

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

NINTENDO⁶⁴



NBA
LIVE
2000

INSTRUCTION MANUAL

Emulation64.fr

Table des matières

Actions de base	32
Table des matières	33
Introduction	34
Stick multidirectionnel	35
Chargement du jeu	35
Résumé des commandes	36
En attaque	37
En défense	38
Configuration du jeu	38
Ecran d'accueil	38
Mode Arcade	39
Options du menu d'accueil	40
Ecrans du menu contextuel	40
Ecran des pseudos	44
Entre-deux d'engagement	44
Technique de jeu	45
Attaque	45
Défense	47
Lancers francs	47
Menu Pause	48
Au terme de chaque période	51
Modes de jeu	52
Saison régulière	52
Playoffs	53
Concours de tirs	54
Un contre un	54
Ecran des effectifs	55
Ecran des joueurs	56

Actions de base

Déplacements

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

Attaque

Tirer	Bouton B
Passer	Bouton A

Défense

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

- En plus de ces actions de base, *NBA Live 2000* autorise un grand nombre de gestes techniques supplémentaires (**dribbles croisés** et **180°**, **dunks en alley-oop**, tactiques en **pick and roll**, etc.). Pour connaître les principales commandes de jeu, reportez-vous au paragraphe *Résumé des commandes*, p.36.

Pour des informations plus détaillées, reportez-vous à la rubrique *Technique de jeu*, p.45.

Introduction

NBA Live™ saute le pas du troisième millénaire. Le nouveau mode Arcade offre à votre Nintendo® 64 tout un arsenal de nouveaux dunks et d'effets spéciaux absolument hallucinants. Grâce à un réseau de caméras exceptionnel, les techniques actuelles les plus extravagantes vous sont restituées. Le Un contre un est la grande nouveauté de cette nouvelle version. Vous pourrez tester vos talents sur le terrain en affrontant en duel les stars de la NBA.

Les points forts de *NBA Live 2000* :

- **Un mode Arcade complètement nouveau** – des actions de haut vol, des dunks monstrueux et des gestes techniques dévastateurs.
- **De nouveaux effets spéciaux** – dans les mains de certains joueurs, le ballon semble s'embraser.
- **Un contre un** – affrontez les meilleurs joueurs. Pas de coéquipier, pas d'arbitre, pas de pitié.
- **Des techniques de caméra exceptionnelles.** Zooms et panoramiques, comme à la télé.
- **Une atmosphère NBA encore plus réaliste** – les animations des joueurs sont synchronisées à des dialogues sur le vif.
- **Une intelligence artificielle permettant des actions de haut niveau** - les joueurs contrôlés par l'ordinateur sont totalement indépendants et savent se montrer à la hauteur.
- **Quatre niveaux de difficulté**, dont le niveau Superstar si vous êtes prêt à la phase ultime de *NBA Live 2000*.

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

Stick multidirectionnel

La manette de jeu Nintendo® 64

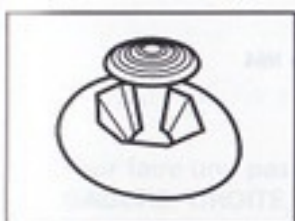
Description du stick multidirectionnel

Le stick multidirectionnel de la Nintendo® 64 utilise un système analogique pour interpréter les angles et directions de mouvement. Ceci permet un contrôle très précis, impossible à obtenir avec la manette multidirectionnelle classique.

Au moment où vous allumez la console, laissez le stick multidirectionnel en position verticale.



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



Pour redéfinir la position de référence du stick multidirectionnel une fois la partie commencée, faites-le revenir à sa position centrale (comme sur l'image de gauche), puis appuyez sur START tout en maintenant les boutons L et R enfoncés les boutons.

Le stick multidirectionnel est un instrument de haute précision, à manipuler avec précaution ; veillez à ne pas renverser de liquides, ni à poser d'objets dessus.

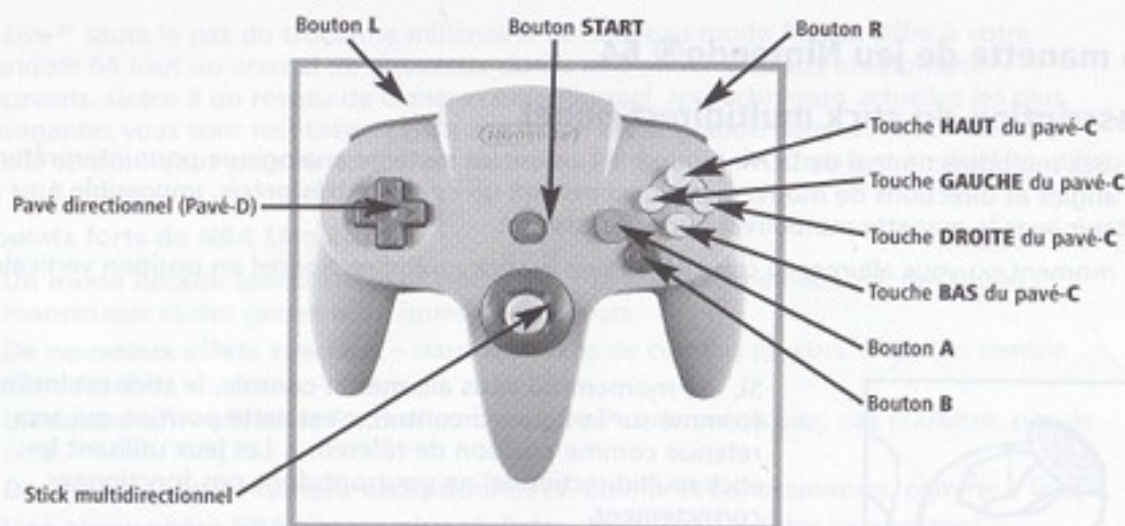
Chargement du jeu

1. Eteignez votre console Nintendo 64.

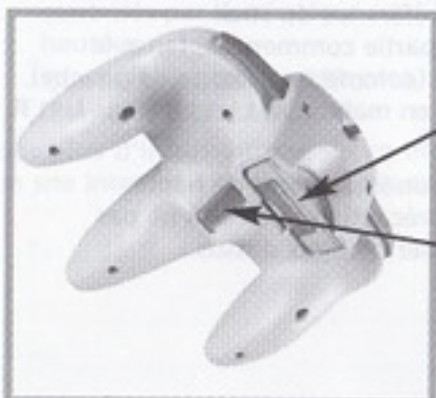
ATTENTION : ne jamais insérer ou enlever une cartouche de jeu lorsque la console est allumée.

2. Vérifiez qu'une manette de jeu est branchée dans la prise de connexion 1 de la console.
3. Si vous jouez contre un ami, branchez l'autre manette de jeu dans la prise de connexion 2.
4. Introduisez la cartouche de jeu dans la console. Appuyez fermement pour bien la verrouiller en place.
5. Allumez la console. Les logos EA SPORTS et NBA s'affichent. Si ce n'est pas le cas, reprenez à l'étape 1.

Résumé des commandes



Remarque : le stick multidirectionnel s'utilise exactement comme le pavé directionnel, aussi bien dans les menus que pendant la simulation.



Remarque : Pendant la simulation, les boutons Z et L commandent les mêmes actions. Lorsque le bouton L est mentionné dans ce manuel, vous pouvez utiliser le bouton Z à la place.

Commandes des menus

ACTION	COMMANDE
Changer d'option	Touches HAUT/BAS du Pavé-D
Changer le choix de l'option	Touches GAUCHE/DROITE du Pavé-D
Changer l'option secondaire	Boutons L/R
Sélectionner	Bouton A
Annuler/retourner à l'écran précédent	Bouton B
Ouvrir l'écran suivant	Bouton START
Faire défiler les infos	Pavé-D (une flèche doit être visible)
Ouvrir le menu contextuel	Bouton Z
Ouvrir l'Aide	Touche HAUT du pavé-C

Déplacements

Diriger un joueur

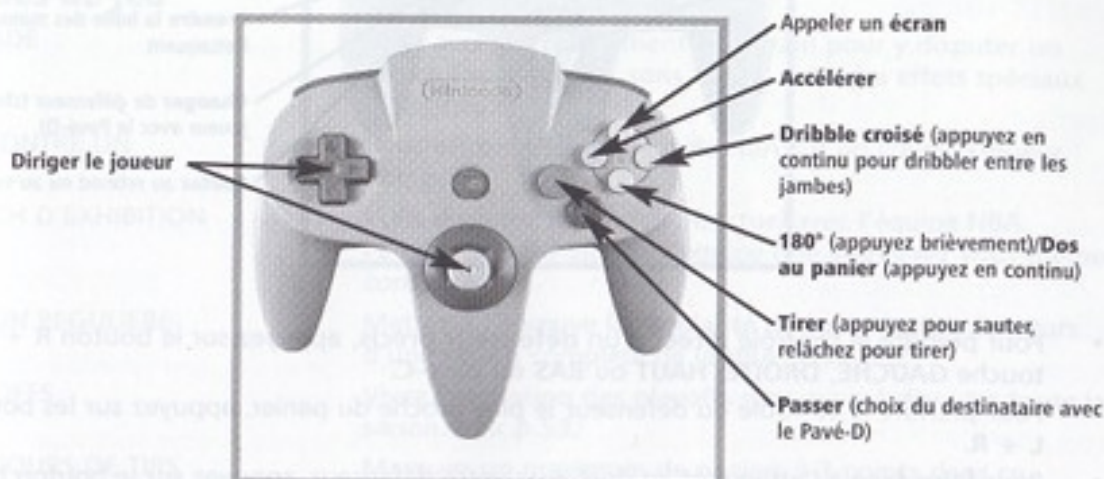
Pavé-D

Interrompre le match

Bouton START

En attaque

Avec la balle



- Pour faire une **passe directe** à un joueur précis, appuyez sur le bouton R + touche **GAUCHE, DROITE, HAUT** ou **BAS** du pavé-C.
- Pour faire un **tir direct** (dunk ou lay-up près du panier), appuyez sur le bouton L + touche **GAUCHE, DROITE, HAUT** ou **BAS** du pavé-C.

Sans la balle (en mode bloqué sur un joueur)

Faire tirer le joueur

TOUCHE **BAS** DU PAVÉ-C

contrôlé par la console

Appeler la **passe** par le

TOUCHE **HAUT** DU PAVÉ-C OU BOUTON A

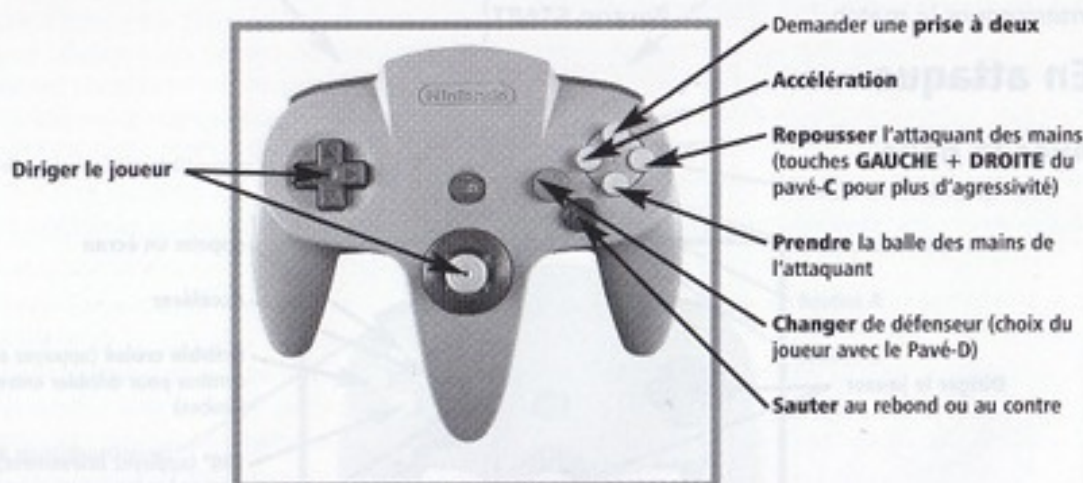
joueur contrôlé par la console

Repousser

Touche **DROITE** du pavé-C



En défense



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

Configuration du jeu

Ecran d'accueil

Après la séquence d'introduction de *NBA LIVE 2000*, vous devez choisir entre le mode Arcade (voir la rubrique *Mode Arcade*, p.39) et un autre type de jeu.

- Pour sélectionner un type de jeu, touches GAUCHE/DROITE du Pavé-D.
- Pour disputer une partie, bouton A.

Si vous sélectionnez Compétition, vous ouvrez l'écran d'accueil. Il vous permet de choisir le mode de jeu ainsi que d'autres options de jeu.

Remarque : les options par défaut sont indiquées en gras dans ce manuel.



Pour sélectionner les équipes et jouer en mode Match d'exhibition ou Arcade :

1. Utilisez les touches **HAUT/BAS** du Pavé-D pour mettre en surbrillance l'équipe locale ou celle des visiteurs.
2. Utilisez les touches **GAUCHE/DROITE** du Pavé-D pour parcourir les équipes disponibles.
- Appuyez sur **START**. L'écran suivant intitulé Pseudos, s'affiche (voir la rubrique *Ecran des pseudos*, p.44)

Modes de jeu

ARCADE	Vous accédez rapidement au terrain pour y disputer un match facile à jouer, sans règles, avec des effets spéciaux vertigineux.
UN CONTRE UN	Vous affrontez un joueur de NBA sur un court extérieur. Voir p.54.
MATCH D'EXHIBITION	Vous disputez un match ponctuel avec l'équipe NBA, l'équipe des All-Star ou l'équipe que vous avez vous-même composée.
SAISON REGULIERE	Mettez à l'épreuve la régularité de votre équipe au cours d'une saison complète de la NBA. Voir p.52.
PLAYOFFS	Vivez l'excitation des playoffs sans avoir à disputer toute la saison. Voir p.53.
CONCOURS DE TIRS	Marquez un maximum de paniers à 3 points dans ce concours pour 2 à 8 joueurs. Voir p.54.
REPRISE	Chargez une partie enregistrée sur la cartouche de sauvegarde. Voir p.43.

Mode Arcade

Le mode Arcade vous transporte rapidement sur le terrain pour y disputer un match débridé où le plaisir est roi. Si vous voulez éviter de configurer le jeu dans ses moindres détails, choisissez le mode Arcade. Sélectionnez ce mode et c'est parti !

Pour préparer un match en mode Arcade :

1. Dans le menu Compétition, sélectionnez **ARCADE**.
2. Choisissez les équipes (touches **HAUT/BAS** du Pavé-D pour mettre en surbrillance l'équipe locale ou celle des visiteurs, puis touches **GAUCHE/DROITE** pour faire défiler les équipes disponibles).
- Si vous sélectionnez le mode Arcade à partir de l'écran d'accueil (précédant l'écran Compétition), appuyez sur les touches **GAUCHE/DROITE** du Pavé-D pour choisir le côté que vous contrôlez, puis sur les boutons **L/R** pour choisir une équipe.
3. Après avoir sélectionné les équipes, appuyez sur le bouton **START**. L'écran Pseudos s'affiche.
4. Appuyez sur les touches **GAUCHE/DROITE** du Pavé-D pour choisir l'équipe locale ou celle des visiteurs, et appuyez sur **START** pour lancer l'engagement.
- Pour activer le contrôle par la console, placez le symbole de la manette au milieu de l'écran.

Pendant le match :

- Pour les commandes de base, reportez-vous à la rubrique *Résumé des commandes*, p.36.
- Pour accéder au menu Pause, appuyez sur **START** en cours de match. Une liste restreinte des options du menu Pause s'affiche (voir la rubrique *Menu Pause*, p.48). Appuyez sur **START** pour reprendre le match.

Options du menu d'accueil

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

- Pour sélectionner aléatoirement des équipes, appuyez sur la touche **GAUCHE** du pavé-C.
- Pour le mode Concours de tirs, voir p.54 ; pour le mode Un contre un, voir p.54 et pour le mode Arcade, voir p.39.

Quarts-temps

Choisissez une durée des quarts-temps, entre 2 et 12 minutes. La durée par défaut est de 3 minutes.

Règles

Choisissez **OUI** si vous préférez le réalisme absolu (les joueurs se fatiguent, se blessent et peuvent être exclus pour faute), ou **NON** pour jouer sans aucune règle à l'exception de l'obligation de tirer dans un délai de 24 secondes après chaque remise en jeu. L'option **A DEFINIR** vous permet de choisir chaque règle. Voir *Ecran Règles*, p.41

Niveau technique

ROOKIE	Le plus facile. Marquer n'est pas difficile et l'équipe contrôlée par la console ne vous mène pas la vie trop dure.
TITULAIRE	Difficulté moyenne. La console durcit le jeu – il vous faut vous démenier davantage pour marquer.
ALL-STAR	Testez votre niveau face à un adversaire beaucoup plus aguerri que vous en attaque comme en défense.
SUPERSTAR	A éviter tant que vous n'avez pas fait vos preuves en niveau All-Star.

Ecrans du menu contextuel

Ouvrez le menu contextuel à partir des écrans décrits ci-dessous afin de choisir des options, personnaliser des règles de jeu, afficher/réorganiser les effectifs d'équipe, créer des joueurs, personnaliser les équipes, afficher les statistiques, charger des parties et suivre les résultats des pseudos sauvegardés.



- Appuyez sur le bouton **Z** à partir des écrans de configuration pour ouvrir le menu contextuel de *NBA Live 2000*.
- Pour sélectionner une option du menu contextuel, mettez-la en surbrillance avec les touches **HAUT/BAS** du Pavé-D. Le nom de l'option s'affiche au bas de l'écran.
- Pour sélectionner une option secondaire, appuyez sur les touches **GAUCHE/DROITE** du Pavé-D puis appuyez sur le bouton **A**.

Ecran Règles

Définissez les règles de jeu et les options de simulation.

REGLES

Vous pouvez choisir de jouer avec (OUI) ou sans (NON) règles, ou avec un règlement que vous fixez vous-même (A DEFINIR). Si vous modifiez les règles ci-dessous, le style passe automatiquement en mode A DEFINIR.

FAUTES DEFENSIVES

Le curseur (réglé sur **aucune** par défaut) détermine la fréquence avec laquelle les fautes défensives sont sifflées par l'arbitre. Le nombre de fautes est proportionnel à la longueur de l'indicateur coloré.

FAUTES OFFENSIVES

Cette option définit la fréquence avec laquelle l'arbitre siffle les fautes (réglée sur **aucune** par défaut).

EXCLUSIONS

Cette option permet de fixer le nombre de fautes au-delà duquel les joueurs sont exclus : **Jamais** ou après 1 à 8 fautes. Dans la NBA, les joueurs sont exclus à la 6^e faute.

SORTIES DE BALLE

Vous pouvez activer (OUI) ou désactiver (NON) cette règle.

RETOURS EN ZONE

Vous pouvez activer (OUI) ou désactiver (NON) cette règle.

MARCHÉS

Vous pouvez activer (OUI) ou désactiver (NON) cette règle.

CONTRES ILLEGAUX

Lorsque cette option est activée (OUI), les défenseurs ne peuvent plus toucher la balle après un tir lorsqu'elle a entamé sa descente et n'a pas encore touché le cercle.

DEFENSE ILLEGALE

Lorsque cette option est activée (OUI), vous n'avez pas le droit de défendre en zone, vous devez obligatoirement défendre contre votre adversaire direct. Vous ne pouvez faire de prise à deux que sur le porteur de la balle.

REGLES DES 3 SECONDES

Lorsque l'option est activée (OUI), il y a faute si les attaquants restent plus de 3 secondes dans la raquette. L'horloge des 3 secondes est réinitialisée lorsque la balle touche le cercle.

REGLES DES 5 SECONDES

Lorsque cette option est activée (OUI), vous devez remettre la balle en jeu dans un délai de 5 secondes.

REGLE DES 10 SECONDES

Lorsque cette option est activée (OUI), vous disposez de 10 secondes après la remise en jeu pour remonter le ballon en zone adverse.

REGLES DES 24 SECONDES

Lorsque cette option est activée (OUI), vous disposez de 24 secondes par possession offensive pour tirer. L'horloge est réinitialisée chaque fois qu'un tir touche le cercle, qu'une faute est sifflée ou que la possession change d'équipe.

FATIGUE PHYSIQUE

Lorsque cette option est activée (OUI), les joueurs se fatiguent et leur jeu s'en ressent. Remplacez-les (ou laissez la console s'en charger), sinon votre équipe pourrait bien en pâtir.

BLESSURES

Lorsque cette option est activée (OUI), il existe un risque pour que les joueurs se blessent s'ils font une chute.

Ecran Options

Choisissez les options de son, d'affichage et de compétition.

LANGUE	Utilisez les touches GAUCHE/DROITE du Pavé-D pour afficher le jeu en ANGLAIS , FRANÇAIS , ALLEMAND ou ESPAGNOL .
VOL. DE LA MUSIQUE	Réglez le volume de la musique d'accompagnement des menus. Le volume augmente proportionnellement à la longueur de l'indicateur coloré.
VOL. DES BRUITAGES	Réglez le volume des effets sonores.
VOL. DES SPECTATEURS	Réglez le volume sonore du public.
VOL. DES VOIX	Réglez le volume des commentaires.
RALENTI AUTOMATIQUE	Réglez la fréquence des ralentis des meilleures actions.
SCORES SERRES	Lorsque cette option est activée (OUI), les performances de l'équipe perdante s'améliorent.
DUNKS AU RALENTI	Activez le ralenti automatique des dunks spectaculaires (option OUI).
JOUEURS AVEC ELAN	Lorsque cette option est activée (OUI), les joueurs conservent la vitesse acquise. Dans le cas contraire (NON), ils sont privés d'élan.
JOUEUR IDENTIFIE PAR	Parcourez les informations pouvant être affichées aux pieds des joueurs : NOM , —, POSTE (MJ, AR, etc.), NUMERO ou N° DE POSTE .
IDENTIFICATION	Choisissez les joueurs qui doivent être identifiés sur le terrain : JOUEUR ACTIF , EQUIPE ACTIVE ou TOUS LES JOUEURS .
SCORE EN INCRUSTATION	Si vous souhaitez afficher le score pendant le match, choisissez (OUI).
GRAPHISMES ARCADE	Cette option active/désactive des graphismes et des sons spéciaux, y compris les dunks monstrueux.
En mode Concours de tirs , toutes les options utilisables s'affichent, dont une spécifique :	
ADVERSAIRES AUTO	Choisissez VOIR TIRER pour suivre les tirs des joueurs contrôlés par la console ou SIMULER LES SERIES pour ne voir que les tireurs contrôlés manuellement.

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

Ecran Joueurs

Ouvrez l'écran Joueurs pour afficher, créer et modifier des joueurs. Voir la rubrique *Ecran Joueurs*, p.56.

Ecran Effectifs

Ouvrez l'écran Effectifs pour afficher ou réorganiser l'effectif des équipes, effectuer des transferts, engager ou révoquer des agents libres, etc. Voir la rubrique *Ecran Effectifs*, p.55.

Centre statistique

Consultez les statistiques des joueurs, des équipes et vos statistiques personnelles.

- Pour parcourir les statistiques individuelles, collectives et personnelles ou comparer des équipes, utilisez la touche **DROITE** du pavé-C.
- Pour parcourir les différentes catégories statistiques, appuyez sur la touche **BAS** du pavé-C.

STATS INDIVIDUELLES

Choisissez **CETTE SAISON** (le cas échéant) ou **CES PLAYOFFS** (le cas échéant), **SAISON 98/99**, **PLAYOFFS 98/99**, **PROFIL DES JOUEURS** ou **POTENTIELS**.

STATS COLLECTIVES

Vous pouvez afficher les statistiques de **CETTE SAISON** (le cas échéant), de **CES PLAYOFFS** (le cas échéant), de la **SAISON 98/99** ou des **PLAYOFFS 98/99**.

Cartouche de sauvegarde

Sauvegardez et chargez des saisons, des playoffs, des paramètres de jeu et des effectifs sur la cartouche de sauvegarde.

Remarque : ne jamais mettre ou enlever une cartouche de sauvegarde pendant la sauvegarde ou le chargement d'un fichier.

ENREGISTRER LES PARAMETRES

Enregistrez les modifications de règles et d'options.

ENREGISTRER LES EFFECTIFS

Après avoir créé ou modifié des joueurs ou effectué des transferts, sauvegardez vos nouveaux effectifs.

ENREGISTRER LA POSITION

Enregistrez les matchs de la saison ou des playoffs.

CHARGER LES PARAMETRES

Chargez une configuration précédemment sauvegardée.

CHARGER LES EFFECTIFS

Chargez des effectifs précédemment sauvegardés.

CHARGER UNE POSITION

Chargez une saison ou des playoffs précédemment sauvegardés.

GESTION DE FICHIERS

Gérez les pages de la cartouche de sauvegarde de *NBA Live 2000*. Le nombre de pages (disponibles et occupées) et la taille de chaque fichier vous permettent de gérer vos pages facilement.

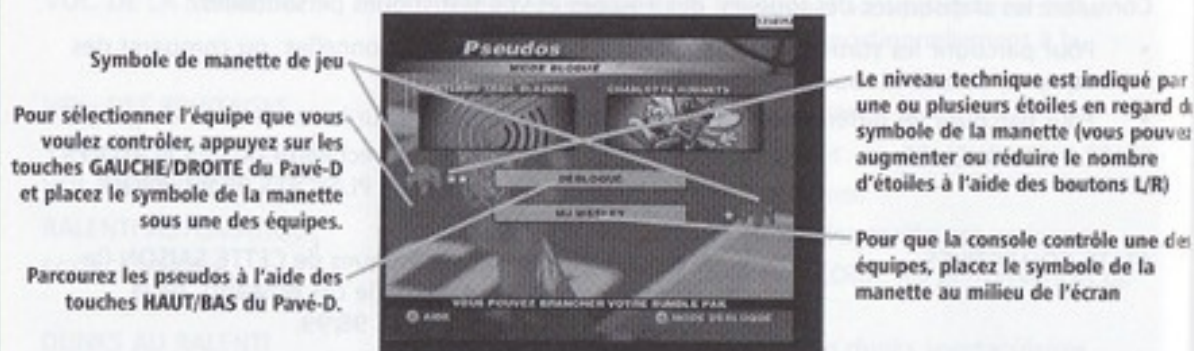
Générique

Faites connaissance avec les All-Stars de l'équipe de *NBA Live 2000*.

Ecran des pseudos

Choisissez l'équipe ou le joueur que vous souhaitez contrôler. Cet écran vous permet également de créer, choisir ou supprimer des pseudos.

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



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

1. Après avoir déplacé la manette à droite ou à gauche pour sélectionner une équipe, appuyez sur les touches HAUT/BAS du Pavé-D pour afficher NOUVEAU.
2. Appuyez sur le bouton A pour entrer le nouveau pseudo.
 - Touches HAUT/BAS du Pavé-D pour sélectionner une lettre, puis touche DROITE du Pavé-D pour ajouter une autre lettre.
 - Pour supprimer une lettre, appuyez sur la touche BAS du pavé-C.
3. Pour valider le pseudo, appuyez sur le bouton A.
 - Pour supprimer le pseudo en surbrillance, appuyez sur la touche BAS du pavé-C.

Pour contrôler un joueur spécifique (impossible en mode Arcade) :

1. Appuyez sur la touche GAUCHE du pavé-C pour activer le mode bloqué qui vous permet de contrôler un joueur spécifique pendant tout le match.
2. Utilisez les touches HAUT/BAS du Pavé-D pour parcourir les joueurs de votre équipe.
 - Lorsque tous les utilisateurs ont sélectionné leur équipe ou leurs joueurs et leur pseudo, appuyez sur START pour lancer l'engagement.

Entre-deux d'engagement

Tous les matchs débutent par une présentation rapide du commentateur suivie d'un entre-deux entre les pivots. Si vous ne souhaitez pas écouter l'intro, appuyez sur START à partir de l'écran TITULAIRES.

- Pour effectuer des modifications dans l'écran TITULAIRES, mettez en surbrillance le joueur à remplacer et appuyez sur les touches GAUCHE/DROITE du Pavé-D.
- Pour lancer l'engagement, appuyez à nouveau sur START. Pour sauter à l'engagement, appuyez sur le bouton B lorsque la balle commence à retomber.

Technique de jeu

Un cercle de couleur s'affiche au-dessous du joueur que vous contrôlez. Lorsqu'il est en possession de la balle, le cercle est plein ; dans le cas contraire, vous ne verrez qu'un contour. Si votre joueur est hors écran, une flèche de même couleur que le cercle pointe dans sa direction. Appuyez sur les touches du Pavé-D dans le sens inverse pour le faire réapparaître.

Dans *NBA Live 2000* tout comme dans la réalité, l'attaque et la défense requièrent des qualités différentes. Vous utilisez toujours le Pavé-D pour diriger votre joueur mais les boutons ont des fonctions différentes en attaque et en défense. Familiarisez-vous d'abord avec les commandes avant de vous concentrer sur votre jeu et votre stratégie.

INFO EA : lorsque le cercle de votre joueur clignote, cela signifie qu'il est vraiment en forme.
Donnez-lui la balle !

Attaque

Vous n'irez pas très loin si vous vous contentez de savoir passer et tirer. Dans des matchs de haut niveau, plus agressifs, vous devez vraiment savoir manier le ballon, passer et mener le jeu.

Déplacements avec et sans la balle

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

INFO EA : lorsque vous tirez en extension, vous devez lâcher la balle avant de retoucher le sol, sinon l'arbitre sifflera un Marché (si l'option MARCHES est active).

- Pour exécuter un 180°, appuyez brièvement sur la touche **BAS** du pavé-C (appuyez en continu pour exécuter un dos au panier et au défenseur).
- Pour effectuer un **dribble croisé** (dribble d'une main à l'autre), appuyez brièvement sur la touche **DROITE** du pavé-C (appuyez en continu pour effectuer un dribble entre les jambes).
- Pour demander un écran lorsque le joueur est en possession de la balle, appuyez sur la touche **HAUT** du pavé-C sans toucher au Pavé-D.
- Pour courir plus vite, maintenez la touche **GAUCHE** du pavé-C enfoncée.
- Pour effectuer une feinte dedans-dehors, appuyez brièvement sur le bouton **L**. Pour feinter dans une direction précise, maintenez le bouton **L** enfoncé et utilisez les touches **GAUCHE/DROITE** du Pavé-D. Pour feindre une passe, maintenez le bouton **L** enfoncé et appuyez sur le bouton **A**.

Passes

Pour marquer facilement, donnez la balle au joueur démarqué ou au joueur le plus en forme.

- Pour **passer au receveur par défaut** auquel votre joueur fait face, appuyez sur le bouton A.
- Pour **passer directement à un coéquipier précis**, appuyez en continu sur le bouton R. Des symboles de commande (touches GAUCHE, DROITE, HAUT et BAS du pavé-C) s'affichent au-dessus des quatre autres joueurs de votre équipe. Appuyez sur le bouton R + la touche appropriée pour passer au joueur désigné.
- Pour **garder le contrôle du passeur** (idéal pour les actions en passe-et-va), appuyez en continue sur le bouton A. Lorsque vous relâchez le bouton, votre joueur récupère la balle.

INFO EA : si votre défenseur vous serre de trop près et risque d'intercepter la passe de retour ou si le porteur de la balle (contrôlé par la console) est en position de tir, vous pouvez le faire tirer en appuyant sur la touche BAS du pavé-C.

- Pour exécuter une passe pour un **alley-oop automatique**, lancez la balle à un joueur qui a la voie libre jusqu'au panier. S'il est en position pour un alley-oop (et s'il peut dunker), l'action est automatiquement exécutée.
- Pour exécuter une passe pour un **alley-oop manuel** à un joueur proche du panier, appuyez sur le bouton L + touche HAUT du pavé-C. Si votre coéquipier a la voie libre jusqu'au panier, il saute pour exécuter un alley-oop.

Tirs

Les joueurs tirent différemment selon leur adresse et leur position sur le terrain. A l'extérieur par exemple, le joueur tire en extension tandis que dans la raquette, il peut tenter un bras roulé, un lay-up ou un dunk.

- Pour **tirer**, appuyez en continu sur le bouton B. Pour une technique parfaite, relâchez le bouton au point culminant du saut.

Pour **tirer directement** (tentez un dunk ou un layup lorsque vous êtes proche du panier), appuyez sur le bouton L + la touche GAUCHE, DROITE ou BAS du pavé-C.

INFO EA : si vous appuyez sur le bouton A avant de relâcher le bouton B alors que votre joueur est en train de sauter, il peut exécuter une passe au lieu de tirer.

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

INFO EA : pour protéger la balle lorsque vous avez cessé de dribbler, appuyez sur la touche DROITE du pavé-C (pour pivoter, utilisez le Pavé-D).

Rebonds et claquettes

Vous pouvez monter rapidement au rebond après un tir. Si votre joueur est en bonne position, il peut essayer de marquer par une claquette.

- Pour **sauter afin de gagner le rebond**, appuyez sur le bouton B.

Défense

C'est la défense qui permet la victoire. Vous pouvez marquer tous les paniers possibles mais vous ne remporterez pas les matchs difficiles si vous ne parvenez pas à stopper l'équipe adverse.

Contrôle des défenseurs

Utilisez ces techniques de prise de contrôle pour mettre en place une stratégie qui mettra en échec l'attaque adverse.

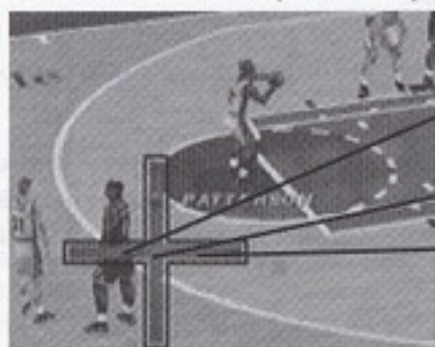
- Pour **prendre le contrôle** du défenseur le plus proche du ballon (entre la balle et le panier), appuyez sur le bouton **A** sans toucher au Pavé-D.
- Pour prendre le contrôle du défenseur le plus proche du ballon dans une **direction donnée**, utilisez le Pavé-D dans cette direction et appuyez sur le bouton **A**.
- Pour **prendre directement le contrôle** d'un défenseur (où qu'il se trouve) appuyez sur le bouton **R** + la touche **GAUCHE**, **DROITE**, **HAUT** ou **BAS** du pavé-C.
- Pour prendre le contrôle du défenseur le **plus proche du panier**, appuyez sur les boutons **L** + **R**.

Actions défensives

- Pour **sauter**, écartier un tir ou gagner un rebond, appuyez sur le bouton **B**.
- Pour tenter de **prendre la balle des mains** d'un adversaire, appuyez sur la touche **BAS** du pavé-C.
- Pour **repousser** l'attaquant des mains, appuyez sur la touche **DROITE** du pavé-C. Si vous souhaitez plus d'agressivité, appuyez sur les touches **DROITE** + **GAUCHE** du pavé-C (attention, l'arbitre peut siffler une faute).
- Pour demander une **prise-à-deux**, appuyez sur la touche **HAUT** du pavé-C sans toucher au Pavé-D.
- Pour **faire face** à votre vis-à-vis, appuyez en continu sur le bouton **L**. Votre joueur conserve une posture défensive en restant dos au panier.

Lancers francs

Lorsque les arbitres constatent une faute, ils sifflent pour arrêter le jeu. Si la faute donne lieu à un lancer franc, le joueur qui en a été victime se place sur la ligne des lancers, et l'indicateur T-Meter™ s'affiche. Cet indicateur vous permet d'ajuster le tir.



La balle se déplace horizontalement pour déterminer la précision latérale du lancer.

- Appuyez sur le bouton **B** lorsque le ballon est au centre de l'indicateur pour ajuster votre lancer.

La balle se déplace verticalement sur l'indicateur pour déterminer la distance du lancer.

- Appuyez sur le bouton **B** lorsque le ballon est au centre de l'indicateur vertical. Le joueur tire. Le jeu reprend normalement après le dernier lancer franc.

La vitesse de déplacement du ballon dans l'indicateur est fonction de l'adresse du joueur au lancer franc et du niveau de difficulté de la partie.

Menu Pause

Le menu Pause s'affiche lorsque vous appuyez sur le bouton **START** pour interrompre le jeu. Ouvrez ce menu si vous voulez demander un temps mort, remplacer un joueur ou choisir d'autres options du menu. Les options **TEMPS MORT** et **REPLACEMENTS** ne sont pas toujours disponibles. Vous ne pouvez remplacer un joueur que si l'horloge de jeu est arrêtée. Vous ne pouvez pas sélectionner les options qui sont estompées.

Remarque : le menu Pause du mode Arcade ne comporte que les options suivantes :
Ralentir instantané, Pseudos, Commandes de jeu et Abandonner.

Temps mort

Vous pouvez interrompre le match à tout moment, mais vous ne pouvez demander un temps mort que si votre joueur est en possession du ballon ou si le jeu s'arrête pour cause de balle injouable. Le nombre de temps morts restants est indiqué en regard de l'option **TEMPS MORT** du menu Pause. Chaque équipe a droit à 7 temps morts par match.

Pour demander un temps mort :

- Sélectionnez **TEMPS MORT** dans le menu Pause. L'option **REPLACEMENTS** est alors disponible, si elle ne l'était pas déjà.

Remplacements

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

Pour faire un remplacement :

1. Lorsque l'horloge est arrêtée, sélectionnez l'option **REPLACEMENTS** du menu Pause.
 - Pour parcourir les statistiques des joueurs disputant le match en cours, appuyez sur les touches **GAUCHE/DROITE** du Pavé-D.
 - Vous pouvez également consulter le profil et les potentiels des joueurs et les statistiques de 98/99 en appuyant sur la touche **BAS** du pavé-C.
2. Utilisez les touches **HAUT/BAS** du Pavé-D pour sélectionner le joueur que vous voulez faire sortir et appuyez sur le bouton **A**. Le nom du joueur est en surbrillance.
3. Sélectionnez le joueur que vous voulez faire entrer et appuyez à nouveau sur le bouton **A** pour l'intégrer à l'équipe.
 - Pour consulter l'effectif de l'équipe adverse, appuyez sur la touche **DROITE** du pavé-C.
 - Pour valider le remplacement et sortir, appuyez sur le bouton **START** (bouton **B** pour annuler).

INFO EA : pour faire des remplacements adaptés à la situation, appuyez sur les boutons **L/R** pour parcourir les différents types d'équipes prédéfinis – **ACTUEL**, **DE DEPART**, **A 3 POINTS**, **RAPIDE**, **GRANDS JOUEURS**, **LANCER FRANC**, et **12^e MAN**.

Ralenti instantané

Vous pouvez revoir les dernières secondes du match.

- Pour afficher l'écran de ralenti, sélectionnez **RALENTI INSTANTANNE** dans le menu Pause. Les fonctions commandées par les touches de la manette apparaissent en incrustation.

Action	Touche
Changer de caméra	Touches GAUCHE/DROITE du pavé-C
Zoom avant/arrière	Boutons A/B
Lecture/retour rapide	Touches GAUCHE/DROITE du Pavé-D
Ralenti avant/arrière	Touches HAUT/BAS du Pavé-D (appuyez brièvement pour une lecture image par image)
Caméra opposée	Touche BAS du pavé-C
Masquer les commandes	Bouton Z
Verrouiller sur un joueur ou une zone du terrain (si disponible)	Boutons L/R
Quitter l'écran	Bouton START

Caméras

CAMERAS	Parcourez les angles de vue disponibles.
ZOOM	Définissez le niveau de zoom.
ANGLE INVERSE	Sélectionnez NON pour l'angle de vue normal ou OUI pour un angle de vue inversé.
SERRER A L'INTERIEUR	Si vous choisissez OUI , la caméra fait un zoom sur la raquette et l'action qui s'y déroule.

Options de jeu

Cet écran donne accès aux différents menus d'options.

DEFINIR LES REGLES	Ouvre l'écran Règles permettant de modifier les règles et les styles de jeu (voir la rubrique <i>Ecran Règles</i> , p.41).
DEFINIR LES OPTIONS	Ouvre l'écran des options (voir la rubrique <i>Ecran d'options</i> , p.42).
PSEUDOS	Permet de modifier les commandes de la manette de jeu – particulièrement utile lorsqu'un joueur souhaite intégrer ou au contraire quitter le match en cours. Cette option vous permet également de changer l'équipe contrôlée ou de passer en mode bloqué.
COMMANDES DE JEU	Ouvre l'écran de configuration de la manette vous permettant de sélectionner les commandes d'attaque et de défense.

- Pour modifier une touche assignée à une commande, mettez en surbrillance l'action et appuyez sur le bouton de votre choix.
- Pour attribuer le **CONTRÔLE DE TIR**, choisissez **MANUEL** ou **AUTO**. En mode manuel, la réussite du tir dépend de la distance, de l'angle de tir et du moment où vous relâchez le bouton pour tirer. En mode auto, la réussite du tir dépend de l'adresse et des statistiques du joueur de NBA plutôt que des paramètres de tir.

Stratégie

La console sélectionne automatiquement les stratégies offensives et défensives basées sur les tactiques authentiques de la NBA. Si vous désirez faire votre propre choix, ouvrez le menu Stratégie.

- Pour modifier rapidement les duels défensifs, appuyez sur la touche **BAS** du pavé-C. L'écran correspondant s'affiche.

Ecran Duels défensifs

Modifiez les duels défensifs, le pressing défensif et choisissez les acteurs des prises à deux.

- Pour modifier un duel particulier, sélectionnez un de vos joueurs puis l'adversaire que votre joueur devra marquer.

PRESSING

Appuyez sur la touche **BAS** du pavé-C et choisissez le niveau de pressing défensif individuel : - (faible), N (normal), + (élevé) ou A(automatique)

PRISE A DEUX

Appuyez sur la touche **DROITE** du pavé-C et choisissez une option de prise à deux : O(ui), N(on) ou A(uto).

Remarque : les instructions et les infos qui suivent fonctionnent lorsque l'équipe adverse est contrôlée par la console. Contre un adversaire humain, il est impossible de proposer une stratégie unique car une même tactique offensive ou défensive peut être appliquée différemment par plusieurs personnes. Ces instructions donneront toutefois des résultats satisfaisants contre la plupart des joueurs humains.

Stratégie offensive

Choisissez une des options offensives ci-dessous.

- Pour donner aux joueurs l'occasion de marquer au poste, sélectionnez **CARRE**, **TRIANGLE INTERIEUR**, **POST UP**, **PICK & ROLL** ou **TURN-OUT**.
- Pour donner des occasions aux tireurs extérieurs, sélectionnez **3 POINTS**, **QUICK HITTERS**, **FLEX**, **ZIPPER** ou **HAWKS**.
- Pour libérer l'espace dans la raquette et favoriser les bons tireurs, sélectionnez **1-4 HAUT**, **DOUBLE HAUT** ou **POSTE HAUT**.
- Pour favoriser le mouvement en attaque et permettre à vos joueurs de trouver la position de tir, sélectionnez **MOUVEMENT** ou **TRIANGLE LATERAL**.
- Sélectionnez **AUTO** si vous souhaitez que la console choisisse la tactique offensive.

Ces stratégies ont des variations pouvant donner des résultats non décrits ici.

Stratégie défensive

Choisissez votre stratégie défensive en sélectionnant une des options ci-dessous.

- Pour appliquer un marquage individuel lorsque les attaquants remontent, sélectionnez un pressing défensif.
- Pour tenter de forcer le porteur de la balle à passer, sélectionnez l'option **ZONE-PRESS 2-3**.
- Pour protéger le panier de manière à ne concéder aucun tir facile, sélectionnez **ZONE 1-2-2**.
- Si vous souhaitez que la console choisisse automatiquement votre stratégie de défense, sélectionnez **AUTO**.

Repli défensif rapide

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

Montée rapide

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

Remplacements auto

Lorsque cette option est activée (OUI), la console se charge de remplacer les joueurs qui sont fatigués ou qui ont commis une infraction.

Remplacements annoncés

Lorsque cette option est activée (choix OUI), la console vous tient informé des remplacements effectués.

Tirs au panier

Cet écran récapitule tous les paniers tentés ou marqués par chaque équipe ou chaque joueur pendant le match. Vous pouvez les afficher pour chaque équipe, par quart-temps ou pour l'ensemble du match.

- Pour afficher les tirs effectués depuis un point hors écran, appuyez sur les boutons L/R.

Centre statistique

Affichez les statistiques des joueurs, des équipes ainsi que vos propres statistiques. Pour plus d'informations à ce sujet, reportez-vous à la rubrique *Centre statistique*, p.43.

Abandonner

Cette option vous permet de quitter le match en cours et de retourner à l'écran d'accueil ou de rejouer le match depuis le début avec les mêmes équipes.

Au terme de chaque période

Fin du 1^{er} et du 3^e quart-temps : la sirène retentit, le jeu est arrêté et le score est affiché. Appuyez une première fois sur **START** pour afficher les STATS DU MATCH, et une seconde fois pour poursuivre le match.

Fin de la mi-temps : après l'affichage du score, appuyez sur **START**. L'écran STATS DU MATCH s'affiche, ainsi que les JOUEURS-CLEFS et l'écran A LA MI-TEMPS. Appuyez sur **START** pour continuer après chaque écran. Lorsque le match reprend, tous les joueurs non blessés sont à nouveau en pleine forme (ou presque).

Fin du match : après le coup de sirène final, le score défini s'affiche. Appuyez sur **START** pour consulter l'écran STATS DU MATCH. Appuyez sur **START** après chaque écran et les statistiques du JOUEUR DU MATCH s'affichent. Vous pouvez également consulter d'autres statistiques ou voir des ralentis. Appuyez finalement sur **START**.

Modes de jeu

Saison régulière

NBA Live 2000 vous offre la possibilité de disputer une saison complète de championnat avec une seule et même équipe (y compris les playoffs). Les statistiques de chaque joueur de la ligue sont tenues à jour.

INFO EA : si vous manquez de temps, votre équipe peut disputer une saison plus courte ou bien la console peut simuler une partie des matchs.

Lorsque vous entamez une saison, l'écran Paramètres s'affiche, suivi des équipes en lice pour la saison.

Ecran des Paramètres de la saison

Cet écran vous permet de configurer votre saison.

CALENDRIER	Suivez le calendrier NBA de la saison 1999/2000 ou laissez la console fixer un calendrier ALEATOIRE.
SAISON (nombre de matchs)	Fixez le nombre de matchs disputés par chaque équipe pendant la saison : 28, 56 ou 82 matchs.
FORMAT DES PLAYOFFS	Définissez le nombre de matchs à disputer dans chacune des séries en playoffs. Les formats proposés sont 5-7-7-7 (le format NBA : 5 matchs au premier tour puis 7 matchs pour les tours suivants), 1-1-1-1, 1-3-3-3 ou 3-5-5-5.
DATE LIMITE DE TRANSFERTS	Choisissez OUI pour interdire les transferts après le 17 février ou NON si vous souhaitez autoriser les transferts pendant toute l'année.

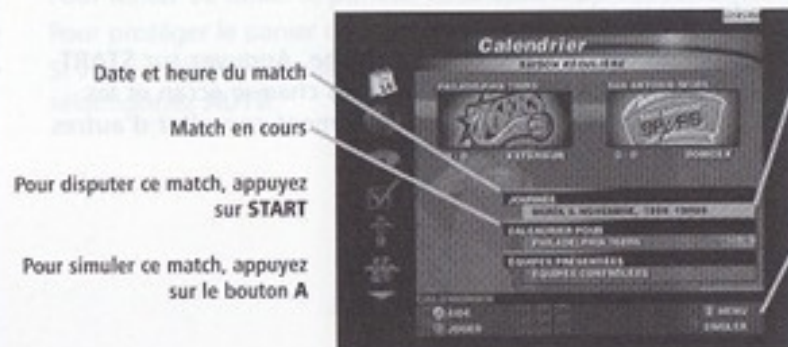
Ecran du choix des équipes

Choisissez la ou les équipes que vous allez contrôler pendant la saison.

- Appuyez sur les boutons L/R pour parcourir la liste alphabétique des équipes.
- Vous pouvez également les classer par catégories statistiques. Utilisez les touches HAUT/BAS du Pavé-D pour mettre en surbrillance une catégorie, et les touches GAUCHE/DROITE du Pavé-D pour voir l'équipe occupant la place suivante.
- Pour sélectionner le contrôle MANUEL ou AUTO, appuyez sur le bouton A.
- Appuyez sur START pour continuer. L'écran CALENDRIER s'affiche.

Ecran Calendrier

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



Pour simuler une partie de la saison, utilisez la touche **DROITE** du Pavé-D pour sélectionner une date de match, puis appuyez sur le bouton **A** pour simuler tous les matchs jusqu'à cette date.

Appuyez sur le bouton **Z** pour ouvrir le menu contextuel de l'écran Saison (seules les options qui ne figurent pas au menu du mode Match d'exhibition - voir p.40 - sont décrites ci-après)

Options spécifiques du menu contextuel :

PREFERENCES	Modifiez les paramètres qui peuvent encore l'être une fois que la saison a commencé.
CHOIX D'EQUIPES	Changez l'équipe que vous contrôlez à tout moment de la saison.
LISTE DES BLESSES	Consultez la liste des blessés éventuels de chaque équipe.
CLASSEMENTS	Affichez les classements par conférence/division.
JOUER LES PLAYOFFS	Allez directement en Playoffs. Le classement actuel détermine les qualifications.
QUITTER LA SAISON	Quittez l'écran et retournez au menu d'accueil.

Playoffs

Avec *NBA Live 2000*, vous pouvez facilement recréer l'atmosphère des playoffs. Disputez les matchs de saison régulière avec une équipe de la NBA et efforcez-vous d'accéder aux Playoffs ou créez vos propres Playoffs, en suivant la procédure ci-dessous.

Une fois que vous avez choisi l'option Playoffs, l'écran des paramètres s'ouvre aussitôt. Définissez le format des séries et passez à l'écran des Playoffs.

FORMAT DES PLAYOFFS Vous avez le choix entre les formats suivants : 5-7-7-7 (format NBA), 1-1-1-1, 1-3-3-3 ou 3-5-5-5.

Ecran de choix des équipes en playoffs

Choisissez les équipes et les options de contrôle. Par défaut, le tableau des matchs reprend les équipes des playoffs NBA de 1999.

- Pour changer les qualifiés, mettez en surbrillance une équipe et appuyez sur les boutons L/R pour sélectionner celle qui doit la remplacer.
- Pour sélectionner un contrôle **AUTO** ou **MANUEL** de l'équipe en surbrillance, appuyez sur le bouton **A**.
- Pour changer de conférence, utilisez les touches **GAUCHE/DROITE** du Pavé-D.
- Lorsque vous avez choisi les équipes, appuyez sur **START** pour continuer.

Tableau éliminatoire

Le tableau éliminatoire s'ouvre sur les séries de la conférence Ouest. Au fur et à mesure, les équipes victorieuses progressent vers la finale.

Classement des playoffs

Utilisez les touches **GAUCHE/DROITE** pour afficher les équipes qualifiées des conférences Est et Ouest.

Pour disputer le match, appuyez sur **START**, pour le simuler, appuyez sur le bouton **A**

Vous ne pouvez disputer que les matchs faisant intervenir des équipes contrôlées manuellement ; les matchs contrôlés par la console sont simulés

Pour accéder au menu contextuel, appuyez sur le bouton **Z**

Résultats du tour

Fin des matchs

Au terme de chaque match de playoffs, les écrans de résultats s'affichent comme pour les autres modes. Appuyez sur **START** pour continuer et afficher l'écran des Playoffs NBA. Le nombre de victoires de chaque équipe est indiquée.

Fin du tour

- Si vous sortez vainqueur du tour, votre équipe est qualifiée pour le tour suivant dans lequel elle affrontera un nouvel adversaire.
- Si vous perdez le tour, vous retournez à l'écran des playoffs NBA où vous pouvez consulter le résultat final. Appuyez sur **START** pour retourner à l'écran d'accueil.

Concours de tirs

Le but du concours de tirs est de marquer le plus grand nombre de paniers à 3 points en 60 secondes. Cinq présentoirs contenant chacun 5 ballons sont disposés sur la ligne des 3 points. Chaque panier marqué compte pour un point, à l'exception du dernier ballon de chaque présentoir ; ces ballons vous rapportent 2 points lorsque vous marquez.

Lorsque vous choisissez **CONCOURS DE TIRS** à partir de l'écran d'accueil, vous avez le choix entre trois options.

TIREURS	Sélectionnez un nombre de tireurs compris entre 2 et 8.
ECRAN PARTAGE	Lorsque cette option est activée, deux joueurs peuvent tirer simultanément
NIVEAU TECHNIQUE	Vous avez le choix entre ROOKIE , TITULAIRE , ALL-STAR ou SUPERSTAR .

Ecran des concurrents

- Pour choisir les participants au concours de tirs, utilisez les touches **GAUCHE/DROITE** du Pavé-D pour passer d'un joueur à l'autre (appuyez sur les boutons **L/R** pour changer d'équipe).
- Pour sélectionner un contrôle **MANUEL** ou **AUTO**, mettez en surbrillance un joueur et appuyez sur le bouton **A**.

Sur le terrain

- Pour **prendre les balles** dans le présentoir, appuyez sur la touche **GAUCHE** du pavé-C.
- Pour **tirer**, appuyez sur le bouton **B**.
- Une fois que votre joueur a lancé le dernier ballon d'un présentoir, il passe automatiquement au présentoir suivant.
- Si plus de deux joueurs participent au concours, les tireurs ayant le score le plus élevé à la fin de chaque tour passent au tour suivant.

Un contre un

Testez votre adresse en match à un contre un sur le court extérieur de *NBA Live 2000*. Les joueurs en perte de vitesse ne doivent s'attendre à aucune pitié ! Venez vous mesurer contre les meilleurs joueurs du moment.

DUREE DE JEU	Sélectionnez le nombre de points nécessaires pour remporter le match : 11 , 15 ou 21 .
POSSESSION	Choisissez qui doit récupérer la balle lorsqu'un panier a été marqué : l'option BALLE AU PERDANT donne le ballon à la défense, BALLE AU GAGNANT le donne au joueur qui vient de marquer. L'option APRES 3 attribue le ballon au premier joueur qui marque trois paniers. Jusque-là, la balle revient au perdant.
NIVEAU TECHNIQUE	Sélectionnez ROOKIE , TITULAIRE , ALL-STAR ou SUPERSTAR .

Une fois que vous avez choisi l'option **UN CONTRE UN** à partir du menu d'accueil, vous devez choisir les joueurs qui participeront au duel.

- Pour cela, utilisez les touches **GAUCHE/DROITE** du Pavé-D (et les boutons L/R pour passer d'une équipe à l'autre).
- Pour afficher les joueurs par leur nom ou par leur évaluation, appuyez sur la touche **BAS** du pavé-C.
- Pour sélectionner aléatoirement un joueur, appuyez sur la touche **GAUCHE** du pavé-C.
- Pour choisir un contrôle **AUTO** ou **MANUEL**, mettez en surbrillance un joueur et appuyez sur le bouton **A**.

En cours de match, vous pouvez modifier les options en ouvrant le menu Pause.

- Pour modifier les règles du un contre un, choisissez **OPTIONS DE JEU** dans le menu Pause et sélectionnez les règles de votre choix.
- **DEFINIR LES REGLES** vous permet de choisir qui doit récupérer la balle lorsqu'un panier a été marqué.

Ecran des effectifs

L'option Effectifs du menu contextuel donne accès à une mine d'informations concernant les joueurs et les équipes de la NBA. Il vous offre également la possibilité de modifier l'ordre du banc dans chaque équipe, de transférer des joueurs, d'en recruter et d'en révoquer.

- Pour accéder à l'écran des effectifs, appuyez sur le bouton **Z** dans le menu d'accueil pour ouvrir le menu contextuel, puis sélectionnez l'option **EFFECTIFS**.

Remarque : la composition des équipes est celle des équipes de la NBA au 20 août 1999. Certains joueurs n'y figurent pas pour des raisons purement juridiques ou contractuelles.

Modifier l'ordre du banc

- Pour modifier l'ordre des joueurs sur le banc, sélectionnez un joueur (un ballon affiché en regard du nom d'un joueur indique qu'il s'agit d'un titulaire) et appuyez sur le bouton **A**, puis utilisez les touches **HAUT/BAS** du Pavé-D pour sélectionner un autre joueur et appuyez de nouveau sur le bouton **A**. Les deux joueurs échangent leur place.

Remarque : pour chaque rencontre, 12 joueurs seulement sont autorisés à participer. Si vous tenez à utiliser un joueur en particulier, il doit figurer dans les 12 premiers. Les 3 places suivantes constituent la réserve.

Transférer des joueurs

- Pour transférer des joueurs, sélectionnez un joueur dans une équipe et appuyez sur le bouton **A**, puis utilisez les touches **GAUCHE/DROITE** du Pavé-D pour sélectionner un joueur dans l'autre équipe et appuyez de nouveau sur le bouton **A**. Les joueurs changent d'équipe et le transfert est terminé.

Remarque : en mode Saison régulière, les transferts sont interdits après le 17 février si l'option **DATE LIMITE DE TRANSFERTS** est active (**OUI**).

Ecrans statistiques

Avant de conclure un transfert, il est préférable de comparer les statistiques des joueurs pour savoir exactement ce que vous allez perdre et ce que vous allez gagner.

Pour comparer deux joueurs :

1. Mettez en surbrillance le premier joueur.
2. Pour changer d'équipe, utilisez les touches **GAUCHE/DROITE** du Pavé-D.
3. Mettez en surbrillance le joueur avec lequel vous voulez comparer le premier et appuyez sur le bouton **BAS** du pavé-C.

Afficher les statistiques :

- Pour afficher les statistiques d'un joueur, mettez-le en surbrillance et appuyez sur la touche **DROITE** du pavé-C.

Agents libres

En plus de pouvoir transférer des joueurs entre équipes, vous pouvez en recruter parmi les agents libres ou révoquer des joueurs de votre équipe pour les faire rejoindre le groupe des agents libres.

- Pour parcourir les équipes disponibles ainsi que la liste des agents libres, appuyez sur les boutons **L/R**. Le nombre de places vacantes dans l'effectif de chaque équipe est indiqué sous le nom de celle-ci.

Pour révoquer un joueur et le verser parmi les agents libres :

1. Mettez en surbrillance un joueur et appuyez sur le bouton **A**.
2. Sélectionnez un emplacement vacant dans la liste des agents libres et appuyez sur le bouton **A**. Le joueur devient un agent libre.

Pour recruter un agent libre :

1. Mettez en surbrillance un joueur dans la liste des agents libres et appuyez sur le bouton **A**.
2. Sélectionnez un emplacement vacant dans l'équipe à laquelle vous voulez ajouter l'agent libre et appuyez sur le bouton **A**. Le nom de l'agent libre s'affiche dans l'effectif de l'équipe.

Dream teams

Vous pouvez composer votre propre équipe avec des joueurs de la NBA ou avec des joueurs que vous avez créés vous-même (cette option n'est disponible qu'à partir de l'écran **EFFECTIFS** ou **DREAM TEAMS** ouvert par le menu contextuel de l'écran d'accueil).

- Pour créer une Dream Team, appuyez sur les boutons **L/R** pour parcourir les équipes jusqu'aux Dream Teams.
- Pour composer une Dream Team, copiez des joueurs des équipes NBA de votre choix. Pour cela, procédez comme pour le recrutement d'un agent libre (voir la rubrique *Agents libre*, p.56). Ces joueurs joueront à la fois dans votre équipe et dans l'équipe de NBA (pour le supprimer de votre équipe, mettez-le en surbrillance et appuyez sur la touche **DROITE** du pavé-C).
- Pour modifier votre Dream Team, appuyez sur la touche **GAUCHE** du pavé-C, puis sur les touches **HAUT/BAS** du Pavé-D pour sélectionner le logo, le nom de la ville et le nom de l'équipe.
- Pour entrer un nom de ville ou d'équipe, mettez en surbrillance l'option et appuyez sur le bouton **A**, sur les touches **HAUT/BAS** du Pavé-D, puis sur la touche **DROITE** du Pavé-D pour ajouter une autre lettre (touche **BAS** du pavé-C pour supprimer une lettre).

Ecran des joueurs

L'option **Joueurs** du menu contextuel vous permet d'afficher les statistiques des joueurs et de créer de nouveaux joueurs.

Nouveau joueur

Vous avez la possibilité de créer un joueur de toutes pièces ou de créer une version modifiée d'un joueur de la NBA. Vous pouvez créer un joueur pour une équipe spécifique lorsque celle-ci a une place vacante. Sinon, vous pouvez ajouter un joueur que vous avez créé à la liste des agents libres et le recruter par la suite.

- Mettez en surbrillance l'option **JOUEURS** du menu contextuel (voir la rubrique *Menu contextuel*, p.40), puis utilisez la touche **DROITE** du Pavé-D pour sélectionner l'écran **Créer un joueur**.

Pour créer un joueur

- NOM/PRENOM** Donnez un nom et un prénom à votre joueur.
- Pour sélectionner une lettre, utilisez les touches **HAUT/BAS** du Pavé-D puis la touche **DROITE** du Pavé-D pour ajouter une autre lettre. (touche **BAS** du pavé-C pour supprimer une lettre).
 - Pour valider le nom, appuyez sur le bouton **A**.
- EQUIPE** Sélectionnez une équipe de la NBA offrant une place vacante ou ajoutez le joueur à la liste des AGENTS LIBRES.
- SUR LE BANC** Sélectionnez la place du joueur dans l'effectif de l'équipe (titulaire ou remplaçant par exemple).
- POS. HABITUEL** Choisissez le poste occupé habituellement par le joueur sur le terrain (pivot par exemple).
- MAIN** Sélectionnez la main **GAUCHE** ou **DROITE** pour les dribbles et les tirs.
- NUMERO** Choisissez un numéro compris entre 00 et 99.
- TAILLE/POIDS** Définissez la taille et le poids du joueur.
- UNIVERSITE** Sélectionnez l'université du joueur.
- PRO DEPUIS** Choisissez une valeur comprise entre 0 (Rookie) et 20 ans. Cette valeur n'affecte pas ses capacités techniques, définies plus loin.
- VISAGE/COIFFURE/PILOSITE FACIALE** Définissez l'apparence physique de votre joueur.
- ACCESSOIRES** Sélectionnez des accessoires pour votre joueur (un bandeau de couleur ou des lunettes par exemple).
- CARACTERE** Choisissez l'expression de votre joueur, traduisant son type de caractère : **IMPULSIF**, **CALME** ou **EQUILIBRE**.
- ENDURANCE** Définissez la condition physique du joueur.
- DISTANCE DE TIR** Indiquez la distance à laquelle le joueur est à l'aise pour tirer.
- JOUEUR DECISIF** Précisez comment votre joueur se comporte dans l'urgence. 5 est la valeur maximale.
- POTENTIELS** 17 catégories techniques vous sont proposées (regroupées en tirs, défense, rebond, etc.). Vous pouvez choisir pour chaque catégorie une valeur comprise entre 50 (joueur moyen) et 99 (joueur exceptionnel) afin d'attribuer au joueur les qualités de votre choix.
- Il est très tentant de créer un joueur cumulant toutes les qualités mais le jeu sera plus équilibré (et vous apprécierez d'autant mieux *NBA Live 2000*) si vous restez réaliste.

Modifier un joueur

Vous avez la possibilité de modifier un joueur de NBA ou un joueur que vous avez vous-même créé.

Supprimer un joueur

Vous pouvez supprimer un joueur que vous avez créé. Cette option n'est disponible que lorsque vous avez créé au moins un joueur.

Rétablir un joueur

Vous pouvez rétablir les caractéristiques par défaut d'un joueur NBA que vous avez modifié. Cette option n'est disponible que lorsque vous avez modifié au moins un joueur de NBA.