

Scanné par BFrancois

<http://www.emulation64.fr>



EA
SPORTS.

NBA
Live
99

The EA Sports logo is a circular emblem with a red and blue stylized 'EA' above the word 'SPORTS.' in blue. The NBA Live 99 title is displayed in large, bold, white letters on a dark blue background.

MODE D'EMPLOI

NINTENDO⁶⁴



Emulation64.fr

Actions de base

Attaque/défense

Diriger le joueur	Pavé-D
Course rapide	Touche GAUCHE du pavé C ◀
Sauter	Bouton B

En attaque seulement

Tirer	Bouton B
Passer	Bouton A

En défense seulement

Changer de défenseur	Bouton A
Prendre le ballon des mains de l'attaquant	Touche DROITE du pavé C ▶
Repousser l'attaquant des mains	Touche BAS du pavé C ▼

- En plus de ces actions de base, *NBA Live 99* autorise un grand nombre de gestes techniques supplémentaires (dribbles croisés et changements de direction à 180°, dunks en alley-oop, tactiques en pick-and-roll, etc.). Pour connaître les principales commandes de jeu, reportez-vous au paragraphe *Commandes de référence*, et pour maîtriser parfaitement toutes les actions des joueurs sur le terrain, lisez attentivement la section *Techniques de jeu*.

Table des matières

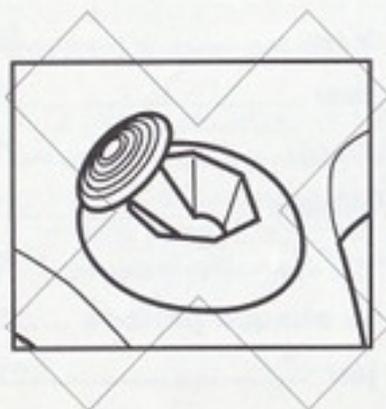
La manette de jeu de la console	Défense16
Nintendo 64™4	Contrôle des défenseurs16
Fonction de la manette de jeu	Actions défensives16
Nintendo 644	Lancers francs17
Introduction5	Menu Pause17
Chargement du jeu5	Temps mort17
Commandes de référence6	Remplacements18
En attaque7	Stratégie18
En défense8	Cameras20
Configuration du jeu8	Options de jeu20
Ecran d'accueil8	Tirs au panier21
Mode de jeu9	Ralenti instanté21
Mode Arcade9	Centre statistique21
Options du menu d'accueil10	Abandonner22
Durée des quarts-temps10	Au terme de chaque période22
Règles10	Modes de jeu22
Niveau technique10	Saison régulière22
Ecrans du menu contextuel10	Ecran des paramètres de la saison22
Options10	Ecran de choix des équipes23
Règles11	Ecran du calendrier des rencontres23
Joueurs12	Playoffs NBA24
Effectifs13	Ecran de choix des équipes
Centre statistique13	en playoffs24
Controller Pak13	Ecran des playoffs NBA24
Ecran des pseudos14	Concours de tirs à 3 points25
Entre-deux d'engagement14	Ecran des concurrents25
Techniques de jeu14	Devant le panier25
Attaque15	Ecran des effectifs25
Déplacements avec et sans la balle15	Ecrans statistiques26
Passes15	Agents libres26
Tirs16	Ecran des joueurs27
Rebonds et claquettes16	

La manette de jeu de la console Nintendo 64™

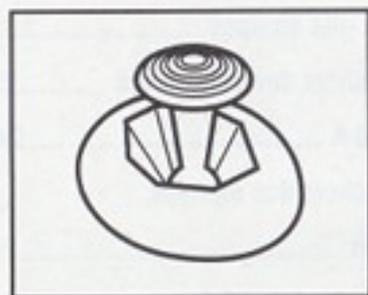
Fonction de la manette de jeu Nintendo 64™

La manette de jeu de la console Nintendo 64™ est dotée d'un joystick analogique pour interpréter les angles et directions de mouvement. Ceci permet un contrôle très précis jusqu'alors inimaginable avec la manette multidirectionnelle classique.

Lorsque vous mettez votre console sous tension, ne déplacez pas le joystick de la manette de sa position de départ.



Si, au moment où vous allumez la console, le joystick est incliné (comme dans la figure ci-contre), c'est cette position qui sera retenue comme position de référence. Les jeux utilisant le joystick ne pourront pas fonctionner correctement.



Pour redéfinir la position de référence du joystick une fois la partie commencée, faites le revenir à sa position centrale (voir ci-contre), puis appuyez sur START tout en maintenant enfoncées les touches L et R.

Le joystick est un instrument de haute précision, veillez à ne pas renverser de liquides ni à insérer d'objets à l'intérieur de celui-ci.

Introduction

C'est avec une immense fierté que EA SPORTS™ vous propose aujourd'hui *NBA Live 99* sur Nintendo® 64. Depuis l'entre-deux d'engagement jusqu'au coup de sirène final, la simulation de basket de référence vous offre une jouabilité absolument sans égale et la représentation graphique des joueurs la plus réaliste à ce jour. Avec la N64™, c'est tout l'esprit du basket professionnel américain qui prend vie sur votre écran.

Les points forts de *NBA Live 99* :

- Le réalisme enthousiasmant des authentiques équipes et joueurs de la NBA®.
- Avec le contrôle direct des passes, des tirs et du changement de joueur, vous pouvez passer à l'attaquant le mieux démarqué, conserver la maîtrise totale de vos dunks et lay-ups et prendre le contrôle du défenseur de votre choix.
- Un mode Arcade qui simplifie la configuration des matchs, oublie les règles de jeu et met l'accent sur le plaisir. A essayer absolument pour l'action pure.
- Une option "Dunks monstrueux" grâce à laquelle vous pouvez exprimer toute votre détermination au panier.
- Un concours de tirs à 3 points jouable en écran partagé comme en plein écran.
- Une intelligence artificielle orientée vers l'action – les joueurs contrôlés par la console trouvent d'eux-mêmes la faille pour vous mettre en échec.
- Quatre niveaux de difficulté technique, dont un niveau extrême "Superstar" que vous réserverez pour le moment où vous serez prêt à relever le défi ultime de *NBA Live 99*.

Pour en savoir plus sur ce titre et tous les autres du catalogue d'EA SPORTS, visitez son site Internet à l'adresse www.easports.com

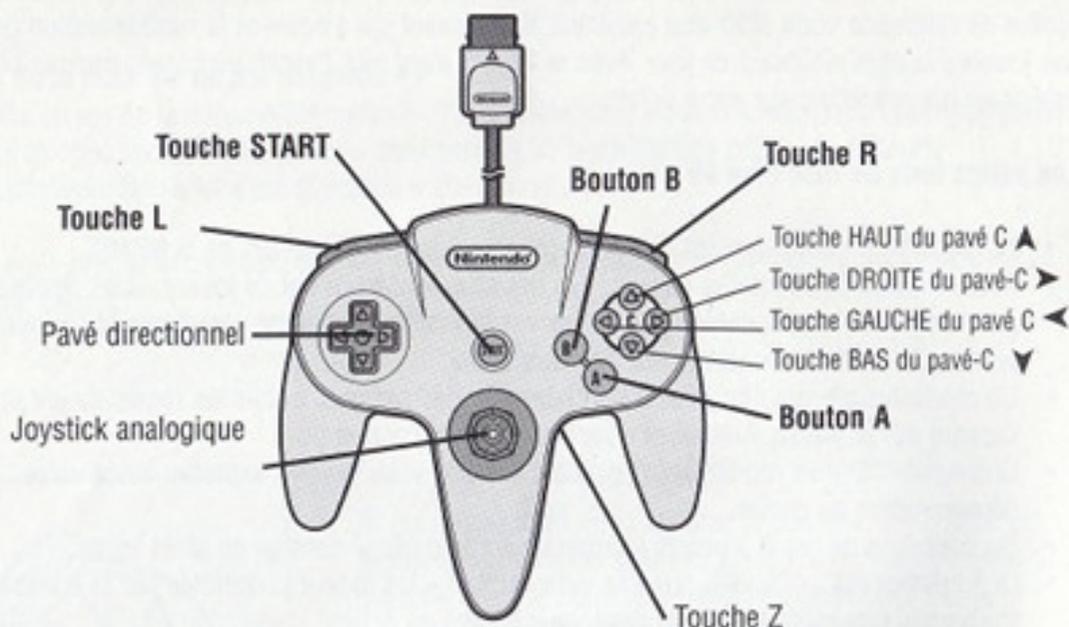
Chargement du jeu

1. Eteignez votre console Nintendo 64.

ATTENTION : ne jamais mettre ou enlever une cartouche de jeu lorsque la console est allumée.

2. Vérifiez qu'une manette de jeu est branchée dans le connecteur 1 de la console.
3. Si vous jouez contre un ami, branchez l'autre manette de jeu dans le connecteur 2.
4. Introduisez la cartouche de jeu dans la console. Appuyez fermement pour bien la verrouiller en place.
5. Allumez la console. Pour la suite, reportez-vous plus loin au paragraphe *Ecran d'accueil*. Si votre écran reste noir, recommencez depuis le début, au point 1.

Commandes de référence



Remarque : le joystick analogique s'utilise exactement de la même manière que le pavé directionnel classique aussi bien dans les menus de l'interface que dans la simulation. Les touches Z et L commandent les mêmes actions. Lorsque dans le présent manuel il vous est expliqué que vous devez appuyer sur la touche L, vous pouvez également utiliser la touche Z à la place.

Commandes dans les menus

Action	Commande
Changer d'option du menu	Pavé-D haut/bas
Changer le choix de l'option	Pavé-D gauche/droite
Changer l'option secondaire	Touches L/R
Sélectionner	Bouton A
Annuler/retourner à l'écran précédent	Bouton B
Ouvrir l'écran suivant	Touche START
Faire défiler la suite des infos	Pavé-D (une flèche doit être visible)
Ouvrir le menu contextuel	Touche Z disponible uniquement dans certains écrans
Ouvrir l'Aide	Touche HAUT du pavé C ▲

Commandes générales de jeu

Diriger le joueur	Pavé-D
Interrompre le match (Pause)	Touche START

En attaque**Avec la balle**

Dribble croisé Touche DROITE du pavé-C (appuyer en continu pour dribbler entre les jambes)	C >
Passer (choix du destinataire avec le Pavé-D)	Bouton A
180° Touche BAS du pavé-(app. brièvement) /Dos au panier (appuyer en continu)	C ▼
Bouton Tirer (appuyer pour sauter; relâcher pour tirer)	B
Accélérer	Touche GAUCHE du pavé-C <
Déplacer un joueur	Stick multidirectionnel
Appeler un écran	Touche HAUT du pavé-C ▲

- Pour faire une **passe directe** à un joueur précis, appuyez sur les touches R + C <, C >, C ▲, ou C ▼ touche GAUCHE, DROITE, HAUT ou BAS du pavé-C
- Pour faire un **tir direct** (dunk ou lay-up près du panier), appuyez sur les touches L + C <, C >, C ▲, ou C ▼ touche GAUCHE, DROITE, HAUT ou BAS du pavé-C

Sans la balle (en mode bloqué sur un joueur)

Faire tirer le joueur contrôlé par la console	Touche C ▼
Appeler la passe par le joueur contrôlé par la console	Touche C ▲
Repousser l'adversaire avec les mains	Touche C >

En défense

Prendre la balle des mains de l'attaquant	Touche BAS du pavé-C ▼
Changer de défenseur (choix du joueur avec le pavé-D)	Bouton A
Sauter au rebond ou au contre	Bouton B
Repousser l'attaquant des mains Touche GAUCHE du pavé- (combinaison C ◀ + C ▶ pour encore plus d'agressivité)	C ◀
Demander une prise à deux	Touche HAUT du pavé-C ▲
Course rapide	Touche GAUCHE du pavé-C ◀

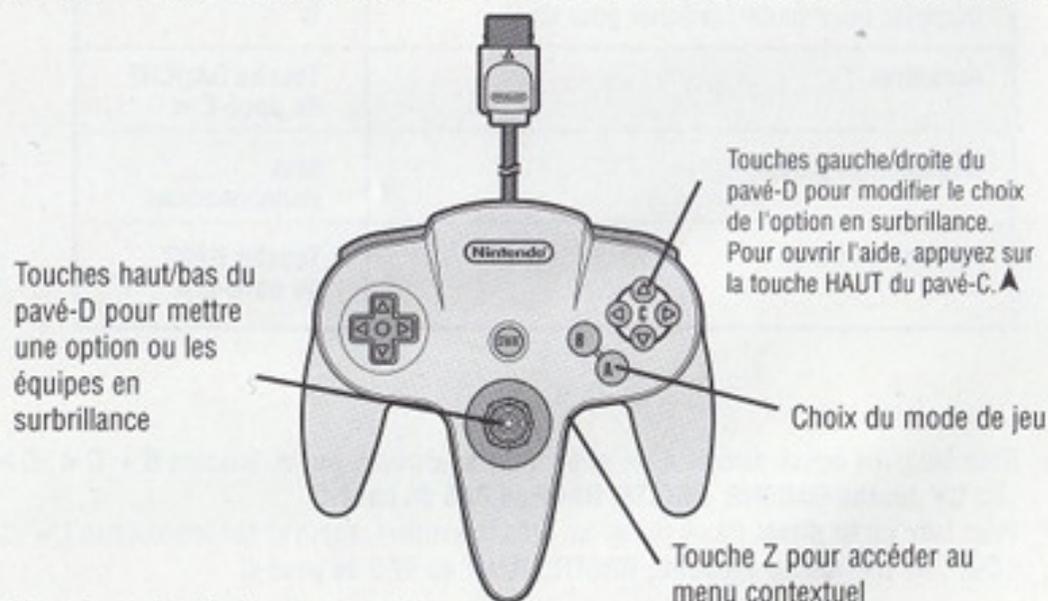
- Pour prendre le contrôle **direct** d'un **défenseur précis**, appuyez sur les touches **R + C◀, C▶, C▲**, or **C▼** touche **GAUCHE, DROITE, HAUT** ou **BAS** du pavé-C.
- Pour prendre le contrôle du défenseur **le plus proche du panier**, appuyez sur les touches **L + R**.
- Pour **faire face** à l'attaquant en duel avec votre défenseur, appuyez sur la touche **L**.

Configuration du jeu

Ecran d'accueil

Le tout premier écran à s'ouvrir à l'issue de la séquence d'introduction de *NBA Live 99* est l'écran Compétition. C'est par son intermédiaire que vous choisissez le mode dans lequel vous allez jouer, ainsi que toutes les autres options de jeu.

Remarque : dans le présent manuel, tous les choix par défaut des options sont indiqués en gras.



Pour sélectionner les équipes protagonistes :

1. Utilisez les touches haut/bas du Pavé-D pour mettre en surbrillance l'équipe locale ou celle des visiteurs.
 2. Utilisez les touches gauche/droite du Pavé-D pour parcourir les équipes disponibles.
- Appuyez sur **START** pour ouvrir l'écran suivant. Celui-ci est intitulé Pseudos (explications détaillées au paragraphe *Ecran des pseudos*).

Mode de jeu

- Arcade** En choisissant ce mode, vous accédez rapidement au terrain pour y disputer un match facile à jouer, sans règles ou presque.
- Match d'exhibition** Vous disputez hors championnat un match ponctuel avec l'équipe NBA ou de All-Star de votre choix, ou même une Dream Team que vous composerez vous-même.
- Saison régulière** Mettez à l'épreuve la régularité et l'endurance de votre équipe favorite au cours d'une saison complète de la NBA (explications détaillées au paragraphe *Saison régulière*).
- Playoffs** Vivez l'excitation des playoffs NBA sans avoir à disputer toute la saison qui les précède normalement (explications détaillées au paragraphe *Playoffs*).
- Concours de tirs** Marquez un maximum de paniers à 3 points dans le cadre de ce concours ouvert jusqu'à 8 tireurs à la fois (explications détaillées au paragraphe *Concours de tirs*).

Mode Arcade

Ce mode vous transporte rapidement jusqu'au parquet pour y disputer un match débridé où le plaisir est roi. Si vous n'avez pas envie de prendre le temps de configurer le jeu dans ses moindres détails, c'est le mode qu'il vous faut. Deux touches à presser et c'est parti !

Pour préparer un match en mode Arcade :

1. Dans le menu d'accueil intitulé **Compétition**, sélectionnez **Arcade**.
2. Choisissez les deux équipes protagonistes (touches haut/bas du Pavé-D pour passer de l'équipe locale à celle des visiteurs et vice versa, puis touches gauche/droite pour parcourir les équipes disponibles), puis définissez les options de jeu.

Dunks monstrueux Lorsque vous choisissez **OUI** pour cette option, les joueurs sautent plus haut, pour des dunks plus spectaculaires.

Graphismes Arcade Cette option active/désactive un mode graphique particulier (choix **OUI/NON**).

Effets sonores Arcade Cette option active/désactive des effets sonores particuliers (choix **OUI/NON**).

3. Dès lors que vous avez fait votre choix pour les équipes et les options de jeu, appuyez sur la touche **START**. L'écran Pseudos s'ouvre aussitôt.
4. Utilisez les touches gauche/droite du Pavé-D pour choisir l'équipe que vous contrôlerez pendant le match, puis appuyez sur **START** pour débiter la rencontre.
- Pour confier le contrôle d'une équipe à la console, laissez le symbole représentant une manette de jeu au centre de l'écran.

Comment jouer :

Pour connaître l'essentiel des commandes de jeu, reportez-vous au paragraphe *Commandes de référence*.

- Pendant la rencontre, appuyez sur la touche **START** pour l'interrompre momentanément et ouvrir le menu de pause. Celui-ci propose un certain nombre d'options (explications détaillées au paragraphe *Menu Pause*). Appuyez une nouvelle fois sur **START** pour reprendre le cours du match.

Options du menu d'accueil

Les options de l'écran Compétition varient en fonction du mode de jeu sélectionné. Les paragraphes qui suivent décrivent toutes les options disponibles en modes Match d'exhibition, Saison régulière et Playoffs.

- Pour les modes Concours de tirs et Arcade, consultez les paragraphes qui leur sont spécifiquement consacrés.

Durée des quarts-temps

Définissez la durée des quarts-temps comme vous le souhaitez entre 2 et 12 minutes. La durée par défaut est de 3 minutes.

Règles

Choisissez OUI si vous préférez le réalisme absolu (les joueurs se fatiguent, peuvent se faire blesser et être exclus du match après un nombre variable de fautes), ou NON pour jouer sans aucune règle, à l'exception de l'obligation de tirer dans un délai de 24 secondes après chaque remise en jeu. Le choix A DEFINIR vous permet en outre de fixer les règles une par une, comme vous le voulez.

Niveau technique

Rookie	Le plus facile. Marquer n'est pas difficile, et l'équipe contrôlée par la console ne vous mène pas la vie trop dure.
Titulaire	Difficulté moyenne. La console durcit le jeu – il vous faut vous démenner davantage pour marquer.
All-Star	Testez votre niveau face à un adversaire beaucoup plus affûté tant en attaque qu'en défense.
Superstar	A éviter tant que vous n'avez pas fait vos preuves en niveau All-Star.

Ecrans du menu contextuel

Depuis l'écran Compétition, vous pouvez appuyer sur la touche Z pour ouvrir le menu contextuel de *NBA Live 99*. Celui-ci permet d'accéder rapidement à des écrans complémentaires qui autorisent un grand nombre d'actions : fixer les règles de jeu, définir les diverses options, visualiser et réorganiser les effectifs d'équipes, suivre les résultats des pseudos sauvegardés, et charger des positions enregistrées. Tous ces écrans font l'objet d'une description complète ci-après.

- Pour sélectionner une option du menu contextuel, mettez-la en surbrillance avec les touches haut/bas du Pavé-D et appuyez sur le bouton **A**.

Options

L'écran des options vous permet de définir les options relatives à la sonorisation et à l'affichage du jeu, ainsi qu'à la compétition en général.

Langue	Utilisez les touches gauche/droite du Pavé-D pour afficher le jeu en ANGLAIS , FRANÇAIS , ALLEMAND , ESPAGNOL ou ITALIEN .
Joueurs avec élan	Lorsque cette option est activée (choix OUI), les joueurs ont beaucoup d'inertie dans leurs déplacements. Désactivée au contraire, elle les prive de tout élan.
Volume de la musique	Permet de régler le volume sonore de la musique d'accompagnement des menus, proportionnellement à la longueur de l'indicateur coloré.
Volume des effets sonores	Permet de régler le volume sonore des bruitages.
Volume des spectateurs	Règle le volume sonore des clameurs du public.
Volume des voix	Règle le volume sonore des commentaires.
Ralenti automatique	Vous réglez ici la fréquence avec laquelle les plus belles actions vous sont automatiquement repassées au ralenti.
Aide de l'équipe perdante	Activée, cette option fait en sorte d'améliorer les performances de l'équipe en retard à la marque (choix OUI/NON).
Dunks au ralenti	Vous avez le choix entre activer ou désactiver le ralenti automatique pour les dunks spectaculaires (choix OUI/NON).
Joueurs identifiés par	Cette option permet d'identifier les joueurs sur le terrain en affichant l'une des informations suivantes à leurs pieds : NOM , POSTE (MJ, AR, etc.), NUMERO ou NUMERO DE POSTE . Le choix — indique que les joueurs ne seront pas identifiés.
Identification	Permet de choisir quels joueurs seront identifiés sur le terrain : le JOUEUR ACTIF , les joueurs de l' EQUIPE ACTIVE ou TOUS LES JOUEURS .
Score en incrustation	Activée, cette option permet de maintenir en permanence l'affichage du score à l'écran (choix OUI/NON).
Dunks monstrueux	Lorsque vous choisissez OUI , les joueurs sautent plus haut, pour des dunks plus spectaculaires.
Graphismes Arcade	Cette option active/désactive un mode graphique particulier (choix OUI/NON).
Effets sonores Arcade	Cette option active/désactive des effets sonores particuliers (choix OUI/NON).

En mode **Concours de tirs**, toutes les options utilisables s'affichent également, dont une spécifique :

Adversaires à contrôle AUTO Choisissez **VOIR TIRER** si vous souhaitez assister à la performance des tireurs contrôlés par la console, ou **SIMULER LES SERIES** pour ne voir tirer que les concurrents contrôlés manuellement.

En mode **Arcade**, l'option **LANGUE** est la seule disponible dans le menu contextuel (sélectionnez **OPTIONS**, puis la langue de votre choix).

Règles

Vous utilisez cet écran pour définir les règles de jeu et les options de simulation.

Règles Vous pouvez choisir de jouer avec ou sans règles (choix **OUI** ou **NON**), ou avec un règlement que vous fixez vous-même (choix **A DEFINIR**). Si vous modifiez une seule des règles décrites ci-après, le style passe automatiquement en mode **A DEFINIR**.

- Fautes défensives** Le curseur (réglé au minimum par défaut) détermine la fréquence avec laquelle les fautes défensives sont sifflées par l'arbitre, proportionnellement à la longueur de l'indicateur coloré.
- Fautes offensives** L'option définit la fréquence avec laquelle l'arbitre siffle les passages en force (curseur réglé par défaut au minimum).
- Exclusion après** Cette option permet de fixer le nombre de fautes au-delà duquel les joueurs sont exclus du match (entre 2 et 8 FAUTES), ou de désactiver la fonction (choix **JAMAIS**). Dans la NBA, les joueurs sont exclus du match à leur 6^{ème} faute personnelle.
- Sorties de balle** Vous choisissez ici de jouer ou non avec cette règle du basket (choix OUI/**NON**).
- Retours en zone** Vous choisissez ici de jouer ou non avec cette règle du basket (choix OUI/**NON**).
- Marchés** Vous choisissez ici de jouer ou non avec cette règle du basket (choix OUI/**NON**).
- Contres illégaux** Lorsque cette option est activée, il est interdit aux défenseurs de toucher la balle après un tir dès lors qu'elle a entamé sa descente vers le panier et n'a pas encore touché le cercle (choix OUI/**NON**).
- Défense illégale** Lorsque cette option est activée, vous n'avez pas le droit de défendre en zone ; vous devez obligatoirement défendre contre votre vis-à-vis direct. Vous ne pouvez pas non plus faire de prise à deux sur un autre joueur que le porteur de la balle (choix OUI/**NON**).
- Règles des 3 secondes** Lorsque l'option est activée, les attaquants sont sifflés pour faute s'ils restent plus de 3 secondes dans la raquette. L'horloge des 3 secondes est réinitialisée chaque fois que la balle touche le cercle (choix OUI/**NON**).
- Règles des 5 secondes** Lorsque cette option est activée, vous avez l'obligation de remettre la balle en jeu dans un délai de 5 secondes.
- Règles des 10 secondes** Lorsque cette option est activée, vous disposez de 10 secondes maximum après la remise en jeu pour remonter le ballon jusqu'à la zone adverse (choix OUI/**NON**).
- Horloge des 24 secondes** Lorsque l'option est activée, vous disposez d'un délai de 24 secondes maximum par possession offensive pour tirer. L'horloge est remise à 24 secondes chaque fois qu'un tir touche le cercle, qu'une faute est sifflée ou que la possession change d'équipe (choix OUI/**NON**).
- Fatigue physique** Activée, cette option tient compte de la fatigue des joueurs tout au long du match. Si vous ne faites pas les remplacements qui s'imposent, la console s'en charge à votre place (choix OUI/**NON**).
- Blessures** Lorsque vous activez cette option, il existe un risque infime que les joueurs se blessent chaque fois qu'ils sont mis à terre (choix OUI/**NON**).

Joueurs

Cette option ouvre un écran dans lequel vous pouvez afficher un portrait détaillé des joueurs, en créer de nouveaux et modifier ceux déjà créés. Pour des explications plus détaillées, reportez-vous au paragraphe *Ecran des joueurs*.

Effectifs

Cette option ouvre un écran dans lequel vous pouvez entre autres choses : contrôler la composition des équipes et en modifier l'ordre sur le banc, organiser des transferts de joueurs entre équipes, recruter des agents libres et révoquer des joueurs actifs. Pour des explications plus détaillées, reportez-vous au paragraphe *Ecran des effectifs*.

Centre statistique

Cette option ouvre l'écran du même nom dans lequel vous pouvez consulter les statistiques individuelles des joueurs (ainsi que d'autres informations les concernant), les statistiques collectives des équipes et vos statistiques personnelles.

- Pour alterner entre les statistiques individuelles, collectives et personnelles, utilisez la touche DROITE du pavé-**C** ➤
- Pour changer de classe statistique, utilisez la touche BAS du pavé- **C** ▼

Stats individuelles Les classes disponibles sont CETTE SAISON (en mode Saison régulière), CES PLAYOFFS (en mode Playoffs), **SAISON 97/98**, PROFIL DES JOUEURS et POTENTIELS.

Stats collectives Vous pouvez consulter les statistiques dans les classes CETTE SAISON (en mode Saison régulière), CES PLAYOFFS (en mode Playoffs) et **SAISON 97/98**.

Controller Pak

Cette option ouvre l'écran qui vous permet de sauvegarder et charger vos paramètres de jeu, votre position dans la saison régulière ou les playoffs, ou encore les effectifs des équipes, lorsque vous les modifiez.

Remarque : ne jamais mettre ou enlever un Controller Pak pendant la sauvegarde ou le chargement d'un fichier.

Charger les paramètres Vous permet de rappeler une configuration particulière du jeu que vous avez préalablement sauvegardée.

Charger des effectifs Vous permet de charger une sauvegarde d'effectifs.

Charger une saison ou des playoffs Vous permet de reprendre le cours d'une saison régulière ou de playoffs au point où vous en étiez arrivé au moment de la dernière sauvegarde.

Sauvegarder les paramètres Lorsque vous modifiez les règles et les diverses options de jeu, cette option vous permet de les sauvegarder au cas où vous souhaiteriez pouvoir les réutiliser par la suite.

Sauvegarder les effectifs Lorsque vous créez ou modifiez des joueurs, ou en échangez entre équipes, cette option vous permet de les sauvegarder pour pouvoir les rappeler par la suite.

Sauvegarder la saison ou les playoffs Vous permet de sauvegarder la position à laquelle vous êtes arrivé dans la saison ou les playoffs que vous disputez.

Gestion de fichiers Cette option vous permet de gérer l'espace de stockage disponible dans chaque Controller Pak. Cet espace est exprimé en pages, dont le nombre disponible et occupé est clairement indiqué, ainsi que la taille de chaque fichier. Ainsi, vous pouvez gérer vos pages très facilement.

Ecran des pseudos

C'est dans cet écran que vous pouvez choisir l'équipe et éventuellement le joueur que vous souhaitez contrôler. Il vous permet en outre de choisir, créer ou modifier votre pseudo.

- Dans cet écran, chacune des manettes branchées à la console est représentée par un symbole.

Symbole de manette de jeu

Pour sélectionner l'équipe que vous voulez contrôler, placez le symbole de votre manette sous l'une ou l'autre équipe avec les touches gauche/droite du Pavé-D



Pour parcourir les pseudos existants, utilisez les touches haut/bas du Pavé-D

Le niveau technique est indiqué par une ou plusieurs étoiles en regard du symbole de manette (utilisez les touches L/R pour en augmenter/réduire le nombre)

Pour confier à la console le contrôle d'une des deux équipes, laissez le symbole de manette au milieu de l'écran

Pour créer un nouveau pseudo (impossible en mode Arcade) :

1. Après avoir choisi l'équipe que vous contrôlerez, utilisez les touches gauche/droite du Pavé-D jusqu'à afficher NOUVEAU.
2. Appuyez sur le bouton **A** pour composer le pseudo. Utilisez les touches haut/bas du Pavé-D pour parcourir les lettres de l'alphabet, et la touche droite pour passer au caractère suivant du pseudo. Pour effacer une lettre, appuyez sur sur la touche BAS du pavé-**C** ▼
3. Pour valider le pseudo composé, appuyez sur le bouton **A**. Pour supprimer le pseudo en surbrillance, appuyez sur la touche BAS du pavé-**C** ▼

Pour contrôler un joueur unique sur le terrain (mode bloqué indisponible en mode Arcade) :

1. Appuyez sur la touche **C3** pour activer le mode bloqué qui vous permet de contrôler le joueur de votre choix, et lui seul, pendant tout le match.
 2. Utilisez les touches haut/bas du Pavé-D pour parcourir les joueurs de votre équipe.
- Dès lors que vous et vos amis avez chacun terminé de choisir votre équipe, votre pseudo et éventuellement le joueur contrôlé, appuyez sur la touche **START** pour commencer le match.

Entre-deux d'engagement

Tous les matchs débutent par un entre-deux entre les pivots, après une présentation rapide.

- Pour écouter la présentation et jouer directement l'entre-deux, appuyez sur la touche **START**.
- Pour sauter à l'entre-deux, appuyez sur le bouton **B** lorsque la balle commence à retomber.

Techniques de jeu

Le joueur que vous contrôlez est repéré par un cercle de couleur. Lorsqu'il est en possession de la balle, le cercle se remplit de cette couleur ; le reste du temps, il s'affiche en trait seulement. Si votre joueur sort de l'écran, une flèche de la même couleur que le cercle qui le désigne pointe dans sa direction. Commandez alors le déplacement du joueur dans le sens inverse de la flèche pour le ramener dans l'écran de jeu.

Dans *NBA Live 99* comme dans la réalité, l'attaque et la défense requièrent des qualités différentes. Alors que le Pavé-D sert toujours au déplacement du joueur contrôlé, les autres touches ont des fonctions différentes selon que vous êtes en attaque ou en défense. C'est pourquoi vous devez commencer par apprendre les commandes avant de pouvoir vous concentrer pleinement sur votre jeu et votre stratégie.

INFO EA Lorsque le cercle qui désigne votre joueur clignote, cela signifie qu'il est "chaud" et que ses performances sont temporairement augmentées.

Remarque : les commandes indiquées dans le présent manuel sont celles par défaut. Elles ne sont plus valables si vous modifiez la configuration de votre manette. Pour plus de détails à ce propos, reportez-vous au paragraphe *Options de jeu, option Commandes de jeu*.

Attaque

Savoir passer et tirer ne suffit pas. Pour devenir un joueur vraiment complet, vous devez en plus développer des talents de manieur de ballon, de passeur et de meneur de jeu.

Déplacements avec et sans la balle

- Pour **diriger** votre joueur, utilisez la touche du Pavé-D correspondant à la direction dans laquelle vous voulez le déplacer. Lorsque vous relâchez la touche, il s'immobilise mais continue à dribbler, s'il est en possession de la balle.

INFO EA Lorsque vous tirez en extension, vous devez avoir lancé la balle avant que vos pieds aient touché le sol, sous peine de commettre une faute de marché (à condition que l'option MARCHES ait été réglée sur OUI).

- Pour exécuter un **180°**, appuyez brièvement sur la touche BAS du pavé **C▼** (si vous tenez la touche appuyée, votre joueur se place **dos au panier** et à son défenseur).
- Pour exécuter un **dribble croisé** (dribble d'une main à l'autre), appuyez brièvement sur la touche DROITE du pavé **C▶** (si vous tenez la touche appuyée, votre joueur dribble entre ses jambes).
- Pour **demandeur un écran** lorsque votre joueur est le porteur de la balle, appuyez sur la touche HAUT du pavé **C▲** sans toucher au Pavé-D.
- Pour **courir plus vite**, appuyez sur la touche GAUCHE du pavé **C◀** pendant toute la durée du déplacement.

Passes

Passer au tireur démarqué ou au joueur en forme du moment, c'est la clef de la réussite en attaque.

- Pour **passer au coéquipier par défaut** auquel votre joueur fait face, appuyez sur le bouton **A**.
- Pour **passer directement à un coéquipier précis**, appuyez en continu sur la touche **R**. Les quatre autres joueurs de l'équipe sont alors repérés par des symboles de passe correspondant aux touches de la manette (touches GAUCHE, DROITE, HAUT ou BAS du pavé **C◀**, **C▶**, **C▲**, et **C▼**). Appuyez sur la touche **R** + la touche appropriée pour passer directement au joueur désigné.
- Pour **conserver le contrôle du passeur** (idéal pour les actions en passe-et-va), appuyez en continu sur le bouton **A**. Lorsque vous la relâchez, la balle vous est immédiatement rendue.
INFO EA Si vous voyez que votre défenseur vous serre de trop près et risque d'intercepter la passe de retour, ou que le porteur de la balle (alors contrôlé par la console) a une bonne position de tir, vous pouvez le faire tirer en appuyant sur la touche BAS du pavé **C▼**.
- Pour faire une passe pour un **alley-oop automatique**, passez à un joueur qui a la voie libre jusqu'au panier. S'il est en position pour sauter (et s'il *peut dunker*), l'action est automatiquement exécutée.
- Pour faire une passe pour un **alley-oop manuel** à un joueur démarqué près du panier, appuyez sur les touches **L** + touche HAUT du pavé **C▲**. Si votre coéquipier a la voie libre jusqu'au panier, il saute pour exécuter le alley-oop.

Tirs

Tous les joueurs tirent de manière différente selon leur adresse et leur position sur le parquet. A l'extérieur, le tir en extension est pratiquement obligatoire, tandis que dans la raquette le tireur peut choisir entre un bras roulé, un lay-up ou le dunk.

- Pour **tirer**, appuyez en continu sur le bouton **B**. Vous donnez l'impulsion finale à la balle en relâchant le bouton au point culminant de votre saut.
- Pour **tirer directement** (tenter un dunk ou un lay-up lorsque vous êtes tout près du panier), appuyez sur les touches **L** + touche GAUCHE, DROITE, HAUT ou BAS du pavé **C<**, **C>**, **C▲**, ou **C▼**

INFO EA Si vous appuyez sur le bouton **A** avant de relâcher le bouton **B**, vous pouvez faire une passe au lieu de tirer.

- Pour tirer en extension **en avançant vers le panier**, utilisez le Pavé-D en direction du panier tout en appuyant sur le bouton **B**.
- Pour tirer en extension **en reculant par rapport au panier**, utilisez le Pavé-D dans la direction opposée à celle du panier tout en appuyant sur le bouton **B**.
- Pour faire tirer un joueur contrôlé par la console, appuyez sur la touche BAS du pavé **C▼** (avancez le joueur que vous contrôlez sous le panier pour gagner un éventuel rebond).
- Pour lever la balle et faire une **feinte de tir**, appuyez brièvement sur le bouton **B**.

INFO EA Pour protéger la balle dès lors que vous avez cessé de dribbler pour feinter le tir, appuyez sur la touche GAUCHE du pavé **C>**. Votre joueur tient alors la balle au-dessus de sa tête (pour le faire travailler en pivot, appuyez sur la touche BAS du pavé-**C▼**).

Rebonds et claquettes

Rien ne vous empêche de monter très rapidement au rebond après chaque tir. Si le joueur que vous contrôlez est en bonne position, il essaie de conclure le panier par une claquette.

- Pour **sauter** pour gagner le rebond ou faire une claquette, appuyez sur le bouton **B**.

Défense

C'est en défense que les matchs se gagnent. Car vous aurez beau marquer tous les paniers possibles et imaginables, la victoire vous sourira rarement si vous ne parvenez pas à stopper l'équipe adverse.

Contrôle des défenseurs

Exploitez les techniques de prise de contrôle décrites ci-après pour trouver la stratégie défensive qui fera le plus efficacement échec à l'attaque mise en place par votre adversaire.

- Pour **prendre le contrôle** du défenseur le plus proche de la balle (et intercalé entre le porteur et le panier), appuyez sur le bouton **A** sans toucher au Pavé-D.
- Pour prendre le contrôle du défenseur le plus proche de la balle dans une **direction donnée**, utilisez le Pavé-D dans la direction de celui-ci et appuyez sur le bouton **A**.
- Pour prendre **directement le contrôle** d'un joueur où qu'il se trouve sur le parquet, appuyez sur les touches **R** + touche GAUCHE, DROITE, HAUT ou BAS du pavé **C<**, **C>**, **C▲**, ou **C▼**
- Pour prendre le contrôle du défenseur **le plus proche du panier**, appuyez sur les touches **L** + **R**.

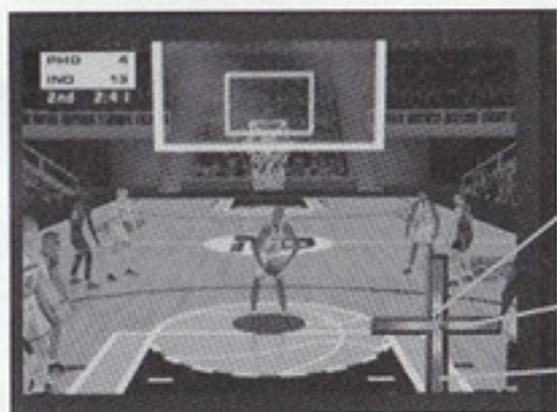
Actions défensives

- Pour **sauter** pour écarter un tir ou gagner un rebond, appuyez sur le bouton **B**.
- Pour tenter de **prendre la balle des mains** d'un attaquant, appuyez sur la touche la touche BAS du pavé **C▼**
- Pour **repousser** l'attaquant avec les mains, appuyez sur la touche DROITE du pavé **C>**. Pour défendre encore plus agressivement, appuyez simultanément sur les touches GAUCHE et DROITE du pavé **C<** + **C>** (attention à la faute défensive que l'arbitre risque alors de vous siffler).

- Pour demander une **prise à deux**, appuyez sur la touche HAUT du pavé **C▲** sans toucher au Pavé-D.
- Pour **faire face** à votre vis-à-vis, appuyez en continu sur la touche L. Votre joueur conserve une posture défensive en restant dos au panier.

Lancers francs

Lorsque les arbitres constatent une infraction, ils sifflent pour arrêter l'action. Si la faute justifie un lancer franc, le joueur qui en a été victime se met en place sur la ligne des lancers, et



l'indicateur qui va vous permettre de régler le tir, le T-Meter™, s'affiche à l'écran.

La balle se déplace horizontalement de gauche à droite et de droite à gauche pour déterminer la précision en direction du lancer.

- Appuyez sur le bouton **B** lorsque la balle est au centre de l'indicateur pour orienter horizontalement votre lancer.

La balle se déplace verticalement de haut en bas et de bas en haut pour déterminer la distance du lancer.

- Appuyez sur le bouton **B** lorsque la balle est au centre de l'indicateur pour régler la distance du lancer. Le joueur tire. Le jeu reprend normalement après le dernier lancer.

La vitesse de déplacement de la balle dans l'indicateur est déterminée par l'adresse du joueur au lancer franc et par le niveau technique choisi pour le match.

Menu Pause

L'écran de pause s'ouvre chaque fois que vous appuyez sur la touche START pour interrompre le cours du match. C'est par son intermédiaire que vous pouvez demander un temps mort, remplacer un joueur sur le terrain, etc. Les options TEMPS MORT et REMPLACEMENTS ne sont pas toujours disponibles – vous ne pouvez par exemple remplacer un joueur que lorsque l'horloge de jeu est arrêtée. Lorsque des options sont estompées, vous ne pouvez pas les sélectionner.

Remarque : en mode **Arcade**, le menu Pause ne contient que les options suivantes : Ralenti instantané, Pseudos, Commandes de jeu et Abandonner.

Temps mort

Vous pouvez interrompre le match avec le menu Pause à tout moment. Toutefois, vous ne pouvez demander un temps mort que lorsque votre équipe est en possession de la balle ou le jeu est arrêté pour cause de balle injouable. Le nombre restant est indiqué entre parenthèses à la suite de l'option TEMPS MORT. Chaque équipe en a droit à 7 par match.

Pour demander un temps mort :

- Sélectionnez l'option TEMPS MORT dans le menu Pause. L'option REMPLACEMENTS devient

disponible si elle ne l'était pas déjà.

Remplacements

Vous pouvez remplacer vos joueurs lorsque l'horloge de jeu est arrêtée : à la pause entre les quarts-temps, pendant un temps mort ou à la suite d'une infraction (faute ou sortie de balle). L'option n'est pas disponible lorsque l'horloge tourne.

Pour faire un remplacement :

1. Horloge de jeu arrêtée, sélectionnez l'option **REPLACEMENTS** dans le menu de pause. L'écran du même nom s'ouvre aussitôt et affiche la liste de vos cinq joueurs sur le terrain.
 - Pour parcourir les statistiques des joueurs dans le match en cours, utilisez les touches gauche/droite du Pavé-D.
 - Vous pouvez aussi vérifier le profil et les potentiels des joueurs, ainsi que leurs statistiques pour la saison 97/98, en appuyant sur la la touche **BAS** du pavé **C▼**
 2. Utilisez les touches haut/bas du Pavé-D pour sélectionner le joueur que vous voulez faire sortir et appuyez sur le bouton **A**. Son nom reste en surbrillance.
 3. Sélectionnez le joueur que vous voulez faire entrer à sa place et appuyez une nouvelle fois sur le bouton **A** pour l'intégrer au cinq sur le terrain.
 - Pour étudier l'effectif de l'équipe adverse, appuyez sur la touche **DROITE** du pavé **C▶**
 - Pour quitter en validant le remplacement, appuyez sur la touche **START** (bouton **B** pour l'annuler).
- INFO EA** Pour adapter rapidement votre cinq à la situation sur le terrain, utilisez les touches L/R pour parcourir les cinq prédéfinis : **ACTUEL**, **DE DEPART**, **A 3 POINTS**, **RAPIDE**, **GRANDS JOUEURS**, **LANCER FRANC** et **12^E HOMME**.

Stratégie

La console s'occupe de sélectionner automatiquement les stratégies offensive et défensive basées sur les véritables systèmes tactiques utilisés dans la NBA. Toutefois, si vous souhaitez adapter votre stratégie au plus près, vous pouvez la choisir directement dans le menu Stratégie.

- Pour changer rapidement les duels défensifs, appuyez sur la touche **C▼**. L'écran correspondant s'ouvre aussitôt.

Duels défensifs

Cet écran vous permet non seulement de définir les duels défensifs, mais aussi de fixer l'agressivité de chacun de vos joueurs au pressing et de choisir quels adversaires doivent être soumis à une prise à deux.

- Pour modifier un duel particulier, commencez par sélectionner le joueur de votre équipe, puis sélectionnez dans l'équipe adverse le vis-à-vis que votre défenseur doit marquer.

Pressing Utilisez la touche **BAS** du pavé **C▼** pour parcourir les choix permettant de régler le niveau de pressing individuel à 50(%), 75(%), ou 100(%), ou laissant ce soin à la console, avec le choix **A(uto)**. (Pour fixer l'agressivité défensive collective de l'équipe, reportez-vous au paragraphe *Pressing défensif*.)

Prise à deux Utilisez la touche **DROITE** du pavé **C▶** pour parcourir les choix permettant de défendre ou non à deux contre un ou plusieurs attaquants. Ces choix sont : **O(ui)**, **N(on)** et **A(uto)**.

Remarque : les systèmes tactiques faisant l'objet des descriptions qui suivent fonctionnent bien lorsque l'équipe adverse est contrôlée par la console. Contre un adversaire humain en revanche, la même efficacité ne peut pas être garantie, car chacun peut jouer la même

tactique offensive ou défensive de façon différente. Ces systèmes donnent toutefois des résultats en général satisfaisants contre la plupart des joueurs humains.

Stratégie offensive

- Auto :** la console choisit automatiquement la tactique offensive en fonction de la situation.
- Isolement :** très efficace dans les situations de un-contre-un ou de deux-contre-deux, cette tactique permet de séparer le terrain en deux et de tenir la balle hors de portée de la majorité des défenseurs. Appliquez-la pour assurer la maîtrise de la balle à votre meilleur joueur ou pour exploiter une faiblesse dans la défense adverse.
- 3 points :** cette tactique peut vous permettre de marquer rapidement des points pour revenir au score, ou pour prendre une option décisive sur la victoire. Pour l'appliquer avec réussite, vous avez évidemment besoin de joueurs très adroits à 3 points.
- Poste haut :** ce système confère une bonne répartition du terrain, car il vous place en bonne position pour gagner les rebonds offensifs. Les deux joueurs au poste font écran pour se placer en bonne position et libèrent les joueurs extérieurs qui peuvent profiter des espaces pour tirer.
- Mouvement :** cette tactique confère une répartition intéressante du terrain et assure une excellente circulation des joueurs. Patiemment appliquée, elle permet généralement de trouver la bonne position de tir.
- Triangle latéral (s) :** ce système d'attaque favorise considérablement le mouvement à l'extérieur. Les grands écartements fournissent beaucoup d'opportunités pour le jeu à l'intérieur, mais aussi, et c'est encore plus important, pour les actions en pénétration.
- Triangle intérieur (s) :** cette attaque utilise trois joueurs dans la raquette et offre d'excellentes possibilités de mouvement à l'intérieur. En multipliant et diversifiant les écrans entre ces trois joueurs, vous êtes pratiquement assuré d'obtenir une bonne position de tir à un endroit ou un autre du terrain.
- Carré :** ce système permet de confier la balle à deux joueurs puissants au poste. Ils déclenchent l'action assez haut, puis avancent pour acquérir une position favorable dans la raquette.

Stratégie défensive

- Auto :** la console choisit automatiquement la tactique défensive en fonction de la situation.
- Pressing terrain :** il s'agit ici d'appliquer strictement le marquage individuel sur toute la surface du terrain. Utilisé le plus souvent (mais pas exclusivement) lorsque l'équipe est menée au score, ce système permet d'augmenter les chances de perte de balle et donne de la vitesse au jeu.
- Pressing 3/4 terrain :** les deux ailiers prennent en charge le porteur de la balle au niveau de la ligne des trois points adverse et font le pressing. Bien qu'elle soit moins risquée que le pressing terrain, cette tactique a le même but : faire perdre la balle à l'adversaire.
- Pressing 1/2 terrain :** cette défense en pressing utilise la ligne médiane et les lignes de touche comme un sixième défenseur lorsque l'attaque pénètre dans la zone défensive. Le but consiste à l'obliger à rendre la balle et à tirer rapidement.

- Zone 1-2-2 :** dans ce système très replié, vous jouez très bas en protégeant au maximum le panier de manière à ne concéder aucun tir facile.
- Zone-Press 2-3 :** deux défenseurs essaient de "coincer" le porteur de la balle et de le contraindre à passer à l'un de ses coéquipiers, tandis que les trois autres font le maximum pour fermer les couloirs de passe.

Repli défensif rapide

Cette option sert à définir l'agressivité de votre équipe au repli et au rebond défensifs, entre les choix OUI, NON et AUTO. Ainsi, elle peut soit se replier rapidement pour chercher à gagner le rebond défensif, soit rester plus haut pour pouvoir mener efficacement une éventuelle contre-attaque éclair. Le choix AUTO laisse à la console la charge de déterminer la meilleure option en fonction du moment dans le match.

Montée rapide

Cette option sert à définir l'agressivité de votre équipe au rebond offensif, entre les choix OUI, NON et AUTO.

Pressing défensif

Cette option permet de régler le niveau de pressing défensif collectif de l'équipe, selon trois intensités croissantes (50%, 75% et 100%). Le pressing maximum est très agressif, tandis que le niveau minimum prend moins de risques, puisqu'il interdit aux défenseurs tout contact avec les mains. Le choix AUTO laisse à la console le soin de faire varier l'agressivité du pressing en fonction de la situation. (Pour fixer l'agressivité défensive de chaque joueur pris individuellement, reportez-vous au paragraphe *Duels défensifs*.)

Caméras

- Caméra principale** Vous permet de choisir votre angle de vue préféré parmi les choix proposés.
- Zoom** Permet de définir le facteur d'agrandissement de l'image.
- Caméra opposée** Choisissez **NON** pour l'angle de vue normal et OUI pour l'angle de vue inversé.
- Plan serré dans la raquette** Lorsque vous choisissez OUI, la caméra passe en plan serré pour vous permettre de suivre plus facilement les actions dans la raquette.
- Caméra au lancer franc** Choisissez ici l'angle de vue que vous préférez utiliser pour les lancers francs.

Options de jeu

Cet écran vous donne accès aux différents menus d'options du jeu.

- Définir les règles** Ouvre l'écran Règles permettant de modifier les options touchant aux règles du basket et au style de jeu (explications détaillées au paragraphe *Règles*).
- Définir les options** Ouvre l'écran des options (explications détaillées au paragraphe *Options*).
- Pseudos** Permet de modifier les choix touchant aux manettes de jeu. Cette option est particulièrement utile dans les cas où le match est déjà commencé et un joueur doit le quitter ou désire y participer. Elle vous permet également de changer d'équipe contrôlée et de passer en mode bloqué.
- Commandes de jeu** Ouvre l'écran du même nom dans lequel vous pouvez configurer les touches de la manette pour l'attaque et la défense.
- Pour attribuer une autre touche de la manette à la commande d'une action, mettez en surbrillance l'action et appuyez sur la touche que vous voulez lui attribuer.

- Pour déterminer si vous prenez le **CONTROLE DE TIR** ou laissez celui-ci à la console, choisissez entre **MANUEL** et **AUTO**. En mode Manuel, la probabilité de réussite du panier est déterminée par la distance de tir, son angle, et le moment où vous relâchez la touche de la manette pour tirer. En mode Auto, cette probabilité est déterminée par l'adresse et les statistiques du tireur plutôt que par les paramètres du tir.

Tirs au panier

Cet écran récapitule de manière graphique tous les paniers tentés et marqués par chaque équipe ou chaque joueur au cours du match. Vous avez la possibilité de les visualiser par quart-temps seulement ou pour l'ensemble du match.

Pour visualiser les tirs tentés depuis une position extérieure à la zone affichée du terrain, appuyez sur les touches **R** + haut/bas du Pavé-D.

Ralenti instantané

NBA Live 99 vous offre le loisir de revoir les dernières secondes de l'action qui vient d'être jouée dans le match.

- Pour ouvrir l'écran correspondant, sélectionnez l'option **RALENTI INSTANTANE** dans le menu Pause. Apparaissent alors en incrustation les fonctions commandées par les touches de la manette.

Centre statistique

Action	Touche
Changer de caméra	GAUCHE/DROITE du pavé C ◀/▶
Zoom +/-	GAUCHE/DROITE du pavé A/B
Lecture/retour rapide	Pavé-D haut/bas
Ralenti AV/AR	Pavé-D
gauche/droite (appuyer brièvement pour avancer/reculer image par image)	
Caméra opposée	BAS du pavé C ▼
Cacher les commandes	Z
Verrouiller sur un joueur ou une zone du terrain (si disponible)	L/R
Quitter l'écran	START

N'hésitez pas à passer par le Centre statistique pour étudier en détail toutes les données chiffrées du match que vous êtes en train de disputer, ou, si elles existent, celles de la saison régulière ou des playoffs dans lesquels vous êtes engagé.

Pour alterner entre les **STATS COLLECTIVES**, les **STATS PERSONNELLES** et les **STATS INDIVIDUELLES**, appuyez sur la touche **DROITE** du pavé **C** ▶

Stats collectives

Cet écran vous permet de comparer les statistiques des deux équipes en lice dans le match en cours ou dans la saison 97/98.

Stats individuelles

Cet écran présente les statistiques (du match en cours et de la saison 97/98), le profil et les potentiels des joueurs appartenant aux équipes en lice.

Stats personnelles

Sont présentées dans cet écran les statistiques de tous les pseudos.

Remarque : les statistiques personnelles ne sont cumulées que lorsque les joueurs sont effectivement contrôlés manuellement.

Abandonner

Grâce à cette option, vous pouvez choisir de quitter le match sans le terminer et retourner à l'écran d'accueil, ou de rejouer le match depuis le début, avec les mêmes équipes.

Au terme de chaque période

Fin du 1^{er} et du 3^{ème} quart-temps : la sirène retentit, le jeu est arrêté et le score est affiché. Appuyez sur START pour ouvrir l'écran des statistiques de la rencontre. Appuyez une seconde fois sur START pour continuer. Le match reprend.

Fin de la mi-temps : après l'affichage du score, appuyez sur la touche START. L'écran des statistiques du match s'ouvre aussitôt, suivi d'abord par celui des joueurs-clefs de chaque équipe, puis par le résumé de la mi-temps. Appuyez sur la touche START pour continuer après chaque écran. A la reprise du match, tous les joueurs non blessés ont retrouvé leur fraîcheur physique, en totalité ou presque.

Fin du match : après le coup de sirène final, le score définitif est affiché. Appuyez sur START pour consulter les statistiques du match. En appuyant toujours sur la touche START pour continuer après chaque écran, passez successivement par l'écran du Joueur du match, puis celui du Résumé du match, avant de retourner au menu d'accueil.

Modes de jeu

Saison régulière

NBA Live 99 vous offre la possibilité de disputer une saison complète de championnat avec une seule et même équipe. Les statistiques de chaque joueur de la ligue sont tenues à jour dans les moindres détails.

INFO EA Si vous manquez de temps ou de patience, vous pouvez limiter le nombre de matchs à jouer ou laisser la console simuler une partie de votre calendrier de rencontres. Lorsque vous entamez votre saison, l'écran des paramètres de configuration s'ouvre automatiquement, suivi d'un second écran vous permettant de choisir votre équipe.

Ecran des paramètres de la saison

Vous choisissez dans cet écran les options de configuration de votre saison.

- | | |
|-----------------------------------|--|
| Calendrier | Choisissez de jouer le calendrier NBA de la saison 98/99 ou laissez la console fixer un calendrier ALEATOIRE. |
| Saison de | Fixez ici le nombre de rencontres à jouer par chaque équipe en saison régulière, entre 28 MATCHS , 56 MATCHS ou 82 MATCHS . |
| Format des playoffs | Définissez le nombre de matchs à jouer dans chacune des séries en playoffs. Choisissez entre les formats 5-7-7-7 (le format de la NBA : 5 matchs au premier tour, puis 7 matchs pour les tours suivants jusqu'à la finale), 1-1-1-1 , 1-3-3-3 , ou 3-5-5-5 . |
| Date limite des transferts | Choisissez OUI pour interdire les transferts de joueurs après la date butoir du 18 février, ou NON pour au contraire les autoriser pendant toute la saison. |

Ecran de choix des équipes

Cet écran vous permet de faire le choix de la (ou des) équipe(s) avec lesquelles vous souhaitez disputer la saison.

- Utilisez les touches gauche/droite du Pavé-D pour parcourir les équipes, classées dans l'ordre alphabétique.
- Vous avez également la possibilité de les ordonner selon leur classement en attaque, en défense, au général, etc. Utilisez les touches haut/bas du Pavé-D pour mettre en surbrillance le classement à utiliser.
- Pour décider si vous contrôlerez vous-même l'équipe (choix MANUEL) ou laisserez ce soin à la console (choix AUTO), appuyez sur le bouton A.
- Appuyez sur la touche **START** pour continuer. L'écran du calendrier de la saison s'ouvre aussitôt.

Ecran du calendrier des rencontres

Cet écran permet de jouer ou de simuler les matchs de la saison et d'accéder aux différents écrans du mode Saison régulière.

Match à l'affiche

Date et heure du match

Pour simuler une partie de la saison, utilisez le Pavé-D pour avancer le calendrier jusqu'à la date voulue, puis appuyez sur le bouton A pour simuler tous les matchs jusqu'à cette date

Pour jouer le match, appuyez sur la touche START

Pour simuler le match, appuyez sur le bouton A

Appuyez sur la touche Z pour ouvrir le menu contextuel (seules sont décrites ci-après les options absentes du menu en mode Match d'exhibition)

Préférences

Permet de modifier les options de configuration de la saison pouvant l'être après que celle-ci ait débuté.

Choix d'équipes

Permet de changer d'équipe(s) contrôlée(s) à n'importe quel moment de la saison.

Liste des blessés

Permet de faire le point sur les blessés (s'il y en a) de chaque équipe.

Classements

Présente le classement des équipes, par conférence/division.

Jouer les playoffs

Permet de prendre directement part aux playoffs sans terminer la saison commencée. Les équipes sont qualifiées selon leur classement à ce moment de la saison régulière.

Quitter la saison

Permet de retourner au menu d'accueil en abandonnant la saison, sans la terminer.

Playoffs NBA

Avec *NBA Live 99*, quelques instants vous suffisent pour retrouver l'atmosphère si particulière des playoffs. Si vous pouvez y accéder après une saison régulière passée au sein d'une équipe NBA, vous pouvez aussi créer artificiellement vos propres séries, en choisissant dans le menu d'accueil le choix Playoffs pour l'option MODE DE JEU.

L'écran des paramètres des playoffs s'ouvre aussitôt. Définissez le format des séries dans lequel vous voulez les disputer.

Format des playoffs Choisissez le format des séries entre 5-7-7-7 (celui en vigueur dans la NBA), 1-1-1-1, 1-3-3-3, ou 3-5-5-5.

Ecran de choix des équipes en playoffs

C'est dans cet écran que vous sélectionnez les équipes participantes et définissez les options de contrôle. Par défaut, le tableau initial reprend les équipes qualifiées en playoffs NBA à la fin de la saison 1998.

- Pour changer les qualifiés, mettez en surbrillance l'équipe que vous voulez remplacer, puis utilisez les touches L/R pour chercher celle qui doit prendre sa place.
- Pour contrôler vous-même l'équipe en surbrillance (choix MANUEL) ou laisser ce soin à la console (choix AUTO), appuyez sur le bouton A.
- Pour changer de conférence, utilisez les touches gauche/droite du Pavé-D.
- Lorsque vous avez terminé de choisir les équipes qualifiées, appuyez sur la touche START pour continuer. Le tableau éliminatoire s'ouvre aussitôt.

Ecran des playoffs NBA

Par défaut, le tableau éliminatoire s'ouvre sur les séries de la conférence Ouest. A mesure de l'avancement de la compétition, les équipes victorieuses progressent vers la finale.

Fin des matchs

Utilisez les touches gauche/droite du Pavé-D pour passer de la conférence Ouest à la conférence Est et inversement

Classement avant les playoffs

Vous avez le choix entre jouer ou simuler les matchs dans lesquels au moins une équipe est contrôlée manuellement ; tous les autres matchs sont simulés

Matchs gagnés dans la série

Menu contextuel

Pour jouer le match suivant de la série, appuyez sur la touche **START** ; pour le simuler, appuyez sur le bouton **A**

Au terme de chaque match de playoffs, les écrans de résultats s'ouvrent normalement comme pour les autres modes. Appuyez sur la touche START pour continuer et revenir au tableau des playoffs NBA. Est indiqué dans le tableau le nombre de victoires de chaque équipe dans chaque série.

Fin du tour

- Si votre équipe gagne sa série, elle est qualifiée pour le tour suivant pour lequel elle est opposée à un nouvel adversaire.

- Si au contraire elle la perd, vous retournez au tableau des playoffs NBA pour prendre connaissance du résultat final. Appuyez sur la touche **START** pour retourner au menu d'accueil.

Concours de tirs à 3 points

Le but de ce concours est de marquer le plus de paniers à 3 points possible en 60 secondes. Cinq présentoirs contenant chacun cinq ballons sont disposés à équidistance le long de la ligne des 3 points. Chaque panier marqué compte 1 point, à l'exception du dernier ballon de chaque série : véritable "bonus", il vous rapporte 2 points si vous le rentrez.

Lorsque vous sélectionnez l'option **CONCOURS DE TIRS** dans le menu d'accueil, trois options spécifiques à ce mode apparaissent.

- | | |
|-------------------------|--|
| Joueurs | Choisissez le nombre de tireurs, entre 2 et 8. |
| Ecran partagé | Lorsque vous choisissez OUI, deux concurrents peuvent tirer simultanément. |
| Niveau technique | A choisir entre ROOKIE , TITULAIRE , ALL-STAR ou SUPERSTAR . |

Ecran des concurrents

- Pour choisir les participants au concours, utilisez les touches gauche/droite du Pavé-D pour les parcourir (utilisez les touches L/R pour changer d'équipe).
- Pour contrôler vous-même le joueur en surbrillance (choix **MANUEL**) ou laisser ce soin à la console (choix **AUTO**), appuyez sur le bouton **A**.

Devant le panier

- Pour **prendre les balles** dans le présentoir, appuyez sur la touche **GAUCHE** du pavé **C** ←
- Pour **tirer**, appuyez sur le bouton **B**.
- Dès que votre concurrent a tiré le dernier ballon de chaque série, il passe automatiquement à la série suivante.
- Si le concours met en lice plus de 2 tireurs, il est organisé en plusieurs tours, et seuls les meilleurs scores de chaque tour sont qualifiés pour le tour suivant.

Ecran des effectifs

L'option **Effectifs** que vous trouvez dans le menu contextuel ouvre un écran qui recèle une foule d'informations sur les joueurs et les équipes de la NBA. Il vous offre la possibilité de modifier l'ordre du banc dans chaque équipe, de transférer des joueurs entre équipes, d'en recruter et d'en révoquer.

- Pour accéder à l'écran des effectifs, appuyez sur la touche **Z** dans le menu d'accueil pour ouvrir le menu contextuel, puis sélectionnez-y l'option **EFFECTIFS**.
Remarque : la composition des équipes de la NBA figurées dans le jeu était exacte à la date du 22 juillet 1998. Les raisons pour lesquelles les joueurs omis n'y figurent pas sont de nature exclusivement juridique ou contractuelle.

Modifier l'ordre du banc

- Pour modifier l'ordre des joueurs sur le banc (et donc leur importance au sein de l'équipe), sélectionnez un joueur et appuyez sur le bouton **A**, puis utilisez les touches haut/bas du Pavé-D pour en sélectionner un autre, et appuyez de nouveau sur le bouton **A**. Les deux joueurs s'échangent leur place respective. Les titulaires de l'équipe (c'est-à-dire qui forment le cinq de départ) sont repérés par un ballon de basket.
Remarque : pour chaque rencontre, 12 joueurs seulement sont autorisés à participer. Si vous voulez absolument en faire jouer un dans un match, il doit faire partie de la liste des 12 premiers. Les trois suivants sont gardés en réserve.

Transférer des joueurs

- Pour conclure un transfert de joueurs entre deux équipes, sélectionnez-en un de la première équipe et appuyez sur le bouton **A**. Ensuite, utilisez les touches gauche/droite du Pavé-D pour sélectionner le joueur de la seconde équipe et appuyez de nouveau sur le bouton **A**. Les joueurs changent d'équipe et le transfert est terminé.

Remarque : en saison régulière, aucun transfert ne peut être conclu après la date du **18 février** lorsque l'option DATE LIMITE DES TRANSFERTS est activée (choix **OUI**).

Ecrans statistiques

Avant de conclure précipitamment un transfert, il vous est vivement conseillé de comparer les statistiques respectives des deux joueurs concernés afin d'évaluer avec précision ce que vous gagnez et ce que vous perdez.

Comparer Sélectionnez cette option pour ouvrir un écran établissant une comparaison détaillée des deux joueurs.

- **Pour comparer deux joueurs :**

1. Mettez le premier joueur en surbrillance et appuyez sur le bouton **A**.
2. Mettez en surbrillance le second joueur avec lequel vous voulez comparer le premier et appuyez sur la touche **BAS** du pavé **C** ◀

Portrait Sélectionnez cette option pour ouvrir un écran détaillant les statistiques du joueur en surbrillance.

- Pour étudier les statistiques d'un joueur, mettez-le en surbrillance et appuyez sur la touche **GAUCHE** du pavé **C** ◀

Agents libres

En plus de pouvoir transférer des joueurs entre équipes, vous avez également la possibilité d'en recruter parmi les agents libres, et de révoquer les joueurs en activité dans votre équipe pour les reverser parmi les agents libres.

- Pour passer d'une équipe à l'autre ainsi qu'à la liste des agents libres, utilisez les touches gauche/droite du Pavé-D. Le nombre de places vacantes dans l'effectif de chaque équipe est indiqué sous le nom de celle-ci.

Pour recruter un agent libre :

1. Mettez un agent libre en surbrillance et appuyez sur le bouton **A**.
2. Sélectionnez une place vacante dans l'effectif de l'équipe pour laquelle vous voulez le recruter et appuyez sur le bouton **A**. Le joueur apparaît aussitôt dans l'effectif de l'équipe.

Pour révoquer un joueur de l'équipe et le verser parmi les agents libres :

1. Sélectionnez le joueur que vous voulez retirer de l'équipe et appuyez sur le bouton **A**.
2. Sélectionnez une place libre dans la liste des agents libres et appuyez sur le bouton **A**. Le joueur devient aussitôt agent libre.

Dream Teams

Les Dream Teams vous permettent de composer votre propre équipe avec des joueurs de la NBA ou des joueurs que vous créez vous-mêmes. (Cette option n'est disponible que depuis l'écran Effectifs ouvert par le menu contextuel de l'écran d'accueil.)

- Pour composer une Dream Team, utilisez les touches gauche/droite du Pavé-D pour parcourir les équipes jusqu'aux Dream Teams.

- Pour composer l'effectif de l'équipe, copiez-y les joueurs issus des équipes NBA de votre choix. Pour ce faire, procédez de la même manière que pour recruter un agent libre (voir au paragraphe *Agents libres* pour les explications détaillées). Les joueurs que vous choisissez jouent à la fois dans leur franchise d'origine et dans votre Dream Team. Pour en retirer un de votre équipe, mettez-le en surbrillance et appuyez sur la touche GAUCHE du pavé **C** ◀
- Pour modifier votre Dream Team, appuyez sur la touche DROITE du pavé **C** ▶ Vous avez la possibilité d'en changer le nom, le logo et le nom de la ville d'attache.

Ecran des joueurs

L'option Joueurs du menu contextuel vous offre le moyen de consulter les statistiques de tous les joueurs et la possibilité d'en créer de nouveaux via l'écran Nouveau joueur.

Créer un joueur

Vous avez le choix entre créer de toutes pièces un joueur totalement imaginaire, ou créer une version modifiée d'un joueur de la NBA, appelée *alter ego NBA*. Lorsque l'équipe offre une place vacante dans son effectif, vous pouvez créer le joueur spécifiquement pour elle. Si ce n'est pas le cas, vous pouvez verser le joueur créé parmi les agents libres et le recruter plus tard à l'occasion d'un transfert.

- Pour accéder à l'écran Nouveau joueur qui permet de créer des joueurs, sélectionnez l'option JOUEURS dans le menu contextuel (voir au paragraphe *Ecrans du menu contextuel*) et appuyez sur le bouton **A**.

Nouveau joueur

Nom/Prénom Donnez un nom et un prénom à votre joueur.

- Pour faire défiler les lettres de l'alphabet, utilisez les touches haut/bas du Pavé-D, puis appuyez sur la touche droite du Pavé-D pour passer au caractère suivant du nom (touche BAS du pavé **C6** pour effacer).
- Pour valider le nom composé, appuyez sur le bouton **A**.

Equipe	Sélectionnez ici une équipe de la NBA dont l'effectif n'est pas au complet et peut donc accueillir votre joueur. Dans le cas contraire, ajoutez-le aux agents libres.
Sur le banc	Choisissez ici la place du joueur dans l'effectif de l'équipe (c'est-à-dire titulaire ou remplaçant, par exemple).
Poste habituel	Il s'agit du poste occupé habituellement par le joueur sur le terrain (pivot par exemple).
Main	Faites de votre joueur un DROITIER ou un GAUCHER (à la fois pour le dribble et le tir).
Numéro	Choisissez ici le numéro porté par votre joueur, entre 00 et 99.
Taille/Poids	Définissez ici le gabarit du joueur.
Univ.	Choisissez son université d'origine.
Années pro	Déterminez ici l'expérience de votre joueur, entre 0 (rookie) et 20 ans. Ce critère n'a aucun impact sur ses capacités techniques, déterminées par ses potentiels (décrits plus loin).
Visage/Coiffure	Le "look" du joueur.
Pilosité faciale	Aidez-vous de l'animation en 3D du joueur pour faire votre choix.
Accessoires	Donnez à votre joueur une touche personnelle si vous le souhaitez avec des lunettes, un bandeau, etc.
Endurance	La condition physique du joueur.
Distance de tir	Définissez ici la distance maximale depuis laquelle le joueur est adroit au tir.
Joueur décisif	Cette option définit la capacité du joueur à faire la différence dans l'urgence, 5 étant la valeur maximale.

Potentiels

La valeur globale d'un joueur est déterminée par son potentiel dans 17 catégories différentes (regroupées en attaque, défense, rebond, etc.). Ces potentiels sont exprimés en valeurs chiffrées, échelonnées de 50 (joueur très moyen) à 99 (joueur exceptionnel), que vous sélectionnez pour adapter le joueur à vos goûts ou à vos besoins. Bien sûr, il est très tentant de créer un joueur cumulant toutes les qualités, mais vous préserverez un meilleur équilibre du jeu en donnant à votre joueur des niveaux de performances plus réalistes.

Modifier un joueur

L'écran Edition vous permet de modifier un joueur préalablement créé. Avec l'écran Alter Ego NBA, vous créez un double du joueur NBA, que vous modifiez ensuite pour l'adapter à vos besoins.

Supprimer un joueur

L'écran Suppression vous permet de supprimer un joueur de votre création. L'option qui l'ouvre n'est pas disponible tant qu'aucun joueur n'a été créé.

Rétablir un joueur NBA

En faisant disparaître un alter ego NBA, vous rétablissez le joueur d'origine. L'option n'est pas disponible tant qu'aucun alter ego n'a été créé.

© 1998 Electronic Arts

Sauf mention contraire, le logiciel et la documentation sont des propriétés Electronic Arts © 1998. 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.

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 ne sera pas tenue 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, selon son appréciation, et sans frais supplémentaires, tout produit logiciel Electronic Arts retourné en port payé, 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 résulte 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 pourra être tenue 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 les supports endommagés, dans la limite des stocks disponibles, envoyez le CD original à l'adresse mentionnée ci-dessous accompagné de la preuve d'achat et d'un chèque, d'un eurochèque ou d'un mandat de 136 FF par cartouche, libellé à l'ordre d'Electronic Arts.

Joignez à votre envoi une description du défaut, votre nom, votre adresse et, si possible, un numéro de téléphone auquel nous pouvons vous joindre durant la journée.

Electronic Arts France, 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 du lundi au jeudi de 9h à 18h et le vendredi de 9h à 17h au 04 72 53 25 00.

Pour obtenir des solutions, codes et astuces des jeux Electronic Arts, composez le 08 36 69 75 25 (2,23 FF/mn).

Les logos de la NBA et des équipes de la NBA utilisés dans ce jeu sont des marques commerciales, créations protégées par les lois du copyright et autres formes de propriété intellectuelle appartenant à la NBA Properties, Inc. ainsi qu'aux équipes concernées, et ne peuvent être utilisés, en tout ou en partie, sans le consentement écrit préalable de la NBA Properties, Inc. © 1998 NBA Properties, Inc. Tous droits réservés.

TBS SuperStation est une marque déposée de Turner Broadcasting Sales, Inc. Tous droits réservés. TNT est une marque déposée de Turner Network Television, Inc. Tous droits réservés.

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

Toutes les autres marques commerciales appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

Tous les thèmes musicaux © 1998 Electronic Arts Music Publishing, Inc. (ASCAP)

Logiciel et documentation © 1998 Electronic Arts. Tous droits réservés.