



TEAM  
**USA**  
BASKETBALL  
ELECTRONICARTS®





Du haut de ses 1,50 m, Lisa Ching (debout et deuxième en partant de la droite), programmeur, est née gardien de buts. Enfant, elle a beaucoup joué au ballon dans la rue et, un peu plus tard, au basket-ball quand elle a fréquenté le collège. Elle n'a toujours pas dépassé ce stade.

Avant d'entrer chez EA pour créer un jeu de basket-ball, le programmeur Jeff Lefferts (debout au milieu) n'était pas branché sports. Mais il s'est converti après avoir eu la chair de poule en regardant Magic marquer son troisième tir consécutif de la ligne des 3 points pendant les dernières secondes de All-Star.

Le programmeur Edwin Reich (debout, complètement à droite) crée des jeux depuis six ans, dont presque deux chez EA. Lorsqu'il ne s'entraîne pas au Ski Tomahawk à 360°, Ed soulève généralement la poussière sur les courts de tennis.

Paul Vernon (assis, complètement à droite), artiste graphique ambidextre, a défié tous les joueurs droitiers du NBA avec HORSE, jeu pour gauchers. Il n'y a pas encore eu preneur, le veinard.

Cynthia Hamilton (debout, deuxième en partant de la gauche), artiste graphique et mordue de basket-ball, se demande pourquoi il nous faut tous ces autres sports. Ils entravent la saison de basket-ball. Bonne question.

Légende vivante du basket-ball et artiste graphique, Julie Cressa (debout, complètement à gauche), a remporté le titre et une centaine de dollars à la compétition de lancer franc de l'EASN de cette année. La championne s'entraîne actuellement pour le marathon Treadmill de San Mateo.

Jamie Poolos (assis, complètement à gauche) est un ex-lutteur de Pennsylvanie occidentale ; c'est du moins ce que révèle son tatouage. Comment cet exploit l'a habilité à écrire pour Electronic Arts ? Le mystère reste entier.

**AVERTISSEMENT A L'INTENTION DES UTILISATEURS DE TELEVISEURS DE PROJECTION:** les images immobiles risquent d'endommager irrémédiablement le tube récepteur ou altérer le phosphore du tube cathodique (écran du téléviseur). Evitez donc d'utiliser de façon répétée ou intensive des jeux vidéo sur des téléviseurs de projection à grand écran.

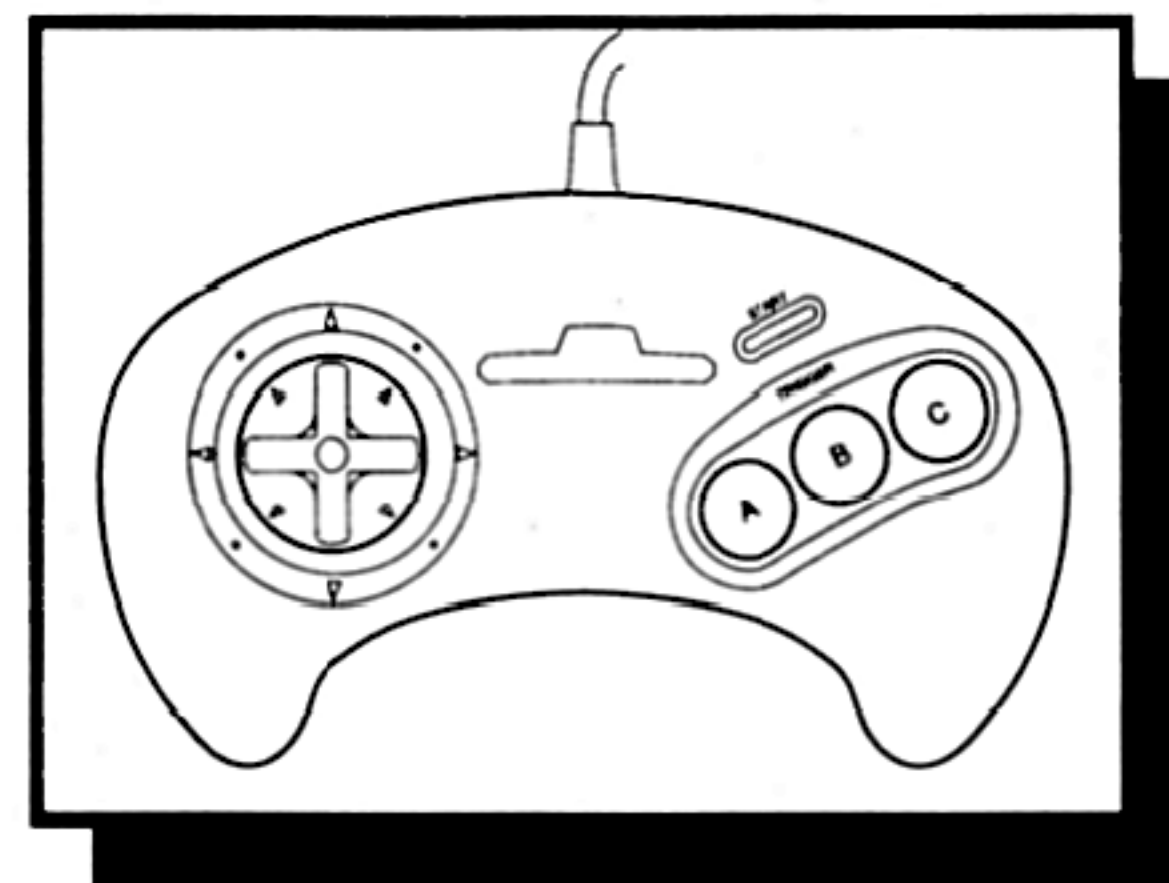
## MISE EN ROUTE DU JEU

1. Mettez le bouton de votre Sega™ Mega Drive™ sur la position OFF.

**N'insérez ou ne retirez jamais de cartouche de jeu lorsque l'ordinateur est allumé.**

2. Assurez-vous qu'une unité de contrôle est branchée sur le port libellé Control 1 de la console du Mega Drive.
3. Insérez la cartouche de jeu dans la fente du Mega Drive. Appuyez fermement pour la mettre en place.
4. Mettez le bouton sur la position ON.  
Le logo du réseau de sports d'Electronic Arts (Electronic Arts Sports Network) apparaît. (Si ce n'est pas le cas, recommencez la procédure à partir de l'étape 1.)
5. Appuyez sur **START** pour accéder à l'écran Game Options (options de jeu).

## RECAPITULATIF DES COMMANDES



Pour l'attaque et la défense, le joueur 1 dirige l'homme qui se trouve au-dessus de l'étoile blanche; le joueur 2 dirige celui au-dessus de l'étoile noire. Appuyez sur la flèche du pavé directionnel qui correspond à la direction de déplacement souhaitée. Il est possible de déplacer votre joueur en diagonale en appuyant sur deux flèches en même temps. Les boutons d'action s'utilisent comme suit:

### AVANT DE COMMENCER A JOUER START

Pour avancer à l'écran GAME OPTIONS.

Pour avancer à l'écran SELECT COUNTRY (sélection de pays).

Pour sortir des annonces.

Pour commencer à jouer.





## **Pavé-D**

Flèches HAUT/BAS: Pour parcourir les options de l'écran GAME OPTIONS.

Flèches HAUT/BAS: Pour parcourir les équipes de l'écran SELECT COUNTRY.

Flèches HAUT/BAS: Pour parcourir les joueurs de départ à l'écran PLAYER STATISTICS (statistiques des joueurs).

Flèches GAUCHE/DROITE: Pour parcourir les remplaçants à l'écran PLAYER STATISTICS.

## **A**

Pour parcourir les différents choix de chaque option à l'écran GAME OPTIONS.

Pour choisir l'équipe à l'écran SELECT COUNTRY.

Pour parcourir les écrans de commentaires.

Pour effectuer les substitutions à l'écran PLAYER STATISTICS.

## **B**

Pour parcourir les séries de statistiques de l'écran PLAYER STATISTICS.

## **C**

Pour effectuer les changements d'équipes à l'écran PLAYER STATISTICS.

## **PENDANT LE JEU: ATTAQUE START**

Interrompt le jeu. Vous envoie à l'écran INSTANT REPLAY (répétition instantanée).

## **Pavé-D**

Flèches HAUT/BAS/GAUCHE/DROITE: pour déplacer le joueur qui détient le ballon.

Flèches HAUT/BAS/GAUCHE/DROITE (lors d'une passe, avec **B** enfoncé): pour choisir le joueur qui reçoit le ballon.

## **A**

Tir en sautant (avec mouvement vers l'avant), slam ou tir de spécialité.

En actionnant brièvement et en relâchant **A**, vous simulez un tir en sautant.

## **B**

Pour faire une passe à un joueur (appuyez sur **B** et sur le pavé-D pour sélectionner le joueur et relâchez pour passer le ballon).

## **C**

Tir en sautant (sans mouvement vers l'avant).

## **PENDANT LE JEU: DEFENSE START**

Interrompt le jeu.

## **Pavé-D**

Pour déplacer le défenseur à l'étoile.

## **A**

Pour faire sauter le joueur afin d'essayer de bloquer le tir ou le rebond.





**B**

Vous donne le contrôle du joueur le plus proche du ballon (entre celui-ci et le panier).

**C**

Pour que le joueur essaie d'intercepter une passe ou de dérober le ballon lors d'un dribble.

## **EN JEU INTERROMPU: REPETITION**

### **INSTANTANEE**

#### **START**

Pour reprendre le jeu.

#### **Pavé-D**

Fleche GAUCHE & A: Rebobinage rapide.

#### **Pavé-D**

Fleche GAUCHE: Rebobinage (vitesse normale).

#### **Pavé-D**

FLECHE-DROITE & A: Avance rapide.

#### **Pavé-D**

FLECHE DROITE: Avance (vitesse normale).

#### **Pavé-D**

Relâcher: Arrêt sur image.

#### **Pavé-D**

FLECHE HAUT (plusieurs fois): Avance image par image.

#### **Pavé-D**

FLECHE BAS (plusieurs fois): Marche arrière image par image.

**C**

Temps mort (seulement pour l'équipe en possession du ballon).

## **LA ROUTE DE L'OR**

En 1891, lorsque James Naismith présenta le basket-ball à un groupe d'adolescents bagarreurs, il était à cent lieues de penser qu'en l'espace de cinq ans, les premières équipes professionnelles de basket-ball se seraient formées, ou que moins de trente ans plus tard ce sport serait connu du monde entier.

Bien que ce sport eût été pratiqué sous forme de démonstration aux Jeux olympiques de 1928 à Amsterdam, il fallut attendre Berlin en 1936 pour qu'il figure officiellement au programme des Jeux d'été. Le tournoi fut disputé à l'extérieur sur un terrain de tennis en terre battue et les Etats-Unis battirent le Canada par 19 à 8, sous une pluie battante. En 1948, après une interruption de douze ans due à la Seconde Guerre mondiale, les Jeux reprirent à Londres. Cette interruption forcée n'adoucit en rien le basket-ball et ce sport était encore joué à cette époque de façon assez brutale: au cours d'éliminatoires, un arbitre britannique reçut un coup qui le fit perdre connaissance et, lors de la bataille très serrée pour la médaille de bronze, le Brésilien da Motta perdit son short et dut battre en retraite vers les vestiaires. A Helsinki, en 1952, les Uruguayens commirent des fautes et se bagarrèrent si bien qu'ils finirent rarement un match avec plus de trois joueurs.

Dans les premières années, c'était le basket-ball américain qui donnait le ton lors des Jeux olympiques. Cependant, ce n'est qu'au cours des trois olympiades tenues entre 1960 et 1972 que les Etats-Unis mirent sur pied leurs équipes les plus performantes. En 1960, dix des membres de l'équipe devaient commencer leur carrière de stars à la NBA. Jerry Lucas et Oscar Robertson menaient l'équipe, et John Havlicek, future légende





vivante des Celtic, n'était encore que remplaçant. A Mexico, en 1968, les meilleurs joueurs de collège furent tenus à l'écart des éliminatoires pour les Jeux d'été pour diverses raisons. Parmi les absents, on comptait Lou Alcindor (Kareem Abdul Jabbar), qui soutenait le boycott des Jeux par les athlètes noirs. Les Etats-Unis mirent tout de même sur pied une équipe solide. A la fin de la première partie de la finale, les Américains avait une faible avance de trois points sur la Yougoslavie, mais lors de la deuxième manche, Jo-Jo White et Spencer Haywood furent pris d'une véritable furie de vaincre et battirent la Yougoslavie par 22 à 3. Le public mexicain, qui encourageait à grand bruit les perdants yougoslaves, fut tellement impressionné par les performances de White et de Haywood qu'il retourna sa chemise à la deuxième moitié du match.

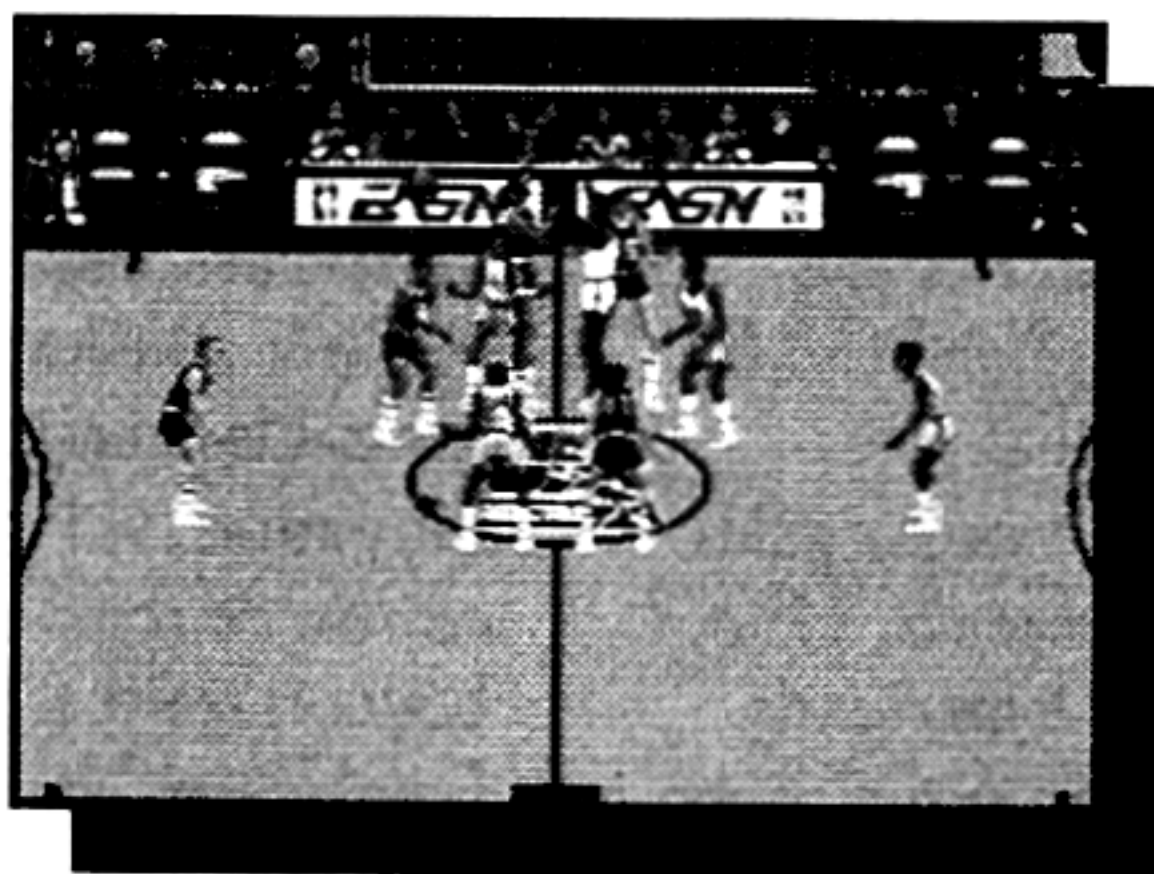
Lors de la finale des Jeux de Munich en 1972, les Etats-unis avaient remporté 62 matches olympiques d'été d'affilée. Au cours de la finale, ils se firent dépasser par les Soviétiques. Puis, à trois secondes de la fin du match, Doug Collins mit tranquillement deux lancers francs dans le panier, rapportant ainsi aux Etats-Unis le score de 50 à 49. Ces trois dernières secondes durèrent plusieurs minutes. En raison de la confusion qui régnait chez les arbitres, chronométreurs, entraîneurs et autres officiels, les Soviétiques eurent trois possibilités de remises en jeu. A la troisième tentative, Alexander Belov s'avança dans le couloir, heurta un défenseur et fit un petit saut pour marquer le panier de la victoire. Le score final était de 51 pour l'URSS à 50 pour les Etats-Unis. L'équipe américaine de basket-ball venait de perdre ses premiers Jeux olympiques d'été, et dans des circonstances qui rendaient la victoire des Soviétiques discutable. Les membres de l'équipe refusèrent la médaille d'argent de la deuxième place. Les médailles sont encore, à ce jour, soigneusement conservées à Munich, en Allemagne.

Après avoir attendu la revanche pendant quatre ans, les Etats-Unis virent leur chance d'affronter à nouveau les Soviétiques s'envoler lorsqu'une équipe yougoslave particulièrement bien inspirée mit les Russes en déroute en demi-finale. En 1980, les Etats-Unis boycottèrent les Jeux de Moscou en réponse à l'invasion de l'Afghanistan de 1979 ; ensuite, en réaction contre ce refus des Jeux par les Occidentaux, les Soviétiques boycottèrent à leur tour les Jeux de 1984 de Los Angeles. Finalement, ce n'est qu'en 1988, au bout de douze ans et de trois olympiades, que les Etats-Unis affrontèrent l'URSS en demi-finale. Et les Américains, en dépit de leur talent extraordinaire, connurent une défaite amère à l'issue d'un match très serré. Ils remportèrent la médaille de bronze, tandis que les Soviétiques parvenaient jusqu'à la médaille d'or. Abstraction faite de l'amère déception de l'équipe américaine, la victoire soviétique marqua un tournant important dans l'histoire du basket-ball: enfin, des pays autres que les Etats-Unis avaient prouvé leur légitimité sur le terrain !

Cette année, pour la première fois, ce sont des pros qui occuperont le terrain pour les Jeux d'été. La crème de la crème de la NBA a été remodelée pour former ce qui est indubitablement l'équipe la plus talentueuse de 100 ans d'histoire de basket-ball. L'équipe qui illuminera le tableau d'affichage se lancera à l'assaut du terrain espagnol, pour le tournoi international le plus passionnant jamais disputé !



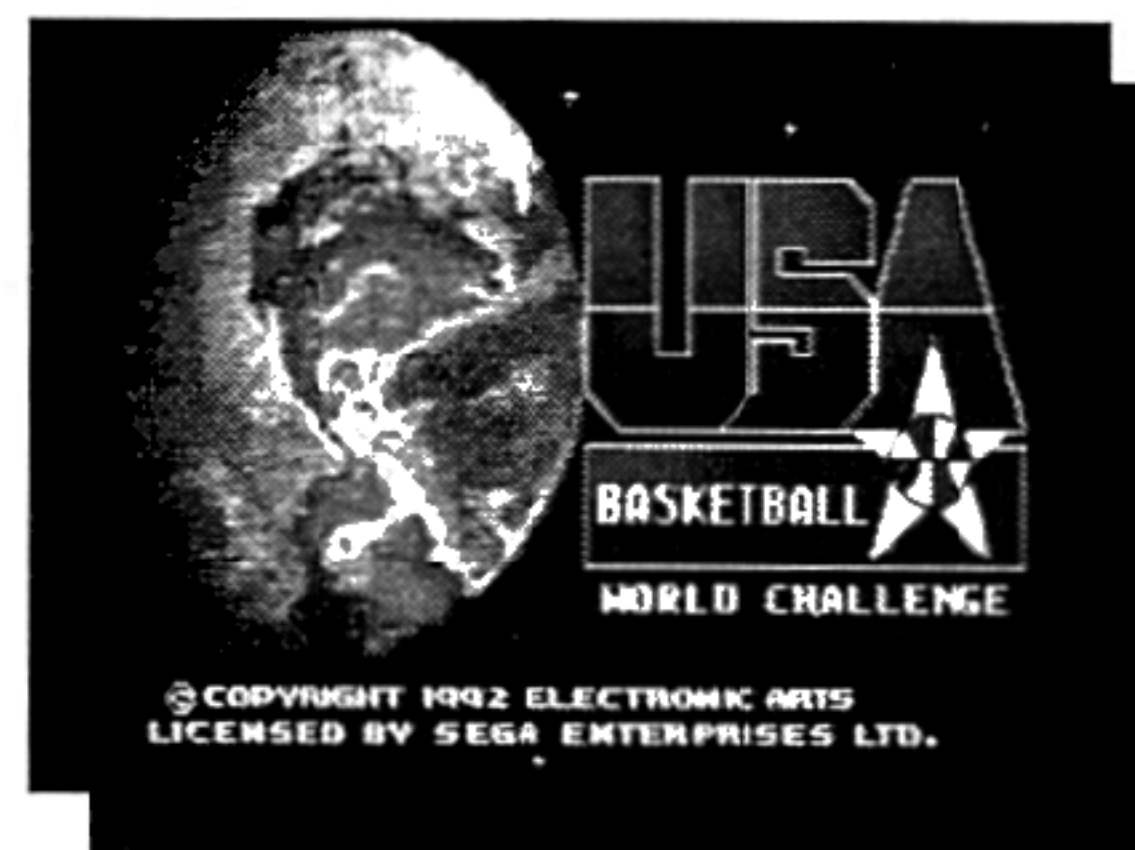




2. Insérez **Team USA™ Basketball** dans la fente du Mega Drive. Appuyez fermement pour mettre la cartouche en place, mais sans forcer.
3. Mettez le bouton de votre ordinateur sur ON.

Le logo de l'EASN™ apparaît. Si ce n'est pas le cas, recommencez la procédure à partir de l'étape 1.

4. A l'apparition de l'écran de titre de **Team USA™ Basketball**, vous pouvez regarder la liste des personnes remerciées pour leur participation à la création du jeu, et appuyer à tout moment sur **START** pour démarrer.



*Title Screen*  
*Ecran de titre*

## COUP D'ENVOI: COMMENT DEMARRER

Pour savoir comment lancer votre équipe dans la bagarre sur votre Sega Mega Drive, suivez les étapes indiquées ci-dessous.

Tout le monde sait qu'il est beaucoup plus amusant de jouer au basket-ball que de lire des choses à son sujet. En fait, lorsque vous aurez consulté les étapes numérotées des instructions de la section COUP D'ENVOI, vous en saurez probablement suffisamment pour jouer en consultant simplement la section "Récapitulatif des commandes". Bon, intéressons-nous maintenant au panier.

1. Mettez votre Mega Drive sur OFF.  
N'insérez ou ne retirez jamais de cartouche de jeu lorsque l'ordinateur est allumé. Ne prenez pas le risque d'anéantir votre cartouche. Assurez-vous qu'une unité de contrôle est branchée sur le port Control 1.

Si vous regardez défiler tous les noms des personnes qui ont collaboré au jeu, vous aurez un avant-goût de l'esprit et de l'aspect de celui-ci. Vous n'avez pas besoin d'appuyer sur des boutons. Un court match de présentation (à peine une minute) vous donnera un aperçu de ce dont il s'agit.

Si vous désirez "passer" le match de démonstration et commencer directement le jeu proprement dit, sautez le passage suivant et rendez-vous à l'étape 5.





Si vous désirez regarder la démonstration, voici ce qui suit la liste des concepteurs du jeu:

Le Mega Drive choisit **Team USA™** et All World Team à l'écran SELECT COUNTRY, présente le jeu et dirige tous les mouvements des joueurs — dunks, ballons dérobés, tirs de défense que vous recevez en pleine figure. Cette séquence vous permet d'observer quelques-uns des plus grands pros de la NBA à l'action et d'avoir une impression assez juste du rythme explosif du jeu.

- Vous pouvez quitter cette séquence de démonstration à tout moment en appuyant sur **START**. Vous êtes alors renvoyé à l'écran de titre.

Si vous regardez la démonstration jusqu'à la fin, vous reviendrez également à l'écran de titre.

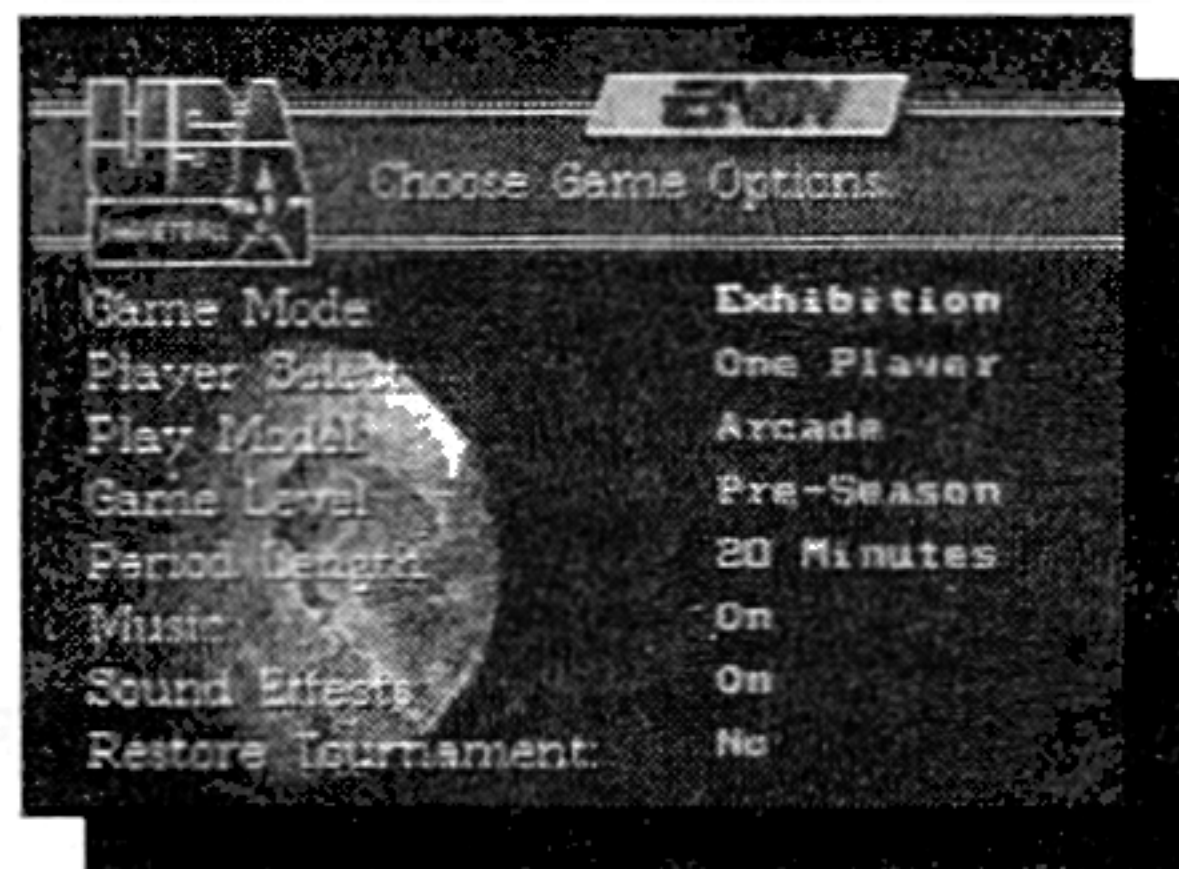
5. Appuyez deux fois sur **START** pour passer à l'écran Game Options.

## CHOIX DES OPTIONS DE JEU

L'écran Game Options vous permet de déterminer les paramètres du jeu auquel vous allez jouer.

*Game Options Screen*

*Ecran Game Options (options du jeu)*



- Flèches HAUT/BAS du **Pavé-D**: Pour déplacer la barre rouge de mise en valeur dans la liste d'options de jeu. Appuyez sur **A** pour parcourir les différents choix disponibles pour une option donnée.

Si vous souhaitez utiliser les paramètres de jeu par défaut et commencer à jouer immédiatement, vous pouvez appuyer sur **START** et passer à l'écran SELECT COUNTRY. Vous lirez le baratin sur les options de jeu une autre fois.

## OPTIONS

LES OPTIONS PAR DEFAUT SONT EN CARACTERES GRAS

### GAME MODE (MODE DE JEU)

**EXHIBITION** (démonstration): Disputez un match amical en vous opposant, avec l'équipe de votre choix, à un ami ou au Mega Drive.

**TOURNAMENT** (tournoi): Participez à un tournoi. Vous affrontez le Mega Drive. Jouez jusqu'à ce que vous soyez éliminé du tournoi — ou remportiez une médaille. *Pour obtenir de plus amples informations, consultez la section PARTICIPATION A UN TOURNOI.*

### PLAYER SELECT (SÉLECTION DES JOUEURS)

**ONE PLAYER** (un joueur): Jouez contre le Mega Drive.

L'option 1 Player est automatiquement activée lorsque vous jouez en tournoi, mais vous pouvez également sélectionner l'option 2 **PLAYER CoOp**.





**2-PLAYER CoOp (2 joueurs en coopération):** Faites équipe avec un ami. N'oubliez pas de brancher la deuxième unité de contrôle sur le port Control 2.

**2-PLAYER Vs. (2 joueurs opposés):** Affrontez un ami. N'oubliez pas de brancher la deuxième unité de contrôle sur le port Control 2 (mode Exhibition seulement).

## **PLAY MODEL (MODELE DE JEU)**

**ARCADE** (disponible uniquement en mode EXIBITION): Du basket-ball au rythme rapide. Les joueurs ne se fatiguent jamais et ne peuvent pas être exclus.

**SIMULATION:** Les joueurs se fatiguent (surveillez leur taux de FTG à l'écran Player Statistics).

**4=** Le joueur est tout à fait dispos, en pleine forme.

**3=** Le joueur s'est fatigué, mais reste fort.

**2=** Le joueur perd rapidement ses forces, son jeu se ralentit, il tend à manquer ses tirs: Remplacez-le maintenant ou vous ne tarderez pas à en faire les frais!

**1=** Le joueur est sur le point de s'effondrer: Vous avez attendu trop longtemps. Remplacez-le !

Si le match est long, vous devrez leur permettre de se reposer, sinon vous risquerez de vous faire éjecter du bâtiment par les remplaçants tout frais de votre adversaire. Par ailleurs, en mode Simulation, le Mega Drive enregistre les fautes et votre équipe pourrait bien se faire éliminer en dépassant le nombre de fautes autorisées. La simulation est automatiquement activée lorsque vous disputez un match de TOURNAMENT (tournoi).

**NOTE:** Les matches de cinq minutes du mode SIMULATION vous obligent à remplacer fréquemment les joueurs. Vous préférerez peut-être, pour les jeux de démonstration, choisir le mode ARCADE.

## **GAME LEVEL (NIVEAU DE JEU)**

**PRE-SEASON** (avant la saison): Les joueurs ne sont pas aussi

rapides ni aussi agressifs qu'ils ne le deviennent à des niveaux de jeu supérieurs. Les arbitres se montrent plus indulgents en cas de fautes. Vos adversaires ne vous entraînent pas dans un corps à corps. Ils tentent moins de tirs, essaient moins de vous dérober le ballon et rattrapent moins de rebonds. L'avant-saison représente donc le niveau adéquat pour commencer à vous entraîner pour votre course à la médaille d'or.

**REG-SEASON** (saison régulière): Ce jeu est celui des joueurs de niveau intermédiaire. Les arbitres sont vigilants et les adversaires vous mènent la vie dure.

**SHOWTIME (MOMENTS FORTS):** Le moment est venu pour les stars de faire leurs preuves. Le jeu est très dense. Son rythme s'accélère et les joueurs passent à la vitesse supérieure. L'action est acharnée et le contact des corps peut se transformer en collision de plein fouet. L'arbitre ne vous laisse rien passer. Les adversaires jouent de façon aussi impitoyable que le leur permettent leurs statistiques et leurs remplaçants. En jeu TOURNAMENT, l'option SHOWTIME est automatiquement activée.

## **PERIOD LENGTH (DURÉE DES PÉRIODES DE JEU)**

**20 MINUTES:** Vous pouvez aussi choisir une durée de 5, 10 ou 15 minutes. A la fin de deux périodes de jeu, c'est l'équipe qui a atteint le score le plus élevé qui l'emporte. En cas d'égalité, vous jouez une prolongation de cinq minutes. Les prolongations se poursuivent jusqu'à ce que l'un des deux l'emporte.

## **MUSIC (MUSIQUE)**

**ON:** Écoutez la musique entre les matches et pendant les mi-temps. Il n'y a pas de musique pendant le jeu proprement dit.

**OFF**

## **SOUND (SON)**

**ON:** Pour entendre le bruit du ballon qui rebondit sur le sol, le sifflement de l'arbitre, le crissement des baskets et l'excitation de la foule. **OFF**





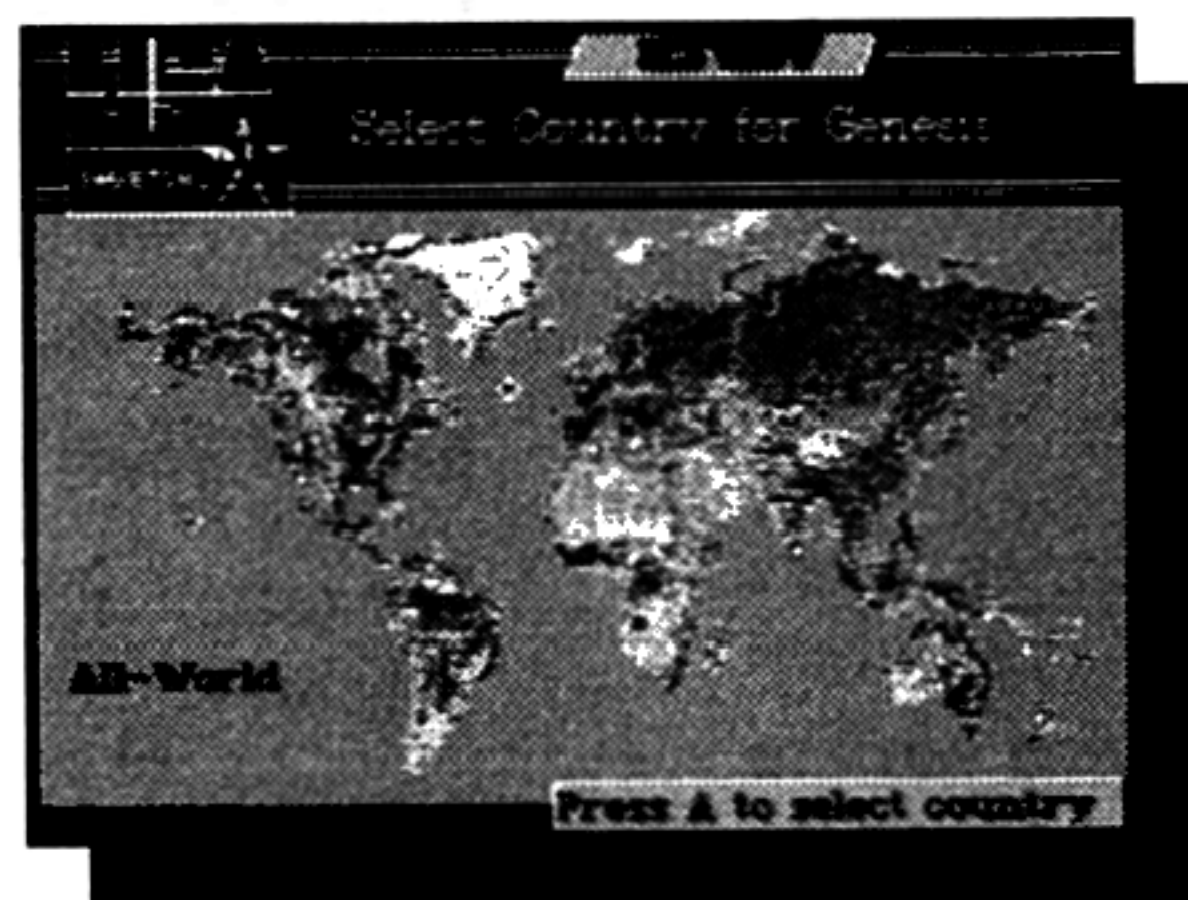
## RESTORE TOURNAMENT (RESTAURER TOURNOI) NO (NON)

YES (oui): Vous fait immédiatement accéder à l'écran ENTER PASSWORD (entrée du mot de passe). Si vous avez sauvegardé le mot de passe d'un tournoi précédent, vous pouvez taper les sept caractères correspondants pour reprendre le même tournoi au jeu où vous l'avez quitté. Rappelez-vous que les mots de passe ne sont disponibles qu'à la fin d'un jeu. Suivez les instructions à l'écran Enter Password, ou POUR JOUER LE MATCH DE TOURNOI SUIVANT.

- Une fois que vous avez réglé les options et que vous êtes prêt à jouer, appuyez sur le bouton **START**.

## CHOIX DES EQUIPES

*Sélection de pays*



- Si vous désirez jouer tout de suite et apprendre à choisir les équipes plus tard, appuyez sur **START** pour sélectionner les équipes par défaut.

Vous allez diriger l'attaque éclair de l'équipe **Team USA™** tandis que le Mega Drive dirigera la très talentueuse All World Team.

- Appuyez à nouveau sur **START** et passez à la présentation préliminaire de l'EA SPORTS NETWORK.

## CHOIX DES EQUIPES ET MATCH DE DEMONSTRATION

Pour choisir vos propres équipes pour un match hors-tournoi à l'écran **SELECT COUNTRY**:

- Appuyez sur **START** pour quitter l'écran Game Options.

Vous vous trouvez maintenant à l'écran **Select Country**.

Si vous jouez contre le Mega Drive:

- Chaque point rouge de la mappemonde représente une équipe. Servez-vous des flèches haut/bas du pavé-D pour placer le carreau blanc clignotant sur le pays de l'équipe que vous souhaitez diriger.

**NOTE:** Le point rouge qui représente l'équipe **World Team** se trouve dans l'océan Atlantique, entre l'Europe et les Etats-Unis. Pour en savoir plus sur la **World Team**, reportez-vous à la section **WORLD TEAM** de ce manuel.





- Appuyez sur **A** pour choisir votre équipe.

Lorsque vous appuyez sur **A**, l'écran Select Country apparaît pour le Mega Drive.

- Pour sélectionner une équipe pour le Mega Drive, positionnez, à l'aide des flèches haut/bas du **pavé-D**, le carreau blanc clignotant sur l'équipe que vous lui confiez. Appuyez ensuite sur **A** pour continuer en passant au premier écran EASN.

NOTE: En mode TOURNAMENT (tournoi), c'est le Mega Drive qui choisit sa propre équipe.

Si vous jouez contre un ami:

- Activez les flèches haut/bas du **pavé-D** jusqu'à ce que le carreau blanc clignotant se trouve sur le pays de l'équipe que vous souhaitez diriger.
- Appuyez sur **A** pour choisir votre équipe.

Quand vous appuyez sur **A**, l'écran Select Country apparaît pour le joueur 2.

- Laissez votre ami choisir son équipe de la même façon que vous l'avez fait. Assurez-vous que son unité de contrôle est bien branchée sur le port Control 2. Pour placer le carreau blanc clignotant sur le pays de son choix, il lui faut se servir du **pavé-D** de son unité de contrôle, et, pour choisir son équipe, appuyer sur la touche **A** de son unité de contrôle également.

Si vous jouez avec un ami contre le Mega Drive (2-Player Co-Op):

- Joueur 1: utilisez les flèches haut/bas du **pavé-D** pour placer le carreau blanc clignotant sur le pays dont vous souhaitez diriger l'équipe.

- Appuyez sur **A** pour choisir votre équipe.
- A l'aide des flèches haut/bas du **pavé-D**, placez le carreau blanc clignotant sur le pays de l'équipe que vous voulez confier au Mega Drive.
- Appuyez sur **A** pour choisir l'équipe du Mega Drive.

NOTE: En mode 2-Player Co-Op, le joueur 1 dirige le joueur à l'étoile blanche et le joueur 2 celui à l'étoile noire. Le joueur qui n'est PAS en possession du ballon peut prendre le contrôle de n'importe quel autre membre de l'équipe en appuyant sur **B**.

## L'EA SPORTS NETWORK

Une fois que vous avez appuyé sur **A** pour sélectionner l'équipe du Mega Drive ou après que votre ami a appuyé sur **A** pour sélectionner son équipe, le premier écran de l'EA Sports Network apparaît.

En gros plan et de façon très personnelle, Ron Barr, notre journaliste de l'EA Sports Network, vous présente le match et les équipes de départ.

- Pour visualiser l'écran d'EASN suivant, appuyez sur **A**.
- Si vous voulez passer directement à l'écran d'information de pays, appuyez sur **START**. Pour visualiser l'écran d'information du pays suivant, appuyez sur **A**. Pour retourner à l'écran précédent, appuyez sur **B**.

NOTE: Il n'existe pas d'écran d'information de pays pour la World Team.

- Pour sauter les autres écrans d'information de pays et visualiser les statistiques de votre joueur, appuyez sur **START**.





WORLD						
PLAYER STATISTICS						
PLAYER	POS.	NO.	HT.	FOULS	FTG	
COURTWARD	F	9	6'9"	0	4	
KUKOC	F	15	6'10"	0	4	
DIJAC	C	5	7'1"	0	4	
MARCIULTONIS	C	10	6'5"	0	4	
GAZE	C	7	6'6"	0	4	
CHIH	F	12	6'2"	0	4	
FOX	F	4	5'8"	0	4	
PEIROVIC	C	14	6'5"	0	4	
SABONIS	C	6	7'4"	0	4	
SMITS	C	11	7'4"	0	4	
UOLKOV	F	13	6'10"	0	4	
ZDRAV	C	8	6'4"	0	4	
SCORE: 0 TIME: 20:00 TIME OUTS: 2						
D MORE STAT A SUB PLAYER						
C SWAP TEAM START GO TO GAME						

Ecran Stats (statistiques)

- Si vous désirez consulter des statistiques supplémentaires, appuyez sur **B** (il existe cinq écrans Stats). Si vous voulez faire faire un départ surprise à l'un de vos remplaçants, consultez le passage traitant des **substitutions** dans la section TEMPS MORTS, SUBSTITUTIONS ET STATISTIQUES pour modifier votre équipe de départ.
- Lorsque vous êtes prêt à jouer, appuyez sur **START**.
- Appuyez à nouveau sur **START** pour entendre l'arbitre siffler.
- Lorsque le ballon est lancé en l'air, appuyez sur **A** pour faire sauter votre plus grand joueur pour l'attraper. Si vous le pouvez, essayez de contrôler le coup. Rappelez-vous le vieux dicton: "On ne marque pas de panier sans ballon."

**TUYAU:** Ne vous inquiétez pas inutilement. Attendez de voir le ballon avant d'appuyer sur **A**.

## CONTROLE DES JOUEURS

L'équipe qui détient le ballon est l'équipe attaquante, l'autre est l'équipe défendante.

## ATTAQUE

Vous dirigez toujours le joueur qui détient le ballon. Il se trouve au-dessus de l'étoile blanche. Si vous jouez avec un ami, celui-ci dirige l'homme au-dessus de l'étoile noire.

## DÉPLACEMENT ET DRIBBLE

Pour vous déplacer, appuyez sur la flèche du pavé-D qui correspond à la direction désirée. Votre joueur se déplacera et dribblera aussi longtemps que vous maintiendrez la flèche enfoncée. Lorsque vous relâchez le bouton, il s'arrête, mais continue à dribbler sur place.

Si un défenseur se trouve juste en face de vous, vous pouvez appuyer rapidement sur **A AVANT** de commencer à dribbler pour le faire bouger. Peut-être votre joueur pourra-t-il alors le contourner en dribblant. Consultez la section *Tirs* pour obtenir plus d'informations sur la manière de feindre un tir.

Lorsque votre homme veut passer le ballon à un autre joueur, feindre un tir ou tirer au panier, il arrête de dribbler. Une fois qu'il a arrêté, *il ne peut plus recommencer à dribbler*, sous peine d'être rappelé à l'ordre par les arbitres pour second dribble (voir la section Fautes, ROTATIONS et VIOLATIONS).

## PASSES

- Pour passer le ballon à un autre joueur, appuyez sur **B**. Le ballon passe automatiquement au joueur qui est à la fois le plus proche du tireur et qui lui fait face. Le joueur qui attrape le ballon reçoit l'étoile blanche. Maintenant, c'est lui que vous dirigez.





- Pour passer le ballon à un joueur *en particulier*, appuyez sur **B** et maintenez-le enfoncé, puis appuyez sur la flèche haut/bas/gauche/droite du pavé-D pour placer l'étoile clignotante sous ce joueur. Quand vous relâchez **B**, le ballon passe à ce joueur.

## TIRS

- Appuyez sur le bouton **A** pour effectuer un tir en sautant avec mouvement vers l'avant, pour feindre un tir en sautant (appuyez rapidement et relâchez), pour avancer vers le panier ou pour exécuter un tir de spécialité.
- Pour un tir en sautant sans mouvement vers l'avant, appuyez sur **C**.

L'efficacité du tir de votre joueur dépend de quatre paramètres:

1. Les statistiques du joueur.  
Les joueurs qui possèdent des taux élevés de réussite de tirs au panier marquent plus de paniers que les joueurs à taux de réussite faibles. C'est aussi simple que cela. Consultez également à ce sujet les sections **CARACTERISTIQUES DES EQUIPES ET DES JOUEURS** et **TEMPS MORTS, SUBSTITUTIONS ET STATISTIQUES**. Si vous avez besoin de gagner rapidement des points, placez sur le terrain quelques hommes capables de faire passer le ballon.
2. Le style de tireur auquel le joueur appartient.  
Les défenseurs et les avants sont en principe meilleurs pour les tirs à distance et se déplacent plus vers le panier que les centres. Tous les joueurs de **Team USA™** ont un modèle réel et ont été conçus de façon aussi réaliste que possible.

3. L'efficacité du marquage.  
Essayez de débarrasser votre joueur de celui qui le marque. Il n'est pas facile d'atteindre le bas du filet lorsque vous avez les mains d'un autre joueur sous le nez. Plus votre joueur sera libre de ses mouvements, plus il aura de chances de mettre le ballon dans le panier.
4. Le moment où vous relâchez la touche **A**.  
Relâchez la touche au bon moment. Il existe deux manières de l'actionner:
  - Pour un tir standard, appuyez sur la touche **A** et relâchez-la lorsque votre joueur a atteint le point le plus haut de son saut.
  - Pour feinter pour faire sauter le défenseur, appuyez brièvement sur **A**. Lorsque le défenseur saute, appuyez à nouveau sur **A** pour tirer ou sur les flèches du pavé-D pour le contourner.

Une fois que vous avez donné l'ordre à un joueur de tirer, c'est lui qui décide comment terminer le tir. Les statistiques du match déterminent le tir le plus réussi de ce joueur, examinent la façon dont il est marqué puis lui disent de passer à l'action. Supposons qu'un joueur se trouve à quelques centimètres du panier: s'il s'agit de Magic, il effectuera probablement un baby hook ; si c'est Larry, il exécutera sans doute un short jumper (petit saut), Jordan optera peut-être pour un slam, et Drexler fera sans doute un finger roll (c'est-à-dire laissera le ballon lui glisser des doigts dans le panier).





## TIRS DE SPÉCIALITÉ

Dans chaque équipe, il existe un joueur qui essaie de mettre au point son mouvement préféré, mouvement que personne ne peut imiter, quasiment indéfendable, fait sur mesure et qui reflète ses capacités personnelles. Nous avons capté quelques-uns des mouvements un contre un les plus impressionnants et les plus anti-pesanteur de l'histoire du basket-ball: le "Kiss the Rim," de Jordan, le "Around the World" de Pippen, le "Air Reverse Slam" de Smits et le "180 Scoop Slam" de Bolo, pour n'en citer que quelques-uns. La plupart des équipes comprennent un joueur qui possède une spécialité (dans la **Team USA™**, tous les joueurs en ont une) — dunk personnel ou layup "signé" pour lequel il tire d'un endroit du terrain bien précis. Le tableau suivant indique les mouvements très spéciaux de ces joueurs fascinants.

- Les tirs de spécialité sont difficiles à effectuer et interviennent le plus souvent à l'intérieur et autour du couloir. Pour exécuter une spécialité, placez le joueur en question dans le couloir et appuyez sur A.

### JOUEUR/EQUIPE

Fox/Canada  
Pippen/Etats-Unis  
Dias/Angola  
Robinson/Etats-Unis  
Divac/Yougoslavie

Stockton/Etats-Unis  
Gaze/Australie

Petrovic/Croatie

Bird/Etats-Unis

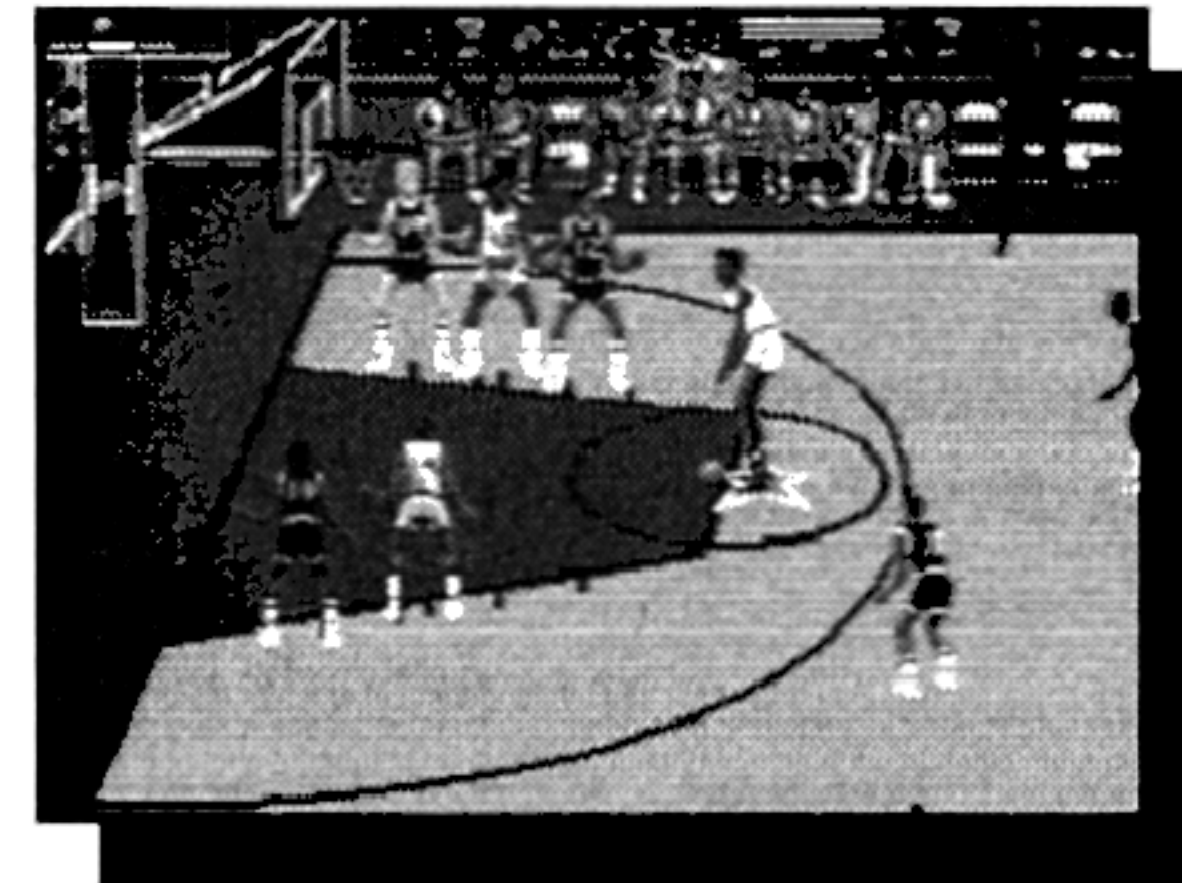
### TIR DE SPÉCIALITÉ

Hang on the Rim (suspension au panier)  
Around the World (autour du monde)  
The "Olajuwon 360" (Olayuwon à 360°)  
Windmill Dunk (dunk moulin à vent)  
Double Pump Two-Hand Slam (slam deux mains double pompe)  
Isiah Spin (vrille Isiah)  
Fake Jumping Pass into Layup (feinte de passe en saut et panier direct)  
Air Reverse Layup (panier indirect courant d'air)  
Spinning Jump Shot (tir avec saut en vrille)

## LES LANCERS FRANCS

Aucun défenseur essayant de vous renvoyer le ballon dans la figure, pas de course, pas de saut... vous êtes seul avec le ballon et le panier. Mais ces lancers sont-ils vraiment francs ? **Team USA™ Basketball** met en scène le "T-meter", indicateur de lancer franc, qui vous permet de "viser" pour vos tirs comme un vrai pro.

*Le T-meter (indicateur de lancer)*



Le T-meter apparaît à l'écran avec votre joueur à la ligne de lancer franc. Un curseur en forme de ballon de basket se déplace d'avant en arrière le long de la barre horizontale. Cette barre contrôle la trajectoire du tir vers la GAUCHE et vers la DROITE.

- Quand le ballon se déplace dans la zone blanche, appuyez sur A pour l'arrêter.  
Un ballon se met alors à monter et descendre dans la barre verticale. Il indique la force du tir.
- Quand le ballon se trouve dans la zone blanche, appuyez sur A pour l'arrêter.





La vitesse de déplacement du ballon à l'intérieur du T-meter dépend du taux de réussite de lancers francs du joueur qui se trouve à la ligne. Plus le taux de réussite de ce joueur est élevé, plus le curseur/ballon de basket se déplace lentement.

*CONSEIL: Essayez d'arrêter le ballon aussi près que possible du centre de la zone blanche. Plus le ballon s'arrête près du centre, plus votre lancer franc est précis.*

Lorsque les deux ballons se sont immobilisés dans leurs barres respectives, le joueur tire.

## TUYAUX POUR L'ATTAQUE

Donnez le ballon à vos géants dans la zone au pied du panier pour qu'ils puissent tirer à courte distance. En général, ces joueurs commencent à manquer d'air dès qu'ils dépassent la ligne de lancer franc.

Déplacez rapidement le ballon. En clair: Faites un catch and drive (attraper et courer), faites une passe, une quick pass ou un catch and shoot (attraper et tirer). Servez-vous de votre vitesse

Si un défenseur bloque le couloir, vous préférerez peut-être appuyer sur **C** au lieu de **A** pour effectuer un tir en sautant, simplement pour être sûr de ne pas donner à l'arbitre l'occasion de vous accuser d'avoir chargé.

Si vous éprouvez des difficultés à contourner le défenseur (certains de ces types n'hésitent pas à vous escalader), reculez légèrement (à l'aide de la flèche bas du pavé-D) avant d'avancer à nouveau. Cette manœuvre dégagera de la place entre vous deux, et vous pourrez tirer juste à côté de lui.

## DEFENSE

En défense comme en attaque, vous dirigez le défenseur à l'étoile blanche. Quand vous jouez en mode 2-Player Co-op, le joueur 1 dirige le défenseur à l'étoile blanche et le joueur 2 celui à l'étoile noire.

## POUR CHANGER DE DÉFENSEUR

- Pour prendre le contrôle du défenseur qui se trouve le plus proche du ballon (entre celui-ci et le filet), appuyez sur **B**.
- Pour déplacer le défenseur que vous dirigez, utilisez les flèches HAUT/BAS/GAUCHE/DROITE du pavé-D. Si vous ne l'aidez pas, il ne suivra que l'action qu'il peut percevoir avec ses yeux.

Tout comme vous dirigez un tir en position d'attaque, vous pouvez envoyer un défenseur pour faire du double-team, c'est-à-dire comme renfort pour couvrir le ballon ou se positionner de façon à le bloquer en cas de rebond.

## BALLON DÉROBÉ

Lorsque votre défenseur marque le joueur qui détient le ballon, vous pouvez essayer de le lui dérober ou de bloquer son tir.

- Pour essayer de "piquer" le ballon à un adversaire, appuyez sur **C**.

Pour pouvoir tenter une prise de ballon, il vous faut vous trouver près du détenteur du ballon, mais sans vous montrer trop agressif. Les arbitres sont à l'affût des "accrochages". Si vous vous faites expulser (en mode SIMULATION), vous devrez passer le reste du match cloué au banc.





## BLOCAGE DE TIRS

- Pour essayer de bloquer un tir, appuyez sur **A**.

C'est en se tenant juste devant le tireur et en lui faisant face que votre homme a les meilleures chances de bloquer un tir. En fait, le mieux est de se placer sous son nez. Pour bloquer le tir, appuyez sur **A** au moment où l'attaquant lève le ballon pour tirer.

NOTE: En appuyant sur le **pavé-D** lorsque votre joueur bloque un tir, vous le faites glisser dans la direction du tireur.

## TUYAUX POUR LA DÉFENSE

Si vous ne parvenez décidément pas à arrêter les dunks (paniers directs) et les layups (paniers avec rebond contre le panneau) de vos adversaires, essayez d'envoyer un défenseur vers l'adversaire pour faire revenir le ballon vers l'arrière du terrain avant qu'il n'atteigne le fond de la zone critique. De cette manière, vous pourrez bloquer le couloir du joueur et l'obliger à lâcher le ballon pour l'envoyer à un coéquipier.


Essayez également de faire en sorte que votre centre reste dès que possible à l'extrémité du terrain et dans la zone au-dessous du panier.

Si vous venez de marquer un panier et que la mi-temps tire à sa fin, marquez de près le joueur qui détient le ballon. Vous lui rendrez ainsi la montée vers le panier plus difficile (et augmentez ainsi les probabilités pour que la fin du match soit sifflée avant qu'il puisse tirer). Cela vous permettra par ailleurs d'être là s'il a une occasion de tirer. S'il effectue une passe, appuyez sur **B** pour placer l'étoile blanche sous le défenseur le plus proche du détenteur du ballon.

## PARTICIPATION A UN TOURNOI

### Position des équipes

Here's how we stand as the USA wants to play Canada.



	CIS	FRA	LIT	CAN	USA	CRO	YGO	WIN	LOS	PTS	RECORD	RANK
CIS				M			L	50	1	4		
FRA					L			0	1	5		
LIT						M		100	0	1		
CAN	L							0	1	5		
USA		M						100	0	1		
CRO			L					0	1	5		
YGO	M							100	0	1		

Choisissez l'équipe de l'un des pays et essayez de l'amener jusqu'à la médaille d'or. Rappelez-vous qu'en tournoi, c'est vous (ou vous et un ami) contre le Mega Drive.

- Sélectionnez TOURNAMENT (tournoi) sous GAME MODE (mode de jeu) à l'écran GAME OPTIONS (options de jeu). Placez le curseur de mise en valeur rouge sur Game Mode à l'aide des flèches haut/bas du **pavé-D**. Appuyez sur **A** pour parcourir les différents choix.

Les autres options sont automatiquement réglées sur SIMULATION et SHOWTIME (moments forts). Vous pouvez encore choisir ONE PLAYER/2 PLAYER CO-OP (2 joueurs opposés ou 2 joueurs en coopération) et PERIOD LENGTH (durée des périodes de jeu).

- Appuyez sur **START** pour continuer.





- Flèches haut/bas/droite/gauche du **pavé-D**: pour placer le carreau blanc clignotant sur le pays de l'équipe que vous voulez faire participer au tournoi.
- Appuyez sur **A** pour choisir votre équipe.

L'arbre du tournoi affiche le pourcentage de réussite, les matches déjà joués et le classement de chaque équipe. Il indique également les scores des matches.

- Appuyez sur **START** pour visualiser le premier écran de l'EA Sports Network.
- Appuyez sur **A** pour obtenir l'écran d'EASN suivant.
- Si vous désirez vous rendre directement à l'écran d'information de pays, appuyez sur **START**. Appuyez sur **A** pour passer à l'écran d'information suivant et sur **B** pour retourner au précédent.
- Pour visualiser les statistiques de votre joueur, appuyez sur **START**.

L'écran Stats se présente exactement comme celui d'un match hors tournoi. Vous pouvez, si vous le souhaitez, y effectuer des changements de joueurs.

- Appuyez sur **START** pour passer à l'entre-deux de départ.

Le match de tournoi fonctionne exactement de la même façon qu'un match ordinaire.

## CE QUE VOUS DEVEZ SAVOIR SUR LE JEU

### A LA MI-TEMPS

Pendant la mi-temps d'un match de tournoi, Ron Barr souligne les remarquables performances de la première mi-temps. Il vous renvoie ensuite à l'écran Stats pour que vous puissiez examiner les performances de votre équipe et effectuer d'éventuelles substitutions (pour passer d'un écran à l'autre, appuyez sur **A**.)

- Pour accéder directement aux écrans Stats, appuyez sur **START** quand le commentateur est en train de parler.
- Pour retourner à la deuxième période de jeu lorsque vous êtes à l'écran Stats, appuyez sur **START**.

### FIN DU MATCH

*Ecran End of Game (fin du match)*



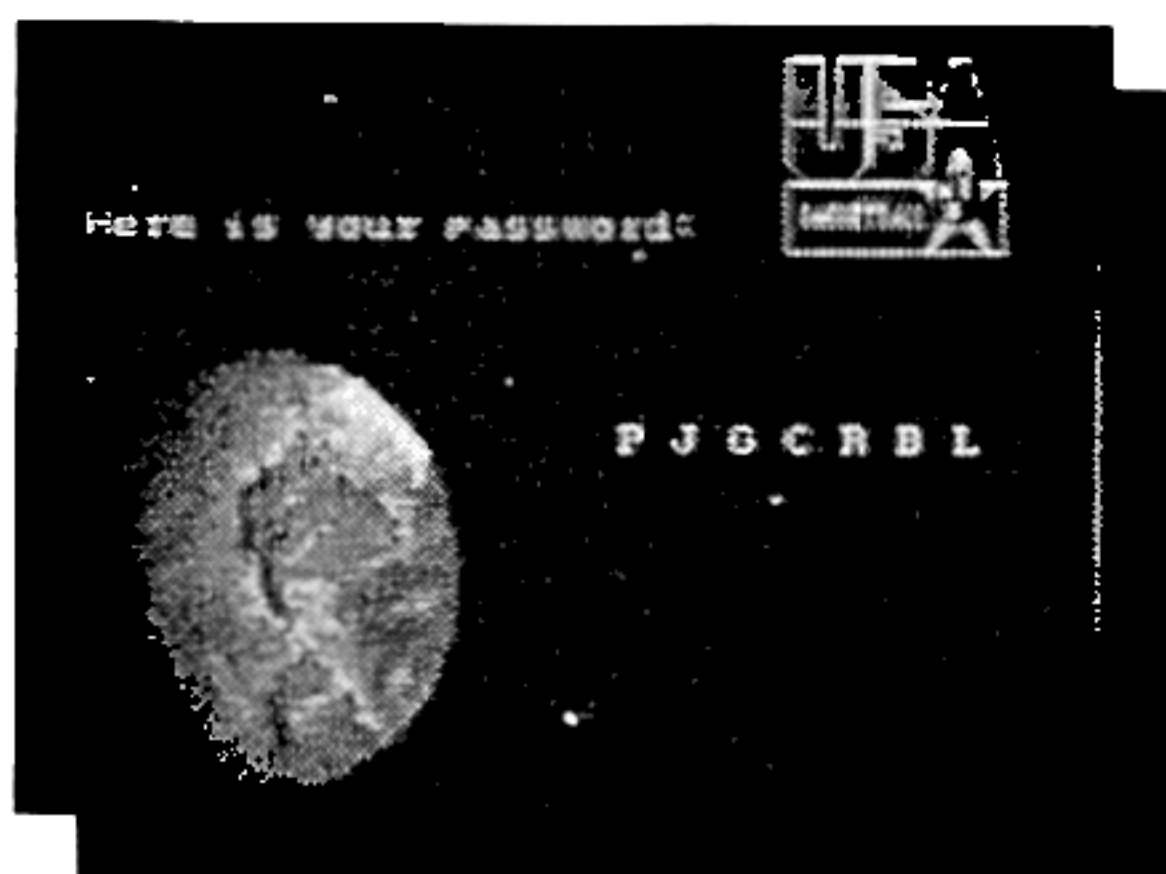


A la fin d'un match EXHIBITION (démonstration), le score final s'affiche à l'écran End of Game (fin du match). Ron fait le compte des dernières statistiques (appuyez sur **A** pour passer à l'écran suivant). Si vous voulez jouer encore un peu, appuyez sur **START**. Vous revenez à l'écran Game Options.

A la fin d'un match TOURNAMENT (de tournoi), le score final s'affiche à l'écran End of Game. Ron fait le compte des dernières statistiques. (Pour passer à l'écran suivant, appuyez sur **A**.)

- Appuyez sur **START** pour faire apparaître l'écran Password (mot de passe).

*Ecran Password (mot de passe)*



Le Mega Drive affiche votre **PASSWORD** (mot de passe) personnel de tournoi à 7 caractères. Si vous voulez que le Mega Drive enregistre la situation actuelle du tournoi, il vous faut vous rappeler ce mot de passe. Notez-le sur une feuille de papier. De cette manière, vous pourrez, plus tard, choisir un tournoi en cours pour le poursuivre. Rappelez-vous également que les mots de passe ne sont créés qu'à la fin d'un match.

## POUR JOUER LE MATCH DE TOURNOI SUIVANT

- Si vous souhaitez jouer directement un autre match de tournoi, appuyez sur **START**. L'écran de l'organisation du tournoi apparaît et Ron Barr vous présente le match suivant.

Rappelez-vous: Vous *pouvez* arrêter de jouer au milieu d'un tournoi, à la fin d'un match. Le Mega Drive enregistre les résultats du tournoi — si vous rappelez le mot de passe.

- Pour reprendre un tournoi, appuyez sur **A** afin de sélectionner TOURNAMENT (tournoi) à partir de l'option Game Mode (mode de jeu) à l'écran Game Options (options de jeu), puis mettez l'option **RESTORE TOURNAMENT** (restaurer tournoi) en valeur et appuyez sur **A** pour accéder à l'écran **PASSWORD**.

*Ecran Enter Password  
(entrée du mot de passe)*





- A l'aide des flèches du pavé-D, positionnez la barre rouge de mise en valeur sur le premier caractère de votre mot de passe. Appuyez sur **A** pour sélectionner ce caractère, puis, de la même façon, les six caractères restants. En cas d'erreur, appuyez sur **B** pour effacer le dernier caractère ; si vous avez tapé le mauvais mot de passe, le message "Bad password" s'affiche à l'écran. Vérifiez votre mot de passe et appuyez sur **B** pour effacer le mot tapé par erreur, caractère par caractère. Tapez ensuite le bon mot de passe.
- Une fois les sept caractères de votre mot de passe correctement tapés, appuyez sur **START** pour accéder à l'écran GAME OPTIONS (options de jeu), puis appuyez à nouveau sur **START** pour passer à l'écran Tournament Standings (organisation du tournoi). Appuyez une autre fois sur **START** pour reprendre le tournoi.

## FIN DE LA MANCHE

Le tournoi des Jeux olympiques d'été 1992 comprend deux poules de sept équipes chacune, soit quatorze équipes au total. Le tournoi se divise en deux phases: la manche préliminaire et la manche finale. Lors de la manche préliminaire, toutes les équipes d'une poule jouent les unes contre les autres. Une fois tous les matches terminés, les quatre équipes ayant obtenu les meilleurs résultats passent à la manche finale. En coulisse, le Mega Drive fait le compte des statistiques de l'autre poule de sept équipes et les place également en manche finale.

Note: en cas d'égalité de deux équipes, c'est le résultat de la rencontre de ces deux équipes qui détermine laquelle des deux participe à la manche finale. En d'autres termes, si, par exemple, la Croatie et l'Italie étaient toutes deux à la quatrième place dans la poule avec chacune un score de 4 à 2 à leur actif, et si, lors de la manche préliminaire, la Croatie a battu l'Italie, c'est la Croatie qui gagne une place dans la manche finale.

Si plus de trois équipes sont à égalité à l'issue de la manche préliminaire, Le Mega Drive choisit au hasard une équipe (parmi celles qui sont à égalité) pour participer à la manche finale.

*La manche finale fait s'affronter les quatre meilleures équipes de chaque poule, soit au total huit équipes. L'équipe de la poule 1 qui obtient les meilleurs résultats rencontre l'équipe de la poule 2 avec les résultats les moins bons. L'équipe en deuxième position dans la poule 1 affronte celle qui est en troisième position dans la poule 2. et ainsi de suite. Les gagnants passent en demi-finale, puis les gagnants de la demi-finale disputent la finale.*

*Si votre équipe perd la demi-finale, vous jouerez un match de consolation pour obtenir la médaille de bronze.*

*Si vous êtes éliminé à l'issue de la manche préliminaire, vous quittez le tournoi et retournez à l'écran Game Options pour réessayer.*

Dans le cas où, après avoir joué contre chacune des équipes de l'autre poule, vous êtes parvenu à l'une des quatre premières places, vous voyez apparaître l'arbre de manche finale de tournoi. Pour parcourir l'ensemble de l'arbre, servez-vous des flèches HAUT/BAS/GAUCHE/DROITE du pavé-D.

- Appuyez sur **START** pour commencer à jouer la manche suivante contre votre nouvel adversaire.





# LA FEDERAL INTERNATIONAL BASKETBALL ASSOCIATION

## FAUTES, VIOLATIONS ET ROTATIONS

### VIOLATIONS ET ROTATIONS

#### Charge



Vous remarquerez immédiatement qu'il existe certaines différences entre les règles des fédérations nationales de basketball et celles de la FIBA. Au lieu des quatre périodes de jeu de douze minutes chacune, vous jouerez deux mi-temps de vingt minutes chacune ; la zone de lancer franc a la forme d'un trapèze au lieu de celle d'un rectangle, et la ligne de trois points se trouve à seulement 6,24 m (20'6") du panier. Voici la liste complète des violations en vigueur à la FIBA:

1. **Second dribble:** Lorsque votre joueur veut passer le ballon à un autre joueur, feinter un tir ou tirer au panier, il arrête de dribbler. Une fois qu'il a arrêté, il ne peut pas recommencer à dribbler, sans quoi l'arbitre sifflera un second dribble.

2. **Charge (faute d'attaque):** Vous ne pouvez pas courir sur un joueur qui est en position. Les fautes de charge sont comptées comme fautes personnelles et non comme fautes d'équipe.
3. **Violation de la règle des 30 secondes (le chronomètre des 30 secondes se trouve au milieu du bas de l'écran):** À partir du moment où vous avez remis le ballon en jeu, vous avez 30 secondes pour tirer. Le chronomètre des 30 secondes est remis à zéro au moment où le ballon est lâché par le tireur.
4. **Violation de la règle des 10 secondes:** Vous ne pouvez pas rester lambiner dans votre zone arrière. Il vous faut faire entrer le ballon dans la moitié de terrain des défenseurs dans les 10 secondes.
5. **Retour en arrière:** Une fois que vous avez fait passer au ballon la ligne médiane vers votre panier, vous ne pouvez repasser cette ligne pour revenir dans votre moitié de terrain.
6. **Violation de la règle des 5 secondes:** Vous avez 5 secondes pour remettre le ballon en jeu.
7. **Hors-jeu:** Quand le ballon, ou un joueur en possession du ballon, touche le sol en dehors des limites du terrain, l'arbitre siffle un "hors-jeu".

### FAUTES

Un attaquant bénéficie de lancers francs dans les cas suivants:

1. Il est victime d'une faute en tirant et son tir échoue (2 lancers francs, 3 si le tir a été effectué hors de la ligne de trois points).





2. Il est victime d'une faute en tirant mais met le ballon dans le panier (1 lancer franc).
3. Il est victime d'une faute au cours d'un contact avec un défenseur et cette faute est au moins la huitième faute de contact commise par l'équipe défendante au cours de la mi-temps (2 lancers francs).

Un joueur qui a commis cinq fautes est renvoyé du terrain et doit rester à l'extérieur pour le reste du jeu.

Pour plus d'informations sur les lancers francs, reportez-vous à la section Lancers francs.

## TEMPS MORTS, SUBSTITUTIONS ET ECRANS DE STATISTIQUES

### TEMPS MORTS ET INTERRUPTIONS DU MATCH

Lorsque vous avez besoin de vous reposer, ou si vos joueurs courent le risque de se faire éjecter du gymnase par l'autre équipe, appuyez sur **START**. Le match est interrompu, ce qui vous permet de reprendre votre souffle. Si votre équipe est en possession du ballon et si vous pensez que vous avez besoin de remplacer un joueur, vous voudrez peut-être demander un temps mort officiel.

- Pour demander un temps mort officiel, appuyez sur **START**; appuyez ensuite sur **C**. Vous devez être en possession du ballon.

Chaque équipe peut avoir deux temps morts par période de jeu. Les temps morts non utilisés ne peuvent être reportés à la période de jeu suivante.

### SUBSTITUTIONS

Lorsque vous demandez un temps mort, l'écran **PLAYER STATISTICS** (statistiques des joueurs) apparaît. C'est là que s'effectuent les substitutions.

NOTE: Pour connaître toutes les statistiques disponibles, reportez-vous à la section **STATISTIQUES**.

*Ecran Player Stats and Substitution  
(statistiques des joueurs et substitutions)*

UNITED STATES OF AMERICA						
PLAYER STATISTICS						
PLAYER	POS	NO	HT	FOULS	FTG	
MALONE	F	11	6'9"	0	4	
BARKLEY	F	14	6'6"	0	4	
EMING	C	8	7'0"	0	4	
JOHNSON	C	15	6'9"	0	4	
JORDAN	C	9	6'6"	0	4	
BIRD	F	7	6'9"	0	4	
DREXLER	C	10	6'7"	0	4	
LATTNER	F	14	6'11"	0	4	
MULLIN	F	13	6'7"	0	4	
PIPPEN	F	8	6'7"	0	4	
ROBINSON	C	5	7'1"	0	4	
STOCKTON	C	12	6'1"	0	4	
SCORE 0 TIME 5:00 TIME OUTS 2						
B MORE STAT A SUB PLAYER						
C SNAP TEAM START GO TO GAME						

POS Position. C représente centre, G défenseur, F avant.

NO Numéro de maillot

HT Taille

FOULS (fautes) Un joueur qui a commis 5 fautes personnelles est exclu du match en cours. Les fautes d'attaque (chargement par exemple) sont prises en compte pour ce total de cinq fautes (en mode **SIMULATION** seulement).





**FTG** Fatigue. La fatigue n'affecte les performances des joueurs **QU'**en mode **SIMULATION**. Un joueur qui a 4 points est en pleine possession de ses moyens. Le chiffre décroît au fur et à mesure qu'il se fatigue. Lorsque le chiffre atteint 2, le joueur devient sensiblement plus lent, ne peut plus sauter aussi haut et fait des tirs moins précis.

Vous remarquerez que l'écran Player Stats and Substitution se divise en deux parties. Les cinq premiers joueurs (joueurs au départ) de votre équipe se trouvent sur le terrain ; les sept autres sont des remplaçants.

- Pour remplacer un joueur, sélectionnez, à l'aide des flèches **HAUT/BAS** du **pavé-D**, le joueur de départ que vous souhaitez remplacer. Le nom de ce joueur apparaît dans une barre jaune de mise en valeur. Parcourez alors les remplaçants avec les flèches **GAUCHE/DROITE** et appuyez sur **A** lorsque le joueur que vous voulez placer parmi les joueurs de départ apparaît dans une barre blanche de mise en valeur. Au moment où vous appuierez sur **A**, vous verrez les deux joueurs permuter de place.

Les substitutions peuvent s'effectuer pour n'importe quelle position sur le terrain. Si vous le voulez, vous pouvez par exemple faire jouer vos défenseurs au centre.

**NOTE:** Vous pouvez également effectuer des remplacements de joueurs en appuyant sur **C** après sifflement d'une faute, mais vous ne pouvez remplacer un joueur sur le point de tirer trois lancers francs.

## STATISTIQUES

Les quatre écrans de statistiques restants sont **GAME STATISTICS I** (statistiques de match I), **GAME STATISTICS II** (statistiques de match II), **season STATISTICS I** (statistiques de saison I) et **season STATISTICS II** (statistiques de saison II).

- Appuyez sur **B** pour passer d'un écran à l'autre.
- Appuyez sur **C** pour consulter les statistiques de votre adversaire.

### GAME STATISTICS I (STATISTIQUES DE MATCH I)

Cet écran indique les statistiques de l'équipe pour le match en cours.

POS	Position
FGA	Tentatives de paniers
FG	Paniers réussis
FTA	Tentatives de lancers francs
FT	Lancers francs réussis
TOT	Total des points

### GAME STATISTICS II (STATISTIQUES DE MATCH II)

POS	Position
RB	Rebonds
FG%	Pourcentage de paniers: nombre de paniers réussis divisé par le nombre total de paniers tentés.
FT%	Pourcentage de lancers francs: Nombre de lancers francs réussis divisé par le nombre total de lancers francs tentés.





TP% Pourcentage de trois points: Nombre de tirs de trois points réussis divisé par le nombre total de tirs de trois points tentés.

MIN Minutes de jeu écoulées.

## SEASON STATISTICS I (STATISTIQUES DE LA SAISON I)

Cet écran indique, sous forme de graphique, les statistiques d'attaque de l'équipe pour la saison 1990-1991. Les chiffres indiqués ne changent jamais.

POS Position

FG% Pourcentage de paniers: Nombre de paniers réussis divisé par le nombre total de paniers tentés.

FT% Pourcentage de lancers francs: Nombre de lancers francs réussis divisé par le nombre total de lancers francs tentés.

STAM Endurance: La condition physique du joueur.

## SEASON STATISTICS II (STATISTIQUES DE LA SAISON II)

Cet écran indique des statistiques d'attaque supplémentaires pour la saison 1990-1991. Les chiffres indiqués ne changent jamais. Les abréviations utilisées sont les suivantes:

POS Position

PPG Moyenne des points par match

RPG Moyenne des rebonds par match

APG Moyenne des assistances par match

• Appuyez sur **START** pour reprendre le jeu.

# CARACTERISTIQUES DE L'EQUIPE ET DES JOUEURS

Vos joueurs sont faits sur le modèle de leurs homonymes réels et utilisent leurs statistiques pour la saison 1990-1991. Le jeu se veut conforme à la réalité. Essayez de faire de Volkov, de la CEL, votre tireur de trois points, ou de faire jouer le défenseur angolais De Sousa, qui ne mesure qu'1,85 m (6'1"), comme pivot: vous n'êtes pas au bout de vos peines. Rappelez-vous que vous devez utiliser vos atouts au maximum et essayer de minimiser vos faiblesses. C'est comme ça que l'on remporte des matches!

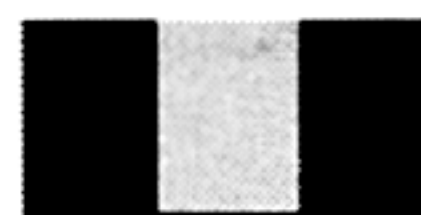
Cette annexe comprend une liste exhaustive des tableaux d'équipe de *Team USA™ Basketball*.

Les joueurs dont le nom est suivi d'un astérisque (\*) sont des joueurs de départ.



### ESPAGNE

Les défenseurs peuvent être lents, mais leurs passes sont nettes et précises. Méfiez-vous de Bolo: ses muscles puissants lui permettent de se faufiler pour passer le ballon à Ramirez. Marquez est un tireur de trois points redoutable et reçoit le ballon lorsque le front est trop encombré. Lents dans les transitions, ses coéquipiers se rattrapent en jeu de moitié de terrain. Faites attention aux obstructions des défenseurs et aux un contre un successifs du jeu de défense.



### ITALIE

Une équipe avec des joueurs aussi chevronnés que le fougueux Pino Brava, le stoïque Timoteo Costantini et le téméraire "Gee" Moscatelli devrait être très efficace. Vous verrez cette ligne de front faire sauter le tableau d'affichage, en se renvoyant le ballon comme un sujet de conversation, le faisant de temps en temps passer à Antonio Bambi pour échanger un mot ou deux. Leur mot d'ordre en défense est le un contre un, encore qu'il leur arrive de déserrer la formation pour se positionner en zone 2-1-2.

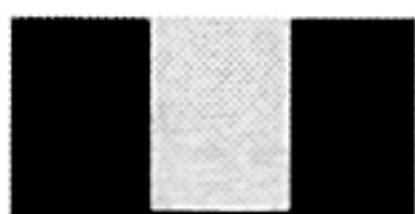






## YUGOSLAVIE

La Yougoslavie possède une ligne de front remarquable: mis à part les Américains Robinson et Ewing, Divac représente le meilleur centre des Jeux. Et il est l'un des meilleurs joueurs de ballons de terrain. En combinant les mouvements astucieux Zarko Paspalj, qui jouait autrefois avec les San Antonio Spur, et le potentiel de marquage de points de Predrag Danilovic, meilleur espoir européen, cette équipe mérite d'être reconnue. L'année dernière, elle a atteint le pourcentage de points le plus élevé en compétition internationale. Attendez-vous à un jeu réfléchi et patient au moment où ils prépareront leur fameux tir de l'intérieur.



## FRANCE

C'est une équipe d'attaquants rapides comme l'éclair, qui ressemble beaucoup aux Lakers et aux Warriors de la NBA. Le défenseur Antoine Rigaudeau est un remarquable meneur et tireur. Stéphane Ostrowski est l'un des centres les plus rapides en jeu. L'avant Hugues Occansey possède une force formidable, dont les tirs, pratiquement impossibles à arrêter quand il est lancé dans une attaque rapide, ont de quoi intimider. Richard Dacoury peut entrer dans la zone critique en moins de temps qu'il ne faut pour le dire et Jim Bilba ne perd pas une seconde pour faire un tir en sautant. Pensez vitesse et pensez vite. Cette équipe a des ailes.



## LITUANIE

Avec un centre de 2,23 m (7'4") de haut qui fait des passes de défenseur et effectue 50% de ses tirs depuis la ligne de trois points, on ne sait jamais à quoi s'attendre. Ajoutez à cela Arvydas Sabonis (le centre intimidant), le tir de fond de terrain un à deux de Sarunas Marciulionis, des Golden State Warrior, et de Rimas Kurtinaitis, meilleur tireur de trois points d'Europe, et vous comprendrez que la Lituanie représente un concurrent sérieux dans la course à la médaille.



## PAYS-BAS

Avec à leur tête Rik Smits, centre des Indiana Pacers, les Pays-Bas ont mis sur pied une équipe équilibrée et soudée. Le rôle de pivot de Tico Cooper est toujours solide, et Cees Rootselaar est un tireur de trois points redoutable. Smits est excellent pour bloquer les tirs et peut marquer des paniers des deux mains. Attendez-vous à ce que les avants crèvent le panneau. Les Néerlandais, qui savent de manière générale constituer un front solide, peuvent effectuer des pointes de vitesse surprenantes en situation d'attaque éclair. S'ils prennent de l'avance tôt dans le match, ils tenteront probablement de ralentir le jeu.



## ANGOLA

Il est difficile de prédire les performances de l'Angola aux jeux de 1992. Il y a quelques années, le basket-ball était considéré comme un phénomène récent dans le tiers-monde, et les équipes des pays comme l'Angola, le Zaïre et le Botswana n'étaient jamais très fortes. Cependant, maintenant que ce sport est pratiqué depuis un certain temps, les équipes dont le jeu ressemblait plus au football qu'au basket-ball ont amélioré leurs possibilités et leurs tactiques de jeu de façon significative. Les meilleurs marqueurs de points de l'équipe sont Moreira, Sousa et Conceicao (relativement petit pour un centre). Attendez-vous à une stratégie de jeu innovatrice, de la part d'une équipe qui cherche à tirer avantage de la moindre faiblesse repérée dans le jeu de l'adversaire.



## AUSTRALIE

Une équipe polyvalente et solide qui sait allier potentiel de marquage de points et défense tenace. Les tirs de trois points de Andrew Gaze sont terribles. La défense impressionnante du malabar Andrew Vlahov a de quoi mettre sur les rotules quiconque le défie au panier. Et vous pouvez compter sur l'avant Mark Bradtke, superbe athlète, aussi bon au tir qu'aux rebonds, comme élément majeur de leur force de frappe. Luc Longley, centre de 2,18 m (7'2") des Minnesota Timberwolves, peut bloquer les tirs, tirer et faire des passes pendant des heures avec une énergie inépuisable. Les Australiens se caractérisent par un jeu de passes sans cesse en mouvement et une défense agressive basée sur le un contre un.







## CANADA

Une fois de plus, le Canada a mis sur pied une équipe équilibrée avec une solide ligne de front. Avec à leur tête Rick Fox, ancien des Celtic de Boston et des All American de Caroline du Nord, terrible tireur à distance, ainsi que le vétéran Bill Wennington, qui a passé sept ans dans la NBA et a joué pour Dallas et Sacramento, la Team Canada devrait constituer un adversaire coriace. Greg Wiltjer, deuxième meilleur joueur pour les rebonds de la CBA en 92, la fusée Eli Pasquale et Dave Turcotte, connu pour son sang froid, ajoutent une touche de variété aux attaques de l'équipe. Attention aux tirs extérieurs des avants, aux attaques éclair et aux un contre un éreintants de la défense.

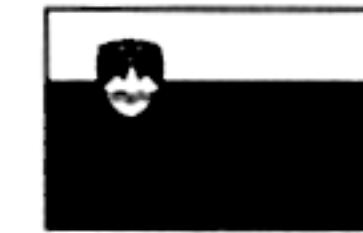
## CEI

Depuis que l'Union Soviétique a remporté la médaille d'or aux jeux de 72, les Etats-Unis ont toujours été là pour prouver qu'ils représentaient la force dominante dans le domaine du basket-ball international. Cependant, au cours des dix dernières années, les Soviétiques ont continué à constituer des équipes excellentes pour tous les tournois internationaux. Avec sa combinaison savante de jeunesse et d'expérience, cette équipe ne fait pas exception à la règle. Les vétérans comme l'avant Alex Volkov, qui est passé maître dans l'art de pénétrer les zones critiques, et des jeunes pleins d'ambition comme le magicien des trois points Valeri Tihonenko, fournissent à la Communauté des Etats Indépendants la variété de talents d'une équipe de champions.



## CROATIE

Depuis la division de la République yougoslave, la traditionnelle équipe, connue pour son dynamisme, s'est segmentée en trois équipes dont chacune regorge de talents. La Croatie fait jouer quelques-uns des costauds de la Team Yugoslavia d'origine, avec quelques nouveaux joueurs à qui elle va donner un nom. Drazen Petrovic, des New Jersey Nets, est un excellent tireur de trois points; le centre Dion Rada n'a pas son pareil côté rebonds; et Toni Kukoc est une star tellement entraînée qu'il peut occuper n'importe quelle position sur le terrain. N'oublions pas non plus Stojko Vrankovic, des Celtic de Boston, meilleur de l'équipe pour bloquer les tirs. La Croatie pratique à la fois un jeu d'attaque au périmètre assez large et un jeu de défense agressif où Rada règne sur le centre du terrain.



## SLOVENIE

C'est Jure Zdovc, défenseur particulièrement acharné aux mouvements relevant de la prestidigitation, qui mène ce contingent de pros taillés à coups de serpe. Slavko Kotnik fournit la puissance de jeu près du panier, et Dusan Hauptman fait fuser les trois points comme un forcené. En tant qu'équipe, la Slovénie est très organisée et forte au centre comme à la périphérie. Méfiez-vous des attaques éclair et du jeu serré de moitié de terrain. C'est une équipe passionnante à regarder !



## CHINE

Déterminée et pleine de punch, voilà ce qu'on peut dire de cette équipe d'Extrême-Orient. Petite en comparaison avec certaines équipes internationales qui possèdent les plus grandes stars du basket-ball, ce qui fait la force de l'équipe chinoise est son jeu de jambes et les attaques de passes ultra-rapides de son jeu offensif. Ces types n'hésitent pas à amener le ballon au panier, et ils acceptent les châtiments infligés par leurs adversaires, quels qu'ils soient. En bonne condition et extrêmement endurants, les cinq joueurs de départ chinois peuvent pratiquement jouer un match entier sans se reposer. Attendez-vous à ce que les mouvements puissants de Cheng Chih Lung vers le panier lui rapporte des points. Lee Yun avancera dans le couloir, quel que soit l'adversaire qui se trouve sur son chemin, et c'est un tireur de trois points compétent (il a fait faire de bonnes choses à l'équipe l'année dernière). Mais l'équipe tendra surtout à s'étaler pour l'attaque avant de faire revenir le ballon au centre pour pouvoir effectuer tranquillement ses layups.







## ETATS-UNIS

On peut dire, en deux mots, qu'il n'y a à la surface de cette Terre aucune équipe comparable à celle-ci. A tous les niveaux et pour tous les aspects du jeu, ils sont trois têtes au-dessus de leur concurrents. En fait, l'équipe est tellement souple qu'elle peut parfaitement être constituée de plusieurs équipes différentes, dont chacune met l'accent sur une force particulière.

Le groupe de départ classique, avec Malone et Barkley (sans aucun doute les joueurs les plus forts de la NBA) à l'avant, Ewing au centre et Jordan et Pippen en position de défenseurs, concentre à lui seul plus de puissance que n'importe quelle équipe des Jeux. Après tout, aucun de ces joueurs ne mesure moins de 1,98 m (6'6") et ne pèse moins de 90 kilos (200 livres) !

Mettez l'équipe la plus rapide sur le terrain avec Malone et Pippen à l'avant, Jordan comme défenseur près du couloir de lancer franc et Magic ou Stockton comme défenseur au centre. En ce qui concerne la position de centre, il n'y a pas un géant au monde qui puisse suivre Robinson. Avec une équipe de départ comme celle-là, les Etats-Unis pourraient bien marquer 150 points contre le bon adversaire.

Du point de vue de la défense, les Américains risquent de gêner leurs adversaires s'ils mettent au départ Ewing, Robinson et Malone en première ligne et Jordan et Pippen comme défenseurs (probablement les meilleurs défenseurs de la NBA lorsqu'ils se trouvent à leurs postes respectifs). Tous, mis à part Malone, peuvent bloquer un tir à son point culminant. Que se passera-t-il quand ils joueront selon les règles internationales relativement libérales de marquage de panier ?

Si, d'aventure, l'équipe avait à inscrire rapidement un certain nombre de points au tableau d'affichage, elle pourrait mettre en place la rangée de tireurs suivante: Mullin et Bird qui sont d'excellents tireurs de trois points, et Jordan et Stockton qui suscitent tous deux le respect général en tant que tireurs accomplis pour les tirs à distance. Ewing tire aussi bien que n'importe quel géant d'une distance de 4,50 mètres (25 pieds). Et n'oubliez pas que la ligne de trois points ne se trouve qu'à 6,25 m (20'6.1") du panier, à peine plus de 90 cm (3 pieds) plus près que celle de la NBA !



Quelle que soit la manière dont vous les associez, les Américains devraient dominer chaque aspect de la compétition de basket-ball. Jamais pareil talent n'a été réuni dans une seule équipe de basket-ball, qu'elle soit composée d'amateurs ou de professionnels. Et, s'il se peut toujours qu'il y ait à Barcelone une équipe possédant les ressources et la chance nécessaires pour bouleverser la situation, il n'en demeure pas moins que l'équipe américaine est l'équipe idéale.

## LA WORLD TEAM

L'équipe qui doit représenter les Etats-Unis aux Jeux d'été de 1992 est tellement bourrée de talent que son existence même va à l'encontre des principes d'équité de la compétition. Composée de quelques-uns des meilleurs athlètes de l'univers, elle a un potentiel de victoire ahurissant. Mais malgré tout, il n'est pas exclu que quelqu'un, quelque part, soit capable de les faire se battre pour la victoire ; et si ce quelqu'un existe, c'est la World Team.

Nous avons réuni pour former cette équipe les meilleurs joueurs internationaux (dont quelques nouveaux de la NBA) et les avons modelés en une machine à gagner tout en souplesse. La vivacité de ses passes, ses tirs fulgurants et sa défense étouffante font de cette équipe le principal concurrent capable de désarçonner l'équipe des équipes. Ce contingent international a à sa tête le Yougoslave Vlade Divac et comprend des hommes solides comme Rick Fox, Rik Smits, Sarunas Marciulionis, Drazen Petrovic et Alex Volkov pour représenter la NBA.





## ONT COLLABORÉ À LA CRÉATION DE CE JEU:

**Conception et programmation:** Lisa Ching, Edwin Reich & Jeff Lefferts  
**Conception originale:** Robert Weatherby  
**Conception supplémentaire:** Happy Keller  
**Réalisation artistique:** Cynthia Hamilton, Paul Vernon & Julie Gast  
**Producteurs:** Don Traeger & Happy Keller  
**Producteur assistant:** Gerald McLane  
**Directeur technique:** Edwin Reich  
**Sons et musique:** Ron Hubbard  
**Gestion du produit:** Karen Schulman, Neil Thewarapperuma  
**Direction de décoration du coffret:** Nancy Fong  
**Conception du coffret:** Sarraile Design Group  
**Photo de la couverture:** Nathaniel S. Butler & Andrew D. Bernstein (utilisation autorisée)  
**Documentation:** J. Poolos  
**Mise en page de la documentation:** Chris Morgan  
**Tests:** Randy Delucchi & Scott Gilliland  
**Assurance Qualité:** Glenn Chin & Rob Cavaness, Clive Downie

Sauf indications contrôlée, l'ensemble du logiciel et de la documentation sont protégés par le copyright ©1992 Electronic Arts. Tous droits réservés.

Ce jeu est couvert par la licence Sega pour être utilisé sur le système SEGA MEGA DRIVE.

"SEGA" et "MEGA DRIVE" sont des marques de Sega Enterprises, Ltd.

Terms USA TM Basketball TM

©1992 Electronic Arts

Terms droits réservés.

USA Basketball is a trademark and is exclusive property of USA Basketball.

NBA est une marque déposée de NBA Properties, Inc

© 1992 Electronic Arts

SAUF MENTION CONTRAIRE LE LOGICIEL ET LA DOCUMENTATION SONT © 1991 ELECTRONIC ARTS. TOUS DROITS RÉSERVÉS DE L'ÉDITEUR ET DU PROPRIÉTAIRE DU COPYRIGHT. CES DOCUMENTS ET LE CODE DU PROGRAMME NE PEUVENT ÊTRE, EN TOUT OU PARTIE, COPIÉS, REPRODUITS, PRÊTÉS, LOUÉS OU TRANSMIS PAR QUELQUE MOYEN QUE CE SOIT, NI TRADUITS OU RÉDUITS À UNE FORME LISIBLE EN MACHINE OU PAR UN SUPPORT ÉLECTRONIQUE SANS L'AUTORISATION EXPRESSE ET ÉCRITE D'ELECTRONIC ARTS LTD.

**LIMITATIONS** – TOUTES GARANTIES IMPLICITES APPLICABLES À CE PRODUIT LOGICIEL, COMPRENANT LES GARANTIES DE COMMERCIALISATION ET D'ADAPTATION À UN BUT PARTICULIER, SONT LIMITÉES À LA PÉRIODE DE QUATRE-VINGT-DIX (90) JOURS DÉCRITE CI-DESSUS. EN AUCUN CAS ELECTRONIC ARTS NE PEUT ÊTRE TENU POUR RESPONSABLE DES DOMMAGES SPÉCIAUX, INDIRECTS OU CONSÉCUTIFS RESULTANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DU MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT LOGICIEL ELECTRONIC ARTS. CES TERMES ET CONDITIONS N'AFFECTENT NI NE PRÉJUDICIENT LES DROITS STATUTAIRES D'UN ACQUÉREUR DANS LE CAS OÙ CE DERNIER EST UN CONSOMMATEUR ACQUÉREANT DES MARCHANDISES DANS UN BUT AUTRE QUE LEUR COMMERCIALISATION.







ELECTRONICARTS®