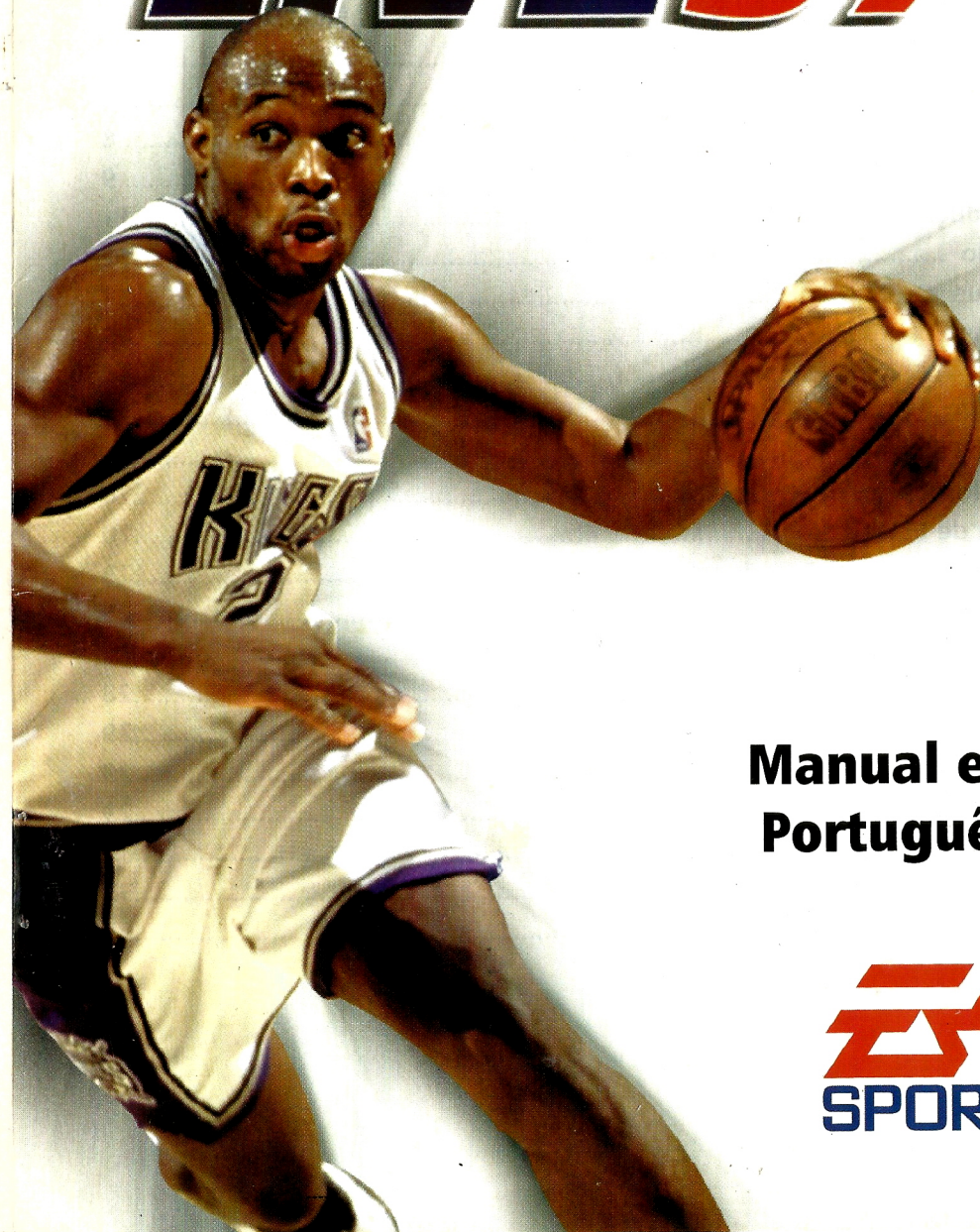




TEC TOY INDÚSTRIA E COMÉRCIO LTDA  
Av. Dr Alberto Jackson Byington, 3.200 - Jd. Três Montanhas  
Osasco - SP - CEP 06276-000 - Indústria Brasileira

# NBA LIVE 97



**Manual em  
Português**





# CONTEÚDO

Referência de Comandos .....	3
Controles do Menu .....	3
Controles Padrão do Jogo .....	3
Ataque—com a Bola .....	3
Ataque—sem a Bola .....	3
Defesa .....	3
<b>Introdução .....</b>	<b>4</b>
<b>Menú de Configuração do Jogo .....</b>	<b>4</b>
Listas Personalizadas de Jogadores do Time .....	8
Para jogar com um time personalizado: .....	8
Tela Configuração .....	9
Introdução prévia ao Jogo .....	11
<b>Jogando .....</b>	<b>12</b>
Ataque .....	12
Defesa .....	13
Faltas .....	14
Jogadas .....	14
Menu Pausa .....	15
Fim do Quarto, da Metade ou do Jogo .....	20
<b>Central de Estatísticas .....</b>	<b>20</b>
<b>Transações com os Jogadores .....</b>	<b>23</b>
<b>Jogo Temporada .....</b>	<b>25</b>
Começando uma temporada .....	26
Depois do Jogo .....	28
<b>Os Playoffs da NBA .....</b>	<b>29</b>
Começando as Séries dos Playoffs .....	29
Tela de Configuração dos Playoffs .....	29
<b>Jogo com Modem ou Rede .....</b>	<b>30</b>
<b>Ficha Técnica .....</b>	<b>33</b>
<b>Garantia .....</b>	<b>35</b>

# TEC TOY

## CERTIFICADO DE GARANTIA

A **TEC TOY** garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, dirija-se a um posto de Assistência Técnica Autorizada da **TEC TOY** munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do produto e consertos por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada **TEC TOY**.

000-901.503.356.817

ETIQUETA

**TEC TOY INDÚSTRIA E COMÉRCIO LTDA.**

R. Dr. Alberto Jackson Byington, 3200 - Jd. Três Montanhas  
Osasco - SP - CEP 06276-000

**CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR**

Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP  
CEP 05038-000 - Tel.: (011) 861-5421



Supervisor do laboratório de configuração do Hardware: Bill Kim  
 Técnicos do laboratório de configuração do Hardware: Colin Cox, Ted Nugent, Paul Breland, D'arcy Gog  
 Fotografia: NBA Photos, Alan Goldman, High Octane and Mathew Versteeg  
 Seqüências de vídeo: NBA Entertainment, Inc.  
 Agradecimentos especiais: Jay Triano, Ted Murray, Tony Bratton

**EQUIPE INTERNACIONAL**

Produtor associado: Marcus Lindblom  
 Diretor para Europa: Rich Johnston  
 Localização ao alemão: Bianca Normann  
 Tradução ao alemão: Antje Hink, Bianca Normann, Michael Gievers  
 Testing em língua alemã: Michael Gievers  
 Diretor, Gravação das vozes: Rolf-Dieter Busch  
 Estúdio de gravação: Studio Fröhling, Düsseldorf  
 Locutor alemão da TV: Martin Siebel  
 Locutor da quadra alemão: Alexander Schottky  
 Localização ao francês: Dominique Goy, Catherine Guerin  
 Tradução ao francês: Olivier Desanti, Sylvain Caburrosso  
 Testing em língua francesa: Sylvain Caburrosso  
 Estúdio de gravação: La Marque Rose, Paris  
 Locutor francês de TV: George Eddy  
 Locutor francês de quadra: Eric Besnard

# REFERÊNCIA DE COMANDOS

## CONTROLES DO MENU

AÇÃO	JOYSTICK	TECLADO	MOUSE
Deslocar-se ou alternar entre os itens realçados		Clique	
Realçar ícone ou botão de comando	PASSAR/MUDAR (botão 2)	TAB (Para frente) SHIFT TAB (Para trás)	Para saber a função de um ícone, coloque o cursor sobre o ícone
Ativar o botão de comando realçado	ARREMESSAR/PULAR (botão 1)	ENTER	Clique
Voltar à tela anterior	Realçar a cruz, pressionar ARREMESSAR/PULAR	ESC	Clique no botão da cruz (Cancelar)
Avançar para a próxima tela	Realçar a marca de verificação, pressionar ARREMESSAR/PULAR	ENTER	Clique no botão da marca de verificação (Aceitar)

## CONTROLES PADRÃO DO JOGO

AÇÃO	JOYSTICK	TECLADO	MOUSE
Pausa no jogo		ESC	
Mover normalmente	Mover o joystick	Setas de direção	Mover o mouse
Modo turbo (rápido)	Mover o joystick ao máximo	INS + Setas de direção	Mover o mouse rapidamente
Passar/Mudar jogadores	Botão 2	SHIFT DIREITO	Clique
Arremessar/Pular	Botão 1	ENTER	Clique no botão direito

## ATAQUE – COM A BOLA

- Para **passar** na direção em que você está se movendo, pressione o botão PASSAR/MUDAR. Se não estiver movendo-se em nenhuma direção, o passe será ao jogador mais próximo.
- Para **arremessar**, pressione ARREMESSAR/PULAR para pular, e solte o botão para arremessar.

## ATAQUE – SEM A BOLA

- Para **mudar** para o jogador que tem a bola ou para o jogador que estiver mais perto da bola, pressione PASSAR/MUDAR (direção + PASSAR/MUDAR para selecionar um jogador específico).
- Para **pular/rebolar/fazer cesta de tapinha** (ou fazer com que o jogador que tem a bola e está controlado pelo computador a passe para você), pressione ARREMESSAR/PULAR.

## DEFESA

- Para **mudar** para o jogador que esteja mais perto da bola, pressione PASSAR/MUDAR (direção + PASSAR/MUDAR para selecionar um jogador determinado).
- Para **pular** para rebolar ou fazer um toco, pressione ARREMESSAR/PULAR.

**DICA EA** Recomendamos a utilização do mouse nas telas do menu e o uso do joystick durante o jogo. Estes controles padrão são descritos neste manual. Para utilizar um método de controle diferente (por exemplo, utilizar o teclado tanto para as telas do menu quanto para o controle do jogo) consulte as equivalências dos controles descritas acima.



# INTRODUÇÃO

Em cada quadra existe jogadores normais e...Jogadores com letra maiúscula. Os Jogadores excepcionais são capazes de inventar, são capazes de elevar o jogo até limites insuspeitáveis.

Na quadra do basquete interativo, somente existe um Jogador com letra maiúscula: o *NBA Live 97*. Autênticos jogos 5 contra 5, todos os 29 times da NBA, listas de jogadores completas e autêntica estratégia.

Transforme-se num Jogador. Jogue *NBA Live 97*.

- Mais de 400 autênticos jogadores da NBA (incluindo **calouros** e agentes livres) atualizados com seu histórico completo e as estatísticas de 1995–1996.
- **NOVOS** jogadores de textura poligonal com animações de filmagens autênticas.
- **NOVAS** opções para modem e rede—jogue em dois computadores com até quatro participantes.
- **NOVO** comentarista de quadra da NBA e os comentários esportivos de Ernie Johnson Jr, da TNT® Sports.
- **NOVAS** vistas personalizáveis, incluindo melhores momentos e primeiros planos.
- Possibilidade de criar e modificar jogadores personalizados.
- **NOVAS** opções para negociar com jogadores—contratar e liberar agentes livres e fazer transações incluindo vários jogadores.
- **NOVAS** opções técnicas defensivas—possibilidade de definir para cada defensor estratégias de pressão defensiva homem a homem e marcação dupla.
- **NOVAS** opções de controle de jogadores que permitem controlar um único jogador ou posição através de todo o jogo.
- **NOVA** tela da Central de Estatísticas que lhe oferece acesso a *todas* as estatísticas e classificações a partir de um menu único, sem importar em que lugar do jogo você se encontre.
- **PARA OBTER MAIS INFORMAÇÃO** sobre este e outros títulos, visite a página web da EA SPORTS™ em [www.easports.com.Setting Up the Game](http://www.easports.com.Setting Up the Game)

## [GAME SETUP MENU] (MENU DE CONFIGURAÇÃO DO JOGO)



Utilize o [Game Setup menu] (menu de Configuração do jogo) para escolher a modalidade, estilo, duração e nível de dificuldade do jogo que quer jogar. As opções padrão são mostradas neste manual em **negrito**.

# FICHA TÉCNICA

Programador chefe:

Programação:

Programador:

Animador chefe, Captura das imagens:

Artista chefe da Apresentação:

Gráficos da apresentação:

Artista chefe do jogo:

Arte 2-D/3-D dos jogadores:

Arte 3-D/2-D das quadras:

Arte adicional:

Gráficos e vídeo 3-D:

Edição de vídeo:

Compactação de Vídeo:

Tecnologia de estádios virtuais:

Música e efeitos de som:

Engenharia e produção musical:

Engenheiro de áudio:

Efeitos de som:

Produtor executivo:

Produtores:

Design e produção associada:

Ajudante do produtor:

Diretor de desenvolvimento:

Ajudante de produção:

Locutor de TV:

Locutor da quadra:

Diretor de filmagem:

Diretor técnico de filmagem:

Animação de filmagem:

Atores de filmagem:

Especialistas de filmagem:

Ferramentas e bibliotecas:

Tecnologia de vídeo:

Diretor de produção:

Documentação:

Coordenador do projeto de QA:

Chefe do projeto de QA:

Chefe dos testes de QA:

Testers:

San Mateo Controle de Qualidade:

Supervisor da San Mateo QA Supervisor:

Gravação de áudio:

Rod Reddekopp

Robert White, Ken Lam, Andrew Jinks, Darren Schueller, Weng-

Keen Wong, Brian Chan

Amory Wong

Michael Vanaselja

Cindy Green

Darrell Olthuis, Kim Gill, Giovanni Sasso

Sheila Allan

Ken Thurston

Daryl Anselmo

Greg Allen, Mark Soderwall

David Laviolette

Bill Morrison

Adam McKay-Smith

Jay MacDonald

Traz Damji

Steve Royea

Crispin Hands

Jeff Mair

Sam Nelson

Ed Fletcher, Stanley Chow

Dave Warfield

Wil Mozell

Brian Wideen

Zoe Quinn, Renata Antonic

Ernie Johnson Jr.

Al Murdoch

Tarnie Williams Jr.

Demian Gordon

Michael Vanaselja

Mitch Richmond, Tyus Edney, Novell Thomas, Sean O'Brien,

Vino Barnett, Lawrence Williams, Mike Crestejo (stunts)

David Coleman, Greg Ipp, Jake Sheridan, JJ Gonzales., Vincent

Ng, Peter Saumur

Gerry Shaw, Frank Barchard, Andrew Brownsword, Tony Lam

Patrick Ratto

Glenn Chin

David Lee

Rod Higo

Shyang Kong

Josh Holmes

Kristen Olafson, Sean Hoskins, Willie Loh, Simon Burnett, Ian

Ritchie, Kevin Mitchell, Mike Little, Steve Kuchka, Trevor Allen,

Lori Wilson

Steve Nix

Michael 'Einstein' Edison

Bob Purewal, Peter Petkov, Cary Chao



## [SELECT MODEM] (SELECIONAR MODEM)

Selecione o seu modem da lista de sobreposição de modems disponíveis. Se o seu modem não estiver na lista, escolha o modem mais parecido que estiver disponível.

## JOGO COM [SERIAL CONNECTION] (CONEXÃO COM CABO SERIAL)

Ao selecionar o ícone [Serial connection] (Conexão com cabo serial), aparecerá uma janela de sobreposição pedindo-lhe que identifique a porta serial à qual o seu modem nulo está conectado.

- Para iniciar a conexão, clique na porta serial apropriada, e depois clique na **marca de verificação**. O computador tentará efetuar uma conexão.

## JOGO EM [NETWORK] (REDE)

Ao selecionar o ícone [Network] (Rede), aparecerá uma janela de sobreposição perguntando-lhe se deseja criar um [New] (Novo) jogo ou unir-se a um jogo em rede já existente.

- Para iniciar um [New] (Novo) jogo, digite um novo na caixa situada à direita do ícone Novo, depois clique no ícone Novo.
- Para [Join] unir-se a um jogo, realce o jogo ao qual você quiser se unir na lista situada à direita do ícone Unir-se, depois clique no ícone Unir-se.

**NOTA:** Se tiver problemas com o jogo com modem ou em rede ou simplesmente precisa mais informação, consulte o manual referência adjunto.

AÇÃO	TECLADO	MOUSE
Deslocar-se ou alternar entre os itens realçados		Clique
Realçar ícone ou botão de comando	TAB (Para frente) SHIFT TAB (Para trás)	
Ativar o botão de comando realçado	ENTER	Clique
Voltar à tela anterior/Sair do programa desde o menu de Configuração do jogo	ESC	Clique no botão da <b>crux</b> (Cancelar)
Avançar para a próxima tela	ENTER (se nenhum botão estiver realçado)	Clique no botão da <b>marca de verificação</b> (Aceitar)

**DICA EA** Estes são os controles utilizados em todos os menus do NBA Live 97, portanto aprenda-os agora e utilize-os em qualquer lugar do jogo.

[MODE EXHIBITION] (EXIBIÇÃO): Jogue contra qualquer time da [NBA, All-Star], ou contra um time [Custom] (Personalizado).

[SEASON] (TEMPORADA): Comece uma nova [Season] (Temporada) tomando o controle de um time da NBA. Veja *Jogos de Temporada regular*.

[PLAYOFFS] (PLAYOFFS): Comece um novo torneio [Playoff] (eliminatório) com qualquer um dos times da NBA. Veja *Os Playoffs da NBA*.

[LOAD] (Carregar): Restaure uma [Season] (Temporada) ou [Playoffs] (Eliminatória) previamente gravada.

[MODEM/REDE]: Comece um jogo por modem, rede ou conexão serial com outro ou outros jogadores. Veja *Jogo por modem ou rede*.

[STYLE ARCADE] (ESTILO GALERIA): Um movimentado basquete onde os jogadores nunca se cansam, se machucam ou são estourados com faltas pessoais.

[SIMULATION] (SIMULAÇÃO): Realismo absoluto. Os jogadores se cansam, se machucam e estouram com faltas pessoais, devendo substituí-los.

[CUSTOM] (PERSONALIZADO): Utilize as opções de configuração do [Rules menu] (Menu regras) para estabelecer as regras e as opções de simulação.

[LEVEL ROOKIE] (NÍVEL CALOURO): O nível de menor dificuldade. Será fácil fazer cestas e equipe controlada pelo computador não será muito difícil de vencer.

[STARTER] (INTRODUÇÃO): Dificuldade intermediária; o computador joga melhor em defesa.

[ALL-STAR]: Chegou a hora do espetáculo! Será difícil roubar bolas ou fazer tocos e a defesa e o ataque do computador estarão perfeitamente preparados.

[QUARTER] (QUARTO): A duração de um quarto pode ser definida para 3, 5, 8 ou 12 MIN.

[STATS CENTRAL] (ESTATÍSTICAS): Vá para a [Stats Central] (Central de estatísticas) para ver as estatísticas da equipe, usuário e jogador. Veja *Central de estatísticas*.

[RULES & OPTIONS] (REGRAS/OPÇÕES): Vá para o [Rules & Options menu] (Menu Regras & Opções) para definir as regras e as opções do jogo, som e imagem. Veja o *Menu Regras & Opções* a seguir.

[TRANSACTIONS] (TRANSAÇÕES): Vá para a tela Transações para efetuar trocas, contratar e liberar agentes livres, criar jogadores, voltar a ordenar as listas de jogadores da equipe ou gravar e carregar listas. Veja *Transações com jogadores*.

CONTROLE DA CÂMERA: Define as opções de câmera e detalhes. Veja o *Menu Câmeras*.

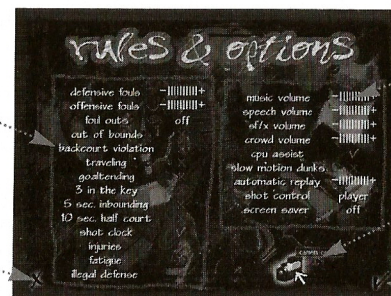
## [RULES & OPTIONS MENU] (MENU REGRAS & OPÇÕES)

UTILIZE ESTE MENU PARA DEFINIR AS OPÇÕES DAS REGRAS, JOGO, ÁUDIO E VÍDEO.

**NOTA:** As opções padrão são mostradas neste manual em negrito.

Clique nas opções para ativá-las ou desativá-las

Cancelar e retroceder



Clique e / ou arraste para estabelecer um valor

Clique para passar ao menu Câmeras

Aceitar e continuar



[DEFENSIVE FOULS] (FALTAS AO DEFENDER) Este slider ([OFF] (desativado) como padrão) define a intensidade com que são apitadas as faltas defensivas. Quanto mais a barra estiver cheia, mais faltas serão assinaladas.

[OFFENSIVE FOULS] (FALTAS AO ATACAR) Define a intensidade com que são apitadas as faltas no ataque pelos juizes (DESATIVADO como padrão).

[FOUL OUTS] (FALTAS PERMITIDAS) Defina o número máximo de faltas permitidas entre 2 e 8 ou DESATIVE as faltas. Na NBA, os jogadores são expulsos depois de fazer a sua sexta falta, mas você pode ajustar o número para que combine com o seu estilo de jogo e a duração dos seus quartos.

[OUT OF BOUNDS] (BOLA FORA DA LINHA) Ative ou desative a falta consistente na bola saindo dos limites da quadra [ON] (ATIVA) (a marca de verificação)/[OFF] (DESATIVADA) (o xis).

[BACKCOURT VIOLATION] (ATRASAR A BOLA) [ON/OFF] (Ativa ou desativa) a infração consistente em atrasar a bola. [TRAVELLING] (Andar) [ON/OFF] (Ativa ou desativa) a falta Andar.

[GOALTENDING] (Interceptar na descida) Ativa ou desativa as faltas por interceptar a bola enquanto está descendo para a cesta. Quando está ativado [ON], um jogador defensivo não pode interferir na trajetória de um arremesso depois de que ele tenha começado a descender e até que não tenha tocado o aro da cesta.

[3 IN THE KEY] (TRÊS NO GARRAFÃO) Ativa ou desativa as faltas por permanência mais de três segundos no garrafão. Quando está ativo, constitui uma falta que um jogador atacante permaneça mais de três segundos dentro do garrafão.

[5 SEC. INBOUNDING] (5 SEG. PARA INTRODUIZIR A BOLA) Ativa ou desativa o relógio que contabiliza o tempo que um jogador demora em introduzir a bola no jogo. Quando está ativo o jogador deve colocar de novo a bola no jogo num máximo de 5 segundos.

[10 SEC. HALF COURT] (10 SEG. PARA PASSAR A LINHA DE MEIO CAMPO) Ativa ou desativa o relógio que contabiliza o tempo que a bola demora para passar a linha de meio campo desde a zona defensiva para a zona atacante. Quando está ativo você tem 10 segundos para fazer com que a bola chegue à área do seu adversário desde sua própria área.

[SHOT CLOCK] (RELÓGIO DE ARREMESSO) Ativa ou desativa o relógio dos 24 segundos para arremessar. Quando está ativo, você tem 24 segundos de posse da bola para efetuar seu ataque e fazer um arremesso. Cada vez que uma bola toca o aro ou alguém faz uma falta ou a bola passa a ser controlada pelo outro time, o relógio começa de novo a contar os 24 segundos.

[INJURIES] (Lesões) Ativa ou desativa a possibilidade de que um jogador se machuque. Quando as lesões estão ativas, cada vez que um jogador cai existe uma pequena chance de que fique machucado.

[FATIGUE] (FADIGA) Ativa ou desativa a fadiga dos jogadores. Quando está ativa, os jogadores ficarão cansados e você deverá fazer as substituições pertinentes.

[ILLEGAL DEFENCE] (DEFESA ILEGAL) Ativa ou desativa as faltas cometidas por defender ilegalmente. Quando está ativa no NBA Live, você não pode defender uma área do seu garrafão, você deve fazer uma defesa homem a homem.

[MUSIC VOLUME] Mova o controle à esquerda ou à direita para definir o volume da música que toca durante as telas dos menus.

[SPEECH VOLUME] (VOLUME DA VOZ) Defina o volume do locutor de quadra.

[SF/X VOLUME] (VOLUME DOS EFEITOS DE SOM) Define o volume dos efeitos de som do jogo.

[CROWD VOLUME] (VOLUME DO PÚBLICO) Determina o volume dos efeitos de som do público.

[CPU ASSIST] (AJUDA DO COMPUTADOR) Ativa ou desativa. Quando está ativa, as habilidades dos jogadores do time são melhoradas. Esta opção está ativa como padrão na modalidade Galeria (Galeria) fica desativadas no [Simulation mode] (modo Simulação).

[SLOW MOTION DUNKS] (ENTERRADAS EM CÂMERA LENTA) Ativa ou desativa a modo câmera lenta para as enterradas espetaculares.

[AUTOMATIC REPLAY] (REPETIÇÃO AUTOMÁTICA) Define a frequência com que são oferecidas as imagens das melhores jogadas depois das cestas.

[SHOT CONTROL] (CONTROLE DE ARREMESSOS) Alterna o controle de arremessos entre o [PLAYER] (jogador) e o [COMPUTER] (Computador). No [PLAYER mode] (Modo jogador) a chance de que um arremesso entre na cesta está determinada pela distância, o ângulo e o momento em que jogador solta a bola durante o arremesso. No [COMPUTER mode] (Modo computador), a possibilidade de sucesso do arremesso estará determinada pelas estatísticas do jogador na NBA e as suas características e não pelo controle que você realizar.

[SCREEN SAVER] (PROTEÇÃO DE TELA) Deixe desativada a proteção de tela ou defina o tempo (em minutos) que deve transcorrer desde a última ação do utilizador até que a proteção de tela comece a funcionar.

• Para aceitar as mudanças e voltar ao [Game Setup menu] (Menu de configuração do jogo), clique na **marca de verificação**. (Clique no xis para cancelar qualquer modificação que você tenha efetuado e voltar ao [Game Setup menu] (Menu de configuração do jogo).)

Selecione os times



Selecione Regras & Opções

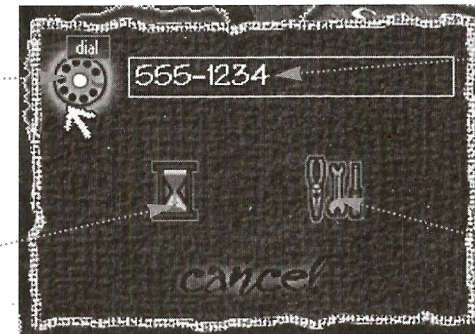
Clique no ícone bate-papo para trocar mensagens

Iniciar o jogo

6. Depois do jogo, você voltará à tela do [Modem, Serial] (Modem, Cabo serial) ou [Network] (Rede), onde você poderá iniciar outro jogo ou voltar ao [Game Setup menu] (menu de Configuração do jogo).

## JOGO COM [MODEM]

Ao conectar através do modem, um jogador deve ligar ao outro jogador, e este deve selecionar o ícone Esperando ligação para receber a ligação. Decida previamente quem vai fazer a ligação e quem vai recebê-la.



Clique no ícone Discar para discar o número especificado

Introdução o fone # aqui

Clique no ícone Esperar para se preparar para receber a ligação

Vá para a tela configurações

## TELA [MODEM SETTINGS] (CONFIGURAÇÃO DO MODEM)

Esta tela lhe permite mudar a configuração padrão do modem.

### [COM PORT] (PORTA COM)

Selecione a porta de comunicações que esteve conectado o seu modem.

### [BAUD RATE] (TAXA DE TRANSFERÊNCIA)

Selecione a máxima velocidade em bps que o seu modem e o modem do seu adversário puderem suportar.

### [DIALING] (DISCAGEM)

Selecione discagem por tom ou por pulsos.

### [CALL WAITING] (CHAMADA À ESPERA)

Introduza o código para invalidar a modalidade de chamada à espera (por exemplo o '\*7') se a chamada à espera estiver ativada no seu telefone.

### [INIT STRING] (SEQÜÊNCIA DE INICIALIZAÇÃO)

Introduza uma seqüência de inicialização diferente para o seu modem. Leve em conta que o valor introduzido neste campo mudará dependendo do modem que você elegeu abaixo.

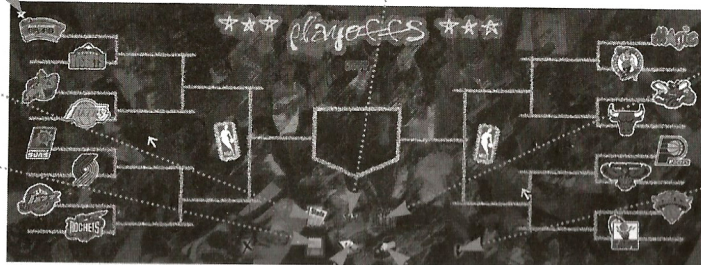


Os times controlados por usuários estão identificados com uma estrela

Simular o jogo atual

Central de estatísticas

Gravar arquivo



Definir a lista de jogadores

Iniciar um jogo

Regras & Opções

Controle de câmera

- Para prosseguir ao jogo seguinte, clique na **marca de verificação**. Os jogos que incluem a participação de um jogador humano serão jogados, os outros jogos serão simulados.
- Para simular o jogo seguinte, clique no ícone [Simulate] (Simular). O seguinte jogo de todas as séries atuais será simulado.

## FIM DO JOGO

Depois de um jogo do [Playoff], aparecerão como de costume as telas de [endgame] (fim de jogo). Clique na **marca de verificação** para continuar, e aparecerá a tela dos [Playoffs]. Os registros de Vitórias e Derrotas serão mostrados ao lado do logo dos times.

## FIM DE RODADA

- Se você ganhar a sua rodada, o processo será o mesmo que em qualquer outro jogo, com a diferença de que quando você volta à tela dos Playoffs o registro das suas vitórias e derrotas será mostrado, e seu time passará para a próxima chave, onde você encontrará um novo adversário. Para ver o resultado de uma confrontação, coloque o cursor sobre o jogo.
- Se você perde uma rodada, depois das telas de fim de jogo voltará a tela dos [Playoffs] para ver os resultados finais dos playoffs. Clique na **marca de verificação** para voltar à tela de [Game Setup] (Configuração do jogo).
- Se você vencer todos os jogos, clique na **marca de verificação** para prosseguir com a seqüência do [Championship] (Campeonato). Quando tiver terminado a seqüência, clique com o mouse ou pressione qualquer tecla para voltar ao [Game Setup menu] (menu de Configuração do jogo).

## JOGO COM MODEM OU REDE

Você pode jogar o *NBA Live* através duma conexão por modem, cabo serial ou rede. Duas máquinas podem estar conectadas por qualquer um desses métodos e até quatro jogadores podem jogar em cada computador.

1. Para começar, certifique-se de que a sua conexão está pronta (por exemplo, seu modem está conectado e ligado, a conexão por cabo serial foi efetuada ou os drivers de rede foram carregados etc.).
2. No [Game Setup menu] (menu de Configuração do jogo), selecione [MODEM/NET] (MODEM/REDE) na opção [MODE] (MODO).
3. Configure as opções restantes e depois clique na **marca de verificação**.
4. No menu de sobreposição que aparece, selecione o seu método de comunicação ([Modem, Serial] (Modem, Cabo serial) ou [Network] (Rede)). As instruções para cada método são descritas a seguir.
5. Depois de estabelecer uma conexão, aparecerá a tela [Modem, Serial] (Modem, Cabo serial) ou [Network] (Rede).

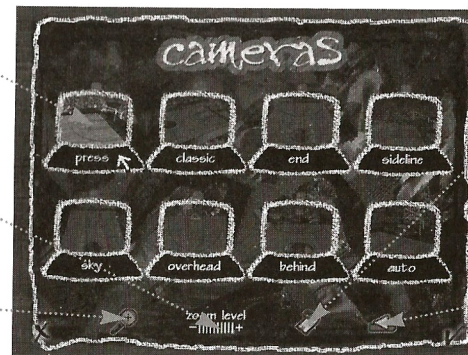
## [CAMERAS MENU] (MENU CÂMERAS)

O *NBA Live 97* lhe oferece uma quase total liberdade para configurar os ângulos de câmera no ambiente do 3-D Virtual Stadium™.

Clique numa câmera para selecioná-la

Controle do nível de proximidade dos primeiros planos

Ícone do primeiro plano no garrafão



Ícone do nível de detalhe (vá para o submenu Detalhes)

Ícone da vista desde o ângulo inverso

Você pode escolher entre as seguintes vistas de câmera:

- [PRESS] (IMPRESA):** Uma vista de meia quadra desde a tribuna da imprensa.
  - [CLASSIC] (CLÁSSICA):** Uma vista angular a partir da linha lateral parecida com a perspectiva tradicional da *NBA Live*.
  - [END] (FUNDO):** Vista da linha de fundo.
  - [SIDELINE] (LINHA LATERAL):** Vista abaixo na lateral central da quadra.
  - [SKY] (CÉU):** Vista aérea a partir do centro da quadra.
  - [OVERHEAD] (SOBRE A QUADRA):** Vista aérea com a câmera diretamente situada sobre o lugar do jogo onde acontece o jogo.
  - [BEHIND] (NAS COSTAS):** Câmera em movimento que segue o jogador sob o seu controle.
  - [AUTO] (AUTOMÁTICO):** Durante o jogo, esta vista alterna entre as diferentes câmeras. Durante as repetições, transforma-se na câmera [HIGHLIGHT] (MELHORES MOMENTOS) que oferece múltiplas vistas da jogada.
- Para ativar as opções do zoom para as jogadas do garrafão, clique no ícone [Zoom Into the Key] (Zoom no garrafão). Como padrão, a câmera não fará primeiros planos com as jogadas que aconteçam no garrafão.
  - Para determinar o nível de aproximação dos primeiros planos à jogada, ajuste o controle do [Zoom Level] (Nível de aproximação).
  - Para ver uma jogada pelo ângulo contrário, clique no ícone [Reverse Angle] (Ângulo inverso).

## [DETAILS SUBMENU] (SUBMENU DETALHES)

Defina o nível de detalhe gráfico. Se o jogo se executa lentamente no seu computador, diminua o nível de detalhe gráfico para acelerar a ação.

[RESOLUTION] (RESOLUÇÃO)

Alterna entre um nível de detalhe dos gráficos [HIGH] (ALTO) (640x480), [MEDIUM] (MÉDIO) (640x240) ou [LOW] (BAIXO) (320x200). Com um nível de detalhe [HIGH] (alto) seu computador será mais lento.

[REFLECTIONS] (Reflexos)

Ativa (**marca de verificação**) ou desativa (o xis) os reflexos sobre a superfície da quadra.

[CROWD] (PÚBLICO)

Ativa ou desativa a presença de público na arquibancada.

[BACKBOARD STANDS] (SUPORTE DA TABELA)

Ativa ou desativa os postes que seguram a tabela.

[WINDOW SIZE] (TAMANHO DA JANELA)

Reduz o tamanho da tela do jogo para incrementar a velocidade no caso de que a configuração [FULL SCREEN] (TELA INTEIRA) seja demais para o seu sistema.

[PLAYER IDENTIFIERS] (IDENTIFICADORES DOS JOGADORES)

Seleciona o texto que aparecerá embaixo dos jogadores controlados por uma pessoa. [NAME, NUMBER, POSITION NO] (NOME, NÚMERO, POSIÇÃO), (Por exemplo, '1' para o armador), nome do [USER] (usuário), [NONE] (NADA) ou [POSITION] (POSIÇÃO).



## [FLOOR TEXTURES]

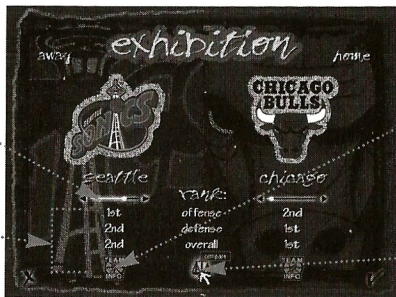
Ativa ou desativa as texturas realistas do chão das quadras.

## TELA DE [TEAM SELECT] (SELEÇÃO DE TIME)

A tela [Team Select] (Seleção de time) aparecerá antes de cada jogo de exibição. O time de fora será mostrado no lado esquerdo da tela, e o time de casa ficará no lado direito. A classificação do time aparecerá embaixo do logo da equipe quando forem selecionados times da NBA.

Utilize os controles para selecionar os times

Clique numa categoria determinada das estatísticas para ordenar os times pela categoria estatística escolhida



Consultar informação sobre o time

Comparar times

- Para selecionar os times local e visitante, utilize as barras de deslocamento ou clique no lado esquerdo ou direito do logo dos times para deslocar-se para trás e para frente através dos times das NBA e dos times personalizados.
- Para ordenar os times pela sua classificação, clique para realçar uma classificação. A medida em que você se mova à esquerda ou à direita, você se deslocará através dos times ordenados seguindo essa classificação.
- Clique na **marca de verificação** para continuar. (Para voltar à tela [Game Setup] (Configuração do jogo), clique no **xis** ou pressione **ESC**.)

## [CUSTOM TEAM ROSTERS] (LISTAS PERSONALIZADAS DE JOGADORES DO TIME)

No *NBA Live 97*, você tem quatro equipes [Custom] (Personalizados) que você pode formar com jogadores dos 29 times da NBA e também com jogadores criados por você mesmo. Os times personalizados somente podem ser utilizados nos jogos de [Exhibition] (Exibição) e seus nomes estão entre aspas para diferenciá-los dos times da NBA.

## PARA JOGAR COM UM TIME [CUSTOM] (PERSONALIZADO):

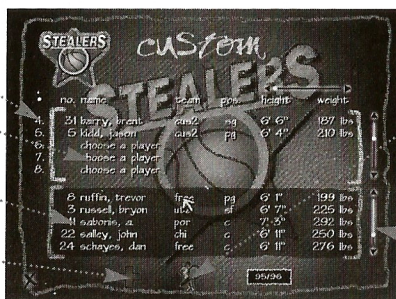
Selecione qualquer um dos quatro times personalizados ([SLAMMERS], [BLOCKERS], [JAMMERS], ou [STEALERS]) na tela de seleção de times. Clique na **marca de verificação**, e aparecerá o time personalizado.

Compartimento de lista de jogadores realçado

Compartimentos das listas de jogadores

Realce o jogador que quer incorporar

Acrescentar o jogador realçado ao compartimento selecionado de lista de jogadores



Ver o jogador realçado

Utilize a barra de rolagem para mover-se através da lista de jogadores da NBA

Para mudar dos jogadores da lista de jogadores [Custom] (personalizada):

- Realce o compartimento do jogador que você quer trocar clicando nele ou utilizando as setas de direção.
- Realce o jogador que quiser colocar no compartimento.
- Para adicionar o jogador realçado, clique em [ADD] (ACRESCENTAR).

## OS PLAYOFFS DA NBA

Os playoffs somente acontecem uma vez ao longo do ano na NBA, com o *NBA Live 97* você poderá recriar a atmosfera dos Playoffs sempre que você quiser. Você pode começar com um time da NBA no modo [Season] (Temporada) e tentar chegar até os playoffs, ou configurar seus próprios playoffs personalizados utilizando quaisquer times da NBA.

## COMEÇANDO AS [PLAYOFF SERIES] (SÉRIES DOS PLAYOFFS)

No [Game Setup menu] (menu de Configuração do jogo): Ao começar uma nova série dos playoffs no [Game Setup menu] (menu de Configuração do jogo), você poderá escolher os times que participam das séries, e também os times que serão controlados por humanos.

- No menu [Game Setup] (Configuração do jogo), selecione [PLAYOFFS] na opção [MODE] (MODO).
- Configure as restantes opções e depois clique na **marca de verificação**. Aparecerá a tela dos [Playoffs].

No jogo de [Season] (Temporada): Ao terminar a temporada, clique na **marca de verificação** na tela [Season] (Temporada) para continuar com a tela de [Playoff Setup] (Configuração dos Playoffs)—se você fizer os playoffs, seu time estará realçado com uma estrela de controle. Os playoffs continuarão normalmente com a diferença de que você não poderá modificar as estrelas de controle sobre os times ou os times controlados por humanos.

Para continuar com uma série de [Playoff] previamente gravada: No [Game Setup menu] (menu de Configuração do jogo) selecione [LOAD] (CARREGAR) na opção [MODE] (MODO) e depois selecione séries na tela [Load] (Carregar).

## TELA DE [PLAYOFF SETUP] (CONFIGURAÇÃO DOS PLAYOFFS)

Classificação geral

Times

Posição dentro da chave dos playoffs

Sair

Controle (clique para alternar entre CPU e USUÁRIO)

Clique no ícone Formato dos Playoffs para deslocar-se entre os formatos das séries

Continuar

Selecione a conferência Oeste ou Leste

Tela transações

- Para alternar o controle entre o computador ([CPU]) e o [USER] (USUÁRIO) no time escolhido, clique na coluna [CONTROL] (CONTROLE).
- Para mudar um time situado no compartimento dos playoffs antes de que os playoffs comecem, clique no nome do time ou sua classificação e depois clique nas setas esquerda ou direita que aparecem para deslocar-se entre os times da NBA. Um time pode aparecer em mais de um compartimento dos playoffs.  
**NOTA:** As estatísticas dos Playoff não serão visíveis se existirem times duplicados na árvore dos playoff.
- Para mudar o formato das séries, clique no ícone [Playoff Format] (Formato do Playoff). Escolha entre 5-7-7-7 (o formato da NBA; 5 jogos na primeira rodada e 7 jogos nas seguintes), 1-1-1-1, 1-3-3-3, ou 3-5-5-5.
- Para continuar, clique na **marca de verificação**. Aparecerá a [Playoffs tree] (Árvore dos Playoffs).

## TELA DA [PLAYOFF TREE] (ÁRVORE DOS PLAYOFFS)

A tela da [Playoff Tree] (Árvore dos Playoffs) funciona de forma parecida com a tela [Season] (Temporada). Nela você pode jogar e simular jogos, ir à tela de transações para fazer mudanças na lista de jogadores, gravar o arquivo das suas séries e mudar as opções do jogo.



- Para ir à tela [Standings] (Classificações dos times) para consultar as posições dos times na liga em cada divisão, clique no ícone Standings (Classificações dos times).

Esta linha separa os times que estão nos Playoffs dos times que atualmente não estão classificados para os Playoffs

Team	W	L	OT	%
chicago	13	1	-	0.929
detroit	9	3	3	0.750
cleveland	7	5	5	0.583
milwaukee	7	6	5.5	0.538
indiana	6	5	5.5	0.545
atlanta	5	8	7.5	0.395
charlotte	1	10	10.5	0.091
toronto	1	10	10.5	0.091

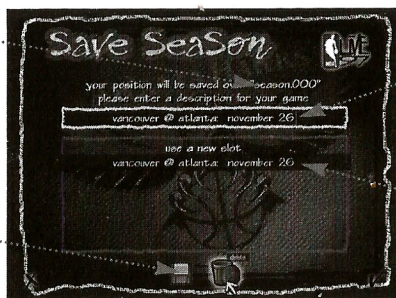
Clique em um ícone para ver as classificações dos times por divisão, conferência ou em referência à NBA inteira

[SAVE] (GRAVAR) Vá para a tela [Save Season] (Gravar temporada) para gravar as atuais posições, listas de jogadores e estatísticas num arquivo no seu disco rígido.

- Para criar um novo arquivo, clique em [USE A NEW SLOT] (UTILIZAR UM NOVO COMPARTIMENTO). Para gravar sobre um arquivo anterior, clique na descrição do arquivo da lista.
- Digite uma descrição na caixa de texto. Como padrão, aparecerá na caixa o jogo atual e a data. Pressione BACKSPACE para apagar o texto.
- Quando estiver pronto para gravar o seu arquivo, clique no ícone [Save] (Gravar).
- Para excluir um arquivo de [Season] (Temporada) existente, realce o arquivo e clique no ícone [Delete] (Excluir).

[PLAYOFFS] Leva você diretamente até os [Playoffs], com a sua classificação atual como equipe, determinando a sua posição nas chaves dos Playoffs. Veja a tela de Configuração dos Playoffs.

Nome de arquivo DOS



Clique no ícone Gravar para gravar uma temporada

Descrição

Clique para selecionar um novo compartimento ou um arquivo existente

## DEPOIS DO JOGO

Depois de um jogo de [Season] (Temporada), aparecerão como de costume as telas de [endgame] (fim de jogo). Clique com o mouse ou pressione qualquer tecla para continuar. Você voltará à tela [Season] (Temporada).

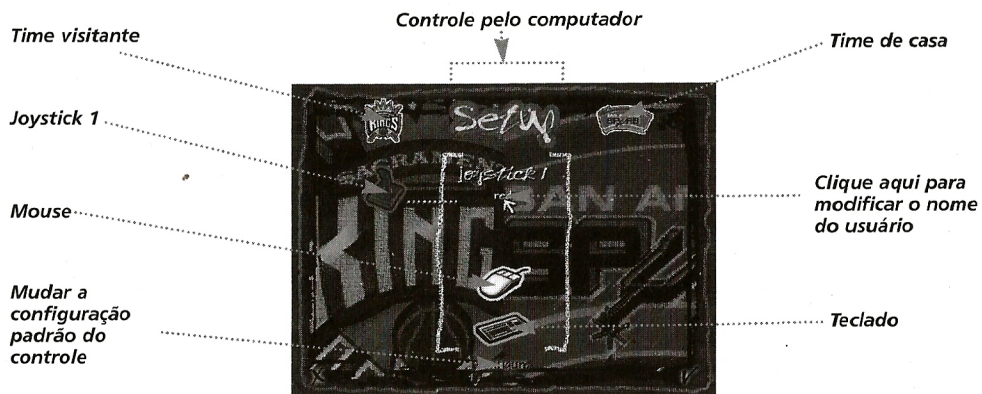
### Fim da temporada

Quando terminar uma temporada, clique na **marca de verificação** para avançar para a tela [Playoffs]. Se você fizer os playoffs, veja *Começando uma série dos Playoffs* a seguir. Se você não fizer os playoffs, serão mostrados os resultados deles. Clique na **marca de verificação** para voltar à tela de [Game Setup] (Configuração do jogo).

- Repita os passos de 1 à 3 até que pelo menos 8 compartimentos da lista de jogadores sejam preenchidos com os jogadores que você escolheu.
- Para modificar um compartimento da lista de jogadores que já estiver ocupado, selecione o compartimento e ADD (ADICIONE) outro jogador. O novo jogador ocupará o lugar do anterior, que será retirado da lista de jogadores.
- **NOTA:** A primeira vez que você seleciona um time Personalizado, todos os compartimentos da lista de jogadores estarão vazios. Você deverá preencher pelo menos 8 compartimentos antes de poder continuar.

## TELA [SETUP] (CONFIGURAÇÃO)

Nesta tela aparecerão os ícones de cada um dos quatro possíveis controles (teclado, mouse e dois joysticks). Podem jogar até quatro jogadores se o seu PC dispor de um mouse e dois joysticks ou um adaptador para quatro jogadores Gravis™ GrIP™ 4. Além de selecionar o time que cada jogador controla, você também poderá criar, selecionar e eliminar os nomes dos usuários para personalizar seus controles conseguindo que possam ser gravadas as estatísticas e preferências do usuário.



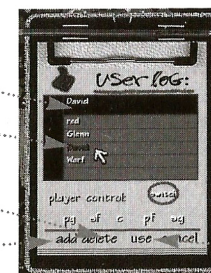
- Para mover o ícone para cada controle à esquerda ou à direita, clique nas caixas situadas à esquerda ou à direita de cada controle. Situe o ícone de controle apropriado embaixo de cada time para selecionar esse time, o deixe-o no meio para estabelecer que seja controlado pelo computador.
- **GRAVIS GRIP:** Se for detectado um adaptador Gravis GrIP, os controles do Gravis GrIP substituirão aos joysticks 1 e 2. Se houver controles conectados nos compartimentos 3 e / ou 4, os controles do GrIP substituirão também às opções de teclado e mouse.

Caixa Editar

Lista de jogadores

ELIMINAR o jogador realçado

Clique para acrescentar o nome de um usuário



Selecionar o controle do jogador

UTILIZAR o nome realçado

- Para selecionar o nome de um jogador (será mostrada como padrão a cor do símbolo do seu controle), clique no nome do jogador. Aparecerá a tela de sobreposição da [User Log] (Conexão do usuário):
- Para selecionar um usuário, clique em um nome da Lista de Jogadores para que fique realçado em vermelho e depois clique em [USE] (UTILIZAR).
- Para eliminar um nome da lista, realce o nome do usuário e clique em [DELETE] (Excluir).
- Para introduzir o nome de um novo jogador, clique em [ADD] (ACRESCENTAR), depois digite o nome na [Edit Box] (Caixa Editar) e pressione ENTER.



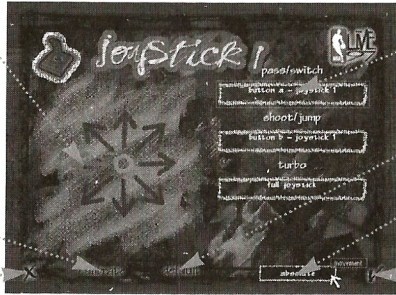
- Para selecionar a possibilidade de poder controlar qualquer jogador, deixe a configuração [PLAYER CONTROL] (CONTROLE DE JOGADOR) com a sua opção padrão [SWITCH] (Mudar) selecionada. Para controlar somente uma posição determinada, clique na posição (por exemplo [PG] para point guard (armador)). Isto será muito útil para evitar confusões nos jogos entre múltiplos jogadores ou quando quiser "ser" sempre o seu jogador favorito.
- Para voltar a tela [Setup] (Configuração) sem selecionar um nome, clique em [CANCEL] (Cancelar).
- Para modificar as funções padrão dos controles que você houver selecionado, clique em [CONFIGURE] (Configurar). Aparecerá a tela de configuração para o controle escolhido:

Vermelho =  
Movimento turbo

Mover o joystick e comprovar a direção de realce para determinar se foi calibrado corretamente

Calibrar o joystick

Cancelar e voltar à tela de Configuração



Clique para modificar a função do botão

Restabelecer as funções padrão

Alternar entre métodos de controle

Aceitar e voltar à tela de Configuração

- Para calibrar o seu joystick, centralize o joystick e clique em [CALIBRATE] (Calibrar). Depois mova o seu joystick até que todas as setas de direção fiquem iluminadas ao pressionar o joystick na direção adequada.
- Para definir rapidamente a função de um botão do joystick, realce a função e pressione o botão selecionado.
- Para alternar entre o controle das vistas da quadra [ABSOLUTE] (FIXO) e [SCREEN RELATIVE] (EM RELAÇÃO COM A TELA) com as câmeras em movimento, clique no ícone [MOVEMENT] (MOVIMENTO). Quando seleccione [ABSOLUTE] (FIXO), as direções do controle dependerão da quadra (por exemplo, pressionar a esquerda sempre moverá seu jogador à esquerda na quadra, sem importar qual seja a posição da câmera). Ao seleccione [SCREEN RELATIVE] (EM RELAÇÃO COM A TELA) as direções do controle dependerão da tela (por exemplo, pressionar o seu controle para a esquerda move o seu jogador para a esquerda da tela, o que quer dizer que o movimento do seu jogador será em diagonal se a sua câmera estiver ligada).
- Quando o modo [TURBO] estiver definido como [FULL JOYSTICK] (JOYSTICK COMPLETO) (padrão), ao empurrar a haste do joystick ao máximo em qualquer direção entrará em funcionamento a velocidade [Turbo] do jogador.

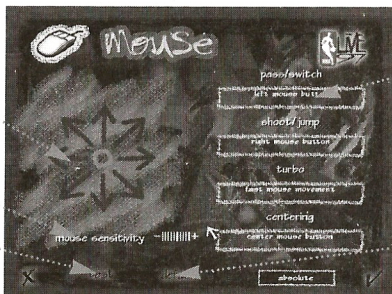
**NOTA:** Isto somente funcionará com joysticks analógicos. Em Joypads ou Joysticks digitais deverá definir um botão para o turbo ou escolher o modo NONE (NENHUM).

- Quando o modo [TURBO] estiver definido como [HOLD PASS/SWITCH] (MANTER PRESSIONADO PASSAR/MUDAR), mantendo pressionado o botão do joystick que você tiver definido como PASSAR/MUDAR ao mesmo tempo que empurra a haste do joystick numa direção determinada, ativará a velocidade Turbo do jogador (pressione e solte para passar).
- Ao configurar controles Gravis Grip, você pode definir qualquer função a qualquer botão, e, além disso, você também pode definir as quatro teclas de jogo (que normalmente se correspondem com as teclas de função do teclado) a qualquer um dos quatro botões livres.

As setas ficam vermelhas quando o modo Turbo está ativo

Ajustar a sensibilidade

Clique para testar a configuração (clique novamente para voltar à tela)



Clique para mudar a configuração dos botões do mouse

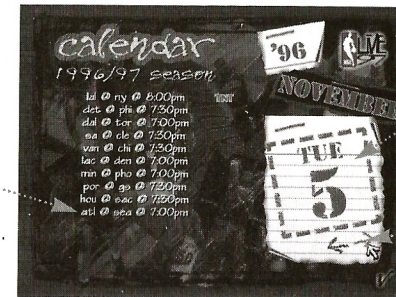
Restabelecer a configuração padrão

- Para jogar o seguinte jogo do calendário, clique na **marca de verificação**.
- Para sair da sua temporada e voltar à tela de [Season Team Select] (Seleção de time para a temporada), clique no xis. Sua temporada não será automaticamente gravada, portanto certifique-se de que gravou a temporada antes de sair se você não quiser perder a temporada atual.

[CALENDAR] (CALENÁRIO)

Consulte o calendário completo das 29 equipes da NBA.

Seu time está realçado



Calendário diário

Clique nas setas para mover-se para frente ou para trás entre os dias

- Para mover um mês para frente ou para trás, clique no mês no calendário. Você se moverá na direção indicada pela seta realçada situada sob o calendário.

- Para mover-se até o começo ou fim da temporadas, clique no ano do calendário.

[SCHEDULE] (AGENDA)

Vá para a tela [Schedule] para ver a sua agenda ou simular os jogos. Ao simular um jogo serão gerados e gravados placares e estatísticas realistas.

Clique para avançar ou retroceder um mês

Simular a partir de um jogo atual até um determinado jogo

Jogar um jogo



Clique no calendário para selecionar um jogo

Chave de cor

Ver a classificação das equipes

Gravar temporada

- Para jogar o jogo realçado, clique no ícone [Play] (Jogar). Se você realçar um jogo depois do jogo atual, você terá a opção de simular todos os jogos situados entre esse jogo e o jogo realçado.
- Para simular o jogo da [Schedule] (Agenda) que estiver realçado, clique no ícone [Simulate] (Simular). O resultado do jogo aparecerá sobre os logos dos times. Se você seleciona um jogo situado depois de um jogo ainda não jogado, terá a opção de simular diretamente todos os jogos incluídos entre esse dois jogos.
- Para ver os resultados de um jogo, situe o cursor sobre a data do jogo. Aparecerá uma janela de sobreposição mostrando o resultado.



Mas o jogo temporada é mais do que uma simples série de jogos. Você será ao mesmo tempo no *NBA Live* o técnico, o diretor geral e a estrela da equipe—faça as trocas que o seu time precisa para ter sucesso, concorra aos playoffs e mantenha aos seus jogadores em bom estado física na corrida até as finais

## COMEÇANDO UMA [SEASON] (TEMPORADA)

1. No [Game Setup menu] (menu de Configuração do jogo), selecione [SEASON] (TEMPORADA) na opção [MODE] (MODO).
2. Configure as opções restantes e depois clique na **marca de verificação**. Aparecerá a tela de [Season Team Select] (Seleção de time para a temporada).

Para prosseguir a uma [Season] (Temporada) gravada:

1. No [Game Setup menu] (menu Configuração do jogo), selecione [LOAD] (CARREGAR) na opção [MODE] (MODO). Clique na **marca de verificação** para continuar e aparecerá a tela Carregar.
  2. Clique para realçar um dos arquivos das temporadas gravadas. Clique em [LOAD] (CARREGAR) para carregar o arquivo e voltar à posição na qual o arquivo de temporada foi gravado.
- Para excluir um arquivo existente, realce o arquivo e clique em [DELETE] (EXCLUIR). Quando um arquivo for selecionado para ser excluído, poderá desistir de fazê-lo clicando em [UNDELETE] (RECUPERAR). Nenhum arquivo será excluído antes que você clique na **marca de verificação**. (Pressione no xis para cancelar).

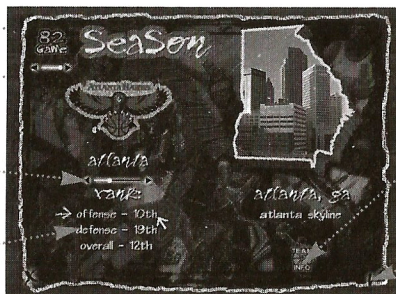
## TELA DE [SEASON TEAM SELECT] (SELEÇÃO DO TIME PARA A TEMPORADA)

A tela de [Season Team Select] (Seleção do time para a temporada) lhe permitirá escolher o time que quiser controlar durante a temporada e também o número de jogos na temporada.

Selecione 82 (o calendário normal da NBA) Temporada de 28 ou 56 jogos

Utilize o controle para selecionar um time da NBA

Clique numa categoria para ordenar os times por essa categoria



Consulte a informação sobre o time

Continue para a tela Temporada

## [SEASON SCREEN] (TELA TEMPORADA)

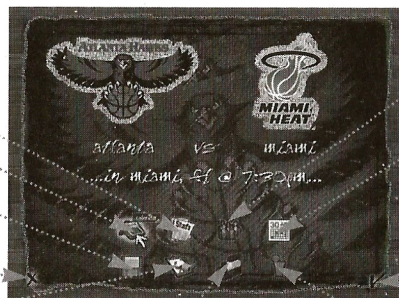
A tela [Season] (Temporada) é como o escritório central do seu time—daqui você pode conferir todo o seu time, ver todos os dados durante o resto da liga, realizar trocas, jogar e simular jogos, e gravar e excluir arquivos de temporada.

Central de estatísticas

Vá para a tela Calendário

Clique em Gravar antes de sair da temporada atual

Sair da temporada



Fazer transações com os jogadores

Consultar a agenda

Clique nos ícones para ir às telas adicionais

Jogar o jogo seguinte

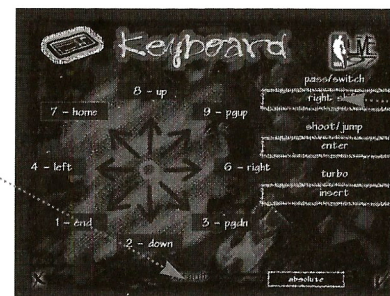
Vá para a tela Regras & Opções

Controle de câmera

Vá diretamente para os Playoffs

- Clique na **marca de verificação** para aceitar a configuração e prosseguir à próxima tela; clique no xis para cancelar a sua seleção e voltar à tela anterior.
- Como padrão, os movimentos rápidos do mouse levam seu jogador a entrar no modo [Turbo]. Para mudar a sensibilidade ao movimento do mouse, ajuste a barra [Mouse Sensitivity] (Sensibilidade do Mouse). A medida que você move a barra para a direita, você deverá mover mais o mouse para conseguir o mesmo resultado.
- Quando o modo [TURBO] estiver definido como [HOLD PASS/SWITCH] (MANTER PRESSIONADO PASSAR/MUDAR), mantendo pressionado o botão do joystick que você houver definido como PASSAR/MUDAR ao mesmo tempo que empurra o cabo do joystick numa direção determinada, ativará a velocidade Turbo do jogador.
- Quando a opção [CENTRING] (CENTRAR) estiver definida como [AUTO] (AUTOMÁTICA), o mouse se posicionará gradualmente no centro da tela quando parar de movê-lo (por exemplo, em qualquer lugar onde você pare o cursor do mouse esse será o seu novo ponto central). Também pode definir qualquer um dos botões do mouse como seu comando centralizar. [NONE] (NENHUM) desativa o efeito de centralizado.

Restabelecer a configuração padrão



Clique para selecionar, depois pressione a tecla à qual você designar

- Para mudar a tecla designada para qualquer ação, clique no nome da ação. A ação ficará realçada. Pressione a tecla que você queira designar para a ação realçada e a legenda passará a apresentar o nome da tecla que você pressionou. Algumas teclas estão reservadas e você não poderá dispor delas.

## [PREGAME INTRODUCTION] (INTRODUÇÃO PRÉVIA AO JOGO)

Antes do jogo, as telas de [Pregame Introduction] (Introdução prévia ao jogo) estabelecem o cenário onde terá lugar a ação do basquete. Para começar, a tela de [Game Introduction] (Introdução ao jogo) apresenta os times e a quadra do time anfitrião.

- Para ir diretamente ao pulo inicial, clique no ícone do [Tip Off] (Pulo inicial) ou simplesmente clique com o botão direito do mouse em qualquer tela. Outra forma, clique na **marca de verificação** para continuar. Aparecerá a tela de [Team Matchups] (Equiparação dos times).
- A tela da [Team Matchups] (Comparativa dos times) realiza uma comparação entre ambos times. Se utilizam 1 a 5 estrelas para indicar a força da equipe em [SCORING, REBOUNDS, BALL CONTROL, DEFENCE] (Fazer pontos, Rebotes, Controle de bola, Defesa) e [OVERALL] (Global). As classificações se baseiam na lista de jogadores atual de cada time, e portanto qualquer mudança na lista terá conseqüências na classificação.
- Clique na **marca de verificação** para continuar. Aparecerá a tela de [Starter] (Início).

A tela de [Starter] (Início) mostra as fotos, nomes e posições dos cinco titulares de ambas equipes.

- Para ver um jogador, clique na abreviatura da sua posição (por exemplo, PF para "power forward" (Ala-pivô)) na parte inferior da tela.
- Quando todos os jogadores tiverem sido apresentados ou você clicar na **marca de verificação**, aparecerá a tela do jogo para efetuar o pulo inicial.

## O [TIP-OFF] (PULO INICIAL)

Cada jogo começa com um pulo inicial entre os pivôs.

- Para saltar no pulo inicial, pressione PULO/ARREMESSO - como padrão, será o botão 1 do (joystick), o botão direito do mouse ou a tecla ENTER no teclado.



# JOGANDO

Você controla o homem que está sobre o círculo. Dependendo do controle que você estiver utilizando o círculo terá uma cor diferente.

[JOYSTICK 1]

[JOYSTICK 2]

[MOUSE]

[KEYBOARD] (TECLADO)

[COMPUTER PLAYER] (JOGADOR CONTROLADO PELO COMPUTADOR)

Círculo vermelho

Círculo azul

Círculo amarelo

Círculo verde

Círculo vermelho escuro/fúcsia

**NOTA:** Se for detectado um adaptador Gravis™ GriP™, os quatro controles substituirão às opções do joystick, mouse e teclado descritas acima, e você poderá jogar com todos os quatro controles do GriP.

O ataque e a defesa requerem habilidades diferentes no *NBA Live 97*, da mesma forma que na NBA. Se bem que você sempre move o jogador da mesma forma, os botões e/ou teclas tem funções diferentes para o ataque e para a defesa. Comece memorizando cada uma das funções dos controles, depois você poderá se concentrar em melhorar a sua habilidade como jogador de basquete e as suas estratégias.

- **NOTA:** Se bem que você pode utilizar o teclado ou o mouse durante o jogo, um joystick ou um joypad serão altamente recomendáveis. Os controles padrão para o joystick estão descritos nas instruções sobre o jogo deste manual. (Para modificar os padrões, veja *Tela de Configuração*). Consulte a *Referência de comandos* para ver as equivalências no teclado e no mouse.
- Se o seu jogador estiver fora do campo de visão da tela do seu computador, uma flecha da mesma cor do seu círculo de controle apontará para ele na margem da tela. Mova-se na direção oposta à indicada pela flecha para fazer que o seu jogador volte a aparecer na tela.

## ATAQUE

### MOVENDO-SE COM E SEM A BOLA

- Pressione o joystick na direção na qual você quer se mover. Você continuará se movendo e fazendo a bola pular enquanto você continuar pressionando o joystick. Quando você soltar o joystick, deixará de mover-se mas manterá os pulos da bola.
- Uma vez que você levante seus pés para fazer um arremesso, deverá soltar a bola antes de pisar novamente no chão, ou em caso contrário o árbitro apitará andar.

**DICA EA** Se você pressionou numa direção, pressione rapidamente na direção oposta, o jogador fará uma finta sempre que a habilidade do seu [Dribbling] (drible) e a proximidade a outros jogadores o permita.

- Para correr mais rápido utilizando o modo [Turbo] (Turbo), pressione o joystick até a sua posição máxima (como padrão; isto funcionará somente com joysticks analógicos).

-ou-

Se você designou o modo [Turbo] à função [HOLD PASS/SWITCH] (MANTER PRESSIONADO PASSAR/MUDAR), pressione e mantenha pressionado PASSAR/MUDAR enquanto realiza um movimento para ativar o modo Turbo. (Para obter informação sobre como mudar os controles padrão, veja *Tela de Configuração*).

-ou-

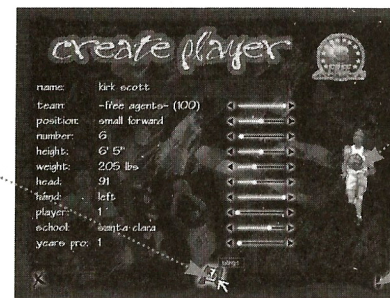
Se você designou o modo Turbo a um botão, pressione o botão designado.

**DICA EA** Se você pressionar rapidamente duas vezes o botão do Turbo (ou pressiona duas vezes o seu joystick ao máximo) o jogador efetuará um movimento falso para enganar o oponente.

- Para realizar movimentos de pivô, você deverá pegar um passe enquanto está parado na posição de pivô de baixo. Ao mover o joystick, o jogador efetuará um movimento de pivô girando sobre um dos seus pés em vez de correr e fazer pular a bola. Para se mover normalmente outra vez, ative o modo Turbo pressionando o joystick até a sua posição máxima em qualquer direção.

### REALIZANDO PASSES

- Para passar a bola ao receptor mais próximo, pressione o botão PASSAR/MUDAR (botão 2 como padrão) com o joystick na posição central.
- Para reter o controle do jogador que passa a bola (uma opção perfeita para entregar e receber a bola de volta rapidamente), pressione e mantenha pressionado o botão PASSAR/MUDAR até que o receptor pegue a bola.
- Para fazer um passe a um jogador específico, utilize o joystick para apontar ao jogador escolhido enquanto pressiona o botão PASSAR/MUDAR.
- Para fazer uma "ponte aérea" passe a bola a um jogador que tenha o caminho livre até a cesta. Se ele estiver numa posição adequada para pular e tentar uma "ponte aérea" (e tem a habilidade de fazer a jogada) ele a executará automaticamente.
- Para solicitar um passe quando você não tem a bola, pressione ARREMESSAR/PULAR. Se um jogador controlado pelo computador tiver a bola, ele a passará para você. Se o seu companheiro tiver a bola, ARREMESSAR/PULAR não servirá para nada.



Alterna entre Atributos e classificações

O jogador muda a medida que os atributos são selecionados

Aceita e continua

- Para mudar um [Attribute] (Atributo) ou [Rating] (Classificação), arraste a barra de rolagem adequada à esquerda ou à direita para aumentar ou diminuir o [Attribute] (Atributo) ou [Rating] (Classificação).

## [ATTRIBUTES] (ATRIBUTOS):

[NAME] (NOME)

Digite o nome completo do jogador e pressione ENTER. Clicar neste item apagará qualquer nome previamente introduzido.

[TEAM] (TIME)

Como padrão, os jogadores serão atribuídos à [Free Agents Pool] (Lista de agentes livres), mas você pode utilizar o controle para selecionar o time ao qual você quiser que o jogador seja atribuído. O número entre parênteses depois do nome do time é o número de compartimentos livres na lista de jogadores que esse time tem. Se o time não tiver compartimentos livres, o número será '0'.

[POSITION] (POSIÇÃO)

Posição natural do jogador.

[JERSEY NO.]

Selecione um número da camisa entre 00 e 99.

[HEIGHT]

Selecione a estatura do jogador entre 5'3" e 7'7". O retrato do jogador mudará o seu tamanho a medida que este parâmetro seja alterado.

[WEIGHT]

Selecione o peso do jogador entre 133 e 350 libras.

[HEAD] (CABEÇA)

Estilo da cabeça do jogador entre 1 e 239.

[HAND] (MÃO)

Selecione a mão [RIGHT] (DIREITA) ou [LEFT] (ESQUERDA) para quicar e arremessar.

[PLAYER] (JOGADOR)

Cor da pele do jogador.

[SCHOOL] (UNIVERSIDADE)

Universidade do jogador.

[YEARS PRO] (ANOS COMO PROFISSIONAL) Selecione entre 0 ([Rookie] (Calouro)) e 20 anos de experiência. Isto não afetará à classificação de habilidade do jogador (a qual será definida a continuação).

## [RATINGS] (CLASSIFICAÇÕES):

- Para alternar entre [Attributes] (Atributos) e [Ratings] (Classificações), clique no icone [Attributes/Ratings] (Atributos/Classificações).
- Utilize os controles para alterar as diferentes classificações do jogador. Como padrão, todas as classificações estarão estabelecidas no 75 (por exemplo, média).

## [DELETE PLAYER] (EXCLUIR UM JOGADOR)

Exclui um jogador [Custom] (Personalizado).

- Para excluir um jogador, realce o seu nome e clique em [OK].

## [SEASON PLAY] (JOGO TEMPORADA)

No *NBA Live 97* você pode controlar um time durante uma temporada inteira. Se você for o bastante bom, poderá avançar no jogo até os playoffs e as finais. Durante a temporada serão registradas estatísticas detalhadas sobre cada jogador, e você poderá gravar até 1000 arquivos de temporadas se tiver espaço suficiente no seu disco rígido. Se você for impaciente, poderá jogar uma temporada de 28 ou 56 jogos ou deixar que o computador simule uma parte do seu calendário.



Desloque-se através dos times

Clique numa coluna para ordenar pela categoria selecionada

Clique e arraste os símbolos de posição para configurar os cinco titulares

Cancele e retroceda

no.	name	pos.	height	weight	years pro
4	caiger, michael	c	6' 5"	245 lbs	12
44	coleman, derrick	pt	6' 10"	255 lbs	6
35	weatherington, r	pt	6' 7"	210 lbs	4
42	staddon, j	pt	6' 5"	205 lbs	1
3	iverson, allen	pg	6' 0"	170 lbs	rookie
25	maclear, don	af	6' 10"	225 lbs	4
30	harris, wilson	pg	6' 5"	190 lbs	3
23	walton, cory	pg	6' 4"	180 lbs	3
14	hendrickson, m	pt	6' 9"	240 lbs	rookie
7	davis, mark	af	6' 6"	205 lbs	1
55	williams, scott	c	6' 10"	250 lbs	6

Ver o jogador realçado

Ícone imprimir

Desloque-se através das colunas de estatísticas e classificações

Aceite as mudanças e continue

NOTA: Apesar de cada time ter um total de 15 compartimentos na lista de jogadores, somente podem participar dum jogo um total de 12 jogadores. Se você quiser utilizar um jogador ele deverá ocupar um dos 12 primeiros compartimentos da sua lista. Os jogadores que estiverem nos compartimentos 13 a 15 terão um 'X' em frente dos seus nomes para indicar que eles não estão na lista de jogadores ativos.

## [FREE AGENT] (AGENTES LIVRES)

Esta tela lhe permitirá realizar duas importantes funções de [General Manager] (Diretor geral): liberar jogadores de um time da NBA para a lista de [Free Agents] (Agentes livres) e contratar agentes livres para o seu time da NBA.

Lista de agentes livres

name	pos.
dikembe mutombo	c
christian laettner	pt
alan henderson	pt
steve smith	pg
mookie blaylock	pg
byrone corbin	pg
priest lauderdale	pg
eldridge recasner	pg
ken norman	pg
jon barry	pg
dorrie boyce	pg
bill scheppler	center
michael adam	pt
derrick alston	pt
john amaechi	pt
wille anderson	pt
anthony avent	pt
benoit benjamin	pt
melvin booker	pt
scott brooks	pt
matc bullard	pt
rex chapman	pt
r. churchwell	pt
john coker	pt

Selecionar um time

Lista de jogadores do time— Quando o jogador de um time estiver realçado você poderá liberar esse jogador

Quando um agente livre estiver realçado, você poderá contratá-lo para o seu time atual

## [CREATE PLAYER] (CRIAR UM JOGADOR)

A tela [Create Player] (Criar um jogador) leva você até as telas que lhe permitirão criar, editar e excluir jogadores [Custom] (Personalizados).

## [EDIT PLAYER] (EDITAR UM JOGADOR)

Selecione um jogador [Created] (Criado) e edite-o. Para obter instruções sobre como mudar os atributos e classificações do jogador, veja *Novo jogador* a seguir.

## [NEW PLAYER] (NOVO JOGADOR)

Leva você até a tela [Create Player] (Criar jogador) onde você poderá definir um jogador [Custom] (Personalizado) e atribuí-lo a um time ou à [Free Agent pool] (lista de agentes livres).

**DICA EA** Já que você sempre pode arremessar a bola a uma velocidade maior da que você é capaz de correr, passar é a melhor forma de passar a bola na quadra. O movimento da bola é a chave para ter sucesso no ataque—os defesas da NBA podem deter a quase qualquer jogador, mas um bom passe pode derrubar até a melhor estratégia defensiva. Faça a bola mover-se de um lado para o outro e arremesse rapidamente antes de que os defesas consigam se recuperar.

## ARREMESSANDO

Os jogadores arremessam de forma diferente dependendo de quem eles são e onde estão. Por exemplo, ao arremessar de fora do garrafão, o jogador tentará um arremesso com salto. Se ele estiver mais perto pode tentar fazer um gancho. Perto da cesta, ele pode tentar uma variedade de bandejas e encravadas dependendo da sua altura e habilidade.

- Para arremessar, pressione e mantenha pressionado o botão ARREMESSAR/PULAR (como padrão o botão 1). Solte a bola quando atingir a elevação máxima do seu pulo soltando o botão.
- Para simular um arremesso, pressione levemente e solte rapidamente ARREMESSAR/PULAR.

**DICA EA** Você terá mais possibilidades de ter sucesso no seu arremesso se soltar a bola quando atingir o ponto mais alto do seu salto.

- NOTA:** Se a configuração do [SHOT CONTROL] (CONTROLE DE ARREMESSO) no [Rules & Options menu] (menu Regras & Opções) estiver definido como [COMPUTER] (COMPUTADOR), pressione ARREMESSAR/PULAR para arremessar. O momento do pulo em que você solte a bola não afetará ao arremesso.

**DICA EA** Você aumentará a probabilidade de ter sucesso nos arremessos se você parar antes de atirar—se você arremessa enquanto corre seu tiro será menos preciso.

**DICA EA** Se você está tentando fazer uma enterrada, vá diretamente em direção à cesta. Se o jogador for um pouco à esquerda ou à direita do aro, fará uma bandeja em vez de enterrar a bola.

**DICA EA** Se você pressiona PASSAR/MUDAR antes de soltar ARREMESSAR/PULAR, poderá fazer um passe no meio do ar.

## REBOTEANDO E FAZENDO CESTAS DE TAPINHA

Quando você não tem a bola, tem vontade de quebrar a tabela. Se o seu jogador estiver numa boa posição, ele automaticamente tentará empurrar a bola de novo para dentro da cesta ao saltar. Se ele tiver uma boa classificação como fazedor de enterradas e estiver realmente cheio de energia, ele poderá inclusive enterrar a bola na cesta adversária.

- Para saltar com intenção de pegar um rebote ou fazer na tapinha pressione ARREMESSAR/PULAR.

## RELÓGIO DE 24 SEGUNDOS PARA ARREMESSAR

A partir do momento em que você consegue a posse da bola, você tem 24 segundos para fazer um arremesso que pelo menos toque no aro. (A não ser que o relógio tenha sido desativado no menu Regras). Cada vez que a bola toca no aro o passa para a equipe contrária, o relógio começa a contar de novo. O relógio de 24 segundos aparece no canto superior esquerdo da tela quando faltam 10 ou menos segundos.

- Se você não fizer um arremesso antes dos 24 segundos terminarem, o juiz apitará uma falta por excesso de posse de bola, e dará a posse da bola para o outro time.

## DEFESA

O ataque pode ter o maior destaque, mas é a defesa que ganha os campeonatos.

## MUDANDO PARA OS DEFENSORES

Você pode mudar para o defensor que estiver mais perto da bola em qualquer momento, a não ser que ele esteja controlado por outro jogador humano.

- Para pegar o controle do defensor mais próximo da bola (entre a bola e a cesta), pressione o botão PASSAR/MUDAR com o joystick na sua posição central.
- Para pegar o controle de um defensor determinado, pressione o joystick na direção desse defensor e pressione PASSAR/MUDAR.

**DICA EA** Sua primeira tarefa como defesa será parar a bola, por tanto coloque um jogador sobre o homem que tiver a bola antes de que ele chegue até o garrafão. Isto evitará uma penetração fácil e interromperá o ritmo do ataque.

## ROUBOS

Quando você estiver perto do jogador que leva a bola, seu jogador tentará automaticamente alcançá-lo e roubar a bola.



- Para tentar roubar a bola de um oponente, coloque-se em frente ao jogador do ataque.

Você tem que estar perto do jogador com a bola para ter sucesso em um roubo, mas não seja demasiado agressivo ou conseguirá que o juiz apite uma falta.

**DICA EA** Os roubos tem uma maior probabilidade de acontecerem se você fizer uma defesa dupla no atacante com a bola.

## TOCO E REBOTES

Você pode saltar para tentar bloquear um arremesso ou pegar um rebote.

- Para saltar para fazer um toco ou pegar um rebote, pressione o botão ARREMESSAR/PULAR.

## FALTAS

Quando os árbitros observam uma falta na quadra, eles apitam para parar o jogo e a falta é mostrada na tela.

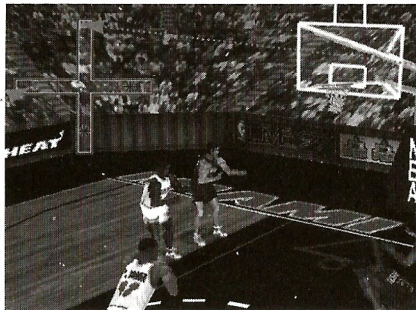
## INFRAÇÕES

Os jogadores terão lances livres pelos seguintes motivos:

- Os jogadores que receberem a falta terão 2 lances livres se a defesa já fez 5 ou mais falta como equipe no transcurso de um quarto. As faltas no ataque não são contabilizadas como faltas da equipe.
- Quando um jogador recebe uma falta no ato de arremessar uma bola, terá direito a lances livres. A cesta terá validade se o arremesso tiver sucesso e o jogador terá mais um lance livre. Se falhar no arremesso, o jogador terá dois lances livres (três se a falta tiver sido feita além da linha de arremessos de três pontos).
- As faltas intencionada, serão penalizadas com dois lances livres e mais a posse da bola.
- Quando um jogador estoura por faltas ou se machuca o computador o substituirá automaticamente por outro jogador.

## LANCES LIVRES

Utilize o T-Meter<sup>a</sup> para ajudá-lo no seus arremessos de lance livre. O Medidor em T aparecerá quando seu jogador for para a linha de lances livres.



Pressione qualquer botão para parar a bola no meio do medidor em T. Empurre à esquerda ou à direita

Profundidade

A bola se moverá à esquerda ou à direita na barra horizontal para controlar precisão à esquerda ou à direita do seu arremesso.

1. Pressione PASSAR/MUDAR ou ARREMESSAR/PULAR quando a bola estiver no centro da barra para ajudar em seu arremesso.

A bola se moverá para cima e para baixo na barra vertical para controlar a profundidade do seu arremesso.

2. Pressione PASSAR/MUDAR ou ARREMESSAR/PULAR quando a bola estiver no centro da barra vertical para definir a profundidade do seu arremesso. O jogador arremessará a bola e o jogo continuará depois do último arremesso.

A velocidade à qual o cursor de basquete se move na barra do medidor em T depende da classificação do jogador como arremessador de lances livres—quanto mais alta for a sua classificação, mais devagar a barra se moverá. A velocidade do cursor o barulho do público estão também determinados pelo nível de dificuldade.

## JOGADAS

Você pode definir quatro diferentes posições ou jogadas específicas tanto para o ataque como para a defesa no menu Estratégia, e depois pedir aos jogadores que as efetuem em qualquer momento do jogo. Veja *Menu estratégia* para ver as instruções sobre como selecionar as posições e jogadas.

## [USER STATS] (ESTATÍSTICAS DO USUÁRIO)

Se você gravou algum nome de usuário, esta tela lhe permitirá ver as estatísticas do usuário no jogo atual e/ou no conjunto de todos os jogos. Para deslocar-se entre as estatísticas do jogo atual ou de todos os jogos, clique em [STAT LEVEL] (NÍVEL DA ESTATÍSTICA).

## [PLAYER TRANSACTIONS] (TRANSAÇÕES COM OS JOGADORES)

A tela de [Player Transactions] (Transações com os jogadores) lhe permitirá ver e trocar jogadores, gravar e carregar listas de jogadores, contratar e liberar agentes livres, e [Create] (Criar) jogadores (ao contrário da [Stats Central]) (Central de estatísticas), a qual é utilizada para ver jogadores e estatísticas mais do que para fazer mudanças).

## [TRADE PLAYERS] (TROCAR JOGADORES)

Uma nova característica do *NBA Live 97* e a sua capacidade de fazer múltiplas trocas de jogadores—até 3 jogadores poderão participar por cada time, portanto você poderá fazer trocas 2 por 1, 1 por 2, 3 por 2 e 3 por 1.

1. Na tela [Trade Players] (Trocar jogadores), selecione dois times utilizando as barras de rolagem na parte superior da tela.
  2. Realce os jogadores de cada time (até um máximo de três por time) que quiser trocar, e depois clique no ícone Trocar. Os jogadores trocarão os seus compartimentos na lista de jogadores.
- Para desistir de selecionar um jogador, clique no seu nome pela segunda vez.
  - Para comparar os dois primeiros jogadores realçados antes de trocá-los, clique no ícone [Compare] (Comparar).
  - Para aceitar as suas mudanças e voltar à tela [Player Transactions] (Transações de jogadores), clique na marca de verificação. (Para cancelar, clique no xis).

**NOTA:** No modo [Season] (Temporada), não será possível fazer trocas depois da data limite de 20 de Fevereiro.

## [LOAD ROSTERS] (CARREGAR LISTAS DE JOGADORES)

Carrega um arquivo de lista de jogadores previamente gravado no seu disco rígido.

- Para excluir um arquivo de lista de jogadores, realce o arquivo e clique no ícone [Delete] (Excluir).

## [SAVE ROSTERS] (GRAVAR LISTAS DE JOGADORES)

Grava as listas de jogadores atuais do *NBA Live* num arquivo.

**NOTA:** [Loading] (Carregar) ou [Saving] (Gravar) uma lista de jogadores de um time faz dessa lista o padrão da próxima vez que você executar o *NBA Live*. Gravar ou carregar quaisquer jogos de Temporada ou Playoffs transforma a lista de jogadores atual no padrão. Selecione o arquivo 'original rosters' (Listas de jogadores originais) na tela [Load rosters] (Carregar listas de jogadores) para voltar às listas de jogadores originais.

## [TEAM ROSTERS] (LISTAS DE JOGADORES DOS TIMES)

Utilize a tela [Team Rosters] (Listas de jogadores dos times) para mudar os seus cinco titulares e mudar a ordem do seus jogadores no banco.

- Para definir os cinco titulares do seu time, clique e arraste os cinco símbolos de posição. Quando o símbolo estiver sobre o jogador que você queira selecionar, solte o botão para fazer a substituição. Os cinco símbolos são:

[C]	Central
[PF]	Pivô de cima
[SF]	Pivô de baixo
[SG]	Ala/Segundo armador
[PG]	Armador

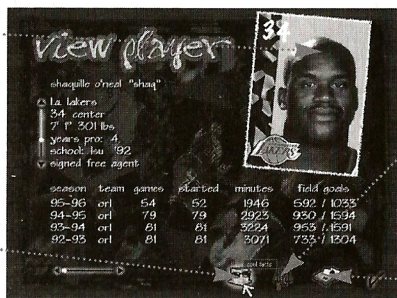
- Se você mover o símbolo duma posição até um jogador que já tiver atribuída outra posição, os jogadores trocarão as suas posições.



## PARA [VIEW] (VER) UM [PLAYER] (JOGADOR):

- Realce o jogador e clique no ícone [View] (Ver) (ou clique duas vezes no nome do jogador). Aparecerá a tela [View Player] (Ver jogador).

Retrato do jogador



Escute a gravação com as novidades sobre o jogador

Ícone comparar

Ícone gravar para imprimir

Utilize a barra de rolagem vertical para deslocar-se entre os jogadores da NBA. Como padrão os jogadores estarão ordenados alfabeticamente, mas quando você realça alguma estatística ou classificação, os jogadores serão ordenados por essa estatística ou classificação.

Para [Compare] (Comparar) dois jogadores

- Na tela [View Players] (Ver jogadores), clique no botão do ícone [Compare] (Comparar). Aparecerá a tela [Compare] (Comparar).
- Para trocar os dois jogadores, clique no ícone [Trade] (Trocar).

Para gravar as estatísticas num arquivo de texto para imprimí-las ou consultá-las:

1. Defina as estatísticas ou classificações que você quer ver na tela [Player Information] (Informação do jogador). A estatística ou classificação atualmente mostrada será o tipo que será gravado.
  2. Clique no ícone [Save to Print] (Gravar para imprimir).
  3. Você terá a opção de gravar as estatísticas e classificações de [ALL PLAYERS] (TODOS OS JOGADORES) ou somente dos jogadores mostrados [ON SCREEN] (NA TELA). Clique no botão apropriado e aparecerá o prompt com o nome do arquivo.
  4. Se quiser, edite o nome padrão do arquivo (STATS000.TXT), depois clique em [SAVE] (GRAVAR) para gravar o arquivo.
- O arquivo de texto será gravado no seu diretório NBA97\STATS. Utilize o seu processador de textos ou um programa editor de textos como o [Notepad] (Bloco de notas) ou o [DOS EDIT] (EDIT do DOS) para abrir, ver e/ou imprimir o arquivo.
  - Muitas das outras telas de estatísticas também permitem gravar os dados num arquivo. Siga as instruções descritas acima para gravar estatísticas para imprimí-las.

## [SHOT DISPLAY] (VISOR DOS ARREMESSOS)

Durante um jogo, você pode ir à tela do [Shot Display] (Visor dos arremessos) para ver uma estatística mostrando os arremessos certos (a marca de verificação) e os arremessos errados (o xis).

- Para mudar para o time adversário, clique em [OTHER TEAM] (OUTRO TIME); para ver os arremessos feitos por cada um dos jogadores, clique no campo Nome. Para deslocar-se entre os diferentes tipos de arremessos e aqueles arremessos feitos nos diferentes quartos, clique no tipo de arremesso ou no texto do quarto ou do jogo no lado esquerdo da tela.

## [TEAM STATS] (ESTATÍSTICAS DO TIME)

A tela das [Team Stats] (Estatísticas do time) lhe permitirá comparar as estatísticas atuais de jogo de qualquer um dos times da NBA.

## [PLAYER STATS] (ESTATÍSTICAS DOS JOGADORES)

Vá para a tela das [Player Stats] (Estatísticas dos jogadores) para ver as estatísticas atuais dos jogadores da NBA. Como padrão será mostrado o time que você estiver controlando nesse momento, clique em [OTHER TEAM] (OUTRO TIME) para ver outro time. Para deslocar-se entre os tipos de classificações e estatísticas, clique em [STAT LEVEL] (NÍVEL DA ESTATÍSTICA). Para ordenar por tipo de estatística ou classificação, clique na cabeceira pela qual você quiser ordenar.

- Para ativar a posição/jogada que você tiver definido numa tecla de função determinada, pressione F1-F4 para o time local ou F5-F8 para o time visitante. Se o seu time tiver a posse da bola será chamada uma jogada de ataque, se você estiver na defesa, será solicitada uma jogada de defesa.
- Se você tem um Gravis GrlP, você pode solicitar as jogadas apertando os botões designados a esse efeito no seu controle em vez de utilizar as teclas do teclado.
- Siga os passos do diagrama animado para executar a jogada. Os jogadores controlados pelo computador se moverão da maneira estabelecida no diagrama, mas você deverá controlar os movimentos do jogador que tiver a posse da bola.

**DICA EA** As jogadas e posições são somente sugestões, os jogadores da NBA não são robôs—você tem última palavra sobre as ações do jogo. Nós somente lhe oferecemos idéias básicas mas a intuição genial deverá ser sua.

## [PAUSE MENU] (MENU PAUSA)

O [Pause menu] (menu Pausa) aparecerá ao pressionar ESC durante o jogo. Você deverá parar o jogo para solicitar um tempo, fazer uma substituição ou escolher alguma opção dos diferentes menus. Os ícones [Timeout] (Tempo) e [Substitution] (Substituição) não estarão sempre disponíveis—por exemplo, você somente poderá efetuar uma substituição quando o relógio estiver parado. Quando os relógios escurecidos você não poderá selecioná-los.

Para sair do jogo, clique no xis ou pressione ESC.

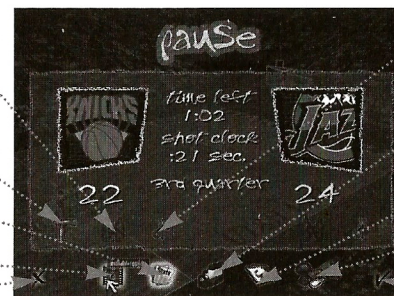
Ícone substituição (substitua aos jogadores quando o relógio estiver parado)

Ícone tempo

Central de estatísticas (consultar as estatísticas)

Repetição automática

Sair do jogo



Ícone estratégia (seleciona opções de jogadas e estratégias)

Controle da câmera

Regras & Opções

Configuração dos controles

Voltar ao jogo

As opções do menu Pausa serão indicadas nas seções seguintes.

## [TIMEOUTS] (TEMPOS)

Você pode parar o jogo em qualquer momento, mas você deve ter a posse da bola para solicitar um tempo. Você tem 7 tempos por jogo. (Se você solicitar um tempo depois de ter esgotados os 7 aos quais você tem direito, o juiz apitará contra você uma falta técnica e o outro time terá direito a um lance livre—mas o relógio ficará parado).

## PARA SOLICITAR UM TEMPO:

1. Pressione ESC para parar o jogo. Aparecerá o [Pause menu] (menu Pausa).
2. Clique no ícone [Timeout] (Tempo). A opção substituição ficará disponível se não o estava antes, e será contabilizada ao seu time a utilização de um tempo.

**DICA EA** Solicitar um tempo durante os dois últimos minutos de um jogo, lhe permitirá iniciar a bola no meio da quadra, poupando o tempo necessário para levar a bola até ali.

## [SUBSTITUTION] (SUBSTITUIÇÃO)

Você pode fazer substituições de jogadores quando o relógio estiver parado entre cada quarto, durante os tempos ou depois de uma infração como uma falta ou uma bola que saia do campo. Quando o relógio não está parado, o ícone [Substitution] não está disponível.

## PARA FAZER UMA SUBSTITUIÇÃO:

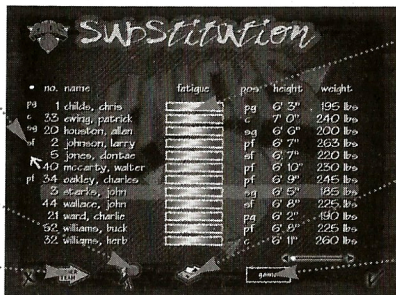
1. Pare o jogo e solicite um tempo, ou, se o relógio já estiver parado, pare o jogo e selecione o ícone [Substitution] no [Pause menu] (menu Pausa). Aparecerá a tela [Substitution] (Substituição). Todos os 12 jogadores da lista serão mostrados, e os jogadores do cinco que estiverem jogando estarão ordenados pela sua posição.



Clique e arraste os símbolos das posições para estabelecer o cinco que entrarão na quadra

Veja o jogador realçado

Confira os dados do outro time



Barra de fadiga: verde significa com força, vermelho significa cansado

Grave as estatísticas num arquivo para imprimi-las

Nível da estatística (altere entre tipos de estatística e classificação)

Para alternar entre estatísticas do jogo, classificações dos jogadores e estatísticas de 1995-96 (além das estatísticas da [Season] (Temporada) ou [Playoff] nos modos [Season] (Temporada) ou [Playoff]), clique no ícone [Stat Level] nível da estatística).

Para deslocar-se entre as estatísticas e classificações disponíveis dos jogadores, utilize a barra de rolagem.  
2. Para substituir um jogador, clique e arraste o símbolo da posição do jogador que você quiser retirar. Quando o símbolo estiver situado sobre o jogador que você quiser introduzir, solte o botão do mouse. (Se você soltar o símbolo sobre um jogador que já esteja dentro do jogo eles trocarão as suas posições na quadra).

Clique na **marca de verificação** para aceitar as mudanças e voltar ao menu Pausa; clique no xis para cancelar e voltar ao menu Pausa.

**DICA EA** Familiarize-se com as classificações dos jogadores do seu time para determinar habilidades e fraquezas dos seus jogadores em defesa e ataque. Se, por exemplo, um dos seus jogadores não tiver um bom jogo fora, não coloque-o para fazer arremessos de três pontos.

## [STRATEGY MENU] (MENU ESTRATÉGIA)

**[AUTO SUBS] (SUBSTITUIÇÃO AUTOMÁTICA)** Alterna entre a substituição automática de jogadores **ativada** (a **marca de verificação**) e desativada (o xis). Quando estiver ativada, o computador substituirá automaticamente os jogadores que estiverem cansados.

**[AUTO SUB NOTIFY] (NOTIFICAÇÃO DE SUBSTITUIÇÃO AUTOMÁTICA)** Alterna entre a notificação da substituição automática de jogadores **ativada** ou desativada.

## [PLAY NOTIFY] (NOTIFICAÇÃO DE JOGADA)

Alterna entre a notificação de jogada **ativada** ou desativada. Quando estiverem ativadas, uma legenda na tela mostrará a jogada que foi solicitada.

## [PLAYER IDENTIFIERS] (IDENTIFICATIVOS DOS JOGADORES)

Selecione o texto que irá aparecer sob o jogador que você controle na quadra: [NAME, NUMBER, POSITION NO.] (NOME, NÚMERO, POSIÇÃO) do jogador, (por exemplo, '1' para o armador), nome do [USER] (USUÁRIO), [NONE] (NADA) ou [POSITION] (POSIÇÃO).

## [OFFENSIVE PLAYS] (JOGADAS DE ATAQUE)

Vá para a tela [Offensive Plays] (Jogadas de ataque) para selecionar jogadas. Veja *Jogadas de ataque* a seguir.

## [DEFENSIVE PLAYS] (JOGADAS DEFENSIVAS)

Vá para a tela [Defensive Plays] (Jogadas defensivas) para selecionar jogadas e posições defensivas. Veja a tela *Jogadas defensivas*.

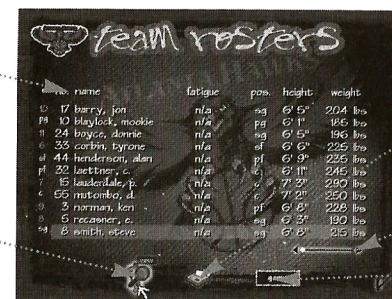
## [DEFENSIVE MATCHUPS] (MARCAÇÕES DEFENSIVAS)

Vá para a tela [Matchups] (Marcações). Veja a tela *Marcações defensivas*.

Para ver a lista de jogadores do time selecionado, clique no ícone [Roster] (Lista de jogadores). Aparecerá a tela do [Team Rosters] (Lista de jogadores do time).

Clique na coluna para ordenar os dados pela categoria selecionada

Ver jogador realçado



Gravar as estatísticas

Desloque-se através das colunas de estatísticas e classificações

Clique para deslocar-se entre os tipos de estatísticas e classificações

## [STANDINGS] (CLASSIFICAÇÃO DAS EQUIPES)

Nos jogos de [Season] temporada, você poderá consultar a classificação das equipes na sua divisão ou conferência.

Para selecionar uma divisão ou conferência, clique no ícone do mapa apropriado.

## [LEADERS] (LÍDERES)

Durante os jogos das séries, você poderá consultar quais são os líderes das temporadas numa imensa quantidade de categorias estatísticas.

Para mover-se entre as diferentes categorias estatísticas, utilize o controle ou pressione **ESQUERDA** e **DIREITA**. Os jogadores estarão ordenados pela categoria realçada, e os jogadores do seu time estarão realçados em verde.  
Para gravar as estatísticas e poder imprimir ou ver um jogador, siga as instruções contidas na seção *Jogadores a seguir*.

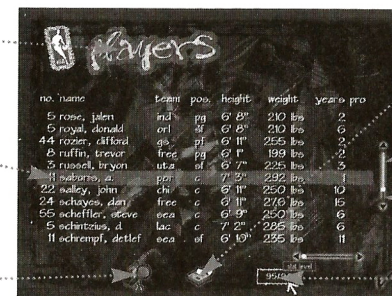
## [PLAYERS] (JOGADORES)

A tela Jogadores mostra os jogadores da NBA contidos no *NBA Live 97*. Você pode utilizar esta tela para ver e comparar individualmente aos jogadores.

Clique para ordenar os jogadores pela categoria selecionada

Clique duas vezes para ver um jogador

Ver o jogador realçado



Ícone imprimir

Desloque-se para cima ou para baixo

Desloque o "botão" da barra

Mude o tipo de estatística ou classificação

Para ordenar os jogadores em uma coluna por estatística ou classificação com o teclado, digite o número da coluna que quiser selecionar a coluna (#) situada mais à esquerda será a 1, a seguinte (Nome) será a 2, etc. Este método com o teclado funcionará em todas as telas que tiverem colunas com estatísticas e classificações.

Você pode utilizar as barras de deslocamento horizontal e vertical para mover-se rapidamente através da lista de jogadores e das estatísticas:

Para mover uma linha ou coluna, clique nas setas situadas a cada lado da barra de rolagem.  
Para mover uma tela, clique acima/abaixo (ou à esquerda e à direita) o "botão" da barra de rolagem.  
Para se mover a qualquer lugar da lista, clique e arraste o botão da barra de rolagem. A medida que você arrasta **ACIMA/ABAIXO** ou **ESQUERDA/DIREITA**, a tela rolará na direção apropriada. Solte o botão quando a informação que você quiser ver seja apresentada.



## [END OF THE QUARTER/HALF/GAME] (FIM DO QUARTO, DA METADE OU DO JOGO)

[END OF THE QUARTER] (FIM DO QUARTO): Tocar o apito, parará o jogo e o placar será anunciado e mostrado.

1. Clique na **marca de verificação** ou pressione **ENTER**, e as duas telas de [Game Stats] (Estatísticas do jogo) mostrarão as estatísticas atuais das duas equipes.
2. Clique na **marca de verificação** ou pressione **ENTER** para continuar depois de cada tela, e os times voltarão à quadra.

[END OF THE HALF] (FIM DA METADE): O placar da metade do jogo será anunciado e mostrado.

1. Clique na **marca de verificação** ou pressione **ENTER**, e as telas de [Key Players] (Jogadores mais valiosos) e [Quarter Scores] (Placar dos quartos) mostrarão os cestinhos de cada time e os pontos totais para cada quarto.
2. A seguir aparecerá uma pergunta para testar o seu conhecimento. (A resposta será oferecida depois do terceiro quarto). Clique com o mouse ou pressione qualquer tecla para prosseguir para tela da metade do jogo.
3. Na tela da metade do jogo você poderá ver as estatísticas ou repetir os últimos segundos da metade, mudar as opções, ou consultar o vídeo do show da metade do jogo.
4. Quando você estiver preparado para continuar, clique na **marca de verificação** na tela de metade do jogo para voltar ao jogo. Quando começar o jogo, os jogadores que não estiverem machucados recuperarão a maioria (se não toda) de sua energia.

[END OF THE GAME] (FIM DO JOGO): Depois do apito, o placar final será anunciado e mostrado.

1. Clique na **marca de verificação** ou pressione **ENTER**, e o retrato e as estatísticas do jogo do [Player of the Game] (Jogador mais valioso do jogo) serão mostradas, seguidas pelo [Quarter Scores] (Placar de cada quarto).
2. Clique na **marca de verificação** ou pressione **ENTER** em cada tela, e aparecerá a tela Fim do jogo. Nela você poderá ver a repetição dos últimos segundos do jogo, mudar as opções, ou selecionar o ícone Rematch (Repetir o jogo) para começar um novo jogo com os mesmos times que acabam de participar.
3. Clique na **marca de verificação** ou pressione **ENTER** para voltar à tela [Game Setup menu] (menu Configuração do jogo) (no modo [Exhibition] (Exibição)) ou à tela [Team Office] (Escritório do time) (no modo [Season] (Temporada) ou [Playoff]).

## [STATS CENTRAL] (CENTRAL DE ESTATÍSTICAS)

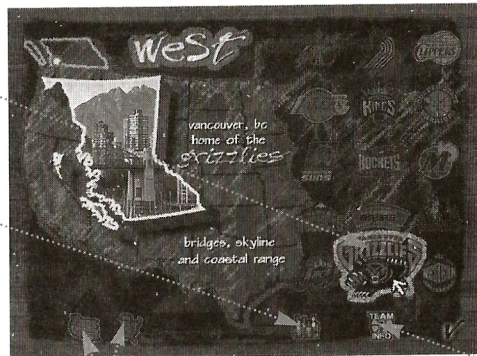
A [Stats Central] (Central de estatísticas) é o diretório de toda a informação estatística do *NBA Live*. As diferentes opções disponíveis nesta tela dependem de como você chegue até ela—durante um jogo ou séries você terá opções adicionais.

NOTA: As listas de jogadores dos times são determinadas pelas listas de jogadores atuais da NBA no dia 25 de Setembro de 1996. Alguns jogadores podem não estar incluídos no jogo por razões legais ou contratuais.

## [TEAM INFORMATION] (INFORMAÇÃO SOBRE O TIME)

Clique em qualquer time (ou no mapa) para ver a cidade

Vá para a tela da lista de jogadores para ver os jogadores



Ícones dos times da conferência

Selecione o mapa da conferência Oeste ou Leste  
Vá para a tela de informação do time para selecionar um time

- Para ver informação sobre o time, clique no ícone [Team Information] (Informação sobre o time). Aparecerá uma tela de texto com informação sobre a história do time. Mova-se à **ESQUERDA/DIREITA** para mudar de time e **ACIMA/ABAIXO** para ver mais informação.

## [OFFENSIVE PLAYS SCREEN] (TELA JOGADAS DE ATAQUE)

Selecione posições de ataque, jogadas e estratégias. Você poderá fazer com que o computador selecione automaticamente as posições e jogadas ou escolher você mesmo até quatro posições/jogadas para efetuar durante o jogo.

## [AUTO SWITCH] (SOLICITAÇÃO AUTOMÁTICA)

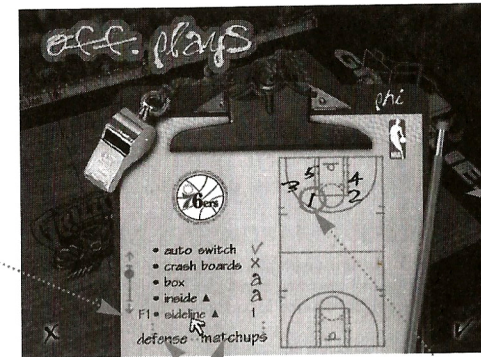
Escolha **ativar** para que as jogadas sejam solicitadas automaticamente (a **marca de verificação**)/ou **desativar** (o **xis**). Quando estiver [ON] (ativada), o computador escolherá posições e jogadas automaticamente (mas você ainda poderá solicitar as suas próprias jogadas). Quando estiver [OFF] (desativado), você solicitará manualmente todas as jogadas e não serão executadas outras jogadas ou posições até que você solicite uma outra.

## [CRASH BOARDS] (QUEBRA-TABELAS)

Persegue agressivamente os rebotes do ataque se estiver [ON] (ativo), e volta para defender se estiver [OFF] (desativado).

## [OFFENSIVE SETS AND PLAYS] (POSIÇÕES E JOGADAS DE ATAQUE)

No *NBA Live 97* estão disponíveis sete posições de ataque, e cada posição contém de 4 a 7 jogadas.



Pressione uma tecla de função para designar essa tecla para a jogada realçada

Diagrama animado da jogada

Vá para as telas de jogadas defensivas ou marcações defensivas

Bola

Para deslocar-se entre as jogadas de uma posição, clique na posição ou pressione **ESQUERDA/DIREITA**.

A medida que você seleciona jogadas, os diagramas animados na tela mostram o movimento dos jogadores e a bola. No diagrama:

- |   |               |   |                     |
|---|---------------|---|---------------------|
| 1 | Armador       | 2 | Ala/Segundo armador |
| 3 | Pivô de baixo | 4 | Pivô de cima        |
| 5 | Central       | 1 | Jogador com a bola  |

A primeira jogada de cada posição tem um "A" de Automático ao lado dela. Ao selecionar uma jogada automática, o computador escolhe aleatoriamente uma jogada dessa posição de ataque e depois fica solicitando jogadas dessa posição até que outra posição ou jogada seja solicitada. Se você seleciona uma jogada específica (por exemplo, qualquer jogada que não seja a "A"), essa jogada será executada até que outra jogada seja solicitada.

A parte inferior das jogadas ofensivas mostra as [Quick Plays] (Jogadas rápidas). As jogadas rápidas diferem das jogadas normais porque são rápidas, simples e podem ser utilizadas em qualquer posição (sem alterar essa posição). Na NBA, uma jogada básica como um corta-luz e giro entre o armador e um pivô de cima pode constituir a pedra angular do sucesso no ataque de um time.

Os diagramas mostram uma situação típica na qual pode ser solicitada uma [Quick Play] (Jogada rápida). Porém, as jogadas serão executadas de forma diversa dependendo do jogador que solicite a jogada e de onde o jogador estiver na quadra. Tente várias possibilidades para conseguir os melhores resultados.

- Para selecionar a [Set/Play] (Posição/Jogada) ou [Quick Play] (Jogada rápida) realçada e atribuir a ela uma tecla de função, pressione **F1-F4** para o time [Home] (Local), ou **F5-F8** para o time [Visiting] (Visitante). A jogada selecionada será atribuída a esse botão, e qualquer outra jogada atribuída a esse mesmo botão será eliminada.
- Para solicitar a jogada durante o jogo, pressione a tecla de função apropriada.



## TELA [DEFENSIVE PLAYS] (JOGADAS DEFENSIVAS)

### SELECIONE OPÇÕES E POSIÇÕES DEFENSIVAS.

#### [AUTO SWITCH] (SOLICITAÇÃO AUTOMÁTICA)

Quando [ON] (ativada) (a marca de verificação) o computador selecionará as posições defensivas automaticamente. Quando estiver [OFF] (desativada) (o xis), qualquer posição defensiva será mantida até que você solicite outra posição diferente.

[PRESSURE] (PRESSÃO) Selecione a pressão automática controlada pelo computador (A) ou configure-a manualmente como pressão defensiva baixa (L), média (M) ou alta (H). Uma maior pressão produzirá mais roubos de bola mas também mais faltas.

#### [DEFENSIVE SETS] (POSIÇÕES DEFENSIVAS)

Estão disponíveis cinco posições defensivas, incluindo as posições de pressing e trapping, além de duas [Quick Plays] (Jogadas rápidas) defensivas. O diagrama do quadro do lado direito da tela mostrará a situação dos jogadores na posição realçada. As posições são selecionadas e solicitadas da mesma maneira que as posições de ataque, com a particularidade de que não há jogadas individuais—só posições básicas.

As duas [Defensive Quick Plays] (Jogadas rápidas defensivas) lhe permitem parar o relógio com uma falta ou fazer uma marcação dupla sobre o jogador que tem a posse da bola sem alterar basicamente a sua posição defensiva.

#### [INTENTIONAL FOUL] (FALTA INTENCIONAL)

Os jogadores tentarão fazer uma falta sobre o homem que tem a bola para parar o relógio.

#### [DOUBLE TEAM] (MARCAÇÃO DUPLA)

Os jogadores do computador tentarão fazer uma defesa dois contra um no homem que leve a bola.

#### TELA [DEFENSIVE MATCHUPS] ( MARCAÇÕES DEFENSIVAS)

Como padrão, os jogadores defenderão ao seu equivalente no outro time—por exemplo, um armador defenderá ao armador do time adversário. Esta tela lhe permite configurar opções de marcações personalizadas, marcações duplas e pressão defensiva para cada posição de um jogador—o tipo de controle que a maioria dos técnicos só podem sonhar em ter.

Para selecionar as opções de marcações e pressão defensiva:

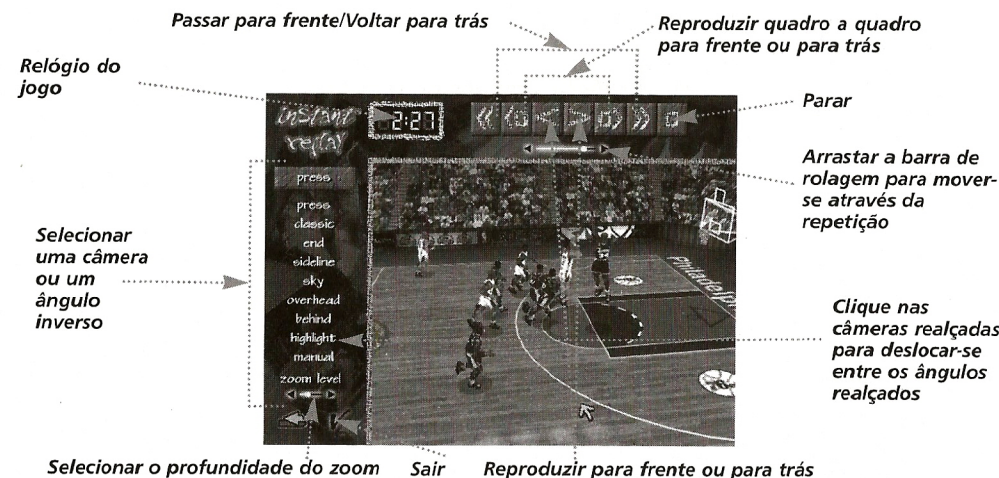
1. Realce o jogador do seu time que você quiser mudar.
  2. Realce o jogador da coluna [ASSIGN] (atribuir) que você quiser marcar, e depois clique no ícone Atribuir. O jogador que estava marcando ao adversário que você selecionou agora marcará ao homem do começo.
- Para comparar dois jogadores realçados, clique no ícone [Compare] (Comparar).
  - Para deslocar-se entre as opções de marcação dupla para o jogador atacante atribuído ao defensor realçado, clique na coluna [DBL TEAM] (Marcação dupla). O padrão é controle pelo computador ([DEF]), mas você pode selecionar a **marca de verificação** ([ON] (ativar), tentando fazer marcação dupla no jogador quando ele tiver a bola) ou o **xis** ([OFF] (desativado), não faz marcação dupla sobre esse jogador).
  - Para deslocar-se entre as opções da pressão defensiva para o defensor realçado, clique na coluna [PRES]. A pressão padrão ([DEF]) será o normal; você também pode selecionar pressão [LOW] (BAIXA), [MED] (MÉDIA), ou [HIGH] (ALTA).

**DICA EA** Uma forma de tentar parar um jogador que estiver superando você, é fazer uma marcação dupla nele; você também pode aumentar a pressão defensiva sobre ele.

#### [INSTANT REPLAY] (REPETIÇÃO AUTOMÁTICA)

Você pode repetir os últimos segundos duma ação durante o jogo.

- No [Pause menu] (menu Pausa), clique no ícone [Instant Replay] (Repetição automática). Aparecerá uma tela de vídeo com o relógio do jogo, botões de controle e seletores de ângulos de câmera na parte superior da tela.



- Para mover o foco da câmera e fixá-lo num determinado jogador ou na bola, clique e arraste-o até a quadra. Aparecerá a caixa do foco da câmera. Mexa a caixa do foco sobre um jogador ou a bola e a câmera seguirá o jogador ou a bola no seu movimento.
- Utilize os controles da [Camera] (Câmera) à esquerda da tela para selecionar a câmera, a profundidade do zoom, e as opções de ângulo inverso.

Após selecionar a câmera [Manual], você terá opções adicionais.

- [FOLLOW MODE ON] (MODO SEGUIMENTO ATIVADO): Neste modo a câmera seguirá um jogador. Para selecionar o jogador que deseja seguir, clique no jogador. Para rodar a câmera ao redor do jogador, clique e arraste **ESQUERDA/DIREITA** ou pressione as setas **ESQUERDA** e **DIREITA**.
- [FOLLOW MODE OFF] (MODO SEGUIMENTO DESATIVADO): Quando o modo seguimento estiver desativado (o ícone terá um círculo com um corte sobre ele), você poderá mover a câmera livremente para cima e para baixo, aproximar a imagem ou afastá-la, ou movê-la à esquerda ou à direita.
- Para mover a câmera nos eixos X e Y (o comprimento e a largura da quadra, respectivamente) clique e arraste o mouse à **ESQUERDA/DIREITA** ou **ACIMA/ABAIXO** ou utilize as setas de direção.
- Para subir e descer a câmera no eixo Z, desative o ícone X/Y e clique e arraste à **ESQUERDA/DIREITA** ou pressione as setas **ESQUERDA** e **DIREITA**.
- Para voltar à seleção de câmera normal, clique no nome da [Camera] (Câmera).

#### CONTROLES DE REPETIÇÃO DO TECLADO NUMÉRICO

O teclado numérico controla as repetições da maneira seguinte:

- |  |           |  |
|--|-----------|--|
| • 7 Voltar atrás                         | 8 Sem uso | 9 Avance rápido                          |
| • 4 Reproduzir para trás                 | 5 Parar   | 6 Reproduzir para frente                 |
| • 1 Reproduzir quadro a quadro para trás | 2 Sem uso | 3 Reproduzir quadro a quadro para frente |
- Para mover o foco da câmera, pressione **SHIFT** + setas de direção ou teclado numérico.
  - Para selecionar as Câmeras, utilize as teclas numéricas de 1 à 0 na parte superior do teclado.

#### [QUIT GAME] (SAIR DO JOGO)

Vá para o [Quit Game menu] (menu Sair do jogo). Clique em [QUIT GAME] (SAIR DO JOGO) para sair do jogo; clique em [CANCEL] (CANCELAR) para voltar ao menu Pausa. No modo Temporada ou Playoff, você terá a opção de sair da temporada inteira ou do playoff além de poder sair do jogo atual. As estatísticas do Usuário, playoff Temporada do jogo atual não serão gravadas caso você decida sair dele.