

SEGA

TM

SEGA SATURN

TM



FIFA 96

S O C C E R



INSTRUCTION MANUAL

COMPACT
disc

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



FIFA 96 **SOCCER**

MANUEL FRANÇAIS

AVERTISSEMENT POUR LES UTILISATEURS DE TÉLÉVISEURS À PROJECTION:

Des images fixes peuvent causer des dommages permanents au tube-image ou marquer le phosphore de l'écran. Évitez de jouer souvent ou longtemps à des jeux vidéos sur des téléviseurs à projection grand écran.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

À 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'ils 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.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- 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.
- Évitez 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.

MANIPULATION DE VOTRE CD-ROM SEGA SATURN

- Le CD-ROM Sega Saturn est exclusivement destiné à être utilisé sur la console Sega Saturn.
- Gardez toujours la surface du CD-ROM propre et sans rayures.
- N'exposez pas le CD-ROM aux rayons directs du soleil et ne le laissez pas près d'une source de chaleur telle qu'un radiateur.
- Faites des pauses de temps à autre pendant le jeu afin de vous reposer, vous et le CD-ROM Sega Saturn.

Mise en route: Comment utiliser votre Sega Saturn

Vous ne pouvez utiliser ce CD-ROM que sur la Sega Saturn. N'essayez pas de l'utiliser dans un autre lecteur CD ; vous risqueriez de causer des dommages au casque d'écoute et aux enceintes.

1. Installez votre console Sega Saturn en procédant comme il est indiqué dans le Mode d'emploi de la Sega Saturn. Branchez la manette 1.
2. Placez le CD-ROM Sega Saturn avec son étiquette tournée vers le haut dans le compartiment du lecteur CD, puis refermez la porte du lecteur.
3. Appuyez sur le bouton Power pour charger le jeu. Le jeu commence après l'écran du logo Sega Saturn. Si rien n'apparaît, éteignez la console et assurez-vous qu'elle est correctement installée.
4. Pour arrêter un jeu en cours ou lorsque le jeu est terminé et que vous désirez le recommencer, appuyez sur le bouton Reset de la console Sega Saturn ; vous revenez alors à l'écran-titre du jeu. Pour revenir au panneau de commande, appuyez en même temps sur les boutons A, B, C et Start à n'importe quel moment.
5. Si vous allumez la console alors qu'il n'y a pas de disque dans le lecteur, l'écran du panneau de commande Audio CD Control apparaît. Pour jouer, mettez un CD Sega Saturn dans le lecteur, amenez le curseur sur le bouton supérieur gauche du panneau de commande à l'aide du bouton D et appuyez sur Start. Les écrans d'ouverture du jeu apparaissent alors.

Important: Votre CD-ROM Sega Saturn contient un code de sécurité autorisant sa lecture. Gardez-le propre et manipulez-le avec précautions. Si vous ne parvenez pas à le lire sur votre Sega Saturn, retirez-le et essuyez-le soigneusement dans un mouvement droit depuis le centre vers le bord.

Console Sega Saturn

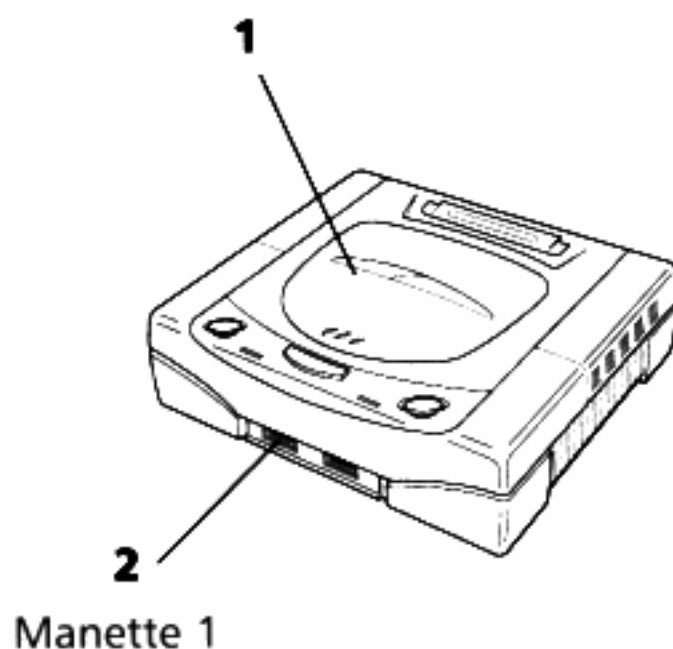


TABLE DES MATIERES

RESUME DES COMMANDES

COMMENCEMENT DU JEU

CHOIX DE MATCH

AMICAL

LIGUE

TOURNOI

ELIMINATOIRES

OPTIONS

RESTAURER

COMMENCER UN MATCH AMICAL

CHOIX EQUIPE

PROFIL

SÉLECTION DES MANETTES

MENU AVANT LE MATCH

SUR LE TERRAIN

COUP D'ENVOI

MARQUER UN BUT

CONTRÔLE DU BALLON

CONTRÔLE SUR UN JOUEUR

EN DÉFENSE

INTERROMPRE LE MATCH

MI-TEMPS

FIN DU MATCH

MATCH DE LIGUE

SÉLECTION DES EQUIPES D'UN CHAMPIONNAT

CLASSEMENTS DE LA LIGUE

CALENDRIER DE LA LIGUE

PROFIL

MANETTES DE JEU

TOURNOI

TOURNOI INTERNATIONAL

TOURNOI NATIONAL

SÉLECTION DES EQUIPES / LIGUES DU TOURNOI

ECRAN DU CALENDRIER DU TOURNOI

ELIMINATOIRES

SÉLECTION DES EQUIPES / LIGUES DES ELIMINATOIRES

TABEAU DES ELIMINATOIRES

SAUVEGARDE D'UNE PARTIE

RESTAURER

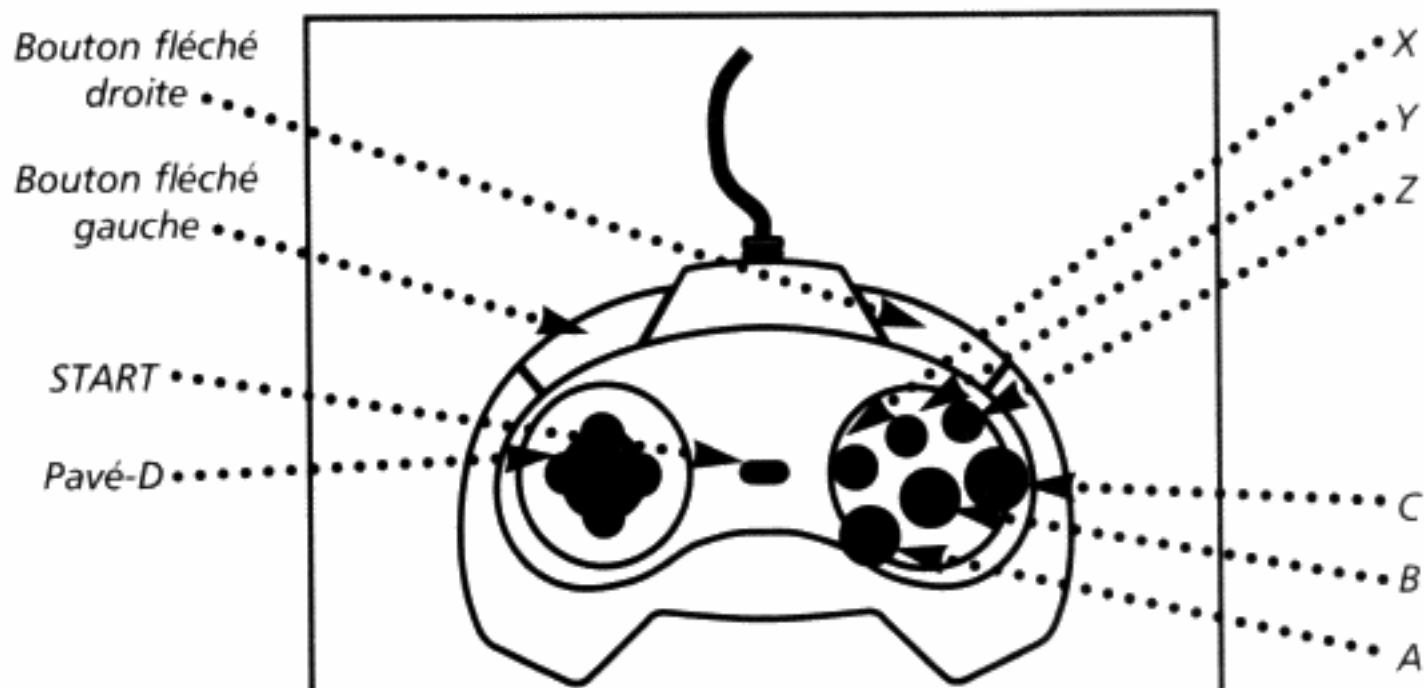
CREATION D'UNE EQUIPE PERSONNALISEE

REMERCIEMENTS

NOTICE

GARANTIE LIMITEE

RESUME DES COMMANDES



EN JEU: EN POSSESSION DU BALLON

Lob	A
Passe	B+Pavé-D
Passe amortie au coéquipier le plus proche	Appuyez brièvement sur B+Pavé-D
Tir au but	C
Courir	Pavé-D
Demi-tour et tir	B+C
Petit lob	A+B+Pavé-D
Lob au-dessus de la tête	A+C+Pavé-D
Dribble en sprintant	Maintenez enfoncée la touche Z

EN JEU: JUSTE APRÈS UNE PASSE

Entrer le mode Contrôle sur un joueur (ce mode permet de garder le cercle de contrôle sur le joueur sélectionné et non sur le joueur en possession du ballon - mettre en surbrillance le joueur actif)	A
Faire passer la surbrillance sur le joueur (que vous contrôlez) se trouvant le plus près de la destination de la passe	B
Volée	C

EN JEU: BALLON EN L'AIR

Faire passer l'étoile sur le joueur (contrôlé par l'ordinateur) le plus proche du ballon	B
Sauter pour faire une tête, une reprise de volée, une bicyclette ou une volée (selon le moment où le saut a lieu et la hauteur du ballon)	A ou C
Tir brossé	Pavé-D

EN JEU: EN MODE CONTRÔLE SUR UN JOUEUR

Passe au joueur qui détenait le ballon A

Faire passer la surbrillance sur le
joueur qui détient le ballon
(termine le mode contrôle
sur un joueur) B

Tir au but par le joueur contrôlé C

EN JEU: DÉFENSE

Tacle A+B

Pousser l'adversaire B+C

Tacle glissé A

Passer le contrôle sur le joueur
le plus proche du ballon ou
tacler la balle B

Sprint Maintenez enfoncée la touche Z

Plongeon (si vous êtes près du filet) C

Volée (si vous êtes loin du filet) C

BALLON EN TOUCHE: CORNER, REMISE EN JEU, COUP FRANC

Passer d'une caméra à l'autre /
basculer le contrôle sur le joueur
suivi par la caméra / basculer en
mode contrôle sur un joueur B

Sélectionner une tactique
de coup franc C+Pavé-D

Activer / Désactiver Passer d'une
tactique de coup franc à l'autre C+Pavé-D

Tirer un coup franc C

BALLON EN TOUCHE: CONTRÔLE SUR UN JOUEUR

Lob au joueur contrôlé A

Passe au joueur contrôlé B + Pavé-D

BALLON EN TOUCHE: MODE NORMAL

Lob vers la dernière position
couverte par la caméra A

Lob A+Pavé-D

Passe B+Pavé-D

BALLON EN TOUCHE: DÉGAGEMENT DU GARDIEN

Basculer entre le gardien et
le viseur B

Balle lobée vers le viseur A

Tir vers le milieu de terrain C

DÉPLACEMENT DANS LES MENUS

Ecran suivant C

Sélectionner A

Annuler la sélection B

Revenir en arrière et annuler Z

Menu Pause START

COMMENCEMENT DU JEU

1. Allumez votre système Sega™ Saturn™.
2. Assurez-vous qu'une manette de jeu est bien branchée sur le port portant la mention Control 1 de la console Sega Saturn.
3. Ouvrez le compartiment et insérez le disque *FIFA Soccer 96*.
4. Appuyez sur **START** pour avancer à l'écran Choix de match.

CHOIX DE MATCH

L'écran Choix de match vous propose les différents modes de jeu disponibles dans *FIFA Soccer 96*. Vous pouvez aussi vous servir des **OPTIONS** pour personnaliser des matchs ou de **RESTAURER** pour terminer une Ligue, un Tournoi ou des Eliminatoires en cours.



Pour sélectionner un mode de jeu :

1. Dans l'écran Choix de match, servez-vous des touches **Haut / Bas** du Pavé-D pour mettre un mode en surbrillance.
2. Appuyez sur **C** ou sur **START** pour le sélectionner.

REMARQUE: pour en savoir plus sur les différents modes de jeu, reportez-vous aux parties de ce manuel qui traitent chacun des types de matchs.

Amical

Un match unique entre deux équipes de votre choix (voir *Commencer un match amical*).

Ligue

Sélectionnez une Ligue parmi les douze disponibles. Vous pouvez ensuite mener jusqu'à huit équipes à travers un calendrier de ligue complet (voir *Match de ligue*).

Tournoi

Vous pouvez prendre part à l'un des douze tournois différents. La structure d'un tournoi est basée sur son modèle réel (voir *Tournoi*).

Eliminatoires

Si vous aimez le jeu d'un match de Tournoi, mais que vous ne disposez pas d'assez de temps pour tous les tours, le mode Eliminatoires est celui qu'il vous faut (voir *Eliminatoires*).

Options

FIFA Soccer 96 vous propose quatorze options vous permettant de modifier les matchs.

Pour sélectionner une option :

1. Dans l'écran Options, servez-vous des touches **Haut / Bas** du Pavé-D pour mettre en surbrillance l'option voulue.
2. Pour faire défiler les divers choix, servez-vous des touches **Gauche / Droite** du Pavé-D.
3. Pour valider toutes les modifications, appuyez sur **C**.
 - Pour annuler les choix du menu, appuyez sur **Z**.

REMARQUE: dans ce manuel, tous les paramètres par défaut sont inscrits en **gras**.

DURÉE D'UNE MI-TEMPS

Vous déterminez la durée de chaque mi-temps en choisissant entre 2, **4**, 6, 8, 10, 20 ou 45 minutes.

LANGUE

Vous pouvez choisir entre six options de langue: **ENGLISH (Anglais)**, FRANÇAIS, DEUTSCH (Allemand), ESPAÑOL (Espagnol), ITALIANO (Italien) et SVENSK (Suédois).

TYPE DE MATCH

Les matchs en mode **SIMULATION** reproduisent les effets de la fatigue. Par contre, les joueurs des matchs en mode **ACTION** ne se fatiguent jamais.

FAUTES

Choisissez **SANS** pour que l'arbitre ne signale aucune faute. Le mode **SANS CARTONS** signifie que l'arbitre signale les fautes, mais n'attribue pas de cartons jaunes ou rouges. Lorsque les fautes sont réglées sur **NORMAL**, en cas de tacle ou de bousculade violents, l'arbitre peut attribuer un carton jaune ou rouge.

HORS-JEU

La règle du Hors-jeu stipule qu'il doit y avoir au moins deux défenseurs (y compris le gardien) entre le but et un attaquant lorsque le ballon lui est envoyé dans le camp adverse. Cette règle ne s'applique que lorsque l'attaquant est dans une position lui permettant d'interférer avec le jeu. Un joueur ne peut être hors-jeu dans sa propre moitié de terrain, ni directement à l'issue d'un engagement ou d'un corner.

Lorsqu'un joueur est hors-jeu, l'arbitre signale un coup franc, et l'icône Hors-jeu apparaît avec le nom du joueur fautif. Sélectionnez **AVEC** ou **SANS**.

BLESSURES

Lorsque cette option est activée, tous les joueurs sont susceptibles de se blesser. Les joueurs blessés sont signalés par une croix rouge dans l'écran des remplacements. Sélectionnez **AVEC** ou **SANS**.

NIVEAU

Si vous êtes un néophyte de *FIFA Soccer 96*, commencez au niveau **INTERMEDIAIRE** ; l'ordinateur vous aide à contrôler le ballon. En mode **PRO**, vous êtes complètement maître du ballon et vous disposez d'une totale liberté pour vos passes.

CHRONOMÈTRE

Vous pouvez **activer** ou désactiver le Chronomètre.

NUMÉRO DES JOUEURS

Activez les numéros des joueurs pour que les numéros de leurs maillots apparaissent à leurs pieds.

MÉTÉO

A l'évidence, plus les conditions météo sont sèches, plus le ballon roule vite et plus il rebondit haut. Sélectionnez SEC, HUMIDE, DETREMPE ou **ALEATOIRE**.

MONTRE

Soit **CONTINUE**, soit TEMPS MORT. Lorsque CONTINUE est sélectionné, le temps est décompté jusqu'au coup de sifflet final même lorsque le ballon est en touche.

MUSIQUE

Vous pouvez choisir **AVEC** ou SANS musique pendant l'affichage des écrans des menus.

EFFETS SONORES

Vous pouvez **activer** / désactiver les chansons des équipes et autres sons du jeu.

COMMENTAIRES

Ecoutez les commentaires de votre match en choisissant AVEC.

STÉRÉO

Si vous avez un système de son stéréo, profitez-en en activant cette option.

Restaurer

Sélectionnez RESTAURER dans l'écran Choix de match pour terminer une Ligue, un Tournoi ou des Eliminatoires en cours (voir *Sauvegarde d'une partie* et *Continuer*).

COMMENCER UN MATCH AMICAL

Si vous voulez commencer rapidement un match de *FIFA Soccer 96*, familiarisez-vous avec le résumé des commandes et sélectionnez AMICAL dans l'écran Choix de match. Jouez un match d'exhibition en faisant s'affronter des équipes venues d'un pays ou d'un autre, y compris des Equipes personnalisées.

Choix Equipe

Dans l'écran Choix équipe, choisissez les deux équipes qui vont se rencontrer dans le match à venir, sans tenir compte de leur nation ni de leur ligue.

1. Pour sélectionner une ligue, servez-vous de la touche **Haut** du Pavé-D pour la mettre en surbrillance puis des touches **Gauche** / **Droite** pour faire défiler les choix possibles.
2. Pour sélectionner une équipe, servez-vous de la touche **Haut** du Pavé-D pour la mettre en surbrillance, puis des touches **Gauche** / **Droite** pour faire défiler les choix possibles.
 - Pour sélectionner la ligue et l'équipe qui lance le défi, appuyez sur **A**.
 - Lorsque vous avez terminé, appuyez sur **C** ou **START**. Le Profil apparaît.

REMARQUE: la 13ème ligue comporte des équipes personnalisées. Vous pouvez éditer huit de ces équipes personnalisées préexistantes (voir *Création d'une équipe personnalisée*).

Profil

Le Profil évalue chaque niveau à l'aide d'une barre dorée. Plus la barre dorée est longue pour une catégorie donnée, plus l'évaluation des compétences de cette équipe est élevée en ce qui concerne cet aspect de jeu. Les quatre compétences évaluées sont les Tirs, les Passes, la Course et la Défense. Il existe aussi une évaluation Totale.

REMARQUE: l'écran Sélection Manettes apparaît automatiquement.

Sélection des Manettes

Dans l'écran Sélection Manettes, vous pouvez déterminer l'équipe que vous voulez représenter pendant le match.

REMARQUE: si vous voulez vous mesurer à l'ordinateur, placez votre manette sous l'équipe que vous voulez contrôler et laissez les autres manettes au milieu de l'écran.

Les deux équipes apparaissent à l'écran Sélection Manettes — l'équipe locale à gauche, celle des visiteurs à droite. Les icônes représentant chacune des manettes apparaissent au milieu.

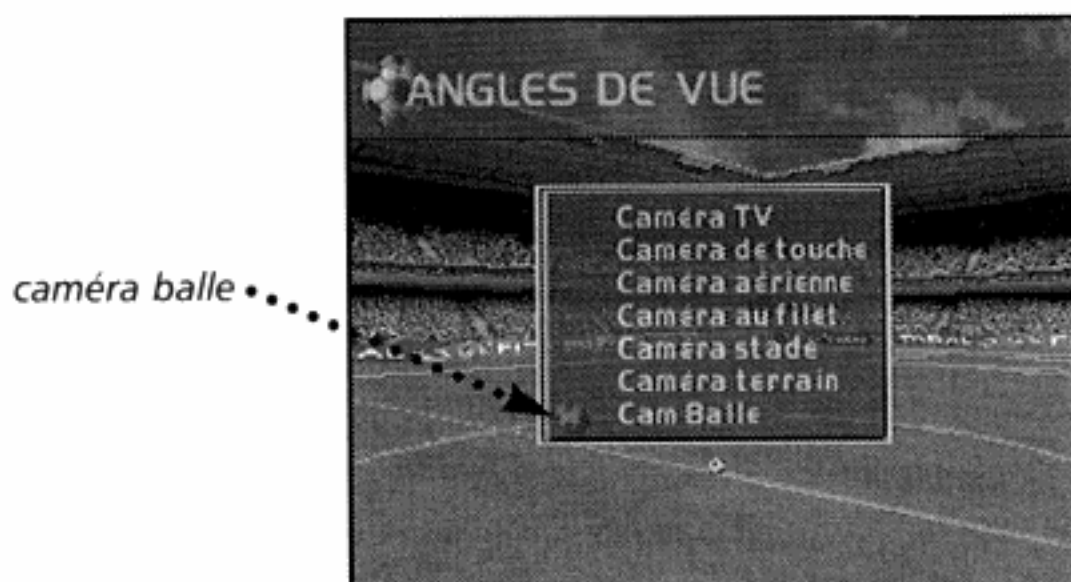
Pour sélectionner les équipes:

- Dans l'écran Sélection Manettes, servez-vous des touches **Gauche / Droite** du Pavé-D pour placer l'icône de votre manette sous l'équipe désirée.
- Lorsque vous avez configuré la manette, appuyez sur **C** pour avancer à l'écran avant le match (voir *Menu avant le match*)

MENU AVANT LE MATCH



Servez-vous des touches **Haut / Bas** du Pavé-D pour placer l'icône du ballon de football à côté de l'icône de votre choix, puis appuyez sur **C**. Ces options apparaissent alors.



*Utilisez le Pavé-D
pour afficher
chacune des
options.*

*Appuyez sur C
pour retourner à
l'écran avant le
match.*

L'écran Avant le match est celui qui précède immédiatement un match. De cet écran, vous pouvez sélectionner la couverture, la stratégie, la formation, la composition de votre équipe, ainsi que d'autres options.

1. Pour modifier une option, servez-vous des touches **Haut / Bas** du Pavé-D afin de placer l'icône du ballon de football à côté de l'élément de votre choix, puis appuyez sur **C**.
2. Pour faire défiler vos choix, servez-vous des touches **Gauche / Droite** du Pavé-D
3. Lorsque vous avez terminé de modifier une option, appuyez à nouveau sur **C**. L'écran des options avant le match réapparaît.
4. Lorsque vous avez configuré ces options, mettez en surbrillance COMMENCER MATCH et appuyez sur **C** ou sur **START**. Vos équipes sont prêtes pour le coup d'envoi.

COMMENCER MATCH

Quittez le Menu avant le match et disposez vos joueurs sur le terrain.

ANGLES DE VUE

FIFA Soccer 96 vous offre des angles de vue exceptionnels pour suivre le match: CAMERA TV, CAMERA AERIENNE, CAMERA AU FILET, CAMERA STADE, CAMERA TERRAIN, CAMERA DE TOUCHE et CAMERA BALLE.

SELECTION MANETTES

Voir Sélection Manettes

COUVERTURE

Vous définissez ici le terrain couvert par chaque joueur. Le contrôle de la couverture est partagé entre la Défense, le Milieu de terrain et l'Attaque.

Pour définir votre couverture :

1. Dans l'écran Couverture, mettez en surbrillance une couverture particulière à l'aide des touches **Haut / Bas** du Pavé-D.
 2. Pour ajuster la longueur de la flèche sur le terrain, servez-vous des touches **Gauche / Droite** du Pavé-D. La flèche du Milieu de terrain peut s'étendre dans n'importe quelle direction.
- Pour retourner à l'écran avant le match, appuyez sur **C**.

STRATEGIE

La meilleure façon de gagner des matchs est d'anticiper votre adversaire. Sélectionnez une Stratégie au début du match, puis adaptez-la en cours de jeu pour assurer votre approche. Sélectionnez AUCUNE, BALLE LONGUE, DEFENSE TOTALE, ATTAQUE, DEFENSE ou ATTAQUE TOTALE.

Pour sélectionner une stratégie pour votre équipe :

- Dans l'écran Stratégie, servez-vous des touches **Haut / Bas** du Pavé-D pour mettre l'une des stratégies en surbrillance. Les flèches sur le terrain changent pour illustrer chacune des stratégies.

FORMATION

Sélectionnez une formation pour accentuer les forces de votre équipe. Choisissez 3-5-2, 4-4-2, LIBERO, 4-2-4 ou 4-3-3.

REMARQUE: des équipes différentes ont des formations par défaut différentes.

- Pour sélectionner une formation, servez-vous des touches **Haut / Bas** du Pavé-D. Un schéma illustre la façon dont les joueurs de chaque formation sont disposés sur le terrain.

COMPOSITION

Cet écran répertorie les noms, numéros, positions et évaluations des attributs de toute votre équipe. Servez-vous de ces informations pour ajuster votre composition pour le match en cours.

Pour ajuster la composition de votre équipe :

1. Dans l'écran Composition, servez-vous des touches **Haut / Bas** du Pavé-D pour placer l'icône du ballon de football à côté du joueur que vous voulez.
 2. Pour le sélectionner, appuyez sur **A**.
 3. Servez-vous des touches **Haut / Bas** du Pavé-D pour mettre en surbrillance le joueur avec lequel vous voulez échanger de position.
 4. Appuyez sur **A**, et les deux joueurs échangent leurs positions.
- Pour annuler l'échange, appuyez sur **B**.
 - Pour faire défiler quatorze catégories d'évaluation des joueurs, servez-vous des touches **Gauche / Droite** du Pavé-D.
 - Lorsque vous avez terminé, appuyez sur **C** ou **START**.

REMARQUE: après le début du match, l'option Remplacements prend la place de celle de la Composition (voir *Remplacements*) Vous pouvez échanger les positions des joueurs aussi souvent que vous le souhaitez.

REMARQUE: un gardien ne peut être remplacé que par un autre gardien.

OPTIONS

Servez-vous de cette option pour modifier plusieurs options de jeu que vous aviez sélectionnées plus tôt (voir la partie concernant les *Options du match* pour avoir les descriptions des options).

REMARQUE: certaines options ne peuvent être modifiées que depuis le menu principal des Options auquel vous accédez par l'écran Choix de match.

QUITTER

Utilisez cette option pour annuler votre match et retourner à l'écran Choix de match.

SUR LE TERRAIN

Coup d'envoi

Avant chaque mi-temps et après chaque but, les joueurs prennent place de part et d'autre du rond central.

Pour donner le Coup d'envoi et commencer le match :

- Les deux équipes étant en formation pour le coup d'envoi, appuyez sur **B** pour tirer vers votre coéquipier.

Marquer un but

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 sa circonférence entière 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.

Contrôle du ballon

Un joueur de haut niveau contrôle le ballon de façon plus serrée ; plus cette zone de contrôle s'élargit, plus il se déplace rapidement.

REMARQUE: plus un joueur contrôle le ballon de près, plus il est difficile à un adversaire de le tacler.

- Pour courir, appuyez sur le Pavé-D dans la direction que vous souhaitez suivre.
- Pour effectuer un lob, appuyez sur **A**.
- Pour passer le ballon, appuyez sur **B**+Pavé-D.
- Pour faire une passe amortie à votre coéquipier le plus proche, appuyez brièvement sur **B**+Pavé-D.
- Pour tenter un tir au but, appuyez sur **C**.
- Pour faire demi-tour et tirer, appuyez sur **B**+**C**.
- Pour tirer un petit lob, appuyez sur **A**+**B**.
- Pour effectuer un lob au-dessus de la tête, appuyez sur **A**+**C**.
- Pour sprinter en dribblant, maintenez enfoncée la touche **Z**+Pavé-D.

Contrôle sur un joueur

Lorsque votre joueur tire pour remettre le ballon en jeu, le mode Contrôle sur un joueur vous permet de reprendre immédiatement le contrôle du ballon grâce à un une-deux.

Pour effectuer un une-deux :

1. Appuyez sur **B**+Pavé-D pour faire une passe à un joueur en réception.
2. Avant que le ballon n'atteigne sa destination, appuyez sur **A** pour passer en mode Contrôle sur un joueur. Le joueur qui effectue le une-deux est en possession du ballon, et vous gardez le contrôle du joueur qui détenait le ballon en premier.
3. Appuyez à nouveau sur **A** pour refaire la passe au joueur qui détenait le ballon au départ.
 - Pour envoyer une volée au fond du filet, appuyez sur **C**.
 - Pour prendre le contrôle du joueur qui effectue le une-deux, appuyez sur **B**.

En défense

Surtout ne sous-estimez jamais l'importance d'une défense solide.

- Pour faire un tacle glissé, appuyez sur **A**. C'est là le meilleur moyen de dérober le ballon à un adversaire en attaque.
- Pour basculer le contrôle sur votre joueur le plus proche du ballon, appuyez sur **B**.
- Lorsque vous êtes près d'un attaquant, appuyez sur **B** pour tenter d'intercepter le ballon.
- Pour plonger, appuyez sur **C** (si vous êtes prêt du but).
- Pour une volée, appuyez sur **C** (si vous en êtes loin).

LE CONSEIL D'EA: pour un tacle diabolique, appuyez sur **A+B**. Ou, pour aplatir votre adversaire d'une poussée, appuyez sur **B+C**.

BALLON EN L'AIR

Une bicyclette, une tête ou une reprise de volée ? Tout dépend de la hauteur du ballon au moment de l'exécution et de votre proximité du but.

Pour effectuer une action particulière :

1. Lorsque le ballon est en l'air, appuyez sur **B** pour contrôler le joueur de votre équipe se trouvant le plus près de la destination du ballon.
2. Pour sauter et effectuer une tête, une reprise de volée, une bicyclette ou une volée, appuyez sur **A** ou sur **C**.
3. Lorsque vous touchez le ballon, servez-vous du Pavé-D dans n'importe quelle direction pour ajouter un léger effet (balle brossée).

BALLON DU GARDIEN

Lorsque le ballon est en sécurité dans les bras du gardien, on dit que c'est le Ballon du gardien.

- Pour faire un lob en direction de la dernière position de la caméra, appuyez sur **A**.
- Pour faire un lob, appuyez sur **A**+Pavé-D dans la direction voulue.
- Pour tirer, appuyez sur **B**+Pavé-D pour diriger le tir, puis sur **C** pour tirer.

BALLON EN TOUCHE

Le ballon est dit " en touche " lorsque la totalité de sa circonférence est passée sur la ligne de touche ou sur la ligne de but. Il y a alors quatre différentes façons de reprendre le match :

BUT: après chaque but, les joueurs reprennent leurs positions de part et d'autre du rond central et l'équipe contre qui le but a été marqué fait la remise en jeu (voir *Coup d'envoi*).

DEGAGEMENT: un attaquant tire à l'extérieur des buts et aucun défenseur ne touche le ballon sur sa trajectoire au-delà de la ligne de but. Le ballon est alors automatiquement placé aux 6 mètres (voir *Ballon du gardien* ci-dessus).

CORNER: si le dernier joueur à avoir touché le ballon était un défenseur, un corner est tiré du quart de cercle qui entoure le poteau de corner. si le dernier joueur à avoir touché le ballon était un défenseur, un corner est tiré du quart de cercle qui entoure le poteau de corner.

- Utilisez les flèches du pavé-D pour déplacer la cible.
- Pour remettre le ballon en jeu par un lob, appuyez sur **A**.
- Pour faire défiler les modes Normal / Caméra / Une-deux, appuyez sur **B**.
- Pour basculer d'une technique de coup franc à l'autre, appuyez sur **C+Pavé-D+A**.
- Pour sélectionner une technique de coup franc, appuyez sur **C+Pavé-D**.
- Pour tirer le coup franc, appuyez sur **C**.

REMISE EN JEU: elle est effectuée de la ligne de touche, à l'endroit où le ballon est sorti en touche.

- Faites une Remise en jeu de la même façon qu'un Corner (voir *Corner* ci-dessus).

INFRACTIONS

Les pénalités obtenues sur des infractions garantissent un jeu amical et loyal.

COUPS FRANCS: obtenus à l'occasion de fautes et d'infractions techniques. Parmi celles-ci, les tacles violents ou tardifs, le fait d'écarter un joueur du ballon en le poussant ainsi que les Hors-jeu.

Lorsque vous bénéficiez d'un coup franc, le ballon est placé à l'endroit où l'infraction a eu lieu.

- Tirez un Coup franc de la même façon qu'un Corner (voir *Corner* ci-dessus).

REMARQUE: les joueurs adverses peuvent bloquer les coups francs.

PENALTYS: obtenus lorsque l'équipe en défense commet une infraction méritant un coup franc dans sa propre surface de *réparation*. Le ballon est placé automatiquement au point de penalty. Seuls votre gardien et le joueur qui tire le penalty sont admis dans la surface de réparation.

Pour arrêter un penalty :

- Au moment où le ballon est frappé, appuyez sur **C+les touches Gauche / Droite / Haut / Bas** du Pavé-D pour plonger en anticipant le tir.

Pour tirer un penalty :

- Pour sélectionner un autre tireur, appuyez sur **B**. Vous avez besoin ici du pied le plus précis de votre équipe. Cette option n'est pas disponible lors des tirs au but.
- Pour tirer, appuyez sur **C+Pavé-D**.

CARTONS JAUNES / ROUGES: si l'arbitre voit une faute, le joueur en infraction reçoit un carton jaune. Si l'arbitre juge qu'une faute est particulièrement grave, il attribue un carton rouge. Deux cartons jaunes équivalent à un carton rouge. Quand un joueur reçoit un carton rouge, il sort du jeu et son équipe doit continuer avec un joueur en moins.

REMARQUE: pour qu'il y ait des cartons jaunes ou rouges, il faut que l'option Fautes soit réglée sur NORMAL dans le menu Options.

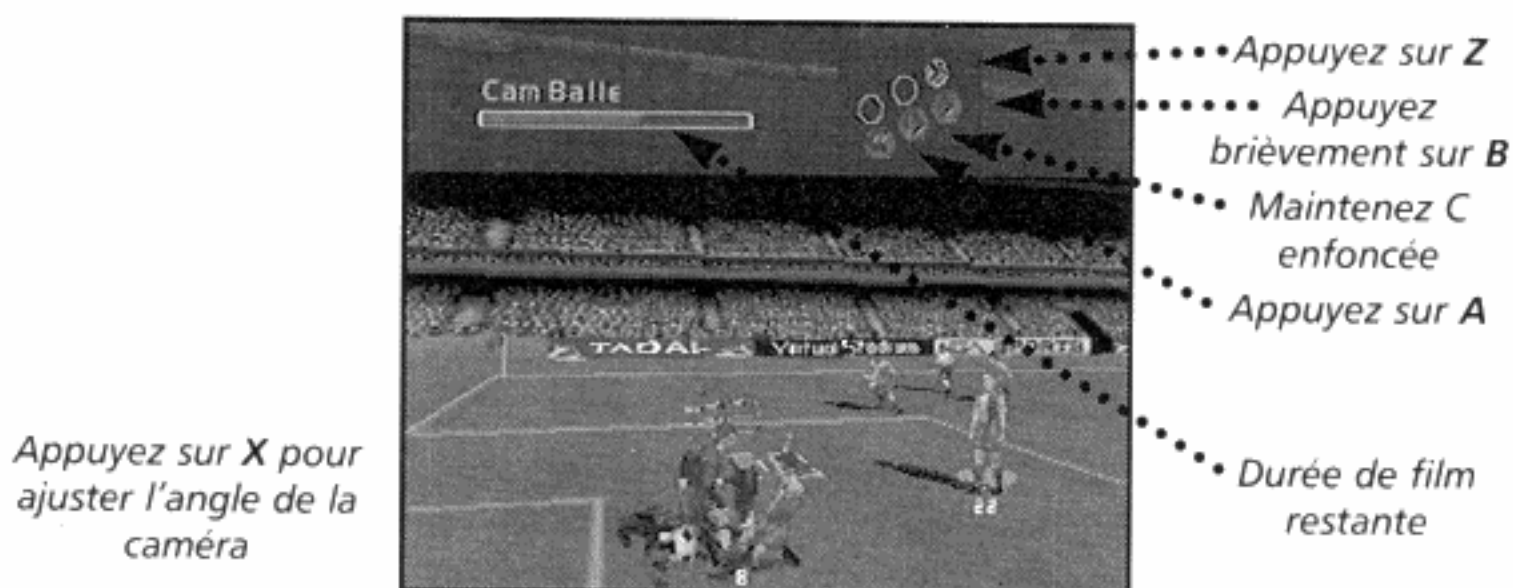
INTERROMPRE LE MATCH

Pour interrompre le match à tout moment, appuyez sur **START**. Les options affichées avant le match réapparaissent avec, en outre, **RALENTI**, **REPLACEMENTS**, **STATISTIQUES** ainsi que les Résumés (voir *Options avant le match*).

REMARQUE: lorsque vous avez vu les **STATISTIQUES** et les Résumés, appuyez sur **C**. L'écran Pause réapparaît.

RALENTI

Vous voulez revivre un grand moment du match ? Sélectionnez **RALENTI** immédiatement après l'action.



Pour visualiser un ralenti :

Lecture	C
Avance image par image	B
Retour arrière	A
Avance rapide	Z
Changer les angles de vue	X

Déplacer la caméra horizontalement Pavé-D (caméra mobile uniquement)

- Lorsque vous avez terminé, appuyez sur **START**. L'écran Pause réapparaît.

REPLACEMENTS

En mode Simulation, le nombre de remplaçants est limité à deux par match ; il n'y a pas de telle restriction en mode Action. Modifiez les compositions dans l'écran Remplacements de la même façon que dans l'écran Compositions (voir *Compositions*).

STATISTIQUES

L'écran Statistiques présente les statistiques régulièrement mises à jour concernant huit catégories principales, et ce pour les deux équipes. Vérifiez le Score, les Arrêts, les Fautes, les Corners, les Tirs au But, le temps passé En attaque, En Milieu de terrain et En défense.

RÉSUMÉ SCORE

L'écran des buts affiche les dix derniers buts marqués, les joueurs qui les ont marqués, l'équipe à laquelle ils appartiennent ainsi que l'heure à laquelle chaque but a été marqué.

RÉSUMÉ FAUTES

L'écran des Fautes répertorie tous les scélérats dont les actions ont occasionné un carton jaune ou rouge, ainsi que leur équipe et l'heure à laquelle l'infraction a eu lieu.

REPRENDRE LA PARTIE

Sélectionnez **REPRENDRE LA PARTIE** lorsque vous êtes prêt à reprendre la compétition. Vous retournez au milieu du terrain pour le coup d'envoi de la deuxième mi-temps, et les modifications que vous avez pu apporter aux commandes sont prises en compte.

Mi-temps

Lorsque l'arbitre signale la fin de la première mi-temps, les deux équipes se retirent sur la ligne de touche et un écran de contrôle identique à l'écran Pause apparaît (voir *Interrompre le match*).

Fin du match

A l'issue d'un match amical, vous retournez à l'écran Pause. Vous pouvez y consulter les résumés finaux du match, visualiser un Ralenti de la dernière action ou Quitter et revenir à l'écran Choix de match.

REMARQUE: si à la fin du temps réglementaire, il y a match nul, on jouera les prolongations. Si à l'issue des prolongations, il n'y a toujours pas de vainqueur, vous effectuez une séance des tirs au but pour départager les équipes.

MATCH DE LIGUE

En sélectionnant **LIGUE** dans l'écran Choix de match, vous faites apparaître l'écran Choix de Ligue. Toutes les équipes se rencontrent en match aller-retour 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.

REMARQUE: les équipes du Championnat USA et du Championnat Ecosse jouent quatre matchs chacune. En effet, ces deux championnats comportent peu d'équipes.

Pour sélectionner une ligue :

1. Servez-vous des touches **Gauche / Droite** du Pavé-D pour faire défiler les choix de ligues.
2. Pour en sélectionner une, appuyez sur **C** ou **START**.

REMARQUE: pour retourner à l'écran précédent à tout moment, appuyez sur **Z**.

Sélection des Equipes d'un championnat

Une fois que vous avez sélectionné une ligue, l'écran Choix Equipe de ligue apparaît. Vous pouvez entrer ici jusqu'à huit équipes à suivre pendant les matchs de la saison du championnat.

Pour choisir la ou les équipe(s) que vous voulez suivre :

1. Servez-vous des touches **Gauche / Droite** du Pavé-D pour faire défiler les équipes.
2. Appuyez sur **A** pour ajouter une équipe à suivre à votre liste.
 - Pour en supprimer une de votre liste, appuyez sur **B**.
 - Pour annuler les choix d'équipes, appuyez sur **Z**.
3. Appuyez sur **C** pour passer à l'écran des Classements de la ligue.

Classements de la ligue

Lorsque vous avez sélectionné vos équipes, l'écran des Classements de la ligue apparaît. Les équipes que vous suivez sont en surbrillance en jaune et des équipes choisies au hasard complètent la ligue.

- Servez-vous des touches **Haut / Bas** du Pavé-D pour faire défiler les classements du championnat.
- Pour passer au Calendrier de la Ligue, appuyez sur **C**.

Calendrier de la Ligue

Cet écran vous permet de visualiser les calendriers et de choisir les matchs que vous désirez jouer. Le calendrier correspond à l'équipe se trouvant au-dessus, en haut à droite de l'écran. En bas de l'écran, vous pouvez choisir de simuler ou de jouer chacun des matchs.

- Pour faire défiler le calendrier de votre équipe sélectionnée, servez-vous des touches **Gauche / Droite** du Pavé-D.
- Pour faire défiler les dates du championnat, servez-vous des touches **Haut / Bas** du Pavé-D.
- Pour simuler un match, appuyez deux fois sur **X**.
- Pour jouer le match, appuyez sur **C**. L'écran Profil apparaît.

Profil

A l'écran Profil, cinq catégories d'évaluation apparaissent côte à côte pour vous permettre de comparer facilement les équipes.

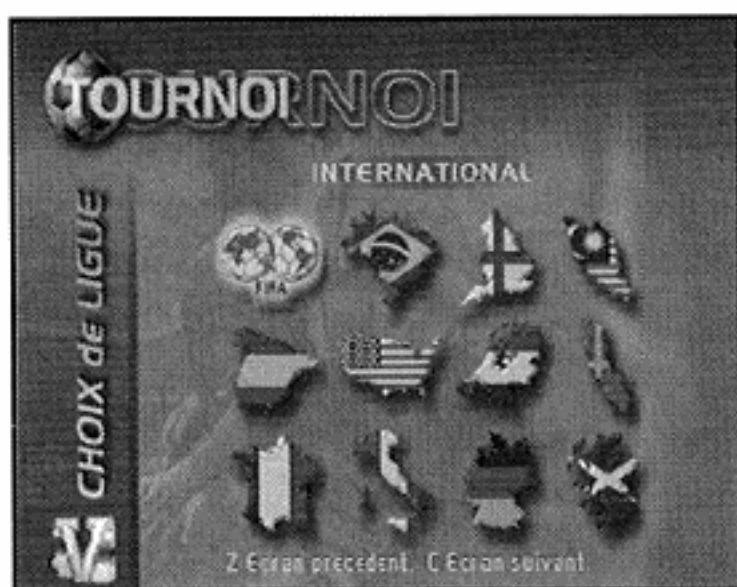
Manettes de jeu

Voir *Manettes*.

TOURNOI

Pour participer à un tournoi, sélectionnez TOURNOI dans l'écran Choix de match.

REMARQUE: pour retourner à tout moment à l'écran précédent, appuyez sur **Z**.



Pour participer à un tournoi mondial, sélectionnez FIFA dans l'écran Choix de Ligue.

Pour participer à un tournoi à domicile, sélectionnez le Championnat de n'importe quelle nation.

Tournoi international

Le championnat du monde commence avec 24 équipes également réparties en six régions. Chaque équipe rencontre une fois chaque autre équipe de sa division. Les deux meilleures équipes de chaque division avancent jusqu'aux éliminatoires ainsi que les quatre meilleures équipes en troisième position.

Tournoi national

Vous choisissez de 1 à 8 équipes pour un tournoi à domicile. Si vous choisissez moins de huit équipes, les cases du championnat restant libres sont remplies avec des équipes choisies au hasard. Vous ne jouez que les matchs de vos équipes.

Sélection des Equipes / ligues du Tournoi

Choisissez les équipes pour votre Tournoi de la même façon que pour un match de ligue (voir *Choix de Ligue*).

- Lorsque vous avez terminé, appuyez sur **C**. L'écran des Classements du Tournoi apparaît (voir *Classements de la ligue*).

Ecran du calendrier du Tournoi

Regardez le calendrier du tournoi en cours divisé en six divisions. Vos équipes sont en surbrillance en jaune.

REMARQUE: certaines ligues ne comportent pas assez d'équipes pour remplir six divisions.

Pour voir le calendrier :

- Pour faire défiler les groupes de divisions, servez-vous des touches **Gauche / Droite** du Pavé-D.
- Pour faire défiler la liste des dates, servez-vous des touches **Haut / Bas** du Pavé-D.
- Lorsque vous avez terminé, appuyez sur **C**. L'écran Profil apparaît (voir *Profil*).

ELIMINATOIRES

Les éliminatoires constituent le stade d'élimination d'un tournoi. Si vous vous qualifiez dans un Tournoi, vous passez automatiquement aux Éliminatoires. Une équipe qui connaît une défaite est éliminée. Vous pouvez choisir de passer directement au mode des Éliminatoires en sélectionnant ELIMINATOIRES dans l'écran Choix de match.

Sélection des Equipes / ligues des Éliminatoires

Choisissez les équipes pour vos Éliminatoires de la même façon que les ligues et les équipes d'un match de Ligue (*voir Choix de Ligue*).

- Lorsque vous avez terminé, appuyez sur **C**. L'écran du Tableau des éliminatoires apparaît.

Tableau des Éliminatoires

Lorsque vous avez choisi votre ou vos équipe(s) des éliminatoires, ou lorsque vous avez terminé un tournoi et que vous avez atteint le stade des Éliminatoires, le Tableau des éliminatoires apparaît. Les éliminatoires sont organisées en plusieurs tours: il peut y en avoir jusqu'à quatre selon le nombre d'équipes de la ligue individuelle. Les équipes qui gagnent un tour avancent au suivant. Les équipes sont placées au hasard dans le premier tour des éliminatoires.

- Pour voir le Tableau des éliminatoires dans son ensemble, servez-vous des touches **Gauche / Droite** du Pavé-D.
- Lorsque vous avez terminé, appuyez sur **C**. L'écran Profil apparaît (*voir Profil*).

SAUVEGARDE D'UNE PARTIE

Vous pouvez sauvegarder jusqu'à quatre matchs de championnat, d'éliminatoires ou de tournoi.

Pour sauvegarder votre match :

1. A l'issue de chaque match, l'écran des Classements apparaît. Lorsque vous avez terminé de le consulter, appuyez sur **C**. L'écran Sauvegarde Partie apparaît.
2. Pour choisir l'une des quatre cases disponibles, servez-vous des touches **Haut / Bas** du Pavé-D.
3. Pour sauvegarder le match, appuyez sur **A**. L'écran du Calendrier apparaît.
 - Si vous ne souhaitez pas enregistrer le match, appuyez sur **C** pour passer l'écran Sauvegarde Partie.

RESTAURER

Pour continuer votre match, sélectionnez RESTAURER dans l'écran Choix de match. Quatre cases de mémoire sont affichées.

Pour restaurer un match sauvegardé :

- Sélectionnez la case où se trouve le match à l'aide des touches **Haut / Bas** du Pavé-D.
- Pour charger le match, appuyez sur **C** (Pour annuler, appuyez sur **Z**). L'écran Classements de la ligue, Classements du Tournoi ou Tableau des éliminatoires apparaît.

CREATION D'UNE EQUIPE PERSONNALISEE

Dans *FIFA Soccer 96*, il vous est possible de concevoir l'équipe idéale à partir d'équipes pré-éditées, en leur ajoutant des joueurs de n'importe quel championnat. La personnalisation d'une équipe n'est possible que pour les matchs amicaux.

Pour créer une équipe personnalisée :

1. Sélectionnez AMICAL dans l'écran Choix de match.
2. Mettez en surbrillance la barre du Choix de Ligue, et servez-vous de la touche **Droite** du Pavé-D pour faire apparaître l'icône EA SPORTS.
3. Servez-vous de la touche **Bas** du Pavé-D pour atteindre la barre Choix équipe, puis des touches **Gauche / Droite** pour sélectionner Equipe personnalisée 1 — 8.
4. Appuyez sur **A** pour changer de côté et choisir l'équipe adverse.
5. Lorsque vous avez terminé, appuyez sur **C**. L'écran Modifier Equipe personnalisée apparaît.

REMARQUE: l'icône de l'équipe personnalisée apparaît en jaune, ce qui indique qu'il s'agit d'une équipe personnalisée sauvegardée dans l'une des cartouches de mémoire. Si vous préférez jouer avec l'équipe par défaut, vous devez retirer la cartouche mémoire.

MODIFIER EQUIPE PERSONNALISEE

Le côté droit de l'écran montre votre équipe personnalisée, et le côté gauche contient les équipes et les ligues parmi lesquelles vous pouvez faire votre choix.

1. Pour faire défiler les championnats, appuyez sur les **touches fléchées Gauche / Droite**.
 2. Pour faire défiler les équipes, appuyez sur **X+Y**.
 3. Pour échanger un joueur de votre équipe, servez-vous des touches **Haut / Bas** du Pavé-D pour mettre son nom en surbrillance, puis appuyez sur **A** pour le sélectionner.
 4. Pour ajouter un joueur à votre équipe, utilisez la touche **Gauche** du Pavé-D pour atteindre le côté gauche de l'écran, puis mettez le joueur que vous voulez ajouter en surbrillance à l'aide des touches **Haut / Bas** du Pavé-D. Appuyez ensuite sur **A** pour le sélectionner.
- Répétez l'opération jusqu'à avoir complété votre équipe.
 - Pour annuler une sélection, appuyez sur **B**.
 - Pour retourner à l'écran précédent, appuyez sur **Z**.

REMARQUE: un gardien ne peut être remplacé que par un autre gardien.

SAUVEGARDE / CHARGEMENT D'UNE EQUIPE PERSONNALISEE

Une équipe personnalisée est automatiquement enregistrée en mémoire de sauvegarde. Si vous souhaitez reconstruire une équipe à partir de l'équipe personnalisée par défaut, vous devez d'abord supprimer celle que vous avez sauvegardée.

- Pour supprimer une équipe que vous avez précédemment enregistrée, maintenez enfoncées les **touches fléchées Gauche / Droite + A**. Lorsque le message " Supprimer l'équipe sauvegardée ? " apparaît, choisissez OUI.

REMERCIEMENTS

Produit par Extended Play Productions, Electronic Arts Canada

Développé par Probe Entertainment Ltd.

Producteur Développement: Joe Bonar

Producteur associé Développement: James Stewart

Directeur de la programmation: Keith Burkhill

Programmeurs Support: Mark Fisher, Dave Broadhurst,

Arts graphiques: Kevin McMahon

Programmation du son: Simon Golding

Conversion du son: Stuart McDonald

Codage et travail artistique original par l'équipe Sony FIFA 96

Réalisateur: Bruce McMillan

Réalisateur associé: Marc Aubanel

Réalisateur adjoint: Masahiko Yoshizawa

Directeur, Développement du produit: Warren Wall

Directeur technique: Kevin Pickell

Directeur artistique: David Adams

Chef du son: Rob Bailey

Lecture des commentaires: John Motson

Arrangement musical: Graeme Coleman

Edition Audio / Vidéo: Chris E. Taylor

Compression Vidéo: Kerry Whalen

Edition du son: Gotham City Recording: Craig Waddell

Outils et Bibliothèques: Yggy King

Consultant en Football: Carl Valentine

Traductions: Carol Aggett, Dominique Goy, Bianca Normann, Graeme Wilson

Marketing Produit: Neil Thewaraperuma

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

Pour le film :

Entraînement: Jock McDonald

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

Direction Contrôle Qualité: Craig Welburn

Directeur adjoint Assurance Qualité: Geoff Ball

Tests du produit: Todd Wilson, Darcy Pajak, Paul Breland, Tim Lewinson, Eric Bertram,

Kenney Wong, Gord Thornton, Grag Williams, Ando Calrissian, Kurt Melnychuk,

Robert Kaill, Peter Saumur, Franck Badin

Nous remercions particulièrement: Brian Plank, Shawn Taras, Kevin Loh, Gary Liddon,

Dave Collins et Philippe Renaudin.

Certaines photographies ont été fournies par AllSport Photographic et :

Shaun Botterill, Billy Strickland, Rick Stewart, Ben Radford, Jonathon Daniel,

Simon Bruty, Chris Cole, David Cannon, John Gichigi, Clive Brunskill

San Mateo TEAM

Chef de produit: Chip Lange

Documentation: Andrea Engstrom, Jason Armatta

Documentation européenne: Matthew Miles Griffiths

Mise en page de la documentation: Tracey Innes

Documentation et Contrôle Qualité: Jeff Juco, Giuseppe D'Amaro, Matt Eyre,

Sylvain Caburroso

© 1995 ELECTRONIC ARTS

Sauf mention contraire le logiciel et la documentation sont © 1995 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.

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'AFECTE 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 ci-dessous. 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.

REEMPLACEMENT

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 Eurochèque d'un montant de FF25 et libellé à l'ordre d'Electronic Arts S.A..

Electronic Arts S.A., Centre d'Affaires Télébase, 3 Rue Claude Chappe, 69771 St Didier Au Mont D'Or Cedex, France

Sega et Sega Saturn sont des marques déposées de SEGA ENTERPRISES, LTD. Ce jeu est vendu sous licence pour être utilisé uniquement avec la console Sega Saturn.

Produit sous licence officielle de la FIFA.

EA SPORTS, et le logo EA SPORTS sont des marques de Electronic Arts.

"If It's In The Game, It's In The Game" est une marque déposée de Electronic Arts.

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

Numéros de brevet:

USA Nos.

4,442,486/4,454,594/4,462,076/5,371,792;

Europe No. 80244;

Canada Nos. 1,183,276/1,082,351;

Hong Kong No. 88-4302;

Allemagne No. 2,609,826;

Singapour No. 88-155;

G.B. No. 1,535,999;

Frankreich No. 1,607,029;

Japon No. 1,632,396.



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

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

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