

TESTEUR SUPPLEMENTAIRE: Greg Chan-Eather

TESTEURS: Carvy Spindler, Corky Bond, David Weller, Fausto Mazutto, Ryan Yewell

TESTS DES VERSION FRANÇAIS: Andrea Bernardoni, Sylvain Caburrosso, Antonio Lopez, Alexander Goldbowitsch

MASTERISATION: Peter Petkov, Cary Chao

NOUS REMERCIONS PARTICULIEREMENT: Anthony Marco, Bruno Loddò, Fabrice 'Nouche' Farrugia, Mohamed 'Moineau' Abbed, Farid 'Z' Abbed, Sarp Abbed, Xavier 'XSR' San Roman, Marco Mele, Stéphane Marteau, Laurent Gibert, Franck Badin, David Lapp, Nathalie Duret, Jennifer Campbell, Penny Lee, Randy Parmar, Brian Plank, Bob Purewal, Nicholas Wlodyka

EA Europe

DOCUMENTATION EUROPE: James Lenoël

COORDINATION DE LA DOCUMENTATION: Petrina Wallace

COORDINATION DE LA LOCALISATION EUROPE: Sandra Picaper

TRADUCTION DE LA DOCUMENTATION: Sandra Picaper

MISE EN PAGE DE LA DOCUMENTATION: Tim Milner



GARANTIE ET ASSISTANCE

© 1997 ELECTRONIC ARTS

Sauf mention contraire le logiciel et la documentation sont des propriétés © 1997 Electronic Arts. Tous droits réservés de l'éditeur et du propriétaire du copyright. Ces documents et le code du programme ne peuvent être, en tout ou partie, copiés, reproduits, prêtés, loués ou transmis par quelque moyen que ce soit, ni traduits ou réduits à une forme lisible en machine ou par un support électronique sans l'autorisation expresse et écrite d'Electronic Arts Ltd.

Garantie Limitée Electronic Arts

GARANTIE – Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce produit logiciel que le support, sur lequel ce programme informatique est enregistré, est exempt de défaut tant dans les matériaux employés que dans son exécution et ce pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date de l'achat. Le programme logiciel Electronic Arts et le manuel correspondant sont vendus "en l'état", sans garantie expresse ou implicite de quelque nature qu'elle soit, et Electronic Arts n'est pas tenu pour responsable des pertes ou dommages quelconques résultant de l'utilisation de ce programme. Electronic Arts accepte pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours de réparer ou remplacer, à son gré, et sans frais supplémentaire, tout produit logiciel Electronic Arts retourné en port payé et accompagné de la preuve d'achat à son service Garantie. Cette garantie s'applique uniquement aux produits ayant subi une usure normale. Elle n'est pas applicable et est déclarée nulle et non avenue, dans le cas où le défaut dans le produit logiciel Electronic Arts résulterait d'un mésusage, d'une utilisation excessive, d'un mauvais traitement ou d'une négligence.



LIMITATIONS – Toutes garanties implicites applicables à ce produit logiciel, comprenant les garanties de commercialisation et d'adaptation à un but particulier, sont limitées à la période de quatre-vingt-dix (90) jours décrite précédemment. En aucun cas Electronic Arts ne peut être tenu pour responsable des dommages spéciaux, indirects ou consécutifs résultant de la possession, de l'utilisation ou du mauvais fonctionnement de ce produit logiciel Electronic Arts. Ces termes et conditions n'affectent ni ne préjudicient les droits statutaires d'un acquéreur dans le cas où ce dernier est un consommateur acquérant des marchandises dans un but autre que leur commercialisation.

Retour après la garantie

Pour faire remplacer des supports endommagés après expiration de la période de garantie de quatre-vingt-dix (90) jours, dans la limite des stocks disponibles, envoyez le CD original à Electronic Arts à l'adresse ci-dessous. Joignez à votre envoi une description du défaut, votre nom, votre adresse et un chèque, un eurochèque ou un mandat de 100 FF par disque, libellé à l'ordre d'Electronic Arts.

ELECTRONIC ARTS

Service Consommateurs

Centre d'Affaires Télébase

3, rue Claude Chappe

69771 St Didier au Mont d'Or Cedex

Pour tout renseignement technique sur l'utilisation de ce jeu, vous pouvez contacter le service Consommateurs d'Electronic Arts, aux heures de bureau, au 04 72 53 25 00.



Electronic Arts et le logo Electronic Arts, EA SPORTS et le logo EA SPORTS et 'If it's in the game, It's in the game' sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays.

Produit sous licence officielle "FIFA Coupe du Monde France 98" © L'emblème France 98 et la mascotte officielle sont des droits réservés d'ISL. © 1977 FIFA TM.

FABRIQUE SOUS LICENCE PAR ELECTRONIC ARTS

Logiciel et documentation © 1997 Electronic Arts. Tous droits réservés.





**DISTRIBUTED BY
Electronic Arts S.A.
Centre d'Affaires Tél base
4, rue Claude Chappe
69771 Saint Didier au Mont
d'Or Cedex
FRANCE**

**PRINTED IN USA
IMPRIM  AUX ETATS UNIS**



*** EAF04401350M ***

789205