SEGA

MEGA-CD



EA SPORTS™
ELECTRONIC ARTS

FIFA

FIFA INTERNATIONAL SOCCER CHAMPIONSHIP EDITION

Brought to you in association with

adidas PREDATOR

INSTRUCTION MANUAL

DOLBY SURROUND™

WARNING: To Owners of Projection Televisions!

Still pictures or images may cause permanent picture-tube damage or mark the phosphor of the CRT (television screen). Avoid repeated or extended use of video games on large-screen projection televisions.

EPILEPSY WARNING

Please read before using this video game system or allowing your children to use it.

Some people are susceptible to epileptic seizures or loss of consciousness when exposed to certain flashing lights or light patterns in everyday life. Such people may have a seizure while watching television images or playing certain video games. This may happen even if the person has no medical history of epilepsy or has never had any epileptic seizures.

Avertissement aux possesseurs de télévision de projection:

Des images fixes ou des images peuvent provoquer des dégâts permanents du tube cathodique ou peuvent marquer le phosphore du tube à rayones cathodiques. Evitez l'usage répété ou intensif des jeux vidéo sur des téléviseurs de projection grand-écran.

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu 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.

If you or anyone in your family has ever had symptoms related to epilepsy (seizures or loss of consciousness) when exposed to flashing lights, consult your doctor prior to playing.

We advise that parents should monitor the use of video games by their children. If you or your child experience any of the following symptoms: dizziness, blurred vision, eye or muscle twitches, loss of consciousness, disorientation, any involuntary movement or convulsion, while playing a video game, IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor.

PRECAUTIONS TO TAKE DURING USE

- Do not stand too close to the screen. Sit a good distance away from the television screen, as far away as the length of the cable allows.
- Preferably play the game on a small television screen.
- Avoid playing if you are tired or have not had much sleep.
- Make sure that the room in which you are playing is well lit.
- Rest for at least 10 to 15 minutes per hour while playing a video game.

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 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 l'accordement.
- 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.



"The Producers of ***FIFA International Soccer*** would like to extend their gratitude to the families and friends of all the ***FIFA International Soccer*** team members, whose patience and understanding during the development of the game were invaluable to its production."

" Les réalisateurs de ***FIFA International Soccer*** tiennent à exprimer leur gratitude aux familles et amis de tous les membres de l'équipe de ***FIFA International Soccer***, dont la patience et la compréhension pendant la phase de développement du jeu ont été inestimables pour sa production. "

Handling Your Mega-CD™ Disc

- The Mega-CD Disc is intended for use exclusively in the Mega-CD System.
- Do not bend it, crush it, or submerge it in liquids.
- Do not leave it in direct sunlight or near a radiator or other source of heat.
- Be sure to take an occasional recess during extended play, to rest yourself and the Mega-CD Disc.
- KEEP YOUR Mega-CD DISC CLEAN. Always hold by the edges, and keep in its case when not in use. Clean with a lint-free, soft dry cloth—wiping in straight lines from centre to edge. Never use solvents or abrasive cleaners.

Manipulation de votre Mega-CD™

- Le disque CD Mega est conçu pour être utilisé exclusivement avec le MEGA-CD de SEGA.
- Ne le pliez pas, ne posez rien dessus et ne l'immergez pas dans quelque liquide que ce soit.
- Ne l'exposez pas directement au soleil et ne le laissez pas près d'un radiateur ou de toute autre source de chaleur.
- Si vous jouez longuement, faites des pauses afin de vous reposer vous-même ainsi que le disque CD Sega.
- ASSUREZ-VOUS QUE VOTRE DISQUE Mega-CD RESTE TOUJOURS PROPRE. Tenez-le toujours par le bord et laissez-le dans son boîtier lorsque vous ne vous en servez pas. Nettoyez-le avec un chiffon doux et sec qui ne peluche pas - en l'essuyant toujours du centre vers le bord. N'utilisez jamais de dissolvants ni de nettoyants abrasifs.

Contents

Setting Up ____ 7
Control summary ____ 7
- Kick Off ____ 7
- Without the ball ____ 8
- With the Ball ____ 8
- Ball in the air ____ 9
- Goalkeeper ____ 9
- Goal Kick/Corner Kick/Throw-in ____ 9
- Penalty Kick ____ 9
- Free Kick ____ 9

Quickstart ____ 10
4 Way Play™ ____ 13
Introduction – a world of soccer ____ 14
At the Game Setup Screen ____ 16
- Exhibition ____ 16
- Tournament ____ 16
- Playoff ____ 16
- League ____ 17
- Options ____ 17

Choosing Controllers ____ 24
- Choosing Control Method ____ 25

Configuring your team ____ 26
- Start Game ____ 26
- Coaching/Stats ____ 27
- Control Setup ____ 34
- Highlights ____ 34
- Options ____ 34
- Quit Game ____ 35

Setting Up a Tournament ____ 36
- Select Teams Screen ____ 36
- Division Groupings ____ 38
- Playoffs ____ 39

Table des matières

Configuration ____ 7
Résumé des commandes ____ 7
- Coup d'envoi ____ 7
- Sans le ballon ____ 8
- Avec le ballon ____ 8
- Ballon en l'air ____ 9
- Gardien de buts ____ 9
- Dégagement de but/Corners /Remise en jeu 9
- Penalty ____ 9
- Coup franc ____ 9

Prise en main rapide ____ 10
Adaptateur 4 Way Play™ ____ 13
Introduction – un monde de football ____ 14
Dans L'écran Configuration du match ____ 16
- Exhibition ____ 16
- Tournoi ____ 16
- Eliminatoires ____ 16
- Ligue ____ 17
- Options ____ 17

Choix des manettes de jeu ____ 24
- Choix de la méthode de contrôle ____ 25

- Composition de votre équipe ____ 26
- Commencer le match ____ 26
- Entraîneur/Statistiques ____ 27
- Configuration des commandes ____ 34
- Faits saillants ____ 34
- Options ____ 34
- Quitter la partie ____ 35

Organisation d'un tournoi ____ 36
- Ecran Choix des équipes ____ 36
- Groupes de division ____ 38
- Eliminatoires ____ 39

Playoffs Team Selection 40
Creating a League 41
Selecting League Teams 42
On The Field 43
Kick Off/Restart 43
Controlling The Players 44
Ball Out Of Play 45
Keeper's Ball 47
Infringements 48
Bookings 50
Scoring 50
Half Time 51
Resume Game 52
Out of Town Scores 52
With the Game Paused 53
Resume Game 53
Coaching/Stats 54
Instant Replay 56
Resume Game 57
End of Game 58
Continue Tournament/League/Playoff 58
Save Game 59
Restoring A Saved Game 61
Credits 62

Sélection des équipes pour les Eliminatoires 40
Creation d'une ligue 41
Sélection des équipes de la Ligue 42
Sur le terrain 43
Coup d'envoi/Engagement 43
Contrôle des joueurs 44
Ballon mort 45
Ballon du gardien 47
Infractions 48
Carton jaune 50
Score 50
Mi-temps 51
Reprendre le jeu 52
Scores à l'extérieur 52
Pause en cours de partie 53
Reprendre le jeu 53
Entraîneur/Statistiques 54
Ralenti 56
Reprendre le jeu 57
Fin du match 58
Continuer le Tournoi/la Ligue/les Eliminatoires 58
Sauvegarder la partie 59
Reprendre la partie 61
Remerciements 62

Setting Up

1. Turn OFF the power switch on your Mega-CD.
2. Insert the CD into the console label-side up (if you model has a CD door, close it).
3. Turn ON the power switch.
4. The Extended Play logo appears followed by a video sequence. Press **START** twice for the ***FIFA International Soccer*** title screen and credits sequence.
5. Press **START** to bypass the title screen. The Game Setup screen appears (see *At the Game Setup Screen*).

Configuration

1. Éteignez votre MEGA CD Sega.
2. Insérez le CD dans la console face imprimée dessus (si votre modèle comporte une porte, fermez-la).
3. Allumez votre console.
4. Le logo Extended Play apparaît, suivi d'une séquence vidéo. Appuyez deux fois sur **START** pour faire apparaître l'écran d'accueil de ***FIFA International Soccer*** et la séquence de remerciements.
5. Appuyez sur **START** pour passer l'écran d'accueil. L'écran config. jeu apparaît (voir *Dans l'écran config. jeu*).

Control summary

Résumé des commandes



Kick Off

A, **B** or **C** Kick

Coup d'envoi

A, **B** ou **C** Coup de pied

Without the ball

A Sliding tackle/header (depending on position of ball)

B Highlight player nearest ball

C Speed boost and charge

B + C Shoulder charge/sliding tackle

With the Ball

D-Pad in any direction to control direction of player with the ball

A (hold) Lob/chip

B (hold) Pass

C (hold) Shoot

B + C One-touch passing movement

To back heel the ball, press **B**+D-Pad in opposite direction to which you're running.

Press and hold **A**, **B**, or **C** to add more power to the shot or pass.

Use the D-Pad to direct the ball in flight using after-touch.

Sans le ballon

A Tacle glissé/tête (selon la position du ballon)

B Sélection du joueur le plus proche du ballon

C Accélération et charge

B + C Charge d'épaule/tacle glissé

Avec le ballon

Utilisez le Pavé-D dans la direction souhaitée pour contrôler la direction du joueur qui a le ballon

A (Maintenu) Lob/Passe lobée

B (Maintenu) Passe

C (Maintenu) Tir

B + C Progression en une touche de balle

Pour faire une talonnade, appuyer sur **B**+Pavé-D dans la direction opposée à celle dans laquelle vous êtes en train de courir.

Appuyez et maintenez enfoncée la touche **A**, **B** ou **C** pour donner plus de puissance au tir ou à la passe.

Utilisez le Pavé-D pour diriger le ballon en vol en utilisant un effet.

Ball in the air

A, B, C Header, volley or bicycle kick

Goalkeeper

A, B Throw ball to nearby team mate/kick to team mate upfield

B Dive for ball (D-Pad in any direction to direct dive)

C Direction Box

Goal Kick/Corner Kick/Throw-in

A, B, C Kick/throw

Penalty Kick

A or **C** Shoot

B Switches penalty taker

Free Kick

A or **B** Pass

C Shoot on goal

Ballon en l'air

A, B, C Tête, reprise de volée ou ciseaux

Gardien de buts

A, B Lancer la balle à un co-équipier proche/faire une passe au co-équipier plus haut sur le terrain

B Plonger sur le ballon (Pavé-D dans n'importe quelle direction pour diriger le plongeon)

C Viseur

Dégagement de but/Corners /Remise en jeu

A, B, C Coup de pied /Lancer

Penalty

A ou **C** Tir

B Change le joueur qui tire le penalty

Coup franc

A ou **B** Passe

C Tir au but

Quickstart

To play ***FIFA International Soccer*** straightaway, consult this Quickstart and the Control Summary. You don't get the benefit of all the game's outstanding features, but you've plenty of time to come to terms with them later.

Insert the CD as in the Setting Up section and press **START** for the Game Setup screen. Press **START** to play an Exhibition match between England and the U.S. (see *Exhibition*). Press **START** for the Choose Controller screen and you play the game with the default settings; an Action game, without Off-Sides, on Dry Grass, with No Fouls, etc.

Even in a one-player game, the Choose Controller screen has two controller icons, one in the central neutral position and one assigned to the home team.

- Decide whether to play as England or the U.S. by using the D-Pad **left/right** to move the controller icon under the desired team name, and then press **START**. The computer controls the unselected team.

Prise en main rapide

Pour commencer directement à jouer à ***FIFA International Soccer***, consultez cette Prise en main rapide ainsi que le Résumé des commandes. Vous ne tirerez pas tout le bénéfice des caractéristiques remarquables de ce jeu, mais vous aurez tout votre temps plus tard pour en prendre connaissance.

Insérez le CD comme indiqué plus haut dans la section Configuration et appuyez sur **START** pour faire apparaitre l'écran config. jeu. Appuyez sur **START** pour jouer un match d'exhibition entre l'Angleterre et les Etats Unis (voir *Exhibition*). Appuyez sur **START** pour obtenir l'écran Manettes (de jeu) et pour jouer avec les paramètres par défaut ; un jeu d'Action, sans hors-jeux, sur pelouse sèche, avec l'option Aucune Faute, etc.

Même dans une partie à un seul joueur, l'écran Manettes (de jeu) comporte deux icônes de manettes de jeu, l'une en position centrale, neutre et l'autre assignée à l'équipe locale.

- En utilisant les touches **gauche/droite** du Pavé-D pour déplacer l'icône de la manette de jeu sous le nom de l'équipe choisie et en appuyant sur **START,** vous pouvez décider de jouer soit pour

Note: When the 4 Way Play adapter is plugged in, four controller icons appear on screen.

For details of choosing controllers when playing a two, three or four player game, see *Choosing Controllers*.

- Press **START** and the Game Configuration screen appears with Start Game marked with the football.

- Press **START** and you're taken straight onto the pitch. The teams play the game using the default settings as explained in *Configuring Your Team*.

Now it's kick-off time. In a one-player game, you control the player under the yellow star.

- If you're attacking, press **B** to pass the ball and direct the pass using the D-Pad. Pressing **A** lobs the ball, while **C** shoots on goal. When you're fighting for possession, press **B** to switch between players, press **A** for a sliding tackle, and

l'Angleterre soit pour les Etats Unis. C'est l'ordinateur qui contrôle l'équipe que vous n'avez pas choisie.

Note : Lorsque l'adaptateur 4 Way Play est branché, il y a alors quatre icônes de manettes de jeu qui apparaissent à l'écran.

Pour obtenir des détails sur la façon de choisir les manettes de jeu lorsque vous jouez à deux, trois ou quatre joueurs, reportez-vous à *Choix des manettes de jeu*.

- Appuyez sur **START** pour faire apparaître l'écran Tactique de match avec l'indication Début du jeu marquée par un ballon de football.

- Appuyez sur **START** pour vous retrouver directement sur le terrain. Les équipes entament le match en utilisant les paramètres par défaut comme cela est expliqué dans *Composition de votre équipe*.

C'est maintenant le coup d'envoi. Dans une partie à un joueur, vous contrôlez le joueur qui se trouve sous l'étoile jaune.

- En attaque, appuyez sur **B** pour passer le ballon et dirigez la passe à l'aide du Pavé-D. Appuyer sur **A** permet de lober le ballon et **C** de tirer au but. Lorsque vous essayez de prendre possession du ballon, appuyez sur **B** pour basculer le

press **C** to charge at the ball.

A full list of all the player actions you need to play ***FIFA International Soccer*** can be found in the *Control Summary*.

After a goal, and the subsequent player celebrations, the action automatically returns to the centre circle for the restart.

- To pause the game at any point during play, press **START**. This takes you to the Game Configuration screen, from where the Instant Replay option is now available (see *Instant Replay*) or you can re-configure your team's formation and tactics to suit changing match circumstances. From the Game Configuration screen, highlight Resume Game and press **START** and it's back to the pitch for more all-kickin' action.

- To begin the second half, highlight Resume Game and press **START**.

At full-time, you return to the Game Setup screen.

contrôle d'un joueur à l'autre, appuyez sur **A** pour un tacle glissé et appuyez sur **C** pour charger sur le ballon.

Vous trouverez dans le *Résumé des commandes* la liste complète de toutes les actions des joueurs nécessaires pour jouer à ***FIFA International Soccer***.

Après un but, le jouer est acclamé puis l'action revient automatiquement au rond central pour la remise en jeu.

- Pour faire une pause à n'importe quel moment de la partie, appuyez sur **START**. Ceci fait apparaître l'écran Tactique de match, à partir duquel l'option Ralenti est maintenant disponible (voir *Ralenti*) ou alors vous pouvez re-configurer la formation et les tactiques de votre équipe pour vous adapter aux circonstances changeantes du match. A partir de l'écran Tactique de match, sélectionnez Reprendre le jeu et appuyez sur **START** pour retourner sur le terrain et dans l'action.

- Pour commencer la seconde mi-temps, sélectionnez Reprendre le jeu et appuyez sur **START**.

Après la partie, vous retrouvez l'écran Configuration du jeu.

4 Way Play™

Want to let a few more pals in on the action? Electronic Arts has solved your problem with the all-new 4 Way Play four-player controller.

Simply plug the 4 Way Play into your Mega-CD, then plug up to four controllers into the adapter, and you're ready to go. You need to Reset the game for the 4 controller configuration to take effect – see *Choosing Controllers* to find out how to set up ***FIFA International Soccer*** for a 4-player game.

Note: Six-button controller users who are using the 4 Way Play must play in three-button mode.

The new 4 Way Play lets up to four people play ***FIFA International Soccer*** at once. You can play 2-against-1, 3-against-1, 2-against-2, or 4-against-the-Mega-CD. The adapter features an auto detect device, so all you have to do is plug it into the Mega-CD and you're ready to go!

When you use the 4 Way Play, the Choose Controller screen appears with four controllers, each a different colour. Just D-

Adaptateur 4 Way Play™

Vous voulez associer plusieurs amis à l'action ? Electronic Arts a résolu ce problème grâce à l'adaptateur 4 Way Play pour quatre joueurs.

Branchez simplement l'adaptateur 4 Way Play sur votre Mega-CD, puis branchez les quatre manettes de jeu sur l'adaptateur : vous voilà fin prêts. Vous devrez cependant reconfigurer le jeu pour que la configuration des quatre manettes soit effective – voir *Choix des manettes de jeu* pour savoir comment configurer ***FIFA International Soccer*** pour une partie à quatre joueurs.

Note : Les utilisateurs de manettes à six boutons qui utilisent l'adaptateur 4 Way Play doivent jouer en mode trois boutons.

Jusqu'à quatre personnes peuvent jouer ensemble à ***FIFA International Soccer*** grâce au nouvel adaptateur 4 Way Play. Vous pouvez jouer à 2 contre 1, à 3 contre 1, à 2 contre 2 ou à 4 contre le Mega-CD. L'adaptateur comporte un dispositif d'auto-détection si bien que la seule chose que vous ayez à faire, c'est de le brancher et vous voilà prêts !

Lorsque vous utilisez l'adaptateur 4 Way Play, l'écran Manettes (de jeu) apparaît avec quatre manettes de jeu, chacune

Pad the controller icons **left/right** under the appropriate teams (remember your colour!), and then press **START**.

Introduction – a world of soccer

From the slums of Sao Paulo to the suburbs of Stuttgart you see them, groups of children playing soccer, a pile of discarded clothes for goal posts, a tin can or tennis ball in place of stitched leather. At this level at least, the game is universal. It doesn't require expensive equipment or a lavish kit to fall in love with Association Football, just the desire to play. Make no mistake, it's from this youthful melee of flying feet and flailing arms that the next Pele or Maradona, Charlton or Cruyff will emerge.

Almost every nation on earth now competes at international level, and soccer is far and away the planet's most played, and watched, sport. This wasn't the case back in 1904 when the Fédération Internationale de Football

d'une couleur différente. Il vous suffit alors d'appuyer sur les touches **gauche/droite** du Pavé-D pour choisir les icônes des manettes de jeu sous les équipes appropriées (souvenez-vous de votre couleur !) puis d'appuyer sur **START**.

Introduction – un monde de football

On les voit depuis les taudis de Sao Paulo jusqu'aux banlieues de Stuttgart, ces groupes d'enfants jouant au football, une pile de vêtements en guise de poteaux de buts, une boîte de métal ou une balle de tennis à la place du ballon de cuir. À ce niveau au moins, ce jeu est universel. Ni équipement coûteux, ni matériel considérable ne sont nécessaires pour tomber amoureux du Football, seulement le désir de jouer. Ne vous méprenez pas, c'est de cette jeune mêlée de pieds volants et de bras battants qu'émergeront les prochains Pele ou Maradona, Charlton ou Cruyff.

Presque toutes les nations au monde jouent aujourd'hui au niveau international et le football est de loin le sport le plus pratiqué et le plus regardé de la planète. Tel n'était pas le cas en 1904 lorsque la Fédération Internationale de

Association (FIFA) was formed. The 7 founder members were all European: Belgium, Denmark, France, Holland, Spain, Sweden and Switzerland. It took another two years for the British to get wise and join the Association, although the first President of FIFA, D.B. Woolfall, was British.

Reflecting the diversity of teams and the world-wide interest in Association Football, ***FIFA International Soccer*** contains accurate team line-ups and player attributes for 58 national sides. Cameroon burst onto the world stage with exciting performances at Italia '90, and ***FIFA International Soccer*** reflects the emergence of African teams as powerful footballing nations. Field the skills of Cameroon against any of the more renowned footballing nations, such as Holland, Germany and Brazil – they're all here, in the soccer sim that brings the game stunningly to life, as only an EA SPORTS game can.

Football Association (FIFA) a été formée. Les sept membres fondateurs étaient tous européens : la Belgique, le Danemark, la France, la Hollande, l'Espagne, la Suède et la Suisse. Il a fallu encore deux ans avant que les anglais n'aient la sagesse de se joindre à l'Association même si le premier président de la FIFA, D.B. Woolfall, était britannique.

Reflétant la diversité des équipes et l'intérêt mondial pour le football, ***FIFA International Soccer*** présente des compositions d'équipes et des attributs de joueurs qui reflètent fidèlement 58 équipes nationales. Le Cameroun a fait une apparition fracassante sur la scène mondiale avec des performances excitantes lors du mondial '90 en Italie et ***FIFA International Soccer*** reflète l'émergence d'équipes africaines en tant que puissantes nations du football. Mettez en situation les compétences du Cameroun contre n'importe laquelle des nations du football les plus réputées, telle que la Hollande, l'Allemagne ou le Brésil – toutes sont présentes, dans cette simulation du football qui vous fait vivre le jeu d'une façon saisissante, comme seul un logiciel EA SPORTS peut le faire.

At the Game Setup Screen

Dans L'écran Config. jeu



Exhibition

A single 'friendly' game between the two teams of your choice. This is also the default mode.

Tournament

Choose between 1 – 8 teams to play in a Tournament. (For details, see *Setting Up A Tournament.*)

Playoff

Bypass the qualifying stage of a Tournament and go straight into the knock-out stage with the last 16 teams.

Exhibition

Un match simple " amical " entre deux équipes de votre choix. C'est le mode par défaut.

Tournoi

Choisissez de 1 à 8 équipes pour jouer dans un Tournoi. (Pour obtenir des détails, voir *Organisation d'un tournoi.*)

Eliminatoires

Évitez l'étape de qualification d'un tournoi et allez directement à l'étape des éliminatoires avec les 16 dernières équipes.

League

Choose up to eight teams to play one another for the League Championship. (For more information, see *Creating a League*.)

Options



Note: To return to the Game Setup screen after selecting your Options, press **START**.

Half Time

- D-Pad **left/right** and choose from 2, 4, 6, 8, 10, 20 and 45 minute halves. The default selection is 4 minute halves.

Ligue

Choisissez jusqu'à huit équipes pour jouer l'une contre l'autre dans les Championnats de la Ligue. (Pour de plus amples informations, voir *Création d'une ligue*.)

Options

Note : Pour retourner à l'écran config. jeu après avoir sélectionné vos options, appuyez sur **START**.

Mi-temps

- Appuyez sur les touches **gauche/droite** du Pavé-D pour choisir entre des mi-temps de 2, 4, 6, 8, 10, 20 ou 45 minutes. La sélection par défaut est de 4 minutes.

Fouls

- D-Pad **left/right** for None, Intermediate or Full.

Choose None and the referee doesn't call any fouls, no matter how severe the infringement (see *Infringements*). Intermediate mode means that the ref awards fouls, but won't book players for their misdeeds. However, with fouls on Full a vicious tackle or push could result, not only in a free kick, but in the ref also reaching for a yellow or red card.

Game Type

- Here you have a choice of Action or Simulation play. D-Pad **left/right** to make your selection.

In an Action game the players don't tire as the match progresses, so their shot power and accuracy doesn't deteriorate. A Simulation game, on the other hand, reproduces the effects of tired legs on the players' passing and shooting ability. Action is the default setting.

Fautes

- Utilisez les touches **gauche/droite** du Pavé-D pour choisir Aucune, Normales ou Toutes.

Si vous choisissez Aucune, l'arbitre n'appelle aucune faute même s'il s'agit d'une infraction grave (voir *Infractions*). Le mode Normales signifie que l'arbitre signale les fautes, mais ne prend pas les noms des joueurs pour leur mauvaise conduite. Cependant, si l'option Fautes est configurée sur Toutes, un tacle ou une bousculade particulièrement violents pourraient se finir par un coup franc ou même par un carton jaune ou rouge.

Type de match

- Ici vous choisissez entre le mode Action ou le mode Simulation. Utilisez les touches **gauche/droite** du Pavé-D pour faire votre choix.

Dans un match en mode Action, les joueurs ne se fatiguent pas au fur et à mesure que le jeu progresse, si bien que la puissance et la précision de leur tir ne s'altère pas. Un match en mode Simulation, au contraire, reproduit les effets de jambes fatiguées sur les passes des joueurs et sur leurs capacités de tir. Action est la configuration par défaut.

Off-Sides

- Turn these ON or OFF by pressing the D-Pad **left/right**. The default option is Off-Sides OFF.

The Off-Side rule has been the cause of much confusion and controversy. It is designed to prevent attacking players 'goal hanging' in the hope of getting the ball while the defenders are upfield. The rule states that there must be at least two defending players (including the goalie) between an attacker and the goal when the ball is played to him in the opposition half. This only applies when the attacking player is in a position to interfere with play. A player can't be Off-Side in his own half of the pitch, direct from a Throw-In or a Corner Kick.

When a player is caught Off-Side the referee signals a free kick, and the Off-Side icon appears along with the offending player's name. A free kick is then awarded (see *Free Kicks*).

With this option OFF the game is more free-flowing, with fewer free kicks and more scoring opportunities.

Hors-jeux

- Activez et désactivez cette option en appuyant sur les touches **gauche/droite** du Pavé-D. L'option par défaut est Hors-jeux désactivés (OFF).

La règle du hors-jeu a été la cause de la plus grande confusion et l'objet de nombreuses controverses. Elle est prévue pour éviter qu'un joueur ne reste trop près du but adverse dans l'espoir d'intercepter la balle pendant que les défenseurs sont en haut du terrain. Cette règle établit qu'il doit y avoir au moins deux défenseurs (y compris le gardien) entre un attaquant et le but lorsque la balle lui est lancée Cela ne s'applique que lorsque l'attaquant est dans une position lui permettant d'interférer avec le jeu. Un joueur ne peut être hors-jeu dans sa propre moitié de terrain, directement à l'issue d'une remise en jeu ou d'un corner.

Lorsqu'un joueur fait un hors-jeu, l'arbitre signale un coup franc, et l'icône Hors-jeu apparaît avec le nom du joueur fautif. Un coup franc est alors obtenu (voir *Coups francs*).

Lorsque cette option est désactivée, la partie est plus continue, avec moins de coups francs et plus d'occasions de marquer des points.

Note: With this option ON the ref awards a free kick for all Off-Sides, even if you choose Fouls None (see *Free Kicks*).

Weather

- The options here are Hot, Dry, Damp and Drenched. D-Pad **left/right** to scroll through them.

The influence of the weather conditions can be seen in the state of the pitch, which affects the movement of the ball on the ground and the height of its bounce. As a rule of thumb, the drier the conditions, the quicker the ball runs across the pitch and the higher it bounces.

Dry is the default setting.

Field Type

- Choose either Grass or Artificial by pressing the D-Pad **left/right**.

On the Artificial surface, a football bounces higher and runs along the ground faster. Grass is the default setting.

Note : Lorsque cette option est activée, l'arbitre siffle un coup franc pour tous les hors-jeux, même si vous choisissez l'option Aucune pour les Fautes (voir *Coups francs*).

Temps

- Les options ici sont Chaud, Sec, Humide et Pluvieux. Utilisez les touches **gauche/droite** du Pavé-D pour faire défiler ces options.

L'influence des conditions atmosphériques est visible dans l'état du terrain, qui affecte le mouvement du ballon sur le sol ainsi que la hauteur de son rebond. À l'évidence, plus les conditions atmosphériques sont sèches, plus la balle traverse rapidement le terrain et plus elle rebondit haut.

La configuration par défaut est Sec.

Type de terrain

- Choisissez soit Pelouse, soit Pelouse artificielle en appuyant sur les touches **gauche/droite** du Pavé-D.

Sur la surface artificielle, une balle de football rebondit plus haut et se déplace plus rapidement sur le sol. Pelouse est la configuration par défaut.

Clock

- D-Pad **left/right** for either Continuous or Out of Play.

With Continuous selected, time ticks off toward the final whistle even when the ball is out of play. However, to prevent time wasting the ref adds on time taken over free kicks and throw ins.

Continuous is the default setting.

Note: The clock only starts after the kick off.

Sound

- D-Pad **left/right** and select from Music and SFX (Sound effects), Surround SFX, Music Only, SFX Only and OFF. Unless you change this option you hear Music & SFX.

  Note: You need a Dolby Surround decoder in order for Surround SFX to work.

Goal Keepers

- Choose between Manual or Computer controlled goalies by pressing the D-Pad **left/right**.

Montre

- Utilisez les touches **gauche/droite** du Pavé-D pour choisir entre Continu ou Arrêt de Jeu.

Lorsque Continu est sélectionné, le temps s'écoule jusqu'au coup de sifflet final même lorsqu'il y a un temps mort. Quoi qu'il en soit, pour éviter de gaspiller du temps, l'arbitre rajoute le temps passé en coups francs et en remises en jeu.

Continu est la configuration par défaut.

Note : La montre ne se déclenche qu'après le coup d'envoi.

Son

- Utilisez les touches **gauche/droite** du Pavé-D et choisissez entre les options Musique et Foule, Effets ambiants, Musique, Foule ou Aucune. A moins de modifier cette option, vous entendez la musique et les effets sonores.
  Note : Pour obtenir les effets Surround, vous devez disposez d'un système Dolby Surround.

Gardiens de buts

- Choisissez des gardiens contrôlés en manuel ou par l'ordinateur en appuyant sur les touches **gauche/droite** du Pavé-D.

With Manual goalies you control the 'keeper yourself – not always an easy task in the heat of a titanic tournament final. So it's a good idea to set this option to Computer until you're more proficient at ***FIFA International Soccer***.

- In Manual mode, direct the goalie with the D-Pad as you would an outfield player. Press **B** to trigger a dive for the ball, while simultaneously using the D-Pad to control the direction of the dive.

Computer controlled 'keepers is the default mode.

Language

- D-Pad **left/right** to select either English, Deutsch (German), Français (French), or Español (Spanish).

Note: The language option appears here only the first time you start a game of ***FIFA International Soccer***. Once you have selected a language, it's stored in battery back-up and the Language button is replaced on the Set-Up Screen by the Restore button. However, you're still able to change the language for an individual game by going into the Options Menu and selecting a different Language.

Avec le mode manuel, vous contrôlez vous-même le gardien - ce qui n'est pas toujours tâche facile dans l'enthousiasme de la finale d'un tournoi titanesque. C'est donc une bonne idée de configurer cette option sur l'ordinateur jusqu'à ce que vous soyez un expert de ***FIFA International Soccer***.

- En mode manuel, dirigez le gardien avec le Pavé-D comme vous le feriez pour un autre joueur. Appuyez sur **B** pour provoquer un plongeon sur le ballon, tout en utilisant en même temps le Pavé-D pour contrôler la direction du plongeon.

Par défaut, les gardiens sont contrôlés par l'ordinateur.

Langue

- Utilisez les touches **gauche/droite** du Pavé-D pour choisir Français, Anglais, Allemand, ou Espagnol.

Note : L'option de la langue n'apparaît ici que la première fois que vous lancez une partie de ***FIFA International Soccer***. Une fois que vous avez sélectionné une langue, celle-ci est enregistrée dans la batterie de secours et le bouton Langue est remplacé dans l'écran Configuration par le bouton Reprise. Néanmoins, il est toujours possible de changer de langue pour une partie isolée en allant dans le menu Options et en sélectionnant une autre langue.

Leaving the Game Setup Screen

- Press **START** to leave the Game Setup screen and go to the Scouting Report screen; it gives you a quick look at the relative strengths and weaknesses of the two teams.

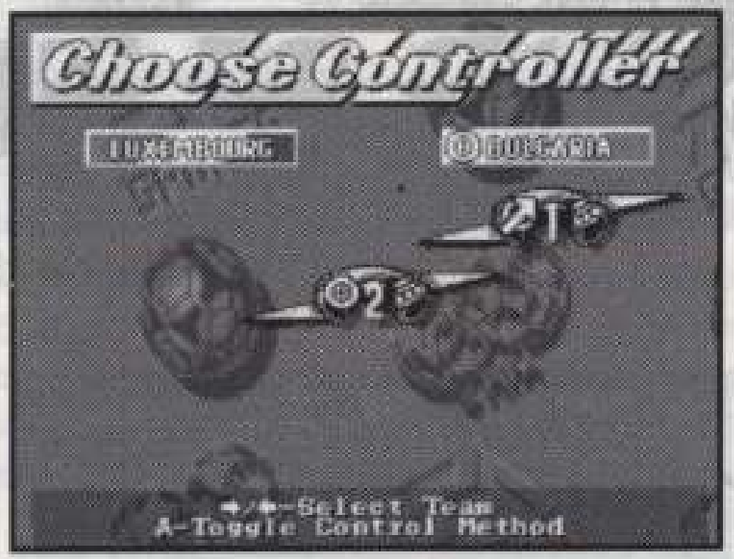
Quitter l'écran config. jeu

- Appuyez sur **START** pour quitter l'écran config. jeu et aller dans l'écran Equipes ; celui-ci vous permet de voir rapidement quelles sont les forces et les faiblesses des deux équipes.



Choosing Controllers

Manettes (de jeu)



This is where you decide who controls which team, and how many players to have per side.

Depending on the number of controllers plugged into the Mega-CD, you can play any configuration from one against the Mega-CD, 1-against-1, or as 2 team-mates. And so that more than two players can enjoy the thrills of ***FIFA International Soccer***, there's the Electronic Arts' 4 Way Play adapter (see *4 Way Play*).

- D-Pad **left/right** to place your controller icon under the team you wish to control.

C'est ici que vous choisissez qui contrôle quelle équipe, et combien d'utilisateurs jouent de part et d'autre.

Selon le nombre de manettes de jeu branchées sur votre Mega-CD, vous pouvez jouer avec n'importe quelle configuration, que ce soit seul contre le Mega-CD, à 1 contre 1, ou en tant que 2 co-équipiers. Et de façon à ce que plus de deux joueurs puissent apprécier les frissons de ***FIFA International Soccer***, Electronic Arts a conçu l'adaptateur 4 Way Play (voir *Adaptateur 4 Way Play*).

- Utilisez les touches **gauche/droite** du Pavé-D pour placer l'icône de votre manette de jeu sous l'équipe que vous souhaitez contrôler.

On the pitch, the team members controlled by users are highlighted on a coloured star. For details of this, see *On The Field – Controlling The Players.*

Choosing Control Method

FIFA International Soccer's unique perspective gives you a TV-style view down onto the pitch. To compensate for the angle from which you view the action, you can change the response of your D-Pad. The white arrow on the controller icons is currently angled, so you must use the diagonals on your D-Pad to make the players move straight up the pitch. Change the arrow to point directly up, and pressing **up/down/left/right** on the D-Pad moves a player around the pitch in a straight line.

- Press **A** to toggle between these two control methods.

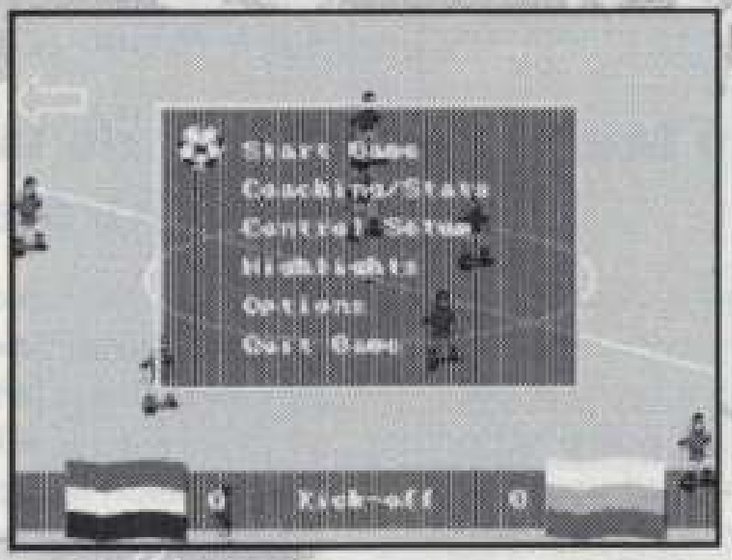
Sur le terrain, les membres de l'équipe contrôlés par les utilisateurs sont en surbrillance sur une étoile de couleur. Pour obtenir de plus amples détails, voir *Sur le terrain - Contrôle des joueurs.*

Choix de la méthode de contrôle

La perspective unique de ***FIFA International Soccer*** vous donne une vue plongeante sur le terrain similaire à celle que vous auriez à la télévision. Pour compenser l'angle selon lequel vous voyez l'action, vous pouvez modifier la réponse de votre Pavé-D. La flèche blanche sur les icônes des manettes de jeu montre l'angle courant, si bien que vous devez utiliser les diagonales sur votre Pavé-D pour déplacer les joueurs à travers le terrain. Changez la flèche pour pointer directement en haut, et, en appuyant sur les touches **haut/bas/gauche/droite** sur le Pavé-D, vous déplacerez un joueur en ligne droite à travers le terrain.

- Appuyez sur **A** pour basculer entre ces deux méthodes de contrôle.

Configuring your team



1. From the Choose Controller screen, press **START** for the Game Configuration screen.
2. To configure your team, direct the football icon down through the list of options with the D-Pad, and then press **C**.

Start Game

- Press **START** to leave the Game Configuration screen and go directly to the match using the default Game Configuration settings.

Composition de votre équipe

1. À partir de l'écran Manettes (de jeu), appuyez sur **START** pour obtenir l'écran Tactique de match.
2. Pour composer votre équipe, servez-vous du Pavé-D pour diriger l'icône du ballon de football à travers la liste des options puis appuyez sur **C**.

Commencer le match

- Appuyez sur **START** pour quitter l'écran Tactique de match et entrer directement dans le match en utilisant les paramètres par défaut de Tactique de match.

Coaching/Stats

Entraîneur/Statistiques



Under the Coaching/Stats categories, you can select a number of options, including Team Formation, Team Coverage, Team Strategy, Substitutions, Statistics, Score Summary, and Foul Summary. When a strategy, formation or team coverage option is highlighted, ie. All Out Attack, pressing the **A** Button will give you a video preview of that option.

Sous les catégories Entraîneur/Statistiques, vous pouvez sélectionner un certain nombre d'options, parmi lesquelles la disposition de l'équipe, sa formation, sa stratégie, le résumé du score et celui des fautes. Lorsqu'une option (stratégie, formations, disposition) est sélectionnée, Attaque Totale par ex.,vous verrez une vidéo de cette option en appuyant sur **A**.

Formations

Formations



- Highlight Formations and press **C** for the Team Formation screen. D-Pad **up/down** to select a formation from the available options. The yellow Xs on the pitch mark player positions.

The available formations are:

3-5-2: The well-manned midfield tries to win the ball before the 3-man defence is threatened, and feeds it to the forwards.

4-4-2: A well-balanced although conventional formation, solid in both defence and midfield, but requiring a good understanding between the two centre-forwards if goals are to flow.

Sweeper: An extra man at the back plays in a freer defensive role. He's the last line of defence when the men in front have been beaten, but can also push up into midfield and sweep the ball forward.

4-2-4: Although weakened in midfield, the four forwards are expected to overwhelm any unwary opposition defence. Especially effective in conjunction with Attack strategies.

- Mettez Formations en surbrillance et appuyez sur **C** pour obtenir l'écran Formation. Servez-vous des touches **haut/bas** du Pavé-D pour sélectionner une formation parmi les options disponibles. Les croix jaunes sur le terrain marquent les positions des joueurs.

Les formations disponibles sont :

3-5-2 : Le milieu de terrain, qui est bien pourvu en joueurs, essaie d'intercepter le ballon avant que la Défense 3 joueurs ne soit menacée et le fait passer aux avants.

4-4-2 : Une formation bien équilibrée quoique conventionnelle, solide aussi bien en défense qu'en milieu de terrain, mais qui exige une bonne compréhension entre les deux avant-centres s'il doit y avoir beaucoup de buts.

Libero : Un joueur supplémentaire à l'arrière joue un rôle de défense plus libre. Il représente la dernière ligne de défense lorsque les joueurs de l'avant ont été battus, mais il peut aussi remonter en milieu de terrain et faire passer le ballon devant.

4-2-4 : Quoique le milieu de terrain soit affaibli, les quatre avants sont censés écraser toute défense imprudente des adversaires. D'autant plus efficace en conjonction avec des stratégies d'Attaque.

4-3-3: Another well-balanced formation, this adds to the attacking options of 4-4-2, although there is a subsequent weakening of the midfield.

- Having chosen your formation, press **START** to return to the Coaching/Stats screen.

Coverage

Here you adjust the range of your players' pitch coverage.

1. D-Pad **up/down** to select Defence, Midfield or Attack,

2. Then D-Pad **left/right** to adjust the length of the arrow on the pitch. The Midfield arrow can be extended in either direction, toward defence and attack.

Hints: The further your defenders push up, the more likely you are to find yourself under-manned in defence when the opposition counter-attack. Leave the midfield players grouped in the centre of the pitch and it's hard for them to link with defenders and attacking players, but spread them too thin and they're likely to

4-3-3 : Une autre formation bien équilibrée, celle-ci ajoute aux options d'attaque de la 4-4-2, quoiqu'il en résulte un certain affaiblissement en milieu de terrain.

- Quand vous avez choisi votre formation, appuyez sur **START** pour revenir à l'écran Entraîneur/Statistiques.

Disposition

Vous définissez ici la position des joueurs sur le terrain ainsi que le champ d'action des différentes positions.

1. Utilisez les touches **haut/bas** du Pavé-D pour sélectionner Défense, Milieu de terrain ou Attaque.

2. Utilisez ensuite les touches **gauche/droite** du Pavé-D pour ajuster la longueur de la flèche sur le terrain. La flèche du Milieu de terrain peut être allongée dans toutes les directions, vers la défense et l'attaque.

Suggestions : Plus vos défenseurs vont loin, plus vous avez de chances de voir votre défense trop faible lorsque l'adversaire contre-attaque. Si vous laissez les joueurs de milieu de terrain groupés au centre du terrain, il leur est alors difficile de faire la liaison entre les joueurs d'attaque et de défense ; par contre si

be overrun. The area of pitch covered by your forward players depends to a large extent on the chosen strategy (see *Strategy*); if you're playing Long Ball it's alright to leave them camped well inside the opposition half, but choose Defend and they need to drop back.

- When you've adjusted Team Coverage, press **START**. The Coaching/Stats screen reappears.

Strategy

- D-Pad **up/down** to select one of the available options. The arrows on the pitch change to illustrate each strategy.

None: No set strategy.

Long Ball: From defence the ball is punted upfield, with midfield and attacking players racing up to meet it. Often referred to as Route 1, this strategy is simple, direct, and works best when you have tall centre-forwards who are good headers of the ball. Soccer purists, however, would say that it lacks the finesse of skilful passing play.

vous les disséminez sur le terrain, il se feront probablement déborder. La zone du terrain que couvrent vos avants dépend pour une large part de la stratégie choisie (voir *Stratégie*) ; si vous jouez une balle longue il n'y a pas de problème à les laisser campés bien à l'intérieur du terrain adverse, mais si vous choisissez l'option Défense, ils devront revenir en arrière.

- Lorsque vous avez ajusté la Disposition de l'équipe, appuyez sur **START**. L'écran Entraîneur/Statistiques réapparaît.

Stratégie

- Utilisez les touches **haut/bas** du Pavé-D pour sélectionner une des options disponibles. Les flèches sur les terrain changent pour illustrer chacune des stratégies.

Aucune : Pas de stratégie définie.

Balle longue : Un défenseur dégage le ballon en attaque d'un coup de volée, en même temps que les milieux de terrain et les attaquants courent pour la réceptionner. Souvent citée sous le nom de Route 1, cette stratégie est simple, directe, et marche mieux si vous avez des avant-centres grands et qui sont de bons joueurs de têtes. Les puristes du football diraient néanmoins qu'il lui manque la finesse d'un habile jeu de passe.

All Out Defend: Players are kept behind the ball in an attempt to fend off the opposition by sheer weight of numbers. Choose this if you expect a real hammering from the opposition forwards, or in the dying moments of a match when you're defending a narrow lead.

Attack: An open strategy designed to maximise goal mouth incidents, with defenders pushing up and midfield players supporting the front men.

Defend: A tight strategy that keeps midfielders in and around your own half of the pitch to form an extra defensive barrier.

All Out Attack: Everyone pushes forward into the opposition half, giving little thought to preventing goals. Use when time is running out and defeat would otherwise be inevitable.

- When you're happy with your choice of strategy, press **START** and it's back to the Coaching/Stats screen.

Starting Line-up

- With Starting Line-up highlighted, press **C** for the Starting Line-up screen.

Défense totale : Les joueurs restent derrière le ballon pour essayer de repousser l'adversaire par le simple poids du nombre. Choisissez cette stratégie si vous vous attendez à une forte pression des avants adverses, ou encore dans les moments creux d'un match lorsque vous défendez une courte avance.

Attaque : Une stratégie ouverte conçue pour augmenter les opportunités de buts, avec les défenseurs qui remontent et les milieux de terrain supportant les avants.

Défense : Une stratégie serrée qui garde vos milieux de terrain dans ou près de votre propre terrain pour former une barrière défensive supplémentaire.

Attaque totale : Tous les joueurs avancent sur le terrain de l'adversaire sans réellement penser à protéger les buts. Utilisez-la lorsque le temps vous manque et que la défaite serait inévitable autrement.

- Lorsque vous êtes satisfait de la stratégie que vous avez choisie, appuyez sur **START** pour revenir à l'écran Entraîneur/Statistiques.

Composition de l'équipe

- Lorsque Compos. équipe est sélectionné, appuyez sur **C** pour obtenir l'écran correspondant.

Here you can adjust your line-up for the upcoming match.

1. D-Pad **up/down** and highlight the desired player. On the pitch, his yellow X flashes. To change line-up, see *Substitutions*.

2. The whole of the squad is listed, although only the first 11 take the pitch. With a player name highlighted, D-Pad **left/right** to check his Skill Ratings (see *Skill Ratings*).

Note: After the match begins, the Starting Line-up options are replaced by the Substitutions option (see *Substitutions*).

Skill Ratings

- Highlight a player and D-Pad **left/right** to check out his Skill Ratings.

Skill Ratings range from 0 to 99, in each of the 13 categories. The Skills Rated are: Skill, Speed, Reaction, Ball Control, Shot Power, Shot Accuracy, Slides, Agility, Bicycles, Headers, Stamina, Passing and Aggression.

Vous pouvez alors ajuster votre formation pour le match à venir.

1. Utilisez les touches **haut/bas** du Pavé-D et mettez le joueur que vous voulez en surbrillance. Sur le terrain, la croix jaune qui lui correspond clignote. Pour modifier la Compos. équipe, voir *Remplacements*.

2. L'ensemble de l'équipe est ainsi passé en revue, quoique seuls les 11 premiers joueurs aillent sur le terrain. Lorsqu'un nom de joueur est en surbrillance, utilisez les touches **gauche/droite** du Pavé-D pour vérifier ses aptitudes (voir *Aptitudes*).

Note : Lorsque le match est commencé, les options de la Compos. équipe sont remplacées par l'option Remplacements (voir *Remplacements*).

Aptitudes

- Mettez un joueur en surbrillance et utilisez les touches **gauche/droite** du Pavé-D pour vérifier ses aptitudes.

Les aptitudes des joueurs sont notées de 0 to 99 dans chacune des 13 catégories. Les aptitudes notées sont les suivantes : Aptitude, Vitesse, Réaction, Contrôle de la balle, Puissance de tir, Précision de tir, Tacles, Agilité, Ciseaux, Têtes, Endurance, Passes et Aggressivité.

- Having re-shaped your team and made all your desired substitutions, press **START** for the Coaching/Stats screen.

Resume Game

Leave the Coaching/Stats screen and return to the Game Configuration screen.

Statistics

This lists the match statistics under the appropriate team flag. The listed stats are: Score, Shots on Goal, Saves, Corner Kicks, Minutes (in possession) Attacking, In Midfield, Defending, and Fouls.

- When you've analysed why you're doing so badly, or finished gloating about your superiority, press **START** for the Coaching/Stats screen.

Score Summary

On the Score Summary screen you can see which players have scored, the team they scored for, and the time when the ball flew into the back of the net.

- Lorsque vous avez re-formé votre équipe et fait toutes les substitutions souhaitées, appuyez sur **START** pour obtenir l'écran Entraîneur/Statistiques.

Reprendre le jeu

Quittez l'écran Entraîneur/Statistiques et revenez à l'écran Tactique du match.

Statistiques

Vous y trouverez les statistiques du match sous le drapeau de l'équipe en question. Ces statistiques portent sur le Score, les Tirs au but, les Arrêts, les Corners, les Coups de pieds, les Minutes (pendant lesquelles l'équipe a eu le ballon en sa possession), en Attaque, en Milieu de terrain, en Défense ainsi que sur les Fautes.

- Lorsque vous avez analysé les raisons qui font que vous vous en tirez si mal, ou quand vous avez fini de triompher de votre supériorité, appuyez sur **START** pour obtenir l'écran Entraîneur/Statistiques.

Résumé du score

Sur l'écran Résumé score, vous pouvez voir quels joueurs ont marqué des buts, l'équipe pour laquelle ils ont marqué ces buts, ainsi que le temps écoulé lorsque le ballon a volé dans le fond du filet.

Foul Summary

On the Foul Summary screen all the miscreants whose actions have warranted a red or yellow card are listed, along with their team and the time the offense took place.

Control Setup

- Press **C** to enter the Choose Controller screen (for more info on this, see *Choosing Controllers*). Press **START** to return to the Game Configuration screen.

Highlights

View video highlights and scores from your own game.

Options

Choose the Game Type, Fouls, Off-sides, Goal Keepers, and Sound options from the Options menu. Sound familiar? That's because these are some of the same options you set from the Options Menu in the Setup Screen; you can reset them here. For more info, see *Options* in the *At The Setup Screen* section.

Résumé des fautes

Sur l'écran Résumé fautes, tous les mécréants dont les actions ont valu un carton rouge ou jaune sont répertoriés avec le nom de leur équipe ainsi que le temps écoulé quand l'infraction a eu lieu.

Configuration des commandes (Régl. contrôles)

- Appuyez sur **C** pour entrer dans l'écran Manettes (de jeu) (pour de plus amples informations à ce sujet, voir *Choix des manettes de jeu*). Appuyez sur **START** pour retourner à l'écran Tactique de match.

Faits saillants

Visualisez les vidéos des faits saillants et des buts de votre jeu.

Options

Choisissez le Type de match, les Fautes, les Hors-jeux, les Gardiens de buts ainsi que les options sonores dans le menu Options. Cela vous semble familier ? C'est parce que vous avez déjà configuré certaines de ces options dans le menu Options de l'écran Configuration, il vous est possible de les redéfinir ici. Pour obtenir plus d'informations, voir *Options* dans la section *Dans l'écran config. jeu*.

Quit Game

- D-pad **down** to Quit Game and press **C**. You're asked to confirm this decision YES or NO. D-Pad **left/right** to choose, and then press **C**.

In an Exhibition match, YES takes you back to the Game Setup screen, with the current match lost; in a Tournament match, YES returns to the Division Group screen; in a Playoff match, YES returns to the Playoff Tree; in a League match, YES returns you to the League Standings.

NO returns you to the Game Configuration screen.

Quitter la partie

- Utilisez la touche **bas** du Pavé-D pour sélectionner Quitter la partie et appuyez sur **C**. Il vous est demandé de confirmer votre décision par OUI ou NON. Utilisez les touches **gauche/droite** du Pavé-D pour choisir, puis appuyez sur **C**.

Dans un match d'Exhibition, OUI vous renvoie à l'écran config. jeu et vous perdez le match en cours ; Au cours d'un match d'un Tournoi, OUI vous envoie à l'écran Groupes de division ; dans un match de Finale, OUI fait apparaître l'Arbre des éliminatoires ; enfin, dans un match de Ligue, OUI vous renvoie aux Classements.

NON vous renvoie à l'écran Tactique de match.

Setting Up a Tournament

In ***FIFA International Soccer,*** international Tournaments are structured with six qualifying groups of four teams. All the teams in a group play one another, and the top two go forward to the Playoff stage (see *Playoffs*). The addition of the four best runners-up means that there are 16 teams left to compete for the EA SPORTS trophy.

- On the Game Setup screen, D-Pad **up/down** to highlight Tournament and press **START**.

Organisation d'un tournoi

Dans ***FIFA International Soccer,*** les tournois internationaux se composent de six groupes de qualification de quatre équipes chacun. Toutes les équipes d'un groupe jouent l'une contre l'autre, et les deux vainqueurs finals passent au niveau des Eliminatoires (voir *Eliminatoires*). L'addition des quatre meilleurs seconds signifie qu'il y a 16 équipes qui jouent pour le trophée EA SPORTS.

- Sur l'écran config. jeu, utilisez les touches **haut/bas** du Pavé-D pour mettre Tournoi en surbrillance, puis appuyez sur **START**.

Select Teams Screen

Écran Choix des Equipes



Choose the teams themselves from the Select Teams screen. You can only play as the teams selected here. The results of matches between the remaining teams are revealed at the Division Groupings screen after each of your games.

- Press **A** to add teams to the Tournament. You can choose to control 1-8 teams. Press **C** to remove a team from the Tournament.

The first team in the list is highlighted, and its strengths and weaknesses displayed on the left in the Skills Window. The longer the gold bar for a given category, the higher the team's skill rating in that aspect of their play. The six skills rated are Shooting, Running, Passing, Defence, Tackling and Goalies. There is also a final Overall rating.

- D-Pad **left/right** to run through the other teams available for selection.

- Having decided which team matches you will play, press **START** for a look at the Division Groupings screen.

Choisissez les équipes elles-mêmes à partir de l'écran Equipes. Vous ne pouvez choisir que les équipes présentées ici. Les résultats des matches entre les équipes restantes sont révélés dans l'écran Division après chacun de vos matchs.

- Appuyez sur **A** pour ajouter des équipes au Tournoi. Vous pouvez choisir d'avoir de 1 à 8 équipes. Appuyez sur **C** pour en enlever.

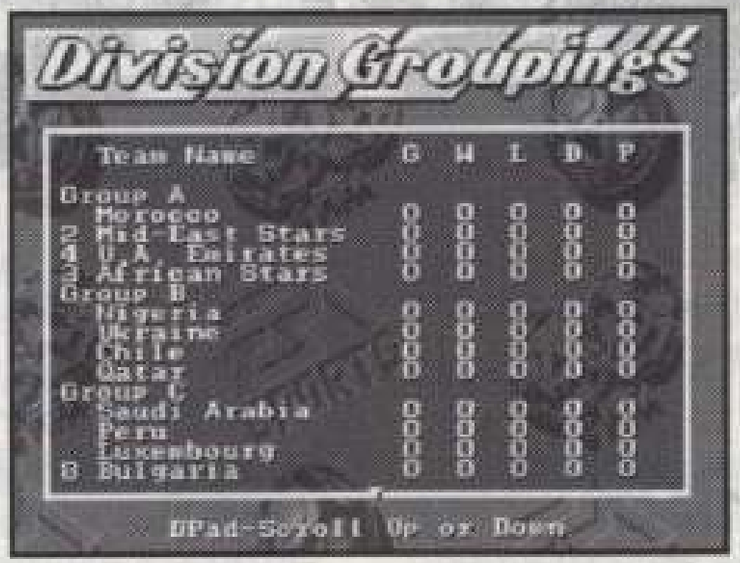
C'est la première équipe de la liste qui est en surbrillance, ses forces et faiblesses sont affichées à gauche dans la fenêtre des Aptitudes. Plus la barre dorée est longue pour une catégorie donnée, plus l'équipe a une note élevée en ce qui concerne cet aspect du jeu. Les six aptitudes qui sont notées ici sont le Tir, la Course, les Passes, la Défense, les Tacles et les Gardiens. Il y a aussi une note finale générale.

- Utilisez les touches **gauche/droite** du Pavé-D pour vous déplacer dans les équipes disponibles.

- Lorsque vous avez décidé quel(s) joueur(s) vont contrôler quelle(s) équipe(s), appuyez sur **START** pour voir l'écran Division.

Division Groupings

Groupes de division



The Division Groupings screen accurately reflects real soccer tournaments in that your chosen tournament teams are placed randomly within the six groups, A-F. This throws up the possibility of many interesting matches between arch-rival nations, and some real one-sided goal feasts when the greats of world soccer take on the minnows – plus the added possibility of an upset or two.

- D-Pad **up/down** to scroll through the tournament groups.

Your chosen tournament teams are numbered 1-8, and the match about to be played – the first of the tournament – is highlighted in yellow. In all tournament games, extra time and sudden death are played until one team wins.

L'écran Division reflète de façon exacte les tournois réels de football en ce sens que les équipes que vous avez choisies pour le tournoi sont placées au hasard dans les six groupes A à F. Cela multiplie les possibilités de matches intéressants entre des nations traditionnellement rivales, ainsi que des kyrielles de buts encaissés lorsque les grands du monde du football en rencontrent le menu fretin – sans compter la possibilité d'un renversement ou deux.

- Utilisez les touches **haut/bas** du Pavé-D pour vous déplacer dans les groupes des tournois.

Les équipes que vous avez choisies pour les tournois sont numérotées de 1 à 8, et le match qui va être disputé – le premier du tournoi– est en surbrillance en jaune. Dans toutes les parties du tournoi, les prolongations et la mort subite sont jouées jusqu'à la victoire de l'une ou l'autre équipe.

- Press **START** or **C** to go to the Choose Controller screen.

Configuring Tournament Games

1. From the Scouting Report, press **START** for the Game Configuration screen where you can set up the match as you see fit (see *Configuring Your Team*).
2. When you're happy with the configuration of the teams, mark Start Game and press **START**.

Playoffs

When you select Playoffs from the Game Setup menu, the Select Teams screen appears, from which you can select up to 8 teams to send to the Playoffs series.

1. Press the D-Pad **left/right** to select teams.
2. Press **A** to add teams to the Playoffs. You can choose to have 1-8 teams.
3. Press **C** to subtract teams from the Playoffs.
4. Press **START** to exit.

- Appuyez sur **START** ou sur **C** pour faire apparaître l'écran Dépistage.

Organisation des matches du tournoi

1. A partir du Dépistage, appuyez sur **START** pour obtenir l'écran Tactique de match où vous pouvez organiser le match comme cela vous semble le plus adapté (voir *Composition de votre équipe*).
2. Lorsque vous êtes satisfait de la composition des équipes, sélectionnez Commencer le match et appuyez sur **START**.

Eliminatoires

Lorsque vous sélectionnez Eliminatoires dans le menu Configuration de la partie, l'écran Equipes apparaît, dans lequel vous pouvez choisir jusqu'à 8 équipes à envoyer dans les séries des Eliminatoires.

1. Utilisez les touches **gauche/droite** du Pavé-D pour sélectionner les équipes.
2. Appuyez sur **A** pour ajouter des équipes pour les Eliminatoires. Vous pouvez choisir d'avoir de 1 à 8 équipes.
3. Appuyez sur **C** pour en enlever.
4. Appuyez sur **START** pour sortir.

Playoffs Team Selection

Choose the teams themselves at the Select Teams screen. You can only play as the teams selected here. The results of matches between the remaining teams are revealed at the Playoff Schedule screen after each of your games. In playoff games, as in tournament matches, extra time and sudden death are played until a winner emerges.

When you select Playoffs from the Game Setup menu, you go automatically to the Select Teams screen. Team Selection in Playoffs mode works just as it does in Tournament mode; for more information, see *Select Teams* under *Setting Up A Tournament*.

Sélection des équipes pour les Eliminatoires

Choisissez les équipes elles-mêmes dans l'écran Equipes. Vous ne pouvez choisir que les équipes présentées ici. Les résultats des matches entre les équipes restantes sont révélés dans l'écran Tableau des éliminatoires après chacun de vos matches. Dans les matches de Eliminatoires comme dans ceux des tournois, les prolongations et la mort subite sont joués jusqu'à ce qu'un vainqueur émerge.

Lorsque vous sélectionnez Eliminatoires dans le menu Configuration du jeu, vous accédez directement à l'écran Equipes. La Sélection des équipes en mode Eliminatoires marche de la même façon qu'en mode Tournoi ; pour plus d'informations, voir *Sélection des équipes* dans *Organisation d'un tournoi*.



As the Playoffs consist of the knock-out stage of a tournament, you don't get Division Groupings; the Playoffs Schedule screen appears with your chosen teams numbered. The remaining slots are filled by computer-chosen national sides. The first Playoff game is highlighted. After each game, you can return to the Playoffs Schedule for a look at your next opponent and to find out who's not made it through.

In Tournament mode, the Playoffs Schedule is only available after all the Division Groupings matches have been completed and the last 16 teams competing for the EA SPORTS trophy decided.

- From the Playoff Schedule screen press **START** or **C** for the Choose Controller screen (see *Choosing Controllers*). Press **START** now and you're at the Scouting Report screen.

Creating a League

When you select League from the Game Setup menu, the Select Teams screen appears, from which you can select up to 8 teams to enter into League play.

Comme les Eliminatoires représentent la phase cruciale d'un tournoi, vous n'avez pas de Groupes de division ; le Tableau des éliminatoires apparaît avec les numéros des équipes que vous avez choisies. Les emplacements restants sont remplis par des équipes nationales choisies par l'ordinateur. La première partie des Eliminatoires est en surbrillance. Après chaque match, vous pouvez consulter le Tableau des éliminatoires pour connaître votre prochain adversaire et pour voir qui s'est fait éliminer.

En mode Tournoi, le Tableau des éliminatoires n'est accessible que lorsque tous les matches de Groupes de division ont été joués et que les 16 équipes qui restent en lice pour gagner le trophée EA SPORTS sont connues.

- À partir de l'écran Tableau des éliminatoires, appuyez sur **START** ou sur **C** pour obtenir l'écran Manettes (de jeu) (voir *Choix des manettes de jeu*). Appuyez sur **START** maintenant pour accéder à l'écran Dépistage.

Creation d'une ligue

Lorsque vous sélectionnez Ligue dans le menu Configuration du jeu, l'écran Equipes apparaît, à partir duquel vous pouvez sélectionner jusqu'à 8 équipes pour entrer dans la Ligue.

- Press **A** to add teams to the League. You can choose to have 1-8 teams.

- Press **C** to subtract teams from the League.

Selecting League Teams

1. D-pad **up/down**
2. D-Pad **left/right** to scroll through the list of ***FIFA International Soccer's*** 64 international teams.

3. Having made your selection, press **START** for the League Standings screen. Your teams are numbered 1-8, with randomly chosen teams making up the numbers should you pick less than eight. The first pairing is highlighted in yellow.

Choose the teams themselves at the Select Teams screen. You can only play as the teams selected here. The results of matches between the remaining teams are revealed at the League Standings screen after each of your games.

- From the League Standings screen, press **START** to go to the Choose Controller screen.

- Appuyez sur **A** pour ajouter des équipes à la Ligue. Vous pouvez choisir d'avoir de 1 à 8 équipes.

- Appuyez sur **C** pour en enlever.

Sélection des équipes de la Ligue

1. Utilisez les touches **haut/bas** du Pavé-D
2. Utilisez les touches **gauche/droite** du Pavé-D pour faire défiler la liste des 64 équipes de ***FIFA International Soccer.***
3. Lorsque vous avez fait votre choix, appuyez sur **START** pour obtenir l'écran Classements. Vos équipes sont numérotées de 1 à 8, avec des équipes prises au hasard pour compléter ce nombre si vous n'en avez pas choisi autant. Les deux premières équipes à se rencontrer sont en surbrillance en jaune.

Choisissez les équipes elles-mêmes dans l'écran Equipes. Vous ne pouvez choisir que les équipes présentées ici. Les résultats des matches entre les équipes restantes sont révélés dans l'écran Classements après chacun de vos matches.

- À partir de l'écran Classements, appuyez sur **START** pour accéder à l'écran Manettes (de jeu).

When playing in League Mode, you can visit the League Standings screen after every match to check on the current state of play and how the last set of matches have affected league positions. You play every team in the league twice before the League Champions are decided, with 2 points awarded for a win and 1 for drawn games.

On The Field

- When you've set up the game you want and are satisfied with your team configuration, press **START** and the real action begins – on the pitch.

Kick Off/Restart

The players take up their positions on either side of the centre circle.

- To kick off and get the game underway, or restart following a goal and after half time, press **A**, **B** or **C**. Use the D-Pad to direct the pass.

Note: None of the defending team are allowed into the centre circle until the ball has been kicked off.

Lorsque vous jouez en mode Ligue, vous pouvez consulter l'écran Classements après chaque match pour vérifier l'état actuel du jeu et comment les derniers matches ont affecté les positions dans la ligue. Chaque équipe dans la ligue joue deux fois avant que les Champions de la Ligue ne soient déclarés, avec 2 points accordés pour une victoire et 1 point pour un match nul.

Sur le terrain

- Lorsque vous avez configuré le jeu comme vous le souhaitez et que vous êtes satisfait de la définition de votre équipe, appuyez sur **START** pour que l'action prenne place réellement – sur le terrain.

Coup d'envoi/Engagement

Les joueurs occupent leurs positions de part et d'autre du rond central.

- Pour donner le coup d'envoi et commencer le match, ou pour l'engagement après un but ou après la mi-temps, appuyez sur **A**, **B** ou **C**. Utilisez le Pavé-D pour diriger la passe.

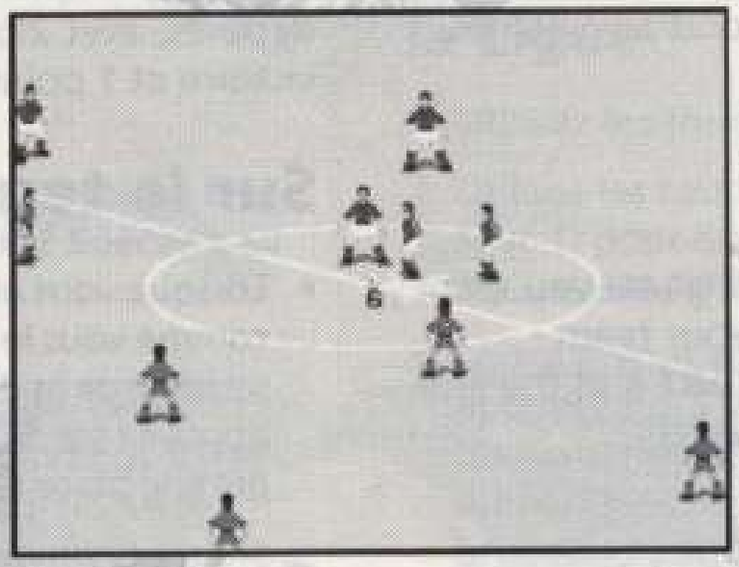
Note : Aucune des équipes en défense n'est admise dans le rond central avant le coup d'envoi du ballon.

Controlling The Players

You control the player under the coloured star. The star appears only as an outline when the player hasn't got the ball. The star is solid when the player is in possession.

Contrôle des joueurs

Vous contrôlez le joueur qui se situe sous l'étoile de couleur. Cette étoile n'apparaît que sous la forme d'un contour lorsque le joueur n'a pas le ballon. Elle est pleine dans le cas contraire.



The colour of the star varies depending on the number of the controller you're using:

Controller 1: Yellow

Controller 2: Red

Controller 3: Blue

Controller 4: Pink

- To switch between players, press **B**. The star moves to your player nearest to the ball. D-Pad in every direction to direct the movements of a highlighted player.

La couleur de l'étoile dépend du numéro de la manette de jeu que vous utilisez :

Manette 1 : Jaune

Manette 2 : Rouge

Manette 3 : Bleu

Manette 4 : Rose

- Pour basculer d'un joueur à un autre, appuyez sur **B**. L'étoile se déplace sur votre joueur le plus proche du ballon. Utilisez le Pavé-D dans chaque direction pour diriger les mouvements d'un joueur en surbrillance.

For a description of ***FIFA International Soccer***'s button presses, see *Control Summary*.

Ball Out Of Play

The ball is out of play when the whole of its circumference passes over the sideline or goal line, signalled by the referee's whistle. This results in one of 3 different methods of restarting play:

Goal Kicks: An attacking player shoots wide of the goal and none of the defenders touch the ball on its way over the goal line. The ball is automatically placed at the corner of the goalie's box (which side depends on where the ball went out).

- Press **A** or **B** and the goalie kicks the ball upfield.

Alternatively, press **C** and the yellow Direction Box lets you place the kick more accurately. Use the D-Pad to highlight the area of the pitch you want the ball to reach. Press **A** or **B** now for a more accurately placed Goal Kick.

Note: From a Goal Kick, the ball must at least reach the edge of the penalty area. No other players are allowed into the penalty area until the ball has been cleared.

Pour une description des boutons de ***FIFA International Soccer***, voir *Résumé des commandes*.

Ballon mort

On dit que le ballon est mort lorsque la totalité de sa circonférence est passée sur la ligne de touche ou sur la ligne de fond, ce qui est signalé par un coup de sifflet de l'arbitre. Il y a alors 3 différentes méthodes de remettre le ballon en jeu :

Dégagement du gardien : Un joueur en attaque tire à l'extérieur des buts et aucun défenseur ne touche le ballon sur sa trajectoire au delà de la ligne de fond. Le ballon est automatiquement placé aux 6 mètres (du côté où le ballon est sorti).

- Appuyez sur **A** ou sur **B** et le gardien dégage la balle dans le terrain.

Il est aussi possible d'appuyer sur **C** et le viseur jaune vous permet de diriger le tir de façon plus précise. Utilisez le Pavé-D pour mettre en surbrillance la zone du terrain où vous voulez envoyer le ballon. Appuyez sur **A** ou sur **B** maintenant pour que le tir du gardien soit plus précis.

Note : Lorsqu'il y a un coup de pied du gardien, le ballon doit atteindre au moins le bord de la surface de réparation. Aucun autre joueur n'est admis dans la surface de réparation avant que la balle n'ait été dégagée.

Corner Kicks: The last player adjudged to have touched the ball on its way over the goal line was a defender or the goalie. A Corner Kick is taken from within the quarter circle marked around the corner flag (which side depends on where the ball went out). The player taking the kick is chosen automatically.

- Use the D-Pad to place the yellow Direction Box where you want the ball to go, and then press **A, B** or **C** to launch the kick into the penalty area.

Throw Ins: Taken from the sideline where the ball went out of play, a throw in is awarded when an opposition player kicks the ball into touch. The player taking the throw is chosen automatically. The number of the player is highlighted in a coloured star at the bottom of the screen.

- Move the Direction Box to the area of the pitch you want to throw (see *Goal Kicks*) and then press **A, B** or **C**.

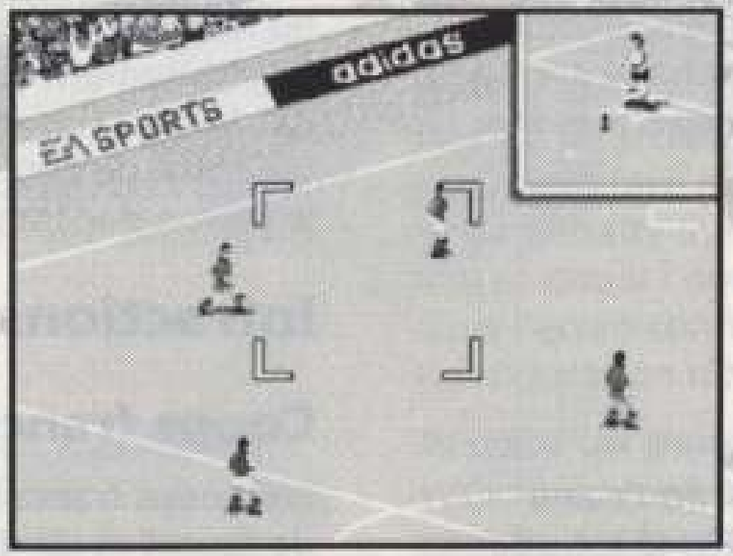
Corners : Le dernier joueur ayant touché le ballon qui a traversé la ligne des buts était un défenseur ou le gardien. Dans ce cas, un Corner est tiré à partir du quart de cercle qui entoure le drapeau signalant le coin du terrain (du côté où la balle est sortie). Le joueur qui tire le Corner est choisi automatiquement.

- Servez-vous du Pavé-D pour placer le viseur jaune où vous voulez que le ballon aille, puis appuyez sur **A, B** ou **C** pour lancer le ballon dans la surface de réparation.

Remises en jeu : Effectuée à partir de la ligne de touche à l'endroit où le ballon est sorti du jeu, une remise en jeu est obtenue quand un joueur adverse donne un coup de pied dans le ballon qui franchit la ligne de touche. C'est le joueur qui a fait le tir qui est choisi automatiquement pour la remise en jeu. Le numéro du joueur est en surbrillance dans une étoile de couleur en bas de l'écran.

- Déplacez le viseur sur la zone du terrain que vous voulez atteindre (voir *Dégagements du gardien*) puis appuyez sur **A, B** ou **C**.

Keeper's Ball



When an attack breaks down and the ball is safely in the goalie's arms, it's 'Keeper's Ball. Even with computer goalies selected (see *Setting Up the Game*), the controller with the appropriately coloured star has to get the ball back into play.

The goalie can kick or throw the ball upfield.

- **To throw**: Press **A** or **B** and use the D-pad to direct a throw to a nearby defender.
- **To kick**: Press **C** and call up the yellow Direction Box. Use the D-Pad to direct this to the area of the pitch you want the ball to hit, and then press **A** or **B**.

Ballon du gardien

Lorsqu'une attaque a échoué et que le ballon est en sécurité dans les bras du gardien, on dit que c'est le Ballon du gardien. Même lorsque les gardiens sont contrôlés par l'ordinateur (voir *Configuration du jeu*), c'est la manette de jeu avec l'étoile de la couleur appropriée qui doit remettre la balle en jeu.

Le gardien peut dégager la balle d'un coup de pied ou en la lançant à la main.

- **Pour la lancer** : Appuyez sur **A** ou sur **B** et servez-vous du Pavé-D pour diriger le lancer vers un défenseur proche.
- **Pour dégager au pied** : Appuyez sur **C** pour appeler le viseur jaune. Servez-vous ensuite du Pavé-D pour la diriger sur la zone du terrain que vous voulez que le ballon atteigne, puis appuyez sur **A** ou sur **B**.

Note: When using the Direction Box, keep an eye on the goalie to check for encroaching opposition players. Unlike Goal Kick situations, the penalty area isn't a safe haven when the 'keeper has the ball in his arms.

Infringements

Free Kicks

Free kicks are awarded for fouls and technical infringements. These include violent or late tackles, shoving a player off the ball and off-sides (see *Off-Sides*).

When you win a free kick, the ball is placed where the infringement took place, so there's no chance of gaining a few yards by creeping forward with the ball. A player is automatically designated to take the kick.

- Use the D-Pad to control the direction of the kick. Press **B** for a short free kick to a nearby player. If you're in range, press **C** for a shot on goal direct from the free kick.

Note: Opposition players must remain 10 yards from the ball until the kick is taken.

Note : Lorsque vous utilisez le viseur, surveillez le but du coin de l'oeil pour voir les mouvements des joueurs adverses. Contrairement aux dégagements du gardien, la surface de réparation n'est pas un havre de paix lorsque le gardien tient le ballon dans ses bras.

Infractions

Coups francs

Les Coups francs sont obtenus à l'occasion de fautes et d'infractions techniques. Parmi celles-ci, les tacles violents ou tardifs, le fait d'écarter un joueur de la balle en le poussant ainsi que les Hors-jeu (voir *Hors-jeu*).

Lorsque vous gagnez un coup franc, le ballon est placé à l'endroit où l'infraction a eu lieu, il n'est donc pas utile de gagner quelques mètres en rampant avec le ballon. Un joueur est désigné automatiquement pour faire le tir.

- Utilisez le Pavé-D pour contrôler la direction du tir. Appuyez sur **B** pour un coup franc court vers un joueur proche. Et si vous êtes assez près, appuyez sur **C** pour un tir au but direct.

Note : Les joueurs adverses doivent rester à 10 mètres du ballon jusqu'à ce que le coup franc ait été tiré.

Penalties

A Penalty is awarded when an infraction worthy of a free kick occurs in the penalty area. So a foul by the defender within his own penalty area results in a penalty kick (unless, of course, you choose Fouls None at the Game Setup screen – see *Setting Up the Game*).

Saving a penalty: The ball is placed on the penalty spot automatically. Only your 'keeper and the opposition penalty taker are allowed into the penalty area. Outfield players cannot enter until the ball has been kicked. Even with computer goalies (see *Setting Up the Game*), you have to attempt a save.

- As the ball is struck, D-Pad **left/right** and press **B** to dive in what you hope is the right direction.

Taking a penalty: The computer automatically nominates a penalty taker, who stands in the penalty area ready for the kick.

1. Press **B** to change player. Now it's just you against the 'keeper.

Penalties

Un Penalty est obtenu quand une infraction méritant un coup franc a lieu dans la surface de réparation. Donc une faute d'un défenseur à l'intérieur de sa propre surface de réparation résulte en un tir de penalty (à moins, bien sûr, que vous n'ayez choisi l'option Aucune pour Fautes dans l'écran config. jeu – voir *Configuration du jeu*).

Arrêter un penalty : Le ballon est automatiquement placé au point de penalty. Seuls votre gardien et le joueur adverse qui tire le penalty sont admis dans la surface de réparation. Les autres joueurs ne peuvent entrer jusqu'à ce que le penalty ait été tiré. Même si vos gardiens sont contrôlés par l'ordinateur (voir *Configuration du jeu*), vous devez tenter d'arrêter le ballon.

- Lorsque la balle est frappée, utilisez les touches **gauche/droite** du Pavé-D et appuyez sur **B** pour plonger dans la direction dont vous espérez que c'est la bonne.

Tirer un penalty : L'ordinateur désigne automatiquement un joueur pour tirer le penalty, celui-ci se tient prêt pour le tir dans la surface de réparation.

1. Appuyez sur **B** pour changer de joueur. Maintenant il n'y a plus que vous contre le gardien.

2. Press **A** or **C** to shoot and use the D-Pad to direct the ball in the air using after-touch. This could be the clearest scoring opportunity you get all match, so don't mess it up.

When more than one user per team is human-controlled, the one who was fouled gets to take the penalty kick.

Bookings

If the referee considers a foul to be particularly vicious, he is likely to show the guilty player the yellow card. Play stops while the ref takes the player's name and the Yellow Card message appears.

Repeat offenders generally receive the red card and are sent from the pitch. Again play stops, and his team has to struggle on with only ten men – a sent off player can't be replaced by a sub (see *Substitutions*).

Scoring

There's only one way to score in ***FIFA International Soccer***, and that's to put the ball in the back of the net. In actual fact, the ball need only break the plane of

2. Appuyez sur **A** ou sur **C** pour tirer et servez-vous du Pavé-D pour diriger le ballon en l'air en utilisant un effet. Il se peut fort bien que ce soit la seule occasion de marquer des points de tout le match, ne la gaspillez donc pas..

Lorsque plusieurs utilisateurs contrôlent plusieurs joueurs d'une même équipe, c'est celui contre qui la faute a été commise qui tire le penalty.

Carton jaune

Si l'arbitre considère qu'une faute est assez grave, il y a de grandes chances pour qu'il mette un carton jaune au joueur coupable. Le jeu s'arrête pendant que l'arbitre prend le nom du joueur et le message Carton jaune apparaît.

Les récidivistes reçoivent en général un carton rouge et doivent sortir du terrain. Le jeu s'arrête de la même façon, et son équipe doit se débrouiller avec seulement dix joueurs– un joueur renvoyé ne peut être remplacé (voir *Remplacements*).

Score

Il n'y a qu'un seul moyen de marquer des points dans ***FIFA International Soccer***, c'est d'envoyer le ballon dans le fond du filet. En réalité, il faut juste que le ballon

the goal line (imagine an invisible wall linking the goal line to the posts and the bar) for the ref to signal a successful strike. However, the whole of the ball must cross the line, so there's no point in hassling the man in black when you think you've scored.

- To shoot, press **C**. Hold **C** for a more powerful shot. You can use the D-Pad to direct the ball in flight using after-touch.

After a Goal

When the celebrations of the goal scorer and his team-mates have died down, the ball is returned to the centre circle for the restart (see *Kick-off/Restart*).

Half Time

Soccer is a game of two halves. At the end of the first you might be over the moon, but by the final whistle you could be sick as a parrot.

When the referee signals the end of the first half, both teams retire to the sideline and the Game Configuration screen appears. Resume Game is highlighted, but

franchisse le niveau de la ligne de but (imaginez un mur invisible reliant la ligne de but aux poteaux et à la barre) pour que l'arbitre accepte le but. Cependant, la totalité du ballon doit traverser la ligne, il n'est donc pas nécessaire d'enquiquiner l'homme en noir lorsque vous pensez avoir marqué.

- Pour tirer, appuyez sur **C**. Maintenez **C** appuyé pour un tir plus puissant. Vous pouvez vous servir du Pavé-D pour diriger le ballon en vol en utilisant un effet.

Après un but

Lorsque le joueur qui a marqué le but a été suffisamment acclamé, et que ses co-équipiers se sont calmés, le ballon est renvoyé dans le rond central pour l'engagement (voir *Coup d'envoi/Engagement*).

Mi-temps

Le Football se joue en deux mi-temps. Il est possible que vous soyez aux anges à la fin de la première, mais vous risquez fort de déchanter au moment du coup de sifflet final.

Lorsque l'arbitre siffle la fin de la première mi-temps, les deux équipes se retirent derrière la ligne de touche et l'écran Tactique de match apparaît.

if you need to make changes to your team and tactics, now's the time to do it; you can change Control Setup, Coaching/Stats, or Options selections from this screen, or Quit the current game (see *Configuring Your Team*). You can also look at the half-time round-up using the Out of Town Scores option.

Resume Game

- When you're ready to return to the fray, highlight Resume Game and press **C**.

Out of Town Scores

Similar to Highlights in the Game Setup screen. You can use Out of Town Scores to look at scores and video highlights of matches around the world.

1. To look at action around the world, highlight Out of Town Scores and press **C**.

2. To leave the Out of Town Scores screen and return to the Game Configuration Screen, press **C** again.

L'option Reprendre le jeu est en sélectionnée mais si vous avez besoin d'apporter des modifications à votre équipe ou à vos tactiques, c'est le moment de le faire : vous pouvez changer la Configuration des commandes, les options Entraîneur/Statistiques ou les sélections des options à partir de cet écran, voire quitter la partie en cours (voir *Composition de votre équipe*). Vous pouvez également regarder les autres tours des éliminatoires à la mi-temps en utilisant l'option Scores à l'extérieur.

Reprendre le jeu

- Lorsque vous êtes prêt à retourner au combat, mettez Reprendre le jeu en surbrillance et appuyez sur **C**.

Scores à l'extérieur

Similaires aux Faits saillants de l'écran Configuration d'un match. Vous pouvez choisir Scores à l'extérieur pour regarder les scores et les vidéos des faits saillants des autres matches dans le monde.

1. Pour regarder les actions des matches dans le monde, sélectionnez Scores à l'extérieur et appuyez sur **C**.

2. Pour quitter l'écran Scores à l'extérieur et revenir à l'écran Tactique de match, appuyez à nouveau sur **C**.

With the Game Paused

Pause en cours de partie



- To pause the game at any time during play, just press **START**.

This brings up the Game Configuration screen with the following options: Resume Game, Coaching/Stats, Instant Replay, Control Setup, Highlights, Options, and Quit Game.

- To select an option from the Game Configuration screen, press the D-Pad **up/down** to place the rotating football by the option, and then press **C**.

- Pour marquer une pause à tout moment d'un match, appuyez simplement sur **START**.

L'écran Tactique de match apparaît avec les options : Reprendre le jeu,Entraîneur/Statistiques, Ralenti, Configuration des commandes (Régl. contrôles), Faits saillants, Options et Quitter jeu.

- Pour sélectionner une option à partir de cet écran, appuyez sur les touches **haut/bas** du Pavé-D pour placer le ballon devant l'option choisie, puis appuyez sur **C**.

Resume Game

Leave the Game Configuration screen and return to the game.

Reprendre le jeu

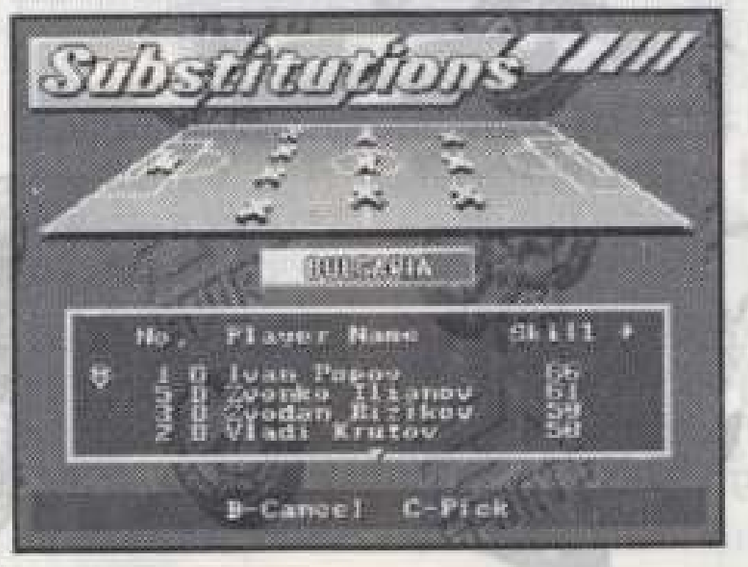
Quittez l'écran Tactique de match pour retourner dans la partie.

Coaching/Stats

You can reset the options you selected from Coaching/Stats screen. All the options are the same as before (see *Configuring Your Team* for more information), except for the Starting Line-up option which has been replaced by the Substitutions option.

Entraîneur/Statistiques

Vous pouvez redéfinir les options que vous avez sélectionnées dans l'écran Entraîneur/Statistiques. Toutes ces options sont les mêmes que précédemment (voir *Composition de votre équipe* pour de plus amples informations), excepté l'option Compos. équipe qui a été remplacée par l'option Remplacements.



Substitutions

1. D-Pad **down** to Substitutions and press **C**; and the Substitutions screen appears.

2. D-Pad **up/down** through the team roster. Highlight the player to be substituted, and then press **C**; his name appears beneath the team roster, next to the word "swap".

Remplacements

1. Utilisez la touche **bas** du Pavé-D pour sélectionner Remplacements et appuyez sur **C** pour faire apparaître l'écran Remplacements.

2. Utilisez les touches **haut/bas** du Pavé-D pour vous déplacer dans le tableau de l'équipe. Mettez en surbrillance le joueur à remplacer et appuyez sur **C** ; son nom apparaît sous le tableau de l'équipe.

3. D-Pad **up/down** to the player you want to replace him with. You can check his Skill Ratings against those of the player to be substituted (see *Skill Ratings*). The name of the substitute player appears next to the word "with", underneath the player he's replacing.
4. Press **C** and the OK message confirms that a substitution has been made. In Simulation mode, the number of subs used per game is limited to two; there is no such restriction in Action mode.
5. To Cancel and choose another player name, press **A**.
6. Press **START** to return to the Coaching/Stats screen.

Resume Game

Leave the Coaching/Stats screen and return to the Game Configuration screen.

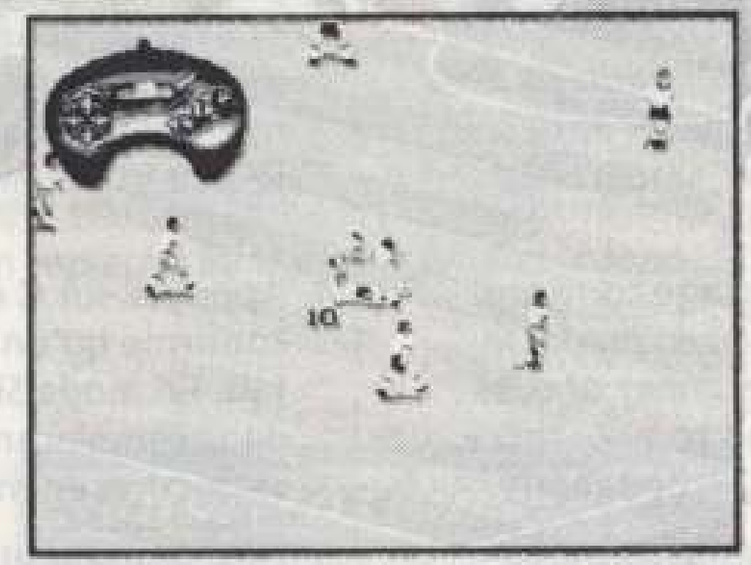
3. Utilisez les touches **haut/bas** du Pavé-D pour choisir le joueur remplaçant. Vous pouvez comparer ses aptitudes à celles du joueur sortant (voir *Aptitudes*). Le nom du remplaçant apparaît sous le joueur qu'il remplace.
4. Appuyez sur **C** et le message OK confirme qu'un remplacement a été fait. En mode Simulation, il n'y a que deux remplaçants ; il n'y a pas de telle restriction en mode Action.
5. Pour annuler et choisir un autre nom de joueur, appuyez sur **A**.
6. Appuyez sur **START** pour revenir à l'écran Entraineur/Statistiques.

Reprendre le jeu

Quittez l'écran Entraîneur/Statistiques et retournez à l'écran config. jeu.

Instant Replay

Ralenti



Want to re-live the classic moment when you scissor-kicked a thirty yard volley into the top of the net? This is where you can, with ***FIFA International Soccer's*** Instant Replay feature.

- On the Game Configuration screen, highlight Instant Replay and press **C**. The Instant Replay screen appears. This has a shot of the action paused and a controller icon in the top left of the screen.

The controller buttons control the following replay functions:

- Hold **A** to rewind the action. Release **A** to stop rewinding.
- Tap **B** to advance the play one frame at a time. Hold **B** to fast forward.

Vous voulez revivre le moment extraordinaire où pour reprendre le ballon de volée vous avez exécuté une bicyclette des trente mètres dans la lucarne ? Vous pouvez le faire ici, grâce à la fonction Ralenti de ***FIFA International Soccer***.

- Dans l'écran Tactique de match, mettez Ralenti en surbrillance et appuyez sur **C**. L'écran Ralenti apparaît. Celui-ci est arrêté sur une vue de l'action et comporte une icône de manette dans l'angle en haut à gauche de l'écran.

Les boutons de la manette permettent de contrôler les fonctions suivantes :

- Maintenez **A** pour revenir en arrière. Relâchez pour arrêter le rembobinage.
- Tapez brièvement sur **B** pour visualiser image par image. Maintenez **B** pour accélérer.

- Press **C** to replay the action at normal speed. To watch it again, press **A** and the tape rewinds.

Track Player

1. Use the D-Pad to highlight a single player and track his movements throughout the replay.
2. Press the D-Pad in any direction and the yellow Track Box appears on screen. Move this over a player and a yellow cross hair shows that the camera has locked on.
3. Now press **B** or **C** as before to review this player's performance at centre stage.
4. To return to the Game Configuration screen, press **START**.

Resume Game

- To return to the pitch, highlight Resume Game with the D-Pad and then press **C**. You're taken back to the exact moment at which play was paused. Any configuration changes come into immediate effect.

- Appuyez sur **C** pour revoir l'action en vitesse normale. Pour la revoir à nouveau, appuyez sur **A** et maintenez appuyé.

Suivre un joueur

1. Utilisez le Pavé-D pour sélectionner un joueur de façon à suivre ses mouvements tout au long du ralenti.
2. Appuyez sur le Pavé-D dans n'importe quelle direction et la Boîte de suivi, jaune, apparaît à l'écran. Déplacez-la sur un joueur et une croix jaune montre que la caméra s'est fixée sur lui.
3. Appuyez maintenant sur **B** ou sur **C** comme auparavant pour revoir l'action de ce joueur au centre de la scène.
4. Pour revenir à l'écran Tactique de match, appuyez sur **START**.

Reprendre le jeu

- Pour retourner sur le terrain, mettez Reprendre le jeu en surbrillance à l'aide du Pavé-D puis appuyez sur **C**. Vous revenez alors au moment exact où la partie a été arrêtée. Si vous avez modifié la configuration, les changements prennent immédiatement effet.

End of Game

The final whistle blows, the game's over. At the end of an Exhibition match, you return to the Game Setup screen. At the end of a Tournament, League, or Playoffs game, the End of Game screen appears with these options: Continue Tournament/League/Playoffs (depending on the kind of game you were playing), Save Game, Control Setup, Coaching/Stats, Out of Town Scores, Options and Quit Game. For descriptions of the Control Setup and Coaching/Stats screens, see *Configuring Your Team*.

Continue Tournament/League/Playoff

Using this option takes you to the next game or round of a Tournament, League, or Playoffs.

Fin du match

Le coup de sifflet final retentit, le match est terminé. À la fin d'un match d'Exhibition, l'écran config. jeu réapparaît. À la fin d'un Tournoi, d'une Ligue ou d'Eliminatoires, l'écran Fin du match apparaît avec les options suivantes : Continuer le Tournoi/la Ligue/les Eliminatoires (selon la partie que vous étiez en train de jouer), Sauvegarder la partie, Configurer les commandes (Régl. contrôles), Entraîneur/Statistiques, Scores à l'extérieur, Options et Sortir du tournoi/la Ligue/les Eliminatoires. Pour obtenir des descriptions sur la Configuration des commandes et sur l'écran Entraîneur/Statistiques, voir *Composition de votre équipe*.

Continuer le Tournoi/la Ligue/les Eliminatoires

Utiliser cette option vous fait avancer à la partie suivante ou au prochain tour du Tournoi, de la Ligue ou des Eliminatoires.

Save Game

Sauvegarder la partie



The Save Game option is available only from the End of Game Menu. You can save only Tournament, Playoff, and League games; Exhibition games can't be saved.

Selecting Save Game from the menu displays the following information.

Home Flag of the home team

Vis. Flag of visiting team

W Number of games won

L Number of games lost

D Number of games drawn

P Number of points

L'option Sauvegarder la partie est disponible seulement dans le menu de la Fin du match. Vous ne pouvez sauvegarder que les parties d'un Tournoi, des Eliminatoires ou d'une Ligue ; les parties en mode Exhibition ne peuvent être sauvegardées.

Sélectionner Sauvegarder la partie dans le menu fait apparaître les informations suivantes.

Local Drapeau de l'équipe locale

Vis. Drapeau de l'équipe des visiteurs

G Nombre de matches gagnés

P Nombre de matches perdus

N Nombre de matches nuls

P Nombre de points

G Level to which the Tournament/Playoff/League has been played

(i.e. T4 = Tournament level 4, L7 = League level 7)

PL Number of human players playing

Saved games are automatically tagged by the ***FIFA International Soccer*** game program with this line of information; it functions as the saved game's "name".

Five Saved Game slots are available. When these are full, you have the option of overwriting a previously saved game or cancelling a new save selection.

1. Press the D-Pad **up/down** to scroll to the slot in which you want to save a game. The game always defaults to an empty slot or the last game saved.

If you attempt to save a game to an already full slot, you're asked "Are You Sure? YES/NO" Press the D-Pad **left/right** to select Yes or No and press **C**.

B Niveau auquel le Tournoi/les Eliminatoires/la Ligue ont été joués

(ex. T4 = Tournoi niveau 4, L7 = Ligue niveau 7)

J Nombre d'utilisateurs contrôlant des joueurs

Les parties sauvegardées sont automatiquement étiquetées par le programme du jeu ***FIFA International Soccer*** avec cette ligne d'informations ; cela tient lieu de " nom " pour la partie sauvegardée.

Cinq parties peuvent ainsi être sauvegardées. Lorsque ce nombre est atteint, vous avez la possibilité d'effacer une partie préalablement sauvegardée ou d'annuler la demande d'enregistrement.

1. Appuyez sur les touches **haut/bas** du Pavé-D pour vous déplacer jusqu'à l'emplacement où vous voulez sauvegarder une partie. Par défaut, c'est l'emplacement vide qui est sélectionné, ou encore celui de la dernière partie sauvegardée.

Si vous essayez de sauvegarder une partie dans un emplacement déjà occupé, le message suivant apparaît : " Êtes-vous sûr ? OUI/NON ". Servez-vous alors des touches **gauche/droite** du Pavé-D pour sélectionner OUI ou NON et appuyez sur **C**.

2. Press **C** to Save the game.
3. Press the **START** button to return to the End of Game menu.

Restoring A Saved Game

1. Highlight Restore from the Game Setup screen and press **C**.
2. Press the D-Pad **up/down** to select the saved game you want to restore and press **C**.
3. You are asked "Restore? YES/NO". If you choose YES, you will restore the saved game; if you choose NO, you will stay in the Restore screen. Press the D-Pad **left/right** to indicate your choice and press **C**.
4. To leave the Restore screen at any time, press **START**.

Note: If you restore a game without saving your current game, the current game data is erased as the other game is loaded.

2. Appuyez sur **C** pour Sauvegarder la partie.
3. Appuyez sur le bouton **START** pour revenir au menu Fin du match.

Reprendre la partie

1. Mettez Reprise de la partie en surbrillance dans l'écran config. jeu et appuyez sur **C**.
2. Appuyez sur les touches **haut/bas** du Pavé-D pour sélectionner le match sauvegardé que vous voulez reprendre et appuyez sur **C**.
3. Le message suivant apparaît : "Etes-vous sûr ? OUI/NON". Si vous choisissez OUI, vous reprenez la partie sauvegardée, si par contre vous choisissez NON vous restez dans l'écran Reprise de la partie. Appuyez sur les touches **gauche/droite** du Pavé-D pour indiquer votre choix et appuyez sur **C**.
4. Pour quitter à tout moment l'écran Reprise de la partie, appuyez sur **START**.

Note : Si vous reprenez une partie sans avoir sauvegardé votre match en cours, les données de celui-ci sont perdues lors du chargement de la partie.

Credits

Lead Programmer: Pete Veys
Programming: Ben Cho, Kevin Pickell
Lead Artist: Mike Swanson
Artists: Donna Brockopp-Wilson, John Rix
Music & Sound Effects: Jeff Dyck
Video Editing: Mike Swanson
Producer: Bruce McMillan
Development Director: Ken Lam
Assistant Producer: Steve Livaja
Product Managers: Neil Thewarapperuma, Chip Lange
Additional Artists: David Adams, Dianna Davies, Suzan Germic, Margaret Livesey
Additional Sound Effects: Steve Royea, Edwin Dolinski
Additional Video Editing: Marc Aubanel, Steve Livaja
Documentation: Neil Cook
Documentation Design: Colin Dodson

Lead Tester: John Santamaria
Additional Product Testers: Wayne Radford, Jon Bruce, Marcin Karasinski, Rod Higo, Colin Cox, Jonathan Kawaguchi, and Shawn Smith
Quality Assurance: Erik Whitford, Bill Scheppler, Pete Murphy
Special Thanks To: Joey Della-Savia, Adrienne Travica, Paulette Doudell, Brad Gour, Mark Lange. Jonathan Yim

Remerciements

Programmeur principal : Pete Veys
Programmation : Ben Cho, Kevin Pickell
Artiste principal : Mike Swanson
Artistes : Donna Brockopp-Wilson, John Rix
Musique & Effets sonores : Jeff Dyck
Édition Video : Mike Swanson
Réalisateur : Bruce McMillan
Directeur du Développement : Ken Lam
Assistant réalisateur : Steve Livaja
Chefs de Produit : Neil Thewarapperuma, Chip Lange
Autres Artistes : David Adams, Dianna Davies, Suzan Germic, Margaret Livesey
Complément d'effets sonores : Steve Royea, Edwin Dolinski
Édition Video supplémentaire : Marc Aubanel, Steve Livaja
Documentation : Neil Cook
Conception de la Documentation : Colin Dodson
Testeur principal : John Santamaria
Tests : Wayne Radford, Jon Bruce, Marcin Karasinski, Rod Higo, Colin Cox, Jonathan Kawaguchi, and Shawn Smith

Contrôle Qualité : Erik Whitford, Bill Scheppler, Pete Murphy
Nous remercions particulièrement : Joey Della-Savia, Adrienne Travica, Paulette Doudell, Brad Gour, Mark Lange. Jonathan Yim

Cinepak™ for Sega is a trademark of SuperMac Technology, Inc.
Dolby and double-D are trademarks of Dolby Laboratories Licensing Corporation.
Brought to you in association with adidas Predator.
The FIFA logo is © 1977 FIFA/DEYHLE. Used under license by Electronic Arts.
4 Way Play and logo are trademarks of Electronic Arts.

Patents: U.S. #'s 4,442,486/4,454,594/4,462,076/4,026,555; Europe # 80244; Canada #'s 1,183,276/1,082,351; Hong Kong # 88-4302; Germany # 2,609,826; Singapore # 88-155; U.K. # 1,535,999; France # 1,607,029; Japan #'s 1,632,396/82-205605 (Pending).

© 1994 ELECTRONIC ARTS

Unless indicated otherwise, all software and documentation is © 1994 Electronic Arts. All rights of the publisher and copyright owner reserved. These documents and program code may not in whole or part be copied, reproduced, hired, rented, lent or transmitted in any way nor translated or reduced to any electronic medium or machine readable form without the express written permission of Electronic Arts Ltd.

ELECTRONIC ARTS LIMITED WARRANTY

WARRANTY - Electronic Arts warrants to the original purchaser of this Electronic Arts software product that the medium on which this computer program is recorded is free from defects in materials and workmanship for a period of ninety (90) days from the date of purchase. This Electronic Arts software program and manual are sold "as is," without express or implied warranty of any kind, and Electronic Arts is not liable for any losses or damages of any kind resulting from use of this program. Electronic Arts agrees for a period of ninety (90) days to either repair or replace, at its option, free of charge, any Electronic Arts software product, postage paid, with proof of purchase, at the Electronic Arts Warranty Department. This warranty is only applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect in the Electronic Arts software product has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment or neglect.

Cinepak™ pour Sega est une marque déposée de SuperMac Technology, Inc.
Dolby et double-D sont des marques déposées de Dolby Laboratories Licensing Corporation.
Pour vous en association avec adidas Predator.
Le logo de la FIFA est © 1977 FIFA/DEYHLE. Utilisé sous licence par Electronic Arts.
4 Way Play et son logo sont des marques déposées de Electronic Arts.

Brevets : U.S. #'s 4,442,486/4,454,594/4,462,076/4,026,555; Europe # 80244 ; Canada #'s 1,183,276/1,082,351 ; Hong Kong # 88-4302 ; Germany # 2,609,826 ; Singapore # 88-155 ; U.K. # 1,535,999 ; France # 1,607,029 ; Japan #'s 1,632,396/82-205605 (Pending).

© 1994 ELECTRONIC ARTS

Sauf mention contraire le logiciel et la documentation sont © 1994 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, copies, reproduits, prêtés, loués ou transmis par quelque moyen que ce soit, ni traduits ou reduits à une forme lisible en machine ou par un support électronique sans l'autorisation expresse et écrite d'Electronic Arts Ltd.

GARANTIE LIMITEE ELECTRONIC ARTS

GARANTIE – Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce produit logiciel que le support, sur lequel ce programme informatique est enreg-istré, est exempt de défauts 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 ret-ourné 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 - Any implied warranties applicable to this software product, including warranties of merchant-ability and fitness for a particular purpose, are limited to the ninety (90) day period described above. In no event shall Electronic Arts be liable for any special, indirect or consequential damages resulting from the possession, use or malfunction of this Electronic Arts software product. These terms and conditions do not affect or prejudice the statutory rights of a purchaser in any case where a purchaser is a consumer acquiring goods otherwise than in the course of a business.

RETURNS AFTER WARRANTY

To replace defective media after the ninety (90) day warranty period has expired, send the original cartridge to Electronic Arts' address below. Enclose full details of the defect, your name, your return address, and a Eurocheque or postal order for £15.00.

Electronic Arts

Customer Warranty

P.O. Box 835

SLOUGH, UK

SL3 8XU

If you have any queries about this product, Electronic Arts' Customer Service department can help.

Call us on (0753) 546465 Monday to Friday during normal business hours.

This game is licensed by Sega for play on the SEGA MEGA-CD™ SYSTEM.

SEGA, MEGA DRIVE and MEGA-CD are registered trademarks of Sega Enterprises Ltd.

LIMITATIONS – Toutes garanties implicites applicables a ce produit logiciel, comprenant les garanties de commercialisation et d'adaptation a un but particulier, sont limitees a la periode de quatre-vingt-dix (90) jours decrite cidessus. en aucun cas Electronic Arts ne peut etre tenu pour responsable des dommages speciaux, indirects ou consecutifs resultant de la possession, de l'utilisation ou du mauvais fonctionnement de ce produit logiciel Electronic Arts. Ces termes et conditions n'affectent ni ne prejudicient les droits statutaires d'un acquereur dans le cas ou ce dernier est un consommateur acquerant des marchandises dans un but autre que leur commercialisation.

RETOURS APRES LA GARANTIE

Pour faire remplacer des supports après expiration de la période de garantie de quatre-vingt-dix (90) jours, envoyez la cartouche originale à Electronic Arts à l'adresse ci-dessous. Joignez à votre envoi une description du défaut, votre nom, votre adresse et un chèque de 140 FF.

Electronic Arts

Service Consommateur

12 rue du Château d'Eau

69410 CHAMPAGNE AU MONT D'OR

Ce jeu bénéfice de la licence Sega pour être utilisé sur le SEGA MEGA-CD™ SYSTEM

SEGA, MEGA DRIVE et MEGA-CD sont des marques de Sega Enterprises, Ltd.





Electronic Arts
P.O. Box 835
Slough, UK
SL3 8XU

SEGA and SEGA MEGA-CD are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. 4 Way Play, EA SPORTS, the EA SPORTS logo and IF ITS IN THE GAME, ITS IN THE GAME are trademarks of Electronic Arts. (c) 1994 Electronic Arts. Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories Licensing Corporation. adidas is a registered trademark of adidas AG. This game is licensed by Sega Enterprises, Ltd. for play on the SEGA MEGA-CD SYSTEMS

E262SCXM

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4, 454,594/4,462,076/4, 4,026,555; Europe No. 80244; Canada Nos. 1,183,276/1,082,351; Hong Kong No. 88-4302; Germany No. 2,609,826; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999; France No. 1,607,029, Japan Nos. 1,632,396/82-205605 (Pending)