

NUS-NT2P-5AH

MODE D'EMPLOI HANDLEIDING

NHL BREAKAWAY™ 99

STEVE YZERMAN
1998 STANLEY CUP™ MVP

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

ACCLAIM™
SPORTS



NINTENDO⁶⁴



Emulation64.fr

Fonction du levier de contrôle

La manette de la Nintendo® 64 contient un **LEVIER DE CONTRÔLE** qui utilise un système analogique pour la lecture des angles et de la direction de ses mouvements. Un tel système permet un contrôle dont la subtilité dépasse de loin celle d'une manette conventionnelle.

Lorsque vous mettez la console en marche (ON), prenez soin de bien laisser le **LEVIER DE CONTRÔLE** à sa position neutre sur la manette.



Si le **LEVIER DE CONTRÔLE** est tenu à un certain angle (comme l'illustre la figure de gauche) lors de la mise en marche, cette position deviendra la position neutre et les jeux utilisant le **LEVIER DE CONTRÔLE** ne fonctionneront pas correctement.

Pour régler la position neutre une fois que le jeu a commencé, lâchez le **LEVIER DE CONTRÔLE** pour lui permettre de revenir à sa position centrale (comme l'illustre la figure de gauche) et appuyez sur **START** tout en maintenant les **BOUTONS L** et **R** enfoncés.



Le **LEVIER DE CONTRÔLE** est un instrument de précision. Prenez garde de ne pas renverser de liquides dessus et de ne pas y insérer d'objets étrangers.

CHARGEMENT

1. Assurez-vous que votre console Nintendo® 64 est éteinte (OFF).
2. Insérez la cartouche de jeu NHL Breakaway™ '99 Nintendo® 64 dans la console en suivant les instructions du manuel d'utilisation.
3. Insérez la manette dans le port n°1.
4. Si vous souhaitez sauvegarder une partie, insérez un Nintendo Controller Pak (cartouche mémoire - vendue séparément) dans l'emplacement qui se trouve au bas de la manette.
5. Allumez la console (ON).

Ce jeu est compatible avec le Controller Pak (cartouche mémoire) et le Rumble Pak (Kit de vibration). Avant d'utiliser ces accessoires, veuillez bien lire attentivement les instructions de leurs notices respectives. Suivez les instructions à l'écran pour savoir est-ce qu'il faut insérer ou retirer les accessoires.

Important: veuillez à ne pas toucher le **LEVIER DE CONTRÔLE**

INTRODUCTION

Bonjour et bienvenue dans NHL Breakaway™ '99 de Acclaim Sports! C'est avec grand plaisir que je me joins à Acclaim pour vous présenter ce jeu de Hockey de la future génération, doté d'une action effrénée. Inutile de vous dire que je n'associe pas mon nom à n'importe quel produit. Ce jeu m'a plu dès que je l'ai vu. Accrochez-vous à votre casque car l'action du jeu est furieuse! Lorsque je joue pour une équipe, je m'assure d'abord qu'elle est sérieuse, comme les Red Wings, mon propre club. Ce jeu est réel, et l'action y est aussi solide qu'un glacier. Les contrôles de NHL Breakaway™ '99 sont réalistes et sensibles, les modes de jeu, généreux et divertissants, et les graphismes, les meilleurs que j'aie vus jusqu'à présent. C'est avec fierté que j'ai accepté de mettre mon expertise au service de NHL Breakaway™ '99, d'étudier la manière de jouer de tous les clubs de la NHL et de m'assurer que les équipes figurant dans ce jeu évoluent de la même manière que celles de la vraie ligue de hockey américaine! Vous pourrez même jouer le rôle des Nashvilles Predators, et, si vous préférez l'action hors de la patinoire, celui de manager, qui vous permettra de recruter et de renvoyer des coaches, de négocier les échanges de joueurs et de préparer une équipe digne de la coupe Stanley! Je m'étendrais volontiers sur ce sujet, mais pourquoi vous faire attendre? Allez-y donc, et montrez-moi ce dont vous êtes capable! Et attention: je ne vous quitterai pas des yeux!



Steve Yzerman - MVP (meilleur joueur) de la coupe Stanley™ 1998!



Emulation64.fr

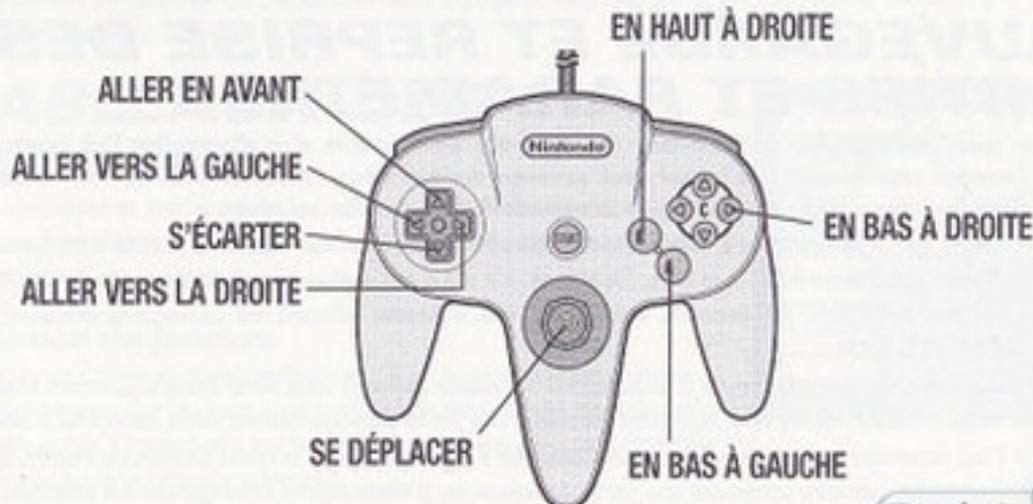
COMMANDES

COMMANDE	ATTAQUE AVEC PALET	ATTAQUE SANS PALET	DEFENSE
A	PASSE	Appeler une PASSE	BLOQUER UN TIR
B	TIR	Appeler un tir	CHARGER AVEC LA CROSSE
C▶	TURBO	TURBO / CHARGE	TURBO / CHARGE
C▲	LACHER palet	RETENIR / AGRIPPER	ETENIR / AGRIPPER
R	Patiner EN ARRIERE	Patiner EN ARRIERE	Patiner EN ARRIERE
L/Z	icône PASSE		
C◀	CHANGEMENT de lignes	CHANGEMENT de lignes	CHANGEMENT de lignes
C▼	Changer les joueurs (mode tag - désignation désactivé)	Changer les joueurs	Changer les joueurs
START	PAUSE	PAUSE	PAUSE
BOUTON DIRECTIONNEL LEVIER DE CONTROLE	DEPLACER JOUEUR	DEPLACER JOUEUR	DEPLACER JOUEUR

Remarque: appuyez sur le BOUTON DIRECTIONNEL/LEVIER DE CONTRÔLE dans la direction opposée quand vous utilisez le turbo pour un arrêt brusque.

ASTUCES DE COMMANDE

- Pour supprimer la zone de dialogue Changement de lignes immédiatement, appuyez sur le BOUTON R.
- Utilisez le BOUTON PATINER EN ARRIERE pour faire des crochets, des feintes et des tourniquets afin de tromper le gardien de but
- Appuyez sur le BOUTON TIR une deuxième fois (avant que le tir ne soit parti) pour feindre un tir.

Commandes des attaquants

vous pouvez faire défiler les parties pour accéder à celle que vous voulez charger. Appuyez ensuite sur le **BOUTON A**. Les données seront chargées et vous pourrez commencer le match suivant prévu sur votre calendrier.

Pour plus d'informations sur la façon de sauvegarder et charger des joueurs personnalisés créés grâce à l'option Create Player (Créer joueur), veuillez vous reporter à la page 9.

Dans le menu principal, vous verrez apparaître différentes options qui sont expliquées en détail plus loin.

MODES DE JEU

Exhibition

Match standard. Faites votre choix entre NHL, International ou All-Star.

Entraînement

Entraînez-vous (tactiques spéciales, gardien de but, jeu d'équipe) avant de vous lancer dans un match si vous voulez gagner.

Tirs au but

Qui réussit des tirs assez puissants pour gagner cette épreuve?

Pour le savoir, vous disposez chacun de cinq tirs!

Éliminatoires

Ambiance surchauffée et suspense sur la glace: voilà ce que vous réservent les matchs éliminatoires!

Saison

Le moment de vérité pour tester vos talents de hockeyeur, sur la glace et ailleurs!

Tournoi international

Participez aux compétitions mondiales au côté des meilleures équipes!

OPTIONS

Pour établir les règles de votre match d'exhibition ou d'entraînement.

ARCHIVES DE L'UTILISATEUR

Utiliser un Controller Pak et vous pourrez alors jubiler en passant en revue vos sensationnelles performances ou maugréer et regretter de ne pas avoir mieux joué (voir Entraînement). Cette fonction vous permet également d'effacer d'anciens noms, des saisons, des éliminatoires, etc.

CONFIGURATION DE LA MANETTE

Vous permet de modifier les boutons et leurs fonctions. Appuyez sur le bouton A de la manette que vous désirez entrer dans ce mode.

TABLEAUX DES ÉQUIPES

Pour visualiser et mettre à jour les tableaux de la NHL afin de connaître les dernières transactions et les joueurs qui ont rejoint les équipes du championnat secondaire.

Création de joueurs

Vous pouvez créer et sauvegarder jusqu'à 30 joueurs personnalisés, puis les amener sur la glace pour vaincre vos adversaires (ou créer des joueurs qui ne tiennent pas sur leurs jambes et sans aucune compétence et les placer dans l'équipe adverse!).



Outre le nom du joueur, vous pouvez également décider de son poids, de sa taille, de sa ville natale et du nombre d'années qu'il a passées à la NHL, mais aussi régler les niveaux de compétence dans tous les domaines afin de créer un tableau comprenant des équipes équilibrées.

Pour créer un joueur, vous devez d'abord mettre l'emplacement d'un joueur en surbrillance et appuyer sur le **BOUTON A**. Si tous les emplacements sont pleins, vous pouvez en effacer un pour faire de la place. Vous accéderez à l'écran d'attributs des joueurs.

- Utilisez le **BOUTON DIRECTIONNEL/LEVIER DE CONTRÔLE** pour mettre une zone d'entrée en surbrillance et appuyez sur le **BOUTON A** pour l'activer.
- ↑ Le **BOUTON DIRECTIONNEL/LEVIER DE CONTRÔLE** permet d'augmenter les paramètres des nombres, des lettres et des attributs.
- ↓ Le **BOUTON DIRECTIONNEL/LEVIER DE CONTRÔLE** permet également de diminuer les paramètres des nombres, des lettres et des attributs.
- Le **BOUTON ← ou → DIRECTIONNEL/LEVIER DE CONTRÔLE** permet aussi de déplacer le personnage mis en surbrillance vers l'avant ou vers l'arrière.
- Lorsque vous avez terminé de régler les paramètres d'un domaine, appuyez sur le **BOUTON A** pour confirmer les paramètres et utilisez le **BOUTON DIRECTIONNEL/LEVIER DE CONTRÔLE** pour passer au domaine suivant.
- Lorsque vous êtes satisfait de votre nouvelle création, appuyez sur le **BOUTON B** pour retourner au tableau des joueurs créés.

Les joueurs créés apparaissent sur la liste des joueurs free-lance. Pour que des joueurs créés rejoignent une équipe, vous devez négocier leur transfert.

Transfert des joueurs

L'écran de transfert des joueurs (Trade Players) affiche les joueurs de chaque équipe avec leur numéro, leur nom, leur position sur la glace et leur classement général.

- Pour faire défiler les équipes dans une zone, appuyez sur ← ou → sur le **BOUTON DIRECTIONNEL/LEVIER DE CONTRÔLE**.
- Faites défiler les joueurs en appuyant sur ↑ ou ↓ sur le **BOUTON DIRECTIONNEL/LEVIER DE CONTRÔLE**.
- Pour changer d'équipe, appuyez sur le **BOUTON C ◀**

Pour négocier le transfert d'un joueur

Appuyez sur le **BOUTON C ▶** pour faire apparaître le portrait du joueur en surbrillance et l'initialiser pour le transfert. Appuyez sur le **BOUTON B** pour négocier le transfert des joueurs mis en surbrillance. Pour basculer vers l'autre partie en présence, appuyez sur le **BOUTON C ◀**.

Vous pouvez effectuer des transferts de joueurs entre n'importe quelles équipes.

Utiliser le tableau par défaut

Pour rétablir les tableaux par défaut et annuler toutes les négociations de transfert précédentes.

OPTIONS

Modes d'options prédéfinies

NHL Breakaway™ '99 vous permet de choisir parmi 3 séries d'options prédéfinies.

Mode Arcade: appuyez sur le **BOUTON C ◀** pour de l'action trépidante et non stop!

Mode Simulation: appuyez sur le **BOUTON C ▶** pour un vrai match de NHL, pénalités et changements manuels inclus.



Mode Défaut: appuyez sur le **BOUTON C ▼** pour le match par défaut, mi-arcade, mi-simulation.



Options de jeu

Durée du tiers-temps: choisissez entre une durée de 5, 10 ou 20 minutes.

Difficulté: vous avez le choix entre Easy (Facile), Medium (Moyen) et Hard (Difficile).

Niveau de difficulté du gardien: vous avez le choix entre Easy (Facile), Normal et Hard (Difficile).

Prolongations: pour décider de l'issue des matchs nuls. Il peut y avoir une période de prolongations, des tirs au but ou une partie en mort subite.

Changements de lignes de l'équipe qui reçoit/des visiteurs: Off (désactivé), Auto ou Manual (manuel). Off indique que les changements de lignes ne sont pas possibles, Auto laisse le soin à l'ordinateur de faire les changements et Manual vous permet d'effectuer les changements de ligne vous-même.

Fatigue: choisissez de jouer avec un facteur de fatigue réaliste (On) ou non (Off).

Contrôle du gardien de l'équipe qui reçoit/des visiteurs: permutez entre un contrôle manuel (Manual) ou effectué par l'ordinateur (Auto) pour les mouvements du gardien de l'équipe à domicile et de l'équipe des visiteurs. Nous vous conseillons de ne choisir le réglage manuel que si vous êtes un joueur expérimenté.

Pénalités: choisissez de jouer avec les pénalités sifflées (On) ou non (Off).

Hors-jeu: choisissez de jouer avec les hors-jeu pris en compte (On) ou non (Off).

Dégagement interdit: choisissez de jouer avec les dégagements interdits sifflés (On) ou non (Off).

Two Line Passes (Deux-lignes): choisissez de jouer avec des passes qui franchissent deux lignes autorisées (On) ou non (Off).

Bagarre: choisissez d'avoir des bagarres (On) ou pas (Off).

Blessures: jouez avec un facteur de blessures réaliste (On) ou non (Off).

Tableaux: vous avez le choix entre les tableaux des joueurs par défaut (Original) ou modifiés (Revised).

Style d'arbitrage: vous avez le choix entre Lenient (indulgent), Normal, Backbreaker (arbitrage extrêmement pointilleux) ou Random (aléatoire).

Volume de la musique: de Mute (muet) à 9.

SFX Volume (Volume SFX): voir ci-dessus.

Volume des commentaires: voir ci-dessus.

Volume de la musique d'ambiance: voir ci-dessus.

Vitesse du jeu: réglez la vitesse du jeu du plus lent au plus rapide.

Palet de feu: affiche des lignes derrière le palet pour vous aider à suivre sa trajectoire.

brillant: entoure le palet d'un halo pour rendre sa position facilement reconnaissable.

Mode Désignation pour l'équipe à domicile: un joueur humain contrôle toujours le joueur en possession du palet (On) mais peut aussi contrôler les joueurs qui n'ont pas le palet (Off).

Mode Désignation pour l'équipe des visiteurs: voir ci-dessus.

MODES DE JEU

EXHIBITION

Le mode Exhibition met en compétition deux équipes dans un match standard se déroulant en trois tiers-temps. Vous pouvez jouer contre un ami ou contre l'ordinateur. Les explications relatives au commencement d'un match d'exhibition s'appliquent également à tous les autres modes de jeu. Les différences sont expliquées dans chaque mode de jeu.

Sélection des équipes

NHL Breakaway™ 99 comprend toutes les équipes de la NHL pour la saison 1997-98 et les équipes All-Star 98 des équipes - conférence - et internationales.

- Chaque équipe dispose d'un compteur indiquant son classement dans les catégories suivantes: overall (général), offense (attaque), defense (défense), goaltending (gardien de but), et checking (charges).

Stratégies des équipes

Cet écran vous permet de régler l'attitude des joueurs contrôlés par ordinateur; ces réglages affectent la stratégie de jeu d'une équipe. Si vous n'êtes pas sûr de la stratégie à adopter, appuyez sur le **BOUTON A** pour obtenir le rapport de Steve Yzerman. Ce rapport est disponible avant le match ou quand la partie est en pause. Reportez-vous à la section Stratégies de hockey pour plus de détails.

Options: même chose que pour le menu principal.

Quitter la partie: vous permet de revenir au menu principal.

SAISON

Il s'agit du mode de jeu le plus complexe et le plus motivant. Il vous offre plusieurs niveaux d'action, sur et hors glace, vous permet de jouer en tant que joueur, joueur/directeur ou directeur seulement, ou même de laisser l'ordinateur jouer à votre place. Le but du jeu est de guider votre équipe à travers toute une saison (dont vous pouvez régler la durée) depuis les éliminatoires jusqu'à la très convoitée Stanley Cup.

Commencer une saison

Lorsque vous sélectionnez le mode Season pour la première fois, vous pouvez soit commencer une nouvelle saison (New Season), soit utiliser les saisons sauvegardées pour reprendre votre place dans une saison préalablement sauvegardée. Lorsque vous sélectionnez New Season, commencez par sélectionner une équipe et vous verrez apparaître l'écran Season Variables (Variables de la saison), avec de nombreuses options du mode Exhibition et quelques options relatives au mode Season:

Options saison

Type de calendrier: choisissez le véritable calendrier 98-99 de la NHL, une saison composée au hasard de 82, 40 ou 26 matchs.

Points de bonus pour une échappée: vous pouvez commencer la saison avec un nombre de points bas (Low), Normal ou élevé (High).

Durée des éliminatoires: choisissez de jouer une série de un (One), trois (Three), cinq (Five) ou sept (Seven) matchs si vous parvenez aux éliminatoires. Les autres options sont décrites aux pages 42.



Menu Saison

Le menu Season affiche votre prochain adversaire, vos statistiques, votre position au classement et vos points de bonus actuels. Vous pouvez aussi accéder aux options suivantes:

Commencer le match suivant: allez au prochain match programmé.

Voir le calendrier: jetez un coup d'œil aux comparaisons de la saison.

Vous verrez votre total de points bonus de la saison dans le coin supérieur droit de l'écran. Pour faire défiler le calendrier par jour, appuyez ← ou → sur le **BOUTON DIRECTIONNEL/LEVIER DE CONTRÔLE** ou utilisez les **BOUTONS C ◀** et **C ▶** pour faire défiler le calendrier par mois.

• Pour simuler une partie de votre calendrier de saison, appuyez sur le bouton ← ou → du **BOUTON DIRECTIONNEL/LEVIER DE CONTRÔLE** pour mettre une partie en surbrillance, puis appuyez sur le **BOUTON A** pour la sélectionner. Une fenêtre apparaîtra et vous donnera la possibilité de simuler des matchs sur l'ordinateur jusqu'à cette date. Pour cela, appuyez sur le **BOUTON A** (sinon, mettez l'option CANCEL (Annuler) en surbrillance et appuyez sur le **BOUTON A**). Votre calendrier se mettra à jour et prendra en compte les victoires, les défaites et les scores. Si vous sélectionnez View Statistics (Voir les statistiques) ou Standings (Classement) après avoir simulé les matchs de saison, vous verrez que ces statistiques ont elles aussi été mises à jour.

REMARQUE: il n'y a aucun point de bonus accordé dans les matchs de saison simulés.

Classement: vous donne un aperçu complet de votre classement dans le championnat jusqu'à ce jour.

Statistiques: vous permet de voir les statistiques de saison sauvegardées, y compris les leaders de championnat dans plusieurs catégories.

Gestion de l'équipe: vous permet de voir le(s) tableau(x) de votre équipe et d'y effectuer des changements.

Quitter la saison

GESTION DE L'ÉQUIPE

Gérer une équipe n'est pas une mince affaire. Il ne s'agit pas simplement de déplacer des joueurs et de contrôler quelques options comme vous pouvez le faire dans d'autres jeux. Ici, c'est du sérieux: vous êtes responsable de la santé de vos joueurs, vous devez trouver un bon entraîneur, décider des stratégies de jeu, repérer des jeunes joueurs et développer une équipe aussi bonne que possible dans le championnat secondaire.

Le mode Season de NHL Breakaway™ '99 utilise un système de points pour permettre à un joueur d'améliorer son équipe. Au départ, un joueur dispose d'un certain nombre de points, puis il en gagne davantage au cours du jeu: si vous gagnez un match, vous obtenez des points; si vous gagnez contre une division rivale, vous en obtenez encore plus. La différence de buts lors d'une victoire permet de gagner des points supplémentaires, alors ne vous reposez pas sur vos lauriers. Une série de victoires augmente le nombre de points.

N'oubliez pas que, même s'il est toujours agréable de gagner des points, certaines des meilleures méthodes pour améliorer votre équipe ne sont pas immédiatement lucratives.

Modifier les lignes: voir page 38, dans la section Exhibition.

Stratégie de l'équipe

Concevez une stratégie de jeu permettant de profiter des points faibles de l'équipe adverse et de neutraliser ses points forts. Vous trouverez dans Stratégie de hockey (page 46) des informations complètes sur les différentes stratégies et le meilleur moment pour les utiliser.

Engager/Renvoyer des entraîneurs

Il s'agit d'un des domaines dans lequel vous pouvez utiliser vos points. Vous pouvez engager jusqu'à 4 entraîneurs pour améliorer votre équipe, mais plus vous en engagez, plus vous devez payer. Les entraîneurs peuvent vous aider dans un certain nombre de domaines, selon leur spécialité: jeu en supériorité numérique, techniques de patinage, gardien de but, recrutement de jeunes joueurs.

Pour engager/renvoyer un entraîneur

La même procédure s'applique pour engager ou renvoyer un entraîneur: Vous verrez apparaître un écran avec quatre cases d'entraîneurs, affichant une liste des entraîneurs actuels et des emplois disponibles.

- Placez la surbrillance sur l'emplacement que vous souhaitez remplir ou modifier et appuyez sur le **BOUTON A**. Une liste des entraîneurs disponibles apparaîtra.
- Appuyez ↑ ou ↓ sur le **BOUTON DIRECTIONNEL/LEVIER DE CONTRÔLE** pour mettre un entraîneur en surbrillance. Appuyez sur le **BOUTON A** pour consulter les informations concernant l'entraîneur, y compris le bonus d'entraînement qui lui est associé et le coût de son engagement (en points de bonus).
- Appuyez ← ou → sur le **BOUTON DIRECTIONNEL/LEVIER DE CONTRÔLE** pour permuter entre YOU'RE HIRED (Vous êtes engagé) et WE'LL CALL YOU (On vous appellera) (ou GREAT JOB - Bon travail - et YOU'RE FIRED! - Vous êtes renvoyé!) puis appuyez sur le **BOUTON A**. Si vous choisissez la première option, une fenêtre apparaîtra, vous demandant de confirmer l'engagement/le renvoi de l'entraîneur. Sélectionnez YES (OUI) ou NO (NON) et appuyez sur le **BOUTON A**.



Tableaux des équipes

Voir les tableaux

Regardez un peu ces joueurs de talent.

Procéder à des transferts de joueurs

Fonctionne de la même façon que la gestion des tableaux à partir du menu principal; toutefois, l'ordinateur General Managers (Directeurs) refusera une mauvaise transaction (vous pouvez toujours le raisonner et le faire passer outre ce jugement).

Créer joueur

Fonctionne de la même façon que dans le menu principal.

Futurs joueurs

Les dynasties se construisent à partir de rien, et il en est de même avec NHL Breakaway™ '99. Vous pouvez utiliser vos points de bonus pour créer des joueurs, puis utiliser vos points pour les aider à atteindre le maximum de leur potentiel. Vous pouvez les laisser se forger graduellement une expérience dans les championnats secondaires ou les plonger directement dans le club principal, où ils apprendront plus vite (et sans dépenser plus de points), sans pour autant atteindre nécessairement leur potentiel maximum plus rapidement. La différence entre un futur joueur et un joueur créé normalement réside dans le potentiel. Un joueur créé n'a qu'un nombre limité de points pour se développer, alors qu'un futur joueur continue à amasser des points et atteindra un niveau bien plus élevé.

REMARQUE: les futurs joueurs sont les meilleurs talents du moment disponibles dans votre équipe NHL: ils ne peuvent PAS faire l'objet de transferts. Vous ne disposez que de cinq futurs joueurs (cinq emplacements au total), alors utilisez-les avec sagesse.

Infirmierie

Les blessures peuvent affaiblir une équipe et lui faire perdre des places au classement, mais les équipes de la NHL® ne restent pas sans rien faire en attendant de se remettre de leurs blessures. Ils disposent de spécialistes et d'infrastructures médicales sophistiquées pour leur permettre de retourner sur la glace le plus vite possible. Si vous sélectionnez Trainer's Room, la liste des blessés apparaîtra (Injured List). Vous pouvez voir le(s) type(s) de blessures et choisir le traitement approprié. Chacun d'entre eux a un but et un coût spécifiques. Une fois que vous avez payé pour un traitement en le mettant en surbrillance et en appuyant sur le **BOUTON A**, le montant est déduit de votre total de points disponibles et le joueur en surbrillance réagit immédiatement en fonction du degré du traitement.

Quitter le tableau: Allez! Il est temps de passer à l'action!

ELIMINATOIRES

Options de configuration des éliminatoires

Durée des éliminatoires:

choisissez entre un (One), trois (Three), cinq (Five) ou sept (Seven) matchs.

Tableau des éliminatoires: choisissez le véritable tableau des éliminatoires de la saison 97-98, un tableau généré au hasard par l'ordinateur (Random) ou créez vos propres matchs éliminatoires à l'aide de l'option Custom (Personnaliser).



Pour créer un tableau personnalisé

Une fois l'option Custom (Personnaliser) mise en surbrillance, appuyez sur le **BOUTON A**. Vous accéderez à l'écran Playoff Ladder (Tableau des éliminatoires).

- Appuyez ↑ ou ↓ sur le **BOUTON DIRECTIONNEL/LEVIER DE CONTRÔLE** pour sélectionner un emplacement pour votre équipe.
- Appuyez sur le **BOUTON A** pour confirmer votre emplacement.
- Appuyez ← ou → sur le **BOUTON DIRECTIONNEL/LEVIER DE CONTRÔLE** pour faire défiler les équipes et appuyez sur le **BOUTON A** pour confirmer une équipe et placer la surbrillance sur le prochain emplacement disponible.



Emulation64.fr

Procédez de la même manière jusqu'à ce que le tableau de la division soit rempli, puis faites de même avec le tableau de la division adverse. Lorsque vous avez terminé, appuyez sur le **BOUTON START** pour confirmer, puis appuyez une deuxième fois pour accéder au menu des playoffs.

Une fois que les éliminatoires ont commencé, allez à « Start Next Game » (Commencer le match suivant) pour avancer. Vous pourrez jouer le prochain match de la série, le simuler (dans ce cas vous verrez la surbrillance) ou simuler la totalité de la série!

TOURNOI INTERNATIONAL

Tout comme pour les éliminatoires, le mode Tournoi comprend huit équipes de niveau international en compétition pour la première place mondiale!

TIRS AU BUT

Si un penalty est ce qu'il y a de plus passionnant au hockey, une série de tirs au but est tout simplement palpitante! Les cinq meilleurs buteurs de chaque équipe affrontent l'un après l'autre le gardien de l'équipe adverse. L'équipe qui marque le plus de buts à l'issue de cette épreuve remporte le match!



ENTRAÎNEMENT

Le mode Practice vous permet de mettre en place des exercices en situation de jeu afin d'améliorer vos mouvements, votre placement et les stratégies spéciales; en gros, toutes les compétences que vous devez maîtriser sur la glace pour réussir à décrocher la Stanley Cup!

Options de configuration d'entraînement: en mode Practice, vous pouvez régler le nombre de joueurs de deux à six pour les équipes à domicile (Home) et les visiteurs (Away).

LE MATCH

AFFICHAGE DU SCORE

INDICATEUR DE
SUPÉRIORITÉ
NUMÉRIQUE

FENÊTRE DE
CHANGEMENT
DE LIGNES



INDICATEUR
DU JOUEUR

Energie/Fatigue du joueur

NHL Breakaway™ '99 utilise le système de hockey le plus avancé qui soit. Alors que la plupart des jeux disposent de niveaux d'énergie pour les lignes, NHL Breakaway™ '99 propose des informations sur chaque joueur. Le niveau de fatigue d'un joueur est déterminé par son endurance, le temps qu'il a passé sur la glace et les chocs qu'il a reçus. NHL Breakaway™ '99 utilise un système réaliste basé sur la vitesse de jeu, qui permet aux joueurs plus costauds d'infliger plus de dégâts ou aux joueurs de plus faible carrure de patiner plus vite. Si ça a l'air brutal, ça l'est sûrement! Quand le niveau d'énergie d'un joueur est bas, ses performances en souffrent et le risque de blessures est plus élevé; essayez donc de faire en sorte que vos joueurs ne soient pas trop fatigués tout en épuisant les joueurs de l'équipe adverse. Essayez de tenir les joueurs à punir à l'écart de la glace.



Pour changer les lignes manuellement

MAINTENEZ le **BOUTON C ◀ ENFONCÉ** pour faire apparaître la fenêtre de changement de lignes (appuyez sur le **BOUTON R** pour fermer la fenêtre). Lorsque cette fenêtre est activée, appuyez sur l'un des boutons indiqués pour changer les lignes d'avants ou les paires défensives séparément. Dans Options, vous pouvez régler les changements de lignes sur Off (désactivé) ou Auto (voir page 36).

Passes

Il y a deux façons de faire des passes dans NHL Breakaway™ '99. La première consiste à utiliser le **BOUTON A** (ou n'importe quel bouton sur lequel l'action de passe a été reconfigurée) et le **BOUTON DIRECTIONNEL/LEVIER DE CONTRÔLE**. En d'autres termes, pour passer le palet à quelqu'un se trouvant sur la gauche, appuyez vers la gauche et faites la passe. Le joueur à qui vous faites la passe lorsque vous appuyez sur le bouton de passe est signalé par son nom sur la glace. La force de la passe dépend de la durée de pression sur le bouton. Le nom du joueur à qui vous faites la passe apparaît sur la glace.

Système de passes de précision

La seconde manière d'effectuer une passe est d'utiliser le système de passes de précision de Acclaim Sports. Si vous appuyez sur le **BOUTON L** ou **Z**, des icônes jaunes (**C▲**, **C▼**, **C◀**, **C▶**, **R**) apparaîtront sur les autres joueurs de votre équipe. Tout en maintenant le **BOUTON L** ou **Z** enfoncé, appuyez sur l'un des boutons et le joueur fera la passe au joueur correspondant à ce bouton. Quand le palet change de joueur, il y aura échange d'icônes entre le nouveau possesseur du palet et le joueur qui vient de faire la passe; si vous appuyez deux fois sur le même bouton, vous obtiendrez un mélange de passes et de déplacements rapides!

Tirer

Pour tirer, appuyez sur le bouton de tir et visez grâce au **BOUTON DIRECTIONNEL/LEVIER DE CONTRÔLE**. Appuyez vers le haut pour effectuer un tir en hauteur et vers le bas pour un tir au ras de la glace; si vous appuyez vers la gauche et la droite, vous pourrez influencer sur le côté vers lequel vous tirez. La durée de pression sur le bouton détermine la force de votre tir: si vous tapotez rapidement, vous effectuerez un tir du poignet; si vous le maintenez enfoncé, le joueur préparera un tir frappé qui partira lorsque vous relâcherez le bouton.

NHL Breakaway™ '99 vous permet de préparer un palet avant un tir en appuyant sur le bouton de tir. Le joueur glissera automatiquement vers le palet et effectuera un tir puissant.

Pour feindre un tir, appuyez sur le bouton de tir, puis appuyez de nouveau dessus avant que le tir ne parte.

Déviations

Si vous appuyez sur le bouton de tir avant que la passe n'arrive vers vous, votre hockeyeur effectuera un tir sans arrêter le palet. Ces déviations sont très utiles pour prendre un gardien par surprise ou pour forcer une défense inattentive.

Charges

Il existe plusieurs façons de charger. Appuyez sur le **BOUTON B** pour une charge avec la crosse (Poke Check), sur le **BOUTON C▲** pour une charge pour retenir (Hook Check) et sur le **BOUTON C▶** pour une charge corporelle (Body Check). Comme nous l'avons mentionné précédemment, la force de la charge dépend du poids du joueur, de sa vitesse et de la direction dans laquelle il se lance. Synchronisez bien vos charges pour qu'elles soient efficaces.

L'option TURBO vous donne un supplément de punch tant que l'énergie turbo est active. Tapotez deux fois et maintenez le **BOUTON C▶** enfoncé pour activer l'option Turbo.

Retenir/Agripper

Bien qu'illégales sur le plan technique, les arbitres ne sifflent pas systématiquement quand un joueur retient ou agrippe un adversaire, et ces tactiques sont devenues des méthodes défensives importantes, tant que le joueur ne se fait pas siffler. Selon la distance qui vous sépare de l'adversaire, appuyez sur le **BOUTON C▲** pour que votre joueur retienne ou agrippe. C'est une bonne façon de ralentir un joueur ou de le déconcentrer. Vous prolongerez l'action si vous maintenez le bouton enfoncé. Utilisez votre manette tout en retenant ou en agrippant afin d'utiliser votre force pour placer le joueur adverse là où vous voulez (hors de la cage ou loin du palet, etc.), mais n'oubliez pas que plus vous maintenez le bouton enfoncé, plus vous avez de chances d'être pris.

Bagarre

Lorsque deux joueurs agressifs entrent en collision, il est fort probable qu'ils en viendront aux mains. Une bagarre peut être un avantage pour un joueur car elle entame l'endurance du joueur adverse!

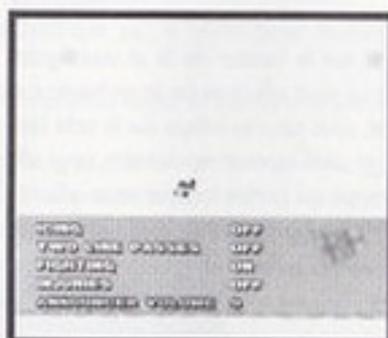
Perte d'équipement

Il arrive que lors d'un coup extrêmement brutal, le joueur perde une partie de son équipement. Ne paniquez pas si vous perdez votre crosse. Si vous patinez dessus, vous la récupérez, mais ne perdez pas de vue votre objectif. Vous pouvez très bien jouer sans votre crosse et charger, bloquer et retenir jusqu'à ce que vous ayez un moment de libre. Vous trouverez une nouvelle crosse lorsque vous gagnerez le banc de touche lors d'un changement de lignes. Il est plus facile de jouer sans casque que de jouer sans crosse, mais vous risquez d'être blessé.

Remises en jeu

Au début d'un tiers-temps ou après qu'une faute soit sifflée, il y a remise en jeu. Pour réussir celle-ci, vous devez bien synchroniser votre tentative de récupération du palet. Les joueurs qui agissent d'une manière trop précipitée seront renvoyés du cercle d'engagement, tout comme chez les professionnels, alors faites attention! Pour envoyer le palet vers l'avant, appuyez sur le **BOUTON B**. Pour l'envoyer vers l'arrière, appuyez sur le **BOUTON A**. Changez la vue des remises en jeu en dirigeant le **BOUTON DIRECTIONNEL** en arrière, à gauche ou à droite en maintenant le **BOUTON A** enfoncé.

OPTIONS DE PAUSE



Resume Game (Reprendre la partie): pour vous replonger dans la partie.

Instant Replay (Retour sur l'action instantané): pour un retour sur l'action accéléré, au ralenti, vers l'arrière ou vers l'avant, afin de revoir ce superbe tir frappé décisif ou cette faute vraiment stupide! Suivez les instructions à l'écran pour diriger l'action de ralenti instantané. Appuyez sur le **BOUTON L** pour modifier les vues de la camera, utilisez le **BOUTON DIRECTIONNEL** pour cibler l'action et utilisez les options ← ou → du **LEVIER DE CONTRÔLE** pour contrôler la lecture du ralenti.

Options d'équipes

Modifier les lignes: voir page 39.

Réglages de l'équipe:

Stratégies

Options de changements de lignes: OFF (désactivé), AUTO ou MANUAL (manuel).

Contrôle du gardien: AUTO ou MANUAL (manuel).

Désignation: ON (activé) ou OFF (désactivé).

Fatigue: ON (activée) ou OFF (désactivée).

Remplacer le gardien: remplace votre gardien par un joueur de terrain supplémentaire.

Changer de gardien: faites rentrer un nouveau gardien sur la glace.



Arrêt de jeu: si votre équipe encaisse des buts, ou qu'elle a besoin d'un temps de repos pour redéfinir sa stratégie, demandez un arrêt de jeu (Time Out). Vous n'avez droit qu'à un seul arrêt de jeu par match, mais souvent cela vous donne le regain d'énergie dont vous avez besoin!

Statistiques: vous montre les détails du jeu, en fonction de l'utilisateur, de l'équipe ou du joueur! Incluant un résumé des buts, des passes décisives et des pénalités.

Options de jeu

Angles de caméra: appuyez sur **A** pour commuter entre les différents angles de la caméra.

Caméra arrière: Off/On (désactivée/activée).

Configuration de la manette: pour passer d'une équipe à l'autre!

Réglages du jeu: pour changer les règles du jeu, les graphiques la vitesse et le volume.

Autres scores: pour voir le statut des autres rencontres de la NHL.

Quitter la partie: pour revenir au menu principal.

STRATEGIE DE HOCKEY

Cette partie détaille les différentes options de jeu, avec leurs avantages et inconvénients!

STYLE D'ATTAQUE

Il existe deux options en attaque: Carry Puck (Garder le palet) et Dump and Chase (Lancer et récupérer).

- Carry Puck se réfère à un style de jeu où le joueur tente de conduire le palet au-delà de la ligne bleue. Cette option permet de garder la possession du palet, mais elle requiert une grande adresse au maniement de la crosse.
- Dump and Chase se réfère à un style de jeu où le joueur lance le palet dans un coin en espérant le récupérer avant l'adversaire. C'est une option très utile pour une équipe agressive qui peut déborder l'adversaire par la force, car le palet est envoyé près du but adverse et cela permet de gagner du temps.

ATTENTION: Si vous ne pouvez pas atteindre le palet, vous perdrez une occasion de marquer!

STYLE DEFENSIF

La défense est extrêmement importante au hockey, c'est pourquoi nous vous offrons quatre options de défense!

- 2 Forecheckers (2 défenseurs offensifs): cette stratégie agressive permet d'envoyer deux défenseurs dans la zone d'attaque pour mettre la pression sur les attaquants et essayer de renverser la situation.

ATTENTION: cette stratégie peut se retourner contre vous.

- 1 Forechecker (1 défenseur offensif): une version moins agressive de la stratégie précédente.
- Trap (Piège): avec ce style de défense, les joueurs essaient d'empêcher l'adversaire d'arriver jusqu'à la ligne rouge en bloquant les passages et en envoyant le palet vers la balustrade. C'est une stratégie classique. Si les joueurs n'ont pas le temps de revenir dans leur zone de défense et de s'organiser pour mettre cette stratégie en place, elle sera abandonnée.

Charge arrière: il n'y a aucune charge avant dans ce cas. Les joueurs se replient au premier signe de renversement de situation pour éviter d'être débordés.

Style de contact

Low (Faible), Medium (Moyen) ou High (Élevé). Cette option règle la quantité de contacts initiés par votre équipe contre les adversaires. Plus le réglage est élevé, plus les contacts sont rudes.

Incursion défensive

On/Off. Lorsqu'il est réglé sur On (Activé), les défenseurs s'enfoncent dans la zone d'attaque pour créer des opportunités offensives. Les incursions peuvent se révéler fatales s'il y a retournement de situation.

JEU EN SUPERIORITE NUMERIQUE

Three Men Low (Trois hommes près du but), Three Men High (Trois hommes près de la ligne bleue). Lorsque l'équipe adverse dispose d'un ou deux joueurs en moins (en prison), profitez de la situation avec une de ces formations de jeu de puissance.

- Three Men Low signifie que trois joueurs sont placés près de la ligne de but et essaient de tirer avantage des déviations ou participent à l'action derrière les filets.
- Avec l'option Three Men High, deux joueurs se tiennent près du but et trois près de la ligne bleue. Utilisez cette option pour avoir une force de tir supérieure dans la zone d'attaque.

ANNULATION DE PENALITE

Diamond (Losange), Wide Box (Formation relâchée), Tight Box (Formation serrée). L'option Penalty Kill (Annulation de pénalité) vous permet de repousser l'assaut de l'équipe adverse sur votre but.

- La stratégie Diamond permet à un joueur d'avoir le champ libre pour aller harceler l'équipe adverse. Elle vous offre une bonne couverture de base et constitue une stratégie typique.
- Wide box vous donne une couverture flexible: quatre joueurs forment un carré qui leur permet de se déplacer vers la balustrade quand nécessaire.
- Avec Tight box, les quatre joueurs se placent tout près du but; cette stratégie est utilisée quand l'adversaire a une ligne de jeu de puissance gênante.

joueurs en moins

Rotating Triangle (Triangle en rotation), Triangle, Inverted triangle (Triangle inversé). Avec deux joueurs en prison, vous êtes vraiment dans le pétrin! Ne laissez pas l'adversaire profiter de cette faiblesse temporaire!

- La stratégie Rotating Triangle constitue une défense puissante: les trois joueurs sont toujours en mouvement, tout en couvrant le but de manière serrée. De cette manière, les joueurs sont moins susceptibles de laisser échapper le palet, mais ils risquent de se fatiguer rapidement.
- Avec le Triangle, deux joueurs restent près du but tandis que le troisième se déplace à l'avant. C'est une stratégie standard.
- La stratégie Inverted Triangle consiste à placer un joueur près du but et les deux autres à l'avant. Ceci gêne les buteurs, mais expose considérablement la zone de but.

CONSEILS & ASTUCES

- Lorsque vous jouez avec des changements de lignes manuels, veillez à changer fréquemment vos lignes. Si vous jouez avec des joueurs fatigués pendant trop longtemps, la victoire risque de vous filer entre les doigts!
- Utilisez des déviations avec l'icône Passe pour augmenter vos chances de marquer!
- Utilisez l'option Patiner en arrière (**BOUTON R**) pour éviter d'être chargé et agrippé.
- Lorsque vous avez réussi une échappée, tirez rapidement et préparez-vous au rebond!
- Utilisez le mode d'entraînement pour vous améliorer dans les situations de supériorité ou d'infériorité numérique.

