

All-Star Baseball 99

INSTRUCTION BOOKLET

NUS-NBSP-EUR

ALL-STAR BASEBALL 99

LARRY WALKER
1997 NATIONAL LEAGUE MVP

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

SOLD BY

ACCLAIM[®]
SPORTS

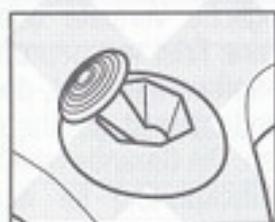


Emulation64.fr

NINTENDO 64

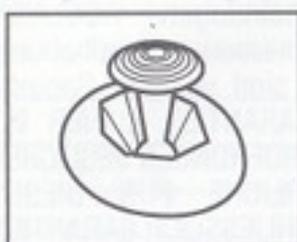
FONCTION DU LEVIER DE CONTROLE

La manette de la Nintendo® 64 contient un levier de contrôle qui utilise un système analogique pour la lecture des angles et de la direction de ses mouvements. Ce système permet d'obtenir un contrôle dont la subtilité dépasse de loin celle d'une manette conventionnelle.



Quand vous mettez la console en marche (ON), prenez soin de bien laisser le levier de contrôle à sa position neutre sur la manette.

Si le levier de contrôle est tenu à un certain angle (comme sur l'illustration de gauche) lors de la mise en marche, cette position deviendra la position neutre et les jeux utilisant le levier de contrôle ne fonctionneront pas correctement.



Pour régler la position neutre une fois que le jeu a commencé, lâchez le levier de contrôle pour lui permettre de retourner à sa position centrale (comme sur l'illustration de gauche) et appuyez sur START tout en appuyant sur les boutons L et R.

Le levier de contrôle est un instrument de précision. Prenez garde de ne pas renverser de liquides dessus et ne pas y insérer d'objets étrangers.

CHARGEMENT

1. Assurez-vous que votre console Nintendo® 64 est éteinte.
2. Insérez la cartouche de jeu Nintendo® 64 ALL STAR BASEBALL '99™ dans la console, en suivant les instructions du manuel d'utilisation.
3. Insérez la manette dans le port 1.

Remarque : ce jeu peut se jouer avec un maximum de 4 joueurs. Chaque joueur doit insérer sa manette dans un port. Vous devez insérer une manette dans le port 1.

4. Si vous souhaitez sauvegarder des données de jeu, insérez un Controller Pak de Nintendo (carte mémoire – vendue séparément).
5. Allumez la console (important : veillez à ne pas toucher le levier de contrôle).

Ce jeu est compatible avec le Controller Pak et le Rumble Pak. Avant d'utiliser ces accessoires, veuillez lire attentivement leurs manuels d'instruction. Suivez les instructions affichées à l'écran pour savoir à quel moment insérer ou retirer le Controller Pak et le Rumble Pak.

INTRODUCTION

Bienvenue à All Star Baseball '99™. Je suis très heureux de contribuer à ce jeu grâce auquel vous connaîtrez la frénésie qui règne sur un véritable terrain de base-ball. Les stades sont d'un réalisme exceptionnel, et grâce aux excellents commentaires de chaque match vous vous croirez vraiment sur le diamant, surtout lorsque vous verrez vos joueurs préférés dans leur position de frappe type!

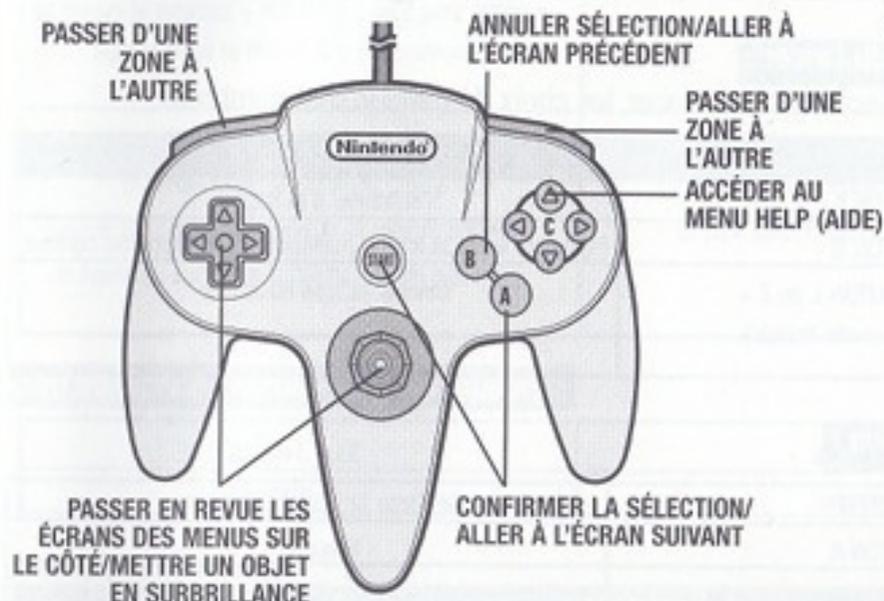
Ce jeu contient toutes les caractéristiques réalistes appréciées par les joueurs des plus grandes ligues. La jouabilité est excellente et toutes les statistiques sont là. Je peux être un manager ou un joueur et jouer avec tous types de modes, d'un match d'exhibition rapide à une saison MLB de

162 matchs, en passant par les rencontres interchampionnats qui contribuent à l'intérêt du jeu. Le match All-Star est toujours un match de mi-saison palpitant, et le Home Run Derby™ est également très sympa. Il est beaucoup plus facile d'arriver aux playoffs.



dans All-Star '99 que dans les Majors: Il vous suffit de les sélectionner ! Bien sûr, une des fonctions que je préfère est le mode de création de joueur, où vous pouvez créer un joueur à la Frankenstein de plus de 2 mètres et d'une impressionnante puissance ou un petit joueur trapu d'une endurance exceptionnelle. Je sais que ce jeu est palpitant, mais n'oubliez pas d'aller faire un tour au stade ! Rendez-vous à la base!

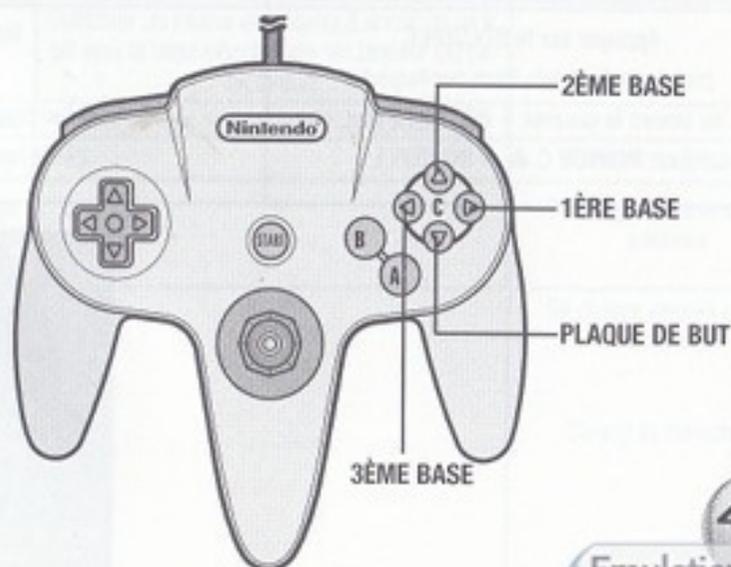
Accéder aux menus:



COMMANDES PAR DEFAUT

Commandes du diamant

Les boutons C correspondent aux bases : appuyez sur le bouton bas pour aller sur le marbre, droit pour la première base, haut pour la deuxième et gauche pour la troisième.





La frappe

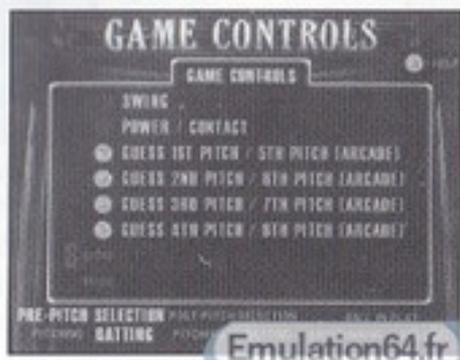
Lors de la sélection du lancer :

Lorsqu'un lanceur sélectionne son lancer, les choix du batteur sont nombreux.

BOUTON A	S'entraîner à la frappe.
BOUTON B	Permuter entre la frappe puissante et la frappe de contact.
BOUTON C (BOUTON L ou Z + BOUTON C en mode Arcade)	Deviner le type du lancer

Pendant la préparation :

MANETTE	Déplacer la cible du batteur
BOUTON A	Frappe
BOUTON B	Permuter entre la frappe puissante et la frappe de contact.
BOUTON C ▼	Amorti
Maintenir le BOUTON C ▼ enfoncé et appuyer sur le BOUTON C ◀	Augmenter la puissance de l'amorti
Maintenir le BOUTON C ▼ enfoncé et appuyer sur A	Amorti et Slash (amorti en 1er)
BOUTON L ou Z (le maintenir enfoncé pour un vol de base) BOUTON R	Avancer (tous les coureurs) Retourner à la base (tous les coureurs)
Appuyer sur le BOUTON C correspondant à la base sur laquelle se trouve le coureur + BOUTON Z ou L Ex. : BOUTON C ▲ + BOUTON L	Vol de base Pour qu'un coureur se trouvant sur la 2ème base vole la 3ème.



Après le lancer :

Les commandes de la batte, de l'avance et du vol de base sont les mêmes que celles indiquées ci-dessous.

CONTROLES	TRAJECTOIRE DU COUREUR
BOUTON A	Glisser
BOUTONS L ou Z + R simultanément	Hésiter (tous les coureurs)
Appuyer sur le BOUTON C correspondant à la base sur laquelle se trouve le coureur + BOUTON L ou Z pour avancer. Appuyer sur le BOUTON R pour revenir	Avancer/revenir d'une base
BOUTON C ► + BOUTON L ou Z (Remarque : pour faire hésiter le joueur, appuyer de nouveau sur cette combinaison de boutons)	Ex. : pour qu'un coureur se trouvant sur la 1ère base coure jusqu'à la 2ème

Faire avancer ou reculer tous les joueurs :

BOUTON L ou Z	avancer
BOUTON R	reculer

Sur le terrain

COMMANDE	SUR LE MONTICULE	JOUEUR DE CHAMP
BOUTONS C (mode simulation)	Sélectionner votre lancer	
BOUTON R	Activer l'aide du lancer après l'avoir sélectionné	
BOUTONS L ou Z + C	Sélectionner des lancers supplémentaires (mode Arcade)	
MANETTE	Viser (avant d'envoyer)	Courir
BOUTON A	Lancer	Attraper en plongeant
BOUTON B	Lancer en dehors des limites	Attraper en sautant
BOUTONS C	Contrôler un joueur de champ (Lancer de pick off vers la base effectué par un lanceur OU un receveur)	
BOUTON L ou Z + BOUTON C désiré C ▼	Pour lancer de manière plus agressive	Attraper en glissant
BOUTON A + HAUT ou BAS (passer les positions en revue : jouer profond, jouer intérieur, amorti et double jeu)		Se diriger vers le champ intérieur
BOUTON B + HAUT ou BAS (passer les positions en revue : normale, profonde, serrer sa ligne, tourner à gauche, tourner à droite) Manette/levier de contrôle <i>Remarque : plus vous appuyez sur la manette, plus le joueur de champ se déplacera rapidement : légèrement = jogging, beaucoup = courir.</i>		Se diriger vers le champ extérieur Suivre la trajectoire

Lancer la balle vers une base

Appuyez sur la commande de direction de la base désirée (BOUTONS C).

Remarque: Si vous appuyez sur cette commande avant que la balle n'ait été attrapée, le joueur la lancera vers la base quand/s'il a réussi à l'attraper.

Pour ajouter un petit plus à votre lancer, appuyez sur le BOUTON L ou Z en même temps.

POUR COMMENCER

A l'écran titre, vous verrez apparaître deux choix:

Start (Démarrer): Cette option fera apparaître l'écran de configuration principale.

Quickplay (Démarrage rapide): Plongez directement dans l'action d'un match d'exhibition, l'ordinateur se charge du reste!

MENU MAIN SETUP (ECRAN DE CONFIGURATION)

Une fois que vous avez sélectionné START (DEMARRER), vous verrez apparaître le menu de configuration. Les détails de chaque objet apparaissent dans la section qui s'y rapporte.

MATCH MLB

C'est à cet endroit que vous choisissez de jouer un match d'exhibition (Exhibit), de commencer une nouvelle saison (New Season) ou de nouveaux playoffs (New Playoffs). Pour continuer un match de saison ou de playoffs préalablement sauvegardé, sélectionnez SAVE/LOAD (SAUVEGARDER/CHARGER) à l'écran DE CONFIGURATION PRINCIPALE.

OPTIONS

Game mode (Mode partie): Choisissez entre Simulation Mode (Mode simulation) (rythme posé, vous contrôlez plus d'éléments du jeu) ou Arcade Mode (Mode Arcade) (rythme rapide, moins d'éléments à contrôler).

Game Time (Heure du match): Choisissez l'heure du coup d'envoi (nuit, jour ou crépuscule)

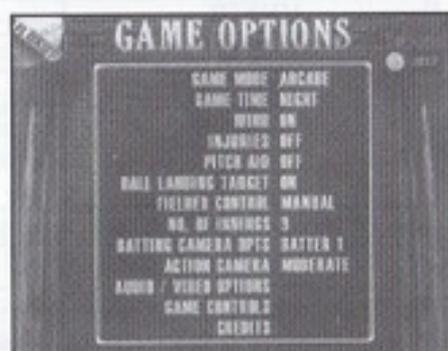
Wind (Vent): Activer (ON) ou désactiver (OFF) le vent.

Injuries (Blessures): Choisissez de désactiver (OFF) les blessures, de faire en sorte qu'elles ne soient valides que pour un match en mode Season (Saison) seulement ou de sélectionner Variable. Lorsque vous sélectionnez Variable, plus le joueur a accumulé de points de blessure, plus il restera en touche longtemps. (Voir la partie Blessures pour de plus amples détails.)

Pitch Aid (Aide du lancer): L'aide du lancer est une icône représentant un petit cercle blanc qui indique la direction du lancer. Vous pouvez activer (ON) et désactiver (OFF) cette option.

Remarque: Après avoir sélectionné le lancer, vous pouvez appuyer sur le BOUTON R pour activer ou désactiver la cible.

43



Ball Landing Target (Cible d'atterrissage de la balle): La cible indique l'endroit où la balle va atterrir. Activez (ON) ou désactivez (OFF) l'indicateur sur le terrain.

Fielder Control (Commande du joueur de champ): Choisissez entre Manual (vous contrôlez TOUS les joueurs de champ), Assist (l'ordinateur fait courir les joueurs de champ dans la bonne direction, le joueur s'occupe d'attraper et de lancer la balle) et Auto (l'ordinateur attrape la balle, le joueur contrôle le lancer).

Number of Innings (Nombre de reprises de manche): Choisissez entre 1 et 9 reprises (il n'y a pas de reprises supplémentaires dans ce jeu!). Notez qu'en mode Season (Saison), le nombre de reprises de manches que vous avez configurées s'applique à TOUS LES MATCHS DE LA SAISON. Vous ne pouvez pas modifier la configuration au cours d'une saison.

Batting Camera Options (Options de la caméra de la frappe): Choisissez entre les nombreuses vues que vous souhaitez avoir du marbre, y compris une vue du monticule.

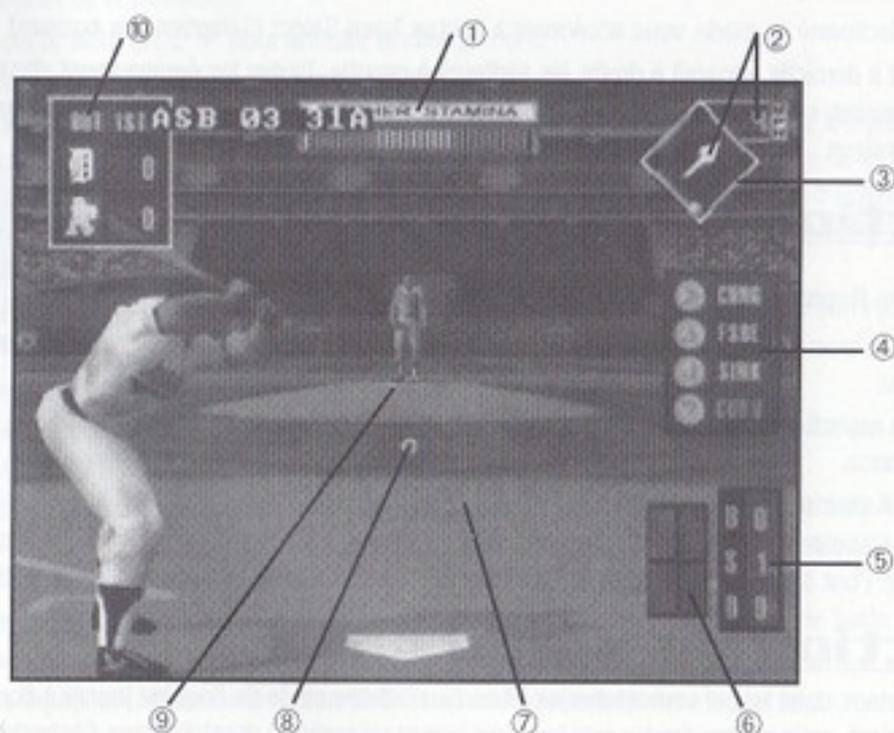
Action Camera (Caméra de l'action): Choisissez l'angle à partir duquel vous souhaitez voir l'action sur le terrain.

Audio/Video Options (Options Audio/Vidéo): Sélectionnez cette option pour ajuster (centrer) l'affichage de la partie sur votre moniteur. Sélectionnez-la pour ajuster le volume de la musique (music), des effets sonores (Sfx), des spectateurs (Crowd) et du Play by Play.

Game Controls (Contrôles de la partie): Sélectionnez cette option pour consulter tous les contrôles de la partie. Un écran concernant ces contrôles apparaîtra, comportant les commandes d'une situation de partie. Elles sont mises en surbrillance dans la partie inférieure de l'écran. Appuyez sur le BOUTON ← ou → pour passer en revue les diverses situations de partie.

Remarque: De nombreuses options sont disponibles en cours de partie. Appuyez sur le bouton START pour mettre l'action en pause et voir les options de pause.

AFFICHAGE DE LA PARTIE



- ① **Pitcher Stamina (Endurance du lanceur):** Ce compteur indique la quantité d'énergie dont dispose le lanceur. Lorsque l'indicateur vert disparaît, cela signifie que votre lanceur devient fatigué.
- ② **Wind Speed/Direction (Vitesse/direction du vent):** La flèche indique la direction du vent, et le numéro dans la case indique la vitesse du vent en miles par heure.
- ③ **Field Radar (Radar du terrain):** Les balles indiquent la position des joueurs offensifs.
- ④ **Pitch Selection (Sélection du lancer):** les quatre lancers particuliers qu'un lanceur effectue sont indiqués en face du batteur. Le meilleur lancer du lanceur apparaît en surbrillance bleue. Appuyez sur la commande pour sélectionner le lancer désiré puis appuyez sur le BOUTON A pour effectuer le lancer.
- ⑤ **Count (Compte):** Nombre de balles, de strikes et d'éliminations actuels.
- ⑥ **Batter's Hot and Cold Zones (Zones chaudes et froides du batteur):** Les zones chaudes du batteur apparaissent en rouge, et ses zones froides en bleu.
- ⑦ **Strike Zone (Zone de strike):** Cette case apparaît d'abord en vert et devient rouge lorsqu'un lancer sort de la zone. Notez qu'une balle courbe peut d'abord apparaître en rouge, mais passer au vert au moment où elle se dirige vers la zone de strike.
- ⑧ **Pitch Aid (Aide du lanceur):** Indique l'endroit où se dirige le lancer.
- ⑨ **Batting Target (Cible du batteur):** Lorsque vous êtes le batteur, déplacez cette cible pour diriger votre frappe.
- ⑩ **Score:** Le score de la reprise de manche actuelle et de chaque équipe.

MATCH D'EXHIBITION

Jusqu'à 4 joueurs peuvent rejoindre un match d'exhibition. Les joueurs peuvent jouer l'un contre l'autre, ou contre l'ordinateur.

Après avoir sélectionné ce mode, vous accéderez à l'écran Team Select (Sélection des équipes).

L'équipe jouant à domicile apparaît à droite, les visiteurs à gauche. Toutes les équipes sont classées en plusieurs catégories, selon les statistiques. Elles apparaissent sous le logo de chaque équipe, facilitant ainsi la comparaison.

Sélectionner une équipe

- BOUTON L ou R: passer d'une zone d'équipe à l'autre.
- ← ou → de la manette/le levier de contrôle: passer les équipes en revue dans les zones mises en surbrillance.
- ↑ ou ↓ sur la manette/le levier de contrôle: passer en revue les attributs de l'équipe mise en surbrillance.
- Appuyer sur A pour sélectionner/confirmer l'équipe mise en surbrillance.

Une fois qu'une équipe est sélectionnée, vous accéderez à l'écran des options du Pre-Game (Entraînement d'avant match). Pour commencer à jouer, mettez Play Ball en surbrillance et appuyez sur le BOUTON A.

Sélection du stade

Choisissez le stade dans lequel vous souhaitez jouer. Le véritable stade de l'équipe jouant à domicile est l'option par défaut, mais si vous voulez que les Cubs jouent un match à domicile dans l'Astrodome, c'est tout à fait possible!



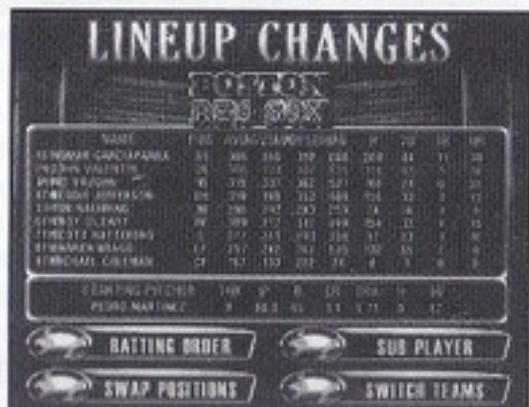
- Appuyez sur ↑ ou ↓ sur la manette/le levier de contrôle pour passer en revue le stade d'une équipe.

- Appuyez sur C ▼ pour faire un zoom avant et avoir une vue du stade en plein écran.
- Appuyez sur le BOUTON A pour confirmer/ sélectionner le stade de votre choix.

Modifications de la formation

C'est à cet endroit que vous pouvez modifier votre formation avant le début d'un match. Cette option est disponible dans les modes Exhibition, Season (Saison) et Playoff. Les formations des équipes sélectionnées sont soit configurées par défaut, soit préalablement modifiées dans le mode General Manager (Manager). A la fin de la partie, les formations se remettent au mode par défaut. Les modifications des formations permanentes peuvent être faites dans le mode General Manager.

- Appuyez sur ←, →, ↑ ou ↓ sur la manette/le levier de contrôle pour mettre en surbrillance une option de modification de la formation, puis sur le BOUTON A pour la sélectionner.



Changing Batting Order (Modifier l'ordre à la batte): Ne modifie que l'ordre du passage à la batte de l'équipe actuelle. L'ordre à la batte NE PEUT PAS être activé une fois que la partie a commencé.

- Appuyez sur ↑ ou ↓ sur la manette/le levier de contrôle pour mettre un batteur en surbrillance.
- Appuyez sur ← ou → sur la manette/le levier de contrôle pour consulter les statistiques du joueur.
- Appuyez sur le BOUTON A pour le sélectionner.
- Recommencez l'opération pour sélectionner le batteur impliqué dans le changement.
- Appuyez sur le BOUTON A pour effectuer le changement. Recommencez l'opération jusqu'à ce que vous soyez satisfait de la formation.
- Appuyez sur le BOUTON C ▼ pour annuler le changement.
- Appuyez sur le BOUTON B pour revenir aux options.

Substitute Player (Changer de joueur): Permet de faire rentrer un autre joueur (de la formation de l'équipe actuelle ou du banc des remplaçants) pour prendre la place d'un joueur faisant partie de la formation, qu'il soit joueur de champ ou à la batte. Les joueurs remplacés apparaîtront sur le terrain d'échauffement ou sur le banc et resteront disponibles pour jouer. Les joueurs remplacés pendant un match ne sont pas disponibles.

- Appuyez sur ↑ ou ↓ sur la manette/le levier de contrôle pour mettre un joueur en surbrillance. Appuyez sur le BOUTON A pour le sélectionner.
- Recommencez l'opération pour sélectionner le joueur qui le remplacera.
- Appuyez sur le BOUTON A pour effectuer le remplacement. Continuez ainsi jusqu'à ce que vous soyez satisfait de votre formation.

Swap Positions (Echanger les positions): Utilisez cette option pour échanger les positions des joueurs (ex.: placez l'arrêt court en 2ème base). Le lanceur ne peut pas changer de place. Les joueurs gardent leur position actuelle dans l'ordre à la batte.

- Les commandes sont les mêmes que celles vous permettant de changer l'ordre à la batte ou de remplacer un joueur.

Changer les équipes: Utilisez cette option pour dominer l'équipe adverse.

Options

(Veuillez consulter les options page 49)

Configuration de la manette

Après avoir sélectionné Play Ball en mode Exhibition, Season (Saison) ou Playoffs, vous accéderez à l'écran de configuration de la manette (Controller Setup). La manette qui apparaîtra sera réglée sur la position centrale (position neutre) ; il y aura autant de manettes que de manettes branchées.

- Appuyez sur ← ou → sur votre manette/le levier de contrôle pour vous rendre sous le logo de l'équipe avec laquelle vous souhaitez jouer. S'ils le désirent, tous les joueurs peuvent jouer dans la même équipe. L'ordinateur contrôlera l'équipe adverse.
- Appuyez sur ↑ ou ↓ sur votre manette/le levier de contrôle pour commuter entre le niveau d'adresse de chaque joueur ; vous pouvez choisir entre Rookie (Débutant), Veteran (Vétéran), et All-Star.

Remarque : le fait de sélectionner Manager désactive le contrôle du terrain. (Vous pourrez effectuer des remplacements et décider de stratégies offensives et défensives.)

- Lorsque tous les joueurs ont choisi une équipe et un niveau d'adresse, APPUYEZ SUR LE BOUTON START.

Contrôle offensif/défensif

Une fois que vous avez choisi une équipe, vous pouvez sélectionner les joueurs de cette équipe que vous souhaitez contrôler en attaque et en défense, et les joueurs que vous souhaitez laisser sous le contrôle de l'ordinateur. Différents joueurs humains peuvent se partager le contrôle du même joueur de base-ball en défense et en attaque. Par exemple, si deux joueurs choisissent les Mariners, l'un d'eux peut contrôler Jay Buhner sur le terrain, et l'autre peut le contrôler lorsqu'il est à la batte. Le contrôle par défaut est réparti de manière aussi juste que possible selon le nombre de joueurs dans une équipe.

- Appuyez sur ↑ ou ↓ sur la manette/le levier de contrôle pour mettre en surbrillance un joueur de la formation.
- Appuyez sur ← ou → sur la manette/le levier de contrôle pour déplacer la surbrillance entre OFFENSE (ATTAQUE) et DEFENSE.
- Appuyez sur C ▼ pour commuter entre une position d'attaque et une position de défense.

Lorsque vous avez terminé cette configuration, appuyez sur le BOUTON START pour commencer à jouer! Mais avant de parler des matchs de saison, passons aux:

OPTIONS DE PAUSE

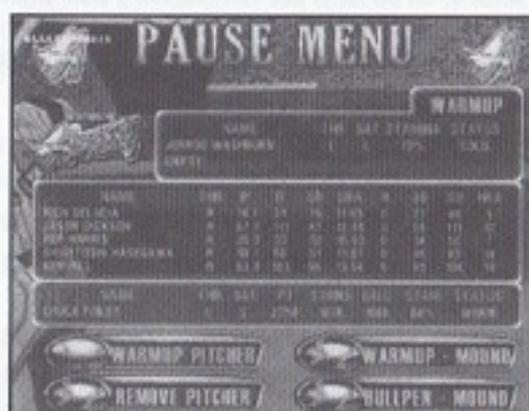
Appuyez sur le BOUTON START à tout moment de la partie pour mettre l'action en pause et faire apparaître le menu Pause Options (Options de pause). C'est là que vous pouvez accéder au terrain d'échauffement pour changer de lanceur et pour effectuer d'autres réglages.

De nombreuses options de pause sont plus ou moins les mêmes que celles que vous avez déjà vues, et nous n'avons donc pas besoin d'y revenir.

Bullpen (Terrain d'échauffement): C'est là que vous gagnez ou perdez les saisons. Economisez votre énergie: cela peut faire toute la différence.

Pour échauffer un lanceur: Déplacez un joueur du banc vers le terrain d'échauffement. Le temps d'échauffement des lanceurs est bien précis. S'ils s'échauffent trop longtemps, ils s'épuiseront, s'ils ne s'échauffent pas assez longtemps, ils seront "froids". Evitez les blessures et les mauvaises reprises de manches en leur laissant le temps de s'échauffer.

Placer un joueur sur le monticule: Déplacez un lanceur du terrain d'échauffement vers le monticule et retirez le lanceur actuel.



SAISON

Pour le fan de base-ball qui en veut toujours plus, le mode Saison est idéal. La course au titre est longue et rude, et exige un talent bien particulier. Vous pouvez commencer votre quête lors du Spring Training, où vous choisirez la crème de la crème parmi les concurrents, puis dirigerez votre équipe (vous pouvez contrôler jusqu'à 4 équipes!) tout au long de la saison que vous terminerez avec un match All-Star, et réaliserez une série de données statistiques sensationnelles. Faites en sorte que votre équipe aille jusqu'au bout et choisissez le joueur qui mérite une récompense Cy Young, le MVP de la ligue, un gant d'or ou un bon sermon. Si vous êtes bien organisé et que les blessures n'ont pas décimé votre équipe, si votre Manager s'y entend dans le recrutement des talents et est ambitieux, si vos joueurs s'investissent à fond, vous pourrez peut-être accéder aux Playoffs. Si vous y arrivez, vous saurez que seul le titre de championnat international peut assouvir votre soif. Il vous suffit de demander à un manager qui a réussi (non sans mal) à accéder à la première place après être passé par les Playoffs. Ça vaut le coup!

Configuration de la nouvelle saison

Après avoir sélectionné New Season (Nouvelle saison) (au menu de jeu MLB), il est temps de configurer votre nouvelle saison.

Length of Season (Durée de la saison): Choisissez de jouer une saison de 13/15 matchs (ligue américaine/ligue nationale) ou de 26/30 matchs contre les adversaires de votre ligue, un calendrier de 87 matchs (3 matchs contre les 29 autres équipes), les 162 matchs de la saison 1998 de la MLB en interligue, ou une saison traditionnelle de 162 matchs contre les adversaires de votre ligue seulement. Les calendriers de 87 et 162 matchs comprennent un match de mi-saison Home Run Derby™ et un match All-Star.

Spring Training: Activez (ON) ou désactivez (OFF) le mode Spring Training. Lorsque ce mode est désactivé, la saison commence immédiatement. Lorsqu'il est activé, vous connaîtrez toutes les complexités de la préparation d'une saison. (Pour plus de détails, reportez-vous à la partie Spring Training, page 49).

Number of Innings (Nombre de reprises de manche): Définit le nombre de reprises de manche de tous les matchs de la saison. Vous ne pouvez pas modifier cette option une fois que la saison a commencé.

Game mode (Mode de jeu): Choisissez entre le mode Simulation (contrôle détaillé) ou Arcade (parties plus rapides).

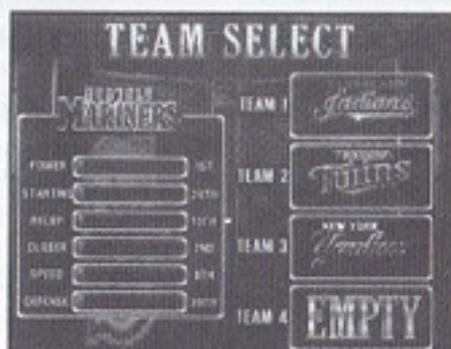
Injuries (Blessures): Vous avez le choix entre: désactiver les blessures (OFF) (aucune blessure), 1 match (1 Game) (les joueurs blessés ne manqueront qu'un match) ou variable (les joueurs blessés ne peuvent revenir sur le terrain tant qu'ils sont blessés).

Finished (Terminé): Lorsque vous avez terminé, accédez à la sélection des équipes.

Sélection des équipes

Une fois que vous avez terminé la configuration de la nouvelle saison, l'ordinateur vous demandera de sélectionner jusqu'à 4 équipes que vous contrôlerez pendant une saison. Les équipes sont classées par numéro dans plusieurs catégories bien définies, alors regardez bien les classements avant d'écouter votre cœur et de choisir l'équipe locale pathétique.

- Appuyez sur ← ou → pour mettre une équipe en surbrillance (en ordre alphabétique dans les ligues).
- Appuyez sur ↑ ou ↓ pour passer les attributs en revue.
- Appuyez sur le BOUTON A pour sélectionner les équipes (BOUTON C ▼ pour annuler la sélection).
- Appuyez sur START pour quitter le menu lorsque les équipes sont sélectionnées.



Classement/Options de la saison

Cet écran vous permet de consulter votre classement (et toute une série de données, relatives aux matchs de jour et de nuit, sur herbe et sur turf, etc.) et d'accéder aux options de la saison.

Schedule/Play ball (Calendrier/Play ball):

Faire votre prochain match/consulter votre calendrier/résultats du match.

Simulating Games (Matchs de simulation):

Peut-être voudriez-vous simuler une partie de la saison ou une saison entière. Les simulations sont calculées par date, donc TOUS les matchs de TOUTES vos équipes seront simulés jusqu'à la date que vous avez définie.

- ↑ ou ↓ pour faire défiler les matchs du calendrier.
- ← ou → pour consulter les calendriers de toutes vos équipes.
- Appuyez sur le BOUTON A pour faire le prochain match prévu.
- Appuyez sur le BOUTON C ▼ pour simuler tous les matchs prévus jusqu'à la date sélectionnée.
- Appuyez sur le BOUTON C ▼ pour simuler le match mis en surbrillance.
- Appuyez sur le BOUTON START pour continuer.

Statistics (Statistiques):

Player Statistics (Statistiques des joueurs): Affiche l'ensemble des statistiques des joueurs.

Team Statistics (Statistiques des équipes): Pour voir les statistiques des équipes.

League Leaders (Meilleurs de la ligue): Pour voir les meilleures équipes de la ligue dans toute une série de catégories d'attaque et de défense.

General Manager (Manager): Pour accéder aux options de votre manager. (Voir page 51).

Save (Sauvegarder): Voir Sauvegarder et charger (page 53).

All-Star Voting (Candidats All-Star): Pour voir les joueurs susceptibles de devenir des All-Star.

Award Standings (Classement des récompenses): À la fin de l'interruption All-Star, consultez le classement pour les récompenses de la fin de la saison actuelle.

Main Screen/Exit Season (Ecran principal/Quitter la saison): Retourner au menu principal.

SEASON STANDINGS						
A L EAST						
	W	L	PCT	GB	STREAK	LAST 10
	85635	85535	.500	0.000	NONE	10 0
	0	0	.000	0.000	NONE	0 0
	58308	58800	.498	256.000001	61441	9
	1288	1792	.417	256.000000	20401	9
	0	0	.000	0.000	NONE	0 0

SPRING TRAINING

Regardons de plus près le Spring training. (Si cela ne vous branche pas, passez au mode suivant).

Basics (Les bases): Vous ferez 10 matchs de Spring training interligue (5 si vous faites moins de 87 matchs dans la saison) avec une composition initiale de 25 joueurs. En Spring training, vous pouvez faire venir des joueurs appartenant à des ligues mineures, effectuer des transferts, réduire l'effectif des joueurs et engager des joueurs indépendants. Vous pouvez effectuer tout ceci dans le mode General Manager (Manager) (voir page 51 pour plus de détails).

Free agent pool (Liste des joueurs indépendants): Tout joueur libéré par une équipe dans le Spring training se rend dans la liste des joueurs indépendants où il devient disponible pour N'IMPORTE QUELLE équipe

49 Stats (Statistiques): Les statistiques de la pré-saison seront réinitialisées au début de la saison.

Minor League Roster (Liste des équipes mineures): Elle est généralement composée de 10 joueurs.

Le match All-Star

Lorsque vous arriverez à la moitié d'une saison de 87 ou de 162 matchs, vous pourrez contrôler l'équipe All-Star de la ligue nationale ou américaine. Les listes des équipes par défaut sont prédéterminées en prenant les meilleurs joueurs de chaque position dans chaque ligue.

Home Run Derby™: Voir Home Run Derby™ pour plus de détails (page 51).

LES PLAYOFFS

Dans un match de saison, les équipes des playoffs sont déterminées par le classement de la saison.

Nouveaux playoffs

La saison est longue, alors si vous voulez goûter aux joies de l'après-saison sans perdre de temps, essayez les nouveaux playoffs (New Playoffs) et commencez à grimper l'échelle jusqu'au sommet! Jusqu'à huit équipes peuvent aspirer au championnat dans une partie New Playoffs.

Division: Au premier tour, 4 équipes de chaque ligue (les trois meilleurs de la division et une équipe wild card) se battent dans une série au meilleur des 5 matchs. Les deux tours suivants sont au meilleur des sept matchs.

Championship (Championnat): Si vous gagnez, vous accédez au championnat de la ligue, une série à deux tours au meilleur des 7 matchs entre 2 équipes de chaque ligue.

World Series (Coupe de monde): Une rencontre à un tour au meilleur des 7 matchs entre les champions des ligues américaine et nationales, leur permettant de recevoir la plus grande distinction du base-ball.

Configuration des nouveaux playoffs:

Game Mode (Mode de jeu): Choisissez entre le mode de jeu Simulation ou Arcade.

Beginning Series Level (Niveau du début de la série): Choisissez de commencer au niveau de la division, du championnat de la ligue ou de la coupe du monde.

Team Select (Sélection des équipes): Choisissez vos propres équipes ou laissez l'ordinateur le faire pour vous.

Number of Innings (Nombre de reprises de manches): Choisissez des matchs de playoffs allant de 1 à 9 reprises.

Remarque: Ces options ne peuvent pas être modifiées une fois que vous avez commencé les playoffs.

Sélection des équipes des playoffs

Si vous décidez de choisir vos propres équipes pour les playoffs, vous accéderez à l'écran Team Select (Sélection des équipes) où vous pouvez sélectionner le nombre des équipes correspondant au niveau des playoffs que vous avez sélectionnés. Si vous souhaitez faire une sélection partielle, appuyez sur le BOUTON START lorsque vous avez sélectionné autant d'équipes que vous souhaitez, et l'ordinateur sélectionnera les autres.

- Appuyez sur ↑ ou ↓ sur la manette/le levier de contrôle pour consulter les attributs des équipes.
- Appuyez sur ← ou → sur la manette/le levier de contrôle pour passer d'une équipe à l'autre.
- Appuyez sur le BOUTON A pour sélectionner une équipe mise en surbrillance.
- Le BOUTON C ▼ annule la dernière équipe de la ligue américaine sélectionnée et le BOUTON C ◀ annule la dernière équipe de la ligue nationale sélectionnée.
- Appuyez sur le BOUTON START pour terminer.

Vous verrez ensuite apparaître le tableau des playoffs, avec les équipes de la ligue américaine à gauche et les équipes des ligues nationales à droite.

- Appuyez sur ← ou → sur la manette/le levier de contrôle pour voir les équipes des playoffs.
- Appuyez sur le BOUTON A pour lancer la partie mise en surbrillance.



- Appuyez sur le BOUTON C ▼ pour simuler la partie mise en surbrillance.

Les options précédant les matchs des playoffs sont les mêmes que celles du mode Exhibition.

HOME RUN DERBY™

Jusqu'à quatre joueurs humains (contrôlant jusqu'à 8 joueurs) peuvent aspirer à la victoire du home run dans cette compétition de mi-saison classique (disponible en mode Season et en mode indépendant). Le Home Run Derby™ est une compétition par élimination, jusqu'à ce qu'il ne reste que le meilleur sur le terrain. Le nombre de tours dépend de la participation des joueurs. Chaque joueur sélectionne au moins un batteur à partir des formations disponibles. Chaque batteur peut effectuer un nombre de lancers illimités, mais tout lancer qu'envoie le batteur qui ne permet pas un coup de circuit entraîne une élimination. Le gagnant du Home Run Derby™ est le joueur ayant à son actif le plus de coups de circuit au dernier tour. La distance compte également.

Home Run Set-Up (Configuration du Home Run): Sélectionnez d'abord le nombre de joueurs, puis définissez le nombre d'éliminations par batteur et par tour, de 5 à 20.

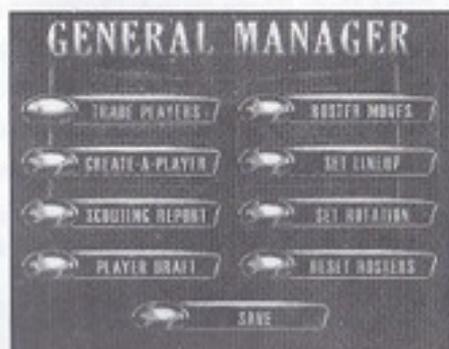
Selecting Derby participants (Sélectionner les participants au Derby): Les batteurs de chaque équipe apparaissent dans la liste. A l'écran de sélection des joueurs:

- Appuyez sur le BOUTON L ou R pour passer les équipes en revue.
- Appuyez sur ↑ ou ↓ sur la manette/le levier de contrôle pour passer les joueurs en revue.
- Appuyez sur le BOUTON A pour sélectionner un joueur.

Remarque: Appuyez sur le BOUTON L ou R pour que le contrôle d'un batteur de Derby permute entre vous et l'ordinateur.

MANAGER

Le fait de sélectionner un manager vous offre une vaste gamme de gestion des équipes ou une boîte de conserve de vers, selon votre attitude. Voir Joe McIlvaine pour plus de détails. C'est à cet endroit que vous effectuez toutes les modifications concernant vos équipes. Les changements effectués ici sont disponibles en mode Spring Training, Exhibition, Home Run Derby™, New Playoff (Nouveaux playoffs) et New Season (Nouvelle saison). Le mode General Manager (Manager) est également disponible pendant une saison, mais notez que les changements effectués ici ne s'appliquent qu'à la saison en cours.



Effectuer des transferts

Selon la ligue, chaque équipe doit être composée d'un nombre de joueurs déterminé pour chaque position. Vous ne pouvez effectuer des transferts qui ne respecteraient pas ce minimum. Les joueurs transférés prennent la place de leur homologue, s'ils occupent la même position. Dans le cas contraire, le joueur jouant à la même place prend la place du joueur absent. Les joueurs des ligues mineures doivent être promus dans les principales ligues pour pouvoir être transférés.

- Appuyez sur le BOUTON L ou R pour permuter entre les zones des équipes.
- Appuyez sur ← ou → sur la manette/le levier de contrôle pour échanger des équipes dans la zone mise en surbrillance.
- Appuyez sur le BOUTON A pour demander un transfert. Mettez en surbrillance TRADE PLAYERS (EFFECTUER DES TRANSFERTS) ou CANCEL (ANNULER) et appuyez de nouveau sur le BOUTON A.



- Appuyez sur le BOUTON C ▼ pour permuter entre le classement par ordre alphabétique ou par position.

- Appuyez sur START ou sur le BOUTON B pour revenir.

Changement de formation

C'est la manière rapide d'engager des joueurs indépendants, de réduire l'effectif des joueurs, d'ajouter ou d'enlever des joueurs de la liste des blessés, de les engager alors qu'ils viennent de ligues mineures et de les renvoyer de manière impitoyable. Amusez-vous!

Cut/Sign Player (Renvoyer/Engager un joueur): Plutôt que d'effectuer des transferts, peut-être préférez-vous engager un joueur de la liste des joueurs indépendants, ou y envoyer un éternel remplaçant surpayé. C'est là que tous les joueurs créés apparaissent pour la première fois. La valeur des joueurs indépendants apparaît sous forme de lettres. Les contrôles sont les mêmes que ceux permettant d'effectuer des transferts.

Promote/Demote Player (Promouvoir/Rétrograder un joueur): Cette option vous donne accès aux listes des ligues mineures. Elle devient cruciale lorsque les joueurs clés sont blessés ou ne sont pas au meilleur de leur forme. Les joueurs des ligues mineures **NE PEUVENT PAS** être transférés (vous devez les promouvoir pour qu'ils puissent être choisis). Les contrôles sont les mêmes que ceux permettant d'effectuer des transferts.

Disabled List (Liste des joueurs blessés): Cette option permet de transférer les joueurs blessés sur cette liste et de les ôter lorsqu'ils sont guéris. Pour guérir, les joueurs ne sont pas obligés de figurer sur cette liste, mais le fait qu'ils y soient accélère leur rétablissement. De même, le fait de faire figurer un joueur sur la liste des blessés laisse une place dans la composition de l'équipe que vous pouvez ensuite remplir avec un joueur indépendant ou venant d'une ligue mineure. Sur la liste des blessés figurent le nom de chaque joueur, la blessure, les jours qui restent avant sa guérison complète et s'il peut être retiré de la liste. Le temps indiqué sur la liste est basé sur l'importance de la blessure et est affecté par la configuration de l'option des blessures.

Configurer la composition

Vous commencez à jouer avec une composition de l'équipe par défaut, conçue pour jouer contre des lanceurs de gaucher ou de droitier. Cette option fonctionne exactement comme l'option Change Lineup (Modifier la composition) dans le mode Exhibition.

Régler la rotation

Une première rotation de départ par défaut composée de cinq joueurs est attribuée à chaque équipe. Vous aurez peut-être besoin de modifier légèrement votre rotation lorsque les lanceurs se blessent ou ne sont pas au meilleur de leur forme, ou bien si vous effectuez des transferts de lanceur partant.

Swap Pitchers (Echanger les lanceurs): Les lanceurs dans la rotation changent de place.

Substitute (Remplaçant): Remplacer un lanceur partant ne faisant pas partie de la rotation contre un lanceur partant faisant partie de la rotation.

Switch Teams (Changer d'équipe): Changer les rotations de départ pour les autres équipes également.

Remarque: Une fois qu'une saison a commencé, vos listes sont liées à votre saison (une fois que vous la sauvegardez). Vous ne pouvez pas charger de nouvelles formations pendant une saison. Les changements effectués sur les formations ne concernent que le mode Season (Saison). Vous ne pouvez pas utiliser ces formations dans les modes Playoffs ou Exhibition.

CREER ET MODIFIER UN JOUEUR

Créez votre chef d'œuvre

Une fois que vous avez sélectionné Create a Player (Créer un joueur), vous accéderez à cet écran affichant quatre options:

General Info (Infos générales): Vous y inscrivez le nom, le prénom, vous assignez au joueur un numéro, une ville d'origine et une date de naissance.

Pour entrer des lettres:

- Appuyez sur le BOUTON A pour activer l'entrée des lettres.
- Appuyez sur ← ou → sur la manette/le levier de contrôle pour commuter entre les caractères.
- Appuyez sur le BOUTON L ou R pour déplacer le curseur.



General Info (Infos générales): Ce menu vous permet d'attribuer au joueur une couleur de peau, des cheveux, une barbe ou une moustache, une taille, un poids, une position sur le terrain, une position à la batte, un bras de lancer, des battes (à gauche, à droite ou l'une ou l'autre), un type de frappe (frappé, retenu ou neutre), et pour les lanceurs, un type de livraison de la balle.

Attributes (Attributs): La position que vous attribuez à un joueur détermine la série d'attributs disponibles (les lanceurs et les receveurs ont des attributs complémentaires). Vous recevrez un nombre de points de talent à répartir entre les divers attributs. A l'aide des barres coulissantes, vous pouvez augmenter ou diminuer un attribut. Les joueurs reçoivent des classements par lettre et une valeur globale dans tous les domaines importants.

Pitching attributes (Attributs du lancer): En plus des attributs standard, les lanceurs sont classés selon leur endurance, leur précision, selon qu'ils ont devant eux un batteur droitier ou gaucher, les lanceurs qu'ils peuvent effectuer, leur précision et leur vitesse. Ces attributs utilisent des points de talent différents.

Modifier un joueur créé

Une fois que vous avez créé et sauvegardé un joueur, peut-être voudrez-vous y revenir et le modifier plus tard (s'il sent mauvais ou s'il a l'air niais, par exemple). Pour ce faire, sélectionnez Edit Player (Modifier joueur) sur l'écran principal Create A Player (Créer un joueur), puis choisissez le joueur que vous souhaitez modifier. Vous accéderez au menu affiché ci-dessus, où vous pourrez le bidouiller selon votre humeur du jour.

Repérage

Cette option vous permet de comparer rapidement les forces et les faiblesses d'un joueur et vous donne accès à de nombreuses statistiques.

SAUVEGARDER ET CHARGER

Remarque: Vous avez besoin d'un Controller Pak de Nintendo (carte mémoire) pour sauvegarder et charger des données de jeu.

Au démarrage, l'ordinateur vous préviendra si votre Controller Pak est plein ou s'il n'est pas inséré. S'il est plein, il est possible que vous ne puissiez pas sauvegarder certains fichiers ; vous pouvez accéder à l'option Controller Pak à l'écran Main Setup (Configuration principale) pour effacer les fichiers avant de faire autre chose.

Vous pouvez accéder aux fichiers sur votre Controller Pak à partir de l'écran Main Setup (option Controller Pak), après avoir terminé une saison ou un match éliminatoire, ou en sélectionnant Save (Sauvegarder) à partir du menu General Manager (Manager) (pour sauvegarder les changements de vos formations). Un écran apparaîtra indiquant vos fichiers actuellement sauvegardés et vous donnant les options disponibles de votre Controller Pak: Save (Sauvegarder), Load (Charger), Delete File (Effacer fichier) et Exit (Quitter). Les options ne sont pas toutes disponibles en permanence.



Saving Data (Sauvegarder des données): Sélectionnez un emplacement libre où vous pourrez

Emulation64.fr

sauvegarder vos données. Si tous les emplacements sont pleins, l'ordinateur vous demandera si vous souhaitez effacer des données déjà existantes pour pouvoir enregistrer les nouvelles données. Sélectionnez YES (OUI) pour le faire. Vous ne pouvez sauvegarder les données des matchs de saison et des playoffs qu'à la fin d'une partie. Toutes les données des saisons sauvegardées sont liées à la saison, y compris les formations, les configurations des options, les statistiques des joueurs et le classement. Les transferts non sauvegardés seront perdus lorsque la console est éteinte ou réinitialisée, et les formations passeront de nouveau au réglage par défaut.

Loading (Chargement): Sélectionnez l'objet que vous souhaitez charger et appuyez sur le BOUTON A ou START. Lisez attentivement le livret d'instructions livré avec votre Controller Pak pour plus de détails sur la gestion de la mémoire.

Saving GM moves (Sauvegarder les décisions du Manager): Pour sauvegarder vos changements de formations, sélectionnez Rosters (Formations). Vous pouvez alors sélectionner l'emplacement dans lequel vous souhaitez les sauvegarder. Toutes les formations préalablement sauvegardées apparaîtront à cet endroit. Sélectionnez un emplacement libre où vous sauvegarderez vos transferts. Si tous les emplacements sont pleins, l'ordinateur vous demandera si vous souhaitez effacer une formation déjà existante afin de libérer de la place pour une nouvelle. Sélectionnez YES pour le faire.

BLESSURES

Les blessures sont attribuées selon un système de points de blessure. Les points de blessure accumulés par les joueurs sont basés sur plusieurs facteurs:

Pitchers (Lanceurs): Qui se dirigent ou qui restent sur le monticule avec moins de 25 % d'endurance risquant la blessure. S'ils touchent les batteurs, les lanceurs reçoivent deux fois plus de points de blessure que les batteurs qu'ils ont touchés.

Fielders (Joueurs de champ): Ils reçoivent des points de blessure à chaque collision, y compris celles en attaque (entrer dans un receveur en glissant, se faire toucher par un lancer, etc.).

Sanctions:

- Lorsqu'un joueur est blessé pendant un match, une fenêtre contextuelle apparaîtra immédiatement après le coup ; elle indique la nature de la blessure du joueur. Vous devez alors remplacer ce joueur.
- Un joueur ne peut pas être blessé plus de deux fois dans une saison.

