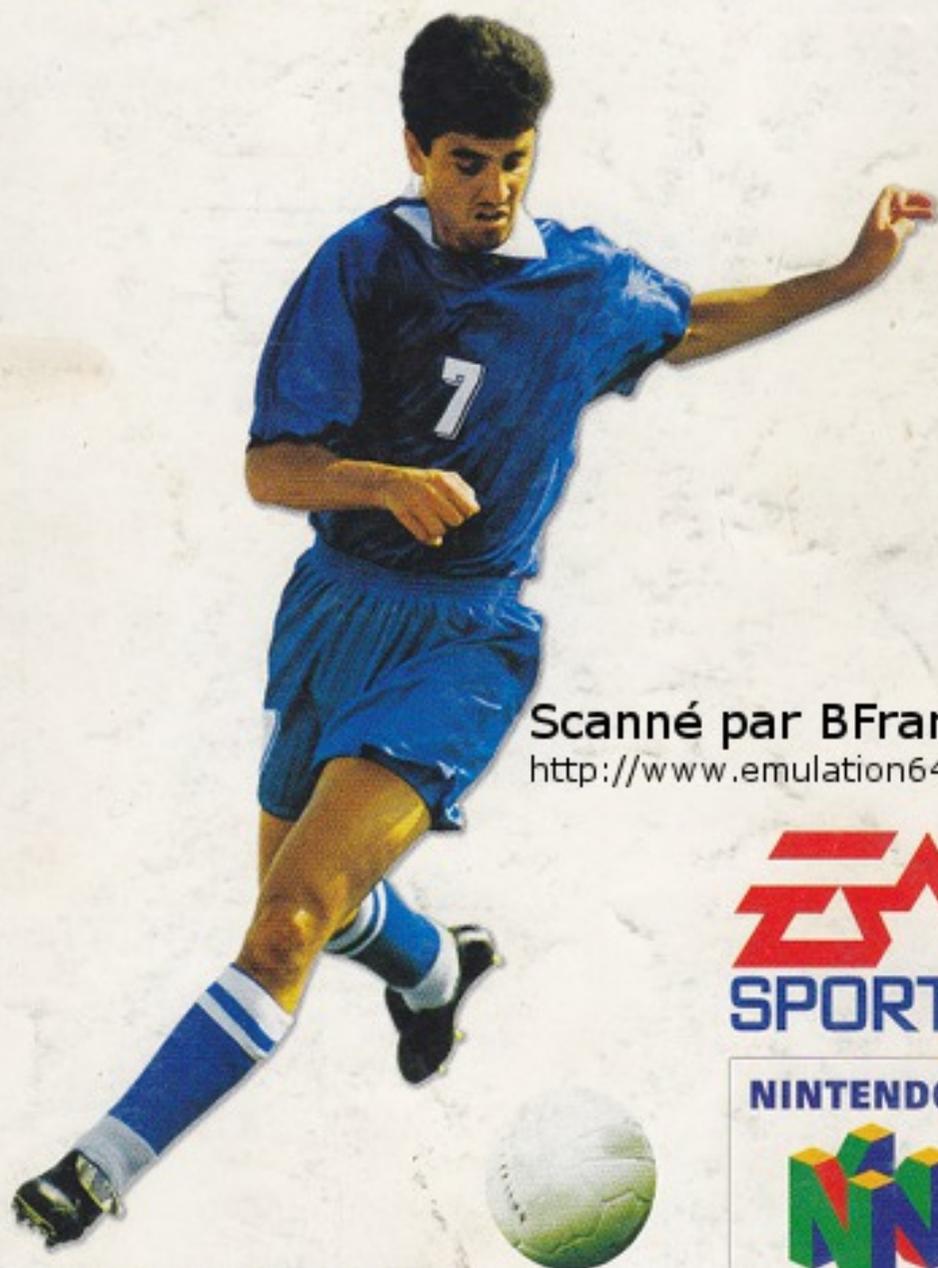


# FIFA 64



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



NINTENDO 64



**INSTRUCTION BOOKLET**

Emulation64.fr

## SOMMAIRE

Le Manette de jeu Nintendo 64 .....	81
Commencement de jeu .....	82
Résumé des commandes .....	83
Choix Match .....	87
Options .....	88
Organisation d'un match .....	89
Configuration de la manette .....	93
Menu avant-match .....	93
Caméra .....	94
Gestion Equipe .....	95
Menu pause .....	97
Sauvegarder et charger des matchs .....	98
Générique .....	99
Garantie Limitée Electronic Arts .....	100

## COMMENCEMENT DU JEU

1. Eteignez 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 comportant la mention socket 1 de la console.  
Si vous jouez avec un ami, branchez l'autre manette sur le port comportant la mention socket 2.
3. Insérez la cartouche de jeu dans la fente de la console. Appuyez fermement de manière à introduire la cartouche de jeu correctement.
4. Allumez la console. Les logos EA SPORTS™ et FIFA™ apparaissent à l'écran. Dans le cas contraire, recommencez la procédure.

## RÉSUMÉ DES COMMANDES

## CONFIGURATION DE LA MANETTE

FIFA 64 offre deux configurations de manettes différentes permettant diverses actions : Simple et Complexe. Les actions non accessibles avec la configuration Simple sont indiquées par le symbole "\*". Pour sélectionner une configuration, reportez-vous à Sélection manettes.

- Dans FIFA 64, le joystick et le pavé directionnel ont les mêmes fonctions. Le présent manuel ne décrit cependant que le pavé directionnel (Pavé-D).
- Lorsqu'un joueur est en possession du ballon, le Pavé-D déplace le joueur dans l'angle de vue de la caméra.
- Lorsque le joueur tire, il continue dans la même direction et le Pavé-D dirige le ballon vers les buts.

## JOUEUR SANS LE BALLON

Action	Description	Complexe	Simple
Courir	Déplace le joueur en surbrillance dans n'importe quelle direction.	Pavé-D Appuyez	Pavé-D Rapidement
Tacle	Tacle le joueur dans la direction sélectionnée.	rapidement sur B + Pavé-D	rapidement sur B + Pavé-D
Changer joueur	Contrôle le joueur le plus proche du ballon	A	A
Tacle glissé	(situé entre le ballon et les buts). Fait glisser le joueur en surbrillance dans la direction sélectionnée.	TOUCHE BAS DU PAVÉ-C	Maintenez B enfoncé
Tacle puissant	Tacle puissant pour dérober le ballon.	TOUCHE HAUT DU PAVÉ-C	TOUCHE HAUT DU PAVÉ-C
Accélération	Le joueur en surbrillance accélère.	Appuyez sur la TOUCHE GAUCHE DU Pavé-C	Rapidement sur la TOUCHE GAUCHE DU Pavé-C

## JOUEUR EN POSSESSION DU BALLON

Action	Description	Complexe	Simple
Dribble	Déplace le joueur avec le ballon dans n'importe quelle direction.	Pavé-D	Pavé-D
Lob*	Le joueur fait un lob. Maintenez la touche appuyée pour plus de puissance.	Touche Bas du Pavé-C + Pavé-D	Touche Bas du Pavé-C + Pavé-D
Passer	Le joueur passe le ballon. Maintenez la touche appuyée pour plus de puissance.	A + Pavé-D	A + Pavé-D
Tir/Dégagement	Dans les six mètres, le joueur tire ; en dehors des six mètres, le joueur dégage le ballon vers le haut du terrain. Maintenez la touche appuyée pour plus de puissance.	B + Pavé-D	B + Pavé-D
Accélération	Le détenteur du ballon accélère.	Appuyez rapidement sur la touche gauche du Pavé-C	-
Coup du sombrero	Effectue un coup du sombrero.	Touche Haut du Pavé-C	-

\*Lorsque le détenteur du ballon se trouve en attaque, dans les six mètres, la fonction Lob centre automatiquement le ballon.

## APRÈS L'ENVOI DU BALLON

Action	Description	Complexe	Simple
Effet	Donne un effet de courbe au ballon en l'air vers la droite/gauche.	Z + Touches DROITE/GAUCHE du Pavé-D	-
Courir	Déplace le joueur en surbrillance dans n'importe quelle direction.	Pavé-D	Pavé-D
Changer joueur	Pour passer au joueur situé le plus proche de l'endroit où le ballon va retomber	A	A

Volée	Le joueur qui reçoit la passe tire automatiquement dans une zone ouverte des buts ou dégage le ballon vers le haut du terrain	B	B
Accélération	Le joueur en surbrillance accélère.	Appuyez rapidement sur la touche gauche du Pavé-C	Appuyez rapidement sur la touche gauche du Pavé-C
Mode Option	Permet l'accès aux actions du mode Une-deux, décrites ci-dessous.		Touche Haut du Pavé-C
<b>EN MODE UNE-DEUX (MODE COMPLEXE UNIQUEMENT)</b>			
<b>Action</b>	<b>Description</b>		<b>Complexe</b>
Courir	Déplace le joueur en surbrillance dans n'importe quelle direction.		Pavé-D
Lob	Repasse le ballon au joueur en surbrillance en effectuant un lob.		Touche Bas du Pavé-C
Passé	Repasse le ballon au joueur en surbrillance.		A
Tir/Dégagement	Le joueur qui reçoit la passe tire automatiquement dans une zone ouverte des buts ou dégage le ballon.		B
Accélération	Le joueur en surbrillance accélère.		Appuyez rapidement sur la touche gauche du Pavé-C
Mode Option	Annule le mode Une-deux. Permet de contrôler le joueur en possession du ballon.		Touche Haut du Pavé-C.
<b>BALLON EN L'AIR</b>			
<b>Action</b>	<b>Description</b>	<b>Complexe</b>	<b>Simple</b>
Courir	Déplace le joueur en surbrillance dans n'importe quelle direction.	Pavé-D	Pavé-D
Actions spéciale ou Tir/Dégagement	Tête, reprise de volée ou bicyclette. L'action dépend de la hauteur, de l'emplacement du ballon et de la position du joueur.	B + Pavé-D	B + Pavé-D
Action spéciale ou Lob/ Passé	Tête, reprise de volée ou bicyclette. L'action dépend de la hauteur, de l'emplacement du ballon et de la position du joueur.	Touche bas du Pavé-C + Pavé-D	Touche Bas du Pavé-C + Pavé-D
Changer joueur	Pour passer au joueur le plus proche de l'endroit où le ballon va retomber	A	A
Accélération	Le joueur en surbrillance accélère.	Appuyez rapidement sur la touche gauche du Pavé-C	Appuyez rapidement sur la touche gauche du Pavé-C
Mode Option	Vous permet de passer en mode Une-deux, voir ci-dessous.	Touche Haut du Pavé-C	-
<b>REMISE EN JEU</b>			
<b>Action</b>	<b>Description</b>	<b>Complexe</b>	<b>Simple</b>
Bouger joueur	Permet de faire pivoter le tireur.	Pavé-D	Pavé-D
Passé basse	Le joueur lance le ballon. Maintenez la touche appuyée pour plus de puissance.	A	A
Dégagement	Dégage le ballon vers le haut du terrain. Maintenez la touche appuyée pour plus de puissance.	B	B
Passé haute	Le joueur lance le ballon. Maintenez la touche appuyée pour plus de puissance.	TOUCHE BAS DU PAVE-C	TOUCHE BAS DU PAVE-C

Mode Option	Pour faire défiler les modes Normal, Une-deux, Tactiques de coup franc et Viseur.	TOUCHE HAUT DU PAVE-C	-
EN MODE UNE-DEUX (MODE COMPLEXE UNIQUEMENT)			
<b>Action</b>	<b>Description</b>		<b>Complexe</b>
Courir	Déplace le joueur sélectionné sur le terrain dans n'importe quelle direction.		Pavé-D
Changer joueur	Fait défiler les 10 joueurs du terrain.		A
Dégagement	Dégage le ballon vers le haut du terrain.		TOUCHE BAS DU PAVE-C
Passer haute	Passer le ballon au joueur sélectionné.		B
EN MODE TACTIQUE DE COUP FRANC (MODE COMPLEXE UNIQUEMENT)			
<b>Action</b>	<b>Description</b>		<b>Complexe</b>
Sélectionner une tactique	Sélectionne une des trois tactiques disponibles. La tactique sélectionnée est représentée sur le terrain.		Pavé-D
Exécuter une tactique	Les joueurs exécutent automatiquement la tactique.		A ou TOUCHE BAS DU PAVE-C
Dégagement	Dégage le ballon vers le haut du terrain.		B
Masquer la sélection de la tactique	Active/désactive la représentation de la tactique.		B
EN MODE VISEUR (MODE COMPLEXE UNIQUEMENT)			
<b>Action</b>	<b>Description</b>		<b>Complexe</b>
Déplacer le viseur	Déplace le viseur sur le terrain dans n'importe quelle direction.		Pavé-D
Passer basse	Lance le ballon vers le viseur.		A
Dégagement	Dégage le ballon vers le haut du terrain.		TOUCHE BAS DU PAVE-C
Passer haute	Lance le ballon vers le viseur.		C
CORNER/COUP FRANC			
<b>Action</b>	<b>Description</b>	<b>Complexe</b>	<b>Simple</b>
Bouger joueur	Permet de faire pivoter le joueur.	Pavé-D	Pavé-D
Passer basse	Passer le ballon. Maintenez la touche enfoncée pour plus de puissance.	A	A
Tir/Dégagement	Dans les six mètres, le joueur tire ; en dehors des six mètres, le joueur dégage le ballon vers le haut du terrain. Maintenez la touche appuyée pour plus de puissance.	B	B
Lob haut	Lance le ballon en effectuant un lob. Maintenez la touche appuyée pour plus de puissance.	TOUCHE BAS DU PAVE-C	TOUCHE BAS DU PAVE-C
Mode Option	Pour faire défiler les modes Normal, Une-deux, Tactiques de coup franc et Viseur.	TOUCHE HAUT DU PAVE-C	-
EN MODE UNE-DEUX (MODE COMPLEXE UNIQUEMENT)			
<b>Action</b>	<b>Description</b>		<b>Complexe</b>
Courir	Déplace le joueur sélectionné sur le terrain dans n'importe quelle direction.		Pavé-D
Changer joueur	Pour faire défiler les 10 joueurs du terrain.		A
Tir/Dégagement	Dans les six mètres, le joueur tire ; en dehors des six mètres, le joueur dégage le ballon vers le haut du terrain.		TOUCHE BAS DU PAVE-C
Passer basse	Passer le ballon au joueur sélectionné.		B

## EN MODE TACTIQUES DE COUP FRANC (MODE COMPLEXE UNIQUEMENT)

Action	Description	Complexité	Contrôle
Sélectionner une tactique	Sélectionne une des trois tactiques disponibles. La tactique sélectionnée est représentée sur le terrain.	Complexe	Pavé-D
Exécuter tactique	Les joueurs exécutent automatiquement la tactique	A ou	TOUCHE BAS DU PAVÉ-C
Tir/Dégagement	Dans les six mètres, le joueur tire ; en dehors des six mètres, le joueur dégage le ballon vers le haut du terrain. Maintenez la touche appuyée pour plus de puissance.	B	
Masquer la sélection de la tactique	Active/désactive la représentation de la tactique.	TOUCHE GAUCHE DU PAVÉ-C	

## EN MODE VISEUR (MODE COMPLEXE UNIQUEMENT)

Action	Description	Complexité	Contrôle
Déplacer le viseur	Déplace le viseur sur le terrain dans n'importe quelle direction.	Complexe	Pavé-D
Passer basse	Passer le ballon vers le viseur.	A	
Tir/Dégagement	Dans les six mètres, le joueur tire ; en dehors des six mètres, le joueur dégage le ballon vers le haut du terrain. Maintenez la touche enfoncée pour plus de puissance.	B	
Lob haut	Lance la balle vers le viseur en effectuant un lob.	TOUCHE BAS DU PAVÉ-C	

## TIR AU BUT/PENALTY

Action	Description	Complexité	Contrôle
Changer le buteur	TIRS AU BUT UNIQUEMENT: faites défiler les 10 joueurs. Par défaut, le meilleur buteur de votre équipe.	Complexe	Simple
Tir	Tire le ballon. Maintenez la touche enfoncée pour plus de puissance.	A	A
		B + Pavé-D	B + Pavé-D

## TIR AU BUT/PENALTY (GARDIEN)

Action	Description	Complexité	Contrôle
Bouger le gardien	Activée avant le tir, cette option fait plonger le gardien dès que le tir est effectué. Activée après le tir, le gardien plonge dans la direction choisie. Si aucune commande n'a été sélectionnée, le ballon arrive directement sur le gardien, qui arrête automatiquement le tir.	Complexe	Simple
		A, B, C ou TOUCHE BAS DU PAVÉ-C + Pavé-D	A, B, C ou TOUCHE BAS DU PAVÉ-C + Pavé-D

## GARDIEN EN POSSESSION DU BALLON

Action	Description	Complexité	Contrôle
Bouger le gardien	Une fois que le gardien a fait quatre pas vous ne pouvez plus que le faire pivoter.	Complexe	Simple
Lancer	Le gardien lance le ballon. Maintenez la touche enfoncée pour plus de puissance.	Pavé-D	Pavé-D
Tir	Le gardien tire. Maintenez la touche enfoncée pour plus de puissance.	B	A
Mode Option	Pour faire défiler les modes Normal, Une-deux et Viseur	TOUCHE BAS DU PAVÉ-C	TOUCHE BAS DU PAVÉ-C
		TOUCHE HAUT DU PAVÉ-C	-

## EN MODE UNE-DEUX (MODE COMPLEXE UNIQUEMENT)

Action	Description	Complexité	Contrôle
Courir	Déplace le joueur sélectionné sur le terrain dans n'importe quelle direction.	Complexe	Pavé-D
Changer joueur	Pour faire défiler les 10 joueurs sur le terrain.	A	
Tir	Permet de tirer pour passer le ballon au joueur sélectionné.	B	

Lancer	Lance le ballon au joueur sélectionné.		TOUCHE BAS DU PAVE-C
EN MODE VISEUR (MODE COMPLEXE UNIQUEMENT)			
<b>Action</b>	<b>Description</b>		Complexe
Bouger le viseur	Déplace le viseur sur le terrain dans n'importe quelle direction.		Pavé-D
Tir	Tire le ballon vers le viseur.		B
Lancer	Lance le ballon vers le viseur.		TOUCHE BAS DU PAVE-C
DÉGAGEMENT DES SIX MÈTRES			
<b>Action</b>	<b>Description</b>	Complexe	Simple
Bouger le gardien	Fait pivoter le gardien.	Pavé-D	Pavé-D
Tir	Le gardien tire. Maintenez la touche enfoncée pour plus de puissance.	A, B ou TOUCHE BAS DU PAVE-C	A, B ou TOUCHE BAS DU PAVE-C
Mode Option	Pour faire défiler les modes Normal, Une-deux et Viseur	TOUCHE HAUT DU PAVE-C	-
EN MODE UNE-DEUX (MODE COMPLEXE UNIQUEMENT)			
<b>Action</b>	<b>Description</b>		Complexe
Courir	Déplace le joueur en surbrillance sur le terrain dans n'importe quelle direction.		Pavé-D
Changer joueur	Pour faire défiler les 10 joueurs sur le terrain.		A
Tir	Envoie le ballon au joueur sélectionné.		B ou TOUCHE BAS DU PAVE-C
EN MODE VISEUR (MODE COMPLEXE UNIQUEMENT)			
<b>Action</b>	<b>Description</b>		Complexe
Déplacer viseur	Déplace le viseur sur le terrain dans n'importe quelle direction.		Pavé-D
Tir	Envoie le ballon vers le viseur.		A, B ou TOUCHE BAS DU PAVE-C
INC (VUE INCRUSTÉE)			
<b>Action</b>	<b>Description</b>	Complexe	Simple
Faire défiler INC	Caméra INC, Radar ou SANS INC	Touche Droite + TOUCHE HAUT DU PAVE-C	Touche Droite + TOUCHE HAUT DU PAVE-C

### CHOIX MATCH

Cet écran apparaît après l'introduction à FIFA 64 et les écrans de titres. Vous pouvez sélectionner à partir de cet écran le type de match à disputer, régler les options de jeu ou charger une partie sauvegardée.

#### COMMANDES DE MENU

<b>Action</b>	<b>Commande</b>
Déplacer la surbrillance	Pavé-D dans n'importe quelle direction
Valider la sélection et passer à l'écran suivant	START ou A
Annuler la sélection et retourner à l'écran précédent	TOUCHE GAUCHE DU PAVE-C

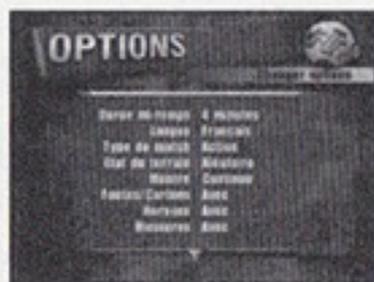


- Amical** Faites s'affronter deux de vos clubs favoris dans un match unique et décisif. Vous pouvez choisir parmi plus de 150 équipes internationales. Voir Mode Amical
- Championnat** Participez à l'un des cinq championnats existants ou affrontez des équipes de renommée internationale. Vous pouvez diriger jusqu'à huit équipes sur l'ensemble de la saison. Voir Mode Championnat.

- Tournoi** Participez à un tournoi national ou international. En mode Tournoi, vous pouvez diriger jusqu'à huit équipes. Dominez votre poule pour arriver aux Éliminatoires. Voir Mode Tournoi.
- Éliminatoires** Entrez dans FIFA 64 au plus haut niveau de la compétition. Vous pouvez créer un tableau d'éliminatoires comptant jusqu'à 16 équipes et diriger huit de vos clubs préférés dans cette compétition. Voir Mode Éliminatoires.
- Chargement** Réintégrez, au prochain match, la saison, un tournoi ou des éliminatoires en chargeant un match sauvegardé antérieurement.
- Options** Configurez la présentation, le règlement et les commandes du prochain match en fonction de votre type de jeu. Voir Options.

### OPTIONS

Quel que soit le type de match que vous choisissez, affichez l'écran Options avant le match pour configurer votre environnement de jeu favori. L'écran Options vous permet de personnaliser votre prochain match d'une multitude de façons.



Touches HAUT/BAS du Pavé-D pour mettre une option en surbrillance  
Touches DROITE/GAUCHE du Pavé-D pour faire défiler les choix  
Suivez les flèches clignotantes pour accéder à de nouvelles options

- **Remarque :** dans le présent manuel, les options par défaut sont indiquées en gras.  
Lorsque votre choix d'options vous satisfait, appuyez sur **START** pour retourner à l'écran Choix match.

**Durée mi-temps (en minutes)** Sélectionnez la durée de chaque mi-temps : 45, 20, 10, 8, 6, 4 ou 2 minutes.  
**Langue** Définit la langue du texte à l'écran : ENGLISH (ANGLAIS), FRANCAIS OU DEUTSCH (ALLEMAND).

### Type de match

**ACTION:** Match d'une grande rapidité. Pas de restrictions, ni de remplacements. Les attributs des joueurs sont améliorés.

**ARCADE:** les joueurs et les équipes ont tous le même niveau. La puissance du ballon est supérieure, le jeu plus rapide et les joueurs ne se fatiguent jamais.

**SIMULATION:** les performances des joueurs et des équipes reflètent leur niveau d'aptitude. Les joueurs ressentent les effets de la fatigue. Le nombre de remplacements est limité à trois par match.

### Etat du terrain

L'état du terrain reflète les conditions atmosphériques : ALEATOIRE, DETREMPE, HUMIDE, SEC ET CHAUD. Plus le gazon est détrempé, plus la vitesse du mouvement diminue. Sur terrain sec, le ballon est plus rapide et rebondit mieux.

### Montre

**ARRETS DE JEU :** la montre s'arrête lors des touches et des buts et se remet en route lorsque l'action recommence.

**CONTINUE :** le temps se décompte de manière ininterrompue, depuis le coup d'envoi jusqu'au coup de sifflet final.

- L'arbitre a la possibilité d'étendre la durée du match s'il estime que trop de temps a été perdu en arrêts de jeu.

**Fautes/Cartons**

**NORMAL** : l'arbitre siffle les fautes et distribue des cartons comme dans un véritable match de la FIFA.

**SANS CARTON** : l'arbitre ne distribue pas de carton jaune, ni de carton rouge, même si un joueur mérite d'être sanctionné.

<b>SANS:</b>	pas de faute, pas de coup franc et pas de carton.
<b>Hors-jeu</b>	Sélectionnez AVEC/SANS.
<b>Blessures</b>	Sélectionnez AVEC/SANS.
<b>Chronomètre</b>	Sélectionnez AVEC/SANS le chronomètre et le score.
<b>Ralenti</b>	Sélectionnez AVEC/SANS le ralenti automatique des actions gagnantes.
<b>Commentaires</b>	Sélectionner AVEC/SANS
<b>Musique</b>	Sélectionnez AVEC/SANS la musique dans les écrans de menu.
<b>Effets sonores</b>	Sélectionnez AVEC/SANS les effets sonores. Concerne les écrans de menu ainsi que les matchs.

**ORGANISATION D'UN MATCH**

Si vous désirez organiser un match de football FIFA 64, il s'agit avant tout de décider du type de match que vous voulez disputer : amical, match de championnat, de tournoi ou d'éliminatoires. Lorsque vous sélectionnez un match, l'écran de configuration correspondant apparaît.

**MODE AMICAL**

Contrairement à ce que son nom peut suggérer, un match amical est tout aussi compétitif que la dernière rencontre des éliminatoires. Même s'il n'y a pas d'enjeu majeur, on ne perd jamais de gaieté de coeur ! Vous pouvez mettre en présence deux de vos équipes préférées, quel que soit le championnat auquel elles appartiennent ou faire jouer un club contre lui-même pour que le niveau de compétence technique soit assurément égal.

- Lorsque vous sélectionnez AMICAL à partir de l'écran Choix match, l'écran Choix équipes apparaît.

**Choix équipes**

Sélectionnez les deux équipes que vous désirez voir s'affronter sur le terrain. Les championnats regroupent entre 18 et 64 équipes parmi lesquelles vous pouvez effectuer votre choix.



Touches HAUT/BAS du Pavé-D pour basculer entre championnat et équipe  
Touches DROITE/GAUCHE du Pavé-D pour faire défiler les championnats/équipes  
Appuyez sur B pour changer de côtés

- Une fois que vous avez sélectionné les équipes de votre choix, appuyez sur A ou START. L'écran Sélection manettes apparaît. Voir Sélection manettes.

**MODE CHAMPIONNAT**

La durée du championnat dépend du championnat auquel vous désirez participer. Dans les championnats, les équipes se rencontrent toutes au moins deux fois (une fois sur leur terrain, une fois à l'extérieur). Vous pouvez choisir une équipe et mettre en jeu dans un match décisif le titre de la saison ou diriger jusqu'à huit clubs, de manière à jouer un rôle plus important dans le déroulement du championnat.

- Lorsque vous choisissez CHAMPIONNAT dans l'écran Choix match, l'écran de Choix championnat apparaît.  
**Remarque** : pour sauvegarder les données du championnat, il vous faut une cartouche mémoire. Si vous n'en possédez pas, une boîte de dialogue vous demandant si vous désirez continuer s'affichera.

**Choix championnat**

Du fait que le nombre de matchs disputés au cours de la saison dépend du nombre de clubs participant au championnat, votre choix détermine la durée de votre participation. Vous trouverez la liste des équipes faisant partie des différents championnats dans Membres des championnats. Le championnat du Monde est le plus important, en ce qu'il regroupe plus de 64 équipes venues du monde entier.

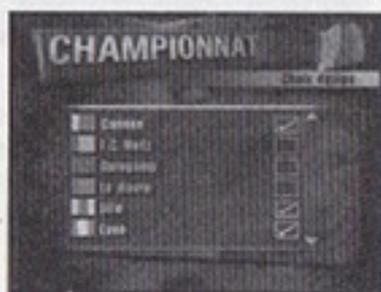


Touches DROITE/GAUCHE  
du Pavé-D pour faire  
défiler les championnats

- une fois que le championnat de votre choix est affiché, appuyez sur A ou START. L'écran Choix équipes apparaît.

**Choix équipes**

L'écran Choix équipes dresse la liste de toutes les équipes faisant partie de votre championnat. Vous pouvez diriger jusqu'à huit équipes sur la durée d'une saison.



Indique l'équipe  
contrôlée par l'utilisateur

- Pour sélectionner une équipe, mettez-la en surbrillance et appuyez sur B ; une coche apparaît. Pour désélectionner une équipe, mettez-la de nouveau en surbrillance et appuyez sur B.
- Après avoir sélectionné l'équipe (les équipes) de votre choix, appuyez sur A ou START. L'écran Classements apparaît.

**Classements**

L'écran Classements dresse la liste de tous les points, les matchs, les victoires, les défaites, les matchs nuls, les buts marqués contre l'adversaire ou contre son camp tout au long de la saison. Les équipes dirigées par l'utilisateur sont en surbrillance, ce qui vous permet de garder un œil sur les performances de votre équipe.

Clubs	Pts	V	D	N	P	B
Real Madrid	18	6	0	2	2	12
FC Barcelone	15	5	0	3	2	10
Atletico Madrid	12	4	0	4	2	8
Valencia	10	3	0	5	2	6
Sevilla	9	3	0	6	1	5
Real Sociedad	8	2	0	7	1	4
Real Betis	7	2	0	8	0	3
Real G. Leon	6	2	0	9	0	2
Real Zaragoza	5	1	0	10	0	1

Touches HAUT/BAS du  
Pavé-D pour visualiser  
d'autres équipes  
Appuyez sur B pour  
accéder à l'écran  
Meilleurs buteurs

- Pour accéder à l'écran Calendrier, appuyez sur la touche A ou sur START.

**Meilleurs buteurs**

L'écran Meilleurs buteurs vous donne un aperçu rapide des 9 meilleurs attaquants du championnat.

Joueur	Clubs
1. Kuchner	F.C. Metz
2. Gysin	Reims
3. Sol	Le Havre
4. Sarrailh	Caen
5. Collet	Strasbourg
6. Gravelain	Nantes
7. Lemerle	Reims
8. Jambou	Strasbourg

Appuyez sur **START** pour retourner à l'écran Classements

**Calendrier**

L'écran Calendrier affiche la liste de tous les matchs qui vont être disputés dans la saison par chacune des équipes dirigées par l'utilisateur et fournit la liste des scores de chaque rencontre. Les matchs sont numérotés et doivent être disputés dans l'ordre. L'ordinateur simule automatiquement les matchs auxquels l'utilisateur ne prend pas part, dont la date est fixée avant votre prochaine rencontre.

- Pour commencer le match suivant, appuyez sur **A** ou **START**. L'écran Sélection manettes apparaît. Voir

Date	Match	Score	Statut
Avr 3	15	Caen	2 2
Avr 10	20	Strasbourg	2 0
Avr 17	26	Nantes	
Avr 23	32	Strasbourg	

Match de jour  
Reims / Nantes

Touche **DROITE/GAUCHE** du Pavé-D pour faire défiler les équipes contrôlées par l'utilisateur  
Touche **HAUT/BAS** du Pavé-D pour faire défiler classement/les résultats

**Sélection manettes.**

- Pour vous retirer quelques instants de l'action, appuyez sur **B** pour simuler votre prochain match. Le score et les statistiques seront également simulés. L'ordinateur vous invite à sauvegarder votre classement actuel après chaque simulation. Voir Sauvegarder et recharger des matchs.

**Fin de la saison**

Le nombre indiqué dans la colonne des points de l'écran Classements détermine la position de l'équipe pour le titre aux points de la saison. Les points sont distribués de la manière suivante : victoire-3 points, match nul-1 point, défaite-0 point.

- Au fur et à mesure que la saison avance, vous pouvez consulter l'écran Calendrier pour savoir si l'une de vos équipes a encore, mathématiquement, des chances de remporter le titre aux points de la saison.
- A la fin de la saison, l'écran Calendrier affiche le champion aux points.

**MODE TOURNOI**

Le mode Tournoi est calqué sur le format de la plupart des tournois et coupes organisés par la FIFA. L'ordinateur répartit automatiquement les équipes des championnats en groupe de qualification. Plutôt que de rencontrer chacune des équipes faisant partie de votre championnat, vous ne disputez des matchs que contre les équipes qui appartiennent à votre groupe. Dans ce cas, les équipes ne se rencontrent qu'une seule fois.

Vous pouvez choisir une équipe et la rencontrer pour accéder aux éliminatoires ou bien alors diriger jusqu'à huit clubs, et jouer de ce fait un rôle plus important dans la coupe. Le nombre d'équipes prenant part à un tournoi est nécessairement supérieur au nombre d'équipes que vous dirigez.

- Sélectionnez votre championnat et vos équipes et commencez à jouer comme en mode Championnat. Voir Choix championnat.

#### Fin du tournoi

Le nombre indiqué dans la colonne Points de l'écran Classements détermine la position de l'équipe au sein des éliminatoires. Les points sont attribués comme suit : victoire-3 points, match nul-1 point, défaite-0 point.

Consultez l'écran Calendrier qui s'affiche après le dernier match du tournoi pour savoir si vos équipes sont qualifiées ou non pour les éliminatoires.

- Si l'une ou plusieurs de vos équipes est (sont) qualifiée(s) pour les éliminatoires, vous accédez au tableau des éliminatoires. Chaque équipe est placée dans une poule dont le système d'élimination simple est calqué sur l'organisation des championnats. Voir Tableau des éliminatoires.
- Si aucune de vos équipes ne se qualifie, le tournoi est terminé.

#### MODE ELIMINATOIRES

Les éliminatoires représentent le moment crucial du tournoi. Si vous désirez rejoindre le championnat dans le feu de l'action, c'est à ce moment-là qu'il faut le faire. Les éliminatoires sont organisés selon un format d'élimination simple. Le nombre de clubs varie entre 8 et 16, en fonction du nombre d'équipes que vous décidez de diriger (de 1 à 8).

- Le choix du championnat et des équipes du mode Eliminatoires est identique à celui du mode Championnat. Voir Choix championnat.
- Une fois l'équipe sélectionnée, le tableau des éliminatoires s'affiche.

#### Tableau des éliminatoires

L'ordinateur répartit au hasard les équipes dans le tableau des éliminatoires. Une fois que vos équipes sont éliminées, vous ne pouvez plus participer aux éliminatoires.



Touches DROITE/GAUCHE du Pavé-D pour faire défiler le tableau des éliminatoires.

- Pour commencer votre prochain match, appuyez sur A ou START. L'écran Sélection manettes s'affiche. Voir Sélection manettes.

#### SÉLECTION MANETTES

A partir de l'écran Sélection manettes, vous pouvez choisir l'équipe que vous désirez représenter dans le prochain match, choisir un niveau de compétence pour vos joueurs et configurer votre manette.



Pour choisir une équipe, déplacez les touches GAUCHE/DROITE du Pavé-D sous le drapeau de l'équipe : les équipes non-dirigées par une manette seront dirigées par l'ordinateur pendant le match. Pour afficher des instructions à l'écran, appuyez sur la touche GAUCHE ou DROITE du Pavé-C.

L'icône correspondant à chacune des manettes connectées à votre N64 s'affiche. Quatre joueurs au plus peuvent participer au même match FIFA 64.

- Pour mettre en surbrillance le niveau de compétence ou la configuration de la manette, appuyez sur les touches HAUT/BAS du Pavé-D.
- Pour faire défiler les niveaux de compétence ou la configuration des manettes, appuyez sur B.
- Pour diriger les joueurs à l'aide du joystick, inclinez-le dans la direction de votre choix. Le joystick apparaît en surbrillance sur l'icône de votre manette.
- Pour diriger les joueurs à l'aide du Pavé-D, appuyez sur les touches du Pavé-D dans la direction de votre choix. Le Pavé-D apparaît en surbrillance sur l'icône de votre manette.

### Configuration de la manette

FIFA 64 offre deux options de configuration : Simple et Complexe. La configuration simple vous permet d'effectuer les actions de base du football, la configuration complexe vous permet d'exécuter des actions beaucoup plus techniques. Vous trouverez dans le paragraphe Résumé des commandes un tableau détaillé des commandes.

### Niveaux de compétence

Vous pouvez configurer votre manette en fonction de votre niveau personnel de compétence. D'une manière générale, le niveau de compétence que vous sélectionnez détermine le degré d'assistance que vous recevez de la part de l'ordinateur pendant le match.

- Amateur** Jeu totalement assisté par l'ordinateur, qui permet aux plus novices de jouer avec aisance. Les passes sont dirigées automatiquement vers les coéquipiers. Les joueurs disposent d'une vaste zone d'influence (zone dans laquelle il n'est pas possible qu'on vous dérobe le ballon). Les têtes et les actions spéciales sont fréquentes.
- Semi-Pro** L'aide de l'ordinateur est largement réduite pour ce qui est des actions spéciales (les bicyclettes et les têtes par exemple) et du contrôle du ballon. Les passes sont toujours dirigées vers les coéquipiers mais exigent une meilleure précision de tir.
- Pro** Aucune aide de l'ordinateur. Les joueurs doivent faire en sorte que le ballon reste à proximité s'ils ne veulent pas risquer de le perdre. Ce type de jeu requiert une précision extrême dans tous les domaines.

### Pour commencer le match :

- Une fois que les joueurs ont choisi une équipe, appuyez sur **A** ou **START**. Les joueurs entrent sur le terrain en petite foulée et le menu Avant-match apparaît.

### MENU AVANT-MATCH

Utilisez les commandes du menu Avant-match pour affiner les conditions de jeu du prochain match. Les options Gestion équipe et Composition vous permettent de contrôler vos joueurs avec précision tandis que les menus Options et Sélection manettes vous permettent des changements de dernière minute.

- Pour sélectionner un élément du menu Avant-match, mettez-le en surbrillance à l'aide des touches HAUT/BAS du Pavé-D puis appuyez sur A.
- Pour faire entrer votre équipe sur le terrain avant le coup d'envoi, mettez COMMENCER LE MATCH en surbrillance et appuyez sur A ou appuyez sur START lorsqu'un élément est en surbrillance.

**CAMÉRA**

Sélectionnez un angle de vue de la caméra. FIFA 64 vous offre huit perspectives de vue différentes. Chaque caméra est mobile et suit le ballon tout au long du match.

**Pour sélectionner une caméra :**

1. Dans le menu Avant-match, choisissez CAMERA. Le menu Caméra apparaît.
2. Utilisez les touches HAUT/BAS du Pavé-D pour mettre une caméra en surbrillance. Un aperçu s'affiche en arrière-plan.
3. Une fois que vous avez choisi votre caméra, appuyez sur START. Le menu Avant-match s'affiche.

**Remarque :** vous pouvez changer de caméra en cours de match à partir du menu Pause.  
Voir Menu Pause.

**Caméra TV** Cet angle est le plus proche de celui des retransmissions télévisées. La caméra suit l'action d'un côté à l'autre du terrain et permet une vue globale du terrain.

**Caméra touche** Autre angle de vue suivant l'action d'un côté à l'autre du terrain. Cette caméra est plus proche du terrain, vous offrant la même perspective que celle de l'entraîneur ou d'un joueur de réserve sur le bord du terrain.

**Caméra aérienne** La caméra aérienne balaie le terrain de haut en bas (de buts à buts). Comme la caméra TV, elle est plus éloignée du terrain, ce qui vous permet de voir les actions se développer.

**Caméra filet** Comme son nom l'indique, la caméra filet est positionnée dans les buts, juste derrière ceux de l'équipe locale. Cet angle de vue est familier aux gardiens.

**Caméra stade** Caméra isométrique balayant le stade en diagonale. Elle donne l'angle le plus économique en ce qu'elle couvre le terrain au maximum.

**Caméra terrain** Comme la caméra stade, la caméra terrain offre un angle de vue en diagonale mais elle est placée plus bas, de manière à ce que vous puissiez voir vos joueurs de près.

**Caméra balle** Caméra balle Angle de vue le plus intime parmi les huit disponibles, la caméra balle vous transporte sur le terrain. Bien que spectaculaire, cet angle de vue offre une vision limitée du terrain et de vos coéquipiers.

**Caméra FIFA 64** Combinaison de la caméra touche et de la caméra balle, améliorée d'un zoom automatique. Cette caméra vous propulse au coeur de l'action tout en offrant une bonne perspective du terrain.

**Caméra INC**

Vous pouvez choisir la caméra de votre choix pour l'option caméra INC (incrustée), ce qui vous permet d'avoir simultanément deux angles de vue différents sur le terrain. Les huit caméras décrites ainsi que le radar offrent cette option.

**Radar** Le radar donne un aperçu général du terrain sur lequel on peut discerner les déplacements de chacun des joueurs en temps réel.

**Sélection manettes**

Reconfigurez vos manettes. Vous pouvez ajouter de nouveaux joueurs, changer le niveau de compétence et basculer d'une manette à l'autre. Voir Sélection manettes.

**Gestion équipe**

Accédez à l'écran Gestion équipe pour assumer les fonctions d'entraîneur avant le début du match. Choisissez une stratégie, une formation et la composition de l'équipe et déterminez la position des joueurs en leur attribuant une zone à couvrir. Voir Gestion équipe.

**Options**

La plupart des options accessibles à partir de l'écran Options sont disponibles pour des changements de dernière minute.

- Pour modifier des options depuis le terrain, appuyez sur les touches HAUT/BAS du Pavé-C pour mettre l'option désirée en surbrillance, puis sur les touches GAUCHE/DROITE pour faire défiler les choix. Pour plus d'informations, voir Options.

**QUITTER**

Quittez la partie en cours et retournez à l'écran Choix match pour les matchs en mode Amical. Retournez à l'écran Calendrier ou Tableau des éliminatoires pour les autres types de matchs.

**GESTION ÉQUIPE**

Choisissez la stratégie et la formation que vous désirez attribuer à votre équipe au cours du match. Vous pouvez choisir parmi six formations et quatre stratégies. Au fur et à mesure que vous testez ces combinaisons, celles-ci apparaissent à l'écran sous la forme de représentation graphique.



Option Gestion équipe  
Déplacez l'élément en  
surbrillance pour activer

Pour faire défiler les options de Gestion équipe :

1. Touches HAUT/BAS du Pavé-D pour choisir une option de Gestion d'équipe.
2. Touche DROITE du Pavé-D pour activer l'option (Suivez les instructions correspondantes ci-dessous).
3. Pour quitter, touche GAUCHE du Pavé-D pour fermer l'écran puis appuyez sur START.

Lorsque vous vous trouvez sur l'écran Gestion équipe et que l'option est désactivée, vous pouvez changer l'angle de vue sur le terrain.

- Zoom avant, appuyez sur la touche L + touche BAS du Pavé-D .
- Zoom arrière, appuyez sur la touche L + touche HAUT du Pavé-D .
- Faire pivoter à gauche, appuyez sur la touche L + touche GAUCHE du Pavé-D
- Faire pivoter à droite, appuyez sur la touche L + touche DROITE du Pavé-D

**Formation**

La formation de votre équipe doit tenir compte de vos forces et de vos faiblesses et de la façon dont vous envisagez le match. L'équipe la moins bien classée peut surprendre la formation la mieux préparée si elle est dirigée par un capitaine très expérimenté. Les numéros représentent dans l'ordre les Défenseurs, les Milieux de terrain et les Avants.

- Pour faire défiler les formations, activez Formation puis appuyez sur les touches HAUT/BAS du Pavé-D.
- 2-4-4** Formation nettement tournée vers la défense. Avec deux avants, les deux équipes ont peu de chances de marquer et les scores resteront peu élevés. Si vos avants sont excellents, deux suffisent largement.
- 4-3-3** Un bon complément à la stratégie de défense : si vos milieux de terrain et vos avants font bloc, c'est vous qui dominerez les passes.
- 3-5-2** Cette formation polyvalente convient autant à la stratégie ATTAQUE TOTALE qu'à la stratégie DEFENSE TOTALE. Cinq milieux de terrain peuvent rapidement changer de direction, ce qui permet une montée de huit joueurs en un instant et un repli de sept joueurs aussi rapidement.
- Libéro**  
**(2-4-3-1)** Le libéro passe d'un côté à l'autre du terrain à l'arrière, anticipe les actions et intervient dès que nécessaire. Avec seulement deux avants, les deux équipes ont peu de chances de marquer et les scores resteront peu élevés.
- 4-2-4** La clé du 4-2-4 est de positionner deux excellents joueurs en milieu de terrain. Ils assurent la liaison entre la défense et l'attaque en faisant remonter le ballon et en se repliant en défense.
- 4-5-1** Il s'agit d'une formation destinée à une équipe dotée d'une solide défense. La clé de cette formation est une excellente défense et des ailiers rapides capables d'exploiter immédiatement les opportunités.

**Stratégie**

Mettre sur pied une stratégie d'équipe sans réfléchir relèverait de la folie. Dirigez une équipe de manière à connaître ses forces et ses faiblesses et posez-vous les questions importantes. Dans le domaine de la défense, comment vous situez-vous par rapport à vos adversaires ? Vos joueurs ont-ils les compétences nécessaires pour marquer à tous les coups ?

- Pour faire défiler les stratégies, activez Stratégie, puis appuyez sur les touches HAUT/BAS du Pavé-D.

**Attaque totale** Lorsque vous reprenez le ballon à votre adversaire, vos joueurs montent rapidement à l'avant vers les buts adverses pour se préparer à marquer. Les replis sont très dangereux dans le cadre de cette stratégie, puisque vos propres buts ne sont pas défendus.

**Attaque** Dominez vos adversaires sur leur propre moitié de terrain. Si vous pouvez commencer à développer votre jeu au delà du milieu de terrain, la bataille est à moitié gagnée. Continuez à faire circuler le ballon jusqu'à ce qu'une opportunité de marquer se présente.

**Normale** Votre équipe adopte une stratégie de réaction, en fonction de celle de l'équipe adverse.

**Défense** Le but de cette stratégie est de défendre le milieu de terrain. Le jeu de votre adversaire dépend des opportunités de passes dans cette zone du terrain, une défense en masse l'empêche de faire des passes et entraîne de nombreux replis, le but étant de l'empêcher de passer en attaque.

**Défense totale** En défense, plutôt que de tenter de gêner le détenteur du ballon, vos joueurs se replient très à l'arrière du terrain. Si un attaquant pénètre dans la surface de réparation, vos joueurs sont suffisamment nombreux pour lui barrer le chemin.

**POSITION**

Après avoir déterminé la bonne formation et la bonne stratégie, utilisez l'option Position pour apporter quelques modifications à la position de vos joueurs sur le terrain.

**Pour modifier la position de vos joueurs sur le terrain :**

1. Activez Position et appuyez sur les touches HAUT/BAS du Pavé-D de manière à mettre en surbrillance la position du joueur sélectionné.
  2. Une fois que la position désirée est en surbrillance, appuyez sur B pour déverrouiller cette position puis utilisez les touches du Pavé-D pour la régler selon vos choix.
  3. Une fois que la position vous convient, appuyez de nouveau sur B pour la verrouiller.
- Répétez cette procédure pour les autres positions.

**COMPOSITION**

Le match commence avec une composition de 10 joueurs et d'un gardien positionnés sur le terrain. Les athlètes restants sont des joueurs de réserve. Vous pouvez faire entrer des joueurs de réserve pour remplacer des joueurs fatigués, des blessés ou des joueurs suspendus.



Écran de composition  
Le nom des joueurs de réserve apparaît en rouge sur la liste

Pour modifier votre composition

1. Activez Composition et mettez le joueur que vous souhaitez retirer de la composition en surbrillance à l'aide des touches HAUT/BAS du Pavé-D.
2. Appuyez sur B. Le nom du joueur apparaît sur l'écran de composition.
3. Mettez le joueur que vous souhaitez lui substituer en surbrillance et appuyez sur B. Le mot Echanger s'affiche.

4. Appuyez de nouveau sur B. Les joueurs permutent.
  - Pour annuler l'échange, appuyez sur la touche DROITE du Pavé-C avant de confirmer l'échange.
  - Répétez l'opération jusqu'à ce que vous soyez satisfait de votre composition.
5. Avant de quitter, il vous faut accepter ou annuler les échanges. Mettez votre choix en surbrillance et appuyez sur B.
  - Vous pouvez modifier votre composition en échangeant les positions de deux joueurs de la composition initiale, ce qui donnera une nouvelle allure à votre équipe.
  - Les avants, les milieux de terrain et les défenseurs ne sont pas tenus de garder leur position initiale sur le terrain ; les gardiens doivent cependant jouer dans les buts.

**REPLACEMENT**

Pendant le match, l'option Remplacement remplace l'option Composition.

Les options de remplacement dépendent du type de match que vous sélectionnez à partir de l'écran Options. Si vous choisissez **SIMULATION**, vous n'avez droit qu'à trois remplacements par match. Si vous choisissez **ACTION** ou **ARCADE**, vous n'êtes soumis à aucune restriction.

- Les remplacements fonctionnent de la même façon que les échanges de joueurs dans la composition. Pour plus d'informations, voir Composition.

**MENU PAUSE**

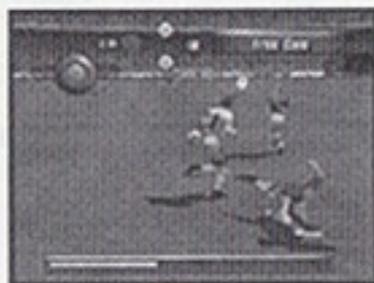
Le menu Pause contient la plupart des éléments du menu Avant-match, auxquels viennent s'ajouter les options suivantes propres au match en cours. Pour plus d'informations, voir Menu Avant-match.

- Pour faire une pause pendant le match, appuyez sur START. Le menu Pause apparaît.
- Pour reprendre le match, mettez en surbrillance **REPRENDRE LE MATCH** et appuyez sur A ou sur START si un élément est en surbrillance.

**RALENTI**

Les actions extraordinaires méritent bien d'être visionnées une deuxième fois, voire trois ou quatre fois. Si vous voulez revoir l'action, choisissez **RALENTI** avant de passer dans la salle d'édition pour rembobiner la cassette.

- Pour lire, appuyez et relâchez A.
- Pour faire une pause, appuyez et relâchez A de nouveau.



- Pour avancer image par image, appuyez plusieurs fois sur A.
- Pour faire défiler la bande vers l'avant, touche DROITE du Pavé-D.
- Pour rembobiner, touche GAUCHE du Pavé-D.
- Pour faire défiler les angles de vue, appuyez sur la TOUCHE HAUT DU PAVÉ-C/TOUCHE BAS DU PAVÉ-C.

Commandes de la caméra mobile :

- Pour sélectionner la caméra mobile, sélectionnez **CAMERA MOBILE** à l'aide de la TOUCHE BAS DU PAVÉ-C.
- Pour faire pivoter la caméra mobile, appuyez sur les touches L ou Z + touches DROITE/GAUCHE du Pavé-D.
- Pour incliner la caméra mobile, appuyez sur les touches L ou Z + touches HAUT/BAS du Pavé-D.
- Pour déplacer la caméra mobile en avant ou en arrière, appuyez sur R + touches DROITE/GAUCHE du Pavé-D.
- Zoom avant/arrière de la caméra mobile, appuyez sur la touche R + touches HAUT/BAS du Pavé-D.

**STATISTIQUES**

Comparez deux équipes à l'aide de huit catégories statistiques : score, arrêts, cartons, tirs cadrés, corners, temps en attaque, en milieu de terrain et en défense.

**RÉSUMÉ DES BUTS**

Jetez un oeil au résumé des buts marqués pendant le match et notez qui a marqué, à quel moment et pour quelle équipe.

**RÉSUMÉ DES CARTONS**

Jetez un oeil au résumé des cartons distribués pendant le match. Le résumé des cartons mentionne le nom des joueurs sanctionnés, l'équipe à laquelle ils appartiennent ainsi que le moment où la faute a été commise.

**Remarque :** vous pouvez appuyer sur les touches GAUCHE/DROITE du Pavé-C pour faire défiler les écrans Statistiques, Résumé des buts et Résumé des cartons pour un aperçu rapide.

**SAUVEGARDER ET CHARGER DES MATCHS**

Si une cartouche mémoire est connectée à l'une de vos manettes, vous pouvez sauvegarder des matchs de la saison, d'un tournoi ou d'éliminatoires après avoir terminé le dernier match et les classements pour reprendre ultérieurement.

**Pour sauvegarder un match :**

1. A partir du menu Fin Match qui s'affiche à la fin d'un match de la saison, d'un tournoi ou d'éliminatoires, choisissez l'option CONTINUER. L'écran Sauvegarder s'affiche.
2. A l'écran de sauvegarde, choisissez la cartouche mémoire sur laquelle vous souhaitez effectuer la sauvegarde. Mettez en surbrillance l'emplacement choisi et appuyez sur la touche A. Un message apparaît vous demandant si vous voulez écraser, si nécessaire, une sauvegarde précédente.

**Pour recharger votre match :**

1. A partir de l'écran Choix match, choisissez CHARGER. L'écran Chargement apparaît.
2. Choisissez la cartouche mémoire à partir de laquelle vous souhaitez recharger le match, puis choisissez l'emplacement à charger. Votre saison, tournoi ou match d'éliminatoires est rechargé.