



Scanné par Magnio
<http://www.emulation64.fr>



COUPE DU MONDE 98

©1994 FIFA™

Manuel



COMMENCEMENT DU JEU

1. Éteignez votre console Nintendo 64™.

ATTENTION : n'essayez jamais d'introduire ou de retirer une cartouche de jeu lorsque votre console est sous tension.

2. Assurez-vous qu'une manette est bien branchée sur le port de la console.
3. Si vous jouez avec un ami, branchez l'autre manette sur l'autre port.
4. Insérez la cartouche de jeu dans la fente de la console. Appuyez fermement de manière à introduire la cartouche de jeu correctement.
5. Allumez la console. Suivez la procédure indiquée et reportez-vous à la rubrique *Navigaison dans les menus*. (Si rien n'apparaît, recommencez.)
6. Pour accéder au menu de la cartouche, maintenez enfoncée la touche **START** lorsque vous allumez la console.

BIENVENUE DANS COUPE DU MONDE 98

Bienvenue dans le jeu officiel de la Coupe du monde de football 98 sur Nintendo 64, et découvrez l'atmosphère unique de ce tournoi...

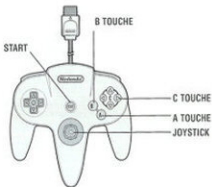
L'atmosphère unique de France 98

- Les 32 équipes qualifiées pour la phase finale de la Coupe du monde et 8 équipes que nous aurions aimé voir qualifiées sont présentes.
- Les équipes et les joueurs qualifiés pour la Coupe du Monde sont représentés avec une grande précision.
- Découvrez 8 des plus grandes finales de l'histoire entre 1930 et 1982 avec les Coupes du monde classiques.
- Les huit stades officiels de la Coupe du monde France 98 sont reproduits.
- Des experts assurent les commentaires.

Nouvelles caractéristiques

- Possibilité de modifier les formations, les tactiques et stratégies en cours de match.
- Multitude de stratégies : jouez le hors-jeu, réalisez des passes en profondeur et des débordements avec la formation de votre choix.
- Animations inédites des joueurs réalisées grâce à la technique de capture de mouvements.
- Rapidité plus grande du moteur et intelligence artificielle améliorée.
- Pour jouer en mode Classique, vous devez d'abord gagner la Coupe du monde avec l'une des équipes qualifiées pour le tournoi de cette année. Le mode Classique devient ensuite disponible à partir du menu principal.

RÉSUMÉ DES COMMANDES



Les commandes mentionnées ci-dessous décrivent chaque situation de jeu.

Remarque : si une cartouche mémoire est insérée dans la manette 1, vous pouvez effacer les sauvegardes de la cartouche en utilisant le menu de la cartouche. Pour accéder à ce menu, maintenez enfoncée la touche **START** lorsque vous allumez la console.

Commandes de jeu traditionnelles

Courir
Pause

Joystick
START

Défense

Tacle glissé
Tacle
Changer de joueur
Sprint
Faute intentionnelle

Touche **Bas** du pavé **C**
Touche **B**
Touche **A**
Touche **Gauche** du pavé **C** (Appuyer plusieurs fois)
Touche **Haut** du pavé **C**

Attaque

Commandes générales

Passe

Tir

Tir à ras de terre

Balle piquée

Lob

Sprint

Sauter pour faire un tacle glissé

Passe lobée

Mode Technique 1 et 2

A

B

B (Appuyer rapidement sur)

Touche **Bas** du pavé **C** (Appuyer deux fois rapidement sur)

Touche **Bas** du pavé **C** (Maintenir la touche enfoncée pour plus de puissance)

Touche **Gauche** du pavé **C** (Appuyer rapidement sur)

Touche **Haut** du pavé **C**

Touche **Droite** du pavé **C**

Z (Maintenir la touche enfoncée) / **R** (Maintenir la touche enfoncée)

En mode réception

Passe

Lob

Balle piquée

Passe en profondeur

Tir

Tir à ras de terre

Laisser passer la balle sur la GAUCHE

Laisser passer la balle sur la DROITE

Touche **A**

Touche **Bas** du pavé **C**

Touche **Bas** du pavé **C** (Appuyer deux fois rapidement)

Touche **Droite** du pavé **C**

Touche **B**

Touche **B** (Appuyer rapidement)

Z (Maintenir la touche enfoncée)

R (Maintenir la touche enfoncée)

Lorsque le ballon est à mi-hauteur

Activez les mouvements des joueurs avec les touches

Volée haute (lob)

Passe à la volée

Tir de volée ou bicyclette

Tête (lob)

Passe de la tête

Tentative de but de la tête

A, **B**, ou la touche **Bas** du pavé **C** (Remarque : vous devez relâcher le bouton avant que le ballon atteigne le joueur).

Touche **Bas** du pavé **C** (Appuyer rapidement puis maintenir)

A (Appuyer rapidement puis maintenir)

B (Appuyer rapidement puis maintenir)

Touche **Bas** du pavé **C** (Maintenir)

A (Maintenir)

B (Maintenir)

Pour effectuer une tête :

1. Dès que la balle est à mi-hauteur, maintenez enfoncées les touches **A**, **B** ou **C**. Le coéquipier qui se trouve le plus proche de l'endroit où atterrit la balle se déplace pour effectuer la tête. (Plus vous êtes rapide pour appuyer sur la touche, plus le joueur a de temps pour se préparer.)
2. Maintenez la touche enfoncée jusqu'à ce que le joueur réalise une tête. Si vous relâchez la touche, le joueur n'effectue pas la tête, mais il reste sous votre contrôle.



Coup franc

Mode Normal

Déplacer le viseur

La balle suit la trajectoire

Alterner les modes Normal/Réception/Viseur

Ajouter un effet de rotation sur la gauche

Ajouter un effet de rotation sur la droite

Joystick

Touche **Bas** du pavé **C**, **A** ou **B**

Touche **Droite** du pavé **C**

L (Maintenir la touche enfoncée)

R (Maintenir la touche enfoncée)

En mode réception

Changer les joueurs

Lob (Maintenir la touche enfoncée pour plus de puissance)

Passé puissante

Sprint

Alterner les modes Normal/Réception/Viseur

Faute intentionnelle Touche **Haut** du pavé **C**

A

Touche **Bas** du pavé **C**

B

Touche **Gauche** du pavé **C**
(Appuyer plusieurs fois)

Touche **Droite** du pavé **C**

Mode viseur

Lob

Passé

Tir au but puissant

Alterner les modes Normal/Réception/Viseur

Touche **Bas** du pavé **C**

A

B

Touche **Droite** du pavé **C**

Remise en jeu

Les commandes utilisées pour la remise en jeu sont identiques à celles du coup franc, avec les exceptions suivantes :

Mode réception

Remise longue

Remise courte

Touche **Bas** du pavé **C**

B

Mode viseur

Remise loquee
Remise moyenne
Remise courte

Touche **Bas** du pavé **C**

A

B

Corner

Les commandes utilisées pour le corner sont identiques à celles du coup franc, avec les exceptions suivantes :

Mode réception

Centre haut pour un receveur
Changer les joueurs
Centre bas pour un receveur
Sprint

Touche **Bas** du pavé **C**

A

B

Touche **Gauche** du pavé **C** (Appuyer rapidement)

Mode viseur

Lob
Passe
Centre bas vers les buts

Touche **Bas** du pavé **C**

A

B

Lorsque le gardien est en possession du ballon

Commandes générales

Lancer
Remise entre deux
Lâcher la balle (Retour au mode possession)

Touche **A** ou **Bas** du pavé **C**

B

Touche **Gauche** du pavé **C**

Mode normal

Remarque : les commandes utilisées pour contrôler le gardien sont identiques à celles du coup franc, avec les exceptions suivantes :

Mode réception

Lob
Changer les joueurs
Passe tendue

Touche **Bas** du pavé **C**

A

B

Mode viseur

Passe tendue

B

Penalty

Tireur

Diriger le tir

Changer de côté

Changer le joueur

(Non disponible pendant la séance de tirs au but) **A**

Tir **B**

Joystick

Touche **Bas** du pavé **C**



Gardien

Déplacer le gardien sur la ligne de but/Choisir la direction pour arrêter le ballon

Arrêter le ballon

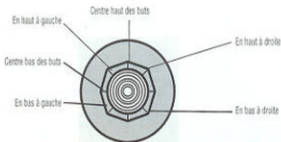
Joystick

Touche **A**, **B** ou **Bas** du pavé **C**

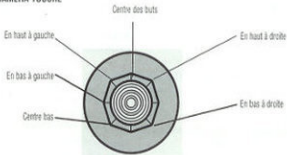
Visueur

Maintenez enfoncée la touche **B** (tir) et manipulez le joystick pour diriger le ballon en fonction de l'angle de caméra.

CAMÉRA BALLE



CAMÉRA TOUCHE



NAVIGATION DANS LES MENUS

1. Utilisez le pavé-D pour mettre une option en surbrillance
 2. Appuyez sur la touche **A** pour sélectionner une option
 3. Utilisez le pavé-D pour parcourir les options en surbrillance
 4. Appuyez sur la touche **A** pour effectuer la sélection
- Une fois les options configurées, appuyez sur la touche **START** pour passer à l'écran suivant
 - Pour retourner à l'écran précédent, appuyez sur la touche **B**



Appuyez sur la touche **R** pour activer les icônes des options

Gestion de l'équipe

Charger

Générique

Remarque : vous pouvez activer l'option **HANDICAP** à partir du menu des options pour faire jouer deux équipes de niveau technique différent au même niveau.

CONFIGURATION DE LA COUPE DU MONDE



- Participez à un tournoi de Coupe du monde avec l'une des 32 équipes sur 40.
- Utilisez le menu des options pour configurer les paramètres du match.
- Premier tour : les équipes reçoivent 3 points si elles remportent la victoire, 1 point pour un match nul et 0 en cas de défaite. Les deux meilleures équipes d'un groupe accèdent à la phase finale.
- Phase finale : élimination simple
- Matchs nuls : un match du premier tour peut se solder par un match nul. Mais en cas d'égalité dans un match de phase finale, des prolongations ont lieu. Si les deux équipes sont toujours à égalité à la fin des prolongations, elles doivent être départagées par l'épreuve des tirs au but.

Pour configurer un tournoi de Coupe du monde :

1. Sélectionnez **COUPE DU MONDE** à partir du menu du choix de match.
2. Utilisez les touches **HAUT/BAS** du pavé-D pour mettre une équipe en surbrillance. Appuyez une fois sur la touche **A** pour la contrôler vous-même, ou bien deux fois pour sélectionner un contrôle par la console (CPU). Vous pouvez sélectionner jusqu'à 32 équipes qui seront contrôlées par vous ou la console.

Remarque : 40 équipes sont représentées mais seules 32 peuvent jouer en tournoi. Les huit autres équipes sont mises en surbrillance à la fin de la liste des équipes. Si vous activez l'une de ces équipes, l'équipe qui occupe la dernière place de la zone de qualification quitte le tournoi.

3. a. Si vous souhaitez jouer le tournoi seulement avec les équipes qui se sont effectivement qualifiées (ou avec les équipes remplaçantes que vous avez sélectionnées à l'écran Choix équipe), appuyez sur la touche **START** pour continuer avec le groupe du premier tour.
b. Si vous souhaitez introduire de manière aléatoire l'une des huit autres équipes, appuyez sur la touche **A** pour effectuer une sélection aléatoire et appuyez ensuite sur la touche **START** pour continuer avec le groupe du premier tour.
4. a. Si vous souhaitez jouer le tournoi avec des groupes précis, appuyez sur la touche **START** pour accéder à l'écran Rencontres.
b. Si vous souhaitez créer des groupes de manière aléatoire, appuyez sur la touche **A** pour faire une sélection aléatoire, et appuyez ensuite sur la touche **START** pour accéder à l'écran Rencontres.
5. Pour déterminer la durée d'une période, appuyez sur la touche **A**, puis sur les touches Gauche/Droite du pavé-D. Appuyez à nouveau sur la touche **A** pour valider votre choix.
6. Appuyez sur la touche **START** pour accéder à l'écran de sélection des manettes.
7. Utilisez les touches **Gauche/Droite** du pavé-D pour sélectionner l'équipe que vous souhaitez contrôler. Utilisez les touches directionnelles **Haut/Bas** pour sélectionner la configuration des options avec laquelle vous souhaitez jouer. (Affichez les configurations des options dans le menu des options.)
8. Appuyez sur la touche **START** pour commencer le match.

GESTION DE L'ÉQUIPE

Dispositifs de jeu & stratégies pendant le match

Dispositifs pendant le match (DISP)

Vous pouvez changer la formation et la stratégie d'une équipe en cours de match ; vous avez pour cela jusqu'à trois combinaisons programmées (DISP n°1-DISP n°3). Appuyez sur une touche pour activer les combinaisons programmées (reportez-vous plus bas pour connaître la procédure à suivre). Un paramètre reste activé jusqu'à ce qu'un autre soit activé ou qu'un nouveau match démarre.

Pour programmer une formation :

1. Sélectionnez Gestion de l'équipe à partir du menu Pause ; sélectionnez ensuite Formation.
2. Mettez en surbrillance DISP n°1 et appuyez sur la touche **A**.
3. Mettez en surbrillance pour modifier la formation de l'équipe.
4. Mettez en surbrillance DISP n°1, puis utilisez les touches directionnelles **Gauche/Droite** pour mettre en surbrillance DISP n°2. Recommencez la procédure.
5. Appuyez sur la touche **START** pour continuer.

Pour programmer une stratégie :

1. Sélectionnez Gestion de l'équipe à partir du menu Pause, puis sélectionnez Stratégie à partir de ce menu.
2. Mettez en surbrillance DISP n°1, puis appuyez sur la touche **A**.
3. Mettez ceci en surbrillance pour modifier la stratégie de l'équipe. *La stratégie que vous choisissez pour DISP n°1 est associée à la formation que vous utilisez pour DISP N°1.*
4. Mettez en surbrillance DISP n°1 puis utilisez les touches directionnelles **Gauche/Droite** pour mettre en surbrillance DISP N°2. Recommencez la procédure.
5. Appuyez sur la touche **START** pour continuer.

Votre équipe démarre le jeu avec l'option DISP n°1 activée. Vous pouvez modifier les combinaisons formation/stratégie à n'importe quel moment durant le match.

Pour modifier une combinaison formation/stratégie durant le match :

1. Appuyez simultanément sur les touches **Z** et **R**.
2. En maintenant enfoncées ces touches, appuyez sur la touche **B** pour activer la combinaison suivante. (Par exemple, la combinaison utilisée est DISP n°1, appuyez sur la touche **B** pour passer à DISP n°2, ou appuyez deux fois pour passer à DISP n°3.)

Stratégies

Mode une-deux

Passer la balle mais vous permet de garder le contrôle du joueur qui fait la passe. Si vous appuyez deux fois rapidement sur la touche **A**, vous pouvez choisir de contrôler un joueur qui n'est pas le possesseur du ballon. Utilisez ces deux tactiques pour faire un une-deux.

Jouer le hors-jeu

Utilisez cette tactique avec précaution ! Elle vous permet de mettre hors-jeu les joueurs adverses en faisant monter la ligne de défense.

Passer en profondeur

Vos joueurs se démarquent afin que vous puissiez leur faire une passe en profondeur.

Débordement de l'ailier

Vos ailiers se démarquent le long de la ligne de touche de manière à pouvoir effectuer un débordement.

Pressing offensif

Vos attaquants gênent la relance en tentant de récupérer le ballon dans les pieds des défenses adverses. C'est une tactique épuisante mais souvent payante.

Pour activer les dispositifs de jeu,

maintenez les touches **Z & R** enfoncées pendant que vous exécutez la commande. (Pour quitter ce mode, relâchez les touches **Z & R**.)

Jouer le hors-jeu

Touche **Bas** du pavé **C**

Alterner les dispositifs de jeu

B

Débordement de l'ailier

Touche **Gauche** du pavé **C**

Passer en profondeur

Touche **Droite** du pavé **C**

Pressing offensif

Touche **Haut** du pavé **C**

Une-deux

A (Appuyer rapidement)

Long dégagement de la balle

A (Appuyer deux fois rapidement)

Mode une-deux

Avec ce mode, vous pouvez faire la passe à un coéquipier, garder le contrôle du joueur qui fait la passe et contrôler le coéquipier qui vous renvoie la balle.

Retourner la passe

A

Contrôler le joueur qui n'est pas en possession du ballon

A (appuyer deux fois rapidement)

Retourner passer en profondeur

Touche **Droite** du pavé **C**

Remarque : le mode une-deux est activé à partir du mode des dispositifs de jeu et seulement lorsque vous êtes en possession du ballon.



JOUER EN MODE TECHNIQUE

Maintenez la touche Z enfoncée pour effectuer un mouvement sur la gauche. Maintenez la touche R enfoncée pour effectuer un mouvement sur la droite.

Mode Technique

Action (Maintenir la touche Z enfoncée)	Commande	Action (Maintenir la touche R enfoncée)
Feintes	Joystick	Feintes
Coup du sorbiero	Touche Bas du pavé C	Roulette
Gauche latéralement	A	Droite latéralement
Rotation de 360° sur la gauche	B	Rotation de 360° sur la droite
Sprint	Touche Gauche du pavé C	Sprint
Passement de jambe	Touche Droite du pavé C (Appuyer rapidement)	Double passage de jambe
Plongeon	Touche Haut du pavé C	Plongeon

SAUVEGARDE ET CHARGEMENT DES MATCHS

En fin de match, vous pouvez sauvegarder votre progression dans la Coupe du monde. Si vous quittez le jeu sans sauvegarder, vous perdez tout ce que vous avez réalisé lors de cette session de jeu.

Remarque : n'insérez ou ne retirez jamais de cartouche mémoire lorsque vous sauvegardez ou chargez des fichiers. Pour vous assurer que les sauvegardes sont restées intactes, laissez la cartouche mémoire dans la manette 1 pendant toute la durée d'utilisation de *Coupe du monde 98*.

Pour sauvegarder un tournoi de Coupe du monde :

1. Après un match de Coupe du monde, activez les icônes d'options avec la touche **R** à partir de n'importe quel menu.
2. Utilisez la touche **Bas** du pavé-D pour mettre en surbrillance SAUVEGARDE et appuyez sur la touche **A**. Le menu correspondant apparaît.
3. Utilisez les touches **Haut/Bas** du pavé-D pour mettre en surbrillance l'emplacement dans lequel vous souhaitez sauvegarder et appuyez sur la touche **A**. Le tournoi est sauvegardé.
4. Appuyez sur la touche **START** pour quitter.

Pour charger un tournoi de Coupe du monde sauvegardé :

1. A partir de n'importe quel menu, appuyez sur la touche **R** pour activer les icônes d'options.
2. Mettez en surbrillance CHARGER avec la touche **Bas** du pavé-D et appuyez sur **A**. Le menu CHARGER PARTIE apparaît.
3. Utilisez les touches directionnelles **Haut/Bas** pour mettre en surbrillance le tournoi que vous souhaitez charger ; appuyez ensuite sur la touche **A**. Le tournoi est chargé.
4. Appuyez sur la touche **START** pour quitter.

Signification des abréviations qui apparaissent à l'écran :

PotOf	Potentiel offensif
Agres	Agressivité
Agil	Agilité
Vis	Vision de jeu
Ctrl	Contrôle balle
Créat	Créativité
F	Forfait
Endur	Endurance
PrTé	Têtes
CaPa	Passes
PrPa	Précision passes
Réact	Réaction
PréTi	Précision tir
PuIT	Puissance tir
Vites	Vitesse

