



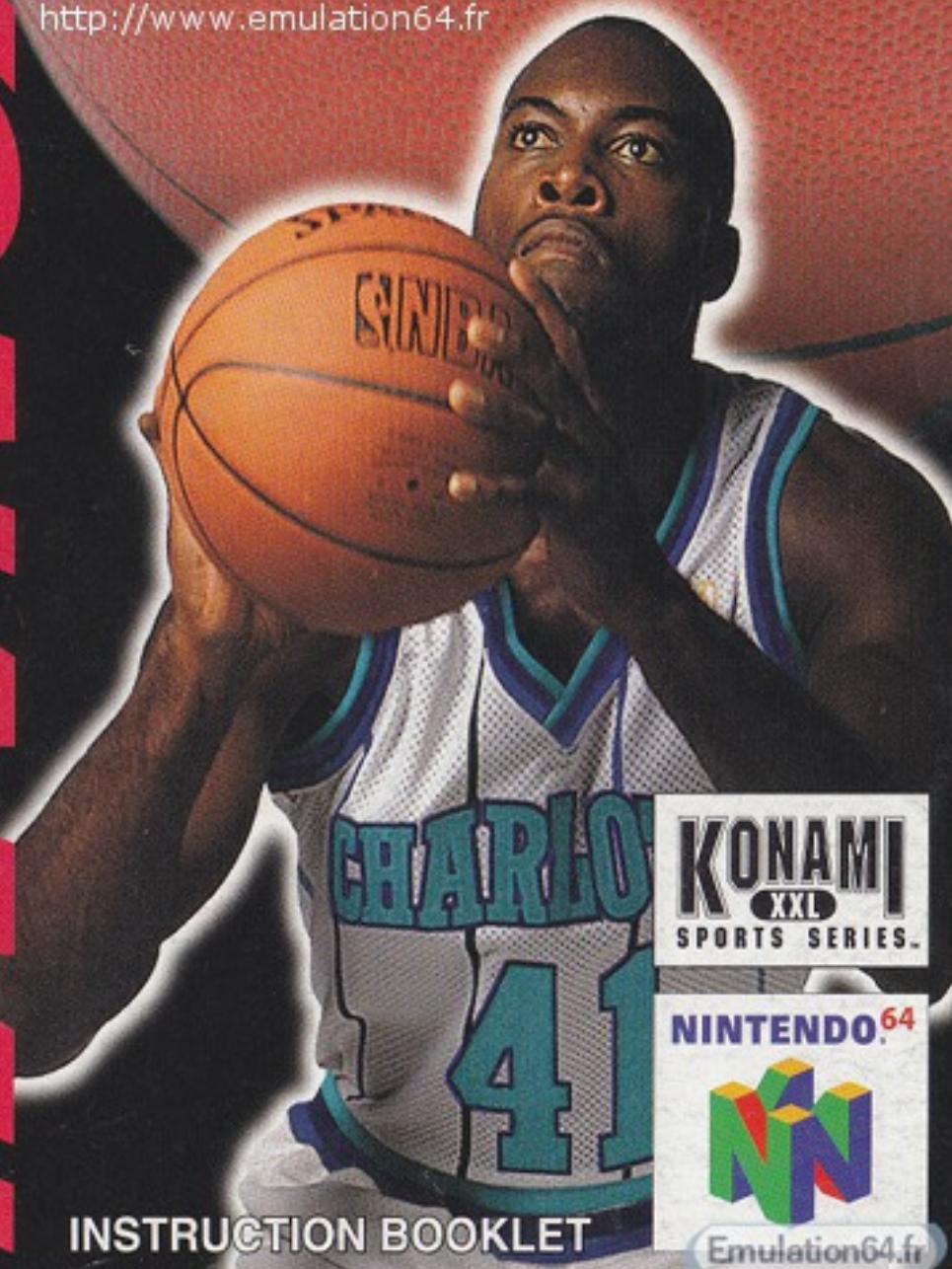
# PRO 98

Scanné par BFrancois

<http://www.emulation64.fr>

EMULATION64.FR

# KONAMI



INSTRUCTION BOOKLET

[Emulation64.fr](http://Emulation64.fr)





# PRO98

## TABLE DES MATIÈRES

<b>Quelques mots sur le Controller Pak et le Rumble Pak .....</b>	<b>21</b>
<b>Pour commencer .....</b>	<b>22</b>
<b>Le jeu .....</b>	<b>26</b>
<b>Page de configuration .....</b>	<b>28</b>
<b>Commandes .....</b>	<b>31</b>
<b>Options/Configuration/Chargement .....</b>	<b>33</b>

All photos and video used in this product are from the 1996-97 NBA Season.  
All NBA Team Rosters in this product are accurate as of 10/31/97.

Emulation64.fr



# QUELQUES MOTS SUR LE CONTROLLER PAK ET LE RUMBLE PAK

## Controller Pak

- Pour sauvegarder ou charger des données, vous devez faire l'acquisition du Controller Pak (vendu séparément). Vous pouvez alors sauvegarder toutes les données concernant une saison et toutes les données créées par les pages de configuration telles que statistiques, configuration de partie, options, caractéristiques nouvelles des joueurs et des équipes.
- ★ Pour de plus amples détails sur la manière d'utiliser le Controller Pak, reportez-vous aux instructions qui l'accompagnent.

## Création de notes (sauvegarde de fichier)

- La mémoire du Controller Pak est divisée en 123 pages. Ces 123 pages sont nécessaires pour sauvegarder les fichiers NBA PRO 98.
- Si le Controller Pak ne contient aucun fichier NBA PRO 98, la page de création de note s'affiche sur l'écran quand vous appuyez sur START tandis que la page de titre est affichée. Pour créer une note, choisissez "Yes" (Oui) et appuyez sur le bouton A pour valider.
- Si vous choisissez "No" (Non), la partie commence sans qu'il y ait création de note et vous ne pourrez pas sauvegarder les données.

## Menu du Controller Pak

- Le Controller Pak étant relié à la boîte de commande, maintenez la pression d'un doigt sur le bouton START puis mettez le jeu Nintendo 64 sous tension. La page de menu du Controller Pak s'affiche.
- Pour effacer les données que contient le Controller Pak, pointez les données à effacer au moyen du curseur puis appuyez sur le bouton A pour valider. Sur la fenêtre, choisissez "Yes" (Oui) puis appuyez sur le bouton A pour effacer les données.

## Messages d'erreur du Controller Pak

### "Insufficient pages to create a new note" (Pages insuffisantes pour créer une note)

Les 123 pages sont nécessaires pour sauvegarder les fichiers NBA PRO 98. Effacez toutes les données anciennes que peut contenir le Controller Pak, ou bien utilisez un autre Controller Pak.

"Starting game without backup data. To save data, switch off the power, connect a Controller Pak, and restart the game." (Début de partie sans données de secours. Pour sauvegarder des données, mettez l'appareil hors tension, branchez un Controller Pak puis redémarrez le jeu.)

Le Controller Pak n'est pas branché.

### "No note available to delete" (Aucune note à effacer)

Aucune note n'a été sauvegardée pour cette partie.

"Cannot create note" (Impossible de créer une note) "Cannot load this file" (Impossible de charger ce fichier) "The Controller Pak is malfunctioning" (Le Controller Pak ne fonctionne pas correctement)

Mettez l'appareil hors tension puis rebranchez le Controller Pak, ou bien utilisez un autre Controller Pak.

## Le Rumble Pak

- Ce jeu est compatible avec le Rumble Pak (vendu séparément). Si un Rumble Pak est relié à la boîte de commande, cette dernière vibre lorsque vous ratez un tir ou qu'un joueur effectue des déplacements au cours de la partie.
- Pour jouer une partie avec un Controller Pak, reliez le Controller Pak à la boîte de commande avant de commencer la partie puis suivez les instructions qui apparaissent sur l'écran pour détacher le Controller Pak et fixer un Rumble Pak.
- Pour sauvegarder ou charger des données, suivez les instructions qui apparaissent sur l'écran pour détacher le Rumble Pak et fixer le Controller Pak.
- Ne retirez pas le Rumble Pak pendant la partie à moins que vous ne soyez invité à la fin.



# POUR COMMENCER

## Commandes de la page de sélection

Levier de commande (boutons de direction)	.....	Choix d'un poste
Bouton A	.....	Validation/Avance vers l'avant
Bouton B	.....	Annulation/Avance vers l'arrière

### ● Pour commencer une nouvelle partie

1. Introduisez la cartouche de jeu dans le NINTENDO 64 et assurez-vous que les boîtes de commande et les Controller Pak sont correctement branchés. Les prises pour boîtes de commande 1 à 4 correspondent aux joueurs 1 à 4, respectivement.
2. Mettez l'appareil sous tension et appuyez sur le bouton START lorsque la page de titre est affichée.
  - ★ Ne touchez pas le levier de commande lorsque vous mettez l'appareil sous tension. La page de création de note apparaît (si le Controller Pak ne contient aucune note).
  - ◆ Pour de plus amples détails sur la manière de créer une note, reportez-vous à la page 21.
  - ◆ Si vous choisissez "Starting game without backup data." (Début de partie sans données de secours.) vous ne serez pas en mesure de sauvegarder les données de la partie.
3. Le menu principal s'affiche.
  - ◆ Grâce à ce menu, vous pouvez choisir le mode, les options, la configuration de la partie et le chargement des données.
  - ★ Pour de plus amples détails, reportez-vous ci-dessous au paragraphe "Le menu principal".
4. Placez le curseur sur "Mode" puis appuyez sur le bouton A pour valider.
5. Choisissez un mode de jeu puis appuyez sur le bouton A pour valider.



### ● Le menu principal

#### ■ [Mode]

**Exhibition: 1 à 4 joueurs, formant équipe ou adversaires ...P.23**

Choisissez deux équipes parmi les 29 existant et jouez une partie d'exhibition.

**Belles: 1 à 4 joueurs, formant équipe ou adversaires ...P.23**

Choisissez le nombre de parties, le nombre d'équipes et le programme des épreuves et jouez un tournoi avec belles.

**Vedettes: 1 à 4 joueurs, formant équipe ou adversaires ...P.24**

Choisissez individuellement chaque joueur et jouez une partie de vedettes.

**Saison: 1 à 4 joueurs, formant équipe ou adversaires ...P.24**

Faites en sorte que votre équipe soit championne du NBA à la fin du déroulement des épreuves de la saison.

**Statistiques: ...P.25**

Consultez les résultats de chaque joueur et de chaque équipe pour 96-97.

**Programme: ...P.25**

Consultez le programme de la saison 97-98.

**Informations concernant les équipes.: ...P.25**

Consultez les données concernant les 29 équipes.

#### ■ [Options]...P.33

Pendant la partie, changez les options qui touchent le jeu telles que la configuration et les règles.

#### ■ [Configuration de la partie]...P.33

Changez la configuration des boutons, des sons et des annonces.

#### ■ [Chargement]...P.33

Chargez les épreuves de la saison et les belles qui sont sauvegardées grâce au Controller Pak



# POUR COMMENCER

## Configuration de la partie

Quel que soit le mode, vous devez choisir une équipe et décider du nombre de joueurs avant de commencer une partie.

### Exhibition

1. Choisissez deux équipes adverses en poussant le levier de commande (boutons de direction) vers le haut/vers le bas. Choisissez l'une de ces équipes pour vous représenter en poussant le levier de commande (boutons de direction) vers la gauche/vers la droite. Appuyez sur le bouton A pour valider les choix.
2. Vous pouvez modifier la composition de votre équipe grâce à la page de configuration. Aucune modification n'est apportée si vous décidez de ne pas changer la composition de l'équipe. Choisissez "OK" lorsque vous avez terminé.



★ Pour de plus amples détails sur la page de configuration, reportez-vous à la page 28.

### Belles

1. Sur la page de configuration des belles, choisissez le nombre d'équipes et la durée de chaque série. Choisissez "OK" puis appuyez sur le bouton A pour valider les choix.
2. Sur la page de sélection d'équipe, choisissez une équipe pour représenter chaque joueur puis appuyez sur le bouton A pour valider les choix.
3. Vous pouvez changer librement les équipes entre les tableaux des tournois de la ligue Est et de la ligue Ouest et les tableaux des équipes de second rang.
- ◆ Statistiques: Vous pouvez consulter les statistiques pour les belles actuelles et les parties de la saison 96-97.
4. Vous pouvez modifier la composition de votre équipe sur la page de configuration. Aucune modification n'est apportée si vous décidez de ne pas changer la composition de l'équipe. Choisissez "OK" lorsque vous avez terminé.



★ Pour de plus amples détails sur la page de configuration, reportez-vous à la page 28.



# POUR COMMENCER

## Vedettes

1. Sur la page de contrôleur, choisissez l'équipe devant vous représenter puis appuyez sur le bouton A pour valider.
  2. Vous pouvez modifier la composition de votre équipe sur la page de configuration. Aucune modification n'est apportée si vous décidez de ne pas changer la composition de l'équipe. Choisissez "OK" lorsque vous avez terminé.
- ★ Pour de plus amples détails sur la page de configuration, reportez-vous à la page 28.

## Saison

1. Sur la page de configuration de saison, choisissez ce qui convient pour la durée de la saison, la durée des séries et les dates d'échange puis choisissez "OK" et appuyez sur le bouton A pour valider les choix.
- ★ Si vous choisissez ON pour "Trade Deadline" (Dates limites d'échange), vous ne pourrez échanger des joueurs que jusqu'au moment où cela est permis par la NBA, c'est-à-dire le 20 février.
2. Sur la page de sélection d'équipe, choisissez l'équipe devant vous représenter puis appuyez sur le bouton A pour valider.
  3. Le programme s'affiche sur l'écran. Vous pouvez l'utiliser pour vérifier celui de la saison et effectuer des simulations.



### ◆ Sélection d'équipe

- Programme des équipes du joueur: Consultation du programme de votre équipe.
- Programme de toutes les équipes: Consultation du programme de toutes les équipes NBA y compris la vôtre.
- Vous pouvez également consulter individuellement les programmes de chaque équipe.

### ◆ Programme

Affichage du programme de l'équipe choisie.

### ◆ Statistiques

Consultation des statistiques pour les épreuves de la saison en cours et celles de 96-97.

### ◆ Simulation

Simulation de partie et de résultats en utilisant les données statistiques.

### ◆ Remise à zéro

Retour au plus vieux programme d'épreuves non encore effectuées entre les équipes.

### ◆ OK

Affichage de la page de configuration.

4. Vous pouvez modifier la composition de votre équipe sur la page de configuration. Aucune modification n'est apportée si vous décidez de ne pas changer la composition de l'équipe. Choisissez "OK" lorsque vous avez terminé.
- ★ Pour de plus amples détails sur la page de configuration, reportez-vous à la page 28.



# POUR COMMENCER

## Statistiques

Vous pouvez utiliser cette page pour vérifier les données 96-97 concernant l'équipe et les joueurs.

- ◆ **Sélection d'équipe:** Consultation des données concernant l'équipe de votre choix.
- ◆ **Statistiques de joueur:** Consultation des données concernant le joueur de votre choix de l'équipe choisie.
- ◆ **Résultats:** Consultation des taux de réussite et des taux d'échec.
- ◆ **Abandon:** Retour à la page Mode.

NBA PRO 98	
TOTAL POINTS	877
FIELD GOALS MADE/ATTEMPTED	450/1030
3 POINTS MADE/ATTEMPTED	127/327
FREE THROWS MADE/ATTEMPTED	100/135
REBOUNDS	41.8
ASSISTS	22.2
STEALS	8.6
BLOCKS	2.8
FOULS	17.0

## Programme

Consultation du programme de la saison 97-98.



### ◆ Sélection d'équipe

- Programme de toutes les équipes: Consultation du programme de toutes les équipes NBA y compris la vôtre.
- Vous pouvez également consulter individuellement les programmes de chaque équipe.

- ◆ **Programme:** Affichage du programme de l'équipe choisie.
- ◆ **Abandon:** Retour à la page Mode.

## Informations concernant les équipes.

Consultez les données concernant les 29 équipes.

Agissez la gauche/droite de la manette de commande (boutons directionnels) pour changer de division.

## Page de fin de partie pour Exhibition et Vedettes

1. Les statistiques concernant un joueur et celles de chaque quart de partie sont affichées à la fin des parties Exhibition et Vedettes.
2. "Retry/End" (Recommencer/Fin) s'affiche à la fin de la partie. Choisissez "Retry" (Recommencer) pour afficher la page de configuration et continuer à jouer. Choisissez "End" (Fin) pour vous arrêter de jouer et revenir au menu principal.

## Page de fin de partie pour Belles et Saison

1. Les statistiques concernant un joueur et celles de chaque quart de partie sont affichées à la fin des parties Belles et Saison.
  2. "Save/Next/End" (Sauvegarde/Suivante/Fin) s'affiche à la fin de la partie. Choisissez "Save" (Sauvegarde) pour sauvegarder les résultats de la partie. Choisissez un fichier de sauvegarde puis appuyez sur le bouton A pour valider. Choisissez "Next" (Suivante) pour passer à la partie suivante. Choisissez "End" (Fin) pour vous arrêter de jouer et revenir au menu principal.
- ★ Vous ne pouvez pas sauvegarder les résultats de la partie si le Controller Pak ne contient aucune note ou bien si vous avez choisi "Starting game without backup data." (Début de partie sans données de secours.) au début de la partie.



## LE JEU

## Page de jeu



## Pause de la partie

Appuyez sur le bouton START pendant la partie pour afficher la page de pause. Grâce à cette page, vous pouvez modifier la configuration de la partie et les pauses. Pour poursuivre la partie, appuyez une nouvelle fois sur le bouton START, ou bien placez le curseur sur Exit puis appuyez sur le bouton A pour valider.



- ◆ **"Time-out" (Pause):** Vous pouvez substituer des joueurs de votre équipe au cours d'une pause si votre équipe est en possession du ballon. Pendant une partie, chaque équipe peut demander 7 pauses mais pas plus de 4 pauses peuvent être demandées au cours du 4e quart. Si des prolongations sont nécessaires, les pauses encore disponibles par une équipe ne sont plus valables et chaque équipe commence la période de prolongation avec 3 pauses possibles. Le nombre de pauses disponibles est affiché à côté de la marque de pause.
- ★ Vous pouvez changer le nombre de pauses disponibles grâce à "Time Out Limit" (Limites des pauses) de "Options" (Options).
- ◆ **"Member Change" (Changement d'équipier):** Vous pouvez changer de joueurs au moment d'une pénalité ou d'un coup franc.
- ◆ **"Camera view" (Angle de prise de vues):** Changement de perspective.
- ◆ **"Replay On/OFF" (Avec/sans reprise de la scène):** Affichage ou non de la dernière scène jouée.
- ◆ **"Instant Replay" (Reprise de la dernière scène):** Projection d'une reprise.
- ◆ **"Game Config." (Configuration de la partie):** Changement de la configuration de la boîte de commande et des options sonores.
- ★ Reportez-vous à la page 33 pour de plus amples détails.
- ◆ **"Retry" (Recommencer):** Reprise de la partie depuis le début.
- ◆ **"Quit game" (Arrêt de la partie):** Retour au menu principal.
- ◆ **"Exit" (Abandon):** Retour à la partie.

## Substitution de joueur

1. Choisissez "Time Out" (Pause) ou "Member Change" (Changement d'équipier) puis appuyez sur le bouton A pour valider.
2. Choisissez le joueur de votre équipe, qui est actuellement en jeu et que vous désirez remplacer puis appuyez sur le bouton A pour valider les choix.
3. Choisissez le remplaçant puis appuyez sur le bouton A pour valider. La substitution est terminée.



# LE JEU

## Règles de jeu

Il y a quatre quarts temps dans une partie qui durent 3, 5, 8 et 12 minutes.

★ Vous pouvez préciser la durée d'un quart temps au moyen de "Qtr. Length" (Durée d'un quart temps) de "Options" (Options). Si les deux équipes ont la même marque à la fin du dernier quart temps, une prolongation est jouée pour déterminer le gagnant. Si aucune équipe n'est gagnante à la fin de la prolongation, la même situation se répète.

Vous recevez 3 points pour un tir au panier de l'extérieur de la ligne des 3 points, 1 point pour un coup franc accordé après pénalité et 2 points pour les autres tirs réussis.

## Pénalité

Il existe deux types de pénalités, violation et faute. En cas de violation, la partie reprend par une remise en jeu accordée à l'autre équipe. En cas de faute, il faut considérer le cas où votre équipe joue soit en défense, soit en attaque.

Si l'équipe en défense commet une faute alors que le joueur adverse est en train de tirer, l'équipe en attaque a droit à un coup franc. Toutes les autres fautes donnent lieu à remise en jeu par l'équipe en attaque. Si l'équipe en attaque commet une faute, l'équipe en défense remet en jeu le ballon.

- ◆ **Sortie:** Le ballon quitte le terrain. La remise en jeu s'effectue à l'endroit où le ballon est sorti du terrain.
- ◆ **Maintien:** L'équipe adverse prend possession du ballon si un joueur de l'équipe en attaque ne tir pas dans les 24 secondes.
- ◆ **Maintien 10 secondes:** L'équipe adverse prend possession du ballon si un joueur ne dribble pas jusqu'à l'extrémité du camp adverse dans les 10 secondes.
- ◆ **Maintien 5 secondes:** L'équipe adverse prend possession du ballon si un joueur ne lance pas le ballon sur le terrain dans les 5 secondes.
- ◆ **Maintien 3 secondes:** L'équipe adverse prend possession du ballon si un joueur demeure, pendant plus de 3 secondes, dans la zone peinte à l'extrémité du camp où son équipe attaque.
- ◆ **Retour:** L'équipe en attaque dribble le ballon jusqu'à l'extrémité du camp adverse puis revient vers son camp.
- ◆ **Marche:** Cette violation apparaît lorsqu'un joueur dépasse la distance permise sans dribbler le ballon.
- ◆ **But empêché:** Un joueur tire au panier mais un joueur de l'équipe adverse fait sortir le ballon avant qu'il ne rentre dans le filet. Le tir est considéré comme valable et rapporte les points prévus.
- ◆ **Sortie pour faute:** Un joueur commet 6 fautes; il doit sortir et ne peut plus reprendre part à la partie.
- ◆ **Coup franc de pénalité:** Une équipe commet 5 fautes; l'équipe adverse a droit à un coup franc.

★ Vous pouvez changer les fautes et les violations indiquées grâce à "Rules" (Règles) de "Options" (Options).



## PAGE DE CONFIGURATION

### "Order" (Ordre)

Vous pouvez changer l'ordre de commencement des membres de votre équipe.

1. Poussez le levier de commande (boutons de direction) vers le haut/vers le bas pour choisir "Order" (Ordre) puis appuyez sur le bouton A pour valider.

★ Si vous jouez contre l'ordinateur, vous pouvez choisir l'équipe de l'ordinateur en poussant le levier de commande (boutons de direction) vers la gauche/vers la droite.

2. Sur la liste, choisissez le joueur que vous désirez remplacer puis appuyez sur le bouton A pour valider.
3. Sur la liste, choisissez le joueur remplaçant puis appuyez sur le bouton A pour valider.

★ Vous pouvez utiliser le bouton de détente Z pour consulter les détails concernant le joueur. Vous pouvez utiliser le bouton de détente R pour afficher la page de frappe des numéros de joueur et changer les numéros.



### Retrait des joueurs

Vous pouvez retirer un joueur de votre équipe. Ultérieurement, vous pouvez réintroduire ce joueur au sein de votre équipe.

1. Sur la liste, choisissez le joueur que vous désirez retirer puis appuyez sur le bouton A pour valider.
2. Choisissez "Remove" (Retrait) à la fin de la liste des joueurs puis appuyez sur le bouton A pour valider. Le joueur n'appartient plus à votre équipe.

### "Trade" (Echange)

1. Poussez le levier de commande (boutons de direction) vers le haut/vers le bas pour choisir "Trade" (Echange) puis appuyez sur le bouton A pour valider.

★ Si vous jouez contre l'ordinateur, vous pouvez choisir l'équipe de l'ordinateur en poussant le levier de commande (boutons de direction) vers la gauche/vers la droite.

2. Sur la liste, choisissez le joueur que vous désirez échanger puis appuyez sur le bouton A pour valider.

★ Vous pouvez utiliser le bouton de détente Z pour consulter les détails concernant le joueur.

3. Sur la liste, choisissez l'équipe avec laquelle doit se faire l'échange puis appuyez sur le bouton A pour valider.
4. Choisissez sur la liste des joueurs de cette équipe, celui que vous désirez introduire dans votre équipe puis appuyez sur le bouton A pour valider.
5. La page de frappe de numéro de joueur s'affiche. Choisissez un numéro de joueur (de 0-99 ou 00-09) puis choisissez "OK" et appuyez sur le bouton A pour valider. Si vous ne souhaitez pas changer le numéro du joueur, choisissez simplement "OK".

★ Vous ne pouvez pas utiliser un numéro déjà employé par une équipe.





# PAGE DE CONFIGURATION

## Joueurs libres

Les joueurs que vous avez retirés de votre équipe peuvent devenir des joueurs libres.

★ Votre équipe peut comporter 15 joueurs. Vous ne pouvez pas enregistrer un nouveau joueur si aucune case n'est disponible sur la liste des joueurs. Pour libérer une case, retirez un joueur de la liste. Pour de plus amples détails sur la manière de retirer un joueur, reportez-vous à la page 28.

1. Poussez le levier de commande (boutons de direction) vers le haut/vers le bas pour choisir "F.A." (Joueurs libres) puis appuyez sur le bouton A pour valider. Les joueurs que vous avez retirés de la liste figurent sur la liste F.A.

★ Si vous jouez contre l'ordinateur, vous pouvez choisir l'équipe de l'ordinateur en poussant le levier de commande (boutons de direction) vers la gauche/vers la droite.

2. Sur la liste F.A., choisissez le joueur que vous désirez à nouveau enregistrer puis appuyez sur le bouton A pour valider.

★ Vous pouvez utiliser le bouton de détente Z pour consulter les détails concernant le joueur.

3. Tapez un numéro pour ce joueur. Choisissez un numéro de joueur (de 0-99 ou 00-09) puis appuyez sur le bouton A pour valider.

★ Vous ne pouvez pas utiliser un numéro déjà employé par une équipe.





# PAGE DE CONFIGURATION

## "Edit" (Modifier)

Vous pouvez préciser le style d'un joueur et son type de manière à composer un joueur original. Après avoir agi ainsi, vous pouvez enregistrer ce joueur sur la liste des joueurs de l'équipe de votre choix. Utilisez "Order" (Ordre) pour le substituer au membre d'une autre équipe de façon qu'il puisse prendre part au jeu.

★ Votre équipe peut comporter 15 joueurs. Vous ne pouvez pas enregistrer un nouveau joueur si aucune case n'est disponible sur la liste des joueurs. Pour libérer une case, retirez un joueur de la liste. Pour de plus amples détails sur la manière de retirer un joueur, reportez-vous à la page 28.

1. Choisissez "Edit" (Modifier) puis appuyez sur le bouton A pour valider.
2. Précisez le nom du joueur, son numéro et sa position.

★ Vous ne pouvez pas utiliser un numéro déjà employé pour un autre joueur de votre équipe.

3. Précisez les caractéristiques du joueur (taille, poids, couleur de peau et visage). La plus haute valeur de chaque paramètre est 30.
4. Choisissez "OK" puis appuyez sur le bouton A pour valider. Choisissez "Yes" (Oui) lorsque le message de confirmation s'affiche puis appuyez sur le bouton A pour valider.



## ◆ Chargement en mémoire des caractéristiques d'un joueur créé grâce à la fonction "Edit" (Modification des caractéristiques d'un joueur)

1. Choisissez "Load" (Charger) sur la page de modification puis appuyez sur le bouton A pour valider.
2. La page de chargement s'affiche. Choisissez "Load" (Charger) puis appuyez sur le bouton A pour valider. Choisissez le joueur dont les caractéristiques doivent être chargées puis appuyez sur le bouton A pour valider.

## ◆ Effacement des caractéristiques d'un joueur créé grâce à la fonction "Edit" (Modifier)

1. Choisissez "Load" (Charger) sur la page de modification puis appuyez sur le bouton A pour valider.
2. La page de chargement s'affiche. Choisissez "Delete" (Effacer) puis appuyez sur le bouton A pour valider. Choisissez le joueur dont les caractéristiques doivent être effacées puis appuyez sur le bouton A pour valider.
3. Appuyez sur le bouton B pour revenir à la page de modification.

## Sauvegarde à partir de la page de configuration

Vous pouvez sauvegarder les données concernant l'ordre, les échanges et les joueurs libres, données qui ont été créées grâce à la page de configuration.

Choisissez "Save" (Sauvegarder) sur la page de configuration puis appuyez sur le bouton A pour valider.

★ Vous ne pouvez pas sauvegarder les données si le Controller Pak ne contient aucune note ou bien si vous avez choisi "Starting game without backup data" (Début de partie sans données de secours.) au début de la partie.

## Chargement à partir de la page de configuration

Vous pouvez charger les données concernant l'ordre, les échanges et les joueurs libres, données qui ont été créées grâce à la page de configuration.

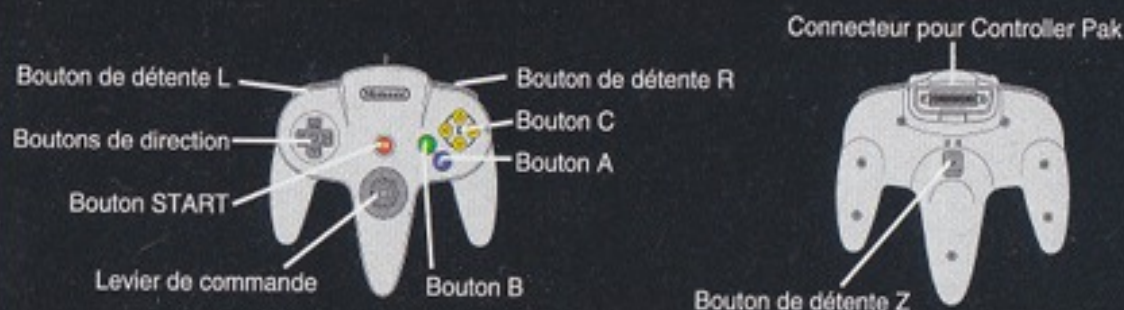
Choisissez "Load" (Charger) sur la page de configuration puis appuyez sur le bouton A pour valider.

★ Vous ne pouvez pas charger les données si le Controller Pak ne contient aucune note ou bien si vous avez choisi "Starting game without backup data" (Début de partie sans données de secours.) au début de la partie.



# COMMANDES

## Boîte de commande



★Sauf indication contraire, le levier de commande peut occuper toutes les positions.

### Commandes de base pour un joueur

Levier de commande	Définir la direction, déplacer un joueur
Bouton B	Renversement/Prise de rebond
Levier de commande + bouton de détente Z	Elan
Levier de commande + bouton C (bas)	Course
Bouton C (droite)	Remplacement du joueur par celui qui est le plus près du ballon
Levier de commande + bouton C (droite)	Dirigez le levier de commande vers un joueur pour remplacer votre joueur par ce joueur

### Commandes pour l'attaque

Bouton A	Passé (maintenez la pression d'un doigt sur le bouton B et appuyez sur le bouton A pour effectuer une passe en sautant)
Bouton B	Appuyez sur ce bouton pour sauter et relâchez pour tirer. (Pour de plus amples détails sur les autres manières de tirer, reportez-vous à la page 32.)
Bouton de détente R	Dribble puissant (lorsque vous tournez le dos au panier)
Bouton C (gauche)	Fausse passe
Maintenez la pression d'un doigt sur le bouton B + bouton C (gauche)	Faux tir
Bouton C (haut)	Pivotement

### Commandes pour la défense

Bouton A	Vol/Interception
Bouton B	Tir bloqué
Bouton de détente R	Course en arrière (maintenez la pression d'un doigt sur ce bouton et poussez le levier de commande dans le sens opposé au regard du joueur)
Bouton C (gauche)	Contrôle de passe en courant



# COMMANDES

## Commandes de tir

- Ballon dans le filet:** Pour tirer, poussez le levier de commande + bouton B lorsque le ballon est près du cadre
- Disparition:** Maintenez la pression d'un doigt sur le bouton de détente R tandis que le levier de commande (boutons de direction) est poussé dans la direction opposée au panier puis appuyez sur le bouton B
- Alley-oop:** Pendant une passe, maintenez la pression d'un doigt sur le bouton A, avancez sous le filet puis appuyez sur le bouton B
- Ballon sur le panneau:** Appuyez sur le bouton B lorsque le ballon rebondit sur le panneau. Une bonne synchronisation est essentielle.
- Engagement de ballon:** Appuyez simultanément sur le bouton B et le bouton C (gauche) lorsque le ballon est près du filet

## Coups francs

Si un joueur est gêné par la défense au moment où il tire, il a droit à un coup franc.

1. Poussez le levier de commande vers le bas pour régler la distance de tir et utilisez la jauge de commande pour contrôler la trajectoire du ballon.  
★ Plus vous poussez le levier de commande vers le bas, plus le ballon va loin. Plus la jauge de commande est près du centre, plus grandes sont vos chances de mettre le ballon dans le filet.
2. Relâchez le levier de commande pour tirer le ballon.



## Commande de reprise de la scène

Appuyez sur le bouton START pendant la partie pour afficher la page de pause. Sur cette page, choisissez "Instant Replay" (Reprise de la dernière scène) pour revoir les dernières minutes de l'action.

- Bouton A:** Reprise
- Bouton B:** Pause
- Bouton C (gauche):** Retour rapide
- Bouton C (droite):** Avance rapide
- Bouton C (bas):** Reprise de la scène image par image
- Bouton C (bas):** Reprise de la scène en sens inverse, image par image
- Bouton de détente L:** Changement de l'angle de prise de vues

## Changement de l'angle de prise de vues et de la perspective pendant une reprise de la scène

1. Appuyez sur le bouton de détente L pour placer le curseur sur "Manual Camera" (Caméra manuelle) de "Camera View" (Prise de vues).
2. Appuyez sur le bouton de détente Z, ou sur le bouton de détente R, pour faire apparaître une marque figurant le centre de l'écran.

### ● Mouvement de la caméra

- Bouton de détente Z + bouton A/B:** Mouvement de la caméra vers le haut/vers le bas
- Bouton de détente Z + bouton C (gauche/droite):** Rotation de la caméra autour du point central
- Bouton de détente Z + bouton C (haut/bas):** Zoom vers le centre

### ● Changement de perspective

- Bouton de détente R + bouton C (gauche/droite):** Changement de perspective vers la gauche/droite
- Bouton de détente R + bouton C (haut/bas):** Changement de perspective vers l'avant/arrière



# OPTIONS/CONFIGURATION/CHARGEMENT

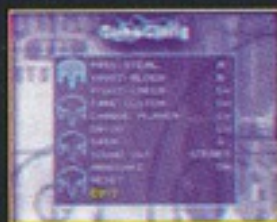
## Options

- ◆ Qtr. Length: Définition de la durée d'un quart temps (3, 5, 8 ou 12 minutes).
- ★ Une partie comporte 4 quarts temps.
- ◆ Level: Choix du niveau de difficulté (3 niveaux).
- ◆ Stamina: Prise en compte, ou non, de la fatigue du joueur.
- ★ Les joueurs retrouvent toute leur énergie à la fin de chaque partie.
- ◆ Time-Out Limit: Prise en compte, ou non, des limites des pauses (en choisissant YES ou NO).
- ◆ Replay: Pendant la partie, utilisation ou non, de la reprise de scène.
- ◆ Player Display: Identification d'un joueur par son nom ou son numéro, ou encore absence d'identification (option "None" (Aucune)).
- ◆ Camera View: Pendant la partie, choix de l'angle de prise de vues.
- ◆ Rules: Définition des règles.
- ★ Pour de plus ample détails sur les règles, reportez-vous à la page 27.
- ◆ Reset: Rétablissement des valeurs par défaut.



## Game Config

- ◆ **Changement du rôle des boutons**  
Poussez le levier de commande (boutons de direction) vers le haut ou vers le bas, pour choisir la fonction que vous souhaitez attribuer puis appuyer sur le bouton auquel cette fonction doit être attribuée.
- ◆ **Sound. Out:** Choix de la stéréophonie ou de la monophonie.
- ◆ **Announce:** Prise en compte ou non des annonces pendant la partie.
- ◆ **Reset:** Rétablissement des conditions par défaut.



## Chargement

Vous pouvez charger dans la mémoire du Controller Pak, les données concernant les parties avec belle et celles de la saison, les statistiques ayant trait à ces parties, les valeurs choisies pour les options et celles qui se rapportent à la configuration de la partie.

1. Sur le menu principal, choisissez "Load" (Charger) puis appuyez sur le bouton A pour valider.
2. Choisissez les données que vous désirez charger puis appuyez sur le bouton A pour valider.
- ★ Vous ne pouvez pas charger les données si le Controller Pak ne contient aucune note ou bien si vous avez choisi "Starting game without backup data" (Début de partie sans données de secours) au début de la partie.