

**EA** SPORTS™  
ELECTRONIC ARTS



**FIFA**

INTERNATIONAL

**SOCCER**

ENGLISH • FRANÇAIS • DEUTSCH • ESPAÑOL

## Avertissement sur l'épilepsie

---

A lire avant toute utilisation d'un vidéo par vous-même ou votre enfant.

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

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

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

### PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAN 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.

## Avertissement

---

Les images peuvent provoquer des dommages irréparables ou marquer le phosphore du tube à rayons cathodiques (écran). Evitez l'utilisation répétée ou prolongée des jeux vidéo sur les postes de télévision à grand écran.

# FIFA International Soccer

---

FRANÇAIS

“Les producteurs de la **FIFA International Soccer** souhaiteraient exprimer leur reconnaissance aux familles et amis des membres de l'équipe de la **FIFA International Soccer** dont la patience et la compréhension durant l'élaboration de ce jeu ont contribué grandement à sa réalisation.”

## Démarrage

---

1. Eteignez votre Sega™ Mega Drive™. N'introduisez ni ne retirez jamais une cartouche de jeu quand l'ordinateur est sous tension.
2. Introduisez la cartouche de jeu dans la fente de votre Mega Drive. Appuyez fortement sur la cartouche pour qu'elle s'enclenche bien.
3. Mettez votre machine sous tension.
4. Le logo EA SPORTS™ apparaît. Appuyez sur **START** pour accéder à l'écran de titre et aux remerciements de la **FIFA International Soccer**.

Appuyez sur **START** pour sauter l'écran de titre. L'écran de configuration du match apparaît (cf *écran de configuration du jeu*).

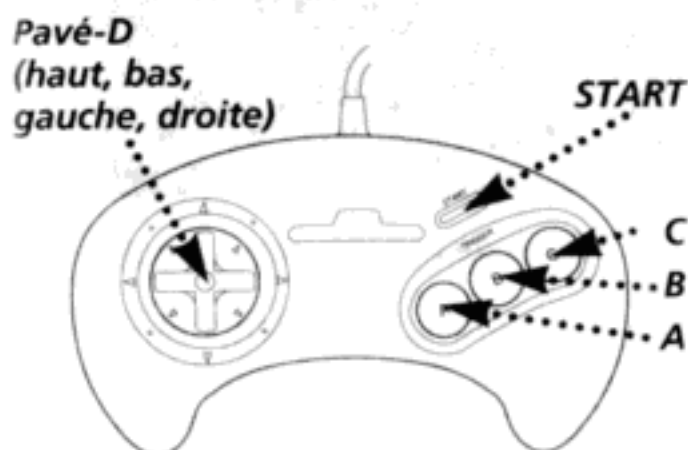
# Table des matieres

---

Résumé des commandes .....	35	Configuration d'équipe .....	49
Démarrage rapide .....	36	Début du jeu .....	49
4 Way Play™ .....	38	Configuration des commandes .....	49
Introduction – Un monde du football .....	39	Couverture de l'équipe .....	49
Écran de configuration du jeu .....	39	Disposition d'équipe .....	49
Langue .....	40	Stratégie de l'équipe .....	50
Mode jeu .....	40	Formation des équipes .....	51
Organiser un tournoi .....	40	Composition de l'équipe .....	52
Éliminatoires .....	42	Statistiques du match .....	53
Créer une ligue .....	43	Quitter le jeu .....	53
Reprise d'un tournoi/ d'éliminatoires/d'une ligue .....	44	Sur le terrain .....	53
Equipe 1 .....	45	Tirage au sort .....	54
Equipe 2 .....	45	Coup d'envoi /reprise .....	54
Mi-temps .....	45	Commandes des joueurs .....	55
Hors-jeu .....	46	Ballon hors jeu? .....	55
Type de match .....	46	Ballon au gardien .....	56
Gardiens .....	46	Fautes .....	57
Météo/temps .....	47	Sanctions .....	58
Type de terrain .....	47	Score .....	58
Montre .....	47	Mi-temps .....	59
Fautes .....	47	Interruption du match .....	59
Son .....	48	Répétition instantanée .....	59
Choix des contrôleurs .....	48	Reprise du jeu .....	60
Méthode de commande .....	48	Opérer un remplacement .....	60
		Résumé du score .....	61
		Résumé des fautes .....	62
		Fin du match .....	62
		Fin du match .....	62
		Affichage du mot de passe .....	62
		Remerciements .....	63



# Résumé des Commandes



## COUP D'ENVOI

A, B or C Tir

## SANS LE BALLON

- A Tacle glissé /joueur de tête (selon la position du ballon)
- B Mettre en surbrillance le joueur le plus proche du ballon /faire un tacle s'il est près d'un adversaire
- C Accroître la vitesse et charger
- B + C Coup d'épaule/tacle glissé

## AVEC LE BALLON

Orientez votre pavé-D vers le **haut/bas/gauche/droite** pour contrôler la direction du joueur sur le ballon

- A (tenir) Lob/petit lob
- Orientez vos pavés A ou B et D dans la direction opposée à celle vers laquelle vous vous dirigez
- Frappe du talon avec le talon

- B (tenir) Passer
- C (tenir) Tirer
- B + C Passe en une seule touche

Appuyer et maintenir enfoncés **A, B** ou **C** pour conférer plus de force à votre Lob, passe ou tir.

Servez-vous de votre pavé-D pour diriger le ballon en l'air après qu'il ait été frappé.

## BALLON EN L'AIR

A, B, C Tête, oiseau ou volée

## GARDIEN

- A, B Envoyer la ballon à un équipier (si proche)/tirer vers un équipier (si plus avant dans le terrain)
- B Plongez pour attraper le ballon (Orientez votre pavé-D vers le **haut/bas/gauche/droite** pour orienter le plongeon)
- C Boîte de direction

## DÉGAGEMENT DE BUT/ CORNERS/REMISE EN JEU

A, B, C Tir/lancer

## TIR DE PÉNALTY

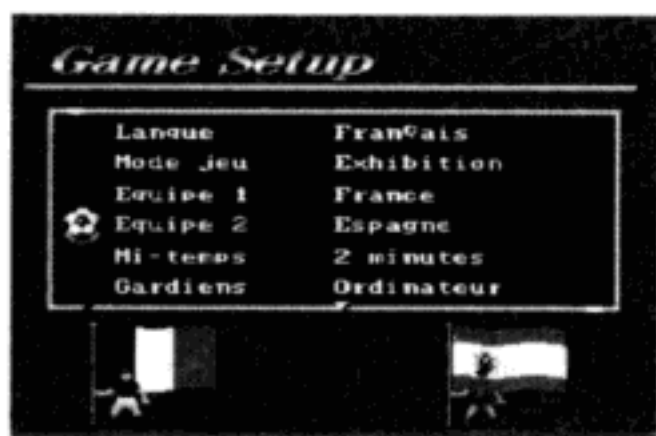
- A or C Marquer
- B Changer de tireur de pénalties

## COUP FRANC

- A, or B Passer
- C Tirer sur le gardien

# Démarrage rapide

Pour jouer immédiatement avec la **FIFA International Soccer**, consultez ce Démarrage rapide ainsi que le Resume des commandes. Vous ne bénéficierez alors pas des caractéristiques les plus remarquables de ce jeu, mais vous aurez largement le temps de les découvrir plus tard.



Comme nous vous l'avons déjà expliqué dans *Démarrage*, introduisez la cartouche de jeu et appuyez sur **START** pour accéder à l'écran de configuration du jeu. Une Exhibition opposant l'Angleterre aux Etats-Unis vous est proposée (voir *mode exhibition*) Appuyez sur **START** pour accéder à l'écran de choix de contrôleur et vous pourrez jouer en utilisant les options par défaut et en vous conformant aux explications du chapitre Configurer un match; un match d'action sans hors-jeu, sur pelouse sèche, sans fautes, etc.



icônes de contrôleur      équipe

Même quand le jeu ne fait intervenir qu'un joueur, l'écran du Choix du contrôleur comporte deux icônes de contrôleur en position neutre centrale. Choisissez si vous préférez jouer pour l'Angleterre ou les Etats-Unis en actionnant le pavé-D vers la **gauche/droite** pour positionner l'icône de contrôleur sous le nom de l'équipe choisie et appuyez sur **START**. L'ordinateur jouera pour l'équipe que vous n'avez pas sélectionnée.

**Note:** quand l'adaptateur du 4 Way Play est branché, quatre icônes de contrôleur apparaissent à l'écran.

Pour connaître les détails concernant le choix des contrôleurs quand il s'agit d'un jeu à deux, trois ou à quatre, référez-vous à *Choix des contrôleurs*.

A présent, appuyez sur **START** pour rejoindre Ron Barr au centre d'EA SPORTS. Appuyez ensuite d'abord sur **C** avant d'entrer directement sur le terrain pour le pile ou face.



L'écran de configuration du match Configuration du match apparaît sur l'écran avec l'option Début du jeu en surbrillance jaune. Appuyez sur **START** pour vous retrouver directement sur le terrain avec l'écran Tirage au sort. Les équipes se mettent à jouer en se conformant aux options par défaut expliquées dans la partie configuration d'équipe.



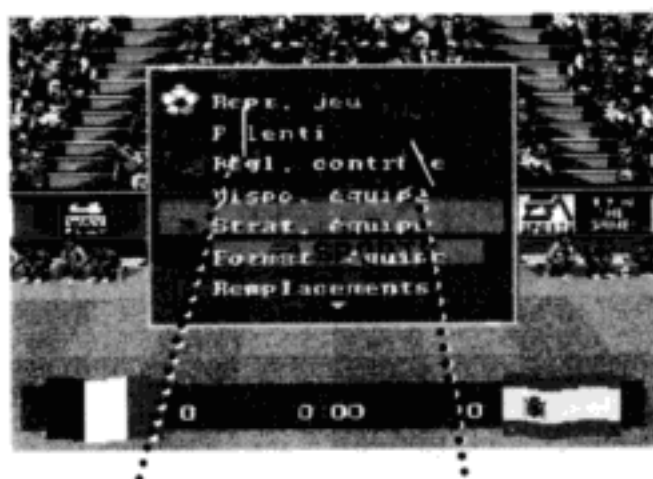
Pour choisir pile ou face, lors du Tirage au sort, actionnez le pavé-D vers le **haut/bas**. Appuyez sur **A**, **B** ou **C** et l'arbitre lancera la pièce avant de vous indiquer si vous avez gagné ou perdu le pile ou face. Actionnant le pavé-D vers la **haut/bas**, et appuyez **C**. Si vous avez gagné, vous avez le droit de choisir l'icône du ballon pour donner le coup d'envoi. Vous choisissez de défendre pendant la première mi-temps (pour une description détaillée, consultez *Tirage au sort*.)

Il est maintenant temps de siffler le coup d'envoi. Si vous jouez seul, vous avez la responsabilité du joueur situé sur l'étoile jaune.

Si vous attaquez, appuyez sur **B** pour passer la balle. Orientez votre passe au moyen du pavé-D. En appuyant sur **A**, le ballon effectue un lob, alors que le bouton **C** vous fait marquer un but. Lorsque vous tentez de récupérer le ballon, appuyez sur **B** pour changer de joueur, actionnez **A** pour un tackle glissé, et enfin **C** pour foncer sur le ballon.

La liste complète des actions de jeu dont vous pouvez avoir besoin pour jouer à **la FIFA International Soccer** se trouve dans le *Résumé des commandes*.

Après un but, qui s'accompagne inéluctablement d'une manifestation de joie, l'action se poursuit automatiquement au centre du terrain pour la reprise.



### reprise du jeu Répétition instantanée

Pour interrompre la partie à n'importe quel moment du jeu, appuyez sur **START**. Vous vous retrouvez alors à l'écran de configuration du match, à partir duquel vous avez le choix de sélectionner l'option répétition instantanée (voyez *Répétition instantanée*). Vous pouvez également reconfigurer

la formation de votre équipe et sa tactique pour vous adapter aux variations des conditions du match. Quand vous vous situerez à l'écran de configuration du match, appuyez sur **START** pour regagner le terrain et poursuivre vos exploits footballistiques.

A la mi-temps, les joueurs quittent le terrain et s'alignent sur la touche. Le jeu s'arrête alors automatiquement sur l'écran configuration du match. Pour vous lancer dans la seconde mi-temps, appuyez sur **START**.



Quand l'arbitre donne son coup de sifflet pour indiquer que la partie est terminée, les gagnants font la fête. Appuyez sur **START** pour visualiser le menu de Fin de Jeu (cf *Fin de jeu*).

## 4 Way Play

Vous désirez que quelques uns de vos copains participent au jeu ? Electronic Arts a résolu ce problème en vous fournissant le contrôleur 4 Way Play quatre joueurs.

Il vous suffit de relier votre 4 Way Play à votre Mega Drive, puis de connecter jusqu'à quatre contrôleurs à votre adaptateur et vous êtes prêt. Remettez le jeu

à zéro pour que la configuration comportant les 4 contrôleurs fonctionne. Reportez-vous à *choix des contrôleurs* pour découvrir la meilleure façon de se servir de **FIFA International Soccer** pour une partie à quatre.

**Note:** les utilisateurs de contrôleurs à six boutons qui se serviraient du 4 Way Play doivent jouer en mode à trois boutons.

Pour configurer votre contrôleur en mode à trois boutons:

1. Eteignez votre mega Drive.
2. Maintenez enfoncé le bouton de mode sur chaque contrôleur à six boutons en mettant simultanément votre Méga Drive sous tension.

Vos contrôleurs à six boutons sont maintenant configurés en mode à trois boutons.

Le nouveau 4 Way Play permet à quatre personnes de jouer à **FIFA International Soccer** en même temps. Les possibilités suivantes vous sont offertes: vous pouvez jouer à 2 contre 1, à 3 contre 1, à 2 contre 2 ou à 4 contre le Mega Drive. L'adaptateur dispose d'un dispositif d'auto-détection. Ainsi, tout ce qui vous reste à faire est de le connecter à votre Mega Drive et le tour est joué!

Lorsque vous utilisez le 4 Way Play, l'écran de choix du contrôleur apparaît avec quatre contrôleurs, de couleur différente: Il ne vous reste qu'à manier vers la **droite/gauche** les icônes de contrôleur à l'aide du pavé-D en suivant les équipes que vous avez choisies (n'oubliez pas votre couleur), puis appuyez sur **START**.



# Introduction - un monde de football

Des bidonvilles de Sao Paulo aux banlieues de Stuttgart, vous les voyez partout, ces groupes d'enfants jouant au football avec, en guise de poteaux, de vieux vêtements, une boîte de conserves ou une balle de tennis leur servant de ballon. A ce niveau au moins, le jeu est universel. Il n'est pas nécessaire d'avoir un équipement onéreux pour s'amouracher de l'Association de Football, le désir de jouer suffit. Ne vous y trompez pas: c'est de cette jeune mêlée de pieds et de bras gesticulants que le prochain Pelé, Maradona, Charlton ou Cruyff fera son apparition.

Pratiquement toutes les nations de la terre font de la compétition à un niveau international et le football est, et de très loin, le sport le plus joué et le plus regardé de tous. Pourtant, les choses étaient différentes en 1904, date de la naissance de la Fédération Internationale de Football Association (FIFA). Les 7 membres fondateurs étaient européens et regroupaient: la Belgique, le Danemark, la France, la Hollande, l'Espagne, la Suède et la Suisse. Les Britanniques attendirent deux ans de plus pour avoir la sagesse de joindre l'Association, bien que le premier président de la FIFA, D.B.Woolfall, fût britannique.

A l'image de la diversité des équipes et de l'intérêt mondial manifesté à l'Association de Football, **FIFA International Soccer** offre un grand choix de formations et de postes pour

48 équipes nationales. Le Cameroun fit son apparition sur la scène internationale à l'occasion de l'Italia 90, en exhibant un football vivifiant. **FIFA International Soccer** reflète l'émergence des équipes africaines, lesquelles s'affirment comme des nations de bon football. Pour s'en convaincre, il suffit d'observer le brio que l'équipe camerounaise déploya en affrontant les pays les plus connus pour leur football: la Hollande, l'Allemagne ou le Brésil. Ils étaient tous là, participant à la simulation du foot qui donne étonnamment de vie au jeu, comme seule une activité du EA SPORTS peut restituer.

FRANÇAIS

## Écran de configuration du jeu



mode jeu

Choisissez la langue, les équipes et les options de jeu grâce à (l'écran de configuration du jeu). Pour mettre en surbrillance les différentes catégories, actionnez le pavé - D vers le haut/bas.



## Langue

---

Quand vous vous êtes à l'écran de configuration de jeu, l'option langue est mise en surbrillance. Maniez votre pavé-D vers la **gauche/droite** pour sélectionner l'anglais, le français, l'allemand ou l'espagnol. Cependant, cette option n'est pas sauvegardée quand vous sortez de **FIFA International Soccer**, si bien que vous devez la sélectionner de nouveau à chaque début de jeu.

## Mode jeu

---

Maniez votre pavé-D vers la **gauche/droite** pour choisir entre Exhibition, Tournoi, Éliminatoires, Ligue, Reprise d'un tournoi/éliminatoires/ligue sauvegardés ou quitter une Démo en cours.

### MODE EXHIBITION:

Rencontre 'amicale' entre deux équipes de votre choix. C'est également le mode par défaut.

### MODE TOURNOI:

Vous avez le choix entre les équipes 1 à 8 pour jouer le tournoi. (Pour plus de détails, cf *Organiser un tournoi*.)

### MODE ELIMINATOIRES:

Sautez la phase de qualification d'un tournoi et passez directement à la phase des éliminatoires qui mettent en compétition les 16 dernières équipes.

### MODE LIGUE:

Sélectionnez jusqu'à huit équipes pour qu'elles s'affrontent en championnat de ligue (pour plus d'informations, consultez *Créer une ligue*).

### REPRISE:

Continuez les Éliminatoires, un tournoi ou un championnat de ligue. (Pour en savoir plus, cf *Restaurez un tournoi/des éliminatoires/une ligue*.)

### MODE DÉMONSTRATION:

Choisissez indifféremment deux équipes des 48 équipes en lice (dont le EA All Stars) puis suivez le déroulement des opérations quand les deux camps sont manoeuvrés par l'ordinateur. Vous pouvez aussi y adjoindre toutes les autres options de jeu pour voir ce qu'elles donnent concrètement.

## Organiser un tournoi

---



### mode jeu – tournoi

Lors des tournois internationaux disputés dans **FIFA International Soccer**, six groupes de quatre équipes

se qualifient. Toutes les équipes d'un groupe s'affrontent et les deux meilleures passent au stade des éliminatoires (voir *Éliminatoires*). L'addition des quatre meilleures entités sous-entend qu'il reste 16 équipes pour disputer le trophée d' EA SPORTS.

Sur l'écran de configuration du jeu sélectionnez le mode jeu et bougez votre pavé-D vers la **gauche/droite** pour accéder à tournoi.

En sélectionnant tournoi, les options équipe 1 et 2 au-dessous de mode jeu ne sont plus accessibles. En fait, il ne reste plus qu'une seule option équipe. Bougez votre pavé-D vers la **gauche/droite** pour choisir le nombre des équipes participant au tournoi que vous pouvez manoeuvrer, de 1 à 8.

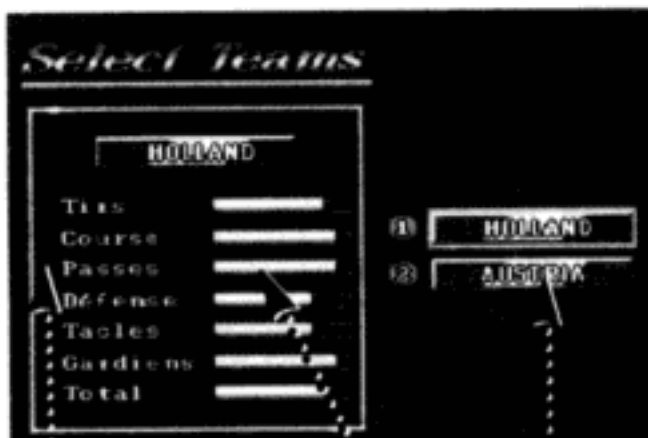
Opérez la sélection proprement dite à partir de l'écran de sélection d'équipe. Vous ne pouvez jouer que pour les équipes qui y sont sélectionnées. Le résultat des matchs disputés entre les équipes restantes vous est dévoilé sur l'écran des groupes de division après chacune de vos parties.

Appuyez sur **START** pour accéder à l'écran de sélection d'équipe. Vous obtenez ainsi la liste de toutes les équipes du Tournoi, à gauche et par ordre alphabétique. La première équipe sur la liste est mise en surbrillance et s'affichent ses points forts et faiblesses à droite dans la fenêtre des capacités. Plus la barre dorée est longue (pour une catégorie bien spécifique), plus l'équipe est performante dans ce compartiment de jeu. Les six capacités prises en compte sont tirs, course, passes, défense, tacles et gardiens. Une notation d'ensemble est également incluse.

Maniez votre pavé-D vers la **gauche/droite** pour faire l'inventaire des autres équipes susceptibles d'être sélectionnées.

Quand vous savez quel(s) joueur(s) manipule(nt) quelle(s) équipe(s), appuyez sur **START** pour visualiser l'écran de division groupings. Ensuite, appuyez sur **C** et c'est vous qui choisissez votre camp (cf *Tirage au sort*).

## ECRAN DE SÉLECTION D'ÉQUIPES



Fenêtre des aptitudes

Barre dorée

Equipes

## ECRAN DES GROUPES DE DIVISION

<i>Division Groupings</i>					
Equipe	M	G	P	N	P
Israël	0	0	0	0	0
Brest	0	0	0	0	0
Groupe B					
Ukraine	0	0	0	0	0
Allemagne	0	0	0	0	0
2 Autriche	0	0	0	0	0
Danemark	0	0	0	0	0
Groupe C					
Angleterre	1	0	0	1	1
Argentine	1	0	0	1	1
1 Pays-Bas	0	0	0	0	0
Irlande	0	0	0	0	0
Groupe D					
Japon	0	0	0	0	0
Nigeria	0	0	0	0	0

Contrôle direct, haut/bas

L'écran des groupes de division reflète avec précision les véritables tournois de football dans le sens que les équipes que vous avez choisies pour

## Éliminatoires



### mode jeu – éliminatoires

Quand vous avez opté pour éliminatoires sur le mode de jeu, actionnez votre pavé-D vers le **bas** sur équipes et choisissez votre nombre d'équipes, en ne dépassant pas huit (voir *Organiser un tournoi* pour plus de détails).

Choisissez les équipes à proprement parler grâce à l'écran de sélection d'équipe. Vous ne pouvez jouer que pour les seules équipes qui y sont sélectionnées. Le résultat des matchs disputés entre les équipes restantes vous est révélé sur l'écran de calendrier des éliminatoires après chacune de vos parties. Lors des matchs éliminatoires comme lors des parties du tournoi, le temps supplémentaire et le verdict instantané ne prennent fin que lorsqu'une des deux équipes remporte la victoire.

Appuyez sur **START** pour Sélectionner l'équipe. Vous obtenez alors la liste de toutes les équipes à partir de la liste, à gauche de l'écran et par ordre alphabétique. La première équipe sur la liste apparaît en surbrillance et ses points forts, ainsi que ses faiblesses s'inscrivent à droite, dans la fenêtre des capacités. Plus la barre dorée, représentant une catégorie bien précise, est longue, plus la note de l'équipe en question est élevée pour ce compartiment du jeu. Les six

disputer le tournoi sont placées au hasard à l'intérieur des six groupes, allant de A à F. Cet état de fait ouvre la possibilité de voir beaucoup de matchs intéressants entre des pays qui entretiennent une rivalité notoire et permet d'assister aux fêtes d'un camp quand les grands du football mondial font une bouchée d'équipes moins fortes. En outre, on n'exclut pas l'éventualité de surprises dans les résultats.

Déplacez votre pavé-D vers le **bas/haut** pour passer en revue les groupes du tournoi. Les équipes en compétition que vous avez choisies portent des numéros de 1 à 8 et le match à jouer - celui qui ouvre le tournoi - apparaît en surbrillance jaune. Au cours de toutes les parties de ce tournoi, le temps supplémentaire et les verdicts instantanés se prolongent jusqu'à la victoire d'une des deux équipes.

Appuyez sur **START** pour accéder à l'écran de choix du contrôleur.

### CONFIGURATION DES PARTIES DU TOURNOI

A partir du Centre de EA SPORTS, appuyez sur **START** pour accéder à l'écran de Configuration du match duquel vous pouvez organiser le match comme il vous plait (rapportez-vous à *Configuration d'équipe*).

Lorsque la configuration des équipes vous satisfait, pressez la touche **START** pour quitter l'écran de Configuration du match. Vous êtes à présent sur le terrain près pour le Tirage au sort.



capacités pris en ligne de compte sont les suivants: tirs, course, passes, défense, tacles et enfin, gardiens. Le jeu comprend en outre une notation globale.

### CALENDRIER DES ÉLIMINATOIRES



première partie équipes

Etant donné que les éliminatoires comprennent le stade des éliminatoires du tournoi, vous ne pouvez pas accéder à l'écran des groupes de division. Pressez donc la touche **START** pour que l'écran du calendrier des éliminatoires apparaisse avec les équipes numérotées que vous avez choisies. Les espaces restants sont complétés par les équipes nationales choisies par l'ordinateur. La première partie éliminatoire est mise en surbrillance. A l'issue de chaque match, il vous est possible de revenir au Calendrier des éliminatoires pour savoir quel est votre prochain adversaire et voir quelle équipe ne s'est pas qualifiée.

En mode tournoi, le calendrier des éliminatoires n'est accessible qu'après que tous les matchs des groupes de division ont été menés à bien et que les 16 dernières équipes en compétition pour le trophée de EA SPORTS ont tranché.

A partir de l'écran du calendrier des éliminatoires, appuyez sur **START** pour afficher l'écran du choix de contrôle (se reporter à *Choix des contrôleurs*). Appuyez sur **START** pour entrer sur le terrain.

## Créer une ligue



mode de jeu - ligue

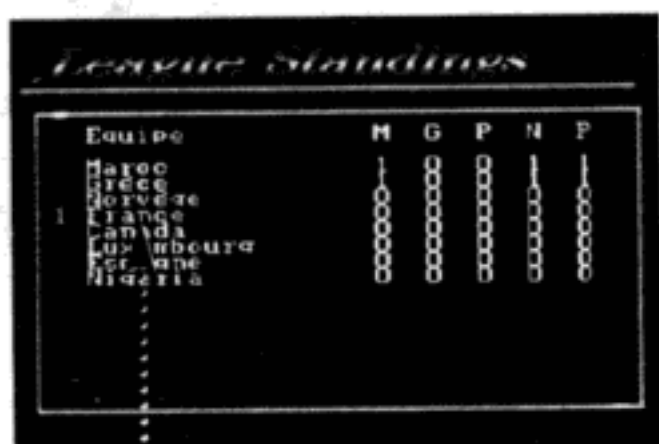
Sur l'écran de configuration du jeu, mettez en surbrillance le mode de jeu et bougez votre pavé-D vers la **gauche/droite** pour sélectionner la ligue. A ce stade, les options équipes 1 et 2 sont remplacées par l'unique option équipe. Actionnez votre pavé-D vers la **gauche/droite** pour choisir votre nombre d'équipes, entre 1 et 8. Appuyez sur **START**: huit possibilités de sélection d'équipe s'offrent à vous.

Maniez votre pavé-D vers la **gauche/droite** pour passer en revue la liste des 48 équipes internationales de **FIFA International Soccer**. Votre sélection faite, Appuyez sur **C** et vous verrez apparaître l'écran du classement des ligues. Vos équipes, numérotées de 1 à 8, sont classées dans un ordre aléatoire; choisissez-en moins de huit. Les deux premières à s'affronter seront mises en surbrillance jaune.

Comme auparavant, opérez le choix des équipes proprement dit à l'aide de l'écran de la sélection d'équipe. Vous ne pouvez jouer que pour les équipes sélectionnées. Le résultat des matchs disputés entre les équipes restantes est à nouveau affiché sur l'écran du classement des ligues à l'issue de chaque partie.

FRANÇAIS

A partir de cet écran du classement des ligues, appuyez sur **START** pour effectuer le choix du contrôleur.



**nouveau classement des ligues**

Quand vous jouez en mode ligue, vous pouvez regarder l'écran du classement des ligues) après chaque fin de partie pour vous rendre compte de l'évolution du jeu et savoir de quelle manière le dernier tour a modifié le classement par ligues. Vous faites concourir deux fois chaque équipe dans la ligue avant de décider des champions de ligue en procédant comme suit: 2 points par victoire et un par match nul.

## Reprise d'un tournoi/ d'éliminatoires d'une ligue



**mode de jeu - reprise**

Il serait exagéré de vous demander de disputer l'intégralité d'un tournoi, d'un éliminatoire ou d'un championnat de ligue en une fois. Après tout, la plupart des championnats de ligue s'échelonnent sur 8 à 9 mois ! Aussi, dans **FIFA International Soccer**, il est possible de sauvegarder un championnat de ligue, un éliminatoire ou un tournoi pour le reprendre ultérieurement à l'endroit même où vous l'aviez laissé. Pour ce faire, il suffit d'introduire votre mot de passe, que vous trouvez sur l'écran de fin de jeu (reportez-vous à *Fin de jeu*).

Bougez votre pavé-D vers la **gauche/droite** pour sélectionner reprise. Maintenant, appuyez sur **START** et l'écran du Mot de passe apparaît.

## A L'ÉCRAN DU MOT DE PASSE



Actionnez votre pavé-D vers le **haut/bas/gauche/droite** pour faire bouger la grille de lettres et de chiffres. Lorsque le premier caractère de votre mot de passe est en surbrillance jaune, appuyez sur **B**. Le caractère sélectionné apparaît sur la ligne du mot de passe. Si vous appuyez sur **B**, vous effectuez la sélection du prochain caractère. Si vous choisissez, d'une manière erronée, de changer le caractère précédent (préc), appuyez sur **A** puis **C** pour effacer.

Une fois entrée l'intégralité de votre mot de passe et la touche **START** actionnée, vous retournez à l'écran des Groupes de division/du calendrier des éliminatoires/exactement où vous vous étiez arrêté.

## REPRISE DU TOURNOI/DES ÉLIMINATOIRES/DE LA LIGUE



### mode jeu – reprise du tournoi

A présent, les différents (modes de jeu) sont les suivants: continuer le tournoi, les éliminatoires et la ligue ou mettez fin au tournoi, aux éliminatoires, à la ligue. L'option d'équipe n'est plus possible. Pour continuer, mettez en surbrillance une des possibilités et appuyez sur **START**: vous revenez ainsi au tournoi/aux éliminatoires/à la ligue, à l'issue de toutes les parties. Si vous souhaitez mettre fin à un tournoi, à des éliminatoires ou à une ligue sauvegardés avant qu'ils soient terminés, mettez en surbrillance l'option appropriée et appuyez sur **START**.

**Note:** vous ne pouvez pas sauvegarder des parties interrompues, ni de sauvegarder une partie de tournoi/d'éliminatoire/de ligue au milieu d'un jeu.

## Equipe 1

Lorsque le choix du mode de jeu vous convient, bougez votre pavé-D vers le **bas** pour aboutir sur équipe 1.

Actionnez votre pavé-D vers la **gauche/droite** pour choisir une équipe de **FIFA International Soccer** parmi la liste des 48 formations nationales proposées. La sélection par défaut pour l'équipe 1 est l'Angleterre.

Vous décidez quel(s) joueur(s) manoeuvre(nt) quelle(s) équipe(s) au moyen de l'écran de choix de contrôle.

## Equipe 2

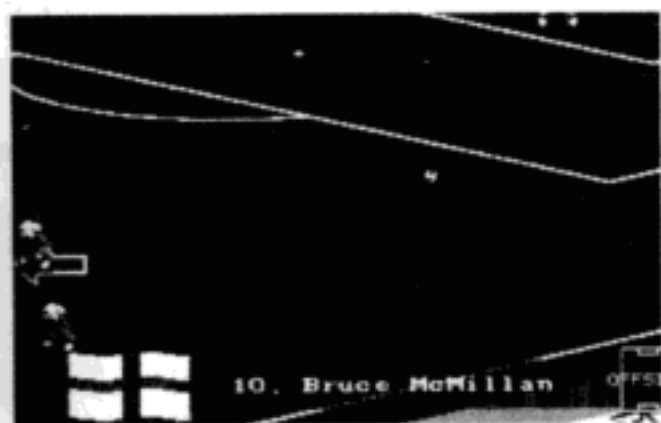
Procédez pour l'équipe 2 à l'instar de l'équipe 1. La sélection par défaut pour l'équipe 2 est: les Etats-Unis.

Vous décidez quel(s) joueur(s) manoeuvre(nt) quelle(s) équipe(s) au moyen de l'écran de choix de contrôle.

## Mi-temps

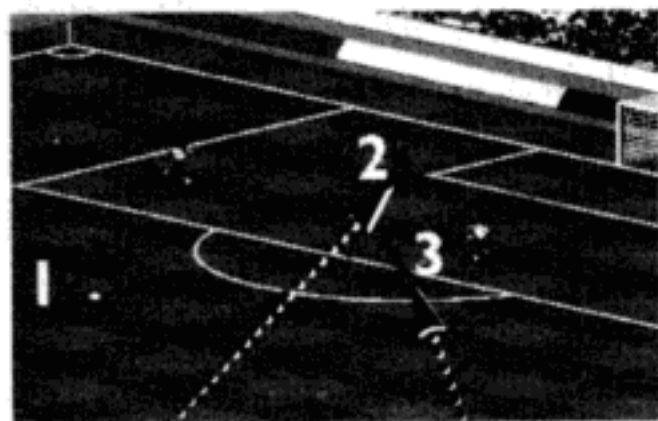
Bougez votre pavé-D vers la **gauche/droite** et sélectionnez le temps de chacune des deux périodes. Elles peuvent durer 2, 4, 6, 8, 10, 20 ou 45 minutes. La sélection par défaut porte à 4 minutes chaque mi-temps.

## Hors-jeu



Activez ou désactivez les en actionnant le pavé-D vers la **gauche/droite**. La sélection par défaut est hors-jeu désactivée.

La règle du hors-jeu a provoqué une vive controverse et créé beaucoup d'embarras. Elle est destinée à empêcher les attaquants de rester trop près des buts dans l'espoir d'attraper le ballon tandis que les arrières sont hors de la surface de défense. D'après cette règle, au-moins deux arrières (y compris le gardien) doivent être placés entre un attaquant et le gardien au moment où le ballon lui est envoyé de l'autre côté du terrain. Elle ne s'applique que dans la mesure où l'attaquant se trouve prêt à jouer: un joueur ne peut pas être hors-jeu dans son propre camp, s'il vient de relancer ou de frapper un corner.



*joueur 2 est hors-jeu, mais pas joueur 3*

Chaque fois qu'un joueur est déclaré hors-jeu, l'arbitre annonce un coup franc et l'icône de hors-jeu s'affiche, accompagné du nom du joueur fautif. On accorde alors un coup franc, tiré de l'endroit où le joueur a été déclaré hors-jeu (consulter la partie *Coups francs*).

Quand l'option est désactivée, le jeu est plus fluide et comporte moins de coups francs et plus d'occasions de marquée des buts.

**Note:** quand l'option est activée, l'arbitre accorde un coup franc pour tous les hors-jeu, même si vous sélectionnez *Fautes: aucune* (cf *Coups francs*).

## Type de match

Là, vous avez le choix entre une partie d'action ou de simulation. Bougez votre pavé-D vers la **gauche/droite** pour faire votre choix.

Lors d'une partie d'action, les joueurs ne se fatiguent pas au fil du match, ce qui implique que ni leur force de frappe ni leur précision ne diminuent. En revanche, dans une partie de simulation, tous les effets de la fatigue dans les jambes se répercutent sur la capacité des joueurs à faire des passes ou à tirer.

Action est la sélection par défaut.

## Gardiens

Optez pour des gardiens contrôlés manuellement ou par ordinateur en actionnant le pavé-D vers la **gauche/droite**.

En choisissant de contrôler manuellement les gardiens, vous devez contrôler vous-mêmes, ce qui n'est pas toujours chose facile dans les turbulences d'une folle finale de tournoi. Par conséquent, il est plus astucieux d'avoir recours au contrôle par ordinateur jusqu'à ce que vous maîtrisiez mieux **FIFA International Soccer**.

En opérant manuellement, dirigez le gardien à l'aide du pavé-D comme vous le feriez pour un joueur normal. Appuyez sur **B** pour déclencher un plongeon vous permettant de bloquer le ballon, en utilisant simultanément le pavé-D pour manoeuvrer la direction du plongeon.

Gardiens dirigés par ordinateur: mode par défaut.

## Météo/temps

---

Les options proposées sont chaud, sec, humide et pluvieux.

Bougez votre pavé-D vers la **gauche/droite** pour les faire défiler.

On peut apprécier l'influence des conditions météorologiques d'après le terrain: ce dernier affecte le mouvement du ballon au sol et la hauteur de son rebond. A vue de nez, plus le terrain est sec, plus le ballon roule vite et rebondit haut.

La sélection par défaut est: terrain sec.

## Type de terrain

---

Choisissez soit la pelouse, soit la pelouse artificielle en bougeant le pavé-D vers la **gauche/droite**.

Le ballon rebondit plus haut et roule plus vite sur le terrain si la surface est artificielle.

Pelouse constitue l'option par défaut.

## Montre

---

Actionnez votre pavé-D vers la **gauche/droite** pour soit continu, soit intermittent.

Lorsque continu est sélectionné le chronomètre marche sans arrêt jusqu'au coup de sifflet final même si on joue des arrêts de jeu. Cependant, pour prévenir d'éventuelles pertes de temps, l'arbitre ajoute le temps perdu à cause des coups francs et des relances.

Sauf changement, le chronomètre fonctionne normalement en mode continu.

**Note:** le chronomètre ne se déclenche qu'après le coup d'envoi.

## Fautes

---

Les possibilités sont les suivantes: Aucune, normale ou toutes.

Si vous choisissez Aucune, l'arbitre ne siffle aucune faute, quelle que soit la gravité de vos actions (cf *Fautes*). En mode Normal, l'arbitre trouve des fautes mais n'ira pas jusqu'à donner des cartons aux joueurs. En revanche, si vous optez pour Toutes, un tacle vicieux ou une bousculade peuvent donner lieu à l'octroi, non seulement d'un coup franc, mais également se solder par la distribution de cartons jaunes ou rouges.



## Son

Bougez votre pavé-D vers la **gauche/droite** pour sélectionner entre Musique et Foule, Musique, Foule et OFF. A moins d'opérer des modifications, vous entendrez Musique et foule.

### QUITTER L'ÉCRAN DE CONFIGURATION DU JEU

Appuyez **START** pour quitter l'écran de configuration du jeu et accéder à l'écran de Choix de contrôleur; ce n'est possible qu'en mode exhibition.

## Choix des Contrôleurs

méthode de commande par flèche

icônes de contrôleur

équipe



**Actionnez votre pavé-D vers la gauche/droite pour choisir le côté, appuyez sur A pour changer de méthode de contrôle.**

Il est temps de décider qui manoeuvre quelle équipe et combien de joueurs il y aura par camp.

Selon le nombre de contrôleurs branchés sur le Mega Drive, vous pouvez jouer selon n'importe quelle configuration; à partir de un joueur contre le Mega Drive, 1 contre 1, ou en tant que deux équipiers. Et pour être sûr qu'il y ait plus de deux joueurs pour bénéficier de l'excitation de **FIFA International Soccer**, il y a l'adaptateur 4 Way Play d'Electronic Arts (cf 4 Way Play).

Les icônes de contrôleur sont en position neutre, au centre de l'écran de Choix de contrôleur. Maniez votre pavé-D vers la **gauche/droite** pour placer votre icône de contrôleur sous l'équipe dont vous voulez avoir la charge. Chaque joueur doit agir de même en se servant de son propre contrôleur.

Sur le terrain, les équipiers contrôlés par les joueurs apparaissent en surbrillance sur une étoile de couleur, (pour plus de précisions sur ce point, cf *Sur le terrain—commande des joueurs.*)

## Choix d'une méthode de commande

La perspective unique qu'offre **FIFA International Soccer** vous permet d'avoir une vue panoramique du terrain. Pour compenser l'angle duquel vous observez l'action, vous pouvez modifier la réaction de votre pavé-D. La flèche blanche située sur les icônes du contrôleur est maintenant placée sous un certain angle: vous devez vous servir des diagonales de votre pavé-D pour déplacer les joueurs sur le terrain. Changez la flèche pour pointer directement vers le haut et en appuyant vers



le **haut/bas/gauche/ droite** sur le pavé-D, vous ferez bouger le joueur en ligne droite sur le terrain.

Pressez **A** pour osciller entre ces deux méthodes de contrôle.

## QUITTER L'ÉCRAN DE CHOIX DU CONTROLEUR

En appuyant sur **START** Ron Barr vous donne un bref aperçu, de son centre de contrôle de EA SPORTS, des points forts et des faiblesses des deux équipes. En appuyant sur **C**, vous accédez directement au pile ou face.

## Configuration d'équipe



A partir du centre de EA SPORTS et du sanguin Ron Barr, appuyez sur **START** pour aller à l'écran de configuration du match. Dans le même temps, appuyez sur la touche **C** et vous êtes propulsé sur le terrain pour procéder au pile ou face (voir pile ou face) avec les équipes sélectionnées par défaut.

Pour effectuer la configuration de votre équipe, déplacez l'icône de football vers le bas en passant en revue les options à l'aide du pavé-D, puis appuyez sur **C**.

## Début du jeu

Appuyez sur **START** ou sur **C** pour quitter l'écran de configuration du match et opter pour les possibilités du tirage au sort (voir *Tirage au sort*). Le match débute avec les options par défaut de la configuration du match.

## Configuration des commandes

Pavé-D vers la **haut/bas** pour contrôler l'écran des commandes et appuyez sur **C** pour accéder à l'écran de Choix du contrôleur (pour de plus amples informations sur ce point, cf *Choix de contrôleurs*). Appuyez sur **START** pour retourner à l'écran de configuration du match.

## Disposition d'équipe



*la partie foncée indique la couverture du terrain, la défense, le milieu de terrain et l'attaque*

A partir de l'écran de Configuration du match, pavé-D vers le **haut/bas** à Disposition d'équipe et appuyez sur **C** pour accéder à l'écran de disposition d'équipe.

Maintenant, vous ajustez la portée de couverture du terrain de vos joueurs. Maniez votre pavé-D vers le **haut/bas** pour choisir entre la Défense, le milieu de terrain ou l'attaque, puis actionnez votre pavé-D vers la **gauche/droite** pour modifier la longueur de la flèche située sur le terrain. La flèche de milieu de terrain peut être allongée dans chaque direction, soit vers la défense, soit vers l'attaque.

**Astuces:** *plus vos arrières avancent sur le terrain, plus vous avez de chances de vous retrouver en nombre insuffisant pour assurer la défense quand le camp adverse va contre-attaquer. Si vous regroupez les joueurs du milieu de terrain au centre, il leur est difficile de faire le lien avec les arrières et les attaquants. Néanmoins, si vous les éparpillez trop, ils risquent d'être pris de vitesse. La surface couverte par vos avants dépend en grande partie de la stratégie que vous avez adoptée (voir stratégie de l'équipe): Si vous jouez (balle longue), il ne sera pas préjudiciable de les laisser camper très à l'intérieur du camp adverse mais si vous optez pour la (défense), il faut qu'ils puissent se rabattre.*

Quand vous avez bien défini votre Couverture du terrain, appuyez sur **START**: l'écran de configuration du match réapparaît.

## Stratégie de l'équipe



Maniez votre pavé-D vers le **bas** pour mettre en surbrillance Stratégie de l'équipe puis appuyez sur **C** pour obtenir l'écran de la stratégie de l'équipe. Actionnez votre pavé-D vers le **haut/bas** pour sélectionner une des options proposées. Les flèches situées sur le terrain changent pour vous montrer chacune des différentes stratégies.



**Balle longue:** le ballon est envoyé en volée de la défense plus avant et les joueurs du milieu de terrain et les attaquants courent pour tenter de l'intercepter. Cette stratégie, souvent dénommée Route 1, est simple, directe et a les meilleures chances de fonctionner quand vos avant-centres sont grands et s'avèrent de bons meneurs de jeu. Les puristes, cependant, sont d'avis que cette manière de faire manque de finesse et ne demande pas d'adresse spéciale pour les passes.



Défense totale: les joueurs restent derrière le ballon et essaient de percer la défense adverse en faisant seulement intervenir beaucoup d'effectif. Choisissez cette méthode si vous vous attendez à être pilonné massivement par les avants de l'équipe adverse ou si vous vous trouvez dans un temps mort du match en devant assurer une victoire serrée.



Attaque: cette stratégie laisse beaucoup de champ libre et a pour but de potentialiser les occasions de faire des poteaux. Les arrières s'avancent sur le terrain et les joueurs du milieu de terrain soutiennent l'effort des avants.



Défense: stratégie serrée qui consiste à laisser vos centres dans votre camp, à l'intérieur et sur les côtés pour former une barrière extrêmement défensive.

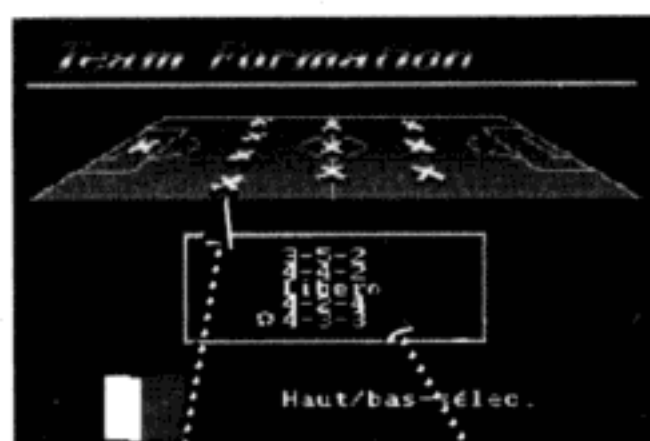


Attaque totale: tous les joueurs s'avancent dans le camp adverse et s'occupent très peu de leurs buts. A conseiller quand on n'a plus beaucoup de temps et quand la défaite est sans cela la seule issue possible.

Une fois que vous avez choisi votre stratégie, appuyez sur **START** pour retourner à l'écran de configuration du match.

FRANÇAIS

## Formation des équipes



marqueur de position formation

Mettez en surbrillance Formation de l'équipe et appuyez sur **C** pour accéder à l'écran de Formation de l'équipe. Maniez votre pavé-D vers le **haut/bas** pour sélectionner une formation à partir des options qui vous sont proposées. Les X jaunes situés sur le terrain marquent la position des joueurs.

Les formations disponibles sont:

3-5-2: le milieu de terrain, bien représenté, tente de récupérer le ballon et de le renvoyer aux avants avant que les 3 arrières ne soient menacés.

4-4-2: formation bien équilibrée bien que conventionnelle. Solide en défense et en milieu de terrain mais rendant nécessaire une bonne entente entre les deux centre-droits si les buts veulent pleuvoir.

Défense renforcée/libéraux: un homme supplémentaire joue les arrières et assume un rôle purement défensif. Il constitue la dernière ligne de défense au moment où les avants ont été vaincus. Il peut également s'avancer vers le milieu de terrain pour pousser le ballon vers l'avant.

4-2-4: bien qu'affaiblis au centre, les quatre avants doivent théoriquement venir à bout de n'importe quelle défense adverse imprudente. Cette formation s'avère particulièrement efficace si elle conjuguée à des stratégies d'attaque.

4-3-3: autre formation bien équilibrée, elle s'additionne aux options d'attaque de 4-4-2, malgré un affaiblissement subséquent du centre.

Après avoir défini votre formation, appuyez sur **START** pour revenir à l'écran de Configuration du match.

## Composition de l'équipe



marqueur de position      nom et numéro du joueur      notation des performances

La composition de l'équipe mise en surbrillance, pressez la touche **C** et vous accédez à l'écran de sélection du joueur. Maintenant vous pouvez ajuster votre composition pour vous adapter aux changements de conditions du match. Si vous avez besoin de marquer, faites sortir un arrière et prenez un attaquant. Si vous souhaitez sauvegarder votre avance, renforcez les quatre arrières en leur adjoignant un défenseur.

Maniez votre pavé-D vers le **haut/bas** et mettez en surbrillance le joueur que vous voulez faire sortir. Sur le terrain, son X jaune clignote.

Toute l'équipe se trouve sur une liste, mais seuls les 11 premiers joueurs peuvent entrer sur le terrain. Mettez en surbrillance le nom d'un joueur, actionnez votre pavé-D vers la **gauche/droite** pour vérifier la notation de ses aptitudes (cf *Notation des aptitudes*).

**Note:** si un joueur s'est fait sortir pour mauvais comportement, ayez recours à l'option substitutions pour repositionner les joueurs restants et essayer de pallier ce manque.

## NOTATION DES APTITUDES

Bougez votre pavé-D vers la **gauche/droite** pour vérifier la notation des aptitudes d'un joueur, compris entre 0 et 99, pour chacune des treize catégories. Les aptitudes prises en compte sont: aptitude, vitesse, réactions, contrôle, puissance de tir, précision de tir, tacles glissés, agilité, ciseaux, têtes, endurance, passes et agressivité.

Une fois votre équipe reformée et tous les remplacements effectués, appuyez sur **START** pour accéder à l'écran de configuration du match.

## Statistiques du match

Score	1	0
Tirs au but	4	0
Arrêts	0	2
Corners	1	0
Minutes	0 07	0 03
Attaque	0 07	0 03
Milieu terrain	0 36	0 24
Défense	0 04	0 04

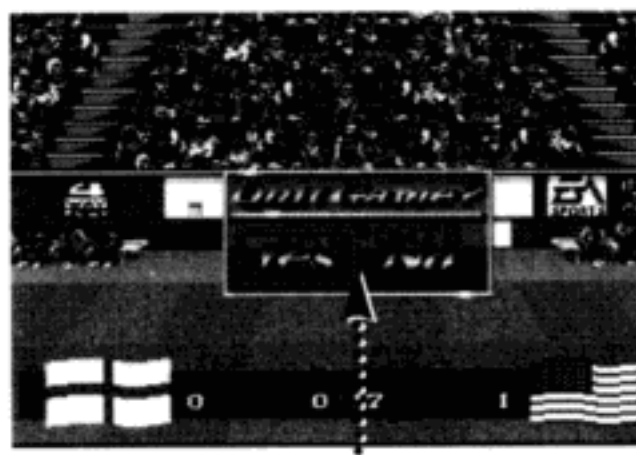
Contrôle direct, haut/bas

Maniez votre pavé-D vers le **bas** pour sélectionner statistiques du match et appuyez sur la touche **C**. L'écran des statistiques du match apparaît.

Il donne la liste des statistiques de la partie correspondant à chaque drapeau approprié. Les statistiques listées sont les suivantes: score, tirs au but, arrêts, corners, minutes (à jouer), attaque, milieu de terrain, défense et fautes.

Après avoir analysé les raisons de vos mauvais résultats ou une fois que vous en avez assez de jubiler sur votre supériorité, appuyez sur **START** et vous vous retrouvez à l'écran de Configuration du match.

## Quitter le jeu



*abandonner la partie, oui/non*

Dirigez votre pavé-D vers le **bas** pour sélectionner Quitter le jeu et appuyez sur la touche **C**. On vous demande de confirmer cette décision OUI ou NON. Actionnez votre pavé-D vers la **gauche/droite** pour faire votre choix puis appuyez sur **C**.

OUI vous ramène à l'écran de configuration du jeu et la partie engagée est perdue avec tous vos changements de configuration du match.

NON vous fait revenir à l'écran de configuration du match.

## Sur le terrain

Quand vous avez configuré la partie de votre choix et que vous êtes satisfait de la configuration de votre équipe, appuyez sur **START** pour commencer à jouer.

## Tirage au sort



### *étoile de couleur/ numéro du contrôleur*

Les capitaines des deux équipes se trouvent sur la ligne de milieu avec l'arbitre, prêts à effectuer le pile ou face.

Le drapeau de l'équipe montre quelle équipe a l'avantage du pile ou face. Vous pouvez toujours décider de faire faire cette opération par l'ordinateur. Dans une partie opposant 2 joueurs, le choix du pile ou face se fait automatiquement. Quand vous n'êtes pas seul à jouer pour une équipe particulière, le choix du pile ou face se fait, là aussi, automatiquement. Le numéro du contrôleur apparaît en surbrillance à l'intérieur d'une étoile de couleur, en bas de l'écran.

Bougez votre pavé-D vers le **haut/bas** pour choisir pile ou face. Appuyez sur **C** et l'arbitre va jeter la pièce en l'air avant de la faire retomber sur le gazon. Le message (vous avez gagné) ou (vous avez perdu) vous fait savoir si vous avez fait le bon choix.

**En cas de victoire:** vous pouvez soit donner le coup d'envoi, soit choisir votre camp. Maniez votre pavé-D vers le **haut/bas** pour sélectionner une des icônes du terrain puis appuyez sur **C** pour confirmer votre choix.

Pour l'option coup d'envoi, maniez votre pavé-D vers le **bas** pour sélectionner l'icône de football puis appuyez sur **C**. Le drapeau de l'équipe situé en haut de l'écran change: le camp adverse peut choisir son côté.

**En cas de défaite:** ce message vous informe que vous vous trouvez à la merci de vos adversaires. Si le choix vous incombe, choisissez votre côté ou donnez le coup d'envoi comme dans *En cas de victoire*.

**Note:** Si plus d'un utilisateur a choisi de jouer d'un certain côté sur l'écran du (choix de contrôleur), le joueur dont le numéro de contrôleur est le plus petit décide automatiquement du pile ou face (cf 4 Way Play). Le numéro du contrôleur est mis en évidence grâce à une étoile de couleur située en bas de l'écran.

## Coup d'envoi/reprise



### *joueur étoile en surbrillance*

Les joueurs se mettent en place de chaque côté du cercle de la ligne de milieu.

Pour donner le coup d'envoi et démarrez la partie ou effectuer une reprise après un but et après la mi-temps, appuyez sur **A**, **B** ou **C**. Servez-vous du pavé-D pour diriger la passe.

**Note:** aucun des joueurs de l'équipe défendante n'a le droit de pénétrer dans le cercle jusqu'à ce que quelqu'un ait frappé le ballon.

## Commands des joueurs

Vous contrôlez le joueur situé sur l'étoile de couleur. Cette étoile n'apparaît que légèrement quand le joueur n'a pas le ballon et devient plus visible quand le joueur en question détient le ballon.

La couleur de l'étoile varie selon le numéro de contrôleur que vous utilisez.

Contrôleur 1: jaune

Contrôleur 2: rouge

Contrôleur 3: bleu

Contrôleur 4: rose

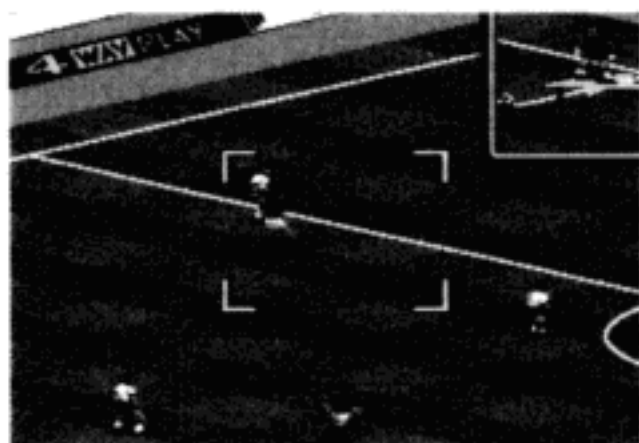
Pour changer de joueur, appuyez sur **B**. L'étoile bouge vers votre joueur qui est le plus près du ballon. Maniez votre pavé-D vers le **haut/bas/gauche/droite** pour diriger les mouvements du joueur en surbrillance.

Quand vous attaquez, si un réticule apparaît sous l'un de vos joueurs, cela signifie qu'il est bien placé pour qu'on lui fasse la passe.

Pour une description des touches de fonction de **FIFA International Soccer**, consultez le résumé des commandes.

## Ballon hors jeu?

Le ballon est hors jeu quand la totalité de sa circonférence dépasse la ligne de touche ou la ligne des buts, ce que l'arbitre siffle. Ayez recours à une des 3 méthodes suivantes pour relancer la partie.

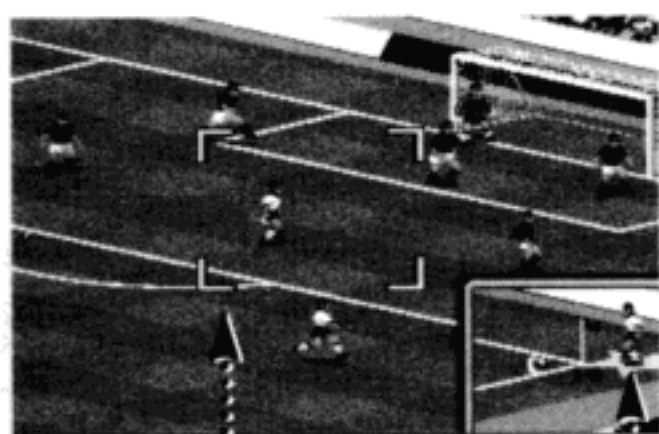


**Dégagements de buts:** un attaquant tire loin du but et aucun des arrières ne touche la ballon sur sa trajectoire et il dépasse la ligne des buts. Dans ce cas, le ballon est automatiquement placé dans le coin des buts du gardien (le côté dépendant de l'endroit où est sorti le ballon). En appuyant sur **A** ou **B**, le gardien relance le ballon vers l'avant.

Dans le même temps, appuyez sur la touche **C** et la boîte rouge de direction vous permettra de placer le ballon avec plus de précision. Bougez votre pavé-D pour mettre en surbrillance l'endroit du terrain que vous voulez envoyer le ballon. Appuyez à présent sur **A** ou sur **B** pour mieux diriger le dégagement de but.

**Note:** Partant d'un dégagement de but, le ballon doit atteindre au-moins le bord de la zone des pénalties. Aucun autre joueur n'a le droit de pénétrer dans la zone des pénalties avant que le ballon n'ait été dégagé.

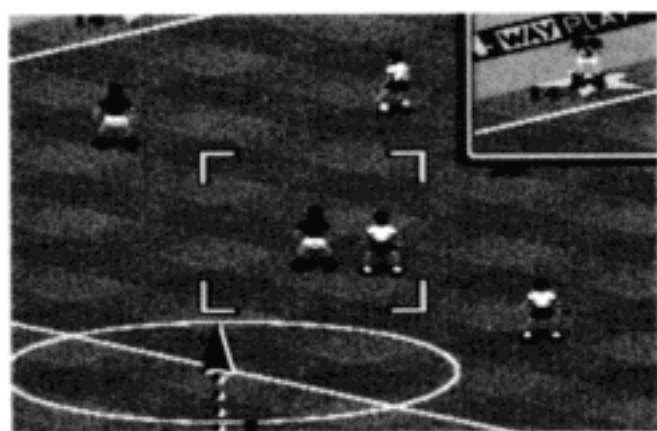




**boîte de direction**    **tireur**

**Corners:** le dernier joueur ayant été reconnu pour avoir touché le ballon le dernier tandis qu'il allait dépasser la ligne des buts était un défenseur ou le gardien. Un corner est tiré du quart de cercle situé autour du drapeau de corner (dont le côté dépend de l'endroit d'où le ballon est sorti). On choisit d'une manière automatique le joueur qui va tirer ce coup.

Servez-vous de votre pavé-D pour placer la boîte rouge de direction à l'endroit où vous souhaitez envoyer le ballon puis appuyez sur **A**, **B** ou **C** pour tirer dans la zone des pénalités.

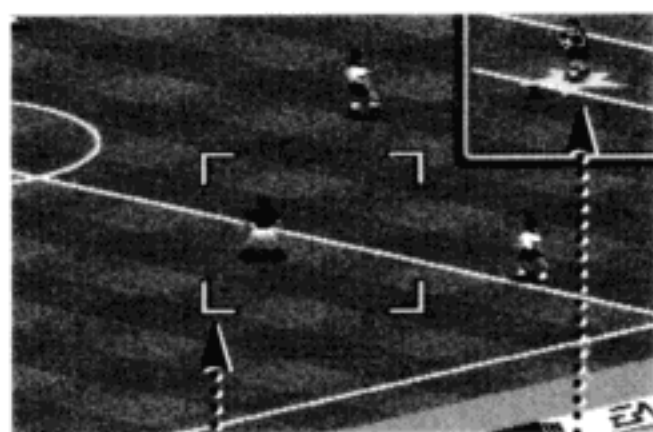


**boîte de direction**

**Remises en jeu:** Lancée de la ligne de touche à l'endroit où le ballon est sorti du terrain, une remise en jeu est accordée quand un joueur de l'équipe adverse frappe le ballon et le fait sortir en touche. On choisit d'une manière

automatique le joueur qui va relancer. Le numéro de contrôleur est mis en surbrillance à l'intérieur d'une étoile de couleur, située en bas de l'écran. Bougez la boîte de direction en direction de la zone vers laquelle vous souhaitez relancer (cf *dégagements de but*) et appuyez sur **A**, **B** ou **C**.

## Ballon au gardien



**boîte de direction**    **gardien**

Quand une attaque tombe à l'eau et que le ballon se retrouve en sécurité dans les bras du gardien, le ballon est au gardien. Même si le gardien est guidé par ordinateur (voir *configuration du jeu*, c'est le contrôleur comportant l'étoile de couleur appropriée qui doit remettre le ballon en jeu.

Le gardien peut envoyer ou lancer le ballon vers l'avant.

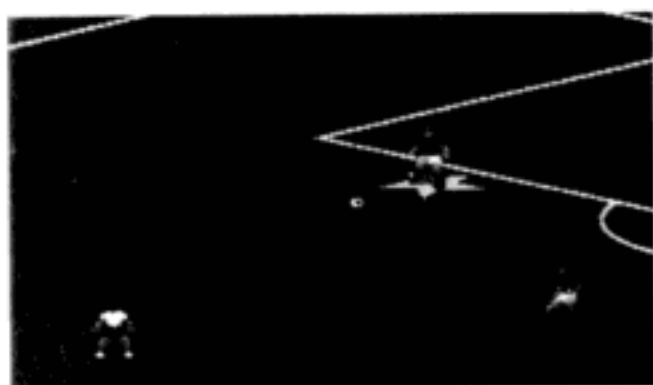
**Pour lancer:** appuyez sur **A** ou sur **B** et servez-vous de votre pavé-D pour orienter le tir vers un arrière proche.

**Pour envoyer:** appuyez sur **C** et faites usage de la boîte rouge de direction. Utilisez votre pavé-D pour manoeuvrer le ballon vers l'endroit du terrain où vous souhaitez que la balle atterrisse, puis appuyez sur **B**.

**Note:** Quand vous utilisez votre boîte de direction, gardez un oeil sur le gardien pour vérifier qu'il ne fait pas de crochet aux joueurs de l'équipe adverse. A l'inverse des situations de dégagements de but, la zone des pénalties n'est pas un havre de paix quand le gardien a le ballon en main.

## Fautes

### COUPS FRANCS



Les coups francs sont attribués en cas de fautes et d'erreurs techniques. Ces dernières incluent les tacles violents ou tardifs; le cas se présente également quand on arrache le ballon à un joueur ou lors de hors-jeu (voir *Hors-jeu*).

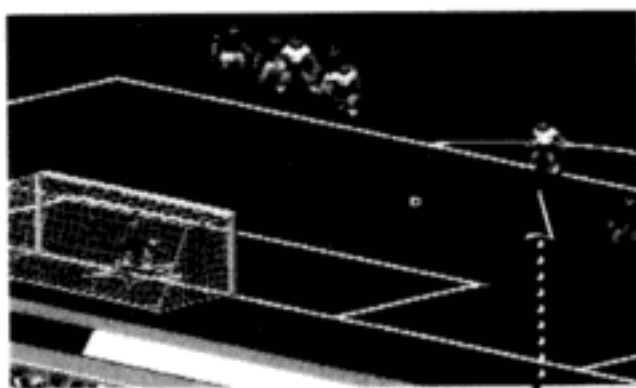
Quand on vous donne le droit à un coup franc, on place le ballon à l'endroit de la faute. Ainsi, il n'y a aucune chance de gagner quelques mètres en s'enfuyant vers l'avant ballon en main. On procède automatiquement au choix du joueur qui va frapper le coup franc. Chaque fois qu'il y a plusieurs joueurs de l'équipe qui sont contrôlés manuellement, c'est celui sur lequel a été commise la faute qui tire le coup franc.

Servez-vous de votre pavé-D pour diriger la direction du coup franc. Appuyez sur **B** pour faire effectuer à un joueur proche un coup franc court. Si vous vous trouvez à une portée suff-

isante, appuyez sur la touche **C** pour tirer dans les buts directement en tirant le coup franc.

**Note:** les joueurs du camp adverse doivent se tenir à 10 mètres du ballon jusqu'à ce que le coup soit frappé.

### PÉNALTIES



*tireur de pénalties*

On siffle un pénalty quand une faute, méritant un coup franc, intervient dans la zone des pénalties. Ainsi, une faute commise par un arrière dans sa propre zone des pénalties donne lieu à un tir de pénalty (à moins, bien sûr que vous n'optiez pour sans arbitrage à partir de l'écran de configuration du jeu - consultez *Configuration du jeu*).

**Sauver un pénalty:** le ballon est placé automatiquement à l'endroit du pénalty. Seuls votre gardien et le tireur de l'équipe adverse, qui effectue le pénalty, ont le droit de se trouver dans la zone des pénalties. Les autres joueurs ne peuvent y entrer jusqu'à ce que le ballon ait été frappé. Même si les gardiens sont manoeuvrés par ordinateur (cf *Configuration du jeu*), vous devez essayer de sauver le pénalty. Quand le ballon a été frappé, maniez votre pavé-D vers la **gauche/droite** et appuyez sur **B** pour tenter de plonger vers ce que vous espérez être le bon côté.

**Tirer un pénalty:** l'ordinateur désigne automatiquement le joueur qui va tirer le pénalty, lequel se tient dans la zone des pénalties, prêt à effectuer son tir. Appuyez sur la touche **B** pour changer de joueur. A présent, vous vous trouvez seul face au gardien. Appuyez sur **A** ou sur **C** pour tirer et faites usage de votre pavé-D pour orienter le ballon en l'air, après qu'il a été frappé. Ce sera peut-être la meilleure occasion de marquer de tout le match: ne ratez pas votre coup.

Dans le cas où il y a plusieurs utilisateurs de l'équipe qui sont contrôlés manuellement, c'est le joueur victime de la faute qui tire le coup franc.

## Sanctions

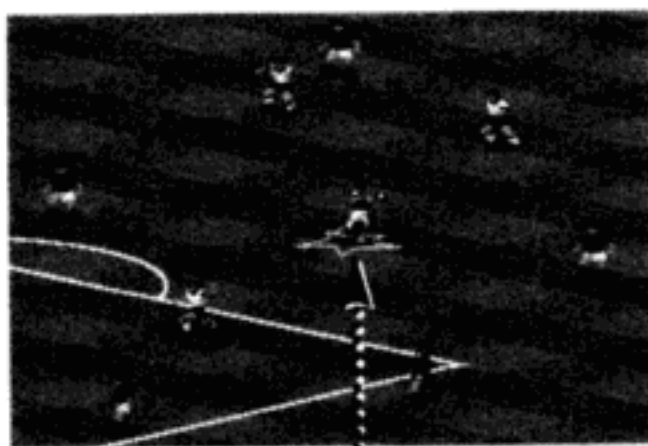


Si l'arbitre considère une faute particulièrement vicieuse, il peut montrer au fautif un carton jaune. Jouez les arrêts de jeu quand l'arbitre prend le nom du joueur en question et que le message carton jaune s'affiche.

Les récidivistes reçoivent généralement un carton rouge et doivent quitter le terrain. Là encore, jouez les arrêts de jeu et l'équipe du joueur sanctionné doit continuer avec 10 équipiers seulement, car un joueur exclu ne peut pas être remplacé. (cf *remplacement*.)



## Score



*apothéose*

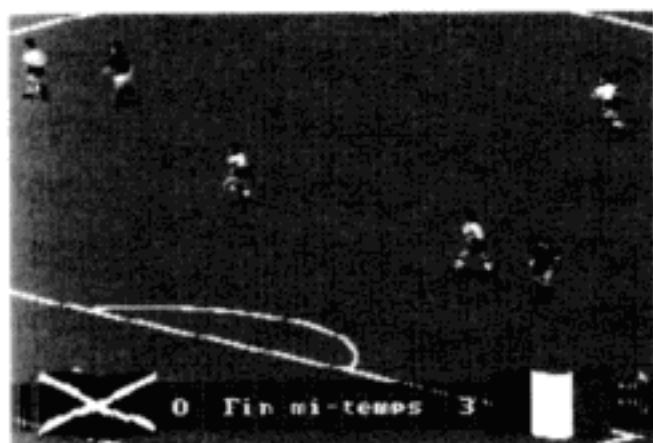
Dans *FIFA International Soccer*, il n'existe qu'une façon de marquer: mettre le ballon au fond du filet des buts. En réalité, il suffit que le ballon survole la ligne des buts (imaginez un mur invisible reliant la ligne des buts aux poteaux et à la barre) pour que l'arbitre signale un but. Néanmoins, le ballon doit tout entier franchir la ligne; il ne sert donc à rien d'aller embêter l'arbitre si vous pensez avoir marqué.

Pour marquer, Appuyez sur la touche **C**. Maintenez cette touche enfoncée si vous voulez que votre tir soit plus percutant. Vous pouvez vous servir de votre pavé-D pour diriger le ballon en l'air après qu'il a été frappé.

### APRES UN BUT

Quand les manifestations de joie du buteur et de ses équipiers ont pris fin, on remet le ballon au centre pour la reprise (cf *Coup d'envoi/reprise*).

## Mi-temps



### FIN DE LA PREMIERE PARTIE

Le football est un jeu qui comprend deux périodes. A la fin de la première mi-temps, il se peut que vous exultiez de joie mais il se peut aussi que vous deveniez malade à mort au coup de sifflet final.

Au moment où l'arbitre signale la fin de la première période, les deux équipes se retirent sur la ligne de touche et l'écran de Configuration du match s'affiche. Reprise du jeu est mis en surbrillance. Cependant, si vous devez effectuer des changements au sein de votre équipe et opter pour une tactique différente, il est temps pour vous de le faire à ce stade (cf *Configuration d'équipe*). Prenez en compte vos faiblesses ainsi que les points forts de vos adversaires pour opérer les changements qui s'imposent.

Quand vous êtes prêt à retourner sur le terrain, appuyez sur **START** ou mettez en surbrillance Reprise du jeu puis appuyez sur **C**.

## Interruption du match

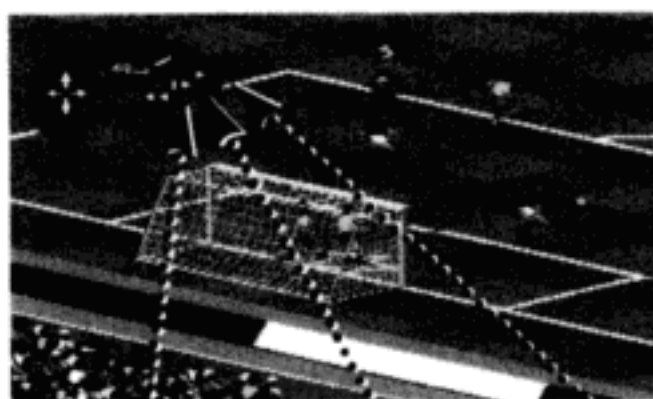


FRANÇAIS

Pour faire une pause à n'importe quel moment de la partie, vous n'avez qu'à appuyez sur **START**. Cela vous amène à l'écran de configuration du match à partir duquel vous pouvez effectuer des modifications formation, stratégie et opérer des remplacements, etc. selon les circonstances du match. (cf *Configuration de l'équipe*, pour plus de détails).

En haut de l'écran, deux nouvelles options s'offrent à vous, Reprise du jeu et Répétition instantanée. En bas, vous voyez un résumé du score et un résumé des fautes. Il vous est également possible d'opérer des remplacements pendant la pause.

## Répétition instantanée



retour  
en  
arrière

arrêt sur  
image/  
avance rapide

vitesse  
normale

Vous voulez revivre l'instant classique pendant lequel vous avez repris un ballon en volée sur trente mètres pour l'expédier, après un ciseau, sur le haut du filet? Ou vous voulez juste humilier votre adversaire en lui remettant en mémoire une de ses gaffes embarrassantes? C'est maintenant que vous pouvez y aller, grâce à la répétition instantanée que propose la **FIFA International Soccer**.

Sur l'écran de configuration du match, mettez en surbrillance répétition instantanée et pressez la touche **C**. L'écran de répétition instantanée apparaît. Il comporte un plan de l'action en pause et une icône de contrôleur, en haut à gauche de l'écran.

Les boutons de contrôleur manient les fonctions de répétition instantanée suivantes:

Tenez enfoncée **A** pour retourner en arrière. Relâcher **A** pour arrêter le retour en arrière.

Appuyez sur **B** pour faire défiler la partie plan par plan. Tenez **B** enfoncée pour avancer rapidement.

Appuyez sur **C** pour revoir l'action à vitesse normale. Pour la regarder de nouveau, appuyez sur **A**: la bande va retourner en arrière.

## SUIVRE UN JOUEUR



réticule de suivi du joueur

Servez-vous de votre pavé-D pour mettre en surbrillance un seul joueur et détecter ses gestes grâce à la reprise instantanée. Appuyez sur le pavé-D vers le **haut/bas/gauche/droit** et la boîte jaune boîte de suivi apparaît sur l'écran. Mettez-la sur un joueur et un réticule indique que l'appareil s'est fixé sur lui. A présent, appuyez sur **B** ou sur **C** avant de revisionner les actions de ce joueur, au centre de mire.

Pour retourner à l'écran de configuration du match, appuyez sur **START**.

## Reprise du jeu

Pour revenir sur le terrain, mettez en surbrillance Répétition instantanée à l'aide du pavé-D puis appuyez sur **C**. Vous reprenez exactement au moment où le jeu avait été interrompu. Toutes les changements de configuration deviennent effectifs immédiatement. En appuyant sur **START**, n'importe quelle option étant en surbrillance, vous retournez sur le terrain.

## Opérer un remplacement



nom du joueur      fenêtre de remplacement      remplaçant      notation des performances

Maniez votre pavé-D vers le **bas** pour sélectionner Remplacements et l'écran de Sélection du joueur apparaît.

Actionnez votre pavé-D vers le **haut/bas** pour passer en revue la liste des joueurs de l'équipe. Mettez en surbrillance le joueur qui doit être remplacé, puis appuyez sur **A**: son nom s'affiche dans la fenêtre de remplacement, à côté du drapeau d'équipe. Bougez votre pavé-D vers le **haut/bas** pour sélectionner le joueur que vous cherchez pour le remplacer. Vous pouvez vérifier sa notation des performances et les comparer à ceux du joueur remplacé (cf *Notation des performances*). Le nom du remplaçant s'affiche au-dessus de celui de l'autre joueur, dans la fenêtre de remplacement. Appuyez sur **A**: le message OK vous confirme que le remplacement a été mené à bien. Le nombre de remplaçants utilisés par partie est limité à deux.

Pour annuler et sélectionner un autre nom de joueur, appuyez sur **C**.



nom du  
joueur

joueur  
remplacé

quittant  
le terrain

Quand vous retournez sur le terrain (cf *Reprise du jeu*), le joueur remplacé se dirige vers le tunnel (et se prépare à un bain prématuré) pour se voir remplacé par l'équipier de votre choix. La prochaine fois, jouez les arrêts de jeu au sifflet de l'arbitre.

## Résumé du score



FRANÇAIS

Actionnez votre pavé-D vers le **bas** et appuyez sur **C** pour sélectionner l'écran de Score Summary/Résumé du score. Vous pouvez voir quels joueurs ont marqué et pour quelle équipe et enfin l'heure à laquelle le ballon est entré au fond du filet.

## Résumé des fautes

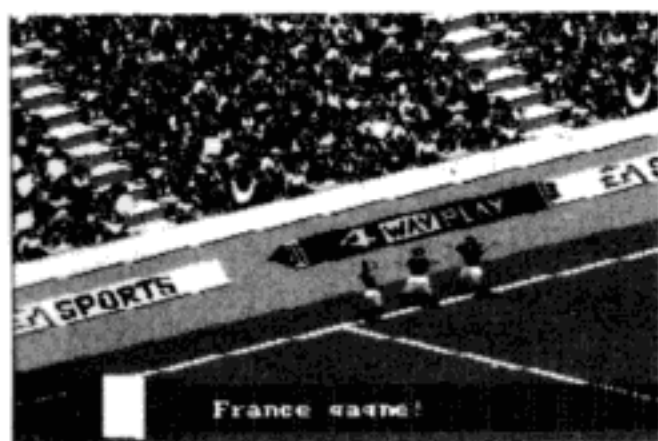


Maniez vers le **bas** votre pavé-D pour sélectionner Foul Summary/résumé des fautes et appuyez sur **C**. Sur l'écran de Résumé des fautes, tous les mécréants dont les actions leur ont valu un carton jaune ou rouge sont nommés ainsi que le nom de leur équipe et l'heure à laquelle ils ont commis la faute.

## Fin du match

---

### LES GAGNANTS!



Le coup de sifflet final retentit: le match est terminé. Il est temps pour les vainqueurs de recueillir les acclamations de la foule et de manifester leur joie sur la touche.

Si vous avez été battu à plate couture et que vous ne pouvez endurer ce spectacle, appuyez sur **START** et pour quitter ces festivités et vous retrouver à l'écran de Fin du match.

## Fin du match

---

L'écran de fin du match comporte les options suivantes: Quitter le jeu, Répétition instantanée, Statistiques du match, Score summary/résumé du score et Foul summary/résumé des fautes, dont on peut trouver la description dans *Interruption du match*. Après un tournoi, un éliminatoire ou un match de ligue, vous pouvez également accéder à l'option Affichage du mot de passe.

## Affichage du mot de passe

---



Si vous souhaitez reposer vos pouces engourdis, prenez connaissance du mot de passe. Maniez votre pavé-D vers le **bas** pour sélectionner affichage du mot de passe, puis appuyez sur **C**: l'écran de mot de passe apparaît.

**Relevez la combinaison de lettres et de nombres et gardez-les dans un endroit sûr.** Sans eux, il vous sera impossible de reprendre les séries de matchs interrompus quand vous effectuerez la reprise du tournoi/de l'éliminatoire/de la ligue (cf *restaurer un tournoi/des éliminatoires/une ligue.*)

Appuyez sur la touche **START** pour accéder de nouveau à l'écran de configuration du jeu.

# Remerciements

**CHEF PROGRAMMEUR:**

JAN TIAN

**PROGRAMMEURS:**

BRIAN PLANK, KEVIN PICKELL

**CHEF ARTISTIQUE:** GEORGE ASHCROFT**ARTISTES:**

DIANNA DAVIES, DAVID ADAMS,  
SUZAN GERMIC, MIKE SMITH

**SON & MUSIQUE:**

JEFF DYCK

**PRODUCTEUR:**

BRUCE MCMILLAN

**DIRECTEUR DE PROJET:**

JOEY DELLA-SAVIA

**PRODUCTEURS ASSOCIÉS:**

KEVIN BUCKNER, MATT WEBSTER

**CONCEPTION DU JEU:**

BRUCE MCMILLAN, JAN TIAN, JOEY  
DELLA-SAVIA, MATT WEBSTER

**DIRECTEUR DU PRODUIT:**

NEIL THEWARAPPERUMA, CHIP LANGE

**PRODUCTEURS EXÉCUTIFS:**

DON MATTRICK, JOSS ELLIS

**DOCUMENTATION:**

NEIL COOK

**CONCEPTION DE LA DOCUMENTATION:**

PETER LARSEN

**ESSAIS:**

*EAC:* LEE PATTERSON, JON BRUCE,  
JAMES FAIRWEATHER, PAUL SMITH,  
MIKE BRUCE, JOHN SANTAMARIA

*EAK:* DAVID BOWRY, GRAHAM  
HARBOUR, IAN GRAY, JAMIE  
BRADSHAW, DARREN KING, JON LAW,  
COLIN MCLAUGHLAN, DIARMID  
CLARKE, HUGH DAVID

*EASM:* BRYAN (BIFFY) BECKSTRAND,  
JOHN (MIFFY) VILANDRE, GORDAN  
(JIFFY) BELLAMY

**ASSURANCE DE QUALITÉ:**

*EAK:* UNCLE PETER (MURPHY),  
ALEX (LEO) CAMILLERI

*EASM:* ERIK WHITEFORD, TED  
FITZGERALD

**NOS VIFS REMERCIEMENTS À:**

JULES BURT & JON LAW FOR INITIAL DESIGN  
CONCEPTS, IVANA PETRAK, ADRIENNE  
TRAVICA, STEVE LIVAJA, IVAN ALLAN,  
MARC AUBANEL, WAYNE RADFORD,  
RICHARD MUL, JOHN VILANDRE, GORDON  
BELLAMY, KEITH COOPER, CHRIS  
THOMPSON, DAVID WILSON



## 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 enregistré, 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 retourné en port payé et accompagné de la preuve d'achat à son service Garantie. Cette garantie s'applique uniquement aux produits ayant subi une usure normale. Elle n'est pas applicable et est déclarée nulle et non avenue, dans le cas où le défaut dans le produit logiciel Electronic Arts résulterait d'un mésusage, d'une utilisation excessive, d'un mauvais traitement ou d'une négligence.

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

## 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 eurochèque de 15,00£.

Electronic Arts  
Customer Warranty  
P.O. Box 835  
SLOUGH, UK  
SL3 8XU

## © 1993 ELECTRONIC ARTS

---

Sauf mention contraire le logiciel et la documentation sont © 1993 Electronic Arts. Tous droits réservés de l'éditeur et du propriétaire du copyright. Ces documents et le code du programme ne peuvent être, en tout ou partie, copiés, reproduits, prêtés, loués ou transmis par quelque moyen que ce soit, ni traduits ou réduits à une forme lisible en machine ou par un support électronique sans l'autorisation expresse et écrite d'Electronic Arts Ltd.

Ce jeu bénéficie de la licence Sega pour être utilisé sur le Sega MEGA DRIVE System.

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

The FIFA logo is © 1977 FIFA/DEYHLE.  
Used under license by Electronic Arts.





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

EA SPORTS, the EA SPORTS logo, IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME and 4 Way Play are trademarks of Electronic Arts. Cover photo courtesy of Allsport.

**E262SMYM**

*Téléchargé sur  
Le Vieux Manuel*

*[Http://www.abandonware-manuels.org](http://www.abandonware-manuels.org)*