

NBA LIVE97



Manuel en français

EA
SPORTS

AVERTISSEMENT AUX POSSESSEURS DE TELEVISEURS GRAND ECRAN A PROJECTION

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

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU VOTRE ENFANT

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumière clignotante ou de sources lumineuses de notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

TABLE DES MATIÈRES

Récapitulatif des commandes	3
Commandes dans les menus	3
Commandes de jeu par défaut	3
Attaque avec la balle	3
Attaque sans la balle	3
Défense	3
Introduction	4
Configuration du jeu	4
Ecran Type de match	4
Effectifs des équipes spéciales	8
Pour jouer avec une équipe spéciale :	8
Ecran des commandes	9
Introduction au match	11
Comment jouer	12
Attaque	12
Défense	13
Infractions	14
Changements de stratégie	15
Menu Pause	15
Fin du quart-temps, de la mi-temps ou du match	20
Centre statistique	20
Transactions	23
Mode saison	26
Commencer une saison	26
Après le match	28
Mode Playoffs NBA	29
Commencer une série en playoffs	29
Ecran des playoffs	29
Jeu en réseau et par modem	30
Générique	33
Assistance Technique	34
Pour nous contacter par voie électronique :	35

RÉCAPITULATIF DES COMMANDES

COMMANDES DANS LES MENUS

ACTION	JOYSTICK	CLAVIER	SOURIS
Faire défiler les choix de l'option en surbrillance		Clic-gauche	
Mettre en surbrillance le bouton de commande ou une icône	PASSE/JOUEUR (Bouton 2)	TAB (avant) MAJ+TAB (Arrière)	Pour savoir ce que propose une icône, maintenir enfoncé le curseur sur l'icône
Activer le bouton de commande en surbrillance	TIRER/SAUTER (Bouton 1)	Entrée	Clic-gauche
Retourner à l'écran précédent	Mettre en surbrillance the cross, appuyer sur TIRER/SAUTER	Echap	Clic-gauche sur la croix (bouton annuler)
Passer à l'écran suivant	Mettre en surbrillance la coche, appuyer sur Tirer/Sauter	Entrée	Clic-gauche sur la coche (bouton Valider)

COMMANDES DE JEU PAR DÉFAUT

ACTION	JOYSTICK	CLAVIER	SOURIS
Pause		Echap	
Mouvements normaux	Joystick	Touches Fléchées	Déplacement à vitesse de la souris
Mode Turbo (course rapide)	Joystick au maximum	Inser + Touches Fléchées	Déplacement rapide de la souris
Faire une passe/ Changer de joueur	Bouton 2	Maj DROITE	Clic-gauche
Tirer/Sauter	Bouton 1	Entrée	Clic-droit

ATTAQUE AVEC LA BALLE

- Pour faire une passe dans le sens de la course, appuyez sur le bouton PASSE/JOUEUR. Si vous ne donnez pas une direction à la balle avec le joystick, la passe se fait au coéquipier le plus proche.
- Appuyez sur le bouton TIRER/SAUTER pour sauter, puis relâchez-le pour tirer.

ATTAQUE SANS LA BALLE

- Pour prendre le contrôle du porteur de la balle ou du joueur le plus proche de la balle, appuyez sur le bouton PASSE/JOUEUR. Pour prendre le contrôle d'un joueur précis, orientez le joystick dans sa direction tout en appuyant sur le bouton PASSE/JOUEUR.
- Pour sauter/travailler au rebond (ou faire passer la balle si le porteur est contrôlé par l'ordinateur), appuyez sur le bouton TIRER/SAUTER.

DÉFENSE

- Pour prendre le contrôle du joueur le plus proche de la balle, appuyez sur le bouton PASSE/JOUEUR. Pour prendre le contrôle d'un défenseur précis, orientez le joystick dans sa direction tout en appuyant sur le bouton PASSE/JOUEUR.
- Pour sauter et faire un rebond ou pour contrer un tir, appuyez sur le bouton TIRER/SAUTER.

CONSEIL EA Nous vous recommandons d'utiliser la souris pour les menus et un joystick pour les matchs. Les commandes par défaut décrites dans le manuel sont en effet celles du joystick et de la souris. Si vous préférez utiliser le clavier pour les menus et le jeu, veuillez vous reporter aux équivalents.

INTRODUCTION

Sur tous les terrains, il y a les joueurs... et les autres. Les joueurs innovent sans cesse et repoussent les limites du jeu toujours plus loin.

Dans le monde des simulations du ballon rond, il n'y a qu'un jeu : *NBA Live 97*. De véritables parties à 5 contre 5 avec les 29 équipes de la NBA, les effectifs complets et les stratégies authentiques.

Devenez un véritable joueur. Jouez à *NBA Live 97*.

- Plus de 400 joueurs de la NBA (notamment les rookies) mis à jour avec les statistiques complètes de la saison 1995-96.
- NOUVEAU : des joueurs en polygones texturés avec des animations réalisées par capture de mouvements.
- NOUVEAU : les options modem et réseau. Disputez jusqu'à huit joueurs des matchs sur deux ordinateurs.
- NOUVEAU : les commentaires sont assurés par George Eddy, la voix du basket et le journaliste sportif Eric Besnard.
- NOUVEAU : vues personnalisées avec notamment des gros plans.
- Possibilité de créer et de modifier des joueurs
- NOUVEAU : l'option de transactions des joueurs. Vous pouvez à présent engager et libérer des joueurs libres et effectuer de nombreux transferts.
- NOUVEAU : vous pouvez définir des options de pressing défensif ou de double-marquage pour chaque défenseur.
- NOUVEAU : vous avez la possibilité de contrôler un joueur ou bien un poste tout au long du match.
- NOUVEAU : l'écran Centre statistique vous permet d'accéder à toutes les statistiques et notes à partir d'un seul menu à n'importe quel moment du match.
- POUR DE PLUS AMPLES INFORMATIONS sur ce jeu et nos autres titres, découvrez EA SPORTS™ sur le site Internet à l'adresse suivante : www.easports.com.

CONFIGURATION DU JEU

ECRAN TYPE DE MATCH

Cliquez avec la souris pour modifier les choix du menu

Règles et options

Icône du Centre statistique

Transactions

La description de l'icône apparaît lorsque le curseur se trouve sur l'élément

Icônes de sous-menu

Cliquez sur les icônes pour les activer

"Cartes" des paramètres du jeu

Cliquez sur la coche pour continuer

Contrôle caméra



L'écran Type de match vous sert à définir le mode de jeu, le degré de réalisme et le niveau de difficulté des matchs. Dans ce manuel, tous les choix par défaut sont indiqués en gras.

ACTION

Faire défiler les choix de l'option en surbrillance
Mettre un bouton de commande en surbrillance
Activer le bouton de commande en surbrillance
Retourner à l'écran précédent/quitter le jeu à partir de cet écran
Passer à l'écran suivant

CLAVIER

Tab (Avant) Maj+Tab (Arrière)
Entrée
Echap
Entrée
(si aucun bouton n'est en surbrillance)

SOURIS

Clic-gauche
Clic-gauche
Clic sur la croix (bouton Annuler)
Clic sur la coche (bouton Valider)

CONSEIL EA Tous les menus de NBA Live 97 utilisent les commandes qui viennent d'être indiquées. Assimilez-les bien pour pouvoir être à l'aise partout.

MODE EXHIBITION :	permet de jouer un match ponctuel avec les équipes NBA, All-Star ou personnalisées de votre choix.
SAISON :	commence une nouvelle saison que vous disputez aux commandes d'une équipe de la NBA. Reportez-vous au paragraphe Mode Saison.
PLAYOFFS :	commence de nouvelles phases finales que vous disputez dans l'équipe NBA de votre choix. Reportez-vous au paragraphe Mode Playoffs NBA.
CHARGER :	permet de reprendre le cours d'une saison ou des playoffs préalablement sauvegardés. Reportez-vous au paragraphe Mode Saison.
CONNEXION :	permet de commencer une partie à plusieurs joueurs par modem, câble ou en réseau. Reportez-vous au paragraphe Jeu en réseau et par modem.
STYLE ARCADE :	le basket à 100 à l'heure puisque les joueurs ne sont jamais fatigués, blessés ou éliminés.
SIMULATION :	le réalisme absolu. Les joueurs se fatiguent et peuvent être blessés et/ou éliminés, ce qui impose leur remplacement, en fonction des circonstances.
SPECIAL :	vous permet de contrôler tous les aspects du jeu par l'intermédiaire du menu des règles.
NIVEAU ROOKIE :	le plus facile sur l'échelle de difficulté technique. Dans ce mode, il est facile de marquer et l'équipe adverse contrôlée par l'ordinateur n'est pas d'un haut niveau.
NORMAL :	ce mode est de difficulté moyenne, l'équipe adverse est au maximum en défense.
ALL-STAR :	le grand spectacle ! Les interceptions et les contres sont très difficiles et l'équipe adverse est à son maximum en attaque comme en défense.
QUARTS-TEMPS :	La durée des quarts-temps peut être fixée à 3, 5, 8, 10 ou 12 minutes.
STATS :	ouvre le menu du centre statistique pour afficher les statistiques des équipes, des utilisateurs et des joueurs. Reportez-vous au paragraphe Centre statistique.
REGLES ET OPTIONS :	ouvre le menu des règles et des options qui permet de définir les règles du jeu, les paramètres du son, graphiques et autres. Reportez-vous au paragraphe Ecran des règles et options ci-dessous.
TRANSACTIONS :	ouvre le menu des Transactions qui permet d'échanger, de signer et de libérer des joueurs libres, de créer des joueurs, de réorganiser les effectifs d'une équipe ou de sauvegarder/charger des effectifs. Reportez-vous au paragraphe Transactions.
CONTROLE CAMERA :	permet de définir les options et les détails de caméra. Reportez-vous au paragraphe Caméras.

ECRAN DES RÈGLES ET OPTIONS

Utilisez ce menu pour définir les règles, les options vidéo, sonores et de jeu.

REMARQUE : les paramètres par défaut apparaissent en gras dans le manuel.

Cliquez sur les options pour les activer ou les désactiver

Annulation et retour



Cliquez et/ou tirez pour régler la position du curseur

Cliquez pour passer directement au menu Caméras

Validation et continuer

- FAUTES DEFENSIVES :** (désactivées par défaut). Le curseur détermine la probabilité selon laquelle les fautes défensives seront sifflées.
- FAUTES OFFENSIVES :** (désactivées par défaut). Le curseur détermine la probabilité selon laquelle les fautes offensives seront sifflées.
- EXPULSIONS :** Vous pouvez régler cette option entre 2 et 8 ou bien la désactiver (SANS). Lorsque l'option est activée, les joueurs sont éliminés du terrain lorsqu'ils commettent leur 6ème faute personnelle. Mais vous pouvez régler le nombre de fautes selon votre style de jeu et selon la durée du quart-temps.
- SORTIE DE BALLE :** Active/désactive les sorties de balle.¹
- RETOUR EN ZONE :** Active/désactive les fautes de retour en zone.
- MARCHE :** Active/désactive les fautes de marche.
- CONTRE ILLÉGAL :** Active/désactive les fautes de contre illégal. Lorsque l'option est activée, les défenseurs n'ont pas le droit de contrer un tir lorsque la balle est en phase descendante vers le panier et qu'elle n'a pas encore touché le panier.
- REGLE 3 SECONDES :** Active/désactive les infractions à la règle des 3 secondes. Si l'option est activée, les joueurs en attaque n'ont pas le droit de rester dans la raquette plus de 3 secondes de suite.
- REGLE 5 SECONDES :** Active/désactive la règle des 5 secondes. Lorsque l'option est activée, vous devez remettre la balle en jeu dans un délai de 5 secondes.
- REGLE 10 SECONDES :** Active/désactive la règle des 10 secondes. Lorsque l'option est réglée sur OUI, vous avez 10 secondes pour faire passer la balle dans la zone avant après remise en jeu de la ligne de fond.
- REGLE 24 SECONDES :** Active/désactive la règle des 24 secondes. Lorsque l'option est activée, vous avez 24 secondes par possession en attaque pour tirer. Le chrono est remis à zéro chaque fois que la balle touche le cercle du panier et à chaque changement de possession.
- BLESSURES :** Active/désactive l'éventualité pour les joueurs d'être blessé. Lorsque vous choisissez OUI, le joueur risque d'être blessé chaque fois qu'il est mis à terre. Le joueur blessé ne reste indisponible que pendant la durée du match en cours.
- FATIGUE :** Active/désactive la fatigue des joueurs. Si cette option est activée, les joueurs se fatiguent et vous devez les remplacer en fonction des besoins.
- DEFENSE ILLÉGALE :** Active/désactive la défense illégale. Si cette option est activée, vous ne pouvez pas faire de défense de zone ; vous devez obligatoirement marquer un joueur.
- VOLUME MUSIQUE :** Déplacez le curseur vers la droite ou la gauche pour régler le niveau sonore de la musique qui agrémente les écrans de menus.
- VOLUME VOIX :** Définit le volume de la voix du commentateur.
- VOL. EFF. SPÉCIAUX :** Définit le volume des effets sonores dans le jeu.
- VOLUME SUPPORTERS :** Définit le volume des spectateurs du match.
- ASSIST. EQUI. PERDANTE :** Active/désactive l'assistance fournie par l'ordinateur. Si l'option est activée, l'ordinateur améliore les qualités de l'équipe menée au score pour l'aider à remonter. Par défaut, cette option est activée en mode Arcade et désactivée en mode simulation.
- DUNKS AU RALENTI :** Active/désactive la sélection automatique de la fonction de ralenti pour profiter au maximum des smashes spectaculaires.
- VIDEO AUTOMATIQUE :** Définit la fréquence d'affichage des séquences vidéo après des paniers marqués.
- CONTROLE TIR :** Vous avez le choix entre contrôler vous-même les tirs (JOUEUR) ou laisser ce soin à la machine (ORDINATEUR). En mode Joueur, la probabilité de réussite du panier est déterminée par la distance de tir, son angle et le point à partir duquel il est tenté. En mode ORDINATEUR, cette probabilité est déterminée par les performances et les caractéristiques du tireur plutôt que par les paramètres du tir.
- MISE EN VEILLE :** Par défaut, cette option est désactivée. Si elle est activée, vous pouvez définir le temps, en minutes, qui doit s'écouler entre la dernière action du joueur (vous) et la mise en route de l'économiseur d'écran.
- Pour valider les modifications et retourner au menu Type de match, cliquez sur la coche (cliquez sur la croix pour retourner au menu Type de match).

CAMÉRAS

Dans NBA Live 97, vous avez de nombreuses possibilités pour configurer les angles de caméra dans un environnement en 3D.

Cliquez sur une caméra pour la sélectionner

Curseur de défilement du Zoom

Icône Zoom dans la raquette



Icône de détails (passer au sous-menu des détails)

Icône caméra opposée

Vous avez le choix parmi les angles de vue suivants :

PRESSE

Vue à mi-terrain, en hauteur, prise des cabines de presse.

CLASSIQUE

Vue en biais à partir de la ligne de touche, proche de la perspective habituelle de NBA Live.

FOND

Vue prise derrière la ligne de fond.

TOUCHE

Vue du milieu de terrain

LOUMA

Vue en hauteur, de la ligne médiane.

GENERALE

Vue directement au-dessus du terrain

ARRIERE

Caméra mobile qui suit le joueur que vous contrôlez

AUTO

pendant le match, cette vue alterne entre plusieurs caméras. Lors des séquences vidéo, vous voyez l'action de la perspective de la caméra LOUPE qui offre de nombreux angles de vue.

- Pour sélectionner l'option de zoom dans la raquette, cliquez sur l'icône Zoom dans la raquette. (Par défaut, la caméra ne fait pas de zoom sur l'action dans la raquette).
- Pour régler le niveau de zoom dans la raquette, servez-vous du curseur du niveau du zoom.
- Pour modifier la perspective de la vue, cliquez sur l'icône Caméra opposée.

SOUS-MENU DES DÉTAILS

Ce menu permet de définir le détail des graphismes. Si le jeu manque de fluidité, vous pouvez gagner en vitesse en réduisant le niveau des détails.

RESOLUTION

Choisissez le mode graphique entre les résolutions MAXI (640x480), Moyenne (640x240) ou MINI (320x200). En résolution MAXI., la vitesse de l'ordinateur risque d'être ralentie.

REFLETS

Active/désactive les reflets au sol.

SPECTATEURS

Affiche/cache les spectateurs du match.

MONTANT DES PANIERS

Affiche/cache les montants qui soutiennent les paniers.

TAILLE FENETRE

Réduit la taille de l'écran de jeu pour augmenter la vitesse, si l'option PLEIN ECRAN ralentit trop le fonctionnement de l'ordinateur.

ID JOUEURS

Choisissez le texte qui doit identifier les joueurs dont vous prenez le contrôle : NOM, NUMERO, POSTE (le chiffre "1" correspond au pivot), nom de l'UTILISATEUR, AUCUNE ou POSTE.

TEXTURES DU SOL

Active/désactive les textures réalistes qui apparaissent sur le parquet.

Ecran de choix de l'équipe

CET ÉCRAN S'AFFICHE AVANT CHAQUE MATCH D'EXHIBITION.

La partie gauche indique l'équipe des visiteurs et la droite l'équipe locale. Lorsque les équipes sélectionnées sont des équipes de la NBA, leurs performances globales s'affichent sous leur logo.

Utilisez les curseurs de défilement pour sélectionner les équipes

Cliquez sur une catégorie statistique pour classer les équipes selon leurs performances dans la catégorie correspondante



Obtenir des infos sur l'équipe

Comparer les équipes

- Pour sélectionner les deux équipes (visiteurs et locale), utilisez les barres de défilement, ou cliquez à droite ou à gauche des logos d'équipes pour avancer ou reculer dans la liste des équipes de la NBA et des équipes spéciales.
- Pour classer les équipes selon une catégorie de performance, cliquez sur la performance pour la mettre en surbrillance. Lorsque vous passez d'une colonne à l'autre (de gauche à droite), vous affichez les équipes classées par performance.
- Cliquez sur la coche pour continuer. Pour retourner à l'écran Type de match, cliquez sur la croix ou appuyez sur Echap.

EFFECTIFS DES ÉQUIPES SPÉCIALES

Dans NBA Live 97, vous pouvez jouer avec quatre équipes imaginaires dont vous pouvez composer les effectifs avec les joueurs des 29 équipes de la NBA ou des joueurs que vous créez vous-même. Ces équipes personnalisées ne sont utilisables qu'en match d'exhibition et sont encadrées en pointillés pour les différencier des vraies équipes de la NBA.

POUR JOUER AVEC UNE ÉQUIPE SPÉCIALE :

Dans l'écran de sélection des équipes, sélectionnez l'une des quatre équipes proposées : SLAMMERS, BLOCKERS, JAMMERS ou STEALERS. Cliquez sur la coche. L'écran des équipes spéciales s'affiche.

Poste mis en surbrillance

Postes vacants dans l'équipe

Mettez en surbrillance le joueur à ajouter

Affecter le joueur en surbrillance au poste sélectionné



Accès à la fiche de présentation du joueur en surbrillance

Utilisez les barres de défilement pour passer rapidement en revue les joueurs de la NBA

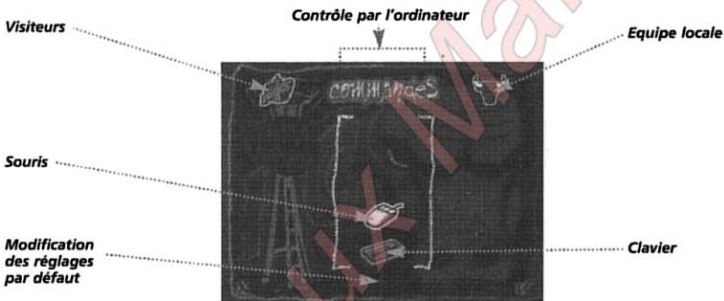
Pour modifier les effectifs des équipes spéciales :

1. Mettez en surbrillance le poste du joueur que vous voulez modifier, en cliquant dessus ou en utilisant les touches fléchées.
 2. Mettez en surbrillance le joueur que vous voulez affecter à ce poste.
 3. Cliquez sur AJOUTER pour ajouter le joueur en surbrillance.
- Répétez ces opérations jusqu'à ce que vous ayez affecté au moins 8 joueurs à l'équipe.
 - Pour remplacer un joueur déjà affecté à l'équipe par un autre, sélectionnez ce joueur et ajoutez un nouveau joueur à l'aide du bouton ajouter. Le nouveau joueur prend la place de l'ancien, qui disparaît des rangs de l'équipe.

REMARQUE : La première fois que vous sélectionnez une équipe spéciale, tous ses postes sont vacants. Vous devez en affecter au moins 8 pour pouvoir continuer et faire jouer l'équipe.

ECRAN DES COMMANDES

Cet écran représente par un symbole chacun des quatre périphériques d'entrée que vous pouvez utiliser pour jouer (clavier, souris et deux joysticks). Vous pouvez jouer à 4 simultanément si le PC dispose d'une souris et de deux joysticks, ou si un adaptateur Gravis™ Grip™ est branché. Outre la sélection de l'équipe contrôlée par chacun des joueurs, l'écran vous permet de créer, sélectionner et supprimer des configurations auxquelles vous donnez un nom et par lesquelles vous pouvez personnaliser les commandes de jeu de sorte que les scores que vous réalisez au fil des matchs puissent être comptabilisés quelle que soit l'équipe contrôlée.



- Pour déplacer le symbole de chaque périphérique vers la gauche ou la droite, cliquez dans une des cases placées à gauche et à droite de chaque périphérique. Positionnez le symbole du périphérique que vous voulez utiliser pour contrôler l'équipe de votre choix sous le logo de cette équipe, ou laissez-le au milieu pour que le contrôle de l'équipe soit pris en charge par l'ordinateur.
- GRAVIS Grip : si un adaptateur Gravis Grip est détecté, les manettes Gravis Grip remplacent les joysticks 1 et 2. Si les manettes sont branchées dans les ports 3 et/ou 4 de l'adaptateur, elles se substituent également au clavier et à la souris.

Fenêtre d'édition

Liste des joueurs

Suppression de la configuration en surbrillance

Cliquez pour ajouter une configuration



- Pour sélectionner un nom de configuration (la couleur de votre périphérique est indiquée par défaut), cliquez dans la case du nom. Un petit carnet appelé Fiches perso. s'affiche au milieu de l'écran:

- Pour sélectionner un nom, cliquez dessus dans la liste des joueurs afin de le mettre en surbrillance rouge, puis validez.
- Pour supprimer un nom, mettez-le en surbrillance et cliquez sur le bouton SUPPRIMER.
- Pour taper un nouveau nom, cliquez sur le bouton AJOUTER, tapez le nom dans la fenêtre d'édition et appuyez sur Entrée.
- Pour sélectionner le contrôle sur tous les joueurs, ne modifiez pas le paramètre par défaut du CONTROLE DES JOUEURS qui est réglé sur TOUS. Pour contrôler un poste spécifique, cliquez sur le poste désiré ("P" correspondant à Pivot) ; ceci est très pratique si vous voulez éviter toute confusion lors des parties à plusieurs joueurs ou si vous voulez tout simplement incarner votre joueur favori.
- Cliquez sur le bouton ANNULER pour fermer la fiche personnelle sans sélectionner de nom.

Rouge = déplacement en mode Turbo

Déplacez le manche du joystick et vérifiez si son calibrage est correct en observant le changement de couleur des flèches de direction

Calibrage du joystick

Annulation et retour à l'écran des commandes



Cliquez pour modifier la configuration des boutons

Retour à la configuration par défaut

Altermnez la méthode de contrôle

Validation et retour à l'écran des commandes

- Cliquez sur le bouton CONFIGURER pour modifier les commandes par défaut du ou des périphérique(s) que vous avez sélectionné(s). L'écran de configuration s'affiche aussitôt :
- Pour calibrer le joystick, laissez le joystick sur la position neutre et cliquez sur le bouton CALIBRER. Puis déplacez le joystick jusqu'à ce que toutes les flèches de direction soient en surbrillance en appuyant sur la direction correspondante.
- Pour configurer rapidement les boutons du joystick, mettez en surbrillance la fonction et appuyez sur le bouton du joystick auquel vous voulez l'affecter.
- Pour alterner entre les modes référentiels ABSOLU et RELATIF ECRAN lorsque les images du terrain sont fournies par une caméra mobile, cliquez sur le bouton MOUVEMENT. Lorsque le mode ABSOLU est sélectionné, les sens de déplacement commandés par le périphérique de jeu sont modifiés pour qu'ils tiennent compte des mouvements de la caméra et restent référencés sur le terrain (c'est-à-dire que si l'écran effectue une légère rotation vers la gauche en vue Caméra Presse, un ordre de déplacement à gauche a pour résultat le déplacement effectif de votre joueur vers la gauche du terrain). Lorsque c'est au contraire le mode RELATIF ECRAN qui est sélectionné, les sens de déplacement commandés par le périphérique de jeu correspondent à l'écran (cela signifie que lorsque vous donnez un ordre de déplacement vers la gauche, votre joueur se déplace vers la gauche absolue de l'écran, ce qui signifie qu'en réalité il se déplace en diagonale sur le terrain pour peu que l'angle de vue fourni par la caméra ait tourné).
- Lorsque le mode TURBO est réglé sur MANCHE A FOND (choix par défaut), la course rapide du joueur (mode Turbo) est activée par la mise du manche du joystick en butée, dans n'importe quelle direction.

REMARQUE : cette fonction n'est utilisable qu'avec les joysticks analogiques. Pour les joypads et les joystick digitaux, affectez le mode Turbo à un bouton ou AUCUNE.

- Lorsque le mode TURBO est réglé sur TENIR BOUTON P/J, appuyez en continu sur le bouton que vous avez affecté à la fonction passe/joueur tout en orientant le joueur avec le manche du joystick pour activer le mode Turbo (pour passer la balle, appuyez brièvement sur le bouton au lieu de le maintenir enfoncé).

Les flèches s'affichent en rouge en mode Turbo

Réglage de la sensibilité de déplacement de la souris

Cliquez pour tester les réglages (cliquez une seconde fois avec le bouton droit pour retourner à l'écran)



Cliquez pour inverser les boutons

Retour à la configuration par défaut

- En ce qui concerne la configuration des manettes Gravis GriP, vous pouvez affecter n'importe quelle fonction à n'importe quel bouton. Vous pouvez en outre affecter les quatre touches de changement rapide des tactiques (fonction normalement assurée par les touches de fonction du clavier) aux 4 boutons inutilisés de la manette.
- Cliquez sur la **coche** pour valider la configuration définie et passer à l'écran suivant ; cliquez au contraire sur la **croix** pour annuler les modifications et retourner à l'écran précédent.
- Par défaut, le mode Turbo est activé par le déplacement rapide de la souris. Pour modifier la sensibilité au déplacement de la souris, agissez sur le curseur de réglage Sensibilité, comme suit : plus le curseur est à droite de la barre de défilement, plus le déplacement de la souris doit être ample pour obtenir le même résultat.
- Lorsque le mode TURBO est réglé sur TENIR BOUTON P/J appuyez en continu sur le bouton que vous avez affecté à la fonction PASSE/JOUEUR, tout en orientant le joueur en déplaçant la souris pour activer le mode Turbo.

Retour à la configuration par défaut



Cliquez pour sélectionner, puis appuyez sur la touche que vous voulez affecter

- Lorsque le bouton CENTRAGE est en mode AUTO, le centrage de la souris est progressivement rétabli lorsque vous arrêtez votre joueur (cela signifie que le point du tapis de souris sur lequel vous arrêtez le déplacement devient le nouveau point central). Vous pouvez aussi sélectionner n'importe quel bouton de la souris comme commande de centrage. L'option A DEFINIR désactive le centrage.
- Pour changer la touche de commande d'une fonction, cliquez avec le bouton gauche de la souris sur la fonction en question. Celle-ci s'affiche en surbrillance. Appuyez sur la touche du clavier que vous voulez affecter à cette fonction ; le changement est confirmé par l'indication dans la fenêtre de la fonction de la touche utilisée. Certaines touches du clavier sont réservées et sont donc indisponibles.

INTRODUCTION AU MATCH

Avant le début du match, les écrans d'introduction plantent le décor et présentent la rencontre qui va être disputée. Tout d'abord, l'écran de présentation du match précise les deux équipes en lice ainsi que le stade d'accueil.

- Pour passer directement à l'entre-deux d'engagement, cliquez sur le bouton match ou cliquez avec le bouton droit de la souris (dans n'importe quel écran). Sinon, cliquez sur la **coche** pour passer à l'écran suivant. L'écran de comparaison des équipes s'affiche.
- Cet écran compare les performances globales des deux équipes. Les niveaux de performance sont indiqués par des étoiles (entre 1 et 5) dans cinq grandes catégories : SCORES, REBONDS, ADRESSE, DÉFENSE ET GÉNÉRAL. Les niveaux indiqués tiennent compte de l'effectif sélectionné et varient en fonction des changements de joueurs.
- Cliquez sur la **coche** pour continuer. L'écran 5 Majeur apparaît.

Cet écran présente les cinq joueurs qui vont commencer le match dans chaque équipe (ils sont appelés "5 Majeur" dans la NBA), avec leur portrait, leur nom, leurs caractéristiques physiques, le poste qu'ils occupent sur le terrain et leur numéro de maillot.

- Pour afficher un joueur, cliquez sur l'abréviation de son poste (par exemple, AF pour ailier fort) au bas de l'écran.
- Pour passer à l'équipe adverse, cliquez sur la **coche** (cliquez sur la **croix** pour retourner à l'équipe précédente ou à l'écran de comparaison). Lorsque tous les joueurs vous ont été présentés, l'écran du match s'affiche pour le coup d'envoi.

ENTRE-DEUX D'ENGAGEMENT

Tous les matchs débutent par un entre-deux entre les pivots.

- Pour sauter à l'entre-deux, appuyez sur TIRER/SAUTER : par défaut, c'est le bouton 1 (joystick), droit (souris) ou la touche Entrée (clavier).

COMMENT JOUER

Le joueur que vous contrôlez est repéré par un cercle. La couleur du cercle dépend du périphérique d'entrée que vous utilisez pour jouer.

JOYSTICK 1	Cercle rouge
JOYSTICK 2	Cercle bleu
SOURIS	Cercle jaune
CLAVIER	Cercle vert
ORDINATEUR	Cercle magenta

REMARQUE : si un adaptateur Gravis™ GriP™ est détecté, les quatre manettes de jeu remplacent les options joysticks, souris et clavier, ce qui vous permet de jouer à 4 en même temps.

Dans *NBA Live 97*, l'attaque et la défense requièrent des qualités différentes, tout comme dans la réalité. Si le mode de déplacement de votre joueur reste toujours le même dans ces deux phases de jeu, les boutons et/ou touches ont des fonctions différentes selon que vous êtes en attaque ou en défense. C'est la raison pour laquelle vous devez commencer par apprendre les commandes avant de pouvoir vous concentrer pleinement sur votre jeu et votre stratégie.

REMARQUE : si le programme vous laisse la possibilité de jouer avec le clavier ou la souris, il est fortement recommandé d'utiliser un joystick ou une manette. Les commandes décrites dans les instructions de jeu qui suivent sont celles du joystick (pour changer la configuration par défaut, reportez-vous au paragraphe Ecran des commandes). Consultez le paragraphe Récapitulatif des commandes pour les équivalents au clavier et à la souris.

- Si le joueur que vous contrôlez est hors de l'écran, une flèche de la même couleur que le cercle qui le désigne pointe dans sa direction. Commandez le déplacement du joueur dans le sens inverse de la flèche pour le faire réapparaître dans la zone de jeu.

ATTAQUE

DÉPLACEMENTS AVEC ET SANS LA BALLE

- Poussez le joystick dans la direction vers laquelle vous voulez diriger le joueur. Celui-ci avance en dribblant tant que vous poussez sur le joystick. Lorsque vous relâchez le joystick, le joueur s'immobilise mais continue à dribbler.
- Lorsque vous commandez une passe ou un tir, le joueur s'arrête de dribbler. Dès que le dribble est interrompu, vous ne pouvez plus remettre votre joueur en mouvement, sinon l'arbitre siffle un marché.

CONSEIL EA Lorsque votre joueur avance et que vous lui commandez un demi-tour brusque, il tourne sur lui-même si son habileté au dribble et la proximité des autres joueurs le permettent.

- Pour courir plus vite (mode Turbo), poussez le joystick jusqu'à la butée (commande par défaut utilisable uniquement avec les joysticks analogiques).

—ou—

Si vous avez réglé le mode Turbo sur **TENIR BOUTON P/J**, appuyez en continu sur le bouton **PASSE/JOUEUR** tout en commandant le déplacement du joueur pour activer le mode (reportez-vous au paragraphe Ecran des périphériques si vous voulez changer la configuration par défaut).

—ou—

Si vous avez affecté le mode Turbo à un bouton particulier, appuyez sur ce bouton.

CONSEIL EA Si vous appuyez deux fois sur le bouton Turbo (ou deux fois sur le joystick à fond), le joueur exécute une feinte.

- Pour diriger l'action vers le panier, vous devez rattraper la balle une fois que vous avez pris position dans la zone de poste bas. En utilisant le joystick par petites touches, le joueur tourne autour de son pied de pivot au lieu de se déplacer en dribblant. Pour recommencer à bouger normalement, maintenez le manche du joystick dans la direction vers laquelle vous voulez aller.

PASSES

- Pour passer au coéquipier le plus proche, appuyez sur le bouton **PASSE/JOUEUR** (bouton 2 par défaut) en laissant le manche du joystick au neutre.
- Pour conserver le contrôle du passeur (idéal pour les actions en passe-et-va), appuyez rapidement sur le bouton **PASSE/JOUEUR** pour passer la balle, puis appuyez une seconde fois sur le même bouton, mais sans le relâcher cette fois-ci, jusqu'à ce que le receveur ait la balle en main.

- Pour passer à un joueur particulier, dirigez la passe avec le manche du joystick tout en appuyant sur le bouton PASSE/JOUEUR.
- Pour faire un alley-ooop, lancez la balle à un joueur qui a la voie libre jusqu'au panier. S'il est en position pour sauter et marquer en alley-ooop (et s'il est en mesure de mener l'action à bien), l'alley-ooop est automatiquement exécuté.
- Pour demander à recevoir la passe lorsque vous n'avez pas la balle, appuyez sur le bouton TIRER/SAUTER. Si le porteur de la balle est un joueur contrôlé par l'ordinateur, il passe. Si c'est votre ami qui a la balle, l'action sur ce bouton reste sans effet.

TIRS

Tous les tirs ne se ressemblent pas. Chaque tir est différent du précédent, parce qu'il n'est pas tiré par le même joueur ni du même endroit. Par exemple, pour un tir de loin, le joueur tentera un tir en extension. S'il est plus près du panier, il peut tenter un bras roulé. Encore plus rapproché et il tentera un double-pas ou un smash parmi plusieurs variantes possibles en fonction de son gabarit et de son habileté.

- Pour tirer, appuyez en continu sur le bouton TIRER/SAUTER (bouton 1 par défaut). Donnez l'impulsion finale à la balle au point culminant du saut en relâchant le bouton.
- Pour feinter le tir, appuyez très brièvement sur le bouton TIRER/SAUTER.

CONSEIL EA Vous augmentez vos chances de marquer le panier en bloquant les pieds avant le tir car le tir en course est moins précis.

REMARQUE : si l'option contrôle tir est réglée sur ordinateur dans le menu des règles et des options, vous pouvez vous contenter d'appuyer sur le bouton TIRER/SAUTER. Le moment que vous choisirez pour relâcher le bouton n'aura aucun impact sur la qualité du tir.

CONSEIL EA Vous augmentez vos chances de marquer le panier en bloquant les pieds avant le tir car le tir en course est moins précis.

CONSEIL EA Si vous voulez smasher, visez le panier. Si vous vous trouvez plutôt à droite ou à gauche du cercle, exécutez un double-pas plutôt qu'un dunk.

CONSEIL EA Si vous appuyez sur le bouton PASSE/JOUEUR avant de relâcher le bouton TIRER/SAUTER, vous pouvez effectuer une passe à mi-hauteur.

REBONDS ET CLAQUETTES

Lorsque vous n'êtes pas le porteur de la balle, vous pouvez monter très rapidement sous le panier. Si le joueur que vous contrôlez est en bonne position, il essaie automatiquement de conclure le panier par une claquette.

- Pour sauter pour gagner le rebond ou faire une claquette, appuyez sur le bouton TIRER/SAUTER.

CHRONO DES 24 SECONDES

Dès l'instant où vous êtes en possession de la balle, vous disposez de 24 secondes pour tirer et toucher le cercle du panier avec la balle (à moins que la règle des 24 secondes ait été désactivée dans le menu des options). Chaque fois que la balle touche le cercle ou que la possession change d'équipe, le chrono est remis à 24 secondes. Il s'affiche dans le coin inférieur gauche de l'écran lorsqu'il ne reste plus que 10 secondes pour que vous puissiez suivre le décompte.

- Si vous ne tirez pas avant l'expiration des 24 secondes, l'arbitre siffle une violation de la règle et la possession retourne à l'équipe adverse.

DÉFENSE

Si les actions en attaque ont les faveurs des comptes rendus des matchs à la TV, c'est pourtant bien la défense qui fait gagner les championnats.

CONTRÔLE DES DÉFENSEURS

Vous pouvez prendre le contrôle du défenseur le plus proche du porteur de la balle, à condition bien sûr qu'il ne soit pas déjà contrôlé par l'un de vos coéquipiers.

- Pour prendre le contrôle du défenseur le plus proche de la balle (et se placer entre le porteur de la balle et le panier), appuyez sur le bouton PASSE/JOUEUR en laissant le manche du joystick au neutre.
- Pour prendre le contrôle d'un défenseur en particulier, poussez le manche du joystick dans la direction de ce joueur et appuyez sur le bouton PASSE/JOUEUR.

CONSEIL EA Votre priorité absolue en défense est de stopper la progression de la balle ; c'est la raison pour laquelle vous devez mettre un défenseur sur le porteur de la balle avant que celui-ci n'atteigne la tête de la raquette. Ainsi vous interdisez toute pénétration facile et ralentissez l'attaque.

INTERCEPTIONS

Lorsque vous marquez le porteur de la balle, votre joueur essaie automatiquement de lui prendre la balle.

- Pour tenter l'interception, placez-vous bien en face de l'attaquant.

Vous devez vous rapprocher au maximum du porteur de la balle pour espérer réussir l'interception, mais sans être trop agressif, sinon vous risquez la faute que l'arbitre ne manquera pas de siffler.

CONSEIL EA L'interception a plus de chances de réussir si le porteur de la balle est marqué par deux défenseurs.

CONTRES ET REBONDS

Vous ne devez pas hésiter à sauter pour essayer de contrer les tirs et de gagner les rebonds.

- Pour sauter pour repousser un tir ou récupérer un rebond, appuyez sur le bouton **TIRER/SAUTER**.

INFRACTIONS

Lorsque les arbitres constatent une infraction en cours de jeu, ils sifflent pour arrêter l'action et la faute est annoncée à l'écran.

FAUTES

L'attaquant a droit à un nombre de lancers francs variable selon les circonstances de l'infraction.

- Lorsqu'un joueur est victime d'une faute et que la défense a déjà commis au moins 5 fautes d'équipe dans le quart-temps, il a droit à 2 lancers francs. Les fautes offensives ne comptent pas comme fautes d'équipe.
- Lorsqu'un joueur est victime d'une faute pendant son tir, il a également droit à un certain nombre de lancers francs : 1 s'il a réussi son tir (qui est comptabilisé), 2 si le tir est manqué et 3 si la faute a été commise au-delà de la ligne des tirs à 3 points.
- Après une faute intentionnelle, l'attaque a droit à 2 lancers francs et reprend en plus la possession de la balle.
- Lorsqu'un joueur est éliminé, l'ordinateur le remplace automatiquement par un autre joueur.

LANCERS FRANCS

Une fois à la ligne des lancers francs, utilisez le **T-Meter™** pour régler votre tir. Le T-Meter s'affiche lorsque votre joueur se dirige vers la ligne des lancers francs.

La balle se déplace de gauche à droite et de droite à gauche sur la barre horizontale pour déterminer la précision gauche/droite du lancer.

1. Appuyez sur le bouton **PASSE/JOUEUR** ou **TIRER/SAUTER** lorsque la balle est au centre de la barre pour orienter horizontalement votre lancer.

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

2. Appuyez sur le bouton **PASSE/JOUEUR** ou **TIRER/SAUTER** lorsque la balle est au centre de la barre verticale pour régler la distance du lancer. Le joueur tire et le jeu reprend normalement.

Appuyez sur l'un des deux boutons pour arrêter la balle au centre du T-Meter Visée à gauche/droite



Distance

La vitesse de déplacement du curseur le long des barres du T-meter est déterminée par la qualité du joueur en lancers francs : plus sa note est élevée, plus la balle se déplace lentement. La vitesse de déplacement et l'animation des spectateurs sont également affectées par le niveau de difficulté.

CHANGEMENTS DE STRATÉGIE

A partir du menu Tactique, vous avez la possibilité de choisir jusqu'à quatre dispositifs de tactique générale et/ou tactique particulière tant pour l'attaque que pour la défense, que vous pouvez ensuite sélectionner "à la volée" en cours de jeu. Reportez-vous au paragraphe Menu Stratégie qui précise la marche à suivre pour sélectionner ces tactiques.

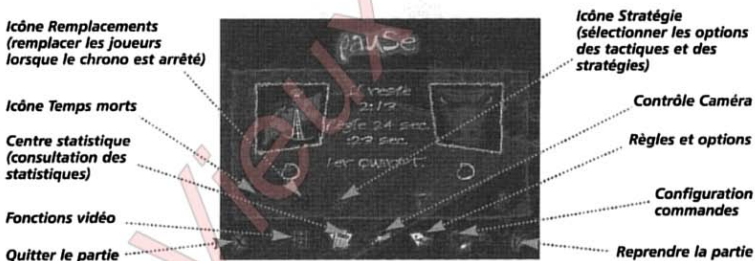
- Pour sélectionner la tactique affectée à la touche de fonction correspondante, appuyez sur les touches F1 à F4 pour l'équipe locale et F5 à F8 pour les visiteurs. Si votre équipe a la possession de la balle, la tactique sélectionnée est offensive ; en défense, c'est bien sûr une tactique défensive qui est sélectionnée.
- Si vous avez une manette Gravis Grip, vous pouvez sélectionner des tactiques en appuyant sur les boutons affectés sur la manette plutôt que d'utiliser les touches de votre clavier.
- Appliquez le dispositif décrit par l'animation de la tactique pour exécuter cette dernière. Les joueurs contrôlés par l'ordinateur exécutent automatiquement les déplacements montrés par l'animation mais c'est à vous que revient la tâche de contrôler les actions du porteur de la balle.

CONSEIL EA Les animations des tactiques montrent l'action telle qu'elle doit se dérouler en théorie mais les joueurs de la NBA ne sont pas des robots. C'est vous qui menez l'action. Nous vous montrons comment faire mais c'est à vous que revient la tâche de coordonner votre équipe.

MENU PAUSE

Le menu Pause s'affiche dès que vous appuyez sur la touche **Echap** pendant le match. Vous devez marquer une pause dans le jeu pour demander un temps mort, remplacer un ou plusieurs joueurs ou modifier vos choix dans les diverses autres options que vous offre le menu. Les options **TEMPS MORTS** et **REPLACEMENTS** ne sont pas toujours disponibles. Par exemple, vous ne pouvez remplacer un joueur que lorsque le chrono de jeu est arrêté. Lorsque ces options sont estompées, vous ne pouvez pas les sélectionner.

Pour quitter le jeu, cliquez sur la croix sur la touche **Echap**.



Les options du menu Pause sont détaillées ci-après.

TEMPS MORTS

Vous pouvez interrompre le jeu à tout moment, mais vous devez impérativement avoir la possession de la balle pour demander un temps mort. Votre équipe a droit à 7 temps morts par match. Tout temps mort supplémentaire que vous demandez vous coûte une faute technique et un lancer franc accordé à l'équipe adverse, mais le chrono est arrêté.

POUR DEMANDER UN TEMPS MORT :

- Appuyez sur Echap pour interrompre le cours du match. Le menu Pause s'affiche aussitôt.
- Cliquez sur le bouton TEMPS MORTS. L'option Remplacements devient disponible si elle ne l'était pas et un temps mort est décompté à votre équipe.

CONSEIL EA en demandant un temps mort dans les deux dernières minutes du match, vous avez le droit de remettre en jeu au niveau de la ligne médiane, ce qui vous fait gagner du temps et vous permet d'exécuter votre tactique à partir de la ligne de touche.

REPLACEMENTS

Vous pouvez remplacer vos joueurs lorsque le chrono est arrêté, à la pause entre les quarts-temps, pendant un temps mort ou à la suite d'une violation (faute ou sortie de terrain). L'option REPLACEMENTS n'est pas disponible lorsque le chrono tourne.

POUR FAIRE UN REMPLACEMENT :

- Interrompez le cours du match et demandez un temps mort ou si le chrono est arrêté, interrompez le match et sélectionnez directement l'option REPLACEMENTS du menu Pause. L'écran des remplacements s'affiche. Y sont listés les 12 joueurs de la formation que vous avez composée pour le match ; les 5 joueurs présents sur le terrain sont identifiés par le poste qu'ils occupent.

Modifiez l'équipe sur le terrain par cliquer-tirer des icônes de poste

Afficher le joueur en surbrillance

Vérification de la formation de l'équipe adverse



Niveau de fatigue :
vert = frais,
rouge = fatigué

Sauvegarde des
statistiques dans
un fichier texte

Mode (parcourir les
statistiques/notes)

- Cliquez sur le bouton MODE pour alterner entre les statistiques du match, les notations des joueurs et les statistiques de la saison 1995-96 (ainsi que les statistiques de saison et de playoffs pour les modes correspondants).
 - Utilisez les barres de défilement pour naviguer dans les colonnes.
- Pour remplacer un joueur, cliquez sur son icône de poste et, sans relâcher le bouton de la souris, faites-la glisser sur le nom du remplaçant. Lorsque l'icône est bien en face du nom, relâchez le bouton de la souris. Si vous lâchez l'icône sur le nom d'un joueur déjà présent sur le terrain, les deux joueurs échangent leur poste.
 - Cliquez sur la coche pour valider les remplacements et retourner au menu Pause ; cliquez sur la croix pour retourner au menu sans tenir compte des remplacements effectués.

CONSEIL EA Essayez de retenir les performances des joueurs de votre équipe afin de déterminer leurs forces et faiblesses en attaque et en défense. Si un joueur est faible en tirs à 3 points par exemple, inutile de le faire tirer de loin.

MENU STRATÉGIE

REPLACEMENTS AUTO

Active/désactive le remplacement automatique des joueurs. Lorsque l'option est activée, l'ordinateur se charge de remplacer automatiquement les joueurs fatigués.

AVIS REPLACEMENTS

Active/désactive l'annonce à l'écran des remplacements automatiques.

ANNONCE TACTIQUES

Active/désactive l'annonce à l'écran des tactiques employées. Lorsque l'option est activée, un message s'affiche en incrustation sur l'écran pour indiquer la tactique mise en oeuvre par l'équipe.

ID JOUEURS

Sélectionne le texte qui doit identifier les joueurs dont vous prenez le contrôle : **NOM** (du joueur) **NUMERO**, **POSTE N°** (le "1" correspond au pivot), nom de **L'UTILISATEUR**, **AUCUNE**, **POSTE**.

ATTAQUE

Ouvre l'écran des tactiques offensives pour vous permettre d'en sélectionner une. Reportez-vous au paragraphe Tactiques offensives.

DEFENSE

Ouvre l'écran des tactiques défensives pour vous permettre d'en sélectionner une. Reportez-vous plus loin au paragraphe Tactiques défensives.

MARQUAGES

Ouvre l'écran des marquages entre joueurs. Reportez-vous plus loin au paragraphe Marquages.

TACTIQUES OFFENSIVES

L'écran des tactiques offensives vous permet de sélectionner les dispositifs tactiques que vous voulez mettre en oeuvre et votre stratégie en général. Vous pouvez laisser l'ordinateur choisir automatiquement les tactiques à utiliser, ou choisir quatre dispositifs de tactique générale ou quatre tactiques particulières directes, c'est-à-dire des tactiques que vous pourrez sélectionner "à la volée" sur le terrain.

CHOIX AUTO

Active/désactive la sélection automatique des tactiques. Lorsque l'option est activée, l'ordinateur choisit tout seul les tactiques à jouer (vous conservez malgré tout la possibilité d'appeler les tactiques directes que vous avez préalablement sélectionnées). Lorsque l'option est au contraire désactivée vous devez choisir toutes vos tactiques vous-même, manuellement et la même tactique est répétée jusqu'à ce que vous en choisissiez une autre.

MONTEE AUX REBONDS

Cette option commande aux joueurs de monter au panneau pour chercher à tout prix le rebond offensif ou au contraire de se replier en défense.

Appuyez sur la touche de fonction à laquelle vous voulez affecter la tactique en surbrillance

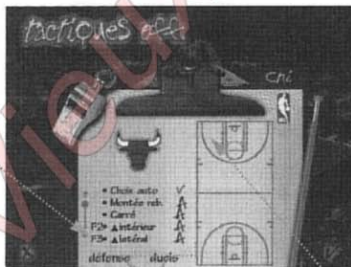


Tableau d'animation des tactiques

Accès aux écrans des tactiques défensives et des marquages entre joueurs

Balle

DISPOSITIFS OFFENSIFS

NBA Live 97 propose sept dispositifs offensifs de base qui proposent chacun entre 4 et 7 variantes soit autant de tactiques différentes.

Pour faire défiler les variantes d'un même dispositif tactique, cliquez le nom du dispositif qui vous intéresse ou appuyez sur les touches GAUCHE/DROITE.

Le tableau dans la partie droite de l'écran détaille en les animant les mouvements des joueurs et de la balle correspondant à la tactique que vous sélectionnez. Dans le schéma :

- | | |
|-------------------|-----------------------|
| 1 Meneur de jeu | 2 Arrière shooteur |
| 3 Ailier shooteur | 4 Ailier fort |
| 5 Pivot | ① Porteur de la balle |

La première variante de chaque dispositif tactique est repérée par un "a" pour Automatique. Lorsque vous sélectionnez ce mode automatique, l'ordinateur choisit au hasard la variante du dispositif offensif qui sera jouée à chaque action et continue à utiliser le même dispositif tactique jusqu'à ce que vous en sélectionniez un autre, ou que vous choisissiez une tactique bien précise. Si vous sélectionnez une tactique particulière (c'est-à-dire une tactique autre que "a"), cette même tactique est constamment répétée jusqu'à ce que vous en changiez.

La partie inférieure de l'écran des tactiques offensives affiche les tactiques "rapides", la nouveauté. Ces tactiques se distinguent des autres par leur rapidité, leur simplicité et leur aptitude à être mises en oeuvre quel que soit le dispositif tactique général utilisé. Dans la NBA, les tactiques de base comme la combinaison en "pick & roll" par exemple (écran avec appel de balle intérieur) entre le meneur de jeu et l'ailier fort, peuvent constituer la pierre angulaire de la réussite d'une équipe en attaque. Les schémas tactiques montrent la situation type dans laquelle une tactique rapide peut être utilisée. Toutefois, son exécution par les joueurs sera différente en fonction du joueur actif (celui que vous contrôlez) à l'appel de la tactique et de son positionnement sur le terrain. Multipliez les essais afin d'obtenir les meilleurs résultats.

- Pour sélectionner le dispositif tactique ou la tactique rapide en surbrillance et affecter son appel à une touche de fonction, appuyez sur les touches F1 à F4 pour l'équipe locale et F5 à F8 pour les visiteurs. La tactique sélectionnée est affectée à la touche sur laquelle vous avez appuyé et remplace celle qui était précédemment configurée.
- Pour sélectionner la tactique pendant le match, appuyez sur la touche de fonction à laquelle elle est affectée.

TACTIQUES DÉFENSIVES

L'écran des tactiques défensives permet de sélectionner les tactiques à utiliser et certaines autres options.

CHOIX AUTO

Lorsque l'option est activée (la coche), l'ordinateur choisit automatiquement la tactique défensive à jouer. Lorsque l'option est désactivée (the cross), la tactique que vous choisissez est répétée jusqu'à ce que vous en changiez.

PRESSING

Cette option est réglée par défaut sur A (Automatique), vous pouvez aussi définir le niveau de pressing manuellement selon trois degrés : Petit (P), Moyen (M) ou Grand (G). Plus le pressing est fort, plus vous avez de chances d'intercepter, mais aussi de commettre des fautes.

DISPOSITIFS DEFENSIFS

Le jeu propose cinq dispositifs défensifs, avec tactiques de pressing et de zone-press, plus deux tactiques rapides. Le tableau du coach dans la partie droite de l'écran montre les placements des joueurs pour le dispositif sélectionné. Les tactiques sont sélectionnées de la même manière que pour les dispositifs offensifs, à la seule différence qu'il y a une seule variante par dispositif et non plusieurs.

Les deux tactiques défensives rapides vous permettent de provoquer l'arrêt du chrono de jeu par une faute intentionnelle et de faire marquer le porteur de la balle par deux défenseurs, sans modification du dispositif défensif général utilisé.

FAUTE INTENTIONNELLE

Les joueurs contrôlés par l'ordinateur essaient de commettre une faute sur le porteur de la balle pour arrêter le chrono de jeu.

PRISE A DEUX

Les joueurs contrôlés par l'ordinateur essaient de se mettre à deux pour marquer le porteur de la balle.

DUELS DÉFENSIFS

Par défaut, les joueurs marquent leur homologue. Par exemple, le meneur de jeu marque le meneur de jeu de l'autre équipe. Cet écran vous permet de définir les duels, les prises à deux et les options de pressing défensif pour chaque poste ; un contrôle dont rêve la plupart des coaches.

Pour sélectionner les options de pressing et de duels :

1. Mettez en surbrillance le joueur de votre équipe dont vous voulez modifier le marquage.
2. Mettez en surbrillance le joueur de la colonne ADVERSAIRE que vous voulez marquer puis cliquez sur le bouton MARQUAGE. Le joueur qui marquait l'adversaire que vous venez de sélectionner marquera désormais l'adversaire.
- Pour comparer les deux joueurs qui se marquent mutuellement, cliquez sur le bouton COMPARER.
- Pour activer/désactiver le DOUBLE MARQUAGE de l'adversaire sélectionné, cliquez dans la colonne double marquage. L'option par défaut est réglée sur Déft. (Défaut), mais vous pouvez activer l'option (la coche), les défenseurs contrôlés par l'ordinateur s'efforcent de se mettre à deux pour marquer le porteur du ballon. Vous pouvez aussi désactiver cette option (the cross) pour ne pas marquer ce joueur.

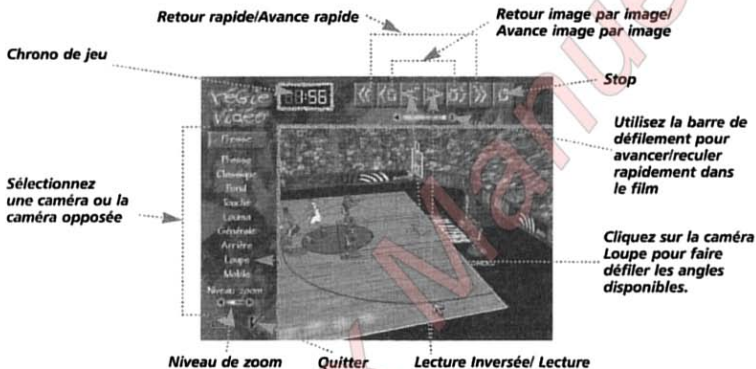
- Pour parcourir les options de pressing défensif du joueur en surbrillance, cliquez dans la colonne PRES. Le pressing par défaut (Déf.) est la norme. Vous pouvez aussi sélectionner un pressing Minimum, Moyen ou Maximum.

CONSEIL EA Le double marquage est un moyen efficace de neutraliser un joueur qui vous a allumé. Vous pouvez aussi augmenter le pressing sur lui.

RÉGIE VIDÉO

Vous avez la possibilité de visionner le film des dernières secondes d'action du match en cours.

- Dans le menu Pause, cliquez sur le bouton VIDEO. Apparaissent alors en incrustation en haut de l'écran le chrono de jeu et les commandes de type magnétoscope qui vont vous permettre de visionner le film comme vous le souhaitez.



- Utilisez les boutons de caméra à gauche de l'écran pour varier les angles de vue, les zooms et les angles inversés. Si vous sélectionnez la caméra Mobile, d'autres options apparaissent :
- **MODE DE SUIVI (activé)** Dans ce mode, la caméra suit un joueur. Pour sélectionner un joueur à suivre, cliquez sur ce joueur. Pour faire tourner la caméra autour de ce joueur, cliquez-tirez sur les boutons Gauche/Droite ou appuyez sur les flèches Gauche/Droite.
- **MODE DE SUIVI (désactivé)** Lorsque ce mode est désactivé (l'icône est entourée d'un cercle et barrée d'un trait rouge), vous pouvez déplacer la caméra du haut vers le bas et de la gauche vers la droite.
- Pour déplacer la caméra verticalement et horizontalement, utilisez les touches fléchées.
- Pour élever ou baisser la caméra, alternez entre les icônes MVT SUR AXE X/Z et MVT SUR AXE Z et appuyez sur les touches fléchées Gauche/Droite.
- Pour retourner à la sélection de départ, cliquez sur le nom de la caméra.

COMMANDES VIDÉO AU PAVÉ NUMÉRIQUE DU CLAVIER

Les touches du pavé numérique permettent les commandes suivantes :

7 Retour rapide	8 –	9 Avance rapide
4 Lecture AR	5 Arrêt	6 Lecture AV
1 Image par image AR	2 –	3 Image par image AV

- Pour verrouiller la caméra sur un joueur ou la balle, appuyez sur Maj + touches fléchées ou les touches du pavé numérique.
- Pour sélectionner les caméras, utilisez les touches de 1 à 0 en haut du clavier.

FIN DE MATCH

Ce bouton ouvre le menu d'abandon du match. Cliquez sur le bouton FIN MATCH pour abandonner le match ; cliquez sur ANNULER pour retourner au menu Pause. En mode Saison ou Playoffs, vous avez également la possibilité d'abandonner la saison toute entière ou les playoffs en plus du match en cours. Les statistiques accumulées (statistiques personnelles, de playoffs et de saison) pour le match en cours ne sont pas sauvegardées si vous choisissez d'abandonner.

FIN DU QUART-TEMPS, DE LA MI-TEMPS OU DU MATCH

FIN DU QUART-TEMPS : le klaxon retentit, le jeu est arrêté et le score est annoncé et affiché.

1. Cliquez sur la coche ou appuyez sur la touche Entrée pour afficher les écrans de statistiques du match pour les deux équipes.
2. Cliquez sur la coche ou appuyez sur la touche Entrée pour continuer après chaque écran, à la suite de quoi le match reprend.

FIN DE LA MI-TEMPS : le score à la mi-temps est affiché.

1. Cliquez sur la coche ou appuyez sur la touche Entrée et les écrans des Meilleurs joueurs et du Score par quart-temps affichent les meilleurs joueurs de chaque équipe et le score par quart-temps.
2. Participez au quiz en essayant de répondre à la question posée (la réponse est donnée à l'issue du 3ème quart-temps). Cliquez avec la souris ou sur n'importe quelle autre touche pour passer à l'écran de la mi-temps.
3. A partir de cet écran, vous pouvez consulter les statistiques du match, connaître les joueurs qui se sont particulièrement distingués au cours de la mi-temps, analyser les tirs et accéder à la régie vidéo.
4. Lorsque vous êtes prêt à retourner au match, cliquez sur la coche dans l'écran de la mi-temps pour reprendre la partie. Lorsque le jeu reprend, tous les joueurs non blessés récupèrent l'intégralité de leur potentiel physique.

FIN DU MATCH : après le klaxon, le score final est annoncé et affiché.

1. Cliquez sur la coche ou appuyez sur la touche Entrée. Le portrait et les statistiques du meilleur joueur du match puis le score des quarts-temps.
2. Cliquez sur la coche ou appuyez sur la touche Entrée à chaque écran, puis l'écran fin de match apparaît. A partir de cet écran, vous pouvez revoir les dernières secondes de l'action du match, modifier des options ou sélectionner l'icône Rejouer pour commencer un autre match avec les mêmes équipes.
3. Cliquez sur la coche ou appuyez sur la touche Entrée pour retourner au menu Type de match (mode Exhibition) ou à l'écran de la direction technique (mode Saison ou Playoffs).

CENTRE STATISTIQUE

Ce centre statistique renferme toutes les informations statistiques concernant NBA Live. Différentes options sont disponibles à partir de cet écran. Des options supplémentaires sont disponibles selon que vous accédez à cet écran pendant une partie ou une série.

REMARQUE : les effectifs des équipes sont déterminés par les véritables effectifs de la NBA tels qu'ils étaient aux 25 septembre 1996. Certains joueurs n'apparaissent pas dans le jeu pour des raisons juridiques ou contractuelles.

INFOS ÉQUIPE

Cliquer sur le logo d'une équipe ou sur la carte pour afficher la ville

Ouvrir l'écran des effectifs pour afficher les joueurs



Sélectionner la carte de la conférence Ouest/Est

Ouvrir l'écran Infos de l'équipe sélectionnée

- Cliquez sur le bouton **INFOS EQUIPES** pour ouvrir l'écran de présentation générale de l'équipe. Il s'agit d'un écran de texte qui retrace les faits ayant marqué l'histoire de la franchise depuis sa création. Utilisez les touches **Gauche/Droite** pour changer d'équipe et les touches **Haut/Bas** pour afficher d'autres informations.
- Pour afficher l'effectif de l'équipe sélectionnée, cliquez sur l'icône **Effectifs**. L'écran des effectifs s'affiche aussitôt.

Pour classer selon une catégorie statistique, cliquez sur la colonne correspondante

Afficher le joueur en surbrillance

N°	Nom	Hauteur	Poids	Position
1	St. Elias, Dale	2,03 m	82,3 kg	PF
2	St. Elias, Dale	2,03 m	82,3 kg	PF
3	Hammond, Dan	2,03 m	82,3 kg	PF
4	Hammond, Dan	2,03 m	82,3 kg	PF
5	Hammond, Dan	2,03 m	82,3 kg	PF
6	Hammond, Dan	2,03 m	82,3 kg	PF
7	Hammond, Dan	2,03 m	82,3 kg	PF
8	Hammond, Dan	2,03 m	82,3 kg	PF
9	Hammond, Dan	2,03 m	82,3 kg	PF
10	Hammond, Dan	2,03 m	82,3 kg	PF
11	Hammond, Dan	2,03 m	82,3 kg	PF
12	Hammond, Dan	2,03 m	82,3 kg	PF
13	Hammond, Dan	2,03 m	82,3 kg	PF
14	Hammond, Dan	2,03 m	82,3 kg	PF
15	Hammond, Dan	2,03 m	82,3 kg	PF
16	Hammond, Dan	2,03 m	82,3 kg	PF
17	Hammond, Dan	2,03 m	82,3 kg	PF
18	Hammond, Dan	2,03 m	82,3 kg	PF
19	Hammond, Dan	2,03 m	82,3 kg	PF
20	Hammond, Dan	2,03 m	82,3 kg	PF

Sauvegarde des statistiques

Navigation dans les colonnes statistiques/notes

Sélection des modes statistiques/notes

CLASSEMENT

Pendant la saison, vous pouvez afficher le classement du championnat par division ou conférence.

- Pour sélectionner une division ou une conférence, cliquez sur l'icône de la carte correspondante.

LEADERS

Vous pouvez consulter les Leaders du championnat dans de multiples catégories statistiques.

- Utilisez le curseur ou la touche **Gauche** ou **Droite** pour vous déplacer dans les catégories statistiques. Les joueurs sont classés selon leurs performances dans la catégorie sélectionnée et les joueurs de votre équipe apparaissent en vert.
- Pour sauvegarder les statistiques et les imprimer ou afficher un joueur, suivez les instructions décrites au paragraphe **Ecrans des Joueurs** ci-dessous.

ECRAN DES JOUEURS

Cet écran dresse la liste complète de tous les joueurs de la NBA présents dans **NBA Live 97**. Vous pouvez l'utiliser pour consulter la fiche de présentation des joueurs et faire des comparaisons entre eux.

Cliquez pour classer les joueurs selon la catégorie statistique sélectionnée

Double-cliquez pour consulter la fiche du joueur

Cliquez pour consulter la fiche de présentation du joueur en surbrillance

N°	Nom	Hauteur	Poids	Position
1	St. Elias, Dale	2,03 m	82,3 kg	PF
2	St. Elias, Dale	2,03 m	82,3 kg	PF
3	Hammond, Dan	2,03 m	82,3 kg	PF
4	Hammond, Dan	2,03 m	82,3 kg	PF
5	Hammond, Dan	2,03 m	82,3 kg	PF
6	Hammond, Dan	2,03 m	82,3 kg	PF
7	Hammond, Dan	2,03 m	82,3 kg	PF
8	Hammond, Dan	2,03 m	82,3 kg	PF
9	Hammond, Dan	2,03 m	82,3 kg	PF
10	Hammond, Dan	2,03 m	82,3 kg	PF
11	Hammond, Dan	2,03 m	82,3 kg	PF
12	Hammond, Dan	2,03 m	82,3 kg	PF
13	Hammond, Dan	2,03 m	82,3 kg	PF
14	Hammond, Dan	2,03 m	82,3 kg	PF
15	Hammond, Dan	2,03 m	82,3 kg	PF
16	Hammond, Dan	2,03 m	82,3 kg	PF
17	Hammond, Dan	2,03 m	82,3 kg	PF
18	Hammond, Dan	2,03 m	82,3 kg	PF
19	Hammond, Dan	2,03 m	82,3 kg	PF
20	Hammond, Dan	2,03 m	82,3 kg	PF

Sauvegarde pour impression

Défilement haut/bas

Curseur de défilement

Modes statistiques/notes

- Pour classer les joueurs avec le clavier, tapez le numéro de la colonne sur laquelle vous voulez établir le classement. La colonne la plus à gauche porte le numéro 1 (colonne #), la suivante le numéro 2 (colonne Nom) etc. Cette méthode fonctionne dans tous les écrans comportant des colonnes de statistiques ou de notes.

Vous pouvez utiliser les barres de défilement horizontal et vertical pour vous déplacer rapidement dans la liste des joueurs et les colonnes :

- Pour avancer ou reculer d'une ligne ou d'une colonne, cliquez sur la flèche à l'extrémité correspondante de la barre de défilement.

- Pour avancer ou reculer d'un écran, cliquez au-dessous ou au-dessus (ou à droite ou à gauche) du curseur de la barre de défilement.
- Pour aller à une ligne ou une colonne donnée de la liste, cliquez sur le curseur de la barre de défilement et sans relâcher le bouton de la souris, déplacez le curseur le long de la barre. L'écran défile en correspondance avec le déplacement du curseur. Relâchez le bouton de la souris lorsque l'information recherchée est visible.

POUR CONSULTER LA FICHE DE PRÉSENTATION D'UN JOUEUR :

- Mettez en surbrillance le joueur désiré et cliquez sur le bouton FICHE (ou double-cliquez sur son nom). L'écran d'information s'affiche aussitôt.

Portrait du joueur



STATISTIQUES DES JOUEURS

Ouvrez l'écran des statistiques des joueurs, qui vous permet de consulter les statistiques des joueurs de la NBA. L'équipe que vous contrôlez est affichée par défaut ; cliquez sur le bouton **AUTRE ÉQUIPE** pour afficher les statistiques des joueurs de l'équipe adverse. Cliquez sur le bouton **MODE** pour alterner entre les différents types de statistiques et de notations. Pour classer les joueurs par type de statistique ou de notation, cliquez sur la catégorie d'après laquelle vous voulez établir le classement.

STATISTIQUES PERSONNELLES

Si vous avez sauvegardé des noms d'utilisateurs, cet écran vous permet d'afficher les statistiques des utilisateurs pour le match en cours et/ou leur carrière. Pour alterner entre les statistiques du match en cours et de carrière, cliquez sur l'icône **MODE**.

TRANSACTIONS

Cet écran vous permet d'afficher et de transférer des joueurs, de sauvegarder/charger des effectifs, de signer et de libérer des agents libres et de créer des joueurs (contrairement au Centre statistique utilisé pour afficher des joueurs et des statistiques mais il est impossible d'effectuer des transferts).

TRANSACTIONS DE JOUEURS

Dans *NBA Live 97*, une nouvelle caractéristique est proposée : vous pouvez effectuer des opérations d'échange entre plusieurs joueurs : jusqu'à trois joueurs par équipe. Vous pouvez donc procéder à des transferts comme suit : 2 pour 1, 2 pour 2, 3 pour 2 et 3 pour 1.

1. Dans l'écran Échanger joueurs, sélectionnez les deux équipes à l'aide des barres de défilement dans la partie supérieure de l'écran
 2. Mettez en surbrillance les joueurs de chaque équipe (jusqu'à trois par équipe) que vous souhaitez échanger, puis cliquez sur le bouton échanger. Les joueurs échangent leur place.
- Pour désélectionner un joueur, cliquez sur son nom une deuxième fois.
 - Pour comparer les deux premiers joueurs en surbrillance avant de les échanger, cliquez sur l'icône **COMPARAISON**.
 - Pour valider les changements et retourner à l'écran de transferts de joueurs, cliquez sur la **coche**. Pour annuler, cliquez sur **the cross**.

REMARQUE : en mode Saison, il est impossible d'effectuer des transferts après la date limite de transfert fixée au 20 février.

CHARGER LES EFFECTIFS

Chargez un fichier d'effectif préalablement sauvegardé à partir de votre disque dur.

- Pour supprimer un fichier, mettez-le en surbrillance puis appuyez sur l'icône Supprimer.

SAUVEGARDER LES EFFECTIFS

Sauvegardez sur un fichier les effectifs actuels de *NBA Live*.

REMARQUE : lorsque vous sauvegardez ou vous chargez l'effectif d'une équipe, il devient l'effectif par défaut dès que vous relancez *NBA Live*. Lorsque vous sauvegardez ou chargez des matchs de saison ou de playoffs, l'effectif actuel devient celui par défaut. Choisissez le fichier des effectifs du départ dans l'écran de chargement des effectifs pour revenir aux effectifs originaux.

EFFECTIFS DES ÉQUIPES

Utilisez l'écran des effectifs pour modifier les affectations aux différents postes sur le terrain

Navigation parmi les équipes

Cliquez sur la colonne pour classer les équipes par catégorie

Définissez l'équipe de départ des matchs par cliquer-tirer des symboles de postes

Annulation et retour



Afficher le joueur en surbrillance

Icône Sauvegarde pour impression

Navigation dans les colonnes de stats/notes

Validation des modifications et accès à l'écran suivant

- Pour définir les 5 joueurs qui vont former l'équipe de départ des matchs, vous devez les désigner avec les symboles représentant les 5 postes correspondant sur le terrain, par cliquer-tirer. Après avoir amené le symbole sur le joueur que vous voulez faire jouer, relâchez le bouton de la souris pour faire le changement. Les cinq symboles sont les suivants :

- P Pivot
- AF Ailier fort
- AS Ailier shooteur
- ArS Arrière shooteur
- MJ Meneur de jeu

- Si vous amenez un symbole de poste sur un joueur déjà affecté à un autre poste, les joueurs échangent leurs postes respectifs.

REMARQUE : bien que chaque équipe puisse être composée de 15 joueurs au total, 12 joueurs seulement sont autorisés à participer à chaque match. Si vous voulez absolument faire jouer un joueur dans ce match, il doit faire partie des 12 premiers joueurs de la liste. Les joueurs en 13ème et 15ème place sont repérés par une croix indiquant qu'ils ne font pas partie des joueurs actifs de l'équipe.

JOUEURS LIBRES

Cet écran vous permet d'assurer deux fonctions de directeur technique très importantes : libérer des joueurs d'une équipe de la NBA dans un pool de joueurs libres et d'engager des joueurs libres dans une équipe de la NBA.

Pool des joueurs libres

Sélectionnez une équipe

Effectif de l'équipe. Lorsqu'un joueur d'une équipe est en surbrillance pour vous pouvez le libérer



Lorsqu'un joueur libre est en surbrillance, vous pouvez signer ce joueur dans l'équipe

CRÉER DES JOUEURS

Cet écran vous permet d'accéder à d'autres écrans pour créer, modifier et supprimer des joueurs spéciaux.

MODIFIER DES JOUEURS

Sélectionnez un Nouveau joueur et procédez à des modifications. Pour savoir comment modifier les attributs des joueurs, reportez-vous au paragraphe *Nouveau Joueur* ci-dessous.

NOUVEAU JOUEUR

Vous accédez à l'écran Nouveau Joueur dans lequel vous pouvez définir un joueur spécial et l'assigner à une équipe ou au pool de joueurs libres.

Alterner entre les caractéristiques et les Notes



Le joueur change en fonction des caractéristiques sélectionnées

Valider et continuer

- Pour modifier une caractéristique ou une note, faites glisser la barre de défilement vers la droite ou la gauche pour augmenter/diminuer la caractéristique ou la note.

CARACTÉRISTIQUES :

NOM

Tapez le nom complet du joueur et validez par Entrée. Cliquez pour effacer le nom précédent.

EQUIPE

Par défaut, les joueurs sont libres, mais vous pouvez les ajouter à l'équipe de votre choix en utilisant la barre de défilement. Le nombre entre parenthèses indique le nombre de joueurs que vous pouvez ajouter à l'équipe avant que son effectif soit complet. Si l'équipe est complète, vous en êtes informé par l'indication "0".

POSTE

Indique le poste occupé par le joueur sur le terrain.

NUMERO

Choisissez le numéro de maillot du joueur, entre 00 et 99.

TAILLE

Déterminez la taille du joueur, entre 1,60 et 2,31 M L'animation du joueur répercute visuellement les modifications de taille.

POIDS

Choisissez le poids du joueur, entre 60 et 147 Kg.

LOOK

Le "look" du joueur (coupe de cheveux etc.) à choisir parmi 239 possibilités.

MAIN

Faites du joueur un gaucher ou un droitier (à la fois pour le dribble et le tir).

COULEUR

Pigmentation de la peau du joueur.

UNIVERSITE

Université pour laquelle il a joué.

ANNEES PRO

Choix entre 0 (Rookie) et 20 ans d'expérience. Ceci n'affecte pas les compétences du joueur décrites ci-dessous.

REMARQUES :

- Pour alterner entre Caractéristiques et Notes, cliquez sur l'icône Caractéristiques/Notes.
- Pour alterner entre les caractéristiques physiques du joueur et ses notes de performance, cliquez sur le bouton mode.
- Définissez les niveaux de performance du joueur en agissant sur les curseurs des barres de défilement. Par défaut, toutes les notes sont fixées à 75 (la moyenne).

POUR SUPPRIMER UN JOUEUR :

Pour supprimer un nouveau joueur.

- Pour supprimer un joueur, mettre un joueur en surbrillance, puis cliquez sur OK.

MODE SAISON

NBA Live 97 vous permet de disputer une saison entière de championnat NBA au sein d'une seule et même équipe. Si vous êtes suffisamment performant, vous pouvez gagner votre participation aux playoffs, voire à la grande finale. Les statistiques sont tenues à jour pour tous les joueurs de la ligue et vous pouvez sauvegarder jusqu'à 1000 fichiers de saison (si l'espace sur le disque le permet). Si vous manquez de patience, vous pouvez limiter le nombre de matchs de saison ou laisser l'ordinateur simuler une partie de votre calendrier de rencontres.

Mais le mode Saison de NBA Live 97, c'est bien plus qu'une série de matchs. Dans NBA Live, vous êtes tout à la fois coach, directeur technique et joueur vedette ; c'est à vous que revient la tâche de décider des transferts qui vous mèneront à la victoire, de gagner une place en playoffs et de ménager vos joueurs pour qu'ils tiennent jusqu'à la finale.

COMMENCER UNE SAISON

1. Dans le menu Type de match, sélectionnez le choix saison pour l'option mode.
2. Définissez les autres options, puis cliquez sur la coche. L'écran de sélection de l'équipe s'affiche.

Pour continuer une saison sauvegardée :

1. Dans le menu Type Match, sélectionnez le choix CHARGER SAISON pour l'option MODE. Cliquez sur la coche pour continuer ; l'écran des saisons s'affiche.
 2. Mettez en surbrillance un fichier de sauvegarde en cliquant dessus. Cliquez sur le bouton CHARGER ; le fichier se charge et vous reprenez le cours de la saison là où vous l'aviez laissée à la dernière sauvegarde.
- Pour supprimer un fichier de sauvegarde, mettez en surbrillance le fichier à SUPPRIMER et cliquez sur le bouton supprimer. Dès que le fichier est sélectionné en vue de sa suppression, vous pouvez annuler celle-ci en cliquant sur le bouton RETABLIR. Aucune suppression n'est effective tant que vous n'avez pas cliqué sur la coche (appuyez sur la croix pour annuler).

ECRAN DE CHOIX DE L'ÉQUIPE EN MODE SAISON

Cet écran vous permet de choisir votre équipe pour la saison à venir et de définir sa durée en nombre de matchs.

Sélectionnez 82 matchs
(saison normale dans la
NBA) Saison de 28 ou
56 matchs

Utilisez les curseurs
de défilement pour
sélectionner une
équipe de la NBA.

Cliquez sur une catégorie
pour classer les équipes
selon cette catégorie



Obtenez des
Infos sur
l'équipe

Passer à
l'écran Saison

ECRAN DE LA SAISON

Cet écran est le QG de votre équipe à partir duquel vous pouvez voir toute votre équipe, suivre le reste du championnat, effectuer des transferts, jouer et simuler des parties, sauvegarder et supprimer des fichiers de saison.

Centre statistique

Passer à l'écran du calendrier

Cliquez sur Sauvegarder avant de quitter pour sauvegarder la saison en cours

Quitter la saison



Effectuer des transactions entre joueurs

Afficher le programme

Cliquez sur les icônes pour accéder aux autres écrans

Jouer le match suivant

Passer à l'écran des Règles et options

Contrôle caméra

Passer directement aux Playoffs

- Pour jouer le prochain match programmé, cliquez sur la coche.
- Pour quitter votre saison et retourner à l'écran de sélection des équipes de la saison, cliquez sur the cross. Votre saison n'est pas sauvegardée automatiquement, alors avant de quitter cet écran, sauvegardez-la si vous ne voulez pas perdre les données de la saison en cours.

CALENDRIER Affiche le calendrier complet de la saison NBA, toutes équipes confondues (les 29 équipes de la NBA).

- Pour avancer/reculer d'un mois entier, cliquez sur le mois du calendrier. Vous vous déplacez dans la direction de la flèche



Calendrier journalier

Votre équipe est en surbrillance

Cliquez avec les flèches pour avancer ou reculer d'un jour

en surbrillance sous le calendrier.

- Pour aller au début ou à la fin de la saison, cliquez sur l'année du calendrier.

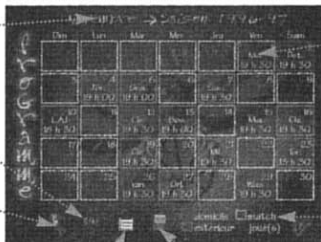
PROGRAMME Ouvre l'écran du même nom qui permet de visualiser le programme à venir et de simuler les matchs. Lorsque vous choisissez de simuler un match, des statistiques et des scores réalistes sont générés et comptabilisés par l'ordinateur.

- Pour jouer le match en surbrillance, cliquez sur l'icône Jouer. Si vous mettez un match en surbrillance après le match en

Cliquez pour avancer/reculer d'un mois entier

Simulation de tous les matchs jusqu'à celui indiqué

Jouer le match



Cliquez sur le calendrier pour sélectionner un match

Codes des couleurs

Afficher le classement

Sauvegarder saison

cours, vous avez la possibilité de simuler tous les matchs jusqu'à celui indiqué.

- Pour simuler le match en surbrillance dans le Programme, cliquez sur l'icône simuler. Les résultats du match apparaissent au-dessus des logos des équipes. Si vous choisissez de simuler un match après le prochain match non joué, vous avez la possibilité de simuler tous les matchs qui n'ont pas été joués jusqu'à celui indiqué.
- Pour afficher le résultat d'un match, maintenez le curseur au-dessus de la date du match. Un écran apparaît et affiche le résultat.
- Pour passer à l'écran du classement pour afficher le classement du championnat par division, cliquez sur l'icône de Classement.

Cette ligne divise les équipes des playoffs des équipes qui ne sont pas sélectionnées pour les playoffs

ÉQUIPE	V	D	N	P	PTS
Chicago	5	1	0	0	0.833
Detroit	4	1	0	0	0.800
Charlotte	3	2	0	0	0.600
Atlanta	2	2	0	0	0.500
Indiana	2	2	0	0	0.500
Toronto	2	2	0	0	0.500
Minnesota	2	2	0	0	0.500
Cleveland	1	2	0	0	0.333
Atlanta	1	4	0	0	0.200

Cliquez sur l'icône pour afficher le classement par division, par conférence ou de toute la NBA

SAUVEGARDER Passer à l'écran Sauvegarder Saison pour sauvegarder le classement en cours, les effectifs et les statistiques sur un fichier sur votre disque dur.

- Pour créer un nouveau fichier de sauvegarde, cliquez sur CRÉER UNE NOUVELLE SAUVEGARDE. Pour utiliser un fichier existant, cliquez sur sa description dans la liste.
- Tapez une description dans la zone de texte qui s'affiche. Par défaut, le fichier est désigné par le match en cours et la date. Utilisez la touche Retour Arrière pour effacer le nom proposé.
- Lorsque vous êtes prêt à sauvegarder le fichier, cliquez sur le bouton SAUVEGARDER.
- Pour supprimer un fichier de sauvegarde, mettez en surbrillance le fichier en question et cliquez sur le bouton SUPPRIMER.

PLAYOFFS Passez directement aux Playoffs. Les classements en cours détermine la tête de série. Reportez-vous au paragraphe Configuration des Playoffs.

Nom du fichier
texte DOS



Description

Cliquez sur l'icône
Sauvegarder pour
sauvegarder une saison

Cliquez pour créer une
nouvelle sauvegarde
ou pour utiliser un
fichier existant

APRÈS LE MATCH

Les écrans qui font suite à un match de saison s'affichent dans le même ordre que pour les autres modes. Cliquez avec la souris ou appuyez sur n'importe quelle touche du clavier pour continuer, à la suite de quoi vous retournez à l'écran de la Saison.

Fin de la saison : Lorsque la saison est terminée, cliquez sur la coche pour passer à l'écran des playoffs. Si vous y êtes qualifié, reportez-vous plus loin au paragraphe Commencer une série en playoffs. Si au contraire vous n'êtes pas qualifié, les résultats des playoffs s'affichent tout de suite. Cliquez sur la coche pour retourner à l'écran Type de match.

MODE PLAYOFFS NBA

Si les playoffs n'ont lieu qu'une seule fois par an dans la saison NBA, grâce à *NBA Live 97*, vous pouvez recréer l'atmosphère si particulière chaque fois que vous en avez envie. Vous pouvez essayer d'y accéder après la saison régulière passée au sein d'une même équipe NBA, ou créer artificiellement vos propres phases éliminatoires en faisant participer les équipes NBA de votre choix.

COMMENCER UNE SÉRIE EN PLAYOFFS

A partir du menu **Type de match** : lorsque vous définissez de nouvelles phases éliminatoires par l'intermédiaire du menu **Type Match**, vous avez entière liberté quant aux équipes qui vont y participer, ainsi qu'à celles qui ne seront pas contrôlées par l'ordinateur, mais par vous.

1. Dans le menu **Type de match**, sélectionnez le choix **playoffs** pour l'option **mode**.

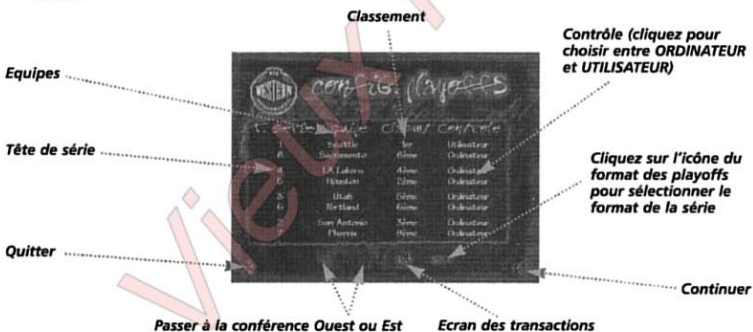
2. Définissez les autres options, puis cliquez sur la **coche**. L'écran des playoffs apparaît aussitôt.

En mode Saison : une fois la saison régulière terminée, cliquez sur la **coche** dans l'écran saison pour accéder à l'écran de configuration des Playoffs. Si vous êtes qualifié, votre équipe est repérée par l'étoile d'identification du périphérique d'entrée qui sert à la contrôler. Les playoffs se déroulent de la même manière que les matchs de saison régulière, sauf que vous ne pouvez modifier ni les équipes et ni les joueurs contrôlés par un joueur.

Pour continuer des playoffs sauvegardés : sélectionnez le choix **CHARGER PLAYOFFS** dans le menu **Type de match**, puis sélectionnez la série que vous voulez continuer dans la liste des sauvegardes.

ECRAN DES PLAYOFFS

- Pour alterner le contrôle entre **ORDINATEUR** et **UTILISATEUR** pour l'équipe correspondante, cliquez dans la colonne **Contrôle**.



- Pour changer d'équipe dans l'emplacement des playoffs avant le début des Playoffs, cliquez sur le nom de l'équipe et cliquez sur les flèches de gauche et de droite qui apparaissent pour naviguer parmi les équipes de la NBA. Une équipe peut apparaître dans plusieurs emplacements.

REMARQUE : si les équipes sont en double dans le tableau des playoffs, les statistiques des playoffs ne peuvent pas être suivies.

- Pour modifier le format de la série, cliquez sur l'icône de format des playoffs. Vous avez le choix entre 5-7-7-7 (le format adopté par la NBA, soit le 1er tour disputé en 5 matchs, puis les tours suivants en 7 matchs), 1-1-1-1, 1-3-3-3, ou 3-5-5-5.
- Pour continuer, cliquez sur la **coche**. L'écran des playoffs apparaît.

TABLEAU DES PLAYOFFS

Cet écran fonctionne comme l'écran Saison. Dans cet écran, vous pouvez jouer ou simuler des matchs, passer à l'écran des Transactions pour effectuer des changements d'effectif, sauvegarder un fichier de série ou bien encore modifier les options de jeu.

- Cliquez sur la coche pour commencer le match suivant. Les matchs dans lesquels au moins une équipe n'est pas contrôlée par l'ordinateur sont joués ; les autres sont simulés.
- Pour simuler le match suivant, cliquez sur l'icône Simuler. Le match suivant de toutes les séries en cours est simulé.

Une étoile s'affiche à côté du nom des équipes contrôlées par un utilisateur

Simuler le match en cours

Centre statistique

Sauvegarder le fichier



Effectifs

Commencer le match

Règles et options

Contrôle caméra

FIN DU MATCH

Les écrans qui font suite à un match de playoffs s'affichent dans le même ordre que pour les autres modes. Cliquez sur la coche pour continuer, à la suite de quoi vous retournez au tableau des playoffs. Le nombre de victoires et de défaites de chaque équipe s'affiche en regard de leurs logos respectifs.

FIN DU MATCH

- Si vous sortez vainqueur de votre tour, la procédure reste la même que pour tous les autres matchs, sauf que lorsque vous revenez à l'écran des playoffs, votre résultat en victoires/défaites est affiché et le logo de votre équipe passe au tour suivant, pour lequel vous êtes opposé à un nouvel adversaire.
- Si vous perdez le tour, vous retournez à l'écran des playoffs après les écrans d'après-match, pour prendre connaissance du résultat final. Cliquez sur la coche pour retourner au menu Type de match.
- Si vous remportez le titre NBA, cliquez sur la coche pour assister à la séquence de remise de la coupe. C'est un spectacle qui en vaut la peine ! Une fois la séquence terminée, cliquez ou appuyez sur n'importe quelle touche du clavier pour retourner au menu Type de match.

JEU EN RÉSEAU ET PAR MODEM

Vous pouvez jouer à *NBA Live* par modem ou par connexion réseau ou série. Deux ordinateurs peuvent être connectés par l'un de ces trois biais et jusqu'à quatre joueurs peuvent jouer simultanément sur chaque ordinateur.

1. Avant tout, assurez-vous que la connexion est prête (votre modem est connecté et sous-tension, la connexion série est établie et les gestionnaires de réseau sont chargés).
2. Dans le menu Type de match, sélectionnez CONNEXION dans le menu MODE.
3. Configurez les options restantes puis cliquez sur la coche.
4. Dans le menu qui apparaît, sélectionnez votre méthode de communication (Modem/Série ou Réseau). Les instructions pour chaque méthode sont détaillées ci-dessous.
5. Une fois que la connexion est établie, l'écran de connexion apparaît.

Sélection des équipes

Sélection des règles
et des options



Cliquez sur l'icône
Converser pour
s'envoyer des messages

Commencer
un match

6. Après le match, vous retournez à l'écran Modem/Série/Réseau. A partir de cet écran, vous pouvez commencer un autre match ou retourner dans le menu Type de match.

JEU PAR MODEM

Lorsque vous vous connectez par l'intermédiaire d'un modem, un joueur doit composer le numéro d'un autre joueur. Cet autre joueur doit sélectionner l'icône Attente pour recevoir l'appel. Déterminez qui sera l'hôte et qui recevra l'appel avant de commencer une partie par l'intermédiaire d'un modem.

Cliquez sur l'icône
Numéroté pour
composer le
numéro spécifié



Entrez le numéro
de téléphone

Cliquez sur l'icône
Attente pour être
prêt(e) à recevoir
l'appel

Passer à l'écran
des paramètres

ECRAN DES PARAMÈTRES DU MODEM

Cet écran vous permet de modifier les paramètres du modem par défaut.

PORT COM

Sélectionnez le port auquel votre modem est connecté.

VITESSE

Sélectionnez la vitesse maximum en bauds compatible avec votre modem et celui de votre correspondant.

NUMEROTATION

Sélectionnez la fréquence et l'impulsion.

ATT. D'APPEL

Entrez votre code de désactivation de l'attente d'appel ("*7" par exemple) dans le cas où elle est activée sur votre téléphone.

INITIALISATION

Entrez une nouvelle chaîne d'initialisation pour votre modem. A noter que la valeur entrée dans cette rubrique dépend du choix du modem.

CHOIX MODEM

Sélectionnez votre modem dans la liste de modems disponibles qui apparaît. Si votre modem n'est pas répertorié, choisissez le modem le plus proche.

CONNEXION SÉRIE

Lorsque vous sélectionnez l'icône de Connexion Série, un écran apparaît et vous demande de choisir le port série auquel votre câble null modem est relié.

- Pour commencer une connexion, cliquez sur le port série qui convient puis cliquez sur la **coche**. Une tentative de connexion est lancée.

JEU EN RÉSEAU

Lorsque vous sélectionnez l'icône Réseau, un écran apparaît et vous offre la possibilité de créer un Nouveau joueur ou de vous connecter à une partie en réseau qui existe déjà.

- Pour commencer une nouvelle partie, entrez un nom dans la boîte à droite de l'icône Nouveau puis cliquez sur l'icône Nouveau.
- Pour vous connecter à une partie, mettez en surbrillance le match que vous choisissez dans la liste à droite de l'icône Connecter puis cliquez sur l'icône Connecter.

REMARQUE : si vous avez des problèmes avec les parties modem ou en réseau ou si vous avez tout simplement besoin d'informations supplémentaires, reportez-vous à la carte de référence ci-jointe.

GÉNÉRIQUE

Responsable de programmation :
Programmation :

Programmation IA :
Animateur principal, capture de mouvements :
Responsable de l'infographie (interface) :
Graphismes :
Responsable de l'infographie (textes à l'écran) :
Graphismes des joueurs 2-D/3-D :
Graphismes des terrains 3-D/2-D :
Programmation additionnelle :
Vidéo et graphismes 3-D :
Montage vidéo :
Compression vidéo :
Technologie du Virtual Stadium :
Musique et effets sonores :
Production et technique musique :
Ingénieur du son :
Effets sonores :
Producteur exécutif :
Producteurs :
Concept et producteur associé :
Producteur assistant :
Directeur du développement :
Assistant de production :
Commentateur TV :
Speaker officiel :
Direction de la capture de mouvements :
Direction technique et capture de mouvements :
Animation de la capture de mouvements :
Acteurs de la capture de mouvements :

Spécialistes de la capture de mouvements :

Outils et bibliothèques :
Technologie vidéo :
Chef de produit :
Documentation :
Mise en page de la documentation Layout :
Coordination du contrôle qualité :
Responsable du contrôle qualité :
Responsable adjoint du contrôle qualité :
Testeurs :

Contrôle qualité San Mateo :
Superviseur du contrôle qualité :
Masterisation :
Superviseur Labo matériel contrôle qualité :
Technicien labo matériel contrôle matériel :
Photographie :
Séquences vidéo :
Nous remercions particulièrement :

Rod Reddekopp
Robert White, Ken Lam, Andrew Jinks, Darren Schueller,
Weng-Keen Wong, Brian Chan
Amory Wong
Michael Vanaselja
Cindy Green
Darrell Olthuis, Kim Gill, Giovanni Sasso
Sheila Allan
Ken Thurston
Daryl Anselmo
Greg Allen, Mark Soderwall
David Laviolette
Bill Morrison
Adam McKay-Smith
Jay MacDonald
Traz Damji
Steve Royea
Crispin Hands
Jeff Mair
Sam Nelson
Ed Fletcher, Stanley Chow
Dave Warfield
Wil Mozell
Brian Wideen
Zoe Quinn, Renata Antonic
Ernie Johnson Jr.
Al Murdoch
Tarnie Williams Jr.
Demian Gordon
Michael Vanaselja
Mitch Richmond, Tyus Edney, Novell Thomas, Sean O'Brien,
Vino Barnett, Lawrence Williams, Mike Crestejo (cascades)
David Coleman, Greg Ipp, Jake Sheridan, JJ Gonzales.,
Vincent Ng, Peter Saumur
Gerry Shaw, Frank Barchard, Andrew Brownsword, Tony Lam
Patrick Ratto
Glenn Chin
David Lee
Edwqard Du Bois
Rod Higo
Shyang Kong
Josh Holmes
Kristen Olafson, Sean Hoskins, Willie Loh, Simon Burnett,
Ian Ritchie, Kevin Mitchell, Mike Little, Steve Kuchka, Trevor Allen,
Lori Wilson
Steve Nix
Michael 'Einstein' Edison
Bob Purewal, Peter Petkov, Cary Chao
Bill Kim
Colin Cox, Ted Nugent, Paul Breland, D'arcy Gog
NBA Photos, Alan Goldman, High Octane et Mathew Versteeg
NBA Entertainment, Inc.
Jay Triano, Ted Murray et Tony Bratton

DÉVELOPPEMENT INTERNATIONAL

Producteur associé :
Documentation pour l'Europe :
Responsable de la localisation en allemande :
Responsable de la localisation en français :
Localisation en français :
Localisation de la documentation :

Marcus Lindblom
Rich Johnston
Bianca Normann
Dominique Goy, Catherine Guerin
Olivier Desanti, Sylvain Caburrosso
Sandra Picaper

Contrôle final en France :
Studio d'enregistrement en France :
Commentateur TV en français :
Speaker officiel en français :
Nous remercions particulièrement :

Sylvain "Sly" Caburrosso et Marco Mele
La Marque Rose, Paris
George Eddy
Eric Besnard
Lionel Berrodier , Philippe Renaudin ainsi que Xavier, Esteban,
Mister Badiny, Vagan's, Martin's, Sam, JPM, Fred, Gilbert "Keaton",
Colette Colette, Ach, Plesseman, Marielle, Anne Ma, Isa, JC, Tof,
Raf, Mister Groove Carrier, Gé et Cjay.

ASSISTANCE TECHNIQUE

Vous avez suivi toutes les directives de la documentation, mais vos problèmes persistent. Voici quelques conseils qui pourraient vous aider à les résoudre.

Notre équipe de techniciens sera prête à vous aider si vous avez le moindre problème avec le jeu.

Il existe aujourd'hui des milliers de PC aux configurations différentes, et des milliers de logiciels et de périphériques. Vous aurez peut-être besoin de contacter votre revendeur ou le fabricant de votre matériel pour configurer votre système de manière à ce qu'il fonctionne avec notre jeu.

Si vous nous appelez, essayez de vous tenir près de votre ordinateur. Si c'est impossible, préparez les informations suivantes :

- Le cas échéant, le message d'erreur qui s'est affiché au moment où a lieu le problème.
- La liste du type de votre machine ainsi que le contenu de votre matériel, y compris l'unité centrale, les détails de vos cartes son et vidéo.
- Le numéro de la version du DOS que vous utilisez.
- Le type de souris et de gestionnaire de périphérique.
- Le contenu de vos fichiers CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT.
- Le type de votre lecteur CD-ROM et la version des extensions du CD-ROM.
- Le résultat des instructions CHKDSK and MEM/C.

Vous pouvez contacter le service consommateur d'Electronic Arts du lundi au vendredi aux heures de bureau, au 04 72 53 25 00.

Vous pouvez également nous écrire en précisant un numéro de téléphone où l'on peut vous joindre pendant la journée et les informations mentionnées ci-dessus, à l'adresse suivante :

ELECTRONIC ARTS S.A. - Service Consommateurs
Centre d'affaires Télébase
3, rue Claude Chappe
69771 St Didier au Mont d'Or Cedex

POUR NOUS CONTACTER PAR VOIE ÉLECTRONIQUE :

E-MAIL INTERNET : uk-support@ea.com

WORLD WIDE WEB : site à l'adresse <http://www.ea.com>

FTP : site à l'adresse <ftp.ea.com>

COMPUSEVER : Game Publishers Forum A (GO GAMAPUB) ou envoyez un E-mail au 76004,237

© 1996 ELECTRONIC ARTS

Sauf mention contraire le logiciel et la documentation sont des propriétés © 1996 Electronic Arts. Tous droits réservés de l'éditeur et du propriétaire du copyright. Ces documents et le code du programme ne peuvent être, en tout ou partie, copiés, reproduits, prêtés, loués ou transmis par quelque moyen que ce soit, ni traduits ou réduits à une forme lisible en machine ou par un support électronique sans l'autorisation expresse et écrite d'Electronic Arts Ltd.

GARANTIE LIMITÉE ELECTRONIC ARTS

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

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

RETOUR APRÈS LA GARANTIE

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

Electronic Arts
Service Consommateurs
Centre d'Affaires Télébase
3, rue Claude Chappe
69771 St Didier au Mont d'Or Cedex

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

Les logos de la NBA et des équipes utilisés pour ce produit sont des marques, créations protégées par les lois du copyright, et autres formes de propriété intellectuelle de NBA Properties, Inc. et des équipes concernées et ne peuvent être utilisées, en tout ou en partie, sans le consentement écrit préalable de NBA Properties, Inc. © 1996 NBA Properties, Inc. Tous droits réservés.

TBS Super Station 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.

EA SPORTS, le logo EA SPORTS, T-Meter, Electronic Arts et "If it's in the game, it's in the game" sont des marques ou des marques déposées de Electronic Arts.

Logiciel et documentation © 1996 Electronic Arts. Tous droits réservés.



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



* EAF05501037M *