



FIFA

EN ROUTE POUR LA COUPE DU MONDE

98



SPORTS

Fabrique sous License Officielle

AVERTISSEMENT

AUX POSSESSEURS DE TÉLÉVISEURS GRAND ÉCRAN À PROJECTION

Des images fixes ou stationnaires peuvent causer une détérioration irréversible du tube cathodique de votre téléviseur en en marquant les luminophores de manière définitive. C'est la raison pour laquelle il est déconseillé d'utiliser les jeux vidéo de manière répétée ou prolongée sur les téléviseurs grand écran à projection.

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 lumière clignotante ou de sources lumineuses de 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.



TABLE DES MATIÈRES

RÉFÉRENCE DES

COMMANDES3

- Commandes de jeu de base3
- Votre équipe est en possession du ballon4
- L'équipe adverse est en possession du ballon5
- Lorsque le ballon est à mi-hauteur5
- Le gardien est en possession du ballon5
- Lorsque le ballon est en dehors du terrain6
- Acclamations de la foule6

RÉGLAGES DU MATCH7

- Menu principal.....7

OPTIONS8

CHOIX DU TYPE

DE MATCH8

- Disputer un match amical8
- FIFA En Route pour la Coupe du Monde 988

Zones géographiques et comparaisons.....10

- Zone 1 : Amérique du Sud (CONMEBOL).....10
- Zone 2 : Océanie (OFC).....11
- Zone 3 : Asie (AFC)12
- Zone 4 : Europe (UEFA)13
- Zone 5 : Amérique du Nord,
Centrale et Caraïbes (CONCACAF)14
- Zone 6 : Zone Afrique (CAF)16

MODE CHAMPIONNAT17

ENTRAÎNEMENT17

LES TIRS AU BUT18

RÉGIE VIDÉO18

LES MOMENTS FORTS19

LA GESTION DE L'ÉQUIPE19

- La formation de l'équipe19
- Le positionnement20
- Les remplacements20
- Potentiel offensif21
- La stratégie21
- Les coups de pieds arrêtés22
- L'agressivité23

PERSONNALISER L'ÉQUIPE ..23

- Les équipes nationales25

Les transferts entre clubs.....25

LIAISON MODEM ET

RÉSEAU25

- Match via modem26
- Le modem.....27
- Match via réseau.....27

SAUVEGARDE ET

CHARGEMENT DES

MATCHS.....28

GÉNÉRIQUE.....29



RÉFÉRENCE DES COMMANDES

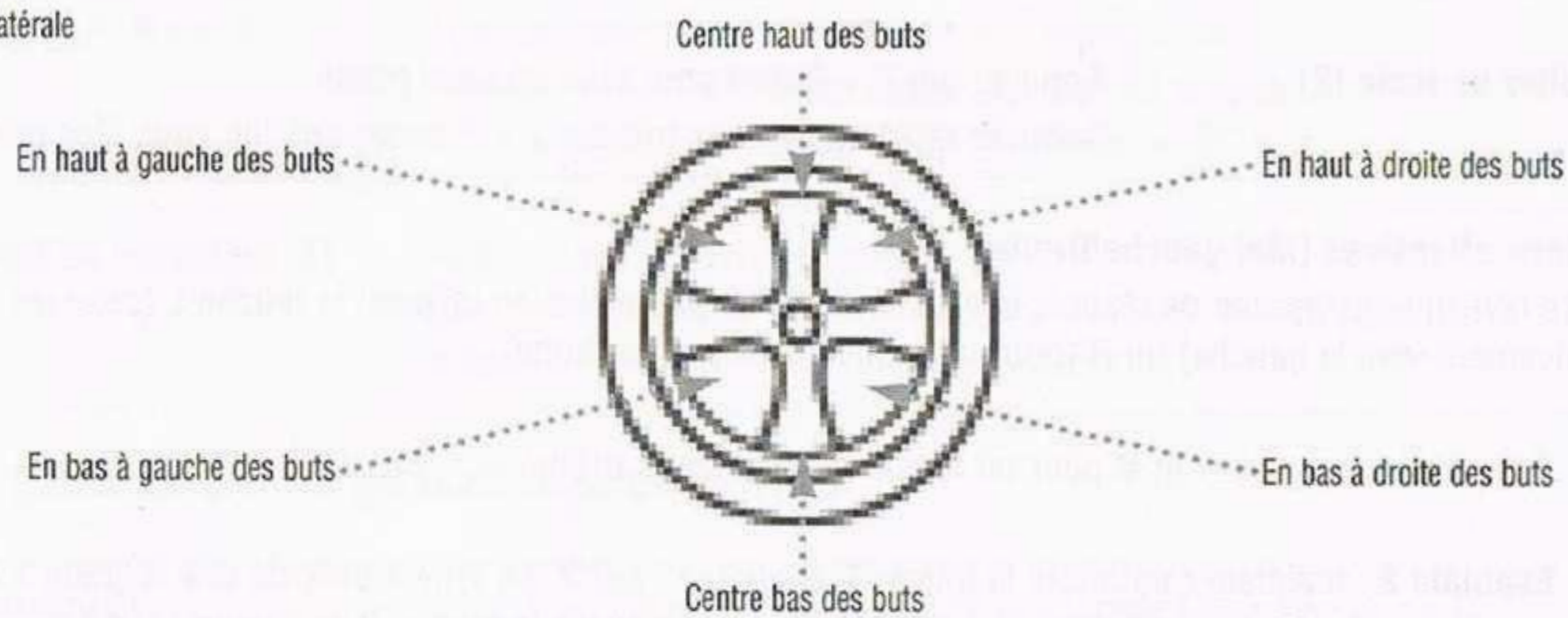
Commandes de jeu de base					
Action	Grip	Gamepad Pro	Gamepad	Clavier	Joypad
Courir	Pavé-D	Pavé-D	Pavé-D	HAUT/BAS/GAUCHE/DROIT	Pavé-D
Passe	B	Jaune	Jaune	S	1
Tir	C	Vert	Vert	D	2
Lob	A	Rouge	Rouge	Q	
Tacle	C	Vert	Vert	D	2
Tacle glissé	A	Rouge	Rouge	Q	
Sprint	Y	Bleu	Bleu	Z	
Éviter un tacle	Z			E	
Mouvements techniques					
	L ou R	L2 ou R2		Ctrl ou Alt	

Remarque : le résumé des commandes suivant décrit une manette de type Grip. Si vous jouez au clavier ou avec un autre périphérique, appliquez la commande (appuyer ou appuyer rapidement) sur le bouton ou la touche qui convient pour réaliser l'action désirée.

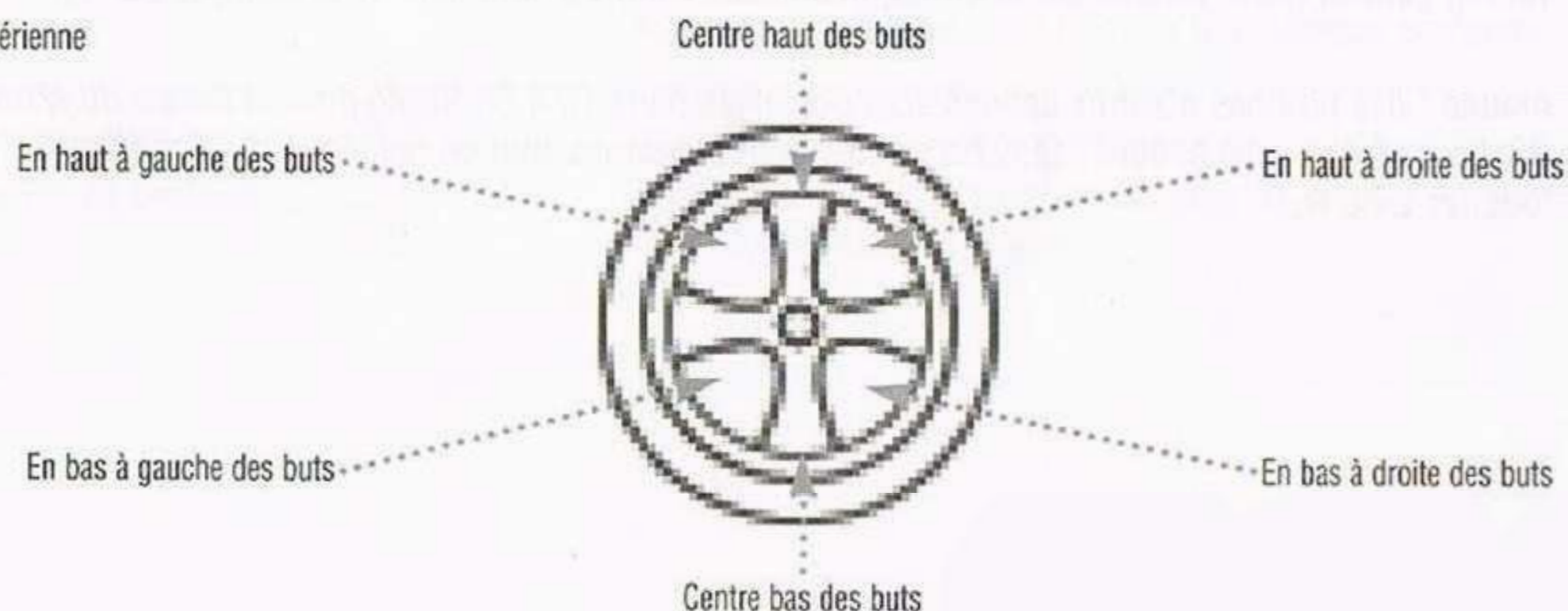
Visueur

Ciblez votre tir à l'aide du Pavé-D. L'affichage du viseur dépend de la caméra que vous utilisez pendant le match.

Vue latérale



Vue aérienne



Votre équipe est en possession du ballon

Lob (A)	Q	Appuyez sur A = Lob Appuyez deux fois rapidement sur A = Soulever le ballon, puis contrôle de la cuisse Appuyer rapidement sur et maintenir A = Dégagement à la main par dessus les défenseurs
Passe en retrait (X)		Appuyez sur X = Passe en retrait Appuyez rapidement deux fois sur X = Contrôler le joueur en réception Appuyez à nouveau sur X = Annuler le contrôle d'un joueur qui n'est pas en possession du ballon
Pass (B)	S	Appuyez sur B = Passe Appuyez rapidement deux fois sur B = Passe longue
Sprint (Y)	Z	Appuyez sur Y = Accélération (Des sprints trop nombreux fatiguent les joueurs)
Tir (C)	D	Appuyez sur C = Tir Appuyez rapidement sur C = Tir rapide à ras de terre Appuyez rapidement deux fois sur C = Frappe en rupture
Eviter un tacle (Z)	E	Appuyez sur Z = Sauter pour faire un tacle glissé Appuyez rapidement deux fois sur Z = Plonger lorsque vous êtes tacle

Actions offensives (Maj gauche/Droite)

Votre niveau vous permet de réaliser une série d'actions offensives en utilisant la touche L (pour un mouvement vers la gauche) ou R (pour un mouvement vers la droite).

Exemple 1 : appuyez sur **R** pour un rapide mouvement à droite.

CTRL





Exemple 2 : maintenez enfoncée la touche **L** et appuyez sur **Y**. Le joueur exécute une rotation à 360° vers la gauche (pour pivoter sur la droite, maintenez enfoncée la touche **R** et appuyez sur **Y**).

Astuce : des dizaines d'autres actions sont possibles dans *FIFA En Route pour la Coupe du Monde 98*. Pour réaliser ces actions, appuyez sur les autres boutons tout en maintenant enfoncées les touches **L** ou **R**.

CTRL







ALT

L'équipe adverse est en possession du ballon




Tacle glissé (A)		Appuyez sur A = Tacle glissé violent
Tacle (C)		Appuyez sur C = Tacle tendu
Echanger les joueurs (B)		Appuyez sur ou appuyez rapidement sur B = Modifier marquage individuel
Sprint (Y)		Appuyez sur ou appuyez rapidement sur Y = Accélération
Agressivité (X)		Appuyez sur X = Tacle irrégulier Appuyez rapidement deux fois sur X = Travail au bassin/Coup d'épaule

Lorsque le ballon est à mi-hauteur

Sur les balles aériennes, déclenchez les mouvements aussi rapidement que possible pour prendre l'avantage.

Tête (A, B ou C)	  	Maintenir A = Tête à un coéquipier Maintenir B = Passe de la tête Maintenir C = Tête puissante/Tentative de but de la tête
Volée (A, B ou C)	  	Appuyer rapidement et maintenir A = Volée haute Appuyer rapidement et maintenir B = Passe à la volée Appuyer rapidement et maintenir C = Tir de volée
Position agressive (X)		Appuyez sur X = Tacle glissé Appuyez rapidement deux fois sur X = Travail au bassin/Coup d'épaule/Pousser

Le gardien est en possession du ballon

Lancer (B)		Appuyez sur B = Lancer le ballon à la main Appuyez rapidement deux fois sur B = Relance profonde
Dégagement au pied (C)		Appuyez sur C = Dégagement au pied
Sortie du gardien (Z)		Appuyez sur Z = Dégagement au pied (le gardien se comporte comme un joueur de champ).



Lorsque le ballon est en dehors du terrain

Coups francs, corners et dégagements

Utilisez les touches fléchées **Haut/Bas** pour régler la hauteur et les touches **Gauche/Droite** pour régler la direction de votre tir.

Utilisez les touches **L** et **R** pour donner de l'effet à vos tirs. Plus vous maintenez la touche enfoncée et plus votre tir est puissant.

ARC

ALT

Alternier les modes (Z)

E

Pour alternier entre les modes Normal/Réception/Viseur, appuyez sur la touche Z.

En mode réception, pour alternier les joueurs en réception avant de déplacer le ballon, et appuyez sur B.

En mode viseur, dirigez le ballon vers le viseur à l'aide des touches fléchées.

Remise en jeu

S

B = Alternier les joueurs en réception, A = Remise longue, C = Remise courte, X = Remise en jeu en retrait.

D

Appuyez sur Z pour alternier entre les modes Normal et Viseur.

En mode Normal, touche A, B ou C = Remise en jeu

Touches fléchées = Déplacer le viseur en mode viseur, puis appuyez sur A = Remise longue, B ou C = Remise courte.

Penalty

Tireur :

D

Appuyez sur C en dirigeant votre tir à l'aide des touches fléchées. Appuyez sur B pour changer le joueur qui va tirer le penalty.

Gardien :

S

Pour déplacer le gardien sur la ligne de but et choisir la direction que va prendre le gardien, utilisez les touches fléchées tout en appuyant sur la touche A, B ou C pour tenter d'arrêter le ballon.

Acclamations de la foule

Après un but marqué ou encaissé les effets audio sont contrôlés par l'utilisateur (touches A,B,C,Y).



RÉGLAGES DU MATCH

Menu principal

Clic sur les boutons de commande pour les activer



Action

Mettre une option en surbrillance
Activer le bouton de commande en surbrillance
Retourner à l'écran précédent/Quitter le programme
Passer à l'écran suivant

Souris

Déplacer la souris
Clic gauche
Clic gauche sur X (Précédent)
Clic sur ✓ (Valider)

Astuce EA : ces commandes sont utilisées dans tous les menus de FIFA En Route pour la Coupe du Monde 98. Apprenez-les, vous pourrez vous en resservir.

CHOIX TYPE DE MATCH

Choix du type de match que vous voulez disputer.

MODEM/RESEAU

Jusqu'à huit joueurs peuvent se connecter par modem et 20 en réseau.

CHARGER PARTIE

Chargement d'une sauvegarde.

OPTIONS

Réglage des options par défaut.

GESTION DE L'EQUIPE

Réglage des stratégies de l'équipe, des tactiques, de la formation et du positionnement d'une équipe.

PERSONNALISER

Modification des attributs des équipes, des joueurs ou transferts entre clubs et équipes nationales.

MOMENTS FORTS

Option qui vous permet de visionner les moments forts d'un match que vous avez enregistré.

GENERIQUE

Affichez le générique et découvrez qui a participé au développement du jeu.

QUITTER RTWC 98

Quittez le jeu.



OPTIONS

Les options du match

INDICATEURS VISUELS
RADAR
MAILLOTS SIMILAIRES

Les options de jeu

RIGUEUR ARBITRE
FATIGUE
ATTRIBUTS JOUEURS
ASSIST. ÉQUIPE PERDANTE

Les options A/V

VOLUME MUSIQUE
VOLUME COMMENTAIRES
VOLUME EFFETS SONORES JEU

Les options de contrôle

CONFIGURATION
NIVEAU DE DIFFICULTE
VISEUR
NIVEAU TECHNIQUE
TÊTES ASSISTÉES PAR L'IA
CENTRES AUTOMATIQUES
UNE-DEUX
GESTION DE L'ÉQUIPE



Utilisez les quatre écrans d'options pour personnaliser le match et sauvegarder vos modifications, comme les options par défaut, sur votre disque dur. Pour ce faire, servez-vous de l'icône Sauvegarder changements. Vous pouvez aussi sauvegarder de manière temporaire les modifications en sélectionnant ✓ ou annuler tous les changements en cliquant sur l'icône prévu à cet effet.

CHOIX DU TYPE DE MATCH

Disputer un match amical

Un match amical est un match simple entre deux équipes de votre choix.

- Vous pouvez disputer un match amical en sélectionnant l'option Choix type de match dans le menu principal.
- Avant de disputer un match, vous pouvez sélectionner les équipes, les commandes, choisir le stade et régler d'autres options de jeu.

En Route pour la Coupe du Monde 98

Avec FIFA En Route pour la Coupe du Monde 98 vous disputez les qualifications, le premier tour et la phase finale.

- Vous pouvez accéder aux matchs de l'option Road to World cup 98 dans l'écran du Choix de type de match du menu principal.
- Avant de commencer un tournoi, vous pouvez sélectionner jusqu'à 32 équipes, sauf pour la Coupe du Monde pour laquelle vous ne pouvez sélectionner que 16 équipes.
- Avant de disputer un match, vous pouvez afficher le classement, la liste des rencontres et même simuler des matchs.





Description du processus des qualifications

Les principes généraux

- La Coupe du Monde se déroule en trois phases : Les qualifications, le premier tour et la phase finale.
- Lorsque vous commencez le jeu, seules les qualifications sont disponibles. Vous devez terminer ce tour avec succès pour passer au premier tour de France 98.
- Une fois que vous êtes qualifié pour le Premier tour et à condition que vous sauvegardiez votre position, vous pouvez reprendre le jeu à n'importe quel moment, sélectionner n'importe quelle équipe et éluder entièrement les qualifications.
- Une fois que vous aurez réussi à passer le premier tour, vous pourrez recommencer une partie à n'importe quel moment, sélectionner n'importe quelle équipe nationale et éluder le premier tour.
- 172 pays se sont inscrits pour participer à la compétition préliminaire. Ces équipes nationales sont réparties en six confédérations. 32 équipes se qualifieront pour le premier tour, 16 disputeront la phase finale.
- Les six zones déterminent elles-mêmes leurs système de qualification. Reportez-vous à la rubrique Zones et Comparaisons pour la description de chaque zone et ses formules de qualification.

Pays qualifiés d'office

- La France et le Brésil sont qualifiés d'office pour France 98 et ne jouent pas les qualifications. Mais, si vous sélectionnez une de ces équipes pour les qualifications, une équipe sera choisie aléatoirement dans leur région respective et sera qualifiée d'office.
- Dans certaines zones, les qualifications comportent un ou plusieurs tours préliminaires. A l'intérieur de ces zones quelques équipes sont dispensées de tour(s) préliminaire(s).

Formules de qualifications

Trois formules sont utilisées pour départager les vainqueurs en cas d'égalité pour les qualifications. Chaque zone applique une formule ou plus pour déterminer le vainqueur.

1. **Championnat** : à la fin d'un tour, si deux ou plusieurs équipes totalisent le même nombre de points, le vainqueur est déterminé en suivant les critères suivants et ce dans l'ordre indiqué ci-dessous :
 - a) Différence de buts lors de ces matchs (buts marqués – buts encaissés = différence). Si cette différence est identique, le vainqueur est l'équipe qui a marqué le plus de buts.
 - b) Si les équipes sont toujours à égalité, on détermine le vainqueur par le nombre de buts marqués lors de leur confrontation.



- c) Si les équipes sont encore à égalité, l'équipe de l'utilisateur est déclarée vainqueur. Si plusieurs équipes contrôlées par des utilisateurs sont à égalité, le vainqueur est désigné par tirage au sort.
2. **Match aller-retour** : le vainqueur d'un match est déterminé par le nombre total de buts marqués. Si deux ou plusieurs équipes totalisent le même nombre de buts, le vainqueur est déterminé selon les critères suivants dans l'ordre indiqué ci-dessous :
- Buts marqués à l'extérieur lors de ces matchs.
 - Résultat des prolongations : les équipes jouent deux mi-temps de 15 minutes en mort subite.
 - Série de tirs aux buts : chaque équipe tire cinq tirs aux buts. Si les équipes sont toujours à égalité après cette série de tirs aux buts, chaque équipe tire des tirs aux buts jusqu'à ce qu'une équipe marque, dans le même tour, et pas l'autre.
- 3 **Elimination directe sur un seul match** : si deux équipes sont à égalité à la fin du temps réglementaire, le vainqueur est déterminé selon les critères suivants dans l'ordre indiqué ci-dessous :
- Résultat des prolongations : les équipes jouent deux mi-temps de 15 minutes par mort subite.
 - Série de tirs aux buts : chaque équipe tire cinq tirs aux buts. Si les équipes sont toujours à égalité après cette série de tirs aux buts, chaque équipe tire des tirs aux buts jusqu'à ce qu'une équipe marque, dans le même tour, et pas l'autre.

ZONES GÉOGRAPHIQUES ET COMPARAISONS

Zone 1 : Amsud (CONMEBOL)

10 participants, les quatre premiers passent en phase finale, plus le Brésil, qualifié d'office, tenant du titre. Groupe unique, système championnat.

- Un groupe de neuf équipes disputera un championnat en match aller-retour. Chaque équipe disputera 16 matchs.
- Les quatre premiers et le Brésil, tenant du titre, seront qualifiés pour France 98.
- A noter : si le Brésil est sélectionné comme une équipe contrôlée par l'utilisateur, une autre équipe (choix aléatoire) de cette zone est aussi automatiquement qualifiée.

Epreuve décisive en cas d'égalité : championnat.

Equipes

Brésil (disponible, mais qualifié d'office)	Colombie
Equateur	Argentine
Paraguay	Uruguay
Bolivie	Chili
Pérou	Venezuela



Zone 2 : Océanie (OFC)

10 participants (une équipe ou aucune sera qualifiée). Remarque : en fait, une équipe a la possibilité de se qualifier pour un match de barrage contre le 4^e de la zone Asie.

- L'Australie, les îles Fidji, la Nouvelle-Zélande et Tahiti sont qualifiés d'office au 1^{er} et 2^e tours.

Equipes

Groupe Mélanésie	Groupe Polynésie	Equipes qualifiées d'office pour le 3 ^e tour
Papouasie-Nouvelle Guinée	Samoa occidentales	Tahiti
Iles Salomon	Iles Cook	Australie
Vanuatu	Tonga	Nouvelle-Zélande
		Iles Fidji

1^{er} tour

2 groupes de 3 équipes (système mi-championnat, mi-tournoi, un match à domicile, un à l'extérieur).

- Les groupes Mélanésie et Polynésie disputent un championnat.
- Le vainqueur du groupe de Mélanésie passe au 3^e tour.
- Si vous contrôlez une des équipes dispensées des 1^{er} et 2^e tours (Tahiti, Australie, Nouvelle-Zélande, Iles Fidji), vous commencerez au début 3^e tour.

Epreuve décisive en cas d'égalité : championnat.

2^e tour

- Le second du groupe Mélanésie et le vainqueur du groupe Polynésie disputent un match simple, à l'issue duquel le vainqueur de cette rencontre est qualifié pour le 3^e tour.

Epreuve décisive en cas d'égalité : élimination directe sur un seul match.

3^e tour

- Deux groupes de trois équipes disputent un championnat et le vainqueur de chaque groupe est qualifié pour le 4^e tour.

Groupe 1	Groupe 2
Australie	Nouvelle-Zélande
Tahiti	Iles Fidji
Vainqueur du groupe Polynésie ou deuxième du groupe Mélanésie	Vainqueur du groupe Mélanésie

Epreuve décisive en cas d'égalité : championnat.

4^e tour

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

Epreuve décisive en cas d'égalité : match aller-retour.



5^e tour

- Le vainqueur dispute un match aller-retour contre l'équipe classée 4^e de la zone 3 (AFC) à l'issue duquel le vainqueur se qualifiera pour France 98.

Epreuve décisive en cas d'égalité : match aller-retour.

Zone 3 : Asie (AFC)

36 participants, 3 qualifiés et un barragiste.

1^e tour

- Les équipes sont réparties en 6 groupes de 4 et 4 groupes de 3.
- Chaque groupe dispute un championnat.
- Les vainqueurs de chaque groupe passent au 2^e tour.

Epreuve décisive en cas d'égalité : championnat.

Groupe 1	Groupe 2	Groupe 3	Groupe 4	Groupe 5
Arabie Saoudite	Iran	Emirats Arabes Unis	Japon	Ouzbékistan
Malaisie	Syrie	Bahreïn	Oman	Indonésie
Bangladesh	Maldives	Jordanie	Népal	Yémen
Taïpei	Kirghizistan		Macao	Cambodge

Groupe 6	Groupe 7	Groupe 8	Groupe 9	Groupe 10
Corée du Sud	Koweït	Chine	Irak	Qatar
Thaïlande	Liban	Turkménistan	Kazakhstan	Sri Lanka
Hong Kong	Singapour	Vietnam	Pakistan	Inde
		Tadjikistan		Philippines

2^e tour

- Les dix vainqueurs du groupe sont répartis en deux poules de cinq équipes.
- Les deux groupes disputent un tournoi. Le tirage au sort aura lieu après le premier tour.
- Le vainqueur et le deuxième de chaque groupe (quatre équipes au total) disputeront le 3^e tour. Trois de ces équipes seront automatiquement qualifiées pour France 98.

Epreuve décisive en cas d'égalité : championnat.

3^e tour

- Les deux vainqueurs du 2^e tour, automatiquement qualifiés pour France 98, disputeront un dernier match de championnat de la zone AFC.

Epreuve décisive en cas d'égalité : élimination directe sur un seul match.

- Les deux perdants du 2^e tour joueront un match pour la troisième place. Le vainqueur de ce match gagnera également son billet pour France 98.

Epreuve décisive en cas d'égalité : élimination directe sur un seul match.

4^e tour

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

Epreuve décisive en cas d'égalité : match aller-retour.

Zone 4 : Europe (UEFA)

50 participants, 14 équipes seront qualifiées + la France, pays organisateur

Groupe 1	Groupe 2	Groupe 3	Groupe 4
Grèce	Angleterre	Norvège	Suède
Danemark	Italie	Suisse	Ecosse
Croatie	Géorgie	Hongrie	Autriche
Slovénie	Pologne	Azerbaïdjan	Biélorussie
Bosnie-Herzégovine	Moldavie	Finlande	Estonie
			Lettonie

Groupe 5	Groupe 6	Groupe 7	Groupe 8	Groupe 9
Russie	Yougoslavie	Pays de Galles	Eire	Ukraine
Israël	Slovaquie	Belgique	Roumanie	Arménie
Bulgarie	République Tchèque	Pays-Bas	Lituanie	Allemagne
Luxembourg	Espagne	Turquie	Macédoine	Portugal
Chypre	Iles Féroé	Saint-Marin	Islande	Irlande du Nord
	Malte		Liechtenstein	Albanie

- Neuf groupes composés de cinq/six équipes disputeront un championnat. Les vainqueurs de chaque groupe ainsi que le meilleur deuxième décrocheront directement leur billet pour France 98

Epreuve décisive en cas d'égalité : championnat.



- Pour déterminer le meilleur deuxième des neuf groupes, seuls les matchs disputés contre les équipes classées première, troisième et quatrième de chaque groupe seront pris en compte.
- Les huit "moins bons" deuxièmes joueront un match de barrage aller-retour. Les quatre vainqueurs seront également qualifiés pour France 98.

Epreuve décisive en cas d'égalité : match aller-retour.

- Si un utilisateur contrôle la France, une autre équipe (choix aléatoire) de cette zone sera qualifiée automatiquement.

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

30 nations en compétition, les trois premières équipes seront qualifiées

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

Equipes

Le groupe Caraïbes			
Aruba	Grenade	Antigua	Haïti
Bahamas	Jamaïque	Bermudes	Antilles Néerlandaises
Barbade	Porto Rico	Iles Caïman	Saint-Kitts-et-Nevis
Cuba	St. Lucie	Dominique	St. Vincent-et-les-Grenadines
République Dominicaine	Surinam	Guyane	Trinité-et-Tobago

Le groupe Amérique Centrale	Qualifications d'office pour la phase demi-finale
Belize	Canada
Guatemala	Costa Rica
Nicaragua	El Salvador
Panama	Honduras
	Mexique
	Etats-Unis

1^{er} tour

- Les équipes suivantes du groupe des Caraïbes disputeront des matchs aller-retour. Les vainqueurs de ces rencontres passeront au 2^e tour.

Aruba-République Dominicaine (A)

Bahamas-St.Kitts-et-Nevis (B)

Guyane-Grenade (C)

Dominique-Antigua (D)

Epreuve décisive en cas d'égalité : match aller-retour.

- Si l'une des équipes qualifiées d'office pour le 2^e tour est sélectionnée par un utilisateur, elle ne sera disponible qu'au début du 2^e tour.
- Si l'une des équipes qualifiées d'office pour le 3^e tour est sélectionnée par un utilisateur, elle ne sera disponible qu'au début du 3^e tour.
- Si l'une des équipes qualifiées d'office pour la phase demi-finale est sélectionnée par un utilisateur, elle ne sera disponible qu'au début de la phase demi-finale.

2^e tour

- Les équipes suivantes du groupe des Caraïbes disputent des matchs aller-retour à l'issue desquels les vainqueurs passent au 3^e tour.

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

Epreuve décisive en cas d'égalité : match aller-retour.

3^e tour

- Les équipes restantes de la zone Caraïbes disputeront des matchs aller-retour (le tirage au sort sera effectué après le second tour). Les vainqueurs (A,B,C,D) iront en phase demi-finale.
- Les équipes suivantes du groupe d'Amérique Centrale disputeront des matchs aller-retour à l'issue desquels les vainqueurs disputeront la phase demi-finale.

Nicaragua	-	Guatemala
Belize	-	Panama

Epreuve décisive en cas d'égalité : match aller-retour.



Phase demi-finale

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

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

Epreuve décisive en cas d'égalité : championnat.

Phase finale

6 participants, 3 qualifiés. Groupe unique, système championnat.

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

Epreuve décisive en cas d'égalité : championnat .

Zone 6 : Zone Afrique (CAF)

36 nations en compétition, 5 équipes seront qualifiées

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

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

- Si l'une des équipes qualifiées d'office au premier tour est sélectionnée par un utilisateur, elle ne sera disponible qu'au début du 2^e tour.



1^{er} tour

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

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

Epreuve décisive en cas d'égalité : match aller-retour.

2^e tour

- Les 16 vainqueurs du 1^{er} tour ainsi que le Cameroun, l'Egypte, le Maroc et le Nigeria sont répartis en 5 groupes de quatre équipes (le tirage au sort aura lieu après le premier tour).
- Chaque groupe dispute un championnat. Les premiers de chaque groupe seront qualifiés pour France 98.

Epreuve décisive en cas d'égalité : championnat.

MODE CHAMPIONNAT

Le mode championnat vous permet de disputer une saison dans laquelle vous avez le choix parmi 11 championnats et 189 clubs. Vous accédez à ce mode à partir de l'écran du Choix de type de match dans le menu principal. Vous avez aussi la possibilité de sauvegarder votre position à chaque fois que vous disputez un match de championnat. A tout moment, vous pouvez afficher le classement du championnat, le calendrier des rencontres et même simuler des matchs. Chaque équipe du championnat rencontre deux fois les autres équipes du championnat pour que le vainqueur du championnat soit déterminé.

ENTRAÎNEMENT

Perfectionnez-vous dans une atmosphère compétitive en sélectionnant cette option dans l'écran de Choix de type de match. Vous pourrez ainsi choisir l'équipe avec laquelle vous désirez vous entraîner et les aspects que vous voulez travailler.

Remarque : si vous sélectionnez l'option Match d'entraînement, vous devez faire jouer au moins deux joueurs et un gardien.



LES TIRS AU BUT

Vous pouvez choisir n'importe quelle équipe pour ce mode auquel vous pouvez accéder à partir de l'écran Choix de type de match. Chaque équipe tire cinq penaltys. Si les équipes sont toujours à égalité après cette série de tirs aux buts, chaque équipe tire des tirs aux buts jusqu'à ce qu'une équipe marque, dans le même tour, et pas l'autre.

RÉGIE VIDÉO

Lorsque vous voulez revoir une action, sélectionnez Vidéo puis passez dans la rubrique de montage et faites défiler la bande. Pour revoir l'action sous le meilleur angle et ne rien perdre, sélectionnez la Caméra mobile et placez la caméra n'importe où sur le terrain.



Le contrôle à la souris est nécessaire pour placer la caméra mobile :

- Pour faire un zoom avant, déplacez le curseur vers le haut de l'écran et cliquez sur le bouton droit de la souris.
- Pour faire un zoom arrière, déplacez le curseur vers le bas de l'écran et cliquez sur le bouton droit de la souris.
- Pour élever la caméra, déplacez le curseur vers le haut de l'écran et cliquez sur le bouton gauche de la souris.
- Pour baisser la caméra, déplacez le curseur vers le bas de l'écran et cliquez sur le bouton gauche de la souris.
- Pour faire pivoter la caméra vers la gauche, déplacez le curseur vers le bord gauche de l'écran puis cliquez sur le bouton gauche de la souris.
- Pour faire pivoter la caméra vers la droite, déplacez le curseur vers le bord droit de l'écran puis cliquez sur le bouton gauche de la souris.

LES MOMENTS FORTS

Vous pouvez sauvegarder et visionner vos actions préférées.

Pour sauvegarder un moment fort :

1. Faites une pause pendant le match.
 2. Sélectionnez Vidéo.
 3. Sélectionnez SAUVER. Le menu des Moments forts apparaît.
 4. Sélectionnez l'emplacement dans lequel vous souhaitez sauvegarder la séquence.
 5. Servez-vous de la touche retour arrière pour effacer un caractère, puis saisissez un nom de fichier pour la nouvelle séquence.
 6. Sélectionnez SAUVER.
- Pour retourner à l'écran de la Régie vidéo, sélectionnez RETOUR.

Pour visionner une séquence de moments forts :

1. A partir du menu principal, sélectionnez Moments forts. Le menu correspondant apparaît.
2. Sélectionnez la séquence que vous désirez voir à nouveau puis cliquez sur √. L'écran de la régie vidéo apparaît.
3. Visionnez une séquence de moments forts de la même manière que pour une séquence vidéo décrite dans la rubrique *Régie vidéo*.

LA GESTION DE L'ÉQUIPE

Réglez votre équipe de telle sorte qu'elle soit et joue au maximum de ses capacités.

- Pour changer de zone ou d'équipe, cliquez sur ◀.
- Pour afficher les attributs des joueurs, sélectionnez le joueur, puis cliquez sur ▶.

Remarque : rappelez-vous qu'il faut sélectionner l'icône de sauvegarde pour conserver définitivement les modifications que vous effectuez.

La formation de l'équipe



Cette option vous permet de définir la formation de votre équipe.

- Pour modifier la formation de votre équipe :
 1. Sélectionnez l'option Formation
 2. Pour les lignes de défense, de milieu de terrain et d'attaque, sélectionnez une formation puis le nombre de joueurs pour chaque ligne.

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

Le positionnement

Cette option vous permet de modifier la position de chaque joueur sur le terrain.



- Pour modifier la position d'un joueur :
 1. Sélectionnez l'icône Positionnement.
 2. Sélectionnez le nom du joueur. Un cercle apparaît sous le joueur sélectionné.
 3. A l'aide de la souris, faites glisser le joueur sur l'emplacement.

Les remplacements



- Pour remplacer un joueur :
 1. Sélectionnez l'icône Remplacements.
 2. Sélectionnez le joueur que vous voulez sortir.
 4. Cliquez sur le joueur que vous voulez faire entrer. Le changement est visible dans la formation.



Potentiel offensif



Définissez le potentiel offensif de chaque joueur.

- Pour définir le potentiel offensif de chaque joueur.
 1. Sélectionnez l'icône Positionnement.
 2. Sélectionnez le nom d'un joueur.
 3. Sélectionnez l'icône Potentiel offensif.
 2. Faites glisser le curseur sur la position désirée.

La stratégie



Cette option vous permet de modifier la stratégie de votre équipe.

- Pour régler la position de l'équipe sur le terrain :
 1. Sélectionnez l'icône Stratégie.
 2. Faites glisser le curseur sur la position désirée.

Les coups de pieds arrêtés

Cette option vous permet de désigner quels sont les joueurs qui vont tirer les corners et les penaltys.

- Pour désigner ce type de joueur :



1. Sélectionnez l'icône Positionnement.
1. Sélectionnez le nom d'un joueur
2. Sélectionnez l'icône Coups de pieds arrêtés Le menu correspondant apparaît.
4. Sélectionnez le type de tir que vous voulez que le joueur effectue.
5. Cliquez sur ✓.

CorG	Corner à gauche
CorD	Corner à droite
CpFr	Coup franc
PcFr	1ère passe du coup franc
PEN	Penalty

L'agressivité



Cette option vous permet de régler l'agressivité de chaque joueur

- Pour régler l'agressivité d'un joueur :
 1. Sélectionnez l'icône Positionnement.
 2. Sélectionnez le nom du joueur à partir de l'effectif.
 3. Sélectionnez l'icône Agressivité.
 4. Faites glisser le joueur sur la position désirée.

PERSONNALISER L'ÉQUIPE

Servez-vous des fonctions de personnalisation du match pour modifier les attributs des joueurs et de l'équipe ou effectuer des transferts entre des clubs et des équipes. Pour conserver définitivement les changements que vous faites dans cette rubrique, sélectionnez l'icône Sauvegarder changements une fois que vous avez personnalisé les options à votre convenance.



Modification d'une équipe

Réglez l'équipement de l'équipe à domicile et à l'extérieur. Vous pouvez aussi modifier le nom de l'équipe, changer le drapeau de l'équipe et afficher la valeur monétaire de l'équipe.

- Pour modifier un terrain, cliquez sur ◀. Lorsque vous êtes satisfait des changements, sélectionnez ✓ pour les sauvegarder.



Modifier un joueur

Modifiez les caractéristiques et les attributs de chaque joueur pour une équipe donnée.

- Pour modifier les attributs d'un joueur, cliquez sur ◀ jusqu'à ce que le numéro désiré apparaisse.

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

Les équipes nationales

Joueurs de l'équipe nationale



Joueurs en réserve



Composez les équipes qui vont disputer France 98 à partir des équipes nationales qui ont participé aux qualifications de *FIFA En Route pour la Coupe du Monde 98*.

- Pour afficher les attributs des joueurs, cliquez sur
 - Pour ajouter un joueur à une équipe nationale.
1. Cliquez sur < > pour sélectionner la zone dans laquelle se trouve l'équipe qui vous intéresse.
 2. Cliquez sur < > pour sélectionner l'équipe à laquelle vous voulez ajouter le joueur.
 3. Sélectionnez le joueur que vous voulez ajouter.
 4. Cliquez sur l'icône des transferts. Le nom du joueur apparaît dans l'effectif de l'équipe.

Les transferts entre clubs

Lorsque vous effectuez des transferts, gardez à l'esprit :

- Les équipes des clubs doivent totaliser entre 11 et 20 joueurs.
 - Les fonds de l'équipe ne peuvent être inférieurs à 1FF
1. Cliquez sur < > pour sélectionner l'équipe dans laquelle le joueur que vous voulez transférer joue.
 2. Cliquez sur < > pour sélectionner l'équipe dans laquelle vous voulez transférer le joueur.
 3. sélectionnez le joueur que vous voulez transférer.
 4. Cliquez sur l'icône des transferts. Le nom du joueur apparaît dans le nouvel effectif.

Remarque : si la valeur du joueur excède les fonds de la nouvelle équipe, le transfert est annulé.

LIAISON MODEM ET RÉSEAU

Avec FIFA En Route pour la Coupe du Monde 98, vous pouvez jouer avec deux ordinateurs via modem ou en série et jusqu'à huit ordinateurs en réseau local en connectant quatre jeux de commande à chaque ordinateur et 20 joueurs par match.

Pour jouer à FIFA En Route pour la Coupe du Monde 98 via une liaison modem ou réseau, chaque joueur doit posséder une copie de FIFA En Route pour la Coupe du Monde 98 et un ordinateur conforme à la configuration minimale requise, telle qu'elle est décrite dans la carte de référence du jeu.



Match via modem

La liaison modem peut être directe ou indirecte. Si la connexion est directe, vous devez utiliser un câble série avec un adaptateur Null modem. Si la connexion est indirecte, les deux ordinateurs doivent être équipés d'un modem à 28 800 bauds et d'un port série rapide (16 550 UART).

- Lorsque vous sélectionnez MODEM dans l'écran Choix type de match, l'écran Liaison Modem s'affiche.



Pour définir un match à deux via modem :

- Assurez-vous que les modems sont configurés correctement. Référez-vous au paragraphe *Configuration Modem*, ci-dessous.
1. Dans l'écran Liaison Modem, l'un des utilisateurs sélectionne REPERTOIRE TELEPHONIQUE, tandis que l'autre sélectionne ATTENDRE APPEL.
 2. Dans l'écran Répertoire téléphonique, mettez en surbrillance une unité puis cliquez sur MODIFIER. Vous pouvez enregistrer jusqu'à 20 numéros de modem dans le Répertoire téléphonique.
 3. Saisissez le nom et le numéro de l'ordinateur auquel vous désirez vous connecter puis appuyez sur ENTREE. Le numéro est enregistré dans votre répertoire.
- Pour supprimer un ordinateur de votre répertoire, mettez-le en surbrillance et cliquez sur SUPPRIMER.
4. Cliquez sur COMPOSER pour initialiser l'appel. Lorsque la connexion est établie, l'écran Choix type de match s'affiche.
 5. Définissez votre match comme pour n'importe quel match de *FIFA En Route pour la Coupe du Monde 98*.

Remarque : pour plus d'informations techniques et pour une aide sur les modems, référez-vous à la Carte de référence de *FIFA En Route pour la Coupe du Monde 98*.

Cliquez sur un bouton d'action pour faire défiler les choix possibles



Le modem

Type Modem

Faites défiler les types de modems disponibles. Si votre modem n'est pas répertorié, sélectionnez par défaut GENERIC HAYES COMPATIBLE.

Port Com

Sélectionnez le port com relié à votre modem.

Vitesse de transmission

Spécifiez la vitesse de transmission de votre modem (bauds).

Chaîne d'initialisation

Si votre modem utilise une chaîne d'initialisation particulière, saisissez-la ici.

Numérotation

Vous n'avez pas besoin de spécifier le type de téléphone (à fréquence vocale ou à impulsions) dans la numérotation.

Mode de numérotation

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



Match via réseau

- Lorsque vous sélectionnez RESEAU dans l'écran Choix type de match, l'écran Liaison Réseau s'affiche.



Remarque : *FIFA En Route pour la Coupe du Monde 98* est compatible seulement avec le protocole IPX

Pour définir un match via réseau :

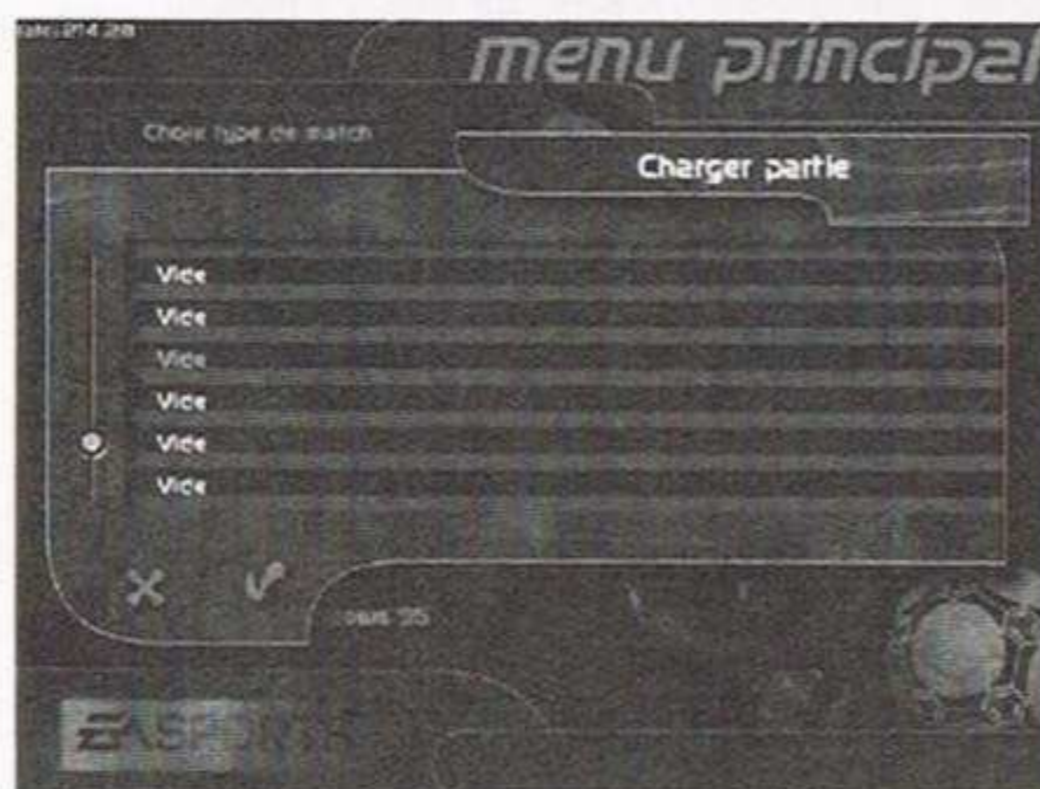
1. Dans l'écran Liaison réseau, l'un des utilisateurs sélectionne l'option INITIALISER, tandis que l'autre sélectionne le bouton de commande Liste des matchs approprié. Le menu d'initialisation s'affiche.
 - Pour saisir un nom personnalisé, cliquez sur le bouton de commande Nom de l'ordinateur puis saisissez un nom et appuyez sur ENTREE.
2. Lorsque les autres ordinateurs apparaissent dans la liste des joueurs, cliquez sur √ pour initialiser le match. Une fois que la liaison est établie, l'écran Choix type de match apparaît.
 - Pour discuter avec les autres ordinateurs, saisissez votre message et appuyez sur ENTREE.
 - Pour supprimer un ordinateur d'un match via réseau, mettez-le en surbrillance et cliquez sur EXPULSER.
3. Définissez votre match comme pour n'importe quel match de *FIFA En Route pour la Coupe du Monde 98*.
 - L'ordinateur qui effectue l'initialisation est le seul à avoir accès aux écrans Choix Equipe et Choix de Championnat.

Remarque : pour plus d'informations techniques et pour une aide sur les modems, référez-vous à la Carte de référence de *FIFA En Route pour la Coupe du Monde 98*.

SAUVEGARDE ET CHARGEMENT DES MATCHS

A la fin d'un match, vous pouvez sauvegarder un match de championnat ou votre progression dans *FIFA En Route pour la Coupe du Monde 98*. Il vous suffit de sélectionner l'icône sauvegarder changements. L'écran de sauvegarde s'affiche ensuite.

Pour charger une sauvegarde (et retourner au point de sauvegarde du championnat ou votre position dans *FIFA En Route pour la Coupe du Monde*), sélectionnez l'icône Charger partie dans le menu principal. Lorsque vous passez à l'écran correspondant, vous pourrez sélectionner la sauvegarde que vous voulez reprendre.



GÉNÉRIQUE

Producteur exécutif : Bruce McMillan

Directeur du développement et de la production : Warren Wall

Producteur : Marc Aubanel

Producteur associé : Heidi Newell

Assistant réalisateur : Brent Disbrow

Architecture de la programmation : Penny Lee

Programmation principale : Darren Gyles

Equipe de programmation de la version PC : Ben Cho, Greg McBride, Kirill Medvinsky, Jorge Freitas

Artiste principal de la version PC : Terry Chui

Artistes de la version PC : Tracey Dear, Brian Keane, Margaret Livesey, Darcy Muenchrath, Laura Parr, Matthew Penner

Directeur du développement de la franchise : Gaivan Chang

Directeur artistique : David Adams

Responsable artistique de la franchise : Jackie Ritchie

Directeur du développement : John Santamaria

Production : Andy Abramovici, Robert Kaill, Nick Malaperiman, David McCarthy, M. James Schulte, Kerry Whalen, Nicholas Wlodyka

Programmation principale : Desmond Fernando, Brian Plank, Andrew Routledge, Ted Sylka,

Equipe de programmation : Hong Chin, Jorge Consuegra, Michael Gordon, Chris Khoo, John Lawrie, Kevin Pickell, Jason Rupert

Programmation additionnelle : Wyatt Cheng, Robert Bailey, Bartosz Kijanka

Graphismes additionnels : Lasko Konopa

Responsable de l'animation : Joe MacDonald

Animation : Corey Slavin

Animation additionnelle : David Demorest

Spécialiste audio : Omar Al-Khafaji, Neil Biggin, Chris Taylor (CT)

Superviseur CG : John Rix

Artiste CG : Craig Hui

Responsable vidéo : Tom Raycove

Assistant vidéo : Dwayne Wudrich

Graphismes CG supplémentaire : Dimension's Edge

Assistants de production : Iris Benbassat, Jennifer Campbell, Catherine Williamson

Assistant de coproduction : Renton Leversedge

Responsable de la capture de mouvements : Evan Hirsch

Superviseur des prises de capture de mouvements : David Coleman

Capture de mouvements : Daven Coburn, Andrea Donnelly, JJ Gonzales, Demian Gordon, Moses Kaplinsky, Vince Ng, Peter Saumur, Susan Skerl-Cote



Responsable des outils 3D : Paul Lewis

Outils 3D : Bill Craft, Ian Gilliland, Sean Halliday, Frank Henigman, Sal Melluso, Scott Swan

Responsable bibliothèques : Rick Friesen

Bibliothèques : Frank Barchard, Andrew Brownsword, Tony Lam, Dave Mercier, Curtis Patzer, Patrick Ratto, Gerry Shaw

Réalisateur de la localisation : Louise Read

Responsable de la localisation Europe : Dominique Goy

Responsable audio Europe : David Lapp

Coordination de la localisation : Sandra Picaper

Contrôle final de la version française et programmation additionnelle : Sylvain Caburrosso

Contrôle qualité de la version française : Laurent Gibert

Commentaires : Jean-Luc Reichmann, Thierry Gilardi et David Ginola

Coordination du contrôle final : John Santamaria

Responsable du contrôle final : Todd Wilson

Responsables assistants du contrôle final : Richard Lambert, Mark Lawson, Benson Nair

Testeurs du contrôle final : James Bong, Chuck Boyle, Mike Brown, Barry Chao, Mike Dolphin, Jon Dundas, Tarek Grymaloski, David Hughes, Mike Kelly, Brian Lee, Greg Lutzer, Iain McGregor, Joshua Morgan, Tony Mwamwenda, Brian Spence, David Tong, Kevin Towler, Cory Toomey, Shane Ward, Gordon Westbroek

Masterisation : Cary Chao, Peter Petkov, Bob Purewal

Superviseur technique du contrôle final : Bill Kim

Responsable de la compatibilité du matériel : Colin Cox

Support de la compatibilité du matériel : Paul Breland, Jason Feser, D'arcy Gog, Zech Prinz, Chris Wallace

Conseillers techniques : Sam Iacobellis, Mike Mosher

Marketing produit : Duncan Magee, Margaret Murray

Relations presse : Kathy Frazier, Anne Vaganay, Philippe Renaudin et Karine Dognin

Documentation : Jamie Poolos

Mise en page de la documentation : Saunders Milner

Conception et graphismes de l'emballage : Tim Milner

Contrôle final EA San Mateo : Robert Aguirre

Nous remercions particulièrement : Marco Mele, Bruno Loddo, Mohamed Abbed, Xavier "XSR" San Roman, Fabrice Farrugia, Sarp Abbed, Farid Abbed, Franck Badin, Stéphane Marteau, Gilbert Tarin-Forner, Nathalie Duret, le CS France, Caroline Ancessi, Duncan Backus, Joerg Brand, Min Choi, Marina Crean, Michael de Plater, Kiyomi Hisatsugu, Bettina Klos, Kelly Kooner, Niclas Nordlander, Wayne Paugh, Susan Su, SD Post, Sissel Tangen, Petrina Wallace, Brian Ward, Chung Tze Yang, Roy Lassiter,

Consultant musique : Jonnie Forster at Tuff Break Sports & Entertainment

Générique de la bande son : *Blur*, "Song 2" Composée par Damon Albarn, Steven Alexander James, Graham Coxon et David Rowntree, Interprétée par Blur © 1997 EMI Music Publishing Ltd. Tous droits pour EMI Music Publishing Ltd. aux Etats-Unis et au Canada Contrôle de EMI Blackwood Music Inc. Sous licence de EMI UK

The Crystal Method, "Keep Hope Alive," Sous licence de EMI Music Publishing, © 1995 EMI Virgin Songs, Inc. et Drug Money Music

"More" The Crystal Method © 1996 EMI Virgin Songs, Inc. et Drug Money Music

"Now Is The Time(Cloud 9 Mix)" Sous licence de EMI Music Publishing © 1996 EMI Virgin Songs, Inc. et Drug Money Music

"Busy Child" Autorisation de Outpost Records Arrangements de Universal Music Special Markets © 1997 EMI Virgin Songs, Inc. et Drug Money Music Toutes les morceaux ont été composés par Ken Jordan et Scott Kirkland, Tous les morceaux interprétés par The Crystal Method, Tous droits contrôlés et gérés par EMI Virgin Songs, Inc.

Electric Skychurch, "Hugga Bear," Composée par James Lumb, Interprétée par Electric Skychurch, Réalisé par James Lumb pour Skychurch Family Productions, © 1997 Skychurch Family Productions, © 1997 Lumpy Spacetime Music (ASCAP), Tous droits réservés Utilisés sous autorisation.

GARANTIE

© 1997 ELECTRONIC ARTS

Sauf mention contraire le logiciel et la documentation sont des propriétés © 1997 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.

Garantie Limitée Electronic Arts

GARANTIE – Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce produit logiciel que le support, sur lequel ce programme informatique est enregistré, est exempt de défaut tant dans les matériaux employés que dans son exécution et ce pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date de l'achat. Le programme logiciel Electronic Arts et le manuel correspondant sont vendus "en l'état", sans garantie expresse ou implicite de quelque nature qu'elle soit, et Electronic Arts n'est pas tenu pour responsable des pertes ou dommages quelconques résultant de l'utilisation de ce programme. Electronic Arts accepte pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours de réparer ou remplacer, à son gré, et sans frais supplémentaire, tout produit logiciel Electronic Arts retourné en port payé et accompagné de la preuve d'achat à son service Garantie. Cette garantie s'applique uniquement aux produits ayant subi une usure normale. Elle n'est pas applicable et est déclarée nulle et non avenue, dans le cas où le défaut dans le produit logiciel Electronic Arts résulterait d'un mésusage, d'une utilisation excessive, d'un mauvais traitement ou d'une négligence.

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



Retour après la garantie

Pour faire remplacer des supports endommagés après expiration de la période de garantie de quatre-vingt-dix (90) jours, dans la limite des stocks disponibles, envoyez le CD original à Electronic Arts à l'adresse ci-dessous. Joignez à votre envoi une description du défaut, votre nom, votre adresse et un chèque, un eurochèque ou un mandat de 100 FF par disque, libellé à l'ordre d'Electronic Arts.

ELECTRONIC ARTS, Service Consommateurs, Centre d'Affaires Télébase, 4, rue Claude Chappe, 69771 St Didier au Mont d'Or Cedex

Pour tout renseignement technique sur l'utilisation de ce jeu, vous pouvez contacter le service Consommateurs d'Electronic Arts, aux heures de bureau, au 04 72 53 25 00.

Windows est une marque ou une marque déposée de Microsoft Corporation aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays.

Gravis Gamepad, le logo Gravis logo et GRIP sont des marques ou des marques déposées de Kanangton Microware Ltd.

Logiciel et documentation © 1997 Electronic Arts. Tous droits réservés

©1997 Electronic Arts. Tous droits réservés. Electronic Arts et le logo Electronic Arts, EA SPORTS et le logo EA SPORTS et "If it's in the game, It's in the game" sont des marques déposées ou commerciales d'Electronic Arts aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays.

Produit sous licence officielle "FIFA Coupe du Monde France 98" © L'emblème France 98 et la mascotte officielle sont des droits réservés d'ISL. © 1977 FIFA TM.

FABRIQUE SOUS LICENCE PAR ELECTRONIC ARTS





Electronic Arts S.A.
Centre d'Affaires Télébase
4, rue Claude Chappe
69771 Saint Didier au Mont d'Or Cedex
FRANCE



* EAF08801350M *