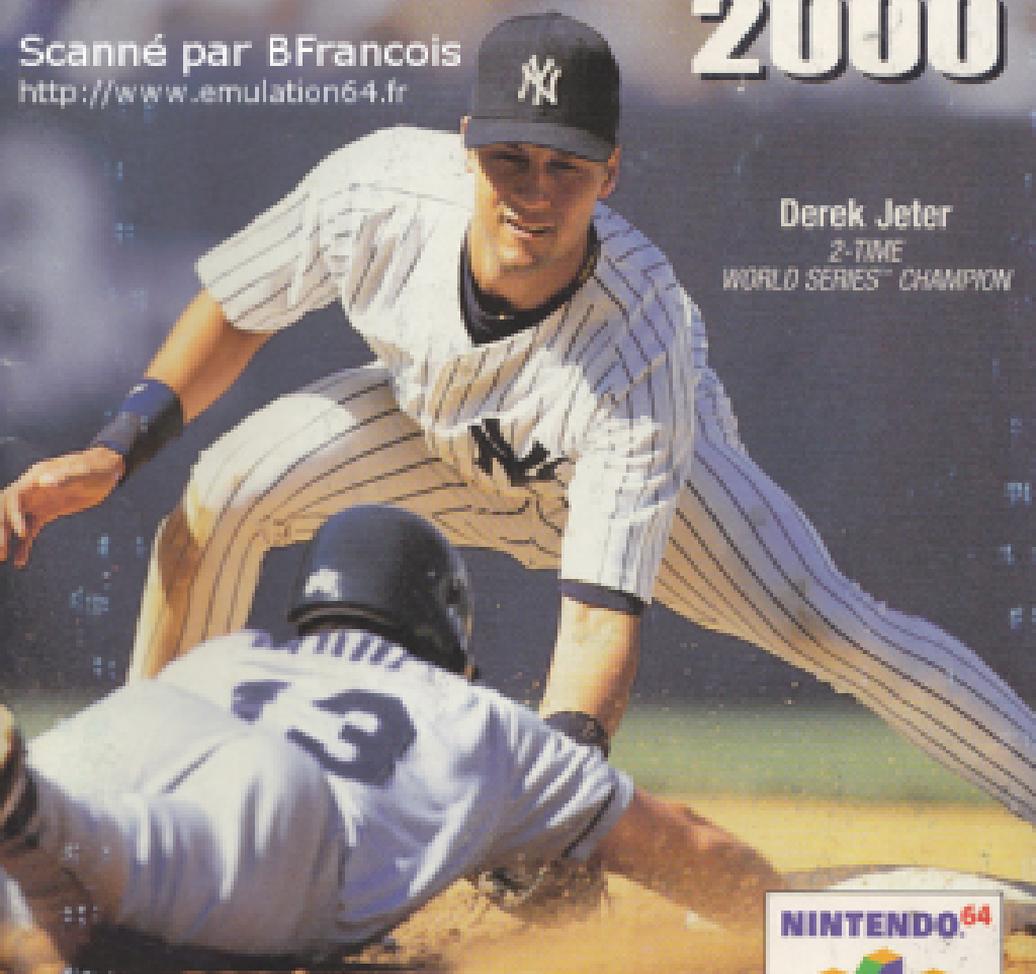


MODE D'EMPLOI / HANDLEIDING

ALL-STAR BASEBALL 2000

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

Derek Jeter
2-TIME
WORLD SERIES™ CHAMPION



CHARGEMENT

1. Assurez-vous que votre console Nintendo® 64 est bien éteinte (OFF).
2. Insérez la cartouche de jeu Nintendo® 64 All-Star BASEBALL™ 2000 en suivant les instructions du manuel d'utilisation.
3. Insérez votre manette de jeu dans le port de manette 1.

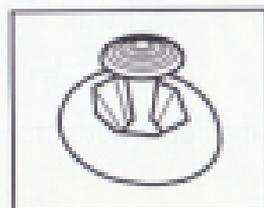
REMARQUE: ALL-STAR BASEBALL 2000 EST UN JEU POUR 4 JOUEURS. CHAQUE JOUEUR DOIT AVOIR UNE MANETTE ET DOIT L'INSÉRER DANS LE PORT DE MANETTE REQUIS À CE STADE DU CHARGEMENT.

4. Si vous souhaitez sauvegarder une partie, insérez un Controller Pak™ Nintendo (vendu séparément).
5. Allumez la console (ON).

(IMPORTANT: NE TOUCHEZ PAS LE STICK MULTIDIRECTIONNEL LORSQUE VOUS ALLUMEZ LA CONSOLE.)



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

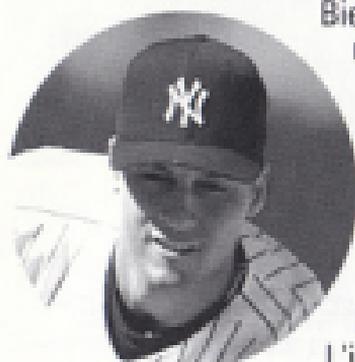


Ce jeu est compatible avec l'Expansion Pak N64. Avant d'utiliser l'Expansion Pak N64, veuillez lire attentivement son manuel d'instructions car il contient des informations importantes sur la sécurité et l'utilisation de cet accessoire.

Les Game Paks (cartouches) affichant l'icône Expansion Pak N64 utiliseront les ressources de mémoire supplémentaire offertes par l'Expansion Pak. Vous trouverez cette icône sur les jeux conçus spécialement pour l'Expansion Pak.

INTRODUCTION

Quelques mots de Derek Jeter



Bienvenue à ALL-STAR BASEBALL 2000. Le meilleur jeu de base-ball s'est encore amélioré et vous apporte toutes sortes d'innovations comme le retour sur l'action instantané, des mouvements des batteurs et des lanceurs hyperréalistes et une foule d'animations en capture de mouvement qui donneront une note de réalisme supplémentaire. Grâce aux commandes de battage précises, votre rôle de batteur prendra une dimension toute nouvelle.

L'interface de l'option Entraîneur a été améliorée et vous permet d'échanger jusqu'à trois joueurs contre un seul. L'option de recrutement vous permet de faire le plein de talents; créez donc une équipe de rêve en choisissant les meilleurs joueurs de base-ball! L'option de création de joueur a également été reconçue; vous pouvez maintenant créer et sauvegarder jusqu'à 25 joueurs, c'est-à-dire une équipe complète! Importez-les dans n'importe quel mode de jeu et montrez au monde entier que vous pouvez créer une équipe qui gagne!

Il n'y a rien de tel que de gagner un véritable World Series™, mais en gagner une à ALL-STAR BASEBALL 2000 est peut-être ce qui se rapproche le plus de la réalité! En effet, il vous faudra du talent et de la détermination pour terminer une longue saison. Tout commence lors du Spring Training et continue avec le match All-Star.

J'adore aussi les concours de home run et voir tous les meilleurs batteurs des grandes équipes frapper la balle de toute leur force afin d'obtenir un coup de circuit.

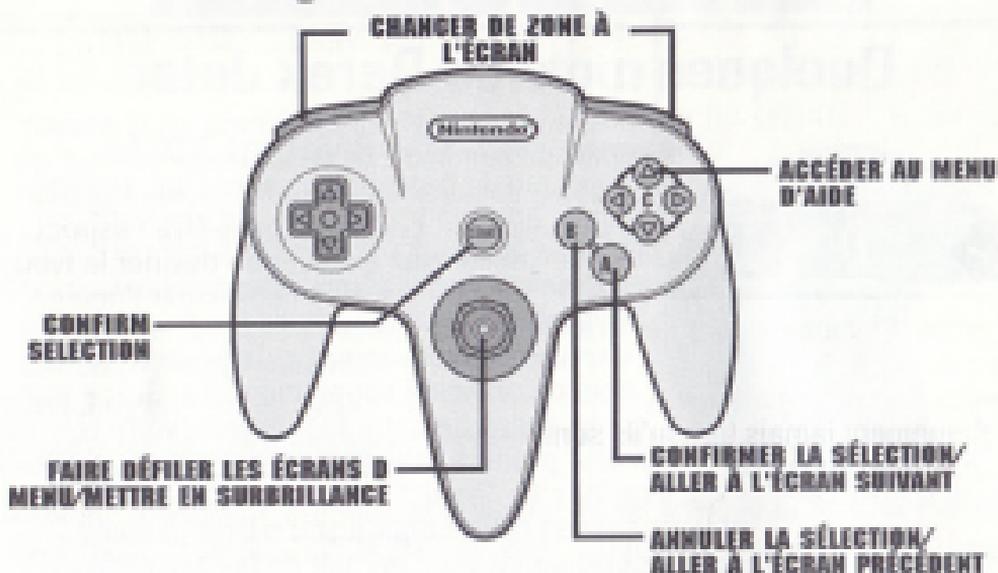
Participez ensuite aux playoffs avant d'atteindre le but ultime: le World Series. Vous n'oublierez jamais votre joie lors de l'élimination du dernier attaquant, synonyme de victoire!

Pratiquement tous les grands joueurs des équipes majeures ont commencé à jouer dans des équipes mineures et ALL-STAR BASEBALL 2000 reflète cet état de fait. Vous devrez former les joueurs prometteurs, acheter ou échanger des joueurs, sans compter les joueurs les moins doués ou blessés qui devront être "réassignés" de façon à s'améliorer. ALL-STAR BASEBALL 2000 est un jeu de base-ball complet; il ne vous manque plus qu'un paquet de cacahuètes (non fourni!) et vous pouvez vous lancer!



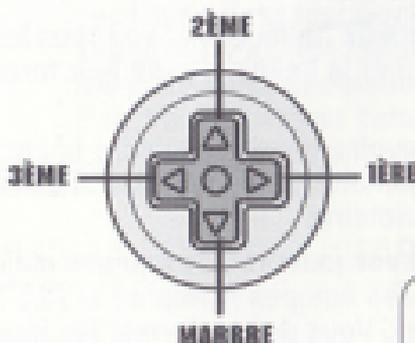
Emulation64.fr

Navigation dans les menus



COMMANDES PAR DEFAUT

Commandes du diamant

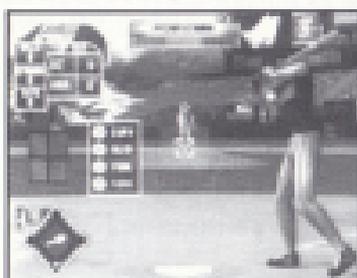


QUELQUES
CONSEILS DE JEU
SUPPLÉMENTAIRES
FOURNIS PAR
BEREK JETER



A la batte

PENDANT LA SÉLECTION DU LANCER



Pendant la sélection du lancer, vous pouvez vous entraîner à effectuer des frappes, choisir entre les frappes puissantes ou les frappes de contact et, ce qui est peut-être l'aspect le plus important, essayer de deviner le type de lancer et la position choisie par l'équipe

adverse. Si vous devinez juste, vos chances de coup sûr augmentent. Vos chances de deviner le type et la position du lancer dès le départ sont faibles. Les bons batteurs devinent en général lorsqu'ils sont devant, mais pratiquement jamais lorsqu'ils sont derrière.

Deviner le type de lancer Avant de sélectionner un lancer, le batteur peut essayer de deviner le lancer qui va être effectué en maintenant le **BOUTON Z** enfoncé et en appuyant sur le **BOUTON C** correspondant à un lancer particulier. Vous pouvez éviter de deviner le type de lancer en appuyant sur le **BOUTON A** au lieu de l'un des **BOUTONS C**.

Deviner la position d'un lancer Lorsque vous avez deviné le type de lancer ou que vous l'avez évité, vous pouvez également essayer de deviner sa position en appuyant sur l'un des **BOUTONS C** tout en maintenant le **BOUTON Z** enfoncé.



PENDANT LA PRÉPARATION DU LANCER

MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE	Déplacer la cible du batteur
BOUTON B ENFONCÉ + Direction du stick	Déplacer la cible pour diriger la frappe
BOUTON A	Frappe (appuyez sur le BOUTON A pour vérifier la frappe)
BOUTON B	Permuter entre frappe puissante/de contact

BOUTON C ▼	Amorti
Maintenir le BOUTON C ▼ enfoncé + Appuyer sur C ◀	Augmenter la puissance de l'amorti*
Maintenir le BOUTON C ▼ enfoncé + Appuyer sur le BOUTON A	Slash bunt (le joueur doit être en train d'amortir)
BOUTON L (Maintenir enfoncé pour voler)	Prendre du lead (tous les coureurs)
BOUTON R	Tous les coureurs retournent à la base
Appuyer sur le BOUTON C pour la base sur laquelle se trouve le coureur et sur le BOUTON L ou le BOUTON Z	Voler une base
C ▲ + BOUTON L ou BOUTON Z	(Exemple: le coureur à la deuxième vole la troisième)

*Désactivé en mode débutant

Après avoir lancé Les commandes à la batte, pour courir et voler une base sont les mêmes que celles décrites ci-dessus.

"UTILISEZ L'ICÔNE DE COMMANDE À LA BATTE 3D AVEC PARCAIMONIE. N'INCLINEZ PAS TOUJOURS L'ICÔNE VERS LE HAUT CAR LA BALLE FINIRA HORS JEU. INCLINEZ-LA VERS LE HAUT LORSQUE VOUS DÉSIREZ DÉPLACER LE COUREUR OU FAIRE UNE CHANDELLE EXTÉRIEURE."



SUR LES SENTIERS

BOUTON A + Stick multidirectionnel	Glissade à gauche ou à droite
BOUTONS L + R (en même temps)	Faire hésiter tous les coureurs
Appuyer sur le BOUTON C pour la base sur laquelle se trouve le coureur et sur le BOUTON L ou le BOUTON Z pour avancer. Appuyer sur le BOUTON R (ou MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE DROITE) pour retourner.	Avancer/Retourner à une base
Exemple: C ▶ + BOUTON L ou BOUTON Z	Le joueur sur la première base avance jusqu'à la deuxième

AVANCER/RETOURNER POUR TOUS LES COUREURS

BOUTON L	Avancer
BOUTON R	Retourner

Sur le terrain

COMMANDE	SUR LE MONTICULE	JOUEURS DE CHAMP
BOUTONS C (mode simulation)	Sélectionner le lancer	
BOUTON R	Activer Pitch Aid (Aide au lancer) après sélection du lancer	
BOUTON L + BOUTONS C (Mode Arcade)	Sélectionner des lancers supplémentaires	
MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE	Diriger le lancer (avant de relâcher)	Éliminer le coureur
BOUTON A	Lancer	Attrapé en plongeant
BOUTON B	" Pitch out "	Attrapé en sautant
BOUTON C désiré + BOUTON L ou BOUTON Z	Lancer turbo	Lancer turbo
BOUTON L + BOUTON Z	Si vous appuyez pendant que la balle va vers le marbre, le receveur gardera la balle afin de tenter un pickoff.	
BOUTON C ▼		Attrapé en glissant
BOUTON A + HAUT ou BAS		Position rapprochée
BOUTON B + HAUT ou BAS, GAUCHE ou DROITE (passer d'une position à l'autre: normale, profonde, défense des lignes, double jeu, amorti, déplacée vers la gauche, déplacée vers la droite)		Position éloignée
Stick multidirectionnel	Diriger le lancer (avant de le lâcher)	Déplacer le joueur dans la direction voulue (le déplacement plus ou moins important du stick détermine la vitesse à laquelle se déplace le joueur de champ)

"TRY TO JAR THE BALL LOOSE FROM THE CATCHER ON A PLAY AT THE PLATE BY PRESSING THE A BUTTON WHEN THE RUNNER IS TWO STEPS FROM THE PLATE."



LANCER LA BALLE À UNE BASE

Appuyez sur la commande de direction vers la base voulue (**BOUTONS C**).

PROCHAINS LANCERS

Si vous appuyez sur le bouton avant que la balle ne soit attrapée, le lancer sera effectué une fois la balle attrapée, le cas échéant.

COMMENCER

À l'écran titre, appuyez sur le **BOUTON START**. L'écran principal de configuration apparaîtra alors.

Ecran principal de configuration



Voici l'écran principal de configuration. Vous trouverez les renseignements concernant les modes de jeu et les options dans les sections concernées.

Quickplay (Partie rapide) Commencez à jouer immédiatement en utilisant la configuration par défaut.

MLB Play (Match Major League Baseball)

C'est à partir de cet écran que vous pouvez choisir entre un match de démonstration (Exhibition), commencer une nouvelle saison (New Season) ou jouer des playoffs (New Playoffs). Pour continuer une saison ou une série de playoffs préalablement sauvegardée,

sélectionnez **CONTROLLER PAK** à l'écran principal de configuration.

General Manager (Entraîneur) Choisissez cette option pour modifier les listes, échanger et créer des joueurs (voir page 19 pour de plus amples détails).

Statistics (Statistiques) Voir les statistiques complètes du jeu, de l'équipe et des joueurs.

Game Options (Options de jeu) Voir la section correspondante pour une description détaillée.

Enter Cheats (Saisir les codes de triche) Si vous connaissez des codes de triche, saisissez-les de façon à modifier le jeu de façon surprenante. Utilisez la **MANETTE/LE STICK MULTIDIRECTIONNEL(LE)** pour mettre les lettres en surbrillance et appuyez sur le **BOUTON A** pour

Enter Cheats

sur **C▼** pour effacer une lettre. Lorsque vous avez saisi le code de triche, appuyez sur le **BOUTON START**.

Fonctions de sauvegarde et de chargement du Controller Pak Reportez-vous à la section Sauvegarde/Chargement à la page 23 pour de plus amples détails.

OPTIONS DE JEU

Game Mode (Mode de jeu) Choisissez entre Simulation Mode et Arcade Mode. Dans le mode Simulation, le lanceur a le choix entre 4 lancers et chaque joueur a ses propres attributs. En mode Arcade, les lanceurs disposent de 8 lancers et les joueurs ont des attributs identiques.

Game Time (Heure du match) Choisissez de commencer le match en cours de journée, la nuit ou à la tombée de la nuit.

Wind (Vent) Jouez avec le vent activé (ON) ou désactivé (OFF).

Weather (Météo) Choisissez les conditions météorologiques. Pourquoi ne pas organiser des Playoffs sous la neige?

Injuries (Blessures) Choisissez de jouer avec les blessures réalistes désactivées (OFF), pour un match seulement, en mode Saison uniquement ou Variable. Lorsque vous choisissez Variable, la durée pendant laquelle le joueur est blessé dépend du nombre de "points de blessure" qu'il a accumulés (Voir Blessures pour de plus amples détails.)

Pitch Aid (Aide au lancer) L'aide au lancer est un petit cercle blanc qui indique où le lancer est visé. Activez (ON) ou désactivez (OFF) l'aide au lancer.

REMARQUE: LORSQUE L'AIDE AU LANCER EST DÉSACTIVÉE (OFF), VOUS POUVEZ MAINTENIR LE BOUTON R ENFONCÉ APRÈS AVOIR SÉLECTIONNÉ UN LANCER POUR QUE L'AIDE AU LANCER S'AFFICHE.

Cible d'atterrissage de la balle La cible indique où la balle va atterrir. Activez (ON) ou désactivez (OFF) cet indicateur.

Fielder Control (Contrôle des joueurs de champ) Choisissez entre Manual (Manuel; vous contrôlez TOUS les joueurs), Assist (Assister; l'ordinateur fait courir les joueurs dans la bonne direction et les joueurs humains doivent lancer et attraper la balle) et Auto (Automatique; le joueur humain contrôle les lancers, l'ordinateur se chargeant du reste).

Number of Innings (Nombre de reprises) Vous pouvez choisir de 1 à 9 reprises.

REMARQUE: EN MODE SAISON, LE NOMBRE DE REPRISES CHOISI S'APPLIQUE À TOUS LES MATCHS DE LA SAISON ET LE REGLAGE NE PEUT PAS ÊTRE MODIFIÉ EN COURS DE SAISON.

Batting Camera Options (Options de caméra à la batte) Choisissez la position de caméra que vous voulez: normal, Offset (décalé), Fisheye (ultra grand angle), Raised (élevé), Zoom ou Wide (grand angle).

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

Audio/Video Options (Options audio/vidéo) Sélectionnez l'option vidéo pour ajuster (centrer) l'affichage sur votre moniteur et les options de son pour modifier la musique (Music), les effets sonores (Sfx), le volume de la foule (Crowd) et des commentaires action par action (Play by Play).

Game Controls (Commandes du jeu) Sélectionnez cette option pour voir toutes les commandes du jeu. L'écran de commandes du jeu apparaîtra et mettra en surbrillance les commandes pour une situation donnée au bas de l'écran.

Appuyez sur le **BOUTON L** ou **R** pour passer en revue les diverses situations du jeu.

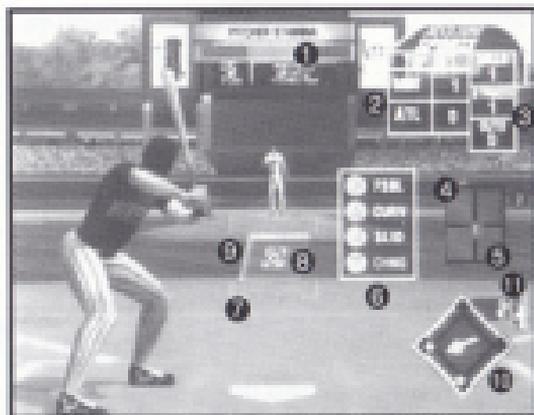
REMARQUE: DE NOMBREUSES OPTIONS SONT DISPONIBLES EN COURS DE PARTIE. APPUYEZ TOUT SIMPLEMENT SUR LE BOUTON START POUR METTRE LA PARTIE EN PAUSE ET VOIR LES OPTIONS DE PAUSE.

QUELQUES CONSEILS DE JEU SUPPLÉMENTAIRES FOURNIS PAR DEREK JETER



Affichage en cours de partie

- 1 Énergie du lanceur** Cette jauge indique l'énergie dont dispose le lanceur actuel. Lorsqu'il n'y a plus de vert, le lanceur est fatigué.
- 2 Score** La reprise actuelle et le score de chaque équipe
- 3 Décompte** Nombre actuel de balles, de strikes et d'éliminations.
- 4 Zones chaudes et froides du batteur** La zone chaude est affichée en rouge, la froide en bleu. En cours de match, ces zones peuvent changer afin de refléter les performances du batteur.
- 5 Historique des lancers** Affiche les lancers les plus récents pour le batteur actuel: rouge pour les strikes, bleu pour les balles et carrés pour les coups sûrs.
- 6 Sélecteur de lancer** Les quatre lancers qui sont la spécialité du lanceur actuel apparaissent en face du batteur, le meilleur est en surbrillance jaune. Appuyez sur la commande affichée pour sélectionner le lancer puis appuyez sur le **BOUTON A** pour lancer.



- 7 Zone de strike** Cette boîte est verte au départ, mais elle passera au rouge lorsqu'un lancer va être effectué à la limite de la zone des strikes. Lorsque le lanceur est sur le point de lancer la balle, l'endroit visé passera au rouge/costera rouge.

- ③ **Aide au lancer** Montre où le lanceur vise.
- ③ **Cible à la batte** Lorsque vous êtes à la batte, déplacez cette cible pour préparer votre frappe: faites pivoter la cible pour modifier le type de frappe et l'endroit où partira la balle.
- ③ **Radar sur le terrain** Les cercles indiquent la position des joueurs offensifs. Lorsque le coureur est sur la base, le cercle se transforme en losange.
- ③ **Vitesse/Direction du vent** La flèche indique la direction du vent et le chiffre dans la boîte indique sa vitesse en MPH (mile par heure).

Match de démonstration

Un maximum de 4 joueurs peut jouer un match de démonstration, en s'affrontant ou en affrontant l'ordinateur. Après avoir sélectionné ce mode, vous irez à l'écran de sélection de l'équipe.

SÉLECTION DE L'ÉQUIPE

Les équipes jouant à domicile apparaissent à droite, les visiteurs à gauche. Toutes les équipes sont classées dans diverses catégories offensives et défensives à partir de leurs statistiques. Ces attributs apparaissent sous le logo de chaque équipe afin de faciliter les comparaisons.

- **BOUTON L, R ou Z:** passer d'une zone à l'autre.
- **GAUCHE** ou **DROITE** avec la **MANETTE/LE STICK MULTIDIRECTIONNEL(LE):** passer d'une équipe à l'autre dans les zones en surbrillance.
- **HAUT** ou **BAS** avec la **MANETTE/LE STICK MULTIDIRECTIONNEL(LE):** se déplacer dans les attributs de l'équipe en surbrillance.
- Appuyez sur le **BOUTON A** pour sélectionner/confirmer les équipes en surbrillance.

Une fois les équipes sélectionnées, vous irez à l'écran des options avant le match. Pour commencer à jouer, mettez Play Ball (Jouer la balle) en surbrillance et appuyez sur le **BOUTON A**.

Sélection du stade

Tous les terrains des équipes majeures sont disponibles. Le stade de l'équipe à domicile est le stade par défaut, mais vous pouvez aussi faire jouer les Diamondbacks chez les Big Green Monsters si vous le voulez.

- **HAUT** ou **BAS** avec la **MANETTE/LE STICK MULTIDIRECTIONNEL(LE)** pour aller au stade d'une équipe.
- Appuyez sur **C ▼** pour voir le stade dans son ensemble.
- Appuyez sur le **BOUTON A** pour confirmer/sélectionner le stade actuel.

Changements de formation

Sélectionnez Lineup Changes (Changements de formation) pour changer la formation de l'équipe avant que le match ne commence. Cette option est disponible en mode Exhibition (Démonstration), Season (Saison) et Playoffs. Les formations par défaut des équipes sélectionnées apparaissent alors, ou les formations préalablement sauvegardées dans le mode General Manager (entraîneur). La formation repasse automatiquement à la formation par défaut après le match. Les changements permanents de formation ne peuvent être effectués que dans le mode General Manager.

- Appuyez vers la **GAUCHE** ou la **DROITE** à l'aide de la **MANETTE/DU STICK MULTIDIRECTIONNEL(LE)** pour mettre une option de changement de formation en surbrillance et sur le **BOUTON A** pour la sélectionner.

ORDRE À LA BATTE

Sélectionnez Batting Order (Ordre à la batte) pour modifier l'ordre à la batte de l'équipe actuelle. Cet ordre ne peut pas être changé une fois le match commencé.

- Appuyez vers le **HAUT** ou le **BAS** à l'aide de la **MANETTE/DU STICK MULTIDIRECTIONNEL(LE)** pour mettre un batteur en surbrillance.
- Appuyez vers la **GAUCHE** ou la **DROITE** à l'aide de la **MANETTE/DU STICK MULTIDIRECTIONNEL(LE)** pour voir les statistiques du joueur.
- Appuyez sur le **BOUTON A** pour sélectionner le batteur en surbrillance.
- Répétez cette procédure pour sélectionner le batteur qui doit prendre la place du premier batteur sélectionné.
- Appuyez sur le **BOUTON A** pour procéder au changement ou sur **C ▼** pour annuler le changement.
- Appuyez sur le **BOUTON B** pour retourner aux options de formation.

"UTILISEZ LA VITESSE DE LANCER DE FAÇON EFFICACE. ALTERNÉZ LES LANCERS TRÈS RAPIDES ET TRÈS LENTS POUR QUE LES BATTEURS CHERCHENT À DEVINER."



Substitute Player (Remplacer un joueur)

Choisissez un joueur (bullpen ou remplaçants) pour prendre la place d'un joueur, il aura la même position sur le terrain et le même ordre à la batte. Les joueurs remplacés avant un match apparaîtront dans le "bullpen" ou sur le banc et pourront jouer. Si vous remplacez un joueur en cours de match, ce joueur sera éliminé (vous ne pourrez plus le choisir).

- Appuyez vers le **HAUT** ou le **BAS** à l'aide de la **MANETTE/DU STICK MULTIDIRECTIONNEL(LE)** pour mettre un joueur en surbrillance.

- Appuyez sur le **BOUTON A** pour le sélectionner.
- Répétez cette procédure pour sélectionner le joueur que vous souhaitez faire jouer.
- Appuyez sur le **BOUTON A** pour effectuer le remplacement. Répétez cette opération jusqu'à ce que la formation vous convienne.

Swap Positions (Intervertir les positions) Utilisez cette option afin d'intervertir les positions des joueurs (par exemple, faire jouer le joueur de champ gauche en première base). Les joueurs conservent leur position dans l'ordre à la batte.

REMARQUE: VOUS NE POUVEZ PAS INTERVERTIR LA POSITION DU LANCEUR.

- Les commandes sont similaires à celles de l'ordre à la batte et du remplacement des joueurs.

Switch Teams (Changer d'équipe) Pour effectuer des changements dans l'équipe adverse.

OPTIONS

Choix de l'équipe

Après avoir sélectionné Play Ball (Jouer la balle) en mode Exhibition (Démonstration), Season (Saison) ou Playoffs, vous irez à l'écran de sélection de l'équipe. Des manettes de couleur apparaîtront au centre de l'écran, placez une manette sous le logo de l'équipe que vous souhaitez contrôler.

REMARQUE: TOUS LES JOUEURS HUMAINS PEUVENT JOUER DANS LA MÊME ÉQUIPE, AUQUEL CAS, L'ORDINATEUR CONTRÔLERA L'ÉQUIPE ADVERSE.

- Appuyez vers la **GAUCHE** ou la **DROITE** à l'aide de la **MANETTE/DU STICK MULTIDIRECTIONNEL(LE)** afin de placer votre manette sous le logo de l'équipe dans laquelle vous souhaitez jouer.
- Appuyez vers le **HAUT** ou le **BAS** à l'aide de la **MANETTE/DU STICK MULTIDIRECTIONNEL(LE)** pour choisir le niveau de compétence de chaque joueur: Rookie (Novice), Veteran et All-Star.
- Lorsque tous les joueurs humains ont choisi une équipe et un niveau de compétence, appuyez sur le **BOUTON A** ou le **BOUTON START**.

CONTRÔLE EN ATTAQUE/DÉFENSE

Une fois votre équipe choisie, vous pouvez sélectionner les joueurs de cette équipe que vous souhaitez contrôler en attaque/défense et les joueurs qui seront contrôlés par l'ordinateur. Deux joueurs différents peuvent contrôler le même membre de l'équipe, l'un à l'attaque, l'autre en défense. Par exemple, si deux joueurs choisissent les Yankees, l'un peut

Jeter sur le marbre et l'autre dans le champ. Le contrôle par défaut est distribué de la façon la plus juste possible selon le nombre de joueurs humains de l'équipe.

- Appuyez vers le **HAUT** ou le **BAS** à l'aide de la **MANETTE/DU STICK MULTIDIRECTIONNEL(LE)** pour mettre en surbrillance un joueur de la formation.
- Appuyez vers la **GAUCHE** ou la **DROITE** à l'aide de la **MANETTE/DU STICK MULTIDIRECTIONNEL(LE)** pour placer la surbrillance sur **OFFENSE** (Attaque) ou **DEFENSE**.
- Appuyez sur **C▼** pour que la position en surbrillance soit affectée à des joueurs ou à l'ordinateur.
- Appuyez sur **C◀** pour une position d'attaque, et sur **C▶** pour une position de défense.

Appuyez sur les **BOUTONS L, R** ou **Z** pour commuter entre **HOME (DOMICILE)** et **AWAY (EXTERIEUR)**.

Votre configuration est terminée, il est temps de commencer à jouer!
Appuyez sur le **BOUTON A** ou le **BOUTON START** et allez sur le terrain!

Options de pause

Appuyez sur le **BOUTON START** pour faire apparaître le menu Pause Options (Options de pause). Les options de pause sont disponibles à tout moment pendant un match. C'est à partir de là que vous dirigez votre équipe.

De nombreuses options de pause étant similaires à celles que vous avez déjà vues, nous ne les détaillerons pas ici. Vérifiez quand même la fonction Instant Replay (Retour sur action instantané) du menu Pause.

Instant Replay (Retour sur action instantané) Cette nouvelle option vous permet de revoir l'action sous des angles différents, à des vitesses différentes et à des degrés de zoom divers. Utilisez le **STICK MULTIDIRECTIONNEL** pour déplacer la caméra, puis suivez les commandes à l'écran pour contrôler le retour sur action.

CHANGEMENT DE FORMATION ET " BULLPEN "

La bonne gestion des joueurs est l'un des aspects les plus importants du baseball. Le " bullpen " peut être géré de quatre façons différentes. L'obtention du trophée du World Series dépend essentiellement de la façon dont vous gérez vos joueurs.

Warm up pitcher (Faire s'échauffer un lanceur) Sortez le joueur du banc et placez-le dans le " bullpen ". Les lanceurs ont un temps d'échauffement idéal (affiché par le compteur sur l'écran d'échauffement). Evitez les blessures et les reprises sans résultat en donnant le temps à votre joueur de s'échauffer.

Bench-Mound (Banc-marbre) Placer un lanceur directement sur le marbre sans échauffement. Cette option doit être utilisée avec précaution car la performance du lanceur risque d'être médiocre et il a de fortes chances de se blesser.

Pen-Mound (Bullpen-Marbre) Utilisez cette option pour retirer un lanceur échauffé du bullpen et le placer sur le marbre.

Remove (Supprimer) Utilisez cette option pour supprimer un lanceur du "bullpen" et le remettre sur le banc.

SAISON

Vous commencez votre quête avec le Spring Training; à ce stade de la compétition, tout le monde part à chances égales. Formez une équipe puis guidez-la pendant toute la saison (vous pouvez diriger jusqu'à 4 équipes!) jusqu'au match All-Star. Si vous parvenez à atteindre la fin de la saison, vous verrez qui méritera le trophée du meilleur lanceur (Cy Young award), le titre de meilleur joueur de la ligue (the league's MVP) et celui de meilleur défenseur par position (Golden Glove), ou qui sera au contraire relégué au fin fond du classement. Si vous avez bien dirigé votre équipe et qu'elle n'a pas été décimée par les blessures, si vous êtes un entraîneur talentueux, si vos joueurs viennent jouer tous les jours, vous atteindrez peut-être les Playoffs. Et si vous vous débrouillez bien, il y aura enfin le World Series et c'est là que les choses sérieuses commencent...

Organisation de la nouvelle saison

Après avoir choisi New Season (Nouvelle saison) au menu MLB Play (Match Major League Baseball), vous devez organiser la saison nouvelle.

Season Length (Durée de la saison) Choisissez de jouer une saison composée de 13/15 (American League/National League) ou 26/30 matchs contre vos rivaux de la ligue, un calendrier de 87 matchs (3 maths contre chacune des 29 autres équipes), la saison MLB 1999 composée de 162 rencontres entre équipes de ligues différentes ou une saison traditionnelle de 162 matchs contre vos rivaux de la ligue uniquement. Les calendriers de 87 et 162 matchs comprennent un concours de home run et un match All-Star en milieu de saison.

Number of Innings (Nombre de reprises) Définissez le nombre de reprises que comporteront tous les matchs de la saison. Cette option ne peut pas être modifiée une fois que la saison a commencé.

Game Mode (Mode de jeu) Choisissez le mode Simulation (contrôle détaillé) ou Arcade (plus rapide).

Weather (Météo) Activez (ON) cette option pour avoir une météo variable tout au long de la saison (retards dus à la pluie ou même la neige) ou désactivez-la complètement (OFF)

Injuries (Blessures) Choisissez de jouer avec les blessures désactivées (OFF), il n'y aura donc pas de blessure; 1 match (1 game), les joueurs blessés ne manqueront qu'un match; ou variable (les joueurs blessés le restent jusqu'à ce qu'ils guérissent).

Spring Training (Entraînement de printemps)

Activez (ON) ou désactivez (OFF) le mode Spring Training. Lorsque ce mode est désactivé, la saison commence immédiatement. Lorsqu'il est activé, vous devez préparer la saison. (Pour de plus amples détails, reportez-vous à Spring Training, page 18).

QUELQUES CONSEILS DE JEU SUPPLÉMENTAIRES FOURNIS PAR BEREK JETER



Select Teams (Sélectionner les équipes)



Une fois la configuration de la saison nouvelle terminée, vous devrez sélectionner un maximum de 4 équipes que vous contrôlerez pendant la saison. Les équipes font l'objet d'un classement selon divers critères importants, alors vérifiez leur place dans le classement avant d'effectuer votre choix et ne vous contentez pas de choisir une équipe parce que son logo a l'air cool!

- Appuyez vers la **GAUCHE** ou la **DROITE** à l'aide de la **MANETTE/DU STICK MULTIDIRECTIONNEL(LE)** pour mettre une équipe en surbrillance (classées par ordre alphabétique dans les ligues).
- Appuyez vers le **HAUT** ou le **BAS** à l'aide de la **MANETTE/DU STICK MULTIDIRECTIONNEL(LE)** pour passer d'un attribut à l'autre.
- Appuyez sur le **BOUTON A** pour sélectionner les équipes (**BOUTON C** pour annuler la sélection.)
- Appuyez sur **START** pour sortir du menu une fois la sélection terminée.

Classement de la saison/Options

Cet écran vous permet de prendre connaissance de votre place dans le classement (ainsi que de nombreuses autres données comme les matchs joués de jour ou de nuit, sur l'herbe ou le turf, etc.) et d'accéder aux options de la saison.

Schedule (Play) (Calendrier des matchs) Pour jouer le match suivant/consulter le calendrier des matchs/les

Simulating Games (Simuler des matchs) Lorsque vous sélectionnez Schedule (Play) (Calendrier) du menu Season (Saison), vous pouvez simuler ou participer à n'importe quel match ou à tous les matchs de la saison. Les simulations sont calculées d'après une date, donc TOUS les matchs de TOUTES les équipes seront simulés jusqu'à la date choisie.

- Appuyez vers le haut ou le bas à l'aide de la **MANETTE/DU STICK MULTIDIRECTIONNEL(LE)** pour passer en revue les matchs d'une journée.
- Appuyez vers la **GAUCHE** ou la **DROITE** à l'aide de la **MANETTE/DU STICK MULTIDIRECTIONNEL(LE)** pour faire défiler le calendrier jour après jour. Appuyez sur les **BOUTONS L, R** ou **Z** pour faire défiler semaine par semaine.
- Appuyez sur le **BOUTON A** ou le **BOUTON START** pour jouer le match qui suit sur le calendrier.
- Appuyez sur le **BOUTON C▼** pour simuler les matchs jusqu'à la date mise en surbrillance.
- Appuyez sur le **BOUTON C►** pour simuler tous les matchs du jour en surbrillance.

Season GM (Entraîneur) Accéder aux options General Manager (Entraîneur) (voir page 20).

League Standings (Classements de ligue) Afficher les classements de ligue actuels.

Statistics (Statistiques) Voir la section Statistiques pour plus de détails.

View Schedules (Afficher calendriers) Afficher le calendrier de toutes les équipes.

Save (Sauvegarder) Accéder au Controller Pak.

Exit (Quitter) Revenir au menu principal.

Statistiques

League Leaders (Leaders de la ligue) Pour afficher les leaders de la ligue dans diverses catégories d'attaque et de défense.

Daily Home Runs (Home runs courants) Pour savoir qui a effectué des Home runs au cours de la saison terminée.

Player Statistics (Statistiques des joueurs) Pour afficher les statistiques complètes des joueurs.

Team Statistics (Statistiques de l'équipe) Pour afficher les statistiques des équipes.

All-Star Voting (Vote pour les joueurs All-Star) Pour connaître les noms des joueurs qui sont en tête dans les votes.

Entraînement de printemps™

Examinons l'entraînement de printemps plus en détails (si cela ne vous intéresse pas, passez à la section suivante).

Principes de base Les équipes disputent plusieurs matchs d'entraînement en interligue en fonction de la longueur de la saison d'entraînement que vous avez sélectionnée. Au cours de l'entraînement de printemps, vous pouvez engager des joueurs du club de formation, échanger des joueurs, en éliminer et engager des joueurs indépendants. Toutes ces opérations sont effectuées grâce au mode General Manager (Entraîneur) (voir page 20 pour de plus amples détails).

Free agent pool (Pool des joueurs indépendants) Un joueur renvoyé par n'importe quelle équipe lors de l'entraînement de printemps rejoint le pool des joueurs indépendants, il est alors disponible pour N'IMPORTE QUELLE équipe.

Stats (Statistiques) Les statistiques obtenues avant la saison seront remises à zéro lorsque la saison commencera.

Farm System Roster (Liste du système de formation) Comprend en général 10 joueurs.

Le match All-Star™

Lorsque vous arrivez à la moitié du calendrier d'une saison comprenant 87 ou 162 matchs, vous pourrez diriger l'équipe All-Star National ou American League. Les listes All-Star sont déterminées en sélectionnant les meilleurs joueurs à chaque position de chaque ligue.

Home Run Derby Voir Concours de home run page 20 pour de plus amples détails.

PLAYOFFS

Lors d'une saison, les équipes qui disputent les playoffs sont choisies d'après le classement de la saison.

New Playoffs (Nouveaux playoffs)

La saison est longue alors si vous souhaitez vivre dès maintenant le suspense de l'après-saison, essayez cette option et lancez-vous! Un maximum de huit équipes peut s'affronter dans une partie New Playoff.

Division Au cours du premier tour, 4 équipes de chaque ligue (les trois leaders de la division plus une autre équipe) s'affrontent dans une série de 5 matchs. Les deux tours suivants comportent 7 matchs chacun.

Championship (Championnat) Si vous triomphez, vous passez au League Championship (championnat de la ligue), deux équipes de chaque ligue s'affrontent dans 7 matchs.

World Series Une seule manche comportant 7 matchs entre le champion de la ligue AL (American League) et celui de la ligue NL (National League) afin de remporter le titre le plus prisé du base-ball.

CONFIGURATION DE NEW PLAYOFFS (NOUVEAUX PLAYOFFS)

Playoff Level (Niveau de playoffs) Choisissez de commencer au niveau Division, Championship (Championnat) ou World Series.

Team Select (Sélection de l'équipe) Choisissez vos équipes ou laissez l'ordinateur s'en charger pour vous.

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

Number of Innings (Nombre de reprises) Choisissez des matchs de playoff comportant de 1 à 9 reprises.

REMARQUE: CES OPTIONS NE PEUVENT PAS ÊTRE MODIFIÉES UNE FOIS QUE LES PLAYOFFS ONT COMMENCÉ.

SÉLECTION DES ÉQUIPES DES PLAYOFFS

Si vous avez décidé de choisir vos équipes de playoff, vous irez à l'écran de sélection de l'équipe, à partir duquel vous pouvez sélectionner le nombre d'équipes approprié au niveau de playoffs choisi. Si vous ne voulez faire qu'une sélection partielle, appuyez sur le **BOUTON START** lorsque vous avez choisi toutes les équipes qui vous intéressent et l'ordinateur se chargera du reste.

- Appuyez vers le **HAUT** ou le **BAS** à l'aide de la **MANETTE/DU STICK MULTIDIRECTIONNEL(LE)** pour afficher les attributs des équipes.
- Appuyez vers la **GAUCHE** ou la **DROITE** à l'aide de la **MANETTE/DU STICK MULTIDIRECTIONNEL(LE)** pour passer d'une équipe à l'ordre.
- Appuyez sur le **BOUTON A** pour sélectionner une équipe en surbrillance.
- **C▼** annule la dernière équipe AL (American League) sélectionnée, **C◀** annule la dernière équipe NL sélectionnée.
- Appuyez sur le **BOUTON START** pour valider.

Vous verrez ensuite s'afficher un menu comportant les options suivantes:

- Playoff Ladder (Echelle des Playoffs)
- Save (Sauvegarder)
- Statistics (Statistiques)
- Exit (Quitter)

Les équipes AL (American League) apparaissent à gauche sur l'échelle des playoffs et les équipes NL (National League) à droite.

- Appuyez vers la **GAUCHE** ou la **DROITE** à l'aide de la **MANETTE/DU STICK MULTIDIRECTIONNEL(LE)** pour afficher les équipes disputant les playoffs.
- Appuyez sur le **BOUTON A** pour disputer le match en surbrillance.
- Appuyez sur le **BOUTON C▼** pour simuler le match en surbrillance.

Les options d'avant le match de Playoff sont identiques à celles du mode Démonstration.

CONCOURS DE HOME RUN™

Un maximum de quatre joueurs humains (contrôlant jusqu'à 8 joueurs sur le terrain) s'affronte pour le titre de roi des coups de circuit au cours de cette compétition classique de mi-saison (disponible en mode séparé et au sein du mode Season). Le concours de home run comprend des manches éliminatoires qui permettent de couronner le meilleur batteur. Le nombre de manches dépend du nombre de joueurs prenant part au concours. Chaque joueur sélectionne au moins un batteur parmi les listes disponibles des joueurs. Chaque batteur peut recevoir un nombre illimité de lancers, mais tous les lancers donnant lieu à une frappe sans coup de circuit sont éliminatoires. Le gagnant du concours est le joueur ayant le plus de coups de circuit lors de la manche finale. La distance compte aussi.

Configuration du concours de home run

Sélectionnez tout d'abord le nombre de joueurs. Définissez ensuite le nombre d'éliminations par manche et par batteur, de 5 à 20.

SÉLECTION DES PARTICIPANTS AU CONCOURS

Pour accéder à l'écran Player Select (Sélection du joueur), appuyez sur le **BOUTON A** lorsque la surbrillance est sur l'un des 8 emplacements. A l'écran de sélection du joueur,

- Appuyez sur le **BOUTON L, R** ou **Z** pour passer les équipes en revue.
- Appuyez vers le **HAUT** ou le **BAS** à l'aide de la **MANETTE/DU STICK MULTIDIRECTIONNEL(LE)** pour faire défiler les joueurs.
- Appuyez sur le **BOUTON A** pour sélectionner un joueur.

REMARQUE: APPUYEZ SUR LE BOUTON L, R OU Z À L'ÉCRAN HOMERUN DERBY POUR PERMUTER LE CONTRÔLE D'UN BATTEUR DE CONCOURS ENTRE VOUS ET L'ORDINATEUR.

ENTRAINEUR

C'est ici que vous modifiez vos équipes. Les changements effectués ici sont disponibles en mode Spring Training (Entraînement de printemps), Exhibition (Démonstration), Home Run Derby (Concours de home run), New Playoff (Nouveaux playoffs) et New Season (Nouvelle saison). Le mode General Manager est aussi disponible en cours de saison mais n'oubliez pas que les changements ne seront valides que pour la saison actuelle.



Roster Moves (Listes)

Pour les entraîneurs qui n'ont pas de temps à perdre: c'est ici que vous engagez les joueurs indépendants, licenciez des joueurs, placez des joueurs sur la liste des blessés (et que vous les sortez de cette liste), appelez des joueurs des équipes mineures et les envoyez dans ces mêmes équipes. C'est le seul écran

où vous avez le droit d'avoir plus de 25 joueurs. Amusez-vous bien.

TRADE PLAYERS (ECHANGER DES JOUEURS)

Chaque équipe doit disposer du nombre et du type requis de joueurs sur les listes, selon la ligue à laquelle elle appartient. Les échanges qui n'obéissent pas à ces règles ne sont pas permis. Le joueur échangé joue à la même position que le joueur qu'il remplace s'il joue normalement à cette position, sinon, le joueur suivant ayant cette position prend la place du joueur qui est parti. Les joueurs du système de formation doivent être promus sur la liste des équipes majeures avant de pouvoir être échangés.

- Appuyez sur les **BOUTONS L, R** ou **Z** pour permuter entre les zones des équipes et l'écran d'échange proposé.
- Appuyez vers la **GAUCHE** ou la **DROITE** à l'aide de la **MANETTE/DU STICK MULTIDIRECTIONNEL(LE)** pour changer d'équipe dans la zone en surbrillance.
- Appuyez vers le **HAUT** ou le **BAS** à l'aide de la **MANETTE/DU STICK MULTIDIRECTIONNEL(LE)** pour déplacer la surbrillance des joueurs.
- Appuyez sur le **BOUTON A** pour sélectionner/désélectionner les joueurs en surbrillance.
- Appuyez sur le **BOUTON C ▼** pour passer de l'ordre alphabétique à la position des joueurs.
- Après avoir sélectionné les joueurs à échanger, mettez Proposed Trade (Echange proposé) en surbrillance et appuyez sur le **BOUTON A**.

Vous passerez alors à l'écran Proposed Trade. Mettez l'option désirée en surbrillance et appuyez sur le **BOUTON A**.

- Appuyez sur **START** pour retourner au menu Roster Moves (Listes).

"DANS ROSTER MOVES (LISTES), VOUS TROUVEREZ DES EMBLEMES VIDES VOUS PERMETTANT D'EFFECTUER DES ECHANGES MULTIPLES. CHAQUE EQUIPE DOIT AVOIR 25 JOUEURS LORSQU'ELLE QUITTE LA ZONE ROSTER MOVES. LES JOUEURS DE VOS EQUIPES DONT LE NOM EST SUIVI D'UNE ETOILE SERONT SUPPRIMES (D'ABORD DANS LE SYSTEME DE FORMATION, PUIS DANS LA LISTE DES BLESSES ET ENFIN DANS LA LISTE DES JOUEURS INDEPENDANTS) LORSQUE VOUS QUITTEZ LA ZONE ROSTER MOVES."



ECHANGER PLUSIEURS JOUEURS

Vous pouvez échanger jusqu'à 3 joueurs contre un seul, à condition que vous conserviez une liste complète de joueurs en position.

Pour échanger plusieurs joueurs contre un seul, mettez en surbrillance les joueurs voulus en suivant la procédure décrite ci-dessus et appuyez sur le **BOUTON A** à chaque fois.

REMARQUE: L'ORDINATEUR NE VOUS LAISSERA PAS PROCÉDER À UN ÉCHANGE COMPLÈTEMENT ABRACADABRANT.

FREE AGENTS (JOUEURS INDÉPENDANTS)

Plutôt que d'échanger des joueurs, vous voudrez peut-être en engager un de votre pool de joueurs indépendants; vous pouvez aussi y envoyer un joueur remplaçant trop bien payé.

REMARQUES: C'EST ICI QU'APPARAÎTRONT D'ABORD LES JOUEURS CRÉÉS. LES JOUEURS INDÉPENDANTS SONT CLASSÉS SELON LEUR NOTE (REPRÉSENTÉE PAR UNE LETTRE). LES COMMANDES SONT SIMILAIRES À CELLES UTILISÉES POUR L'ÉCHANGE DES JOUEURS.

DISABLED LIST (LISTE DES BLESSÉS)

Placez vos joueurs blessés sur cette liste et sortez-en les joueurs guéris. Les joueurs blessés n'ont pas besoin d'être placés sur la liste pour récupérer mais, si vous ne le faites pas, leur guérison sera plus lente. De plus, le fait d'avoir un joueur sur la liste des blessés libère une place sur votre liste de joueurs et vous pouvez alors la remplir grâce à un joueur indépendant ou un joueur de votre liste appartenant au système de formation. La liste des blessés comprend le nom des joueurs, leur blessure, le nombre de jours avant leur guérison et leur disponibilité pour sortir de la liste. Le temps de guérison dépend du type de blessure et des réglages choisis dans l'option Injury (Blessure).

RESET ROSTERS (RÉINITIALISER LES LISTES)

Cette option vous permet de réinitialiser les listes et de revenir à leur configuration par défaut.

FARM SYSTEM (SYSTÈME DE FORMATION)

Cette option vous permet d'accéder à votre liste du système de formation. Cette liste joue un rôle crucial lorsque des joueurs clés sont blessés. Les joueurs de liste du système de formation ne sont **PAS** disponibles pour les échanges (vous devez d'abord les promouvoir pour les rendre disponibles). Les commandes sont similaires à celles utilisées pour l'échange des joueurs.

Créer un joueur

Une fois que cette option a été sélectionnée, cet écran apparaîtra et vous proposera quatre menus au bas de l'écran, ainsi qu'une liste des joueurs créés, le cas échéant. Les options du menu sont les suivantes: **Créer un joueur**, **Editer un joueur**, **Supprimer un joueur** et **Quitter**.



CREATE PLAYER (CRÉER UN JOUEUR)

Mettez un emplacement VIDE en surbrillance. Sélectionnez Create Player et appuyez sur le **BOUTON A**, puis mettez un emplacement vide en surbrillance et appuyez de nouveau sur le **BOUTON A**. Sélectionnez ensuite General Info (Infos générales) afin d'entrer les

renseignements concernant le joueur. Lorsqu'un joueur a été créé, vous pouvez modifier ses attributs sur l'écran du menu Create-A-Player.

General Info (Infos générales) C'est ici que vous choisissez le nom et le prénom du joueur, son numéro, sa date de naissance ainsi que d'autres caractéristiques. Appuyez sur le **BOUTON C** ◀ ou le **BOUTON C** ▶ pour permuter entre les deux zones de General Info.

POUR SAISIR LES LETTRES

- Appuyez sur le **BOUTON C** ▼ pour activer cette option (ON).
- Appuyez vers la **GAUCHE** ou la **DROITE** à l'aide de la **MANETTE/DU STICK MULTIDIRECTIONNEL(LE)** pour déplacer le curseur.
- Appuyez vers le **HAUT** ou le **BAS** à l'aide de la **MANETTE/DU STICK MULTIDIRECTIONNEL(LE)** pour passer les lettres en revue.

Ce menu vous permet de choisir la couleur de la peau et des cheveux, une moustache ou une barbe, la grosseur de la tête, la taille, le poids, la position sur le terrain, la position du batteur, le bras de lancer, les bâtes (gauche, droite ou les deux), le type de batteur (lancer, pousser ou neutre), le suivi du swing et, pour les lanceurs, le type de lancer. Vous pouvez aussi choisir des paramètres tels que le niveau à domicile et à l'extérieur; vous pouvez même choisir la hauteur des chaussettes des joueurs!

Attributes (Attributs) La position que vous donnez à un joueur détermine le nombre d'attributs à votre disposition (les lanceurs et les receveurs ont des attributs supplémentaires). Vous recevez un certain nombre de points de compétence que vous répartirez entre les divers attributs. Utilisez la barre coulissante pour augmenter ou diminuer un attribut. Les joueurs sont notés (à l'aide de lettres) dans tous les domaines importants.

Pitching attributes (Attributs de lancer) En plus des attributs standards, les lanceurs ont une note de résistance, de précision, de niveau de lancer avec la main droite ou gauche, de type de lancers effectués, de qualité et de rapidité de chaque lancer. Ces attributs utilisent des points de compétence différents.

EDIT PLAYER (EDITER UN JOUEUR)

Une fois que vous aurez créé et sauvegardé un joueur, vous voudrez peut-être le modifier à une date ultérieure. Pour cela, sélectionnez ce joueur à l'écran de sélection du joueur (Player Select). Le menu décrit ci-dessus apparaîtra alors et vous pourrez modifier tout ce que vous ^{voulez}

DELETE PLAYER (SUPPRIMER UN JOUEUR)

Cette option permet de supprimer un joueur préalablement créé.

SCOUTING REPORT (RAPPORT DES CHASSEURS DE TÊTES)

Cette option vous permet de comparer rapidement les points forts et les points faibles et de consulter toute une série de statistiques.

SET LINEUP (CHOISIR LA FORMATION)

Vous commencez à jouer avec plusieurs formations par défaut, prévues pour l'American league ou la National league. Cette option fonctionne exactement comme l'option Change Lineup (Modifier la formation) en mode Exhibition (Démonstration).

SET ROTATION (DÉFINIR LA ROTATION)

Une rotation de départ est fournie par défaut pour chaque équipe. Elle comprend cinq joueurs. Vous devrez peut-être modifier votre rotation si des lanceurs sont blessés, s'avèrent inefficaces ou si vous obtenez un nouveau venu grâce à un échange.

Swap Pitchers (Échanger les lanceurs) Les lanceurs de la rotation échangent leur place.

Substitute (Remplacer) Pour remplacer un joueur ne figurant pas sur la rotation de départ par un joueur y figurant.

Switch Teams (Changer d'équipe) Pour modifier les rotations de départ des autres équipes. Appuyez sur les **BOUTONS L, R** ou **Z** pour changer d'équipe.

REMARQUE: LA SAISON COMMENCÉE, VOS LISTES SONT LIÉES À VOTRE SAISON (UNE FOIS CELLE-CI SAUVEGARDÉE).

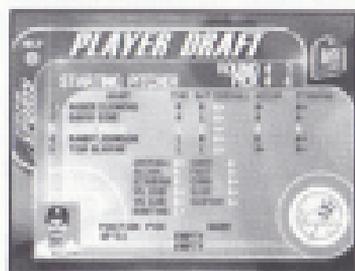
Vous ne pouvez pas charger de nouvelle liste en cours de saison. Les changements effectués dans les listes ne sont valides qu'en mode Season (Saison), vous ne pouvez pas utiliser ces listes en mode Playoffs ou Exhibition (Démonstration).

PLAYER DRAFT (RECRUTEMENT DES JOUEURS)

Cette option vous permet de redistribuer les talents dans les équipes majeures. Peut-être souhaitez-vous voir Pedro Martinez, Roger Clemens, David Wells et Kevin Brown jouer au sein de la même équipe, soutenus par des grands batteurs tels que Sammy Sosa, Ken Griffey, Jr. et Albert Belle. Eh bien, grâce à cette option, c'est possible!

Draft Setup (Organisation du recrutement)

Sélectionnez cette option pour décider des équipes pour lesquelles vous souhaitez recruter et dans quel ordre. Appuyez vers le **HAUT** ou le **BAS** à l'aide de la **MANETTE/DU STICK MULTIDIRECTIONNEL(LE)** pour mettre en surbrillance le recrutement voulu, puis appuyez vers la **GAUCHE** ou la **DROITE**



à l'aide de la **MANETTE/DU STICK MULTIDIRECTIONNEL(LE)** pour muter les réglages.

- **Player Teams (Équipes du joueur)** Choisissez de recruter pour toutes les équipes du jeu (All the teams), aucune (None) ou pour une ou plusieurs des équipes que vous contrôlez (4 au maximum).
- **Quick Draft (Recrutement rapide)** Choisissez de recruter pour un tour (1 round), aucun (None) ou tous (All).
- **Draft Order (Ordre du recrutement)** Choisissez parmi Random (Aléatoire), Fantasy Rules (Règles fantaisie: l'ordre est inversé à chaque tour) ou 1999 MLB Order (Ordre 1999 de la MLB).

Start Draft (Commencer le recrutement)

Pour commencer le recrutement des équipes sélectionnées.

Scouting Report (Rapport des chasseurs de têtes) Pour tout connaître de n'importe quel joueur sélectionné.

Review By Team (Passer l'équipe en revue) L'analyse complète de la façon dont une équipe donnée a été formée.

Review By Round (Passer les tours en revue) Pour voir le détail du recrutement par tour.

"LORSQUE VOUS RECRUTEZ UNE ÉQUIPE, ESSAYEZ DE RECRUTER DE BONS JOUEURS (DÉFENSE, DEUXIÈME BASE, TROISIÈME BASE ET RECEVEUR) DÈS LES PREMIERS TOURS. CES POSITIONS NE COMPORTENT QUE QUELQUES SUPERSTARS ET L'ORDINATEUR VA LES RECRUTER RAPIDEMENT."



BLESSURES

Les **blessures** sont attribuées selon un système de points de blessures. Les joueurs accumulent des points de blessure d'après divers facteurs dont voici quelques éléments:

Les lanceurs qui vont sur le monticule (ou qui y restent) et dont l'énergie est en dessous de 25 % courent plus de risques de se blesser. Le fait de toucher un batteur donne au lanceur le double des points de blessure du batteur atteint.

Les joueurs de champ obtiennent des points de blessure pour toute collision, y compris celles ayant lieu dans le cadre d'une attaque (le fait de glisser sur un receveur, d'être atteint par un lancer, etc.).

Lorsqu'un de vos joueurs est blessé au cours d'une saison, vous devez accéder au menu **Season GM > Roster Moves** et remplacer ce joueur (à l'aide des options **Free Agents** (Joueurs indépendants) ou **Farm System** (Système de formation)) afin de continuer la saison.

Détails supplémentaires

- Quand un joueur est blessé au cours d'un match, une fenêtre apparaîtra

vous indiquant le type de blessure immédiatement après le match: vous devrez alors remplacer ce joueur.

- Un joueur ne peut pas être blessé plus de deux fois par saison.

SAUVEGARDER ET CHARGER

Vous devez accéder à l'écran Controller Pak pour sauvegarder et charger des données ainsi que des parties préalablement sauvegardées.

REMARQUE: VOUS DEVEZ POSSÉDER UN CONTROLLER PAK POUR SAUVEGARDER ET CHARGER LES DONNÉES DU JEU.

Au moment du démarrage, vous obtiendrez un message d'avertissement si vous n'avez pas inséré de Controller Pak ou si ce dernier est plein. S'il est plein, vous ne pourrez peut-être pas sauvegarder certains fichiers et vous pouvez décider d'accéder à l'option Controller Pak de l'écran principal d'installation afin d'effacer des fichiers (Delete files) avant de faire quoi que ce soit d'autre. Vous pouvez seulement écraser une autre partie de All-Star Baseball 2000.

REMARQUE: LES PARTIES ASB 2000 UTILISENT 121 PAGES.

Vous pouvez accéder aux fichiers de votre Controller Pak à l'écran principal d'installation (option Controller Pak), après avoir terminé un match de saison ou de Playoff ou en sélectionnant Save (Sauvegarder) du menu GM (Entraîneur) (pour sauvegarder les changements de liste). Un écran apparaîtra avec la liste des fichiers sauvegardés et vous fournira les options disponibles du Controller Pak: Save (Sauvegarder), Load (Charger), Delete File (Effacer fichier) et Exit (Quitter). Toutes ces options ne seront pas toujours disponibles.

Sauvegarder

Sélectionnez un emplacement de sauvegarde. Si tous les emplacements sont pleins, le jeu vous demandera si vous souhaitez en écraser un. Sélectionnez alors **OVERWRITE** (Ecraser). Les données de playoffs et saison ne peuvent être sauvegardées qu'après un match. Toutes les données de saison sauvegardées sont liées à la saison, y compris les listes, la configuration des options, les statistiques des joueurs et les classements. Les échanges de joueurs qui n'ont pas été sauvegardés seront perdus lorsque la console sera éteinte ou réinitialisée; les listes reviendront aux listes par défaut.

Charger

Sélectionnez la partie que vous souhaitez charger et appuyez sur le **BOUTON A** ou le **BOUTON START**. Consultez le manuel d'instructions de votre Controller Pak pour savoir comment gérer la mémoire efficacement.