SEGA SATURN™

EAF02501350M

Produit sous licence officielle "FIFA Coupe du Monde France 98 ®". L'emblème France 98 et la Mascotte Officielle sont des droits réservés d'ISL. Fabriqué sous licence par Electronic Arts. © 1977 FIFA™.

Security Program © SEGA 1994 ALL RIGHTS RESERVED UNAUTHORIZED COPYING, REPRODUCTION, RENTAL, PUBLIC PERFORMANCE OR BROADCAST OF THIS GAME IS A VIOLATION OF APPLICABLE LAWS.

This product is exempt from classification under UK Law. In accordance with The Video Standards Council Code of Practice it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

PATENTS: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999.

T-5025H-50

SEGA and SEGA SATURN are trademarks of SEGA ENTERPRISES, Ltd.

SEGA™

SEGA SATURN™

FIFA

EN ROUTE POUR LA COUPE DU MONDE

98



EA SPORTS

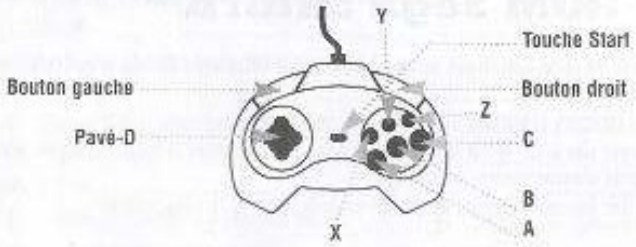
Fabriqué sous Licence Officielle.

MANUEL EN FRANÇAIS

COMPACT disc

This [illegible] is licensed by Sega Enterprises, Ltd. for play on the SEGA SATURN™ System

Démarrage du jeu



1. Allumez votre console Sega™ Saturn™.
2. Assurez-vous qu'une manette est branchée dans le port manette 1 de votre Sega Saturn.
3. Ouvrez le compartiment du lecteur de CD et insérez le CD *FIFA En Route pour la Coupe du Monde 98*.
4. Appuyez sur la touche **START** pour éluder les séquences vidéo d'ouverture et appuyez sur **START** une seconde fois pour aller dans le menu principal (reportez-vous à la rubrique *Menu Principal*).

Commandes principales

Vous trouverez ci-dessous une brève description des actions que vous pouvez réaliser sur le terrain. Reportez-vous à la rubrique *Jouer* pour en avoir une description plus précise.

- Pour connaître les commandes de navigation entre les menus, reportez-vous à la rubrique *Menu Principal*.

Remarque : lorsque le joueur est en possession du ballon, le pavé-D permet de déplacer le joueur en fonction de la caméra.

Attaque	**Commande**
Courir	**Pavé-D**
Passe	**B**
Tir	**C**
Lob	**A**
Sprint	**X**

Défense	**Commande**
Courir	**Pavé-D**
Alterner joueur	**B**
Tacle	**C**
Tacle glissé	**A**
Sprint	**X**

Introduction

Vous cherchez à gagner votre billet pour la Coupe du monde 98 mais le chemin qui mène à France 98 est semé d'obstacles : 172 équipes venant de six zones géographiques du globe sont en compétition et seulement 32 d'entre elles disputeront la phase finale. EA SPORTS™ vous propose de vivre l'événement sportif le plus important du siècle. Votre unique but : la qualification !

- Le nouveau mode *En route pour la Coupe du Monde 98* vous permet de suivre une équipe des qualifications jusqu'au premier tour et à la phase finale en France.
- 189 clubs issus de 11 championnats.
- Rapidité de jeu et réaction des commandes.
- Intelligence artificielle améliorée.
- 16 stades représentés et un stade couvert pour les matchs AMICAL.
- Authenticité des acclamations de la foule.
- Précision des visages et des coiffures.
- Commentaires professionnels assurés par Thierry Gilardi et David Ginola et les présentations des matchs par Jean-Luc Reichmann.

Menu principal

Le menu principal est l'écran central du jeu. Vous pouvez personnaliser des équipes et des joueurs, gérer une équipe, définir des options par défaut, disputer un match amical, participer à une épreuve de tirs aux buts, faire participer huit clubs à un championnat ou disputer les qualifications pour la Coupe du monde. A vous de choisir !

Pour mettre en surbrillance, utilisez les touches HAUT/BAS et appuyez sur START ou C pour passer à l'écran suivant.

Pour les parcourir, appuyez sur la touche A. Utilisez les touches GAUCHE/DROITE pour mettre en surbrillance une icône.

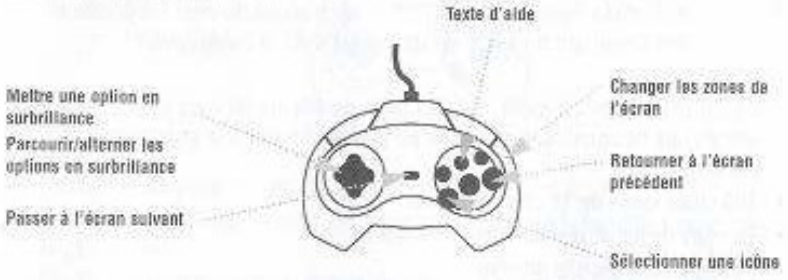


Pour charger un tournoi sauvegardé, appuyez sur A et ensuite sur C pour le sélectionner.

Commandes de menu

Les commandes dans les menus sont les mêmes que pour la plupart des autres formats de *FIFA En Route pour la Coupe du Monde 98*. (Les différences sont indiquées dans les rubriques appropriées)

Eléments du menu principal



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

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

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

Remarque : Avant de jouer un match, vous pouvez afficher le classement du championnat, le calendrier des rencontres et même simuler des matchs.

ENTRAINEMENT Cette option vous permet de vous perfectionner. Sélectionnez une équipe et les aspects que vous voulez travailler. (Reportez-vous à la rubrique *Entrainement*)

TIRS AUX BUTS La dernière bataille. L'épreuve des tirs aux buts.

PERSONNALISER Cette option vous permet de modifier les caractéristiques des joueurs et des équipes ou bien d'effectuer des transferts entre clubs et équipes nationales (reportez-vous à la rubrique *Personnaliser équipe*).

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

GESTION DE L'EQUIPE  Cette option vous permet de régler les stratégies de l'équipe, les tactiques, la formation et le positionnement d'une équipe (reportez-vous à la rubrique *Gestion de l'équipe*).

OPTIONS  Cette option vous permet de régler les options par défaut (reportez-vous à la rubrique *Options*).

CHARGER PARTIE  Cette option vous permet de charger l'un des quatre matchs sauvegardés (reportez-vous à la rubrique Sauvegarde et Chargement des parties).

Remarque : vous pouvez sélectionner Gestion de l'équipe, Options et Charger partie à partir de la plupart des écrans de configuration de la partie.

En Route pour la Coupe du Monde 98

Astuce *EA* La rubrique suivante présente des explications sur la configuration des tours, sur les formules de qualification en général et sur les formules au sein de chaque zone géographique.

FIFA En Route pour la Coupe du Monde 98 est composé des qualifications, du premier tour et de la phase finale. Lorsque vous avez réussi les qualifications, vous passez au premier tour.

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

Pour configurer les qualifications

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

Choix de l'équipe

172 équipes issues de 6 zones géographiques sont en compétition pour ramener le trophée de la Coupe du Monde. Vous pouvez sélectionner jusqu'à 8 équipes pour chaque phase importante de la qualification.



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

Touches GAUCHE/DROITE pour parcourir les 6 zones disponibles et les 172 équipes. Appuyez sur la touche C pour sélectionner/annuler la sélection d'une équipe à contrôler.

Classement des équipes

Appuyez sur START pour continuer.

Zones géographiques

Pour obtenir des informations supplémentaires sur chaque zone, reportez-vous à la rubrique *Zones et Comparaisons*.

CONMEBOL : Confederacion Sudamericana de Futbol (Zone Amérique du Sud)

OFC : Oceania Football Confederation (Zone Océanie)

AFC : Asian Football Confederation (Zone Asie)

UEFA : Union Of European Football Association (Zone Europe)

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

CAF : Confédération Africaine De Football (Zone Afrique)

Classement

Après chaque match, les écrans des classements mettent à jour les derniers résultats et vous permettent de suivre les classements. C'est également pour vous la première occasion de sauvegarder votre progression.



Appuyez sur A pour activer les effectifs, appuyez à nouveau sur la touche A pour activer les icônes.

Intégrez des joueurs de la liste de réserve dans l'équipe nationale (Tours de qualifications uniquement).

Matchs joués

Victoires

Matchs nuls

Défaites

Buts marqués

Buts encaissés

Nombre de points

Appuyez sur START pour continuer.

Points au classement

Après un match de championnat, les équipes obtiennent des points. Ceux-ci sont mentionnés dans la colonne la plus à droite du classement. L'équipe qui a le plus de points est qualifiée pour le tour suivant (reportez-vous à la rubrique *Zones géographiques et comparaisons* si vous souhaitez obtenir une description complète des formules de qualification).

Les points sont décernés de la manière suivante :

EQUIPE GAGNANTE	3
EGALITE	1
EQUIPE PERDANTE	0

Rencontres

Vous pouvez afficher le calendrier des zones et obtenir tous les détails sur votre prochain match.

- Si vous souhaitez laisser l'ordinateur décider de l'issue du match, sélectionnez le bouton Simuler (disponible seulement pour les tours de qualification). Le match à venir est simulé et le match suivant devient disponible.



Info EA Tous les changements de gestion d'équipe effectués en mode Championnat ou Coupe du Monde sont particuliers à ce tournoi et sont sauvegardés lorsque le tournoi est sauvegardé.

Choix de la manette

Sélectionnez l'équipe que vous voulez contrôler ainsi que la configuration de votre manette.

Servez-vous des touches GAUCHE/DROITE pour déplacer la manette sous l'équipe que vous voulez contrôler et des touches HAUT/BAS pour parcourir les configurations de manette.



Pour définir les configurations de manette, sélectionnez l'icône Options et ensuite le bouton Options manette.

Info EA : NOUVEAU dans *FIFA En Route pour la Coupe du Monde 98*, vous pouvez sauvegarder jusqu'à huit configurations de manette personnalisées. (Reportez-vous à la rubrique *Options manette*).

Choix du stade

Vous pouvez faire votre sélection parmi 16 stades nationaux, déterminer la durée de la mi-temps et les conditions météorologiques.

Astuce EA: la balle roule plus vite et rebondit plus haut sur un terrain sec.

Touches GAUCHE/DROITE pour parcourir les options.

Touches HAUT/BAS pour mettre en surbrillance une option.



Description de la phase préliminaire

Lisez la description suivante pour découvrir les formules de qualification de la Coupe du monde France 98.

Les principes généraux

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

Pays qualifiés d'office

- La France et le Brésil sont qualifiés d'office pour France 98 et ne jouent pas les qualifications. Ils commencent par disputer le premier tour. Mais, si vous sélectionnez une de ces équipes pour les qualifications, une équipe aléatoire sera choisie dans leur zone respective et sera qualifiée d'office.
- Certaines équipes sont aussi qualifiées d'office pour les qualifications à l'intérieur de leur propre zone. Si vous contrôlez l'une de ces équipes, elle passe directement à l'étape suivante à l'intérieur de cette zone.

Formules de qualification

Championnat

Si à la fin d'un tour, deux ou plusieurs équipes totalisent le même nombre de points, le vainqueur est déterminé en appliquant les critères suivants et ce dans l'ordre indiqué ci-dessous :

- Différence de buts lors de ces matchs (buts marqués – buts encaissés = différence). Si cette différence est identique, le vainqueur est l'équipe qui a marqué le plus de buts.
- Si les équipes sont toujours à égalité, on détermine le vainqueur par le nombre de buts marqués lors de leur confrontation.
- Si les équipes sont encore à égalité, le vainqueur est décidé par tirage au sort.

Match aller-retour

Si deux ou plusieurs équipes totalisent le même nombre de buts :

- Buts marqués à l'extérieur lors de ces matchs.
- Résultat des prolongations : les équipes jouent deux mi-temps de 15 minutes par mort subite.
- Série de tirs aux buts : chaque équipe tire cinq tirs aux buts. Si les équipes sont toujours à égalité après cette série de tirs aux buts, chaque équipe tire des tirs aux buts, jusqu'à ce qu'une équipe marque, dans le même tour, et pas l'autre.

Elimination directe sur un seul match

Si deux équipes sont à égalité à la fin du temps réglementaire :

- Résultats des prolongations.
- Tirs aux buts.

Zones géographiques et comparaisons

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





ZONE 1 : Zone Amsud (CONMEBOL)

10 participants, les quatre premiers passent en phase finale, plus le Brésil, qualifié d'office (tenant du titre)

Zone 1 : EQUIPES DU CONMEBOL

Brésil (Exempt)	Colombie
Equateur	Argentine
Paraguay	Uruguay
Bolivie	Chili
Pérou	Venezuela

Exempt

- Le Brésil est qualifié d'office car il est tenant du titre. Si vous contrôlez le Brésil, une autre équipe (choix aléatoire) de cette zone sera qualifiée d'office.

TOUR DE QUALIFICATIONS DU CONMEBOL

- Groupe unique de neuf équipes, système championnat.
- Les quatre premiers et le Brésil seront qualifiés pour France 98.



ZONE 2 : Zone Océanie (OFC)

10 participants (une équipe ou aucune sera qualifiée)

Zone 2 : EQUIPES DE L'OFC

GROUPE MELANESIE	GROUPE POLYNESIE	TOURS 1 & 2 EQUIPES EXEMPTEES
Papouasie Nouvelle Guinée	Samoa occidentales	Tahiti
Iles Salomon	Iles Cook	Australie
Vanuatu	Tonga	Nouvelle-Zélande
		Fidji

Equipes exemptes

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

1er TOUR

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

2e TOUR

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

3e TOUR

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

4e TOUR

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

5e TOUR

- Le vainqueur dispute un match aller-retour contre l'équipe placée 4e de la zone AFC à l'issue duquel le vainqueur se qualifie pour France 98.



ZONE 3 : Zone Asie (AFC)

36 participants, 3 qualifiés et un barragiste

Zone 3 : EQUIPES AFC

GROUPE 1	GROUPE 2	GROUPE 3	GROUPE 4	GROUPE 5
Arabie Saoudite	Iran	Emirats Arabes Unis	Japon	Ouzbékistan
Malaisie	Syrie	Bahrein	Oman	Indonésie
Bangladesh	Maldives	Jordanie	Népal	Yemen
Chine	Taipei	Kirghizie	Macao	Cambodge

GROUPE 6	GROUPE 7	GROUPE 8	GROUPE 9	GROUPE 10
République de Corée	Koweït	Chine	Iraq	Qatar
Thaïlande	Liban	Turkménistan	Kazakhstan	Sri Lanka
Hong Kong	Singapour	Vietnam	Pakistan	Inde
	Tadjikistan	Philippines		

1er TOUR

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

2e TOUR

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

3e TOUR

- Les deux vainqueurs du 2e tour, automatiquement qualifiés pour France 98, disputeront un dernier match de championnat de l'AFC.
- Les deux perdants du 2e tour joueront un match pour la troisième place. Le vainqueur de ce match gagnera également son billet pour France 98.

4e TOUR

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



ZONE 4 : Zone Europe (UEFA)

50 participants, 14 équipes seront qualifiées + la France

Zone 4 : EQUIPES DE L'UEFA

GROUPE 1	GROUPE 2	GROUPE 3
Grèce	Angleterre	Norvège
Danemark	Italie	Suisse
Croatie	Géorgie	Hongrie
Slovénie	Pologne	Azerbaïdjan
Bosnie-Herzégovine	Moldavie	Finlande

GROUPE 4	GROUPE 5	GROUPE 6
Suède	Russie	Yougoslavie
Ecosse	Israël	Slovaquie
Autriche	Bulgarie	République Tchèque
Biélorussie	Luxembourg	Espagne
Estonie	Chypre	Iles Féroé
Lettonie	Malte	

GROUPE 7	GROUPE 8	GROUPE 9
Pays de Galles	Eire	Ukraine
Belgique	Roumanie	Arménie
Pays-Bas	Lituanie	Allemagne
Turquie	Macédoine	Portugal
Saint-Marin	Islande	Irlande du Nord
	Liechtenstein	Albanie

Exempte

- La France est exempte ; elle est qualifiée d'office pour la Coupe du Monde. Si vous contrôlez la France, une autre équipe (choix aléatoire) de cette zone est qualifiée automatiquement.

QUALIFICATIONS UEFA

- Neuf groupes composés de cinq/six équipes disputeront un championnat. Les vainqueurs de chaque groupe ainsi que le meilleur deuxième décrocheront directement leur billet pour France 98.
- Pour déterminer le meilleur deuxième des neuf groupes, seuls les matchs disputés contre les équipes classées première, troisième et quatrième de chaque groupe seront pris en compte. Les critères suivants doivent être pris en compte dans l'ordre indiqué ci-dessous :
- Points remportés dans les matchs contre des équipes classées première, troisième ou quatrième. Différence de buts lors de ces matchs. Plus grand nombre de buts marqués lors de ces matchs. Plus grand nombre de buts marqués à l'extérieur lors de ces matchs.
- Les huit "moins bons" deuxièmes joueront un match de barrage aller-retour. Les quatre vainqueurs seront également qualifiés pour France 98.



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

30 participants, les trois premiers seront qualifiés.

Zone 5 : EQUIPES CONCACAF

GROUPE CARAIBES

Aruba	Grenade	Antigua	Haïti
Bahamas	Jamaïque	Bermudes	Antilles Néerlandaises
Barbade	Puerto Rico	Iles Caïmans	Saint-Kitts-et-Nevis
Cuba	Sainte Lucie	Dominique	Saint-Vincent-et-les-Grenadines
République Dominicaine	Surinam	Guyane	Trinité-et-Tobago

GROUPE ZONE CENTRALE

Belize
Guatemala
Nicaragua
Panama

Exemptions

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

- Les Bermudes, la Barbade, les îles Caïmans, Cuba, Haïti, la Jamaïque, les Antilles Néerlandaises, Porto Rico, Sainte-Lucie, St-Vincent-et-les-Grenadines, Surinam et Trinité-et-Tobago sont qualifiés automatiquement pour le 2e tour.
- Le Belize, le Guatemala, le Nicaragua et Panama sont qualifiés automatiquement pour le 3e tour.
- Le Canada, le Costa Rica, El Salvador, le Honduras, le Mexique et les Etats-Unis sont qualifiés automatiquement pour les poules demi-finale.

1ER TOUR

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

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

2e TOUR

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

16 participants, 6 qualifiés.

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

3e TOUR

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

8 participants, 4 qualifiés. Système Coupe.

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

Nicaragua-Guatemala	*Belize-Panama*

PHASE DEMI-FINALE

- Trois poules composées de quatre équipes disputeront un championnat.
- Les deux premières équipes de chaque poule disputeront la phase finale.

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

PHASE FINALE

- Six équipes disputent un championnat.
- Les trois premiers seront qualifiés pour France 98.

ZONE 6 : Afrique (CAF)

36 participants, 5 équipes seront qualifiées

Zone 6 : EQUIPES CAF

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

Exemptions

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

- Le Cameroun, l'Egypte, le Maroc et le Nigeria sont exempts du 1er tour.

1er TOUR

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

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

2e TOUR

- Les 16 vainqueurs du premier tour ainsi que le Cameroun, l'Egypte, le Maroc et le Nigeria sont répartis en 5 groupes de quatre équipes (le tirage au sort aura lieu après le premier tour).
- Chaque groupe dispute un championnat. Les premiers de chaque groupe seront qualifiés pour France 98.

Jouer

La route pour la Coupe du monde est longue et éprouvante. Si vous échouez, votre pays devra attendre des années avant d'avoir à nouveau l'occasion de brandir le trophée. Vous trouverez ci-dessous une description précise de toutes les actions que vous pouvez réaliser sur le terrain.

Lorsque votre équipe est en possession du ballon

Astuce *EA* Plus vous maintenez enfoncé longtemps le bouton de commande (**A**, **B**, ou **C**), plus votre lob, votre passe ou votre tir sera puissant.

Coup d'envoi

Le match commence par un coup d'envoi donné du milieu du terrain. Un coup d'envoi a également lieu juste après un but et marque aussi le début de la seconde période.

- Pour effectuer le coup d'envoi, appuyez sur **B**.

Faire des passes

Faites circuler la balle sur le terrain en effectuant des passes entre les joueurs.

- Pour **passer** la balle à un coéquipier, utilisez le pavé directionnel vers le joueur en réception et appuyez sur **B**.
- Pour effectuer **une passe vers le joueur en réception**, utilisez le pavé directionnel vers celui-ci et appuyez sur **B**.

Mode une-deux

Après une passe, vous pouvez faire revenir la balle au joueur qui l'avait auparavant en appuyant sur un bouton.

Pour effectuer un une-deux :

1. Appuyez sur **Y** + utilisez le pavé-D pour faire une passe et passer en mode une-deux. Vous gardez le contrôle du joueur qui fait la passe.
2. Appuyez sur **B** pour effectuer un une-deux. Le joueur en réception retourne la balle au premier joueur qui l'avait.

- Pour effectuer une passe une-deux mais contrôler également le joueur en réception, appuyez deux fois rapidement sur **Y**.
- Pour annuler le mode une-deux, appuyez deux fois rapidement sur **Y**. Vous contrôlez le joueur en réception.

Lob
Lorsqu'une passe risque d'être interceptée, faites un lob au-dessus de la tête de votre adversaire.

- Pour **faire un lob à un coéquipier**, appuyez sur **A**.
- Pour **soulever le ballon**, puis le contrôler avec la cuisse, appuyez deux fois sur **A**.

Sprint
Lorsque votre rythme habituel n'est pas suffisamment rapide, faites un sprint.

Remarque : trop de sprints fatiguent les joueurs.

- Pour faire une pointe de **vitesse**, appuyez sur **X**.

Eviter un tacle /Plonger
Toutes les équipes se sont déplacées avec la ferme intention de gagner. Attendez-vous à des défenses solides et à de nombreuses interceptions.

- **Sauter** pour faire un tacle glissé, appuyez sur **Z**.
- Pour **plonger**, appuyez deux fois sur **Z**.

Actions techniques
Vous pouvez exécuter de nombreuses actions techniques en combinant les boutons fléchés DROIT ou GAUCHE avec les touches d'actions (A, B, C, X, Y, Z).

Exemple 1 : appuyez rapidement sur le bouton fléché **DROIT** pour un mouvement rapide à droite.

Exemple 2 : maintenez enfoncés les boutons fléchés **GAUCHE** ou **DROIT** + **X**. Le joueur exécute une rotation à 360°.

Tir
Tirez ! Tirez ! Vous ne pouvez pas marquer si vous ne tirez pas.

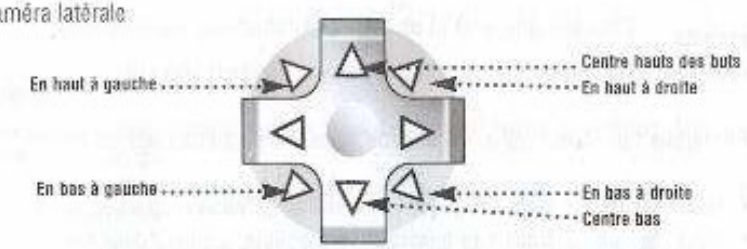
- Pour **tirer**, appuyez sur **C**. Votre joueur tire dans les filets de l'adversaire.
- Pour effectuer un **tir rapide à ras de terre**, appuyez rapidement sur **C**.
- Pour exécuter une **balle piquée**, appuyez rapidement deux fois sur **C**.

Viseur
Lorsque vous maintenez enfoncée la touche C (tir), utilisez le pavé-D pour diriger le ballon en fonction de l'angle de vue que vous avez sélectionné.

Astuce *EA* Si vous souhaitez entendre les **effets sonores** après que vous ayez marqué ou concédé un but, appuyez sur **A**, **B**, **C**, ou **X**.

Lorsque l'équipe adverse est en possession du ballon

Caméra latérale



Alterner joueur

- Pour modifier le marquage individuel, appuyez ou appuyez rapidement sur **B**. Vous contrôlez le défenseur qui est le plus proche de la balle.

Tacle

Si vous êtes en train de marquer le possesseur du ballon et qu'il s'éloigne, taclez-le pour prendre possession du ballon.

- Pour stopper la progression de votre adversaire et **intercepter** la balle, appuyez sur **C**.
- Pour frapper la balle plus loin avec un **tacle glissé**, appuyez sur **A**.

Agressivité

Lorsque vous devez intercepter le ballon à tout prix, devenez agressif.

Remarque : un joueur qui a une attitude agressive peut être exclu du terrain.

- Pour exécuter un **tacle irrégulier/intervention défensive**, appuyez sur **Y**.
- Pour effectuer un **travail au bassin/coup d'épaule**, appuyez deux fois rapidement sur **Y**.

Sprint

Pour rattraper le possesseur du ballon ou intercepter une passe, faites une pointe de vitesse.

Remarque : trop de sprints fatiguent les joueurs.

- Pour effectuer une pointe de **vitesse**, appuyez ou appuyez rapidement sur **X**.

Lorsque le ballon est à mi-hauteur

Astuce Tip! Pour les balles aériennes, activez les mouvements aussi rapidement que possible pour prendre l'avantage. Maintenez la touche enfoncée jusqu'à ce que le joueur entre en contact avec le ballon.

Tête

Lorsque le ballon est à mi-hauteur et que vous êtes marqué, une tête est la meilleure façon de vous emparer de la balle.

- Pour effectuer un **lob de la tête/Tête lobée**, appuyez sur **A**.
- Pour exécuter une **passe de la tête**, appuyez sur la touche **B** + utilisez la pavé-D.
- Pour effectuer une **tentative de but de la tête**, appuyez sur **C**.

Volée

La volée est une action parfaite si vous disposez de temps et si aucun défenseur n'est à proximité.

- Pour effectuer une **volée haute**, appuyez rapidement et maintenez la touche **A** enfoncée.
- Pour effectuer une **passe à la volée**, appuyez rapidement, maintenez la touche **B** enfoncée.
- Pour exécuter un **tir de volée** ou une bicyclette, appuyez rapidement, maintenez la touche **C** enfoncée.

Lorsque le gardien est en possession du ballon

Une fois que le gardien a arrêté le ballon, vous le contrôlez.

- Pour une courte **relance** à un coéquipier, appuyez sur **A** ou **B**.
- Pour faire un **dégagement** en milieu de terrain, appuyez sur **C**.
- Pour effectuer un dégagement au pied, appuyez sur **Z**. Le gardien se comporte comme un joueur de champ.

Les coups de pied arrêtés

Coups francs, corners et dégagements

INFO *EA* Utilisez les boutons flèchés **GAUCHE** et **DROIT** pour donner de l'effet à vos tirs.

Sélectionnez l'un de ces trois modes avant une remise en jeu.

- Pour alterner entre les modes Normal/Réception/Viseur, appuyez sur **Z**. Le mode Normal est le mode par défaut.



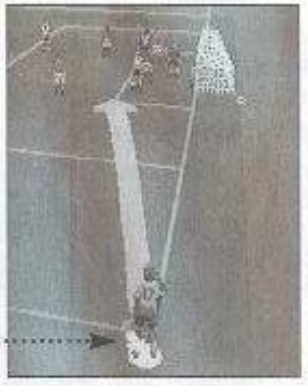
Mode normal

- Utilisez les touches **A**, **B**, ou **C** pour définir la **puissance** de votre tir.
- Pour définir la hauteur (**HAUT/BAS**) et la direction (**GAUCHE/DROITE**) du tir, utilisez le pavé -D.
- Pour remettre la balle en jeu, appuyez sur **A**, **B**, ou **C**.

Mode réception

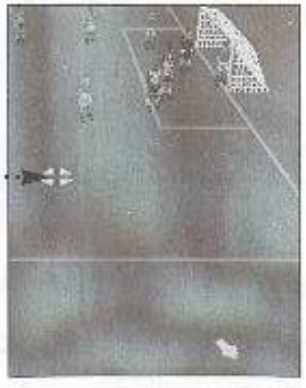
Pour **changer les joueurs en réception**, appuyez sur **B**.

Pour effectuer un **tir** en direction du joueur en réception, appuyez sur **A** ou **C**.



Mode viseur

- Pour **déplacer le viseur**, utilisez le pavé-D.
- Pour effectuer un **lob** en direction de la cible, appuyez sur **A**.
- Pour **passer** la balle en direction de la cible, appuyez sur **B**.
- Pour effectuer une **passe tendue** vers la cible, appuyez sur **C**.



Touches
Le ballon en dernier la ligne de touche. Une remise en jeu est accordée à l'équipe qui n'a pas touché le ballon en dernier.

Commandes par défaut (en mode réception)

Sélectionnez l'un de ces trois modes avant d'effectuer une remise en jeu.

- Pour alterner entre les modes Réception/Normal/Viseur, appuyez sur la touche **Z**. Le mode Réception est le mode par défaut.

Mode réception
Vous contrôlez le joueur en réception.
- Changer les **joueurs en réception**, appuyez sur **B**.
- Pour effectuer **une remise longue**, appuyez sur **A**.
- Pour effectuer **une remise courte**, appuyez sur **C**.

Mode normal
Vous contrôlez le joueur qui lance la balle.
Pour effectuer une remise en jeu, appuyez sur **A**, **B**, ou **C**.

Mode viseur
Envoyez le ballon en direction d'une cible précise plutôt que vers un coéquipier.
- Pour déplacer le viseur, utilisez le pavé-D dans n'importe quelle direction.
- Pour effectuer une **remise longue**, appuyez sur **A**.
- Pour effectuer une **remise courte**, appuyez sur **B** ou **C**.

Penalty

PENALTY — Une faute est commise dans la surface de réparation contre un attaquant. Un penalty est accordé à l'équipe en attaque.

Tireur
1. Utilisez le pavé-D pour orienter le tir.
2. Appuyez sur **C** pour tirer.
- Pour changer les joueurs qui tirent les penaltys, appuyez sur **B**.

Gardien
- Pour faire déplacer le gardien le long de la ligne de but, utilisez les touches **GAUCHE/DROITE**.
- Pour essayer d'attraper la balle, appuyez sur **A**, **B**, ou **C**.

Faire une pause pendant le match



Vous pouvez à tout moment faire une pause pendant le match.

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

REPRENDRE LA PARTIE — Vous reprenez le match.
VIDEO — Visionnez un moment important du match ou une action spectaculaire.

Remarque : la vidéo n'est pas disponible après de l'obtention de cartons rouges.

CAMERA — Sélectionnez l'un des huit angles de caméra disponibles et l'un des quatre angles de caméra lors d'un match sous stade couvert.
SELECTION COMMANDES — Choisissez l'équipe que vous allez contrôler.
OPTIONS COMMANDES — Modifiez les configurations des manettes.
GESTION DE L'EQUIPE — Reportez-vous à la rubrique *Gestion de l'équipe*.
OPTIONS — Reportez-vous à la rubrique *Options*.
STATISTIQUES MATCH — Affichez le score, le nombre de tirs, de tirs cadrés, de corners, de fautes et les zones d'actions.
LES BUTS — Affichez l'heure de chaque but et le nom du joueur qui a marqué.
LES CARTONS — Affichez le nombre de cartons reçus par les deux équipes.
REJOUER LE MATCH — Vous rejouez le match depuis le coup d'envoi.
QUITTER LE MATCH — Vous quittez le match et vous retournez à l'écran du classement.

Entraînement

Sélectionnez ENTRAINEMENT à partir du menu principal pour faire des exercices et vous entraîner dans une atmosphère compétitive.

Pour configurer un exercice :

1. Sélectionnez une équipe:
   Utilisez les touches **HAUT/BAS** pour parcourir les championnats/ zones et les équipes. Utilisez les touches **GAUCHE/DROITE** pour parcourir vos sélections et appuyez ensuite sur **START**.
2. Sélectionnez le point central (Attaque ou Défense) de votre exercice :
   Utilisez les touches **GAUCHE/DROITE** pour déplacer votre manette sous Attaque ou Défense, et appuyez ensuite sur **START**.
3. Sélectionnez un scénario d'entraînement :
   Utilisez les touches **HAUT/BAS** pour parcourir les différents exercices proposés, et appuyez ensuite sur **START**.
4. Déterminez vos options :

Touches HAUT/BAS pour mettre en surbrillance les options d'entraînement

Touches GAUCHE/DROITE pour parcourir les options en surbrillance

Appuyez sur START pour commencer l'entraînement.



Remarque : options non disponibles pour les tirs aux buts.

- Pour quitter un exercice d'entraînement, appuyez sur **START**, sélectionnez ensuite QUITTER ENTRAINEMENT à partir du menu Pause.

Exercices

TIRS AUX BUTS	
Défense:	Défendre les buts.
Attaque :	**Marquer.**
COUPS FRANCS	
Défense:	Dégager le ballon au-delà de la ligne médiane ou en dehors des limites du terrain avant que l'adversaire ne marque.
Attaque :	Marquer un but avant que la défense ne dégage le ballon.

Avant que l'exercice ne commence, le symbole "X" apparaît dans un coin du terrain.

- Pour déplacer le X et placez le ballon où vous le souhaitez à partir de la ligne médiane (sauf dans les buts), utilisez les touches **GAUCHE/DROITE/ HAUT/BAS**.
- Pour commencer l'exercice, appuyez sur **A**.

Corners

Défense : Dégager le ballon au-delà de la ligne médiane ou en dehors des limites du terrain avant que l'adversaire ne marque.

Attaque : Marquer un but avant que la défense ne dégage le ballon.

Avant que l'exercice ne commence, le symbole "X" apparaît sur le terrain.

- Pour alterner entre les coins gauche et droit du terrain, utilisez les touches **GAUCHE/DROITE**.
- Pour commencer l'exercice, appuyez sur **A**.

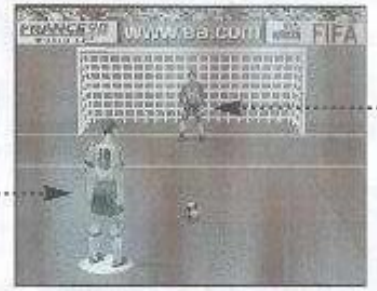
Match d'entraînement

Attaque/Défense : S'emparer du ballon et marquer.

Les tirs aux buts

Le gagnant est déterminé à l'issue d'une série de tirs aux buts. Chaque équipe en tire cinq. Si après ces cinq tirs, les deux équipes sont à égalité, les équipes tire jusqu'à ce qu'une équipe marque, dans le même tour, et pas l'autre.

- Sélectionnez une équipe de la même manière que dans les autres modes de jeu.



Personnaliser l'équipe

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

- Appuyez sur la touche **START** pour quitter l'écran Personnaliser. Assurez-vous de sauvegarder vos changements avant de continuer.

Abréviations des attributs des joueurs

Les attributs des joueurs sont notés de 35 à 99 (99 étant le meilleur).

Pour afficher le classement des attributs des joueurs :

1. Appuyez sur **A** pour activer les effectifs.
2. Utilisez les touches **HAUT/BAS** pour mettre en surbrillance le nom d'un joueur.
3. Utilisez les touches **GAUCHE/DROITE** pour parcourir les attributs.

Ac : accélération	**Réa** : réaction
Agi : agilité	**PuT** : puissance tir
Pot : potentiel offensif	**PrT** : précision tir
Vis : vision	**Vit** : vitesse
CB : contrôle balle	**Tac** : tacles
Cré : créativité	**Agr** : agressivité
For : forme	**CaP** : capacité passes
PrTê : précision têtes	**Tir** : tir
PrP : précision passes	

EQUIPES NATIONALES

Ajoutez des joueurs de la réserve à votre équipe ou transférez des joueurs de votre équipe dans la réserve (pour les qualifications uniquement). Les équipes nationales totalisent entre 11 et 25 équipes.

Remarque : dans le mode Road to World Cup 98, vous pouvez effectuer des transferts seulement pendant les tours de qualification.

Pour transférer un joueur de la réserve à l'effectif d'une équipe :

1. Appuyez sur **A** pour activer l'effectif.
2. Utilisez les touches **HAUT/BAS** pour mettre en surbrillance le nom du joueur, puis appuyez sur **C** pour le sélectionner.
3. **EFFECTUEZ LE TRANSFERT ?** Appuyez sur **C** pour confirmer. Le nom du joueur est transféré d'un effectif à l'autre.

TRANSFERTS ENTRE CLUBS

Cette option vous permet d'effectuer des transferts de joueurs entre tous les clubs. Les équipes doivent totaliser entre 11 et 20 joueurs.

Pour transférer un joueur d'un club à un autre :

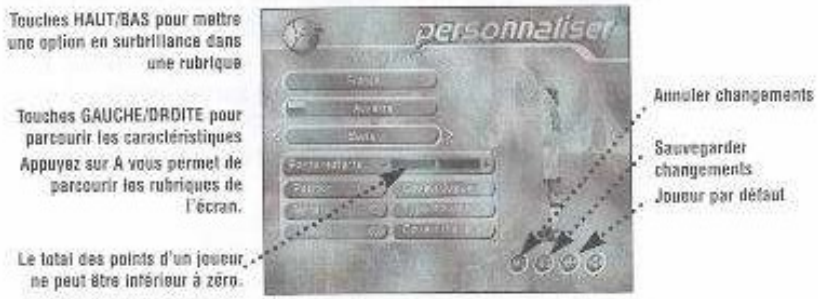
1. Appuyez sur **A** pour activer l'effectif.
2. Utilisez les touches **HAUT/BAS** pour mettre en surbrillance le nom du joueur, puis appuyez sur **C** pour le sélectionner.
3. **EFFECTUEZ LE TRANSFERT ?** Appuyez sur **C** pour confirmer. Le nom du joueur est transféré d'un effectif à l'autre.



Remarque : tous les clubs commencent avec un capital défini. Vous pouvez l'augmenter uniquement en transférant des joueurs à d'autres équipes.

MODIFIER JOUEUR

Cette option vous permet de modifier les caractéristiques personnelles des joueurs. Si vous augmentez la valeur d'une caractéristique d'un joueur, vous devez réduire de la même manière celle une autre caractéristique de ce joueur.



Pour modifier le nom d'un joueur :

1. Mettez en surbrillance son nom actuel et appuyez sur **C**. Un espace apparaît ainsi qu'un curseur jaune.
2. Utilisez les touches **HAUT/BAS** pour faire défiler les lettres et chiffres.
3. Utilisez les touches **GAUCHE/DROITE** pour déplacer le curseur d'un espace à l'autre.
4. Appuyez sur **C** pour valider le nom modifié. Une fois que vous avez sauvegardé le joueur, le nouveau nom remplace l'ancien dans tous les effectifs.

MODIFIER EQUIPE

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



Options



Icônes des options: Vous pouvez sélectionner l'icône des options à partir de la plupart des écrans de configuration. Utilisez les différentes options pour personnaliser votre match. Vous trouverez ci-dessous une description de quelques unes des options nouvellement disponibles dans le jeu.



- Pour sauvegarder de manière temporaire les changements, appuyez sur la touche **START**
- Pour annuler, appuyez sur la touche **B**.

Remarque : les options par défaut sont indiquées en **gras**.

Options de match

DUREE MI-TEMPS	Définissez la durée de la mi-temps : 2, **4**, 6, 8, 10, 20, ou 45 minutes.
LANGUES	Affichez le texte à l'écran en **anglais**, français, allemand, italien, espagnol, suédois ou néerlandais.
VIDEO	Lorsque cette option est **activée**, vous pouvez revoir tous les buts.
MONTRE	Déterminez si la montre du match fonctionne en **CONTINUE** ou si elle doit s'arrêter au cours de chaque ARRET DE JEU.
CHRONOMETRE	ACTIVEZ/**DESACTIVEZ** l'affichage du chronomètre.
AFFICHAGE SCORE	ACTIVEZ/**DESACTIVEZ** l'affichage du score.
INDICATEURS VISUELS	ACTIVEZ/**DESACTIVEZ** les indicateurs de mode une-deux et les réticules de visée.
NUMERO JOUEURS	ACTIVEZ/**DESACTIVEZ** les numéros des maillots des joueurs.
MAILLOTS SIMILAIRES	Vous obtenez des maillots supplémentaires si les équipes en compétition ont des maillots qui portent les mêmes couleurs. L'équipe qui reçoit garde son maillot original.
CAMERA	Déterminez l'angle de vue de votre caméra : terrain, TV, aérienne, stade, classique, balle, touche ou gardien.

Options de jeu

HORS JEU	**Activez** cette option si vous souhaitez que cette règle soit prise en compte.
BLESSURES	**Désactivez** cette option si vous ne souhaitez pas que les blessures des joueurs affectent le match.
RIGUEUR DE L'ARBITRE	Déterminez la rigueur de l'arbitre. Sélectionnez **ALEATOIRE** et elle varie, ou DEFINIE et vous avez accès à la barre de rigueur (voir ci-dessous).
BARRE DE RIGUEUR	(Disponible lorsque la rigueur de l'arbitre est paramétrée sur DEFINIE.) Elle indique le niveau de rigueur de l'arbitre (HAUT indique le niveau le plus rigoureux).
CARTONS	Si cette option est **ACTIVEE**, l'arbitre peut sortir des cartons jaunes et rouges.
REMPLACEMENTS	Limitez le nombre de remplacements à **3** ou 5 par match/équipe ou choisissez un nombre de remplacements ILLIMITE durant tout le match.
FATIGUE	Lorsque l'option est **ACTIVÉE**, les joueurs se fatiguent s'ils courent trop longtemps.
ATTRIBUTS JOUEURS	Vous avez la possibilité d'avoir les caractéristiques EXAGEREES en matière de course, passes et tirs.
ASSISTANCE EQUIPE PERDANTE	Lorsque cette option est **ACTIVÉE**, elle permet à l'équipe perdante d'être avantagée par l'ordinateur.

OPTIONS AUDIO

Vous pouvez activer ou désactiver les options de son, régler le volume de la musique ou des commentaires, des effets spéciaux et les effets spéciaux dans les menus.

Options des commandes

Sauvegardez un niveau de difficulté et l'aide que vous recevez de l'ordinateur grâce à l'une des huit configurations proposées.

CONFIG.	Personnalisez jusqu'à huit configurations de jeu prédéterminées à partir de l'écran de sélection des commandes.
NIVEAU DE DIFFICULTE	Réglez le niveau de l'adversaire contrôlé par la console.
VISEUR	Contrôlez le viseur à l'aide des touches directionnelles ou bien laissez la console gérer la direction de vos tirs.
NIVEAU TECHNIQUE	Exécutez une série d'actions en utilisant les touches assignées (reportez-vous à la rubrique *Niveau technique*).
TETES ASSISTEES PAR IA	Si cette option est activée, la console gère elle-même les têtes.
CENTRES AUTOMATIQUES	Si cette option est activée, le joueur qui court en direction de l'aile du terrain fait un centre en utilisant la touche lob.
UNE-DEUX	Contrôlez le joueur qui fait la PASSE et celui qui la RECEPTIONNE.
GESTION DE L'EQUIPE	Si vous sélectionnez Assistée par IA, vous obtenez l'aide de la console en ce qui concerne la gestion de l'équipe (par exemple, si vous manquez de joueurs, la console ajuste votre formation en comblant les trous sur le terrain).

Gestion de l'équipe



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

Remarque : sauvegardez vos changements avant de continuer. Tous les changements d'équipe effectués en modes Championnat ou Road to World Cup 98 (France 98) sont spécifiques à ce tournoi et sont sauvegardés lorsque le tournoi est sauvegardé.

COMPOSITION	Déterminez la formation de départ de l'équipe pour le match.
REMPLACEMENT	(menu Pause) Effectuez des remplacements avec les joueurs de la réserve.
FORMATION	Définissez la formation de votre équipe.

Remarque : 11 joueurs doivent être sur le terrain, y compris le gardien.

STRATEGIE	Modifiez la stratégie de votre équipe.
AGRESSIVITE	Définissez le niveau d'agressivité de chaque joueur.
COUPS DE PIEDS ARRETES	Cette option vous permet de désigner quels sont les joueurs qui vont tirer les corners et les penaltys.
POSITIONNEMENT	Cette option vous permet de modifier la position de chaque joueur sur le terrain.
POTENTIEL OFFENSIF	Définissez le potentiel offensif de chaque joueur.
MARQUAGE INDIVIDUEL	(menu Pause) Cette option vous permet de définir les marquages.

Sauvegarde et chargement des matchs

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

Remarque : n'insérez ou ne retirez jamais de cartouche mémoire lorsque vous sauvegardez ou chargez des fichiers.



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



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

Remarque : une partie sauvegardée dispose de sa propre base de données. Tous les changements d'équipes effectués dans cette sauvegarde sont spécifiques à cette sauvegarde et n'affectent en aucun cas les paramètres par défaut.

GENERIQUE

Climax	
Président de Climax	Karl Jeffery
Producteur	Scott Sanders
Programmeur principal	ZZKJ
Programmeurs	Damian Stones, Damian Hammond, Tom Pinnock
Programmation additionnelle	Richard Beavan
Artiste principal	Agust Fridriksson
Artiste	Mike Oakley
Conversion Audio	Matt Simmonds
Testeur	George Buggins
Equipe Saturn EAC	
Producteur exécutif	Bruce McMillan
Directeur développement produit	Warren Wall
Producteur	Marc Aubanel
Directeur développement	Dylan Miklashek
Assistant Producteur	David McCarthy
Bibliothèques	James Fairweather
Bibliothèques audio	Dave Mercier
Chef QA	Gordon Thornton
Chefs assistants QA	Kyle Seiler, Mike McCartney
Testeurs QA	Randy Deluna, Patrick Donaghy, Cristian Isac, Rafael Evans, Ali Mehrassa, Octavio Izaurralde, Fausto Mazutto, Ryan Yewell, David Weller, Mark Peters, Carey Spindler, Edward Chiu
Equipe EAC	
Architecte programmation	Penny Lee
Directeur développement franchise	Galvan Chang
Directeur artistique	David Adams
Directeur artistique franchise	Jackie Ritchie
Production	Andy Abramovici, Brent Oleksew, Robert Kalil, Nick Malagerman, Heidi Newell, M. James Schulte, Kerry Whalen, Nicholas Wlodyka
Programmeurs principaux	Desmond Fernando, Brian Plank, Andrew Routledge, Ted Sylka
Programmeurs	Jorge Consuegra, Michael Gordon, Chris Khoo, John Lawrie, Kevin Pickell, Jason Rupert
Artistes	Terry Choi, Brian Keane, Margaret Livesey, Laura Pan
Programmation additionnelle	Robert Bailey, Wyatt Cheng, Bartosz Kijanka
Graphismes additionnels	Lasko Konopa, Norie Miura
Chef animation	Joe MacDonald
Animation	Cory Slavin
Animation additionnelle	David Demorest
Spécialistes audio	Omar Al-Khafaji, Neil Biggin, Chris Taylor (CT)
Supervision CG	John Rix
Artiste CG	Craig Hull
Chef vidéo	Tom Raycave
Assistant vidéo	Dwayne Wudrich
Graphismes additionnels CG	Dimension's Edge
Assistants production	Iris Benhassat, Jennifer Campbell, Catherine Williamson
Assistants production Co-Op	Renton Leversedge