



SNSP-84-FAH

FIFA

INTERNATIONAL

SOCCER



SUPER NINTENDOTM
ENTERTAINMENT SYSTEM

MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING

EA SPORTSTM
ELECTRONIC ARTS



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.

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.

Les réalisateurs de FIFA Football International remercient les familles et les amis de tous les membres de l'équipe FIFA Football International, pour la patience et la compréhension indispensables dont ils ont fait preuve lors du développement de ce jeu.



The FIFA logo is © 1977 FIFA/DEYHLE.
Used under license by Electronic Arts.
EA SPORTS, the EA SPORTS logo,
StadiumSound and If It's In The Game,
It's In The Game are trademarks of
Electronic Arts. All rights reserved.
Authorised Electronic Arts Licensee.

LICENSED BY



NINTENDO®, SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM™,
THE NINTENDO PRODUCT
SEALS AND OTHER MARKS
DESIGNATED AS "TM" ARE
TRADEMARKS OF NINTENDO.



CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE
NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET
QU'IL EST CONFORME AUX NORMES
D'EXCELLENCE EN MATIERE DE
FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT,
DE QUALITE. RECHERCHER CE SCEAU
LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET
DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE
TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT
SYSTEM.
DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT
PRODUKT DOOR NINTENDO IS
GECONTROLEERD EN DAT HET QUA
CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID
EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG
AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN
VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN
SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP
DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT
VAN EEN GOED WERKEND SUPER
NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

INSTALLATION

1. Mettre le bouton Marche/Arrêt de votre console Super Nintendo Entertainment System TM sur OFF.
ATTENTION: Ne jamais essayer d'introduire ni de retirer une cartouche de jeu lorsque le bouton est sur ON.
2. S'assurer qu'une manette est branchée sur la prise N°1 du Super NES TM. Si vous jouez à deux, branchez l'autre manette sur la prise N°2.
3. Introduire la cartouche dans la fente de la console Super NES TM. Enfoncer à fond.
4. Mettre le bouton Marche/Arrêt sur ON.
Le logo EA SPORTS doit apparaître. S'il ne le fait pas, recommencez à partir de l'étape N°1.

SUPER MULTITAP

Le Super Multitap permet de faire jouer jusqu'à cinq joueurs les uns contre les autres ou comme membres de la même équipe. Il suffit de brancher l'adaptateur sur la prise de manette N°2 de la console Super NES, et vous êtes prêts à partir.

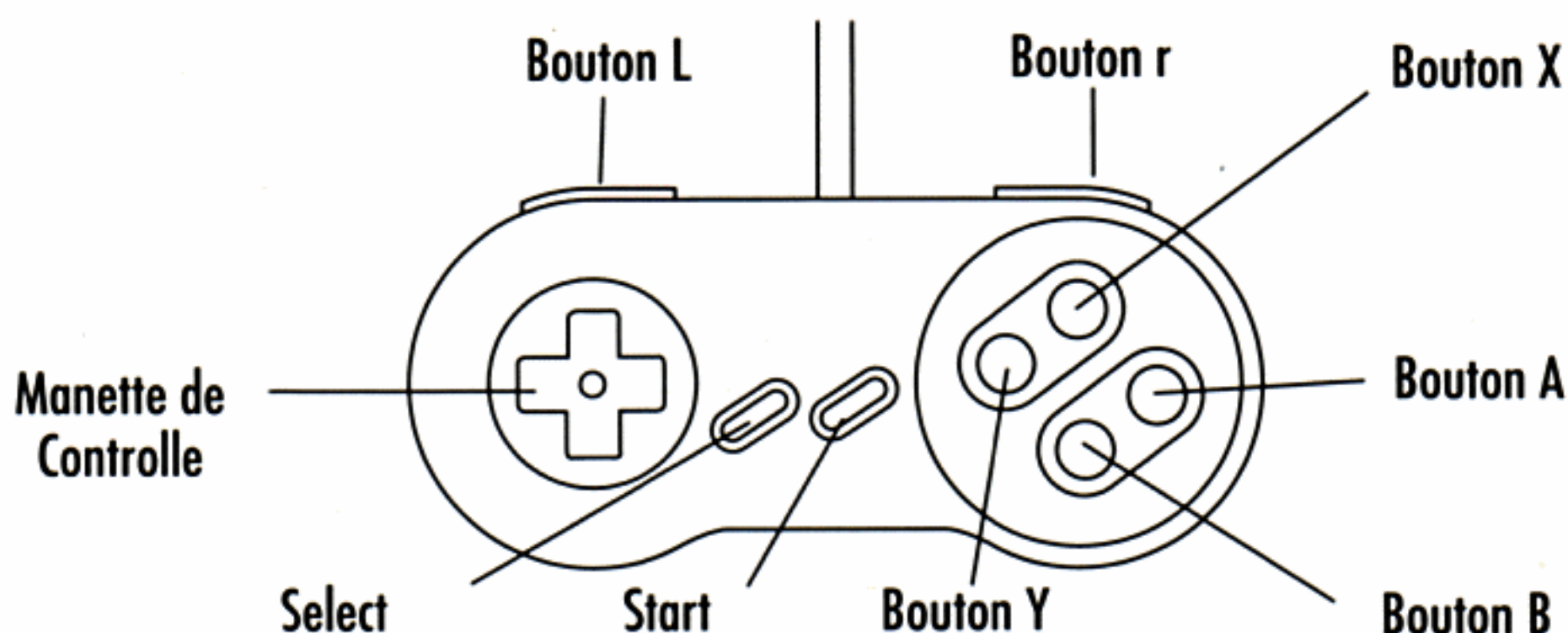


NOTE: Le Super Multitap n'est pas conçu pour être utilisé avec le Super NES Super Scope ou la souris Super NES.

SOMMAIRE

Résumé des commandes.....	1	Pause.....	23
Introduction: Le monde du football.....	4	Ecran de pause.....	23
Installation des matches multi-joueurs.....	5	Reprise du match.....	23
Equipes.....	5	Reproduction instantanée.....	24
Modes de match.....	6	Suivi d'un joueur.....	24
Options de match.....	7	Terrain couvert.....	25
Changement des options de match.....	7	Tactique.....	25
Description des options.....	7	Formation.....	25
Matches de démonstration.....	9	Remplacement.....	25
Sélection des équipes.....	9	Statistiques.....	25
Matches de tournoi.....	10	Sommaire des buts.....	25
Sélection des équipes.....	10	Sommaire des fautes.....	26
Groupes.....	11	Balle hors jeu.....	26
Début du tournoi.....	11	Incorrections.....	28
Phase finale	11	Hors jeu.....	28
Sélection des équipes.....	12	Coup franc.....	28
Tableau.....	12	Pénalty.....	29
Matches de championnat.....	13	Comment sauver un pénalty.....	29
Sélection des équipes.....	13	Comment tirer un pénalty.....	29
Classement.....	13	Sanctions.....	30
Reprise.....	14	Score.....	30
Entrée du mot de passe.....	14	Mi-temps.....	30
Sélection des joueurs.....	14	Fin du match - Rapport final.....	31
Attribution des commandes.....	15	Générique.....	31
Méthode de commande.....	15		
Début d'un match.....	16		
Niveau technique.....	16		
Niveau des équipes.....	16		
Niveau des joueurs.....	16		
Ecran de préparation de match.....	16		
Départ du match.....	17		
Réglage des commandes.....	17		
Options.....	17		
Terrain couvert.....	17		
Tactique.....	18		
Formation.....	19		
Composition.....	20		
Quitter le match.....	21		
Sur le terrain.....	21		
Le coup d'envoi.....	21		
Commander les joueurs.....	22		
Barre de puissance.....	22		

RESUME DES COMMANDES



COUP D'ENVOI

A, B, X ou Y Coup d'envoi

SANS LA BALLE

Y	Tackle glissé ou tête (selon la position du ballon)
B	Changement de joueur: joueur le plus proche du ballon
A	Accélération (et coup de coude lorsqu'on est près d'un adversaire)
X	Charge à l'épaule

AVEC LA BALLE

Appuyer sur le bloc de contrôle vers le **haut/bas/gauche/droite** pour diriger le ballon.

Y	Lob/Passe en cloche
B	Passe
A	Tir
X	Passe une/deux
L ou R	Contrôle après la touche
A + Bloc de contrôle	en direction opposée à celle vous allez
	Talonnade

BALLE DANS L'AIR

A, B, X ou Y

Tête (si le ballon est au-dessus du niveau des épaules)

Volée (dans la direction vers laquelle le joueur est tourné)

Coup de pied retourné ou demi-volée (en direction contraire à celle vers laquelle le joueur est tourné)

GARDIEN DE BUT AVEC LA BALLE

X

Dégagement à la main ou au pied (selon la proximité des autres joueurs)

(Voir la section Balle au Gardien de but pour plus d'informations)

Y

Dégagement bas

A ou B

Dégagement en lob

L ou R

Appel de la case-cible

SANS LA BALLE

L + R

La commande joueur passe au gardien de but seulement si personne d'autre ne le contrôle. Ne fonctionne que si l'option contrôle manuel du gardien de but est activée.

TIR AU BUT, CORNER, REMISE EN JEU

A, X ou Y

Tirer

B

Remise en jeu

L ou R

Mettre la caméra en route

Déplacer la caméra avec le bloc de commande pour les tirs au but (le mouvement de la caméra est automatique pour les corners et les remises en jeu).



Note: L'option caméra permet de faire un panoramique sur le terrain tout en continuant de montrer votre joueur dans la fenêtre. Ceci rend plus précis les remises en jeu, les corners et les coups francs.

PENALTYS

A ou X	Tir
B	Changement de joueur
L ou R	Contrôle du ballon après un coup de pied (après la touche)

COUPS FRANCS

A	Tir
B	Passe
X	Une-deux
Y	Lob

REPRODUCTION INSTANTANEE

B	Marche à la vitesse normale
A	Avance rapide
Y	Retour rapide
X	Ralenti image par image
L ou R	Angle de caméra opposé

INTRODUCTION: UN MONDE DE FOOTBALL

Ils sont partout, des bidonvilles de Sao Paulo aux banlieues de Stuttgart: des groupes d'enfants en train de jouer au football, avec des manteaux par terre pour faire les buts, une boîte de conserve ou une balle de tennis à la place d'un ballon de cuir. A ce niveau, au moins, c'est un sport universel. Pas besoin de matériel coûteux ni de tenue compliquée pour être fou de football, il suffit du désir de jouer. Et ne vous détrompez pas, c'est de cette mêlée juvénile de pieds en vol et de bras battants qu'émergera le prochain Pelé, Maradona, Charlton ou Cruyff.

Presque tous les pays du monde participent maintenant aux compétitions internationales et le football est de loin le sport qui a le plus de joueurs, et le plus de spectateurs, de la planète. Ce n'était pas le cas en 1904, date à laquelle la Fédération Internationale de Football Association (FIFA) a été fondée. Les 7 membres fondateurs de la FIFA étaient tous européens: Belgique, Danemark, Espagne, France, Hollande, Suède et Suisse. Ce n'est qu'au bout de 2 ans que la Grande-Bretagne a cru bon s'y joindre, bien que le championnat de football anglais soit le plus ancien du monde.

Depuis la fondation de la FIFA, les joueurs et les spectateurs n'ont cessé de se multiplier. Pour refléter la diversité des équipes qui se mesurent actuellement sur le plan international, le jeu FIFA Football International contient des équipes et des attributs de joueurs réels de 30 équipes nationales du monde entier. Le Cameroun a fait une entrée fracassante sur la scène mondiale avec des performances saisissantes lors d'Italia 90, et FIFA Football International a pris en compte l'arrivée sur la scène internationale d'équipes de nations africaines passionnées par le football. Les équipes de Moyen et d'Extrême Orient se mesurent aux équipes nationales des bastions traditionnels du football en Europe et en Amérique du Sud. Vous pouvez mettre en compétition Hong Kong ou l'Australie contre une des nations les plus

renommées du football, comme la Hollande, l'Allemagne et le Brésil. Elles sont toutes là, dans cette simulation du football qui fait vivre ce sport de façon stupéfiante, comme seul en est capable un jeu EA SPORTS™.

INSTALLATION DES MATCHES MULTI-JOUEURS

Jusqu'à cinq joueurs peuvent disputer une partie de FIFA Football International EA SPORTS. Il suffit de l'adaptateur Super Multitap et d'une manette pour chaque joueur.

- Branchez une manette dans la prise N°1 et branchez l'adaptateur Super Multitap dans la prise N°2 à l'avant de votre console Super NES.
- Mettez le petit bouton noir à l'avant de l'adaptateur Super Multitap, marqué **Select 2P<—>3-5P** sur la position 3—5P.
- Le joueur N°1 jouera avec la manette branchée sur la prise N°1 de la console. Les joueurs 2 à 5 joueront avec les manettes branchées sur l'adaptateur Super Multitap.

EQUIPES

Les 30 équipes nationales de FIFA Football International sont: Allemagne, Angleterre, Arabie Saoudite, Argentine, Australie, Belgique, Bolivie, Brésil, Bulgarie, Cameroun, Canada, Colombie, Corée du Sud, Ecosse, Espagne, France, Grèce, Irlande, Italie, Japon, Maroc, Mexique, Nigéria, Norvège, Pays-Bas, Roumanie, Russie, Suède, Suisse et USA.

MODES DE MATCH



Lorsque la partie commence, l'écran de Mode de Match apparaît. Sur cet écran, choisissez Game Options (Options de Match) et le type de match que vous voulez disputer.

1. Appuyez sur le bloc de commande vers le **haut/bas/gauche/droite** pour mettre en surbrillance Exhibition (Démonstration), Tournament (Tournoi), League (Championnat), Playoffs (Phase finale), Restore (Reprise) ou Options.
2. Appuyez sur **START** pour sélectionner l'option en surbrillance.

Exhibition (Démonstration): Match entre deux équipes de votre choix. C'est le mode par défaut.

Tournament (Tournoi): Choisissez une à huit équipes pour participer au tournoi. Les équipes ayant le mieux joué passent à la phase finale pour déterminer le vainqueur du tournoi.

Phase finale: Choisissez une à huit équipes. Vous pouvez aller directement en phase finale sans jouer de matches de tournoi au préalable.

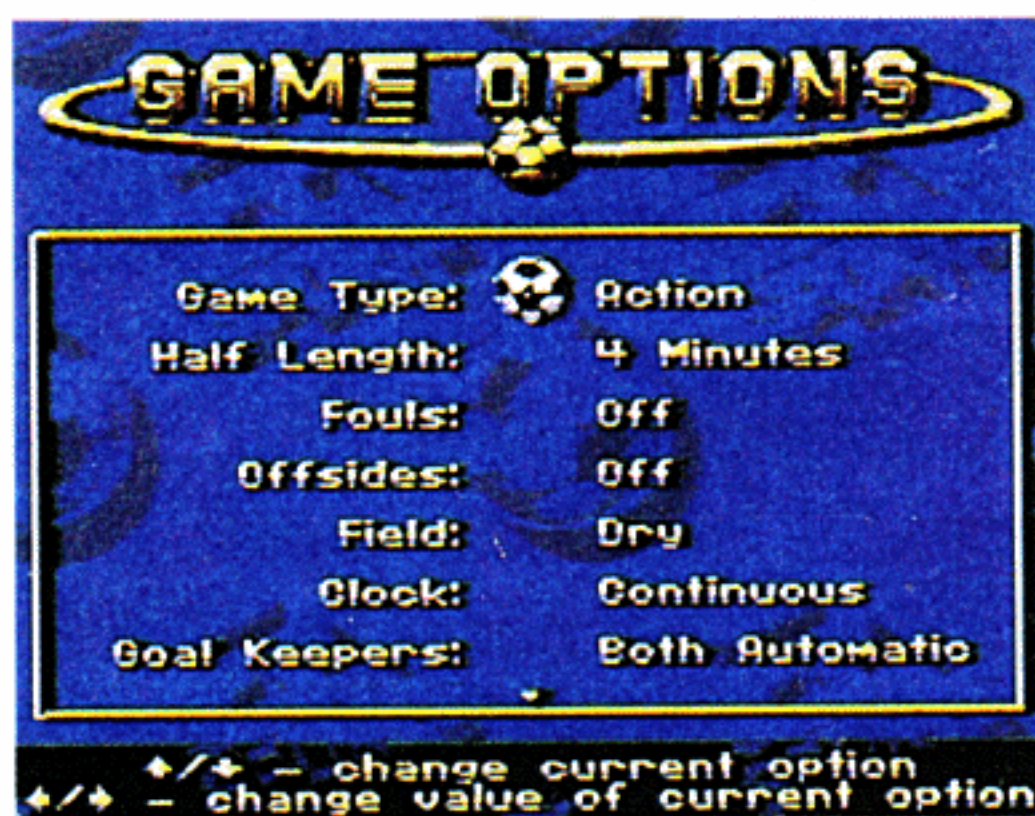
League (Championnat): Choisissez jusqu'à huit équipes pour participer au championnat.

Options: Choisir les options du match, telles que Durée de la mi-temps, type de match, conditions de terrain, etc. (Voir la section suivante: Options de Match)

Restore (Reprise): Reprise d'un match sauvegardé.

OPTIONS DE MATCH

CHANGEMENT DES OPTIONS DE MATCH



Il n'est possible de changer certaines options qu'à partir de l'écran de mode de match, avant le départ des matches de démonstration, de championnat, de tournoi ou de finale.

1. Pour choisir l'option de match depuis l'écran de mode de match, appuyez sur le bloc de contrôle à **gauche** ou à **droite** pour mettre Game Options en surbrillance et appuyez sur **START**. L'écran des options de match apparaît.
2. Pour choisir une option, appuyez sur le bloc de contrôle vers le **haut** ou le **bas** pour déplacer la balle de surbrillance. Appuyez à droite ou à gauche pour changer une option de match.
3. Pour quitter l'écran des options de match, appuyez sur **START**; pour remettre toutes les options de match dans leur position par défaut, appuyez sur **SELECT**.

DESCRIPTION DES OPTIONS

Game type (type de match): Action ou Simulation. Dans un match d'Action les joueurs ne se fatiguent pas, et par conséquent la puissance et la précision de leurs tirs ne s'affaiblissent pas. Action est le réglage par défaut.

Un match de Simulation prend en compte les effets de la fatigue sur les passes et les tirs.

Half Length (durée de mi-temps - en minutes): 2, 4, 6, 8, 10, 20 ou 45.

Cette option ne peut être changée que depuis l'écran des options de match.

Fouls (fautes): On (arrêt de jeu pour les fautes) ou Off (pas d'arrêt de jeu pour les fautes).

Offsides (hors-jeu): On (règle du hors-jeu en vigueur) ou Off (pas de règle du hors-jeu). Voir une explication de cette règle dans la section sur le hors-jeu. Cette option ne peut être choisie qu'à partir de l'écran des options de match.

Field conditions (conditions du terrain): Dry (sec), Damp (humide), Drenched (détrempé), ou Hot (chaud). Le temps influence la condition du terrain, qui à son tour a un effet sur le mouvement de la balle sur la surface de jeu et la hauteur du rebond. En général, plus le terrain est sec, plus la balle va vite et plus haut elle rebondit. Cette option ne peut être changée qu'à partir de l'écran des options de match.

Field type (type de terrain): naturel ou artificiel. Cette option ne peut être changée qu'à partir de l'écran des options de match.

Clock (durée de jeu): Continuous (continue) ou In Play (en jeu). En mode continu, on compte la durée du jeu même lorsque la balle est hors jeu. Mais pour éviter que les joueurs ne perdent du temps exprès, l'arbitre ajoute à la fin le temps perdu lors des coups francs et des remises en jeu. En mode "en jeu", on arrête l'horloge lorsque la balle est hors jeu. Cette option ne peut être changée qu'à partir de l'écran des options de match.



Note: On ne compte la durée qu'à partir du coup d'envoi.

Goal Keepers (gardiens de but): Both Automatic (automatiques tous les deux), Both Manual (manuels tous les deux), Team 1 Manual (équipe 1 manuel), Team 2 Manual (équipe 2 manuel). Si le gardien de but est en mode manuel, vous le contrôlez vous-même. Cela peut être difficile si vous n'avez pas encore l'habitude de jouer - nous vous recommandons donc de choisir Both Automatic jusqu'à ce que vous soyez vraiment habile à jouer au FIFA Football International.

Sound (son): Stéréo ou Mono

Music: On (on entend la musique) ou Off (pas de musique).

Sound Effects (effets sonores): On (on entend les effets sonores comme le bruit sourd d'un tir, les grognements des joueurs, etc) ou Off (pas d'effets sonores).

Power Bar (barre de puissance): On ou Off. La barre de puissance indique la force d'un tir ou d'une remise en jeu. Voir l'explication dans la section sur la barre de puissance.

MATCHES DE DEMONSTRATION

Les matches de démonstration sont des matches entre équipes internationales qui ne sont pas dans le cadre de championnats ni de tournois.

SELECTION DES EQUIPES



1. Le drapeau de l'équipe 1 est affiché dans la case de sélection à gauche lorsque l'écran de sélection des équipes apparaît. L'équipe par défaut est celle des USA. Appuyez sur le bloc de contrôle vers le **haut** ou le **bas** pour sélectionner une équipe parmi la liste des 30 équipes nationales. Chaque équipe a son niveau technique en bas de l'écran lorsque son nom et son drapeau apparaissent (Voir les informations sur les niveaux techniques ci-dessous).
2. Une fois que vous aurez choisi l'équipe 1, appuyez sur le bloc de contrôle vers la droite pour mettre en surbrillance le drapeau de l'équipe 2. Choisissez l'équipe 2 comme pour l'équipe 1. Le défaut est l'Allemagne. Là aussi, le

niveau technique apparaît en bas de l'écran lorsque le nom et le drapeau sont dans la case de sélection.

3. Une fois que vous avez choisi les équipes que vous voulez, appuyez sur START pour appeler l'écran de sélection des joueurs.

MATCHES DE TOURNOI

Les tournois consistent en six groupes (A-F) de quatre équipes chacun. Une fois que les toutes équipes de chaque groupe se sont disputé trois matches les unes contre les autres, seize équipes - les deux premières de chaque groupe et les quatre meilleures restantes - passent en Phase Finale. (Voir la section Phase Finale).

Comme les matches de démonstration et de championnat, les matches de tournoi peuvent se terminer en égalité, sauf en phase finale. Les matches de phase finale continuent en prolongation jusqu'à ce qu'une équipe gagne.

SELECTION DES EQUIPES DE TOURNOI



1. Lorsque l'écran de sélection des équipes apparaît, le nom de l'équipe 1 se trouve dans la case jaune clignotante de sélection, à la droite de l'écran, et le niveau technique de l'équipe apparaît à gauche. L'équipe 1 par défaut est celle des USA. Appuyez sur le bloc de contrôle vers la **gauche** ou la **droite** pour visualiser les autres équipes et leur niveau technique.

2. Si vous voulez ajouter une seconde équipe dans le tournoi, appuyez sur **B**. (Si vous voulez passer aux matches de tournoi avec seulement l'équipe 1 commandée par vous, appuyez sur **START**). L'équipe 2 apparaît juste en dessous de l'équipe 1. Là aussi, appuyez sur le bloc de contrôle vers la **gauche** ou la **droite** pour faire défiler les équipes.
3. Pour sélectionner d'autres équipes, continuez à appuyer sur **B**. Pour retirer une équipe, mettez-la en surbrillance et appuyez sur **X**. Vous pouvez contrôler jusqu'à huit équipes dans un tournoi, et vos équipes seront numérotées sur l'écran de 1 à 8. Notez que tous les matches de toutes les équipes que vous sélectionnerez devront être joués jusqu'à la fin.

GROUPES

Une fois que vous avez choisi les équipes participant au tournoi, les groupes vont apparaître à l'écran. Les équipes que vous avez choisies seront distribuées au hasard dans les six groupes A-F.

- Si vous voulez voir tous les groupes, appuyez sur le bloc de contrôle **vers le haut** ou le bas lorsque l'écran des groupes s'affiche. Les bords clignotent autour des deux équipes qui vont s'affronter.

DEBUT DU TOURNOI

1. Pour commencer le tournoi, appuyez sur **START**. Le rapport d'avant-match du match à venir s'affiche, et compare le niveau technique des deux équipes.
2. A partir du rapport d'avant-match, appuyez sur **START** pour passer à l'écran de sélection des joueurs (voir les instructions dans la section Sélection des joueurs).
3. A partir de l'écran de sélection des joueurs, appuyez sur **START** pour faire commencer le match.

PHASE FINALE

La phase finale est la phase éliminatoire d'un tournoi. Une défaite élimine les

équipes. En mode Tournoi, cette phase vient en fin de tournoi, mais en mode Phase Finale, vous pouvez sauter la phase tournoi et passer directement aux éliminatoires.

SELECTION DES EQUIPES DE PHASE FINALE

- La sélection des équipes de phase finale se fait de la même façon que pour les tournois; voir la section Sélection des Equipes de Tournoi.

TABLEAU



Une fois que vous avez choisi vos équipes de phase finale, ou une fois que vous avez fini un tournoi jusqu'à la phase finale, le tableau de phase finale s'affiche. Les matches de phase finale sont en quatre étapes; les équipes qui gagnent lors d'une étape passent à l'étape suivante. Vos équipes sont placées au hasard dans la première étape de la phase finale. Si vous jouez en mode Phase finale seulement, vos équipes sont numérotées de 1 à 8; si vous jouez une phase finale en conclusion d'un tournoi, elles gardent leur numéro du tournoi.

- Pour voir le tableau de phase finale en entier, appuyez sur le bloc de contrôle vers la **gauche** ou la **droite**. Les bords clignotent autour des deux équipes qui vont s'affronter.
- Pour quitter le tableau de phase finale et passer au rapport d'avant-match, appuyez sur **START**.

MATCHES DE CHAMPIONNAT

Une division est un groupe de huit équipes. Les équipes d'une division s'affrontent deux fois pour déterminer le championnat. Le championnat est décidé sur la base de points donnés pour les victoires (deux points chacune) et les matches nuls (un point chacun). Aucun point n'est accordé pour les défaites. L'équipe qui a le plus de points à la fin gagne le championnat.

SELECTION DES EQUIPES DE CHAMPIONNAT

1. A partir de l'écran de sélection des équipes, appuyez sur le bloc de contrôle vers la **gauche** ou la **droite** pour faire défiler la liste des 30 équipes internationales; le drapeau national et le niveau technique de chaque équipe s'affiche à gauche de l'écran.
2. Lorsque l'équipe voulue apparaît, appuyez sur **B** pour l'ajouter au championnat. Pour éliminer une équipe, appuyez sur **X**. Pour ajouter davantage d'équipes, continuez à appuyer sur **B**.
3. Une fois que vous avez choisi toutes les équipes que vous voulez faire participer, appuyez sur **START** pour appeler l'écran de classement du championnat (voir la section Classement). Appuyez encore une fois sur **START** pour aller au rapport d'avant-match et voir le niveau technique des deux équipes.
4. A partir du rapport d'avant-match, appuyez sur **START** pour appeler l'écran de sélection des joueurs (voir Sélection des joueurs).
5. A partir de l'écran de sélection des joueurs, appuyez sur **START** pour appeler l'écran de préparation de match. Les équipes sélectionnées ont les numéros 1 à 8. Si vous choisissez moins de huit équipes, les places restantes seront tirées au sort parmi les équipes restantes; ces équipes n'auront pas de numéro. Vous ne pouvez jouer que les matches auxquels des équipes numérotées participent.

CLASSEMENT

L'écran de classement du championnat s'affiche avant le premier match de championnat et entre les matches. Il montre le classement actuel, combien de matches ont été remportés, ont fini à égalité et ont été perdus, et le total des points.

Les bordures clignotent autour des deux équipes qui vont s'affronter lors du prochain match.

REPRISE

Vous pouvez sauvegarder un championnat, un match éliminatoire, ou un tournoi, et le reprendre plus tard où vous l'avez arrêté, si vous avez le mot de passe correct donné à la fin de l'écran de fin de match (voir Fin de match).

ENTREE DU MOT DE PASSE

1. Lorsque l'écran Enter Password (Entrez le mot de passe) s'affiche, une fenêtre de sélection est dans le premier espace de mot de passe. Choisissez la première lettre du mot de passe en appuyant sur le bloc de contrôle vers le **haut** ou le **bas**, la **gauche** ou la **droite** pour faire défiler les caractères du bas de l'écran. La lettre qui se trouve dans la fenêtre de sélection change à mesure que vous faites défiler ces caractères.
2. Lorsque le caractère voulu s'affiche dans le premier espace de votre mot de passe, appuyez sur **B**. La fenêtre de sélection avance automatiquement sur l'espace suivant.
3. Si vous vous trompez de lettre, appuyez sur **A** pour l'effacer et sur **X** pour revenir en arrière. Appuyez sur **B** pour faire avancer la fenêtre de sélection et suivez les instructions données en 1. pour choisir la lettre voulue.
4. Une fois que vous avez entré le bon mot de passe, appuyez sur **START** pour revenir à l'écran de sélection des joueurs.
5. Pour quitter l'écran d'entrée de mot de passe sans entrer de mot de passe, appuyez sur **SELECT**.

SELECTION DES JOUEURS

C'est ici que vous décidez qui contrôle quelle équipe, si une équipe sera contrôlée par un ou plusieurs joueurs et comment le bloc de contrôle va diriger les footballeurs sur le terrain.

ATTRIBUTION DES COMMANDES

La manette N°1 est toujours attribuée par défaut à l'équipe 1 sur l'écran d'attribution des commandes: son icône de manette se trouve sous l'équipe 1. Si plusieurs manettes sont branchées sur la console Super NES, une icône de manette apparaît au centre de l'écran pour chacune d'elles. L'icône de la manette N°2 est en haut de la liste, et celle de la manette N°5 en bas.

- Appuyez sur chaque bloc de contrôle vers la **gauche** ou la **droite** pour mettre son icône sous une équipe. Si une icône reste au milieu de l'écran, elle sera inactive au début du jeu. Si aucune icône n'est attribuée aux équipes, celles-ci seront contrôlées toutes les deux par l'ordinateur pendant le match. Les manettes, cependant, peuvent être réassignées à une équipe différente ou à une position neutre pendant un match.
- Une fois que vous avez décidé de l'attribution des commandes, appuyez sur **START** pour appeler l'écran des options de préparation de match, ou sur **B** pour passer à la méthode de commande.

METHODE DE COMMANDE

Le point de vue unique de FIFA Football International vous donne une image "comme à la télé" du terrain. Pour compenser cet angle de prise de vue, vous voudrez peut-être changer la commande de votre bloc de contrôle.

La position par défaut de la flèche blanche sur les icônes des manettes est inclinée. Cela signifie que vous devez utiliser les diagonales sur la manette pour diriger les footballeurs parallèlement aux bords du terrain.

1. Pour passer d'une méthode de commande à l'autre, appuyez sur **B**.
2. Lorsque vous changez et que la flèche est dirigée droit vers le haut, vous appuyez sur le bloc de contrôle vers le **haut/le bas/la gauche/la droite** pour diriger un joueur en ligne droite sur le terrain.
3. Lorsque vous êtes satisfait de votre méthode de commande, appuyez sur **START** pour appeler l'écran d'options de préparation de match.

DEBUT D'UN MATCH

- A partir du rapport d'avant-match, appuyez sur **START** pour faire débiter le match.

NIVEAU TECHNIQUE

NIVEAU DES EQUIPES

Le niveau technique des équipes est affiché en bas de l'écran de sélection, et chaque niveau technique est représenté par une barre dorée. Plus la barre est longue dans une catégorie donnée, plus le niveau technique de l'équipe est élevé en ce qui concerne cet aspect du jeu. Les six techniques évaluées sont Shooting (tirs), Running (course), Passing (passes), Defence (défense), Tackling (tackles) et Goalkeeping (garde du but). Il y a également un niveau technique d'ensemble.

NIVEAU DES JOUEURS

Le niveau des joueurs est évalué selon une échelle allant de 0 à 99 pour 14 catégories, sur l'écran des remplacements (voir Remplacements). Les techniques évaluées sont Skill (Overall) (niveau d'ensemble), Speed (vitesse), Reaction (réactions), Ball control (contrôle de la balle), Shot power (puissance de tir), Shot accuracy (précision de tir), Slides (glissés), Agility (souplesse), Bicycles (tirs retournés), Headers (têtes), Stamina (résistance), Passing (passes) et Aggression (agression)

ECRAN DE PREPARATION DE MATCH

L'écran de préparation de match s'affiche avant le début du match. A partir de cet écran, vous pouvez sélectionner la tactique de votre équipe, sa formation, sa composition, et d'autres options.

- Pour configurer votre équipe, appuyez sur le bloc de contrôle vers le **haut** ou le **bas** pour déplacer l'icône en ballon de football sur la liste des options; lorsque le ballon est à côté de l'option que vous voulez, appuyez sur **A**, **B**, **X** ou **Y**.
- Pour aller directement sur le terrain et jouer avec les options par défaut, appuyez sur **START**.

DEBUT DU MATCH

Utilisez cette option pour commencer le match.

REGLAGE DES COMMANDES

Avec cette option, vous pouvez changer l'attribution des commandes et la méthode de commande que vous avez choisies plus tôt (voir les sections Attribution des commandes et Méthode de commande). Vous pouvez aussi changer l'équipe que vous contrôlez pendant le match.

OPTIONS

Avec cette option, vous pouvez changer l'option de match que vous avez choisie plus tôt (voir la section sur les options de match).

TERRAIN COUVERT

Avec cette option, vous pouvez régler le terrain couvert par votre équipe.

- Appuyez sur le bloc de contrôle vers le **haut** ou le **bas** pour mettre en surbrillance Defence (défense), Midfield (milieu de terrain) ou Attack (attaque).
- Appuyez sur le bloc de contrôle vers la **gauche** ou la **droite** pour ajuster la longueur de la flèche qui se trouve sur le terrain. La flèche de milieu de terrain peut être rallongée dans les deux directions, vers la défense ou vers l'attaque. Plus vos défenseurs s'avancent, plus il y a de risque de vous trouver avec insuffisamment de joueurs en défense lorsque les adversaires contre-attaquent.

Si vous laissez les joueurs de milieu de terrain regroupés au centre, ils auront du mal à passer aux défenseurs et aux attaquants, mais si vous les espacez trop, ils se

feront dépasser facilement.

La zone de terrain couverte par vos avants dépend surtout de la tactique choisie (voir Tactique). Si vous jouez Balle Longue vous pouvez les laisser bien à l'intérieur du terrain adverse, mais si vous choisissez Défense il faut qu'ils se replient.

- Une fois que vous aurez sélectionné le terrain couvert, appuyez sur **START** pour revenir à l'écran de préparation de match.

TACTIQUE

Cette option vous permet de choisir la tactique de votre équipe.

- Appuyez sur le bloc de contrôle **vers le haut** ou le bas pour faire défiler les tactiques possibles. Les diagrammes représentant le terrain changent pour illustrer chaque tactique.

Auto: l'ordinateur choisit automatiquement une tactique à votre place, et en change en cas de besoin.

Long Ball (Balle longue): Depuis la défense, la balle est envoyée d'une volée vers le milieu de terrain, et les joueurs de milieu de terrain et les avants s'en approchent en courant. Cette tactique, appelée souvent Route N°1, est simple, directe, et est particulièrement effective lorsque vous avez des avant-centres de haute taille et qui font de bonnes têtes. Les puristes du foot, par contre, diront qu'elle n'a pas la finesse du jeu basé sur les débordements.

All Out Defend (Défense totale): Les joueurs restent derrière la balle pour s'opposer de toutes leurs forces aux adversaires. Choisissez cette tactique si vous vous attendez à être dérouillés par les avants de l'équipe adverse ou juste à la fin d'un match pour défendre une légère avance.

Attack (Attaque): Tactique ouverte conçue pour tenter le plus possible de tirs au but, avec les arrières en poussée et les demis apportant leur soutien aux avants.

Defend (Défense): Tactique serrée qui maintient les demis autour de votre propre moitié de terrain pour former une barrière défensive supplémentaire.

All Out Attack (Attaque totale): Tout le monde avance dans la moitié de terrain adverse, sans se préoccuper de défendre le but. Choisissez cette option lorsqu'il ne vous reste presque plus de temps et que sinon la défaite serait inévitable.

- Pour choisir une tactique, appuyez sur **START** lorsqu'elle est en surbrillance. Vous retournez à l'écran de préparation de match.

FORMATION

Avec cette option, vous pouvez choisir la position de vos joueurs sur le terrain. Les points blancs sur le terrain marquent la position des joueurs. Notez que les diverses équipes ont différentes formations par défaut.

- Appuyez sur le bloc de contrôle vers le **haut** ou le **bas** pour faire défiler les formations possibles. Les diagrammes marqués sur le terrain illustrent chaque formation.

3-5-2: le milieu de terrain bien fourni essaye de prendre le ballon avant que les 3 arrières soient menacés, et le passe aux avants.

4-4-2: Une formation bien équilibrée mais traditionnelle, solide en défense et en milieu de terrain mais qui demande une bonne entente entre les deux avant-centres pour que des buts soient marqués.

Sweeper (Arrière volant): Un joueur supplémentaire à l'arrière joue un jeu défensif plus libre. C'est le dernier recours lorsque les autres joueurs ont été dépassés mais il peut aussi monter en milieu de terrain et envoyer la balle vers l'avant.

4-2-4: Bien que le milieu de terrain soit affaibli, les quatre avants sont supposés écraser toute défense non préparée. Formation surtout efficace de pair avec les tactiques d'attaque.

4-3-3: Autre formation bien équilibrée, elle s'ajoute à l'option d'attaque du 4-4-2 mais elle résulte en un affaiblissement du milieu de terrain.

- Pour choisir une formation, lorsque le ballon est en face d'elle appuyez sur

START. L'écran de préparation de match ou de Pause apparaît.

COMPOSITION DE L'EQUIPE



Avec cette option, vous pouvez choisir les membres de l'équipe. Rappelez-vous qu'en mode Simulation, le nombre de remplaçants utilisés par match est limité à deux. En mode Action, les remplacements sont illimités. La position des joueurs est indiquée sur l'écran par des lettres: F = avant (forward), G = gardien de but (goalie), D = défenseur (defender) et M = milieu de terrain (midfielder). Notez qu'un gardien de but ne peut être remplacé que par un autre gardien de but.

1. Appuyez sur le bloc de contrôle vers le **haut** ou le **bas** pour déplacer le ballon de sélection dans la liste de l'équipe. Lorsque le ballon de sélection est à côté d'un joueur, son nom apparaît dans la fenêtre des remplaçants en bas de l'écran, et sa position sur l'écran clignote. Lorsque le nom du joueur que vous voulez retirer du jeu apparaît dans la fenêtre des remplaçants, appuyez sur **B**.
2. Appuyez sur le bloc de contrôle vers le **haut** ou le **bas** pour mettre le ballon de sélection à côté du joueur que vous voulez faire jouer comme remplaçant. Appuyez sur le bloc de contrôle vers la **gauche** ou la **droite** pour vérifier son niveau technique et voir s'il a les compétences que vous recherchez (voir Niveau technique). Le nom du joueur apparaît sous le nom de l'autre joueur dans la fenêtre des remplaçants.

3. Pour envoyer un remplaçant, appuyez sur B lorsque la balle de surbrillance est à côté de son nom: le message "swapped" (échangé) confirme que le remplacement a été effectué.
4. Pour annuler un remplacement et choisir un autre joueur, appuyez sur X.
5. Pour quitter l'écran de remplacement, appuyez sur **START**.



Note: si un joueur a été renvoyé du terrain pour faute flagrante, utilisez l'option Remplacements pour repositionner le reste des joueurs et essayer de compenser le vide laissé par son départ.

QUITTER LE MATCH

Lorsque vous voulez quitter le match, on vous demande de confirmer votre choix, Oui ou Non (Yes ou No). Oui vous ramène à l'écran de mode de match; votre match actuel et tous les changements de configuration seront perdus. Non vous ramène à l'écran de préparation de match.

1. Pour choisir Oui ou Non, appuyez sur le bloc de contrôle vers la **gauche** ou la **droite** pour placer le ballon de sélection en dessous de votre réponse.
2. Pour confirmer votre choix, appuyez sur **START, A, B, X** ou **Y**.

SUR LE TERRAIN

Lorsque vous êtes satisfait de la configuration de votre équipe, appuyez sur **START** et l'action commence vraiment - sur le terrain.

LE COUP D'ENVOI

- Pour donner le coup d'envoi d'un match, ou après un but et la mi-temps, appuyez sur **A** ou **B**. Appuyez sur le bloc de contrôle vers le **haut/bas/gauche/droite** pour diriger la passe.

3. Pour envoyer un remplaçant, appuyez sur B lorsque la balle de surbrillance est à côté de son nom: le message "swapped" (échangé) confirme que le remplacement a été effectué.
4. Pour annuler un remplacement et choisir un autre joueur, appuyez sur X.
5. Pour quitter l'écran de remplacement, appuyez sur **START**.



Note: si un joueur a été renvoyé du terrain pour faute flagrante, utilisez l'option Remplacements pour repositionner le reste des joueurs et essayer de compenser le vide laissé par son départ.

QUITTER LE MATCH

Lorsque vous voulez quitter le match, on vous demande de confirmer votre choix, Oui ou Non (Yes ou No). Oui vous ramène à l'écran de mode de match; votre match actuel et tous les changements de configuration seront perdus. Non vous ramène à l'écran de préparation de match.

1. Pour choisir Oui ou Non, appuyez sur le bloc de contrôle vers la **gauche** ou la **droite** pour placer le ballon de sélection en dessous de votre réponse.
2. Pour confirmer votre choix, appuyez sur **START, A, B, X** ou **Y**.

SUR LE TERRAIN

Lorsque vous êtes satisfait de la configuration de votre équipe, appuyez sur **START** et l'action commence vraiment - sur le terrain.

LE COUP D'ENVOI

- Pour donner le coup d'envoi d'un match, ou après un but et la mi-temps, appuyez sur **A** ou **B**. Appuyez sur le bloc de contrôle vers le **haut/bas/gauche/droite** pour diriger la passe.



Note: les défenseurs n'ont pas le droit de pénétrer dans le cercle central avant le coup d'envoi.

COMMANDER LES JOUEURS

Vous commandez les joueurs du terrain qui sont marqués par des étoiles de couleur: le joueur commandé par la manette N°1 a une étoile rouge, celui de la manette N°2 par une étoile bleue, celui de la manette N°3 par une étoile jaune, celui de la manette N°4 par une étoile violette et celui de la manette N°5 par une étoile noire.

L'étoile n'apparaît qu'en silhouette lorsque le joueur n'a pas la balle. Lorsqu'il l'a, le centre de l'étoile est blanc, avec le numéro du joueur..

Lorsque le joueur commandé n'est pas sur l'écran, une flèche apparaît et pointe dans sa direction. Les flèches ont un code couleur correspondant aux couleurs des étoiles: Joueur 1 = rouge, Joueur 2 = bleue, Joueur 3 = jaune, Joueur 4 = violette et Joueur 5 = noire.

- Pour changer de joueur, appuyez sur B. L'étoile passe au joueur le plus proche de la balle.
- Pour diriger les mouvements d'un joueur mis en surbrillance, appuyez sur le bloc de contrôle dans la direction où vous désirez que ce joueur aille.

Pour davantage d'informations sur le contrôle des joueurs, voir la section sur le résumé des commandes.

BARRE DE PUISSANCE

Il est important de pouvoir contrôler la puissance avec laquelle le ballon est frappé. Par exemple, plus un tir au but est puissant, moins il est précis. Pour juger combien de puissance est nécessaire aux lobes, tirs, passes et dégagements ou corners, regardez la barre de puissance. Le gardien de but peut aussi consulter la barre de puissance pour voir avec quelle force il doit dégager.

La barre de puissance apparaît lorsqu'un joueur commandé donne un coup de pied

dans le ballon ou le lance pour une remise en jeu. La barre de puissance n'apparaît pas pour les joueurs commandés par l'ordinateur.

- Pour accumuler de la puissance lorsqu'un de vos joueurs a la balle, appuyez sur B et maintenez-le enfoncé. Le niveau jaune a le moins de puissance, le niveau orange est moyen et le niveau rouge signifie le niveau de puissance le plus élevé.

PAUSE

- Pour pauser le jeu à n'importe quel moment pendant un match, appuyez sur **START**.

Lorsque le jeu est en pause, l'écran de préparation du match pausé s'affiche. A partir de cet écran, vous pouvez changer l'attribution des contrôles, les options, le terrain couvert, la tactique et la formation de l'équipe; vous pouvez aussi faire des remplacements, consulter les statistiques, le résumé des scores et des fautes, ou quitter. (Voir Ecran de Préparation de Match pour une explication de ces options).

ECRAN DE PAUSE

L'écran de pause est semblable à l'écran de préparation de match, et vous pouvez changer beaucoup des mêmes options.

- * Pour sélectionner une option dans l'écran de pause, appuyez sur le bloc de contrôle vers le **haut** ou le **bas** pour mettre le ballon à côté de l'option désirée, et appuyez sur **A**.
- * Pour revenir sur le terrain à partir de l'écran de pause, prenez l'option Resume Game (Reprise du match) ou appuyez sur **START**.

REPRISE DU MATCH

L'option de reprise vous ramène au match au moment où vous l'avez pausé; tous les changements de configuration faits pendant la pause prendront effet à la reprise.

- On peut aussi reprendre le match en appuyant sur **START**.

REPRODUCTION INSTANTANEE



Repasse les 10 dernières secondes du match, à différentes vitesses et en différents modes - avance, retour, ou image par image. Lorsque vous sélectionnez Reproduction instantanée, une icône de manette s'affiche. Les boutons de la manette commandent les fonctions de reproduction comme suit:

- Pour le retour en arrière, appuyez sur **Y** et maintenez-le enfoncé. Relâchez **Y** pour arrêter le rembobinage.
- Pour avancer une image à la fois, tapez sur **X**. Pour repasser au ralenti, appuyez sur **X** et maintenez-le enfoncé.
- Pour repasser l'action à la vitesse normale, appuyez sur **B**. L'action sera repassée jusqu'à ce que vous appuyiez de nouveau sur **B**, ou jusqu'à ce qu'elle se termine.
- Pour faire une avance rapide, appuyez sur **A** et maintenez-le enfoncé. Pour changer l'angle de la caméra, appuyez sur **L** ou **R**.

La reproduction instantanée suit la balle à moins que vous choisissiez Suivi d'un Joueur.

SUIVI D'UN JOUEUR

Le Suivi d'un joueur bloque la caméra de reproduction sur un joueur en particulier.

Vous pouvez suivre un joueur de n'importe quelle équipe pendant toute la reproduction, ou suivre différents joueurs. Vous pouvez choisir le joueur à suivre seulement lorsque la reproduction est en mode image par image.

- Appuyez sur le bloc de contrôle vers **haut/bas/gauche/droite** pour placer la case jaune près du joueur que vous voulez suivre. Lorsque qu'une croix de centrage jaune apparaît sous ce joueur, la caméra est bloquée sur lui.

TERRAIN COUVERT

Même option que celle de Terrain Couvert dans l'écran de préparation de match. Voir les instructions dans cette section.

TACTIQUE

Même option que celle de tactique dans l'écran de préparation de match. Voir les instructions dans cette section.

FORMATION

Même option que celle de formation dans l'écran de préparation de match. Voir les instructions dans cette section.

REPLACEMENTS

Même option que celle de remplacements dans l'écran de préparation de match. Voir les instructions dans cette section.

STATISTIQUES

Cet écran donne un résumé à jour des statistiques pour les deux équipes: scores, tirs au but (Shots on Goal), buts sauvés (Saves), corners (Corner Kicks), minutes en attaque (Attacking), en milieu de terrain (Midfield) et en défense (Defending), et fautes (Fouls).

SOMMAIRE DES BUTS

Le Sommaire des buts énumère les joueurs qui ont marqué, leur équipe, et le

moment où le but a été marqué.

SOMMAIRE DES FAUTES


Le Sommaire des fautes énumère les joueurs dont la conduite leur a valu un carton rouge ou un carton jaune, leur équipe et le moment où la faute a eu lieu.

BALLE HORS JEU

La balle est hors jeu lorsque sa circonférence entière a franchi la ligne de touche ou la ligne de but. L'arbitre siffle pour le signaler. Il y a trois façons de remettre le ballon en jeu:

Coup de pied de but: Si un attaquant rate un tir au but sans qu'aucun défenseur n'ait touché le ballon avant qu'il franchisse la ligne de but, la balle se place automatiquement au coin de la surface de but (du côté correspondant à celui où elle est sortie), et le gardien de but doit tirer un coup de pied de but.

- Pour que le gardien tire sans viser, appuyez sur **A** ou **B**.
- Pour tirer en visant, appuyez sur **L** ou **R** pour appeler la case cible. Appuyez sur le bloc de contrôle vers le haut/ bas/ gauche/ droite pour mettre la case-cible où vous voulez que la balle aille. Puis appuyez sur **A** ou **B** pour tirer.

 **Note:** Sur un coup de pied de but, la balle doit atteindre au moins le bord de la surface de réparation. Les autres joueurs n'ont pas le droit d'aller dans la surface de réparation tant que la balle ne l'a pas quittée.



Corner: Se joue si le dernier joueur qui a touché la balle avant qu'elle franchisse la ligne de but est un défenseur ou le gardien de but. Un corner se tire dans le quart de cercle marqué autour du drapeau de coin (du côté où la balle est sortie). Le joueur qui va le tirer est choisi automatiquement.

- Appuyez sur le bloc de contrôle vers le **haut / bas / gauche / droite** pour placer la case-cible rouge où vous voulez que la balle aille, et ensuite appuyez sur **A** ou **B** pour tirer vers la surface de réparation.

Remise en jeu: A partir de la ligne de touche, lorsque la balle a été mise hors jeu par un tir adverse. Le joueur qui fait la remise en jeu est choisi automatiquement.

- Pour mettre la case-cible à l'endroit du terrain où vous voulez lancer la balle, appuyez sur le bloc de contrôle vers le **haut / bas / gauche / droite**, et ensuite appuyez sur **A** ou **B** pour lancer.



Balle au gardien: Lorsqu'une attaque rate et que le gardien a attrapé le ballon, il le remet en jeu. Même lorsque les gardiens de but sont contrôlés par l'ordinateur, le joueur qui commande l'équipe du gardien prend automatiquement le contrôle du gardien et doit remettre la balle en jeu, par un tir ou un lancer.

- Pour tirer ou lancer: appuyez sur **X** et bloc de commande **haut / bas / gauche / droite** pour diriger la balle.
- Pour tirer ou lancer en s'aidant de la case-cible: Appuyez sur **L** ou **R** pour

appeler la case-cible, appuyez sur le bloc de contrôle vers le **haut/ bas/ gauche/ droite** pour positionner la case-cible, et ensuite appuyez sur **X**.



Note: Le gardien de but ne doit faire que cinq pas au maximum avant de lâcher le ballon.

INCORRECTIONS

HORS JEU

La règle du Hors-jeu est destinée à éviter que les avants ne restent toujours près du but dans l'espoir que les défenseurs leur passent la balle. Elle précise qu'il doit y avoir au moins deux défenseurs (y compris le gardien de but) entre un attaquant et le but lorsque la balle est passée à l'attaquant dans le terrain adverse. Cette règle ne s'applique que si l'attaquant est en position de jouer. Un joueur ne peut pas être hors-jeu dans sa propre moitié de terrain, s'il reçoit directement le ballon sur un corner ou une rentrée de touche.

Lorsqu'un joueur est hors-jeu, l'arbitre signale un coup franc, et l'icône Hors-jeu apparaît à côté du nom du joueur concerné. Le coup franc est alors tiré à l'endroit où le joueur a été signalé hors-jeu.

Si cette option est sur OFF, le jeu va plus vite, avec moins de coups francs et plus d'occasions de marquer.




Note: Lorsque l'option Hors-jeu est sur ON, l'arbitre accorde un coup franc pour tous les hors-jeu, même si l'option Fautes est sur OFF.

COUP FRANC

Les coups francs sont accordés pour les fautes et les incorrections: tackles violents ou tardifs, pousser l'adversaire pour prendre la balle, et hors-jeu (voir Hors-jeu).

Lorsqu'on vous accorde un coup franc, la balle est placée à l'endroit où la faute a eu lieu, il n'y a donc pas d'espoir de gagner quelques mètres en avançant avec le ballon. Un joueur est automatiquement désigné pour tirer le coup franc. Le joueur sous contrôle humain le plus proche de la faute lorsque l'arbitre siffle tire le coup franc.

- Appuyez sur le bloc de contrôle dans la direction où vous voulez que la balle se dirige. Appuyez sur **X** pour faire un tir court jusqu'à un coéquipier proche. Si vous êtes assez proche, appuyez sur **A** pour tirer directement au but.

 **Note:** les adversaires doivent rester à au moins 9 mètres de la balle jusqu'à ce que le coup franc soit joué.

PENALTY

Un pénalty est accordé lorsqu'une faute grave est commise dans la surface de réparation. Une faute commise par un défenseur dans sa propre surface de réparation résulte en un pénalty.

COMMENT SAUVER UN PENALTY

Le ballon est placé automatiquement sur le point de réparation. Seuls le gardien de but et le joueur qui va tirer ont le droit de pénétrer dans la surface de réparation. Les autres joueurs ne peuvent y pénétrer qu'une fois la balle jouée. Même avec les gardiens de but contrôlés par ordinateur, il faut essayer de sauver le pénalty.

- Lorsque la balle est frappée, appuyez sur le bloc de contrôle vers la **gauche** ou la **droite** et appuyez sur **B** pour plonger dans la direction que vous espérez être la bonne.

COMMENT TIRER UN PENALTY

- L'ordinateur désigne automatiquement le joueur qui va tirer le pénalty. Celui-ci se place dans la surface de réparation. Appuyez sur **B** pour changer de joueur.

- Appuyez sur **A** pour tirer. Avec la manette, dirigez la balle une fois qu'elle est dans l'air.

SANCTIONS

Si l'arbitre considère qu'une faute est particulièrement grave, il peut montrer un carton jaune au coupable. Le jeu s'arrête pendant que l'arbitre note le nom du joueur.

Si le joueur commet une deuxième faute grave, on lui montre en général le carton rouge. Le jeu s'arrête et le coupable est renvoyé du terrain. Un joueur éliminé ne peut pas être remplacé, et par conséquent, lorsque le match reprend, son équipe doit jouer avec dix joueurs seulement (il est possible de jouer avec seulement sept joueurs restants).

SCORE

Il n'y a qu'une façon de marquer dans un match de football international FIFA: le ballon doit rentrer dans les buts. En fait, il suffit que la balle franchisse le mur invisible délimité par les poteaux, la barre transversale et la ligne de but pour que le but soit accordé. Il n'y a pas besoin que la balle touche le fond du filet, mais la balle toute entière doit franchir la ligne de but.

Une fois que les joueurs ont fini de fêter le but, on renvoie la balle au cercle central pour le coup d'envoi.

MI-TEMPS

Lorsque l'arbitre signale la fin de la première mi-temps, les deux équipes quittent le terrain et le rapport de mi-temps s'affiche. Il apporte des informations utiles sur la première mi-temps du match: score, tirs au but et buts sauvés.

- Pour revenir à l'écran des options de match, appuyez sur **START**.



FIN DU MATCH / RAPPORT FINAL

Lorsque le coup de sifflet final retentit, l'écran de Rapport Final s'affiche. Il contient les mêmes informations que l'écran de mi-temps: score, tirs au but, buts sauvés, et un mot de passe (n'oubliez pas de le noter soigneusement). Le rapport final contient aussi le nom, le numéro et l'équipe de l'Homme du Match, le meilleur joueur de la partie qui vient d'avoir lieu.

GENERIQUE

Développé et produit par **Extended Play Productions**

Programmeur Principal: **Erik Kiss**

Programmeurs: **Kevin Pickell, Bill Fowler**

Artiste Principal: **David Adams**

Artistes: **Laura Parr, Suzan Germic**

Musique et Effets Sonores: **Jeff Dyck**

Technologie Sonore: **Alan Stewart**

Producteur: **Bruce McMillan**

Directeur du Développement: **Ken Lam**

Assistant de Production: **Marc Aubanel**

Directeurs de Produit: **Neil Thewarapperuma, Chip Lange**

Testeurs: **Justin Cooney, David Costa, Wayne Duguay, Marcin Karasinski, Jonathan Kawaguchi, Lee Patterson, Len Paul, John Santamaria, Matt Stuart et Burton Tam**

Documentation: **Neil Cook, Michael Humes**

Assurance Qualité: **Jon Bruce, Terrence Chin**

Remerciements spéciaux à: **Joey Della-Savia, Jan Tian, Rick Friesen, Matt Webster, Joss Ellis, Adrienne Travica et les services techniques, financiers et administratifs d'Electronic Arts (Canada).**

Sauf mention contraire, tous les logiciels et la documentation sont © 1994 Electronic Arts. Tous droits réservés.

Le logo FIFA est © 1977 FIFA/DEYHLE. Utilisé sous licence par Electronic Arts. EA SPORTS, le logo EA SPORTS, StadiumSound et If It's in The Game, It's In the Game, sont des marques d'Electronic Arts. Tous droits réservés.

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un vidéo par vous-même 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 lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans 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.

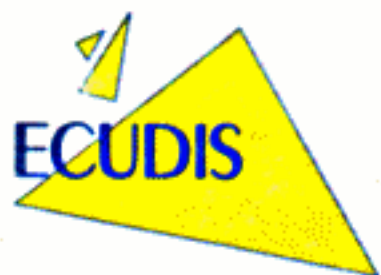
Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'il jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble l'orientation, mouvement involontaire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



OCEAN EUROPE LTD.



ECUDIS S.A.

47, Chemin des Bruyères - BP 262

69152 DECINES-CHARPIEU Cedex

Tél. (33) 72.02.59.00 - Fax (33) 78.49.47.48 - Telex : 301 176 F

FRANCE



ATOLL SOFT

ATOLL SOFT S.A./N.V., AVENUE DE FLORÉAL 3C,
FLOREALLAAN 3C, BRUXELLES 1180 BRUSSEL
TEL: 32 2 346 51 11. FAX: 32 2 346 54 14

BENELUX

The FIFA logo is © 1977 FIFA/DEYHLE.

Used under license by Electronic Arts.

EA SPORTS, the EA SPORTS logo, StadiumSound
and If It's In The Game, It's In The Game are trademarks of Electronic Arts.
All rights reserved. Authorised Electronic Arts Licensee.

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON