FIFA

FIFA 96 SOCCER



Manuel

EA SPORTS™

FIFA

FIFA 96

SOCCER

Manuel Le Vieux

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

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

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

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

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

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

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

Le Vieux Micro

TABLE DES MATIÈRES

RÉFÉRENCES DES COMMANDES 3
EN JEU 3
LISTE DES RACCOURCIS CLAVIER 5
GARDIEN 5
INTRODUCTION: UN MONDE DE FOOTBALL 6
DÉMARRAGE RAPIDE 6
INSTALLATION 6
COMMENCEMENT DU JEU 6
INSTALLATION POUR WINDOWS® 95 6
LANCEMENT DU JEU SOUS WINDOWS® 95 7
ECRAN CHOIX TYPE DE MATCH 7
OPTIONS DU MATCH 8
MATCHS AMICAUX 8
SÉLECTION DES ÉQUIPES 8
CRÉATION D'UNE ÉQUIPE 9
DOSSIER DU PROFIL 9
OPTIONS AVANT LE MATCH 9
SÉLECTION DES COMMANDES 9
MENU AVANT LE MATCH 9
MATCHS DE LIGUE 11
CHOIX D'UNE LIGUE 11
CHOIX ÉQUIPE 11
CALENDRIER DE LA LIGUE 11
CLASSEMENTS DE LA LIGUE 11
MATCHS DE TOURNOI 12
SÉLECTION DES ÉQUIPES DU TOURNOI 12
ÉLIMINATOIRES 12
TABLEAU DES ÉLIMINATOIRES 12
ENTRAÎNEMENT 13
PARTIES VIA DES MODEMS 13
ÉVALUATION DES APTITUDES 14
ÉVALUATION DES APTITUDES DE L'ÉQUIPE 14
ÉVALUATION DES APTITUDES DES JOUEURS 14
INTERROMPRE LE JEU 14
RALENTI 15
BALLON EN TOUCHE 15
RÈGLES DU JEU 16
HORS-JEU 16
COUPS FRANCS 16
PENALTYS 17
MARQUER 17
FIN DU MATCH / RÉSUMÉ FINAL 17
REMERCIEMENTS 18
NOTICE 19
GARANTIE LIMITEE 19
REMPLACEMENT 19

Le Vieux Manuel

RÉFÉRENCES DES COMMANDES

EN JEU

AUTRES COMBINAISONS DE TOUCHES

Barre d'espacement = D Alt = S Ctrl = Q

COUP D'ENVOI

ACTION	CLAVIER	SOURIS	JOYSTICK	MANETTE GRAVIS	GRAVIS GRIPS
Coup de pied vers un coéquipier	**Barre d'espacement**, **Alt** ou **Ctrl**	Bouton **1** ou **2**	Bouton **1** ou **2**	Rouge, jaune ou vert	**A**, **B** ou **C**

EN ATTAQUE

ACTION	CLAVIER	SOURIS	JOYSTICK	MANETTE GRAVIS	GRAVIS GRIPS
Contrôle du ballon / Dribble	Touches fléchées	Déplacement de la souris	Déplacement du joystick	Touches **Gauche / Droite / Haut / Bas** du Pavé-D	Touches **Gauche / Droite / Haut / Bas** du Pavé-D
Passe	**Alt** + Touches fléchées	Bouton **1** + déplacement de la souris	Bouton **1** + déplacement du joystick	Jaune	**B**
Lob	**Ctrl** ou **Q**	Bouton **1** + **2**	Bouton **1** + **2**	Rouge	**A**
Petit lob	**Alt** + **Ctrl**	**1** sur le Pavé numérique	Indisponible	Rouge + Jaune	**X**
Tir	**Barre d'espacement** ou **D**	Bouton **2**	Bouton **2**	Vert	**C**
Passe amortie	Appuyez brièvement sur **Alt** + Touches fléchées	Appuyez brièvement sur le bouton **1** + Déplacement de la souris	Appuyez brièvement sur le bouton **1** + Déplacement du joystick	Appuyez brièvement sur Jaune + touches **Gauche/Droite** / **Haut** / Bas	Appuyez brièvement sur **B** Touches **Gauche /Droite** **Haut** / **Bas** du Pavé-D
Lob au-dessus de la tête	**Barre d'espacement** + **Alt**	Pavé numérique **3**	Indisponible	Vert + Jaune	**B** + **C**
Sprint	Maintenez enfoncée la **Barre d'espacement**, **Ctrl**, **Alt** ou **Z**	Maintenez enfoncé le bouton **1**	Maintenez enfoncé le bouton **1**	Maintenez enfoncé le jaune, rouge ou vert	**Z**
Demi-tour et tir	**Barre d'espacement** + **Ctrl**	Pavé numérique **3**	Indisponible	Rouge + Vert	**Y**
Tir brossé	Touches fléchées **Gauche** / **Droite**	**Gauche/Droite**	**Gauche/Droite**	**Gauche/Droite**	Touches **Gauche/Droite** du Pavé-D
Plongeon (près du filet)	**Ctrl**	Bouton **2**	Bouton **2**	Vert	**C**
Volée (loin du filet)	**Ctrl**	Bouton **2**	Bouton **2**	Vert	**C**

EN DÉFENSE

ACTION	CLAVIER	SOURIS	JOYSTICK	MANETTE GRAVIS	GRAVIS GRIPS
Tacle (Coup de coude si vous êtes près du joueur)	**Alt**	Bouton **1**	Bouton **1**	Jaune	**B**
Pousser	**Barre d'espacement** + **Alt**	Indisponible	Indisponible	Vert + Jaune	**B** + **A**

Tacle glissé	**Ctrl**	Bouton **1** + **2**	Bouton **1** + **2**	Rouge	**A**
Basculer entre deux joueurs	**Alt**	Bouton **1**	Bouton **1**	Jaune	**B**

BALLON EN L'AIR

ACTION	CLAVIER	SOURIS	JOYSTICK	MANETTE GRAVIS	GRAVIS GRIPS
Tête, Reprise de volée ou Bicyclette	**Ctrl**	Bouton **1** + **2**	Bouton **1** + **2**	Rouge	**A**
Basculer le contrôle vers le joueur le plus proche	**Alt**	Bouton **1**	Bouton **1**	Jaune	**B**

HORS DU JEU

CORNER / ENGAGEMENT / COUP FRANC

ACTION	CLAVIER	SOURIS	JOYSTICK	MANETTE GRAVIS	GRAVIS GRIPS
Lob	**Ctrl** + Touches fléchées	Bouton **1** + **2** + Déplacement de la souris	Bouton **1** + **2** + Déplacement du joystick	Rouge + Touches **Gauche / Droite / Haut / Bas** du Pavé-D	**A** + Touches **Gauche / Droite / Haut / Bas** du Pavé-D
Passe	**Alt** + Touches fléchées	Bouton **1** + Déplacement de la souris	Bouton **1** + Déplacement du joystick	Jaune + Touches **Gauche / Droite / Haut / Bas** du Pavé-D	**B** + Touches **Gauche / Droite / Haut / Bas** du Pavé-D
Faire défiler les modes Normal / Caméra / Une-deux	**Alt**	Bouton **1**	Bouton **1**	Jaune	**B**
Positionner le viseur	Touches fléchées	Déplacement de la souris	Déplacement du joystick	Touches **Gauche/ Droite / Haut / Bas** du Pavé-D	Touches **Gauche / Droite / Haut / Bas** du Pavé-D
Sélectionner un coup franc	**Barre d'espacement** + Touches fléchées	Bouton **2** + Déplacement de la souris	Bouton **2** + Déplacement du joystick	Vert + Touches **Gauche / Droite / Haut / Bas** du Pavé-D	**C** + Touches **Gauche / Droite / Haut / Bas** du Pavé-D
Exécuter un coup franc	**Ctrl**	Bouton **2**	Bouton **2**	Vert	**C**

CORNER/ ENGAGEMENT /COUP FRANC (MODE UNE-DEUX)

ACTION	CLAVIER	SOURIS	JOYSTICK	MANETTE GRAVIS	GRAVIS GRIPS
Lob vers le joueur controlé	**Ctrl**	Bouton **1** + **2**	Bouton **1** + **2**	Rouge	**A**
Passe vers le joueur contrôlé du Pavé-D	**Alt** + Touches fléchées	Bouton **1** + Déplacement de la souris	Bouton **1** + Déplacement du joystick	Jaune + Touches **Gauche / Droite / Haut / Bas**	**B** + Touches **Gauche / Droite / Haut / Bas** du Pavé-D

MODE 1 JOUEUR CONTRÔLE

ACTION	CLAVIER	SOURIS	JOYSTICK	MANETTE GRAVIS	GRAVIS GRIPS
Pour passer en mode de contrôle de 1 joueur: juste après une passe :	**Ctrl**	Bouton **1** + **2**	Bouton **1** + **2**	Rouge	**A**

GARDIEN

DÉFENSE DU BUT

ACTION	CLAVIER	SOURIS	JOYSTICK	MANETTE GRAVIS	GRAVIS GRIPS
Plongeon sur le ballon / Tacle	**Barre d'espacement**, **Alt** ou **Ctrl** + Touches fléchées	Bouton **1** ou **2** + Déplacement de la souris	Bouton **1** ou **2** + Déplacement du joystick	Rouge, jaune ou vert +**Gauche** / **Droite** / **Haut** / **Bas**	**A**, **B**, **C** + Touches **Gauche** / **Droite** / **Haut** / **Bas** du Pavé-D

EN POSSESSION DU BALLON

ACTION	CLAVIER	SOURIS	JOYSTICK	MANETTE GRAVIS	GRAVIS GRIPS
Lancer / frapper le ballon	**Barre d'espacement** ou **Ctrl**	Bouton **1** + **2** ou Bouton **2**	Bouton **1** + **2** ou Bouton **2**	Rouge ou Vert	**A** ou **C**
Pour faire défiler les modes Normal / Caméra / Cercle de contrôle sur 1 joueur	**Ctrl**	Bouton **1** + **2**	Bouton **1**	Jaune	**B**
Positionner le viseur	Touches fléchées	Déplacement de la souris	Déplacement du joystick	Touches **Gauche** / **Droite** / **Haut** / **Bas** du Pavé-D	Touches **Gauche** / **Droite** / **Haut** / **Bas** du Pavé-D

LISTE DES RACCOURCIS CLAVIER

Il est possible d'utiliser des raccourcis clavier pour modifier des options sans interrompre le jeu.

ANGLES DE VUE

Raccourci	Angles de vue	Raccourci	Angles de vue
F1	Caméra TV	**F5**	Caméra stade
F2	Caméra de touche	**F6**	Caméra terrain
F3	Caméra aérienne	**F7**	Caméra sur la balle
F4	Caméra au filet	**F8**	Son activé / désactivé

JEU

REMARQUE: les raccourcis numériques se trouvent sur le clavier principal. Le pavé numérique distinct n'est pas activé.

Raccourci	Fonction	Raccourci	Fonction	Raccourci	Fonction
1	Commande	**O**	Options	**0**	Plein écran
2	Disposition	**R**	Ralenti	**H**	Basculer entre les résolutions
3	Formation	**G**	Résumé scores	**C**	Montre activée/désactivée
4	Stratégie	**F**	Résumé fautes	**N**	Nom du joueur, numéro, désactivé
5	Remplacement	)	Écran plus petit	**F12**	Quitter la partie en cours
6	Statistiques	=	Écran plus grand	**F11**	Retour au DOS

MODEM

Raccourci	Fonction du modem
F9	mode Dialogue
F10	Raccrocher

INTRODUCTION: UN MONDE DE FOOTBALL

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

Presque toutes les nations au monde jouent aujourd'hui au niveau international et le football est de loin le sport le plus pratiqué – et le plus regardé – de la planète. Tel n'était pas le cas en 1904, lorsque la Fédération Internationale de Football Association (FIFA) a été formée. Les sept membres fondateurs étaient tous européens : la Belgique, le Danemark, la France, la Hollande, l'Espagne, la Suède et la Suisse. Il a fallu encore deux ans avant que les anglais n'aient la sagesse de se joindre à l'Association même si le premier président de la FIFA, D.B. Woolfall, était britannique.

Illustrant la diversité des équipes et l'intérêt mondial pour le football de l'Association, *FIFA Soccer 96* présente des compositions d'équipes et des attributs de joueurs qui reflètent fidèlement les 59 équipes mondiales de la FIFA. Le Cameroun a fait une apparition fracassante sur la scène mondiale avec des performances excitantes lors du mondial '90 en Italie et *FIFA Soccer 96* reflète l'émergence d'équipes africaines en tant que nations du football puissantes. Mettez en situation les compétences du Cameroun contre n'importe laquelle des nations du football les plus réputées, telle que la Hollande, l'Allemagne ou le Brésil – toutes sont présentes, dans cette simulation de football qui vous fait vivre le jeu d'une façon saisissante, comme seul un logiciel EA SPORTS™ peut le faire.

DÉMARRAGE RAPIDE

INSTALLATION

Des instructions complètes concernant l'installation se trouvent avec la carte de référence. Cependant, cette section fournit assez d'informations pour permettre à la plupart des utilisateurs de jouer rapidement.

1. Insérez le CD dans le lecteur.
2. À l'invite du DOS, tapez **d:** et appuyez sur **Entrée** pour passer sur votre lecteur de CD (remplacez bien sûr la lettre correspondant à votre lecteur de CD s'il ne s'agit pas de " D: ").
3. A l'invite " D: ", tapez **install** et appuyez sur **Entrée** pour lancer le programme d'installation. L'écran de sélection de la langue apparaît.
4. Suivez les instructions à l'écran pour effectuer vos choix.

- Pour accepter les sélections d'installation, cliquez à l'aide du bouton gauche de la souris sur l'icône INSTALLER. L'écran d'installation apparaît.
- Pour annuler les sélections d'installation, cliquez sur l'icône ANNULER. L'écran d'installation apparaît.

COMMENCEMENT DU JEU

1. Insérez le CD dans votre lecteur.
2. À l'invite du DOS, placez-vous dans le répertoire où le jeu a été installé. Par défaut, il s'agit du répertoire C:\FIFA96 si bien que vous devez taper :
   - **c:** et appuyer sur **Entrée**,
   - **cd \fifa96** puis appuyer sur **Entrée**.
3. Pour lancer le programme, tapez **fifa96** et appuyez sur **Entrée**. L'écran EA SPORTS apparaît, suivi de la séquence vidéo d'introduction.

- Pour éviter cette dernière et avancer à l'écran du titre, appuyez sur n'importe quelle touche. A l'écran du titre, appuyez de nouveau sur une touche pour parvenir à l'écran Choix de match.

INSTALLATION POUR WINDOWS® 95

1. Lancez le système d'exploitation Windows 95.
2. Insérez le CD dans le lecteur. L'écran LANCEMENT AUTOEXECUTABLE d'Electronic Arts pour Windows 95 apparaît.

- Pour quitter sans installer, sélectionnez Quitter.

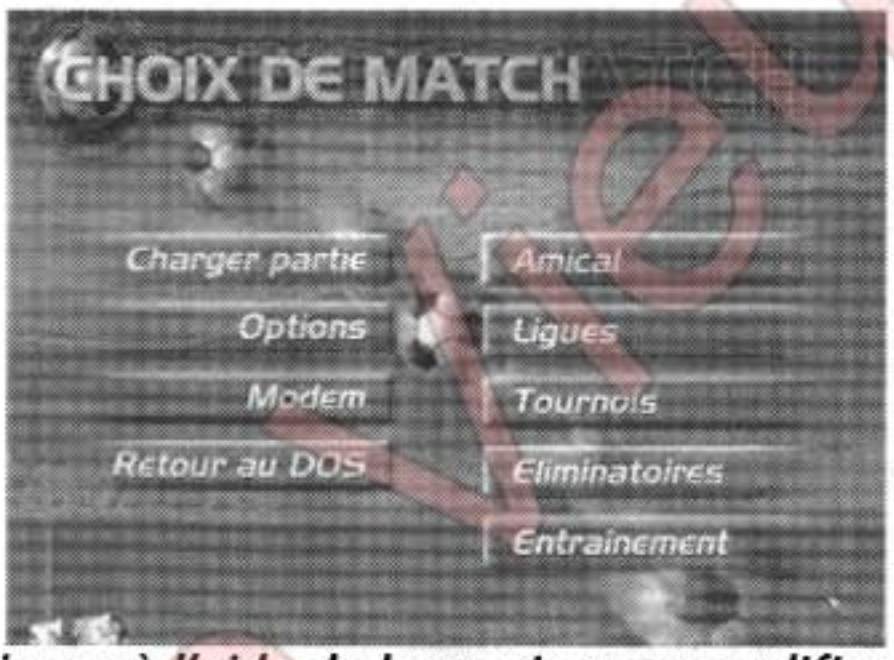
3. Pour commencer l'installation du programme, cliquez sur Installer. L'écran écran de sélection de la langue apparaît.
4. Suivez les instructions à l'écran pour terminer l'installation. (Voir le paragraphe *Installation* ci-dessus pour obtenir des informations sur les options d'installation.)
5. Lorsque les fichiers de *FIFA 96* ont été copiés, l'écran de lancement d'Electronic Arts pour Windows 95 apparaît. Vous devez cliquer sur QUIT pour terminer l'installation.

LANCEMENT DU JEU SOUS WINDOWS® 95

- Insérez le CD *FIFA 96* dans votre lecteur.
- Cliquez deux fois sur l'icône FIFA 96.
- L'écran EA SPORTS apparaît, suivi de la séquence vidéo d'introduction.
- Appuyez sur n'importe quelle touche pour avancer jusqu'à l'écran du titre. De là, appuyez sur n'importe quelle touche pour atteindre l'écran Choix de match.

REMARQUE : les commandes de jeu décrites dans ce manuel ne réfèrent qu'au clavier et à la souris. Pour sélectionner les commandes appropriées pour votre commande, reportez-vous à la *Référence des commandes*.

ECRAN CHOIX DE MATCH



Cliquez à l'aide de la souris pour modifier les éléments de menus

Cliquez sur les boutons de commandes pour les activer

Cliquez sur le bouton Accepter pour continuer

Lorsque le match commence, l'écran Choix de match apparaît. Choisissez dans cet écran les options ainsi que le type de match que vous souhaitez.

REMARQUE : la façon la plus facile de naviguer à travers les menus consiste à utiliser la souris. Quoique ce soient les commandes de la souris qui soient décrites ici, vous pouvez aussi avoir recours aux touches fléchées et à la touche **Entrée** du clavier.

- Pour mettre en surbrillance un élément de menu, placez la souris dessus.
- Pour le sélectionner lorsqu'il est en surbrillance, cliquez dessus à l'aide du bouton gauche de la souris.
- Pour retourner à un écran précédent, cliquez sur la FLECHE VERS LA GAUCHE.
- Pour accepter les choix de menus, cliquez sur le ✔.
- Pour les annuler, cliquez sur le ✘.
- Pour utiliser une barre de défilement de menu, cliquez sur le curseur de défilement et maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé, puis déplacez votre souris dans la direction dans laquelle vous voulez dérouler le menu.

LE CONSEIL D'*EA* ces commandes servent dans tous les menus de *FIFA 96 :* en les apprenant ici, vous pourrez les utiliser partout.

CHARGER PARTIE : chargement d'un match précédemment enregistré.

OPTIONS : choisissez les options de son, de musique, de commandes et des détails. Voir *Options du match*.

MODEM : configurez votre modem pour vous connecter sur un autre joueur via un modem. Voir *Modem*.

RETOUR AU DOS : quittez *FIFA 96* et retournez à votre système d'exploitation.

MATCH AMICAL : un match unique entre les deux équipes de votre choix. Voir *Matchs amicaux*.

LIGUES : choisissez les équipes qui joueront l'une contre l'autre pour le Championnat de la Ligue. Voir *Matchs de Ligue*.

TOURNOIS : choisissez les équipes qui joueront dans un Tournoi. Voir *Matchs de Tournoi*.

ÉLIMINATOIRES : choisissez les équipes pour une série d'éliminatoires. Allez directement en éliminatoires sans jouer les Matchs de Tournoi. Voir *Matchs d'éliminatoires*.

ENTRAÎNEMENT : travaillez tous les mouvements et combinaisons. Voir *Entraînement*.

OPTIONS DU MATCH

- Pour calibrer votre Joystick, cliquez sur l'icône CALIBRER JOYSTICK. Lorsque vous avez terminé, cliquez sur le ✔. L'écran des options du match réapparaît.
- Pour choisir les paramètres des options par défaut, cliquez sur l'icône PAR DÉFAUT.
- Pour annuler les choix d'options, cliquez sur le ✘. L'écran Choix de match apparaît.
- Pour accepter le choix d'une option, cliquez sur le ✔ L'écran Choix de match apparaît.

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

MUSIQUE: AVEC ou SANS.

VOLUME MUSIQUE: Déplacez le curseur de défilement vers la droite pour augmenter le volume.

EFFETS SONORES: AVEC ou SANS.

VOLUME EFFETS SONORES: Déplacez le curseur de défilement vers la droite pour augmenter le volume.

COMMENTAIRES: AVEC ou SANS

Déplacez le curseur de défilement vers la droite pour augmenter le volume.

VOLUME VOIX: Déplacez le curseur de défilement vers la droite pour augmenter le volume.

LANGUE: ENGLISH, SVENSK, ESPAÑOL, FRANÇAIS, ITALIEN et DUTCH.

SVGA: SANS ou AVEC.

CHRONOMETRE: AVEC ou SANS.

NOMS JOUEURS: SANS, NOMS ou NUMÉROS. Les noms ou les numéros des joueurs apparaissent pendant le match.

JOYPAD 4 BOUTONS: SANS ou AVEC.

TYPE DE MATCH: ACTION (match évoquant un jeu d'arcade rapide) ou SIMULATION (jeu plus lent, plus réaliste).

FAUTES :AVEC, SANS ou SANS CARTONS.

BLESSURES: AVEC ou SANS. Lorsque cette option est désactivée, les joueurs ne peuvent pas se blesser.

ETAT DU TERRAIN: ALEATOIRE, CHAUD, SEC, HUMIDE ou DETREMPE.

MONTRE: ININTERROMPUE ou AVEC ARRETS DE JEUX. En mode Ininterrompu, la Montre continue même si le ballon est en touche. Cependant, pour éviter que les joueurs ne perdent intentionnellement du temps, l'arbitre ajoute le temps passé en coups francs et en engagements. Le mode Avec arrêts de jeux signifie que la montre s'arrête lorsque le ballon est en touche.

DUREE D'UNE MI-TEMPS: (En minutes) **2**, 4, 6, 8, 10, 20 ou 45.

NIVEAU: MODE **INTERMEDIAIRE** ou PRO.

HORS-JEU: AVEC (la règle du hors-jeu est effective) ou **SANS** (elle n'est pas prise en compte). Voir *Hors-jeu* pour une explication de cette règle. Les hors-jeu ne peuvent être activés ou désactivés que depuis l'écran de configuration de la partie.

MATCHS AMICAUX

SÉLECTION DES ÉQUIPES



Barre de sélection de la ligue

Barre de sélection de l'équipe.

Participez à un match d'exhibition où s'affrontent deux équipes de l'un ou l'autre pays, y compris des équipes personnalisées. Faites votre choix dans l'une des 13 ligues.

REMARQUE: la 13ème ligue présente des équipes personnalisées. Voir *Création d'une équipe*.

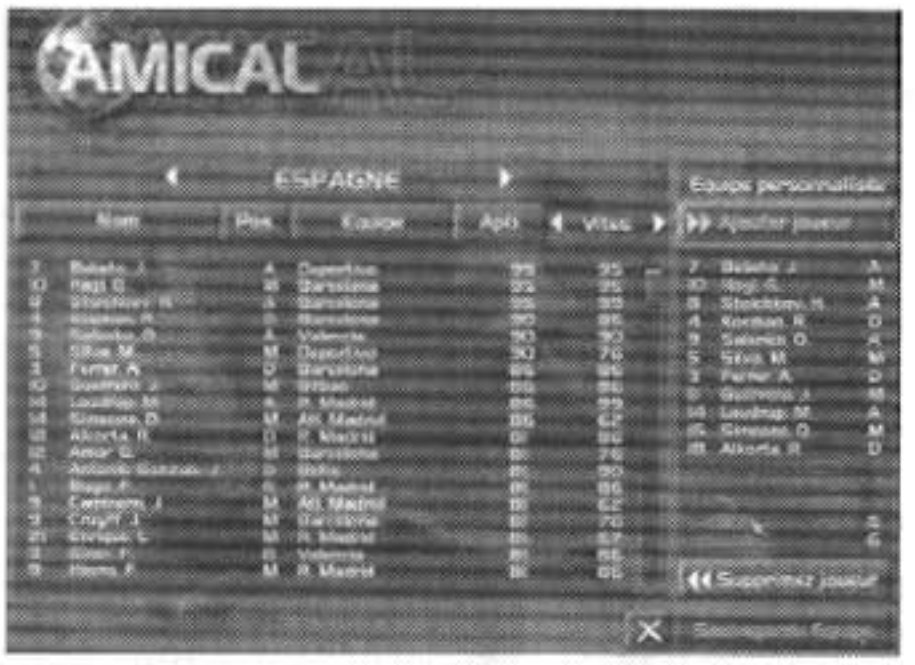
Choix de ligue

- Pour faire défiler les ligues, mettez la barre des ligues en surbrillance et cliquez sur la flèche gauche ou droite.

Choix équipe

- Pour faire défiler les équipes, mettez la barre des équipes en surbrillance et cliquez sur la flèche gauche ou droite.
- Lorsque vous avez terminé, cliquez sur le bouton JOUER. L'écran du dossier du profil apparaît.

CRÉATION D'UNE ÉQUIPE



REMARQUE: l'option Créer équipe n'est disponible que pour les matchs amicaux.

- Pour atteindre l'écran Créer équipe, cliquez sur l'icône CREER EQUIPE.
- Pour sélectionner une ligue, mettez en surbrillance la barre des ligues et faites défiler les choix en cliquant sur les flèches gauche et droite.
- Pour trier les joueurs par nom, position, équipe ou aptitudes, cliquez respectivement sur l'icône NOM, POSITION, ÉQUIPE ou APTITUDE.
- Pour faire défiler la liste des compétences individuelles, cliquez sur la flèche gauche ou droite à droite de l'icône APTITUDE.
- Pour ajouter un joueur, mettez son nom en surbrillance et cliquez sur l'icône AJOUTER JOUEUR.
- Pour supprimer un joueur, mettez son nom en surbrillance et cliquez sur l'icône SUPPRIMER JOUEUR.

  REMARQUE : vous devez choisir 14 joueurs et 2 gardiens avant de pouvoir enregistrer votre équipe.
- Lorsque vous avez terminé, cliquez sur l'icône SAUVEGARDE EQUIPE. L'écran du nom de l'équipe apparaît pour vous permettre de taper le nom de votre équipe.
- Entrez le nom de votre équipe personnalisée et appuyez sur **Entrée**. L'écran écran du choix des équipes réapparaît. Lorsque vous avez terminé, cliquez sur l'icône JOUER. L'écran du dossier du profil apparaît.

DOSSIER DU PROFIL

Cet écran montre les diverses forces et faiblesses des équipes que vous avez choisies.

- Après quelques instants, l'écran des options avant le match apparaît.

OPTIONS AVANT LE MATCH

REMARQUE : vous pouvez appuyer sur le bouton gauche de la souris ou sur la touche fléchée vers la gauche pour faire défiler les options dans une direction, et sur le bouton droit de la souris ou sur la touche fléchée vers la droite pour les faire défiler dans l'autre direction. (Ceci est aussi valable pour les écrans pendant le jeu ainsi que l'écran d'options du modem.)

Les Options avant le match sont: TYPE DE MATCH, NIVEAU, DUREE D'UNE MI-TEMPS, MONTRE, FAUTES, HORS-JEU, BLESSURES et METEO. Pour de plus amples informations, voir Options du jeu.

- Lorsque vous en avez terminé avec les Options avant le match, cliquez sur ✔, l'écran Sélection Commandes apparaît.

SÉLECTION DES COMMANDES

Depuis l'écran Sélection Commandes, vous pouvez décider qui va contrôler chaque équipe.

- Pour sélectionner une équipe, déplacez votre commande vers la **Gauche / Droite** sur l'équipe que vous voulez contrôler.
- Lorsque vous avez terminé, appuyez sur la barre d'espacement. L'écran du menu avant le match apparaît.

REMARQUE : si aucune commande n'est présente au-dessus du nom de l'équipe, cela signifie que cette équipe est contrôlée par l'ordinateur.

MENU AVANT LE MATCH

L'écran avant le match apparaît avant le début d'un match. De cet écran, vous pouvez sélectionner la couverture de votre équipe, sa stratégie, sa formation, sa composition ainsi que d'autres options.

- Lorsque vous avez terminé avec les options préliminaires au match, choisissez COMMENCER MATCH.

Commencer le match

Pour commencer un match avec les options par défaut, choisissez COMMENCER MATCH.

Angles de vue

FIFA Soccer 96 vous offre des angles de vue exceptionnels pour voir votre match. Pour les passer en revue, commencez le match puis faites défiler les options d'ANGLES DE VUE du menu Pause.

LE CONSEIL D'*EA* Pendant un match, servez-vous des touches **F1** à **F8** pour tester les différents Angles de vue.

Sélection Commandes

A l'aide de cette option, vous pouvez modifier la configuration des commandes que vous avez choisie plus tôt. (Voir *Configuration des commandes*.) Il vous y est aussi possible de changer l'équipe que vous contrôler pendant un match.

Couverture

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

- Plus vos défenseurs vont loin sur le terrain, plus votre défense a de chances d'être trop affaiblie lorsque l'adversaire contre-attaque.
- Si vous laissez les joueurs de milieu de terrain groupés au centre du terrain, il leur est difficile de faire la liaison entre les défenseurs et les attaquants. Par contre, si vous les disséminez trop, il est probable qu'ils se fassent déborder.
- La zone du terrain que couvrent vos avants dépend pour une large part de la stratégie choisie. (Voir *Stratégie*.) Si vous jouez en ayant choisi l'option BALLE LONGUE, il n'y a pas de problème à les laisser campés bien à l'intérieur du terrain adverse, mais si vous choisissez DÉFENSE, ils devront revenir en arrière.
- Lorsque vous avez ajusté la couverture, cliquez sur le ✔ pour retourner à l'écran Pause.

Formation

Servez-vous de cette option pour ajuster la position de vos joueurs sur le terrain. Remarquez que chaque équipe a sa propre formation par défaut.

- Pour vous déplacer parmi les diverses formations disponibles, cliquez sur les icônes des FLÈCHES GAUCHE / DROITE. Des schémas représentant le terrain illustrent chaque formation.
- Les différentes formations disponibles sont : 3-5-2, 4-4-2, LIBERO, 4-2-4 et 4-3-3.
- Mettez en surbrillance la formation de votre choix et cliquez sur le ✔. L'écran avant le match ou l'écran Pause réapparaît.

Stratégie

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

- Pour faire défiler les stratégies disponibles, cliquez sur les icônes des FLÈCHES GAUCHE / DROITE. Des schémas du terrain évoluent pour illustrer chaque stratégie.
- Les différentes stratégies disponibles sont AUCUNE, BALLE LONGUE, DÉFENSE TOTALE, ATTAQUE, DÉFENSE et ATTAQUE TOTALE.
- Mettez une stratégie en surbrillance et cliquez sur le ✔. L'écran Pause ou l'écran avant le match apparaît.

Composition



Servez-vous de cette option pour ajuster la composition de votre équipe. Les positions des joueurs sont indiquées sur cet écran par de simples lettres : A = Avant , G = Gardien, D = Défenseur, M = Milieu de terrain. Remarquez qu'un gardien ne peut être remplacé que par un autre gardien.

REMARQUE : en mode SIMULATION, vous n'êtes autorisé à changer que 2 joueurs et un gardien pendant un match. En mode action ou avant le match, vous pouvez effectuer autant de remplacements que vous le souhaitez.

REMARQUE : en cours de match, les remplacements ont lieu lorsque le jeu est arrêté. C'est le cas lorsqu'il y a faute ou lorsque le ballon sort des limites du terrain.

Pour effectuer un remplacement :

1. Cliquez sur le nom du joueur que vous voulez remplacer, puis cliquez sur l'icône ECHANGER.
   - Pour faire défiler les évaluations des aptitudes des joueurs, cliquez sur les flèches gauche ou droite situées dans l'angle supérieur droit.
2. Cliquez sur le nom du joueur, puis sur l'icône ECHANGER.

Options

Vous pouvez modifier ici les Options du match que vous avez sélectionnées plus tôt. (Voir *Options du match* pour obtenir des descriptions des options.)

Quitter partie

Sélectionnez cette option pour abandonner ce match et retourner à l'écran Choix type de match.

MATCHS DE LIGUE

Une Ligue est un groupe d'équipes sélectionnées parmi les équipes membres d'une ligue particulière. Au cours des matchs de ligue, les équipes jouent l'une contre l'autre au moins deux fois pour déterminer le Champion de la Ligue. Celui-ci est déterminé selon le nombre de points marqués. Les victoires rapportent trois points et les matchs nuls, un. Les défaites ne rapportent bien sûr aucun point. L'équipe ayant obtenu le plus grand nombre de points remporte le championnat.

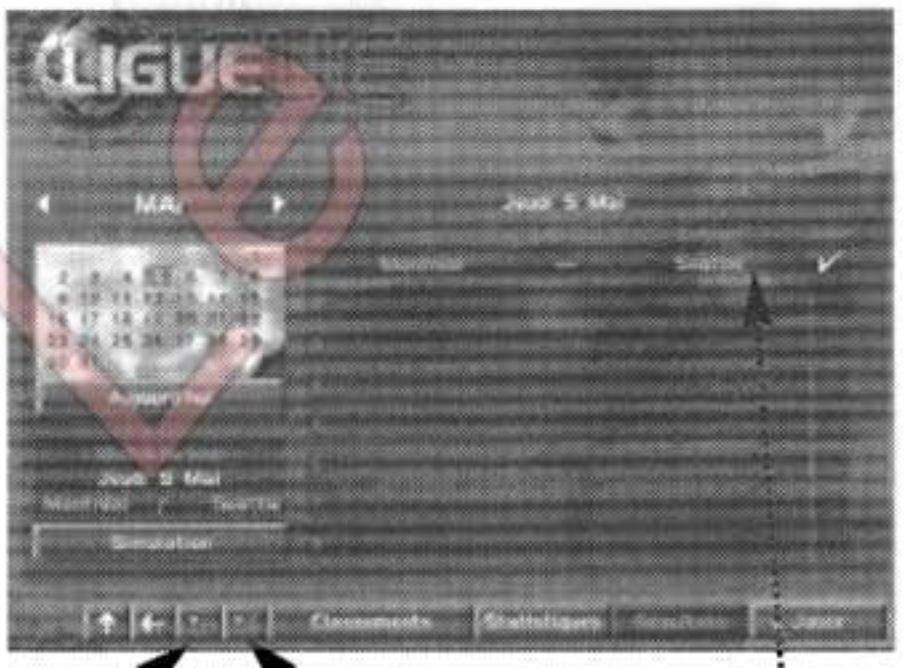
CHOIX D'UNE LIGUE

Pour choisir une ligue : cliquez sur l'icône de la ligue du pays que vous voulez. L'écran du choix de l'équipe apparaît.

CHOIX ÉQUIPE

- Pour sélectionner une équipe, cliquez sur le nom de celle que vous voulez. Une marque apparaît à gauche d'une équipe sélectionnée.
- Pour faire défiler la liste des équipes, servez-vous de la barre de défilement à droite des noms des équipes.
- Pour annuler la sélection d'une équipe, cliquez sur l'icône représentant une FLECHE GAUCHE.
- Lorsque vous avez terminé, cliquez sur l'icône JOUER. L'écran du calendrier de la ligue apparaît.

CALENDRIER DE LA LIGUE



Charger partie *Sauvegarder partie* *Matchs du jour*

Vous pouvez voir ici le calendrier des matchs, choisir ceux auxquels vous voulez participer et accéder aux statistiques.

- Pour sauvegarder un match de ligue, cliquez sur l'icône SAUVEGARDER PARTIE.
- Pour charger un match enregistré, cliquez sur l'icône CHARGER PARTIE.

Voir le calendrier

- Pour choisir un mois, mettez en surbrillance la barre du mois et cliquez sur l'icône représentant une FLÈCHE GAUCHE ou DROITE pour faire défiler les mois.
- Pour voir un jour particulier, cliquez dessus dans le calendrier.
- Pour voir les matchs prévus aujourd'hui, cliquez sur l'icône AUJOURD'HUI située sous le calendrier.

REMARQUE : les dates auxquelles sont prévus des matchs sont signalées en bleu dans le calendrier.

Matchs du jour

Votre prochain match apparaît en rouge dans le calendrier. La liste de tous les matchs prévus pour la journée sont à droite de l'écran.

REMARQUE : vos équipes sont listées en bleu.

- Pour simuler le match, cliquez sur l'icône SIMULATION sous la zone *Match du jour*. L'ordinateur calcule le résultat du match, et le score final apparaît.
- Pour jouer le match, cliquez sur la case JOUER située à sa droite. Cliquez ensuite sur l'icône JOUER.

CLASSEMENTS DE LA LIGUE

Cet écran vous permet de voir les classements pour Tous les matchs, ou pour les Matchs à domicile, à l'extérieur, ou consécutifs.

REMARQUE : vos équipes sont listées en bleu.

- Pour faire défiler la liste, servez-vous de la barre de défilement à droite de l'écran.
- Lorsque vous avez terminé, cliquez sur le ✔ L'écran du calendrier de la ligue apparaît.

Statistiques de la ligue

Cet écran vous permet de voir les meilleurs de la ligue en ce qui concerne les points, les fautes et les suspensions.

- Pour voir les meilleurs en ce qui concerne les scores, les fautes et les suspensions, cliquez sur la FLÈCHE GAUCHE / DROITE en bas de l'écran.
- Lorsque vous avez terminé, cliquez sur le ✔ L'écran du calendrier de la ligue apparaît.

Résultats de la ligue

Vous permet de voir la liste des résultats d'un match.

- Lorsque vous avez terminé, cliquez sur le ✔ L'écran du calendrier de la ligue apparaît.

MATCHS DE TOURNOI

Lorsque le tournoi commence, les équipes y participant sont également réparties en plusieurs divisions. Chaque équipe rencontre une fois chaque autre équipe de sa division. Les deux meilleures équipes de chaque division ainsi que quatre équipes choisies au hasard vont jusqu'aux éliminatoires.

SÉLECTION DES ÉQUIPES DU TOURNOI

Les sélections des équipes de tournoi se font de la même façon que celles des équipes de ligue. (Voir *Sélection des équipes de la ligue*.)

- Lorsque vous avez terminé, cliquez sur l'icône JOUER. L'écran du calendrier du tournoi apparaît.

Écran du calendrier du tournoi

- 

  Pour voir les matchs prévus pour chaque tour, cliquez sur l'icône MATCH 1, 2, 3, 4 ou 5, et déroulez le calendrier.

REMARQUE : vos équipes pour le tournoi sont en vert.

SAUVEGARDER PARTIE: Pour sauvegarder un match de tournoi, cliquez sur l'icône SAUVEGARDER PARTIE.

CHARGER PARTIE: Pour charger un match enregistré, cliquez sur l'icône CHARGER PARTIE.

SIMULATION: Pour simuler le match, cliquez sur le bouton SIMULATION sous la zone *Match suivant*.

JOUER: Pour jouer le match, cliquez sur la case JOUER située à droite du match que vous voulez. Cliquez ensuite sur le bouton JOUER.

CLASSEMENTS: Pour voir les classements actuels du tournoi, cliquez sur le bouton CLASSEMENTS.

Classements du tournoi

Cet écran vous permet de voir les classements pour Tous les matchs, ou pour les Matchs à domicile, à l'extérieur, ou consécutifs).

REMARQUE : vos équipes sont listées en vert.

ÉLIMINATOIRES

Les éliminatoires constituent l'étape finale d'un tournoi. Une équipe qui a perdu un match est éliminée.

Sélection des équipes pour les éliminatoires

Les sélections des équipes des éliminatoires se font de la même façon que celles des équipes de ligue. (*Voir Sélection des équipes de la ligue*.)

TABLEAU DES ÉLIMINATOIRES



Après avoir choisi votre (ou vos) équipe(s) pour les éliminatoires, ou après avoir traversé un tournoi jusqu'aux éliminatoires, le Tableau des éliminatoires apparaît. Les éliminatoires sont organisés en quatre tours ; les équipes qui gagnent un tour passent au tour suivant. Lors du premier tour des éliminatoires, vos équipes sont placées au hasard.

REMARQUE : vos équipes des éliminatoires sont listées en bleu.

Même s'il y a égalité à la fin du temps réglementaire, un résultat doit être annoncé. Dans ce cas, on jouera les prolongations avec mort subite. Si les équipes sont toujours à égalité, on effectue une scéance de tirs au but.

- Pour enregistrer un match d'éliminatoires, cliquez sur l'icône SAUVEGARDER PARTIE.
- Pour charger un match d'éliminatoires sauvegardé, cliquez sur l'icône CHARGER PARTIE.
- Pour quitter le Tableau des éliminatoires et atteindre l'écran du choix de type de match, cliquez sur l'icône de la flèche de gauche.

ENTRAÎNEMENT

Travaillez différentes actions contre divers niveaux d'opposition. Les scénarios disponibles sont CORNER, COUP FRANC, ENTRAINEMENT SANS GARDIEN, PENALTY, DEGAGEMENT et ENGAGEMENT.

Choix équipe

Les sélections de la ligue et des équipes se font de la même façon que pour les Matchs amicaux. Voir *Sélection des équipes*.

Sélection du type d'entraînement

- Pour vous entraîner contre l'ordinateur, choisissez COMPETITIF. L'ordinateur évalue votre session de travail.
- Pour vous entraîner sans évaluer votre session, choisissez NON COMPETITIF.
- Lorsque vous avez terminé, appuyez sur **Entrée**. L'écran Choix scénario apparaît.

Compétitif

Prenez une équipe et menez-la à travers une compétition d'aptitudes. Vous gagnez un point lorsque vous parvenez à terminer l'un des exercices suivants :

Scénario d'entraînement	Objectif de l'attaque	Objectif de la défense
Entraînement sans gardien	Marquer un but	Dégager le ballon
Corners	Marquer un but	Dégager le ballon
Penaltys	Marquer un but	Arrêter le penalty
Coups francs	Marquer un but	Dégager le ballon
Engagements	Marquer un but	Dégager le ballon
Dégagements	Rester en possession du ballon	Dégager le ballon

REMARQUE: si personne n'a réussi à terminer l'exercice dans les temps, aucun point n'est accordé. Vous avez une minute de pénalité pour chaque point marqué par l'ordinateur. Le temps cumulé est décompté jusqu'à ce que vous ayez marqué dix points.

Non compétitif

- Travaillez l'une ou l'autre des aptitudes listées ci-dessus aussi longtemps que vous le souhaitez sans décompte de points.
- Jouez au niveau AMATEUR, INTERMÉDIAIRE ou PROFESSIONNEL. Les amateurs s'entraînent face à moins de joueurs adverses, tandis que les professionnels s'entraînent face à une équipe entière d'adversaires.

Choix du scénario

- Pour sélectionner un scénario de match : déplacez la souris vers le **Haut / Bas** pour mettre le scénario en surbrillance et cliquez dessus.

Sélection des commandes

REMARQUE : l'équipe se trouvant à gauche de l'écran est en attaque, tandis que celle située à droite est en défense.

- Pour sélectionner une équipe, déplacez votre commande vers la **Gauche / Droite** au-dessus de l'équipe que vous voulez contrôler et appuyez sur **Entrée**. L'écran des instructions apparaît. Voir *Dossier du profil*.

PARTIES VIA DES MODEMS

Vous pouvez jouer à *FIFA 96* en tête à tête au moyen soit d'un modem soit d'une connexion série directe. *FIFA 96* supporte jusqu'à quatre joueurs sur deux ordinateurs.

Conditions requises pour une partie via des modems

- Vous et votre ami devez avoir *chacun* un exemplaire de *FIFA 96* et un ordinateur conforme à la configuration minimale du système requise, telle qu'elle est décrite dans la Carte de référence de *FIFA 96*.
- La connexion par modem peut être directe ou indirecte.

  REMARQUE: une connexion série directe requiert un câble série avec un adaptateur null modem. Pour jouer via des modems, les deux joueurs doivent disposer de modems à 9 600 bauds minimum.

Pour configurer votre ordinateur pour jouer via des modems :

1. Dans l'écran Choix type de match, choisissez Modem.
2. Dans le menu Modem, sélectionnez Configuration Port COM.
3. Dans le menu Port Com :

Type modem

1. Pour une connexion série directe, faites défiler les options pour atteindre Connexion série directe.

2. Pour une connexion modem, faites défiler les types de modem jusqu'à ce que vous trouviez celui qui correspond. (Remarque : si votre modem n'est pas dans la liste, essayez l'option Hayes 9600. Consultez le manuel de votre modem pour déterminer si votre modem est compatible.

Port Com: Sélectionnez le port com approprié pour votre modem ou votre connexion série directe.

Vitesse de transmission: Fifa'96 nécessite une vitesse de transmission d'au moins 9 600 bauds.

IRQ: Fifa'96 prend automatiquement par défaut le numéro IRQ standard du port com que vous avez sélectionné. Si votre port com présente un IRQ non standard, vous pouvez sélectionner ici l'IRQ correct.

Chaîne d'initialisation: Si la chaîne d'initialisation de votre modem est différente de celle par défaut, vous pouvez l'entrer ici.

Numérotation: Si votre numérotation diffère de celle par défaut, vous pouvez l'entrer ici. (Remarque : vous n'avez pas besoin d'inclure ici le mode de numérotation car Fifa'96 le fait pour vous.)

Mode de numérotation: Bascule entre les types de téléphones à fréquence vocale ou à impulsions.

Haut-parleur: Actif ou inactif

- Pour enregistrer les paramètres et retourner au menu Modem, cliquez sur le ✔ dans l'angle inférieur droit.

Pour commencer à jouer à FIFA 96 via des modems

- Avant de commencer, vous devez décider qui, de vous ou de votre ami, va appeler l'autre.

L'APPELANT/LE DESTINATAIRE (A/D)

1. Allez dans le menu Modem (A/D)

Pour une connexion série directe :

2. Sélectionnez Attendre appel. (D)
2. Choisissez Etablir liaison série. (A)

Pour une connexion modem:

2. Dans le menu Modem, choisissez Répertoire téléphonique. (A)
3. Cliquez sur le bouton Modifier pour entrer le(s) nom(s) et téléphone de la ou des personne(s) avec qui vous souhaitez vous connecter.

Remarque : vous pouvez enregistrer jusqu'à dix numéros dans votre répertoire Fifa'96. (A)

4. Choisissez la personne avec qui vous souhaitez vous connecter et cliquez sur le bouton Composer. (A)

- La connexion est établie lorsque le message *Liaison établie* apparaît, suivie de l'écran *Ligue / Choix équipe*.
- Sélectionnez votre ligue et votre équipe de la même façon que pour un Match amical. Voir *Sélection des équipes*.

  REMARQUE : si vous obtenez un message d'erreur ou si vous ne parvenez pas à vous connecter, reportez-vous à la section consacrée aux *Problèmes avec le modem* dans la Carte de référence.
- Pour commencer à jouer, cliquez sur l'icône JOUER.

REMARQUE : pendant un match par modem, seul le joueur qui fait apparaître le menu pendant le match peut apporter des modifications. Cependant, l'autre joueur peut voir tous les changements effectués.

Mode Dialogue

FIFA 96 présente un mode Dialogue qui permet à deux joueurs de communiquer pendant un match. Pour vous mettre en mode Dialogue pendant un match :

- Pour faire apparaître le menu pendant le jeu, appuyez sur **Echap** puis déroulez la liste et choisissez Dialogue.
- Lorsque vous avez terminé : vous pouvez abandonner votre connexion en choisissant Raccrocher dans le menu ou en cliquant sur le bouton Raccrocher de l'écran Ligue / Choix équipe. Le Raccourci est F10.

ÉVALUATION DES APTITUDES

ÉVALUATION DES APTITUDES DE L'ÉQUIPE

L'évaluation des aptitudes de l'équipe apparaît à l'écran du dossier du profil, et chaque niveau est représenté par une barre dorée. Plus celle-ci est longue, meilleures sont les aptitudes de l'équipe en ce qui concerne cet aspect de jeu. Les cinq spécialités évaluées sont le Tir, les Passes, la Course, la Défensive, et Totale.

ÉVALUATION DES APTITUDES DES JOUEURS

Les aptitudes des joueurs sont évaluées sur une échelle de 0 à 99 concernant 17 catégories de spécialités dans les écrans Composition et Remplacement. (Voir la section Remplacements). Les spécialités évaluées sont : le rang, la vitesse, l'agressivité, le contrôle du ballon, la puissance, la précision, l'agilité, la réaction, les bicyclettes, les têtes, les tacles glissés, l'endurance, les passes, l'accélération, la forme, la vision du jeu et les brossés.

INTERROMPRE LE JEU

- Pour interrompre le jeu à tout moment pendant le match, appuyez sur **Echap**.

Lorsque le jeu est interrompu, l'écran Jeu interrompu apparaît. A partir de cet écran, vous pouvez accéder : au Ralenti, à la configuration des commandes des Angles de vue, aux

Options, à la Couverture, à la Stratégie, à la Formation, aux Remplacements, aux Statistiques, au Résumé des scores, au Résumé des fautes, ou vous pouvez Quitter. (Voir *Écran avant le match* pour obtenir des explications concernant ces options.)

- Pour sélectionner une option dans le menu Pause, cliquez sur les flèches vers le haut et le bas pour placer la surbrillance à côté de l'option que vous voulez et cliquez dessus.
- Pour retourner sur le terrain à partir de l'écran de configuration du match, cliquez sur l'option REPRENDRE LA PARTIE.

REMARQUE : les options Durée d'une mi-temps, Montre, Type de terrain et Mode (action ou simulation) ne peuvent plus être modifiées une fois que le match est commencé.

Ralenti: Voir la section *Ralenti.*

Reprendre la partie: L'option Reprendre la partie vous renvoie dans le match à l'endroit où vous l'avez interrompu ; toutes les modifications que vous avez éventuellement apportées à la configuration pendant que le jeu était interrompu prennent effet lorsque vous reprenez le jeu.

Angles de vue: Voir *Angles de vue.*

Commandes: Voir *Sélection des commandes* pour obtenir des instructions.

Couverture: Voir *Couverture* pour obtenir des instructions.

Stratégie: Voir *Stratégie* pour obtenir des instructions.

Formation: Voir *Formation* pour obtenir des instructions.

Remplacements: Voir *Composition* pour obtenir des instructions.

Options: Voir *Options du match* pour obtenir des instructions.

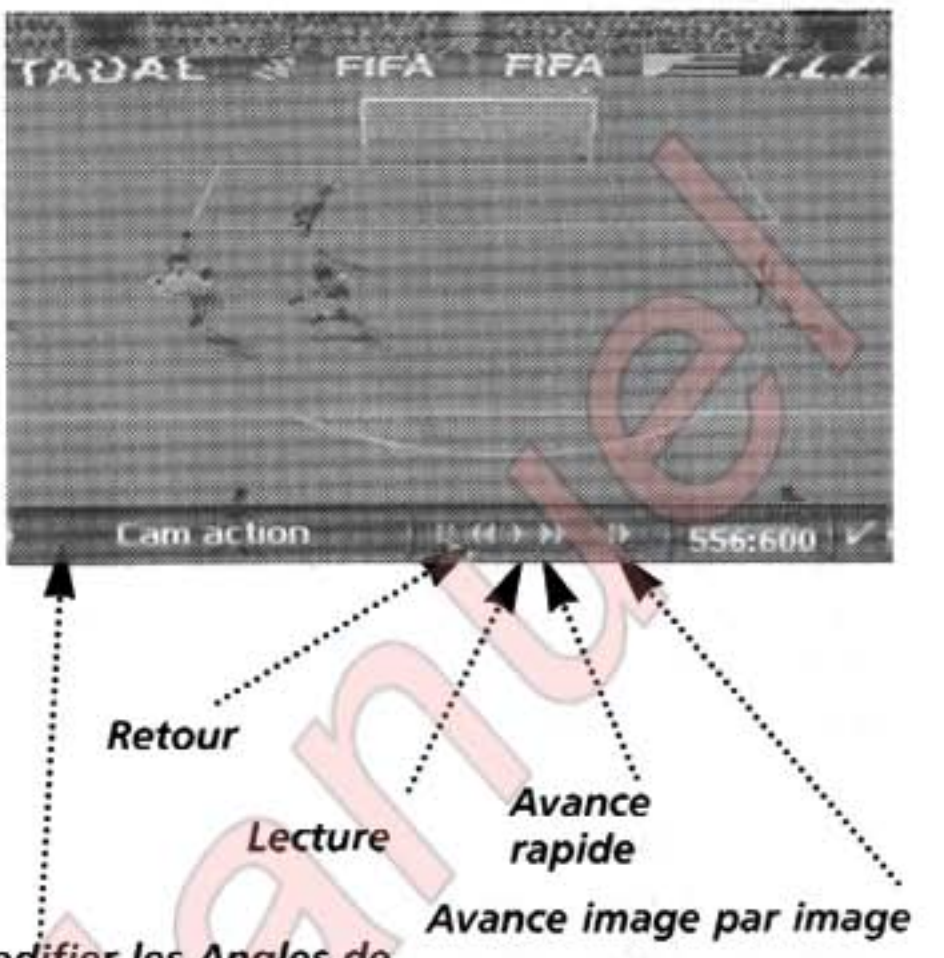
Statistiques: L'écran Statistiques vous fournit un résumé constamment mis à jour des statistiques suivantes pour les deux équipes : le Score, les Tirs, les Arrêts, les Fautes et la Possession du ballon.

Résumé scores: L'écran Résumé scores répertorie les joueurs qui ont marqué, l'équipe pour laquelle ils ont marqué, et l'heure de leur but.

Résumé fautes: L'écran Résumé fautes répertorie tous les joueurs dont la mauvaise conduite a provoqué un carton rouge ou jaune, ainsi que leur équipe et l'heure à laquelle l'infraction a eu lieu.

Quitter: Termine le match en cours.

RALENTI



BALLON EN TOUCHE

Le ballon est dit " en touche " lorsqu'il franchit complètement la ligne de touche ou la ligne de but. L'arbitre siffle pour le signaler.

Tactiques

Les Tactiques sont disponibles lors des engagements, des coups francs et des corners. Ils sont aussi disponibles en mode Entraînement.

Pour vous servir d'une tactique:

1. En utilisant les touches fléchées, sélectionnez la position que vous voulez jouer au début de la partie et appuyez sur la barre d'espacement.
2. Maintenez la barre d'espacement et appuyez sur les touches haut, gauche et droite pour modifier la trajectoire du ballon (relâchez la barre d'espacement lorsque vous avez terminé).
3. A présent, appuyez sur Alt et utilisez les touches fléchées pour positionner votre joueur à l'endroit où il va intercepter le ballon.
4. Appuyez sur la touche Ctrl pour effectuer le coup franc.

Il existe trois moyens de remettre en jeu un ballon en touche :

Dégagements: si un attaquant tire à l'extérieur des buts et qu'aucun défenseur ne touche le ballon sur sa trajectoire au-delà de la ligne de fond, le ballon est alors automatiquement placé aux 6 mètres (le côté dépend de l'endroit où le ballon est sorti du terrain), et le gardien doit le dégager vers le haut du terrain.

- Pour diriger le tir, appuyez sur **Alt** pour faire apparaître le viseur. Placez-le à l'endroit que vous voulez que le ballon atteigne. Appuyez ensuite sur la **Barre d'espacement** ou sur **Ctrl** pour tirer.

REMARQUE : sur un dégagement, le ballon doit atteindre au moins le bord de la surface de réparation. Aucun autre joueur n'y est admis avant que le ballon n'ait été dégagé.

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

- Placez votre commande dans la direction que vous voulez que le ballon prenne, puis appuyez sur la touche **Ctrl** pour tirer.

Engagements : effectuées à partir de la ligne de touche à l'endroit où le ballon est sorti du jeu, les engagements sont obtenus quand un joueur adverse tire et que le ballon franchit la ligne de touche. Le joueur qui fait la remise en jeu est choisi automatiquement.

- Pour lancer le viseur sur la zone du terrain où vous voulez envoyer le ballon, déplacez votre commande dans la direction voulue, puis appuyez sur la **barre d'espacement** ou sur **Ctrl** pour le lancer.

Ballon du gardien : lorsqu'une attaque a échoué et que le ballon est en sécurité dans les bras du gardien, on dit que c'est le Ballon du gardien. Même lorsque les gardiens sont contrôlés par l'ordinateur, le joueur qui contrôle l'équipe du gardien prend automatiquement le contrôle du gardien et doit remettre le ballon en jeu, en tirant ou en le lançant vers le haut du terrain. Selon la distance qui le sépare des autres joueurs, le gardien tire ou lance le ballon.

- Pour lancer ou tirer, appuyez sur **Ctrl**. Déplacez-vous vers la **Gauche / Droite / Haut / Bas** pour diriger un lancer ou un tir vers un défenseur proche.
- Pour lancer ou tirer en vous servant du viseur : appuyez sur **Alt** pour le faire apparaître. Placez-le à l'endroit que vous voulez atteindre avec le ballon à l'aide de votre commande, puis appuyez sur **Ctrl**.

RÈGLES DU JEU

HORS-JEU

La règle du Hors-jeu est conçue pour éviter que des attaquants ne restent près des buts dans l'espoir d'intercepter le ballon pendant que les défenseurs sont plus haut sur le terrain. Elle établit qu'il doit y avoir des défenseurs entre un attaquant et le but lorsqu'on envoie le ballon à l'attaquant dans le camp adverse. Cela ne s'applique cependant que lorsque l'attaquant est dans une position lui permettant d'interférer avec le jeu. Un joueur ne peut être immédiatement hors-jeu dans sa propre moitié de terrain, ni directement à l'issue d'un Engagement ou d'un Corner.

Lorsqu'un joueur est Hors-jeu, l'arbitre signale un coup franc. Celui-ci est alors tiré à l'endroit où le joueur a été signalé Hors-jeu.

Lorsque cette option est désactivée, le jeu est plus fluide : il présente moins de coups francs et plus d'opportunités de marquer.

REMARQUE : lorsque l'option Hors-jeu est activée, l'arbitre accorde des coups francs pour tous les Hors-jeu, même si l'option Fautes est désactivée.

COUPS FRANCS

Les Coups francs sont obtenus à l'occasion de fautes et d'infractions techniques. Parmi celles-ci, les tacles violents ou tardifs, le fait d'écarter un joueur de la balle en le poussant ainsi que les Hors-jeu. Lorsque vous gagnez un coup franc, le ballon est placé à l'endroit où l'infraction a eu lieu, il est donc inutile d'essayer de gagner quelques mètres avec le ballon. Un footballeur est désigné automatiquement pour faire le tir. C'est le joueur contrôlé par une personne et le plus proche de l'infraction au moment du coup de sifflet qui tire le coup franc.

- Pour faire un tir au but, placez le viseur à l'endroit que vous voulez atteindre avec le ballon et appuyez sur **Ctrl**.
- Pour faire une passe à un joueur proche, appuyez sur la barre d'espacement et pendant la course, appuyez sur la touche fléchée dans la direction à atteindre par le ballon.

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

PENALTYS

Un Penalty est obtenu quand une infraction méritant un coup franc a lieu dans la surface de réparation. Donc, une faute d'un défenseur à l'intérieur de sa propre surface de réparation résulte en un penalty.

Arrêter un penalty

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

- Pour plonger lorsque le ballon est frappé, déplacez-vous vers la **Gauche / Droite** et appuyez sur **Alt**.

Tirer un penalty

- L'ordinateur désigne automatiquement un joueur pour tirer le penalty ; celui-ci se tient prêt pour le tir dans la surface de réparation. Appuyez sur **Alt** pour changer de joueur.
- Pour tirer, appuyez sur la **Barre d'espacement**. Servez-vous de votre commande pour diriger le ballon en l'air.

Lorsqu'il y a plus d'un joueur par équipe contrôlé par une personne, c'est le joueur contre qui la faute a été commise qui tire le penalty.

Cartons

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

Les récidivistes reçoivent en général un carton rouge. Le jeu s'arrête alors et le joueur en infraction est éliminé du match. Un joueur renvoyé ne peut pas être remplacé. Lorsque le jeu reprend à la suite de la première éviction d'un joueur d'une équipe, celle-ci n'a donc plus que dix hommes sur le terrain. (Il est possible de jouer avec seulement sept joueurs sur le terrain.)

MARQUER

Pour marquer dans *FIFA Soccer 96*, il faut envoyer le ballon dans le filet, c'est-à-dire qu'il vous faut briser la paroi invisible que vous pouvez imaginer entre les poteaux, la barre et la ligne de but. Il n'est pas nécessaire que le ballon atteigne le fond du filet pour marquer un but, cependant la totalité du ballon doit traverser la ligne de but. Lorsque les acclamations à la suite d'un but se calment, le ballon revient sur le rond central pour le coup d'envoi.

Mi-temps

Lorsque l'arbitre signale la fin de la première mi-temps, les deux équipes quittent le terrain et le Résumé de la mi-temps apparaît. Vous y trouvez des statistiques sur les scores, les tirs au but et les arrêts.

- Pour écourter la vidéo de la mi-temps, appuyez sur une touche quelconque.
- Pour voir le Résumé des scores, les statistiques du match et des fautes, appuyez sur **Echap** pour sélectionner le menu Pause.

FIN DU MATCH / RÉSUMÉ FINAL

Lorsque le coup de sifflet final retentit, la vidéo de la fin du match commence.

- Pour éviter cette vidéo, appuyez sur une touche quelconque.
- Pour voir l'écran des options de la fin du match, appuyez sur **Echap**. De là vous pouvez accéder aux résumés des buts, des fautes et à celui des statistiques.

Options de la fin du match

- Pour voir les statistiques, cliquez sur RÉSUMÉ BUTS, RESUME FAUTES ou RÉSUMÉ MATCH.

REMERCIEMENTS

Produit et développé par Extended Play Productions

Réalisateur : Bruce McMillan

Réalisateur associé : Marc Aubanel

Réalisateur adjoint : Masahiko Yoshizawa

Responsable du développement : Ted Sylka

Chef de la programmation : Penny Lee

Programmeurs : Darren Gyles, Ben Cho, Jason Rupert

Programmation supplémentaire : Calvin Hass

Artiste principal : Caroline Ancessi

Artistes : Margaret Livesey, Laura Parr

Art supplémentaire : Richard Johnson, Jackie Ritchie

Animation : David DeMorest, Joe MacDonald

Artistes SGI : John Rix, Craig Hui

Direction artistique : David Adams

Directeur du développement : Warren Wall

Chef du son : Rob Bailey

Edition Audio / Vidéo : Chris Taylor

Arrangements musicaux : Graeme Coleman

Edition du son : Gotham City Recording: Craig Waddell

Saisie des données : Nicholas Wlodyka

Assurance qualité : James Fairweather, Paul Smith, Todd Wilson, Steven Waterton, Christophe Carrier, Niclas Nordlander, Matt Eyre, Julio Valladares

Tests : Ming Tan, Aaron Watmough, Chuk Yeung, Stephen Cheung, Robert Kaill, Jamie Ip, Brian Couture, Tyrone Lingley, Peter Mills, Marcus Ho, Jacky Chan, Colin Cox, Glenn Grant, Kenny Wong

Outils et Bibliothèques : Frank Barchard , Andrew Brownsword, Gerry Shaw, Laurent Ancessi, Rick Friesen

Tests langue : Martin Peterken, Sebastien Douce, Christofer Sundberg, Juan Garfias

Bibliothèques sonores : Iain Macanulty , David Mercier

Consultant football : Carl Valentine

Traductions : Carol Aggett, Dominique Goy, Bianca Norman, Graeme Wilson, Sandra Picaper

Marketing Produit : Neil Thewarapperuma, Chip Lange

Documentation : Jason Armatta

Documentation européenne : Matthew Miles Griffiths

Mise en page de la documentation : Tracey Innes

Assurance qualité : Jesse Abney

Film et Vidéo

Directeur / Réalisateur : Taylor Moore

Directeur de la photographie : David Frazee

Caméra 2ème Unité : Glenn Taylor

Perchman : Steven Maier

Assistant 2ème Caméra : Terry Lee

Directeur adjoint : Mathew Buck

Entraînement : Jock McDonald

Avec : Steven MacDonald, Martin Nash, Domenic Mobilio, Paul Shepherd

Nous remercions particulièrement :

Brian Plank, Shawn Taras, Edwin Dolinski, Jan Tian, Bill Harrison, Jay MacDonald, Terry Chui, Kerry Whalen, David Lucas,Lee Steg, Phillipe Renaudin

Certaines photographies ont été fournies par AllSport Photographic et par :

Shaun Botterill, Billy Strickland, Rick Stewart, Ben Radford, Jonathon Daniel, S.Botterill, Simon Bruty, Chris Cole, David Cannon, John Gichigi, Clive Brunskill.

Le Vieux Nuel

NOTICE

ELECTRONIC ARTS SE RESERVE LE DROIT D'EFFECTUER DES MODIFICATIONS DU PRODUIT DECRIT DANS CE MANUEL A TOUT MOMENT ET SANS PREAVIS.

TOUTE REPRODUCTION DE CE MANUEL ET DU LOGICIEL QUI Y EST DECRIT EST INTERDITE. TOUS LES DROITS SONT RESERVES. AUCUNE PARTIE DE CE MANUEL OU DU LOGICIEL NE PEUT ETRE COPIEE, REPRODUITE, TRADUITE OU REDUITE A L'ETAT DE SUPPORT ELECTRONIQUE OU EXPLOITABLE SUR MACHINE SANS AU PREALABLE, LE CONSENTEMENT ECRIT D'ELECTRONIC ARTS LIMITED, 90 HERON DRIVE, LANGLEY, BERKS. SL3 8XU, ANGLETERRE.

ELECTRONIC ARTS NE FAIT AUCUNE GARANTIE, EXPLICITE OU IMPLICITE, QUANT A CE MANUEL, SA QUALITE, SA COMMERCIALITE OU SON ADAPTATION DANS UN BUT PARTICULIER. CE MANUEL EST FOURNI TEL QUEL. ELECTRONIC ARTS FAIT CERTAINES GARANTIES LIMITEES EN CE QUI CONCERNE LE LOGICIEL ET SON SUPPORT. CECI N'AFFECTE EN RIEN VOS DROITS STATUTAIRES.

GARANTIE LIMITEE

L'acheteur de ce logiciel bénéficie de la garantie d'Electronic Arts. Le support utilisé pour l'enregistrement des programmes est garanti sans défaut, vice de fabrication ou intervention d'aucune sorte, pour une durée de 90 jours à compter de la date d'achat. Tout matériel s'avérant défectueux au cours de cette période sera remplacé si le produit est renvoyé à Electronic Arts, à l'adresse indiquée au verso de ce document. Il est également nécessaire de joindre à l'équipement défectueux une preuve d'achat datée, un descriptif de la panne et l'adresse à laquelle toute correspondance doit être envoyée.

Cette garantie est en sus des droits légitimes de l'acheteur et ne les affecte en aucun cas. Cette garantie ne concerne pas les programmes proprement dits ni les équipements qui auraient été soumis à de mauvaises conditions d'utilisation, provoquant une usure excessive.

REMPLACEMENT

Electronic Arts s'engage à remplacer le matériel défectueux, dans la limite des stocks disponibles, à condition que ce dernier lui soit renvoyé, accompagné d'un Eurochéque d'un montant de FF100 et libellé à l'ordre d'Electronic Arts S.A..

Produit ayant reçu la licence officielle de la FIFA.

EA SPORTS, le logo EA SPORTS et "If it's in the game, it's in the game" sont des marques déposées d'Electronic Arts.

Logiciel et documentation © 1995 Electronic Arts. Tous droits réservés.

Le Vieux



Electronic Arts S.A.,
Centre d'affaires
Télébase,
3, rue Claude Chappe,
69771 St Didier au Mont
d'or Cedex

E3385CFM