



ELECTRONIC ARTS

BULLS vs BLAZERS AND THE NBA® PLAYOFFS™

MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

ATTENTION: VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO®, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

WAARSCHUWING: LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO® - SYSTEEM, DE SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.



CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHER CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

LICENSED BY

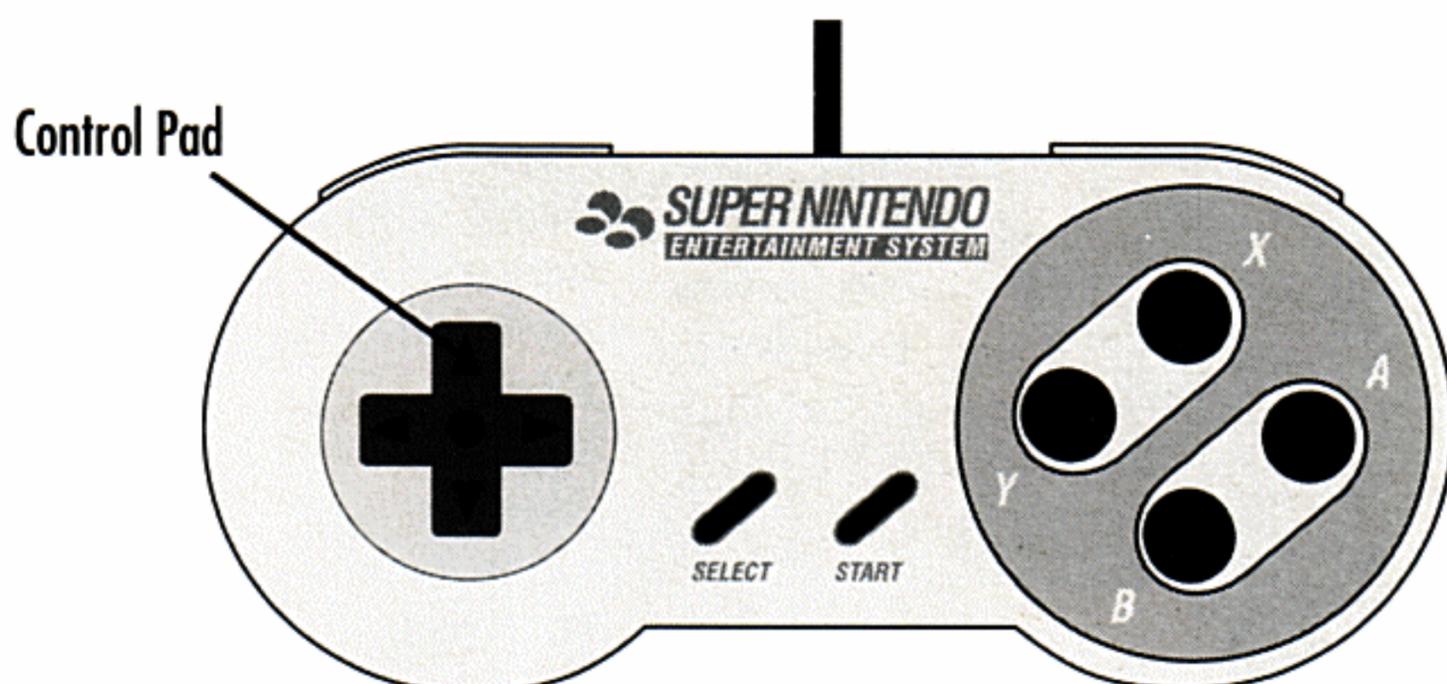


NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.



CONTROLE DU JEU



- En attaque et en défense, vous contrôlez le joueur se trouvant sur l'étoile blanche. En mode Co-Op 2 Joueurs, le Joueur 2 contrôle le joueur se trouvant sur l'étoile rouge.
- Appuyez sur les flèches du Control Pad pour déplacer votre joueur.
- Utilisez les boutons d'action comme suit.

RESUME DES COMMANDES

AVANT LE JEU

START

Passer à l'écran suivant.

Demander le coup d'envoi.

Control Pad

Haut/Bas Passer d'une option à l'autre sur l'écran Game Set-Up (configuration du jeu).

Haut/Bas/Gauche/Droite Passer d'une équipe à l'autre sur l'écran Team Select (sélection d'équipe).

A

Faire défiler les choix correspondant à chaque option sur l'écran Game Set-Up.

Choisir l'équipe sur l'écran Team Select.

Faire défiler les écrans commentateurs.

Faire défiler les séries de statistiques sur l'écran Player Statistics (statistiques du joueur).



PENDANT LE JEU - ATTAQUE

START
Pause.

Control Pad
Déplacement du joueur ayant le ballon (déplacement du joueur se trouvant sur l'étoile rouge en mode Co-Op 2 Joueurs).

A
Tir au panier.
Si vous appuyez rapidement, vous ferez une feinte au lieu de tirer.

B
Passe du ballon.
Appuyez sur **B** et sur haut/bas/gauche/droite sur le Control Pad pour sélectionner le joueur, puis relâchez **B** pour faire la passe.

Y
Tir "Marquee".

PENDANT LE JEU - DEFENSE

START
Pause.

Control Pad
Déplacement du joueur se trouvant sur l'étoile blanche. Déplacement du joueur se trouvant sur l'étoile rouge en mode Co-Op 2 Joueurs.

A
Le joueur essaie de s'emparer du ballon.

B
Vous donne le contrôle du joueur se trouvant le plus près du ballon.

Y
Le joueur saute pour intercepter un tir.



PAUSE - REPETITION INSTANTANEE



Retour en arrière Répétition (vitesse normale) Répétition (image par image) Avance rapide mort officiel

START

Pause.

Y

Retour en arrière.

A

Avance rapide.

B

Répétition (vitesse normale).

X

Répétition (image par image) - appuyez de façon répétée ou maintenez enfoncé pour obtenir un ralenti.

SELECT (après avoir appuyé sur START)

Temps mort officiel, affichage de statistiques.

Possibilité de remplacer les joueurs.



TABLE DES MATIERES

CONTROLE DU JEU	1
RESUME DES COMMANDES	1
BULLS VS. BLAZERS AND THE NBA® PLAYOFFS™: LE JEU	5
POUR DEMARRER	5
CHOIX DES OPTIONS DE JEU	6
QUI JOUE CONTRE QUI?	8
CHOIX DES EQUIPES ET JEU EN MODE 1 MATCH	8
CONTROLE DU JOUEUR	10
ATTACHE	10
DÉPLACEMENTS ET DRIBBLES	10
PASSES	10
TIRS	10
TIRS "MARQUEE"	11
LANCERS FRANCS	11
DEFENSE	12
PARTICIPER A UN TOURNOI	12
CE QU'IL FAUT SAVOIR SUR LE JEU	13
FIN DE CHAQUE QUART-TEMPS	13
MI-TEMPS	13
FIN DU MATCH	13
PARTICIPER A UN AUTRE MATCH DE TOURNOI	14
FIN D'UNE MANCHE	15
FAUTES ET VIOLATIONS	15
TEMPS MORTS, REMPLACEMENTS ET STATISTIQUES	16
CRÉDITS	18
LE ARTISTS	18



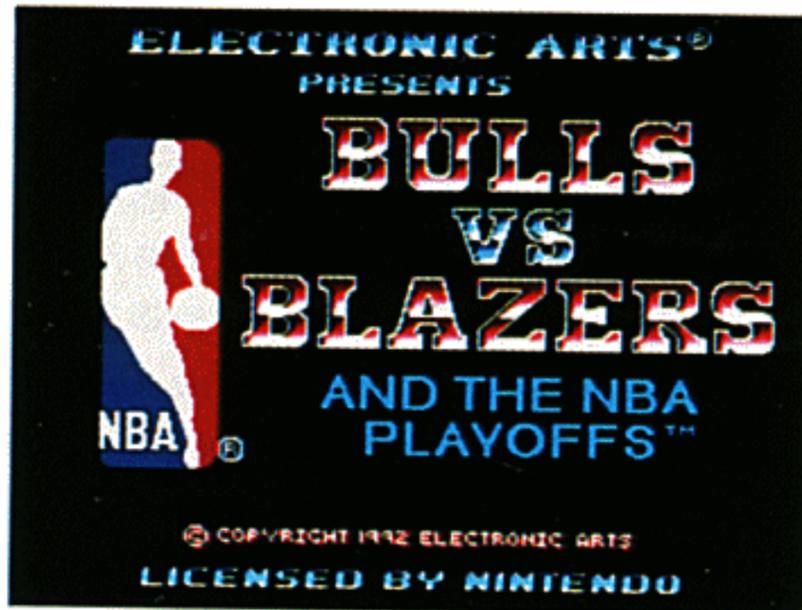
BULLS VS. BLAZERS AND THE NBA[®] PLAYOFFS[™]: LE JEU

Bulls vs. Blazers met tout simplement en scène les meilleures équipes de basket et les meilleurs joueurs de la NBA d'aujourd'hui. Découvrez par vous-même ce que Showtime signifie. Si vous êtes prêt à vous surpasser et vous éclater, enlevez votre sweat-shirt, lacez vos baskets et précipitez-vous sur le terrain.

POUR DEMARRER

Suivez la procédure indiquée ci-dessous.

1. Vérifiez que l'interrupteur de la Super NES est en position **OFF**. Il ne faut jamais insérer ou retirer de Game Pak lorsque la console est allumée. Vérifiez qu'un Contrôleur est branché sur Control 1.
2. Insérez **Bulls vs. Blazers** dans la Super NES. Pour être sûr que le Game Pak est correctement placé, appuyez fermement, mais ne forcez pas.
3. Allumez la console (position **ON**).
Le logo Electronic Arts[™] apparaîtra. Si le logo n'apparaît pas, recommencez la procédure.
4. Lorsque l'écran Titre apparaît, vous pouvez regarder le générique du jeu si vous le souhaitez, sinon, appuyez sur **START**.



Si vous laissez tout le générique défiler, vous verrez une petite démonstration du jeu. Vous ne devez appuyer sur aucun bouton. Une courte démo (juste un peu plus d'une minute) vous donnera un petit aperçu du jeu.

Si vous voulez "sauter" la démo et commencer le jeu immédiatement, passez directement au numéro 5.

Pour passer de l'écran Lineups (composition des équipes) à la démo, appuyez sur **START**.

Pour quitter la démo, appuyez sur n'importe quel bouton du Contrôleur. Cela vous ramènera à l'écran Titre.

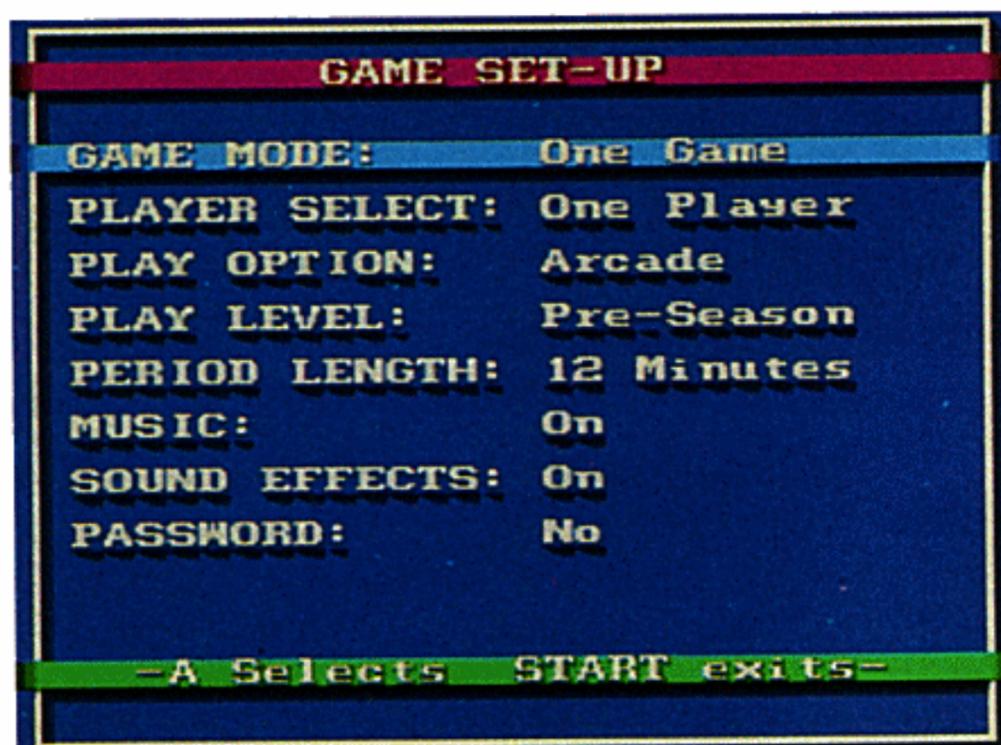
Si vous regardez la démo jusqu'à la fin, vous retournerez également à l'écran Titre.

5. Appuyez sur **START** pour passer à l'écran d'Options NBA.



CHOIX DES OPTIONS DE JEU

L'écran Game Set-Up (configuration du jeu) vous permet de déterminer le type de match que vous voulez.



Control Pad haut ou bas vous permet de déplacer la barre de sélection sur la liste d'options. Appuyez sur **A** pour faire défiler les différents choix correspondant à l'option sélectionnée.

OPTIONS

GAME MODE

CHOIX (OPTION PAR DEFAUT EN CARACTERES GRAS)

ONE GAME (1 MATCH): Disputez un (mode de jeu) match avec n'importe quelle équipe contre un ami ou la Super NES.

TOURNAMENT (TOURNOI): Mode tournoi. Vous jouez contre la Super NES, jusqu'à ce que vous soyez éliminé ou que vous remportiez tous les matches.

PLAYER SELECT

ONE PLAYER (1 JOUEUR): Jouez (nombre de joueurs) contre la Super NES. L'option 1 Joueur est automatiquement activée lorsque vous jouez en mode TOURNOI.

TWO PLAYER VS. (2 joueurs adverses): Jouez contre un ami. Vérifiez que le second Contrôleur est branché sur Control 2.

TWO PLAYER CO-OP (2 joueurs coéquipiers): Jouez avec un ami comme coéquipier. Vérifiez que le second Contrôleur est branché sur Control 2.

PLAY OPTION

ARCADE: Basket ultra-rapide. Les (type de jeu) joueurs ne sont jamais fatigués et les fautes ne comptent pas.

SIMULATION: Les joueurs fatiguent. Dans un grand match, les pauses sont indispensables si vous voulez que vos joueurs fassent le poids à côté des remplaçants bien reposés de l'équipe adverse. La Super NES garde les fautes en mémoire, et vos joueurs peuvent se faire exclure d'un match s'ils font trop de fautes. Le mode SIMULATION est automatiquement choisi lorsque vous participez à un TOURNAMENT (TOURNOI).



PLAY LEVEL

PRE-SEASON (PRÉ-SAISON): Au début (PLAY LEVEL - niveau de jeu) de l'année, les joueurs ne sont pas aussi rapides et agressifs qu'ils le deviennent par la suite. Les arbitres sont indulgents avec les fautes. Les adversaires ne vous marquent pas de trop près. Ils font moins de tirs et leurs tirs n'ont rien d'artistique. Ils ont également plus de mal à s'emparer du ballon. C'est un bon niveau pour s'entraîner.

REG-SEASON (SAISON RÉGULIÈRE): Pour les joueurs de niveau moyen. Les arbitres sont sévères et les adversaires jouent bien.

SHOWTIME: Les stars entrent en scène. Le jeu va à toute allure et tous les joueurs font des prouesses. L'action est féroce, et les contacts ressemblent plus à des collisions. L'arbitre est impitoyable. Les adversaires sont aussi redoutables que leur permettent leurs stats et les règles. SHOWTIME est automatiquement sélectionné quand vous jouez en TOURNAMENT (TOURNOI).

PERIOD LENGTH

12 MINUTES Choisissez des quart-temps de 2, 5 ou (durée de quart-temps) 8 minutes. Douze est automatiquement sélectionné si vous jouez en TOURNAMENT (TOURNOI). L'équipe ayant le meilleur score à la fin des quatre quart-temps gagne. En cas de match nul, vous jouez des prolongations de cinq minutes. (Exception: Si les quart-temps sont de 2 minutes, les prolongations sont de 2 minutes). Vous continuez à jouer des prolongations jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant.

MUSIC (MUSIQUE)

ON Vous avez une musique à la mi-temps et entre les matches. Il n'y a pas de musique pendant le jeu.

OFF.

SOUND EFFECTS (EFFETS SONORES)

ON Vous entendez le ballon rebondir au sol, le sifflet de l'arbitre, et les cris de la foule.

OFF.

PASSWORD (MOT DE PASSE)

NO (non)

ON: Vous fait passer directement à l'écran Enter Password (entrer mot de passe). Si vous avez sauvegardé le mot de passe d'un tournoi précédent, vous pouvez entrer votre mot de passe (8 caractères) pour reprendre le même tournoi au dernier match que vous avez disputé. Suivez les instructions sur l'écran Enter Password, ou reportez-vous à la section Participer à un autre match de tournoi.

- Lorsque vous avez choisi les options que vous voulez et que vous êtes prêt à jouer, appuyez sur le bouton **START**.



QUI JOUE CONTRE QUI?



En mode One Game (1 match), vous pouvez opposer n'importe quelles équipes. Vous pouvez même jouer contre la même équipe. Cela n'a pas d'importance si vous jouez contre la Super NES ou contre un ami.

*Si vous voulez commencer un match tout de suite, et apprendre à sélectionner les équipes plus tard, appuyez sur **START** pour choisir les équipes par défaut: les Blazers et les Bulls.*

*Ce sera un match entre vous et la Super NES. Vous contrôlerez les passes de précision et l'attaque fulgurante des Trailblazers de Portland tandis que la Super NES prendra la tête de la défense exceptionnelle et de l'attaque ambitieuse des Bulls de Chicago. Appuyez à nouveau sur **START** et passez au show précédant le jeu présenté par l'EA SPORTS.*

CHOIX DES EQUIPES ET JEU EN MODE 1 MATCH

Pour choisir vos propres équipes sur l'écran Team Select (sélection d'équipes) en mode ONE GAME (1 match):

Appuyez sur **START** pour quitter l'écran Game Set-Up (configuration du jeu).

Si vous jouez contre la Super NES:

- Appuyez sur les flèches du Control Pad pour placer la barre de sélection jaune sur le logo de l'équipe que vous voulez contrôler.
- Appuyez sur **START** pour sélectionner votre équipe.

Pour sélectionner une équipe pour la Super NES, appuyez sur les flèches du Control Pad pour placer la barre de sélection jaune sur l'équipe dont vous voulez donner le contrôle à la Super NES. Puis appuyez sur **START** pour passer au premier écran EA SPORTS.

REMARQUE: En mode TOURNAMENT (TOURNOI), la Super NES choisit sa propre équipe.

Si vous jouez contre un ami:

- Appuyez sur les flèches du Control Pad jusqu'à ce que le logo de l'équipe que vous voulez contrôler clignote.
 - Appuyez sur **START** pour choisir votre équipe.
- Lorsque vous appuyez sur **START**, l'écran Team Select du Joueur Deux apparaît.



- Votre ami doit sélectionner son équipe de la même manière. Vérifiez que son Contrôleur est branché sur Control 2. Il doit déplacer la barre de sélection clignotante en utilisant les flèches de son Control Pad. Pour sélectionner une équipe, il doit appuyer sur **START** sur son Contrôleur.

Si vous jouez avec un ami contre la Super NES (Co-Op 2 joueurs)

Joueur 1: Appuyez sur les flèches du **Control Pad** jusqu'à ce que le logo de l'équipe que vous voulez contrôler clignote.

Appuyez sur **START** pour sélectionner votre équipe.

Puis appuyez sur les flèches du Control Pad jusqu'à ce que le logo de l'équipe dont vous voulez donner le contrôle à la Super NES clignote.

Appuyez sur **START** pour sélectionner l'équipe de la Super NES.

REMARQUE: En mode Co-Op 2 joueurs, le Joueur 1 contrôle chaque membre de l'équipe sauf celui qui se trouve sur l'étoile rouge, qui est contrôlé par le Joueur 2. Lorsque le joueur se trouvant sur l'étoile blanche fait une passe au joueur se trouvant sur l'étoile rouge, le Joueur 2 prend le contrôle de tous les joueurs, mis à part celui qui se trouve sur l'étoile blanche.

EA SPORTS

Nos commentateurs d'EA Sports présentent le match et la composition des équipes.

- Lorsque vous appuyez sur **START** pour sélectionner l'équipe de la Super NES ou lorsque votre ami appuie sur **START** pour sélectionner son équipe, le premier écran EA Sports apparaîtra. Pour voir l'écran EA SPORTS suivant, appuyez sur **A**.
Si vous voulez aller directement à l'écran Lineup (composition des équipes), appuyez sur **START**.
Pour voir les statistiques de votre joueur pour la saison 1991-92, appuyez sur **START**.

PLAYER	POS.	NO.	HT.	FOUL	HE
WILLIAMS	F	52	6' 8"	0	4
KERSEY	F	25	6' 7"	0	4
DUCKWORTH	C	0	7' 2"	0	4
PORTER	G	30	6' 3"	0	4
DREXLER	G	22	6' 7"	0	4
ROBINSON	F	3	6' 10"	0	4
RINGE	G	9	6' 5"	0	4
ABDELNABY	F	31	6' 10"	0	4
PACK	G	14	6' 2"	0	4
BRYANT	F	2	6' 9"	0	4
WHATLEY	G	8	6' 3"	0	4
COOPER	C	42	6' 10"	0	4

TIME: 12:00 SCORE: 0 T.O.: 5
A: MORE STAT. B: SUB. PLAYER
V: SWAP TEAM START: GO TO GAME

Si vous voulez voir davantage de statistiques, appuyez sur **A**. Si vous voulez donner un choc à l'un de vos remplaçants, reportez-vous à **Remplacements** dans la section TEMPS MORTS, REMPLACEMENTS ET STATISTIQUES pour changer la composition de départ de votre équipe.

- Lorsque vous êtes prêt à commencer le match, appuyez sur **START**.



Les deux équipes attendent le coup d'envoi. Les équipes jouant à domicile portent toujours des maillots blancs. *Le programme ne donne aucun avantage à l'équipe qui reçoit.*

- Appuyez sur **START** pour entendre le sifflet de l'arbitre.
- Lorsque le ballon est lancé en l'air, appuyez sur **Y** pour que votre joueur essaie de l'attraper.
- ASTUCE:** Ne soyez pas trop impatient. Attendez de voir le ballon avant d'appuyer sur **Y**.

CONTROLE DU JOUEUR

L'équipe attaquante a le ballon, l'autre équipe est défensive.

ATTAQUE

Vous contrôlez toujours le joueur qui a le ballon. Il se trouve sur l'étoile blanche. Si vous jouez avec un ami en mode Co-Op 2 Joueurs, le Joueur 2 contrôle le joueur se trouvant sur l'étoile rouge.

Déplacements et dribbles

Appuyez sur la flèche du **Control Pad** qui correspond à la direction dans laquelle vous voulez que votre joueur se déplace. Il avancera en dribblant tant que vous appuierez sur la flèche. Lorsque vous relâcherez le bouton, il arrêtera son déplacement mais continuera à dribbler sur place.

Si un joueur défenseur vous marque vraiment de trop près, appuyez rapidement sur **A AVANT** de commencer pour faire une feinte. L'adversaire sautera pour intercepter le tir et votre joueur pourra alors peut-être l'éviter et partir en dribblant.

Lorsque votre joueur veut passer le ballon à un autre joueur, faire une feinte, ou tirer au panier, il s'arrête de dribbler. Une fois qu'il s'est arrêté, il ne peut plus dribbler, sinon l'arbitre dira reprise de dribble (cf FAUTES ET VIOLATIONS).

Passes

Pour passer le ballon à un autre joueur, appuyez sur **B**. Le joueur passe alors automatiquement le ballon à celui qui est le plus proche de lui et lui fait face. Lorsque ce joueur attrape le ballon, il se retrouve sur l'étoile blanche. Maintenant vous le contrôlez.

- Pour passer le ballon à un joueur particulier, appuyez en même temps sur le **Control Pad** et sur **B** pour placer l'étoile noire sous le joueur voulu. Si ce joueur vous fait face et est prêt à recevoir le ballon, la passe sera faite vers lui lorsque vous relâcherez le bouton **B**, même si vous avez un coéquipier plus proche.

Tirs

Appuyez sur le bouton **A** pour faire un tir.

La précision des tirs de votre joueur dépend de trois facteurs:

1. Ses statistiques.
Les joueurs qui ont des pourcentages élevés aux tirs (shooting) réussissent mieux que ceux qui ont des pourcentages faibles. C'est aussi simple que ça. Si vous avez besoin de points rapidement, choisissez des joueurs qui savent tirer.
2. S'il est marqué de près.



Essayez de vous débarrasser du joueur qui marque le tireur. C'est difficile de mettre le ballon au panier quand on a quelqu'un juste devant soi. Plus votre joueur est démarqué et plus il a de chances de réussir son tir.

3. Le moment où vous relâchez le bouton **A**.

Relâchez le bouton au bon moment. Il y a deux "pressions" différentes:

Pour un tir standard, appuyez sur **A**, et relâchez le bouton lorsque votre joueur est au point culminant de son saut.

Pour faire une feinte, appuyez rapidement sur **A**. Lorsque le joueur défenseur saute, appuyez à nouveau sur **A** pour arrêter le tir.

Tirs "Marquee"

Un des joueurs de chaque équipe a une spécialité, un tir qu'il effectue d'un certain endroit du terrain. Les tirs "Marquee" sont difficiles à exécuter et sont généralement faits dans le couloir ou à côté.

- Pour exécuter un tir "Marquee", placez le joueur dans le couloir et appuyez sur **Y**.

Lorsque vous avez donné l'ordre à un joueur de tirer, il décide de la technique. Le programme détermine statistiquement quel est le tir au meilleur pourcentage de ce joueur, vérifie la position de l'adversaire qui le marque, puis dit au joueur d'exécuter le tir.

Règle des 24 secondes

Dans la NBA, vous avez vingt-quatre secondes à partir du moment où vous vous emparez du ballon pour tenter un tir. Si vous ne tirez pas dans les 24 secondes, l'arbitre dit violation de la règle des 24 secondes et l'autre équipe prend possession du ballon.

Le chronomètre indiquant les secondes qui vous restent pour tirer apparaît en bas au centre de l'écran.

LANCERS FRANCS



Un "T" apparaît sur l'écran, votre joueur est sur la ligne. Un ballon de basket se déplace sur la barre horizontale. Cette barre détermine la position (gauche/droite) du tir. Lorsque le ballon arrive dans la zone blanche, appuyez sur **Y** ou **A** pour l'arrêter. Ensuite, un ballon commence à se déplacer sur la barre verticale. Cette barre contrôle la distance (longue/courte) du tir. Lorsque le ballon arrive dans la zone blanche, appuyez sur **Y** ou **A** pour l'arrêter.



Essayez d'arrêter le ballon aussi près que possible du centre de la zone blanche. Plus vous arrêtez le ballon près du centre et plus votre lancer franc sera précis.

Lorsque les deux ballons ont été arrêtés sur leur barres respectives, le joueur tire.

DEFENSE

Vous contrôlez le joueur défenseur qui se trouve sur l'étoile blanche. Si vous jouez avec un ami en mode Co-Op 2 Joueurs, le Joueur 2 contrôle le joueur qui se trouve sur l'étoile rouge.

Lorsque vous changez de joueur en défense, vous passez au joueur qui est le plus proche du possesseur du ballon.

- Appuyez sur le bouton **B** pour prendre le contrôle du joueur défenseur le plus proche du ballon. Si vous marquez déjà le joueur en possession du ballon, vous pourrez passer aux autres défenseurs en appuyant à nouveau sur le bouton **B**.

Déplacez le défenseur que vous contrôlez avec le **Control Pad**. N'oubliez pas que vous le contrôlez. Si vous ne faites rien, il se contentera de suivre l'action des yeux.

Vous pouvez envoyer un défenseur à la rescousse d'un coéquipier pour marquer à deux celui qui a le ballon, ou mettre un défenseur en position pour attraper le ballon après un rebond.

Lorsque votre joueur défenseur marque le possesseur du ballon, vous pouvez essayer de vous emparer du ballon ou d'intercepter le tir de l'adversaire.

- Appuyez sur **A** pour essayer de prendre le ballon à l'adversaire.

Vous devez être proche du joueur en possession du ballon pour pouvoir vous en emparer, mais ne soyez pas trop agressif. Les arbitres vous surveillent de près. En mode simulation, si vous êtes exclu pour avoir fait trop de fautes, vous passerez le reste du match à vous tourner les pouces.

- Appuyez sur **Y** pour essayer d'intercepter un tir.

Votre joueur a plus de chances d'intercepter un tir s'il fait directement face au tireur. En fait, placez-vous juste devant lui. Pour intercepter le tir, appuyez sur **Y** quand le joueur attaquant saute pour tirer.

PARTICIPER A UN TOURNOI

Choisissez une équipe et essayez de la mener au sommet du championnat NBA. N'oubliez pas: en mode tournoi, vous jouez contre la Super NES.

- Sélectionnez TOURNAMENT (tournoi) dans l'option GAME MODE (mode de jeu) de l'écran GAME SET-UP (configuration du jeu) en appuyant sur **A**.

Cela détermine automatiquement les options 1 PLAYER (1 joueur), SIMULATION et SHOWTIME. Vous pouvez cependant choisir la durée du quart-temps PERIOD LENGTH.

- Appuyez sur **START** pour continuer.
- Appuyez sur les flèches du **Control Pad** pour placer la barre de sélection clignotante blanche sur le logo de l'équipe que vous voulez contrôler dans le tournoi.
- Appuyez sur **A** pour choisir votre équipe.



Le diagramme des matches éliminatoires du Championnat NBA indique la distribution des matches de tout le tournoi. Cette distribution ne change que si vous commencez un nouveau tournoi.

- Vous pouvez utiliser les flèches du Control Pad pour vous déplacer sur le diagramme. Le logo de votre équipe clignote. L'équipe contre laquelle vous jouez est liée à votre équipe par un crochet. Votre équipe joue à domicile pour le premier match éliminatoire. L'équipe qui reçoit porte toujours des maillots blancs. Le programme ne donne aucun avantage à l'équipe qui reçoit.
- Appuyez sur **START** pour continuer. Les commentateurs d'EA Sports présenteront le match et la composition de départ des équipes. Appuyez sur **A** pour passer à l'écran suivant.
- Appuyez sur **START** pour continuer. L'écran Stats apparaîtra juste comme en mode 1 match. Vous pouvez faire entrer des remplaçants si vous le désirez.
- Appuyez sur **START** pour demander le coup d'envoi.

Le match de tournoi se déroule exactement de la même façon que les autres matches.

CE QU'IL FAUT SAVOIR SUR LE JEU

FIN DE CHAQUE QUART-TEMPS

A la fin de chaque quart-temps, l'écran Stats apparaît, qui vous permet de faire entrer des remplaçants et de voir combien de fautes ont été faites (cf Temps Morts, Remplacements et Statistiques pour plus de détails sur cet écran).

MI-TEMPS

Pendant la mi-temps, les présentateurs d'EA Sports donnent les scores des autres matches qui ont lieu dans la ligue. Ils vous renvoient à l'écran Stats pour que vous puissiez vérifier la performance de votre équipe et effectuer des remplacements.

Si vous voulez passer directement à l'écran Stats, appuyez sur **START** lorsque les présentateurs parlent.

De l'écran Stats, appuyez sur **START** pour commencer la deuxième mi-temps de votre match.

FIN DU MATCH

A la fin d'un match simple (ONE GAME MODE mode 1 match), le score final apparaît sur l'écran End of Game (fin du match). Si vous voulez continuer à jouer, appuyez sur **START** pour retourner à l'écran Game Set-Up (configuration du jeu).

A la fin d'un match de TOURNAMENT (tournoi), le score final apparaît sur l'écran End of Game (fin du match).

- Appuyez sur **START** pour voir les statistiques finales.



- Appuyez sur **START**.

La Super NES affiche un mot de passe de huit lettres, vous permettant de continuer un tournoi, après l'avoir interrompu. Ecrivez ce mot de passe pour vous en souvenir, afin de pouvoir reprendre votre tournoi au point où vous l'aviez laissé.

- Appuyez sur **START**.

Ceci fait apparaître le diagramme des matches éliminatoires (Playoff Tree). Il indique les résultats de chaque équipe.

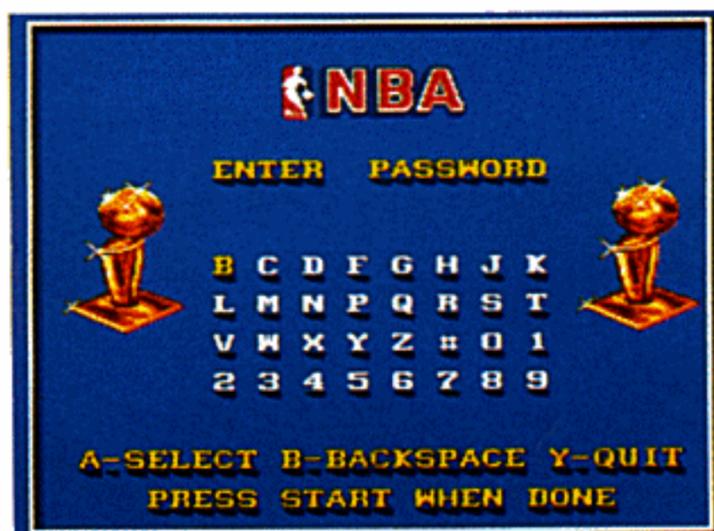
PARTICIPER A UN AUTRE MATCH DE TOURNOI

Si vous voulez participer immédiatement à un autre match éliminatoire dans la même manche, appuyez de nouveau sur **START**. Les présentateurs d'EA introduiront le match.

Souvenez-vous, lorsqu'un match est terminé, vous pouvez interrompre un tournoi en cours. La Super NES se souviendra des résultats des matches éliminatoires disputés jusqu'à présent, à condition que vous vous souveniez du mot de passe.

- Pour reprendre un tournoi, sélectionnez **TOURNAMENT** (tournoi) sur l'écran Game Select (Sélection de jeu). A l'option **PASSWORD** (mot de passe), appuyez sur **A**.

- Utilisez le Control Pad pour placer la barre de sélection jaune sur la première lettre de votre mot de passe.



Appuyez sur **A** pour sélectionner cette lettre. Sélectionnez les sept autres lettres de la même manière.

- Lorsque vous avez entré les huit lettres de votre mot de passe, appuyez sur **START** pour faire apparaître l'écran Game Set-Up (Configuration du jeu). Lorsque vous avez terminé avec la sélection d'options, appuyez sur **START** pour aller au diagramme des matches éliminatoires (Playoff Tree). Appuyez de nouveau sur **START** pour continuer le tournoi.



FIN D'UNE MANCHE

Si vous perdez la manche, vous serez éliminé du tournoi et ramené à l'écran Game Set-Up pour vous donner une autre chance. Les manches de quart de finale et de demi-finale sont constitués par des séries d'un maximum de cinq matches (3 matches gagnants pour gagner), et la manche finale du championnat de la NBA est constituée d'un maximum de sept matches (4 matches gagnants pour remporter le tournoi).

Lorsqu'une manche est terminée, cette information apparaît sur le diagramme des matches éliminatoires (Playoff Tree). Appuyez sur **START** pour commencer la manche suivante contre votre nouvel adversaire.

Si vous arrivez à la dernière manche, le nom de votre équipe apparaîtra sur l'écran World Champion (Champion du Monde), avec le trophée. Après avoir été applaudi et acclamé par vos amis, appuyez sur **START** ou sur **Reset** pour recommencer à jouer.

FAUTES ET VIOLATIONS

Fautes

Un attaquant obtiendra des lancers francs si:

- A la 5ème faute par équipe, le défenseur commet une faute de contact sur lui (2 lancers francs).
- Quelqu'un commet une faute sur lui pendant qu'il tire au panier. Si le tir est manqué, il obtient deux lancers francs.
- Quelqu'un commet une faute sur lui pendant qu'il tire au panier. Si le tir est réussi, il obtient un lancer franc.

Violations

Le ballon revient à l'équipe adverse lorsque l'arbitre déclare l'une des violations suivantes:

- Travelling: Reprise de dribble Lorsque votre joueur veut faire une passe à l'un de ses coéquipiers, feindre de tirer, ou tirer au panier, il s'arrête de dribbler. Lorsqu'il s'est arrêté, il ne peut plus reprendre le dribble, car ceci est une violation. Vous ne pouvez pas le déplacer avec le Control Pad. Si vous le faites, il y a reprise de dribble et violation.
- Charging: Charger (faute offensive). Vous ne pouvez pas charger un défenseur.
- 24 second clock violation: Violation de la règle des 24 secondes. A partir du moment où vous obtenez le ballon, vous avez 24 secondes pour tirer. Vous devez tirer pour remettre le chrono à zéro. Ce chrono se trouve au milieu et au bas de l'écran.
- 10 second backcourt violation: Violation de la règle des 10 secondes. Vous ne pouvez pas rester dans la zone arrière pour gagner du temps. Vous devez faire passer le ballon dans la zone avant du terrain dans les dix secondes suivant la prise de possession du ballon.
- Backcourt violation: Retour en arrière. Lorsque le ballon est passé dans la zone adverse du terrain, vous ne pouvez pas le ramener dans votre zone.
- 5 second inbound violation: Violation de la règle des 5 secondes. Vous avez 5 secondes pour mettre le ballon en jeu.
- Out of bounds: Hors-jeu. Lorsque le ballon, ou le joueur en possession du ballon sortent des limites du terrain, l'arbitre déclare Out of Bound (hors-jeu).



TEMPS MORTS, REMPLACEMENTS ET STATISTIQUES

Temps morts et Pauses

Lorsque vos joueurs ont besoin de se reposer, ou s'ils sont en train de se faire battre par l'équipe adverse, appuyez sur **START**. Ceci interrompt le jeu et vous permet de reprendre votre souffle. Si votre équipe est en possession du ballon, et que vous avez besoin d'un temps mort pour vous regrouper ou effectuer un changement de joueurs:

- Appuyez sur **START** pour obtenir un temps mort officiel. Appuyez ensuite sur **SELECT**. Vous devez être en possession du ballon pour demander un temps mort.

Chaque équipe a droit à cinq temps morts par mi-temps. Vous ne pouvez pas transférer les temps morts inutilisés de la première mi-temps à la deuxième mi-temps.

Remplacements

Lorsque vous demandez un temps mort, ou que vous sélectionnez **SUBSTITUTION**, vous verrez apparaître l'écran **PLAYER STATISTICS** (Statistiques du joueur). Vous pouvez faire entrer des remplaçants à partir de cet écran.

- Pour effectuer un remplacement, appuyez sur **SELECT** lorsqu'une faute vient d'être commise.

PLAYER	POS.	NO.	HT.	FOUL.	HE
WILLIAMS	F	52	6' 8"	0	4
KERSEY	F	25	6' 7"	0	4
DUCKWORTH	C	0	7' 2"	0	4
PORTER	G	30	6' 3"	0	4
DREXLER	C	22	6' 7"	0	4
ROBINSON	F	3	6' 10"	0	4
AINCE	C	9	6' 5"	0	4
ABDELNABY	F	31	6' 10"	0	4
PACK	C	14	6' 2"	0	4
BRYANT	F	2	6' 9"	0	4
WHATLEY	C	8	6' 3"	0	4
COOPER	C	42	6' 10"	0	4

TIME: 12:00 SCORE: 0 T.O.: 5
 A: MORE STAT. B: SUB. PLAYER
 V: SWAP TEAM START: GO TO GAME

POS Position. C correspond au centre, G à arrière et F à avant.

NO Numéro du maillot.

HT Hauteur.

FOULS Un joueur qui commet six fautes personnelles est disqualifié du match. Les fautes offensives (charger par exemple) sont incluses.

HE Santé. En mode **SIMULATION** uniquement. La fatigue affecte les performances des joueurs. Les joueurs qui ont un 4 dans cette catégorie sont en pleine forme. Plus le joueur se fatigue, plus le nombre diminue. Lorsque le taux de fatigue d'un joueur descend à 2, il devient plus lent, saute moins haut, et sa précision de tir diminue.

Vous remarquerez que l'écran **Player Statistics** (Statistiques du joueur) est divisé en deux parties. Les cinq premiers joueurs (starters) sur le tableau de votre équipe sont sur le terrain. Les sept autres joueurs (subs - remplaçants) sont sur le banc.

Pour effectuer des remplacements, utilisez les flèches haut et bas du **Control Pad** afin de sélectionner le "starter" que vous voulez remplacer. Son nom sera écrit en bleu. Utilisez les touches flèches droites et gauche du **Control Pad** pour passer en revue les remplaçants. Le nom du remplaçant choisi sera écrit en orange. Lorsque le remplaçant désiré est mis en évidence, appuyez sur **B**. Les joueurs échangeront leurs places.





Vous pouvez choisir n'importe quelle position pour vos joueurs. Vous pouvez avoir 5 joueurs avant si vous le désirez.

STATISTIQUES

Les quatre autres écrans statistiques sont: YEAR STATISTICS – OFFENSE (statistiques annuelles offensives), YEAR STATISTICS – DEFENSE (statistiques annuelles défensives), GAME STATISTICS I (statistiques de match I), GAME STATISTICS II (statistiques de match II). Appuyez sur **A** pour passer ces écrans en revue.

YEAR STATISTICS - OFFENSE (statistiques annuelles offensives)

Cet écran montre les statistiques offensives de l'équipe pour la saison 1991-1992. Ces chiffres ne changent jamais. Les abréviations utilisées sont:

FG% Pourcentage de paniers. Le nombre de paniers marqués divisé par le nombre total de paniers tentés.

FT% Pourcentage de lancers francs. Le nombre de lancers francs marqués divisé par le nombre de lancers francs tentés.

PPG Nombre moyen de points par match.

AST Assists, ce sont des passes à un coéquipier qui aboutissent directement à un panier.

YEAR STATISTICS - DEFENSE (statistiques annuelles défensives)

Cet écran montre les statistiques défensives de l'équipe pour la saison 1991-1992 ces chiffres ne changent jamais. Les abréviations utilisées sont:

POS Position.

PF Fautes personnelles.

BK Interceptions.

STL Prises de ballon.

RBD Rebonds.

GAME STATISTICS I & II (statistiques de match I & II)

Ces écrans indiquent les statistiques des équipes participant au match actuel.

FGA Paniers tentés.

FGS Paniers marqués.

FTA Lancers francs tentés.

FT Lancers francs marqués.

PT Total des points.

RB Rebonds.

FG% Pourcentage de paniers. Le nombre de paniers marqués divisé par le nombre total de paniers tentés.

FT% Pourcentage de lancers francs. Le nombre de lancers francs marqués divisé par le nombre de lancers francs tentés.

3P% Pourcentage de trois-points. Le nombre de tirs à trois points marqués divisé par le nombre de tirs à trois points tentés.

Lorsque vous êtes prêt à retourner au jeu, appuyez sur **START**.



CREDITS

Programmation: Jeff Lefferts, Edwin Reich, David Bunch, Lisa Ching, Brent Iverson.

Graphismes et animation: Paul Vernon & Cynthia Hamilton

Musique et sons: Rob Hubbard

Direction technique: Edwin Reich

Producteurs: Happy Keller & Jim Rushing

Conception originale: Robert Weatherby

Conception complémentaire: Happy Keller

Assistant de production: Gerald McLane

Testeurs: Scott Gilliland, Jordan Maynard

Directrice de produit: Neil Thewarapperuma

Design du packaging: Mark Anderson Design

Directrice artistique: Nancy Fong

Documentation: R.J. Berg & J. Poolos

Mise en page de la documentation: C. Aggett

Assurance qualité: Glenn Chin, Jon Skolnick

Remerciements particuliers: Michael Kosaka

LE ARTISTS



A un peu plus d'un mètre cinquante, Lisa Ching est une basketteuse naturelle. Dans son enfance, elle a participé à des jeux de ballon dans la rue, et un peu plus tard, à l'université, elle faisait partie d'une équipe de basket. Elle est toujours aussi passionnée par ce sport.

Avant de rejoindre EA pour un logiciel de basket-ball, le programmeur Jeff Lefferts ne s'était pas beaucoup intéressé à ce sport. Mais, il s'est converti, après avoir vu Magic marquer son troisième tir à trois points d'affilée, dans les dernières secondes du match des All-Star.

Brent Iverson est programmeur chez EA depuis bientôt sept ans. Il est actuellement en train de développer un arbitre programmable pour les matches des Warriors.

David Bunch est réputé pour s'entraîner toute la nuit à marquer des trois-points. Pendant ses heures libres, il travaille comme programmeur et conseiller au troisième étage d'EA.

Le programmeur Edwin Reich développe des jeux depuis six ans, dont deux ans chez EA. Lorsqu'il ne s'entraîne pas à sa projection Tomahawk à 360°, on peut en général le trouver sur un court de raquetball.

Paul Vernon, graphiste ambidextre, a lancé un défi à tous les joueurs droitiers de la NBA: participer à un "jeu de cheval", de la main gauche. Aucun volontaire jusqu'à ce jour.

Avec son quatre-vingt-dix-huitième titre de basket-ball, Happy Keller a brillé en tant qu'assistant de production et concepteur du jeu. C'est un redoutable défenseur de la ligue locale, mais sa vraie passion est de contester les fautes de contact.

Sauf mention contraire, le logiciel et la documentation sont sous copyright

© 1992 Electronic Arts. Tous droits réservés.

Bulls vs Blazers and the NBA® Playoffs™ est une marque d'Electronic Arts.

EA Sports & Electronic Arts Sports est une marque d'Electronic Arts.

NBA est une marque déposée de NBA Properties, Inc. Les couleurs des équipes de la NBA utilisées dans ce produit sont des marques qui appartiennent exclusivement aux équipes, et ne doivent pas être reproduites sans l'autorisation écrite de NBA Properties, Inc.



**DISTRIBUE EN FRANCE PAR
GUILLEMOT INTERNATIONALSOFTWARE
B.P B2, - LA GACILLY
FRANCE
SOS LUDI 48.70.29.45
3615 LUDI GAMES**

**PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON**