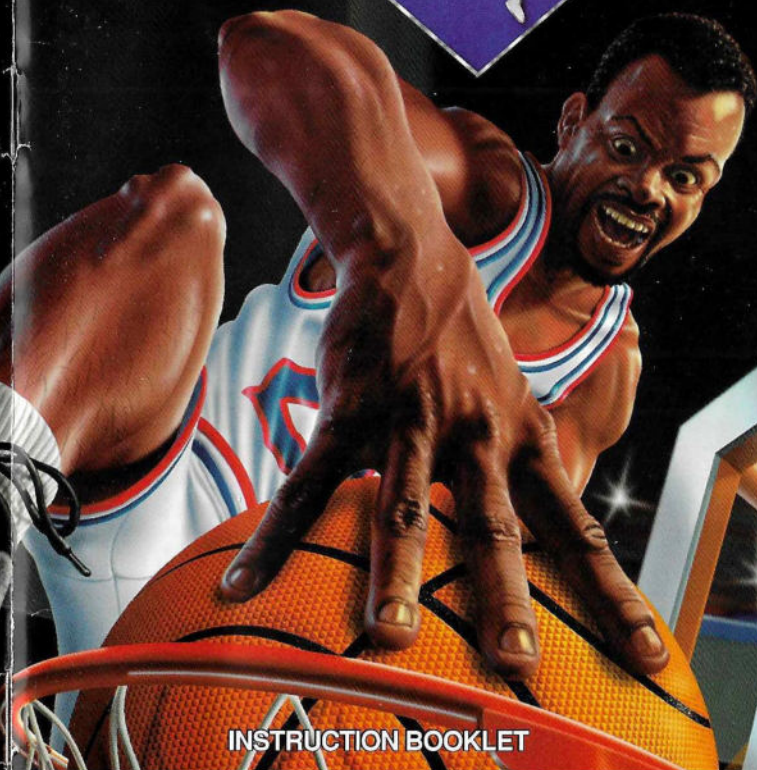


NBA

HANG TIME™



INSTRUCTION BOOKLET



MIDWAY

DISTRIBUTED BY



T•HQ INTERNATIONAL LTD
4 THE PARADE
EPSOM, SURREY KT18 5DH

MIDWAY™

©1996 MIDWAY HOME ENTERTAINMENT INC. ALL RIGHTS RESERVED. COIN-OPERATED VIDEO GAME ©1996 MIDWAY GAMES INC. ALL RIGHTS RESERVED. MIDWAY IS A TRADEMARK OF MIDWAY GAMES INC. USED UNDER LICENSE. THE NBA AND INDIVIDUAL NBA TEAM IDENTIFICATIONS USED ON OR IN THIS PRODUCT ARE TRADEMARKS, COPYRIGHTED DESIGNS AND OTHER FORMS OF INTELLECTUAL PROPERTY OF NBA PROPERTIES, INC. AND THE RESPECTIVE TEAMS AND MAY NOT BE USED, IN WHOLE OR IN PART, WITHOUT PRIOR WRITTEN CONSENT OF NBA PROPERTIES, INC. ©1996 NBA PROPERTIES, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

Printed in USA



TM

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM



MIDWAY™



NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, AND ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.



THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

CE Sceau EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVÉ CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIÈRE DE FABRICATION, DE FIABILITÉ ET SURTOUT, DE QUALITÉ. RECHERCHEZ CE Sceau LORSQUE VOUS ACHÉTEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITÉ AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. SICHEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUCT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOOG KwaliteitsEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPE VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTUD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÄR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KOPE. FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DETTE SEGEL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGEL, NÅR DU KØBER SPIL OG TILBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENEN KUN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTEENSOPIVA TUOTTEITA.

WARNING : PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

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

HINWEIS : BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGTE SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

ATTENZIONE : LEGGI ATTENTAMENTE LE INFORMAZIONI PER L'UTENTE E LE PRECAUZIONI INCLUSE NELLA CONFEZIONE PRIMA DI USARE IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ LE CASSETTE O GLI ACCESSORI.

ADVERTENCIA : POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

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

OBS : LÄS NOGGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDERNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÄNDER DEN MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

ADVARSEL : LÆS FORBRUGERINFORMATIONEN OG HÆFTET MED SIKKERHEDSREGLER, DER FØLGER, MED DETTE PRODUKT, FØR DU BEGYNDER AT BRUGE NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK ELLER TILLBEHØRET.

VAROITUS : LUE HUOLELLISESTI LAITTEEN VARUSTEISIIN KUULUVAT KULUTTAJATIEDOT JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO-LAITTEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VAURSTEEN KÄYTTÖÄ.

TABLE OF CONTENTS

Credits	3
Getting Started	4
Controls	4
Special Moves	5
Number of Players	5
Main Menu	6
Create A Player	8
Options Screen	12
Selecting Your Team	13
On the Court	15
Cool Moves	17
Substitution	22
Statistics	23
Coaching Tips	24
High Scores	25
Warranty	26

CREDITS

MIDWAY COIN-OP VERSION

Design Team

Lead Programmer Mark Turmell
 Programmers Dan Thompson, Jeff Johnson
 Lead Artist Sal Divita
 Artists Eugene Gear, John Carlton, Jennifer Hedrick

Additional Design

Shawn Liptak Jamie Rivett
 Pat Fitzgerald John Root
 Marty Martinez Carlos Pesina
 Nick Erlich

Sound and Music

Lead Sound/Music John Hey
 Music Kevin Quinn
 Announcer Neil Funk

WILLIAMS ENTERTAINMENT

Executive producer Michael Rubinelli
 Associate producer Michael Gottlieb
 Assistant producer John Stookey
 Testers Eric Holmboe, Jeff Hooks, Mike Laflower
 Eric Narvaez, Dan Wagner
 Creative Services Debbie Austin, Steve High, Dave Young
 Jon Mongelluzzo and Shawn Murphy

FUNCOM HOME DESIGN

Lead programmer Carl-Henrik Skarstedt
 Programmer Johan Andersson
 Lead graphic artist Colin McMahon
 Music & SFX Adaption Jeroen Tel/Maniacs of Noise
 Tools programmer Andre Johansen
 Graphic artists Tommy Svensson
 Glen Kristofferson
 Tore Blystad
 Additional Code Research Henrik Holmdahl
 Producer Christian Lassem
 Project manager Nils Hatlem

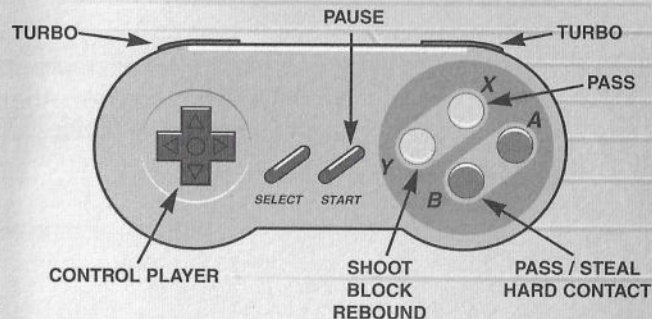
GETTING STARTED

WARNING: Never Try to Insert or Remove a Game Pak When the Power is ON!

- Turn the power OFF on your Super NES™.
- Make sure a Controller is plugged into the #1 Port of the Super NES System.
- Insert the Game Pak into the slot on the Super NES. Press firmly to lock the Game Pak in Place.
- Turn the power switch ON.
- When you see the Title Screen, Press the Start Button.

CONTROLS

Before you begin your game, familiarize yourself with the game's controls.



Defaults:

Pause

START Button

Offense:

Turbo
 Shoot
 Pass

L or R Button
 Y Button
 B or X Button

Defense:

Block/Rebound
 Steal
 Hard Contact

Y + Turbo Button
 B Button
 B + Turbo Button

SPECIAL MOVES

Spin Move: As you dribble, quickly tap the Turbo Button twice

Ally Oop: Pass the ball when a teammate flashes brightly in the air toward the hoop

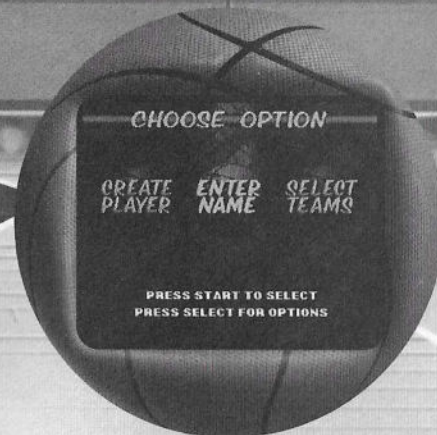
Double Dunk: As you or a teammate jumps toward the net with the ball, the player with the ball passes to the teammate jumping toward the net behind him.

See **Cool Moves**, pg. 17, for more special moves.

NUMBER OF PLAYERS

NBA HangTime supports up to 4 players with a multi-player control adapter plugged into your Super Nintendo console. At anytime before or during a game, players can begin or join a game in progress automatically by picking up a controller and pressing a button.

MAIN MENU



At the Title Screen, press the **B Button** to view the Main Menu. Press the **Control Pad Left** or **Right** to highlight an option, or press the Select Button to go to the Options Screen (see **Options**, pg. 12). Press **START** to select one of these three options:

Enter Name

This option first takes you to the Player Setup Screen. Up to 4 players can press the **D-Pad Left** or **Right** to select a player position, then press **START** to go to the Enter Name Screen.

This process allows the game to accumulate your personal stats each time you enter your name and pin number prior to each game.

If you've created a player character, enter the name you chose when you created your player (see **Create A Player**, pg. 8). The game will make that character available at the Select Team Screen (see **Selecting Your Team**, pg.13).

MAIN MENU



To enter your name:

- 1 Press your **Control Pad Up**, **Down**, **Left** or **Right** to highlight characters, then press the **B Button** to select.
- 2 Repeat step 1 until up to six characters have been entered. Select the blank area (space) to separate letters or the arrow icon (delete) to fix mistakes.
- 3 Select **EX** (Exit) to enter the name, and go to the Enter Pin option.
- 4 Repeat the above process to select a personal pin number for your name. If you've entered a created player's name at the Enter Name Screen, enter the pin number you chose for that player. His or her name will appear at the Select Team Screen (see **Selecting Your Team**, pg. 13).

Select Teams

Select this option to go directly to the Select Teams Screen. You can select the team you want, then get right on the court quick and easy (see **Selecting Your Team**, pg. 13).

CREATE A PLAYER



Just like the arcade game, this option lets you create your own character, and take on the NBA's best players. You can also modify a previously created player. Prior to any game you play, you can enter your created player's name and pin number. The new character will then be available at the Team Select Screen (see **Selecting Your Team**, pg. 13).

Press your **Control Pad Up** or **Down** to highlight options, then press the **B Button** to select. The following options are available to create your player:

Enter Name/Pin

Your newly created player will need a name and personal pin number. Follow these steps:

- 1 Press your **Control Pad Up**, **Down**, **Left** or **Right** to highlight characters, then press the **B Button** to select.
- 2 Repeat step 1 until up to six characters have been entered. Select the blank area (space) to separate letters or the arrow icon (delete) to fix mistakes.

CREATE A PLAYER

- 3 Select **EX** (Exit) to accept. You'll go to the Enter Pin option.
- 4 Repeat steps 1 and 2 in the above process to select a personal pin number for your character. When you've finished, the game will tell you whether your character has or doesn't have a record.

• View Stats

If you have a new character to create, you won't have any accumulated stats to view in this option. If you have created a character, you can enter the name and pin number to view accumulated statistics. Press any button to cycle through the stats.

• Head

Press your **Control Pad Left** or **Right** to view the available heads for your new character. When you've finished, press any button to exit and move on to the next option.

• Uniform

Press your **Control Pad Up** or **Down** to highlight the uniform colors you like. Press **Control Pad Left** or **Right** to cycle through NBA home and away colors. When you've finished, press any button to select your uniform and exit the option.

Note: Custom uniform colors cannot be changed.

CREATE A PLAYER

• Attributes

Press your **Control Pad Up** or **Down** to highlight the attribute you want to modify. Press **Control Pad Left** or **Right** to increase or reduce the amount of skill points for a particular attribute. Your total points available are displayed above the attributes. When you make changes, these points diminish or decrease. To make points available for an attribute you want to increase, you must reduce points in other attributes and transfer them.

As you make changes, your attributes will change in the window below your player's likeness. When you've finished, press any button to exit the option.

Note: Players created to be very tall do not appear larger during the game, but they will still play with the advantages and disadvantages that taller players have.

• **Privileges** - You can select 2 of the 5 available privileges for your new player. Press your **Control Pad Up** or **Down** to highlight the privilege you want to select. Press **Control Pad Left** or **Right** to select.

Here your choices:

No Tag Arrow

This option removes the possession arrow above your created player's head during the game. Your opponent's eyes will have a harder time locating your player on and off screen.

ADJUST ATTRIBUTES
UP/DOWN: SELECT
LEFT/RIGHT: ADJUST
BUTTONS: SAVE & EXIT

POINTS 2/40

HEIGHT -----
WEIGHT -----
SPEED -----
POWER -----
SHOOT -----
DUNKS -----
STEAL -----
BLOCK -----

CONTINUED NEXT PAGE

CREATE A PLAYER

Stealth Turbo

Select this option to remove the turbo gauge from the top of the screen as you play a game. Also, your player's shoes will not change color. Your opponent won't have the advantage of knowing how much turbo you have remaining or when you use it.

Hide Attributes

If you choose this option, your opponent won't be able to see your distribution of attribute points at the Select Team Screen (see **Selecting Your Team**, pg. 13).

Super Rebound

Players with this option selected have a greater chance of getting loose balls, offensive rebounds and defensive rebounds.

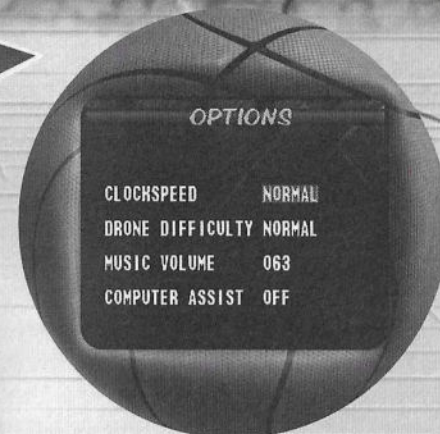
Smarter Drone

If your teammate is controlled by the CPU, this option will make him smarter and play better than the average drone. You need to defeat all 29 NBA teams before you may select this privilege.

- **New Pin** - You can change your player's pin number (see **Enter/Name Pin**, pg. 8).
- **New Name** - Change your player's name using this option (see **Enter/Name Pin**, pg. 8).
- **Save/Exit** - Select this option to save your modifications. Select **YES** to confirm and exit or **NO** to return to the Create Player options.

OPTIONS SCREEN

Make modifications to your game's default configuration. Press your **Control Pad Up** or **Down** to highlight the option you want to change, then **Control Pad Left** or **Right** to toggle the options. Here are the options:



- **Clock Speed** - You can adjust the speed of the games with this option. The default setting is **Normal**. Select a setting higher to speed up the quarters, or lower the setting for a slower clock.
- **Drone Difficulty** - Set the difficulty setting for the CPU players to meet your skill level. The game's default setting is **Normal**.
- **Music** - Turn the music volume level up or down with this option.
- **Computer Assistance** - When this setting is ON, a CPU controlled team will always keep the games competitive. If you achieve a large lead against the CPU, they'll step up their intensity to close the gap.

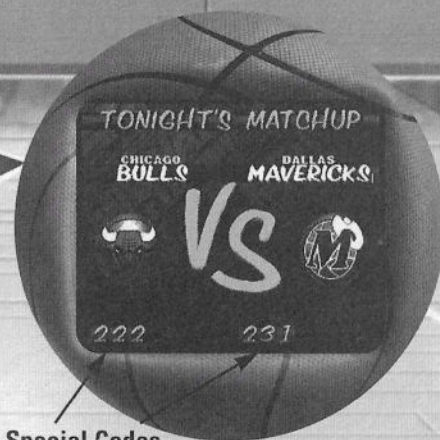
SELECTING YOUR TEAM



The Select Team Screen displays the players and teams available in the game. Press your **Control Pad Up** or **Down** to move the team you want over the red or blue center line in the selection window. Press **Control Pad Left** or **Right** to select one of the 20 available 2-man squads for the team you chose.

As you cycle through the squads, their player attributes appear in the window below their faces. When you find the players you want, press **START** to select them and go to the MatchUp Screen.

SELECTING YOUR TEAM



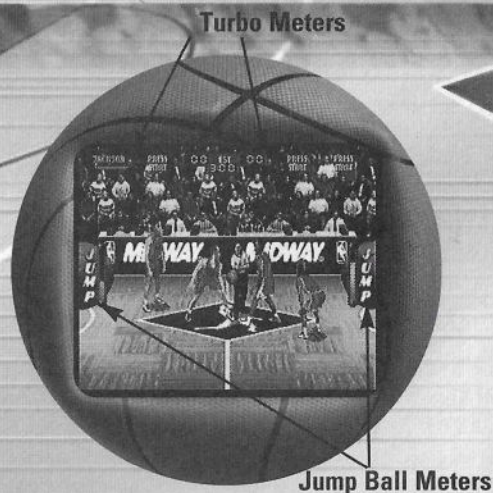
Special Codes

The Matchup Screen displays the names and logos of the two competing teams. At the bottom left of the screen, there is a three digit area to enter special codes just like the arcade game. You can enter codes by pressing the **Y Button** (first digit), **B Button** (second digit) or the **A Button** (third digit).

These codes can be found in magazines, strategy guides, the internet or by a little experimentation on your part!

ON THE COURT

Are you ready to do some high flyin' slammin' and jammin'? Let's get you familiar with the game screen before you start. Here are some things you'll need to know:



Jump Ball Meter

At the start of the game, your player is at center court for the jump ball. The gauges on the right and left display the jump power for each of the two players in the circle. To have a better chance of winning the jump, quickly tap on your **Turbo** and **Jump Button** to boost the power and height of your jump.

Turbo Meter

The top of the screen displays a green Turbo Meter under the names of the four players on the court. As you use your turbo, the green bar diminishes until it's gone. It recharges automatically when you aren't using it.

ON THE COURT

Scoreboard

At the top of the screen, the Scoreboard displays the score of the game, the Quarter and the Time remaining. When the clock is under one minute, it's displayed on-screen until time expires.

Shot Clock

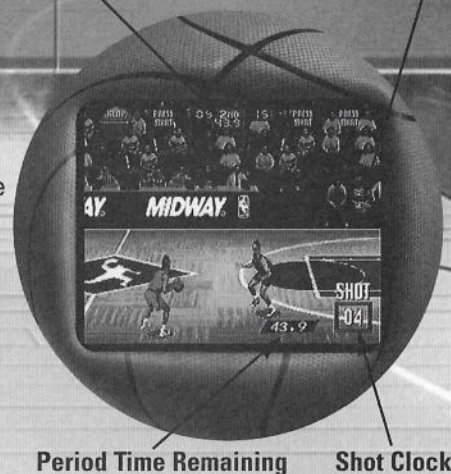
When you gain possession of the ball, you have 24 seconds to release the ball from your hands toward the hoop. When the shot clock counts down to 10 seconds, it will appear in the lower right portion of the screen to let you know. If you don't shoot in time, the words "SHOT CLOCK VIOLATION" will appear, and possession of the ball will be given to the other team.

Tag Arrow

Above each player's head is a numbered arrow displaying a 1, 2, 3 or 4. The number lets players 1 through 4 know what player they are controlling on the court. When a player is off-screen, the arrow moves to the side of the screen, pointing to the location of your player.

Scoreboard

Tag Arrows (2 and 4)



Period Time Remaining

Shot Clock

COOL MOVES

This is the fun stuff. To learn the cool moves in *NBA HangTime*, read through the following information:

Dribbling

The computer takes care of your player's basic dribbling, but you can put some moves into the dribbles to keep from getting the ball stolen. While dribbling, quickly tap the **Turbo Button** twice to do a spin move around a player.

Shooting

In *NBA HangTime*, there's more to shooting than just pressing the **Shoot Button**. There's a good chance that another player will be in-your-face every time you attempt a shot. If a player jumps to block your shot just as you press the **Shoot Button**, you can hold the button down to delay the release of your shot.

To get a little more height and energy into your shot, try pressing the **Turbo** and **Shoot Button** at the same time. Your best chance to nail your jumper occurs when you release the ball at the peak of your jump.

Also, to shoot around your opponent try pressing the **Control Pad** in all directions. Your player will do a fade away, a lean-in shot, or a left/right leaning shot depending on which way you hold the **Control Pad**.

COOL MOVES

Passing

This isn't always such an easy skill. Make sure your man is open when you pass, and don't be a ball hog. It's much harder to take the ball away from two players working as a team. You can press the **Pass Button** as you go to the hoop to dish off to your teammate or to escape opponents in-your-face at the hoop. Skilled Point Guards pass more creatively than big men or forwards.



Rebounding

Don't always assume the ball is going down. Time your jumps at the net, so you can bring it down. Press your **Shoot Button** and the **Turbo Button** together to get high in the air. When you get the rebound, your teammate should be running down the floor toward your net. Pass it deep.

Offensive rebounds are a must. Follow your shot to the net to rebound a possible miss, then try pressing the **Shoot Button** while you're in the air. It's a pretty move.

COOL MOVES

Blocking Shots

This is one of the keys to a great defensive game. Try to time a player's shot attempt, then step in front of him and press the **Shoot Button**. If he's way up there, press your **Shoot Button** and the **Turbo Button** to greet him above the rim.

Head Fake

Quickly tap the **Shoot Button** to execute this move. A well-executed head fake may cause your opponent to mistime his block attempt.

Protecting the Ball

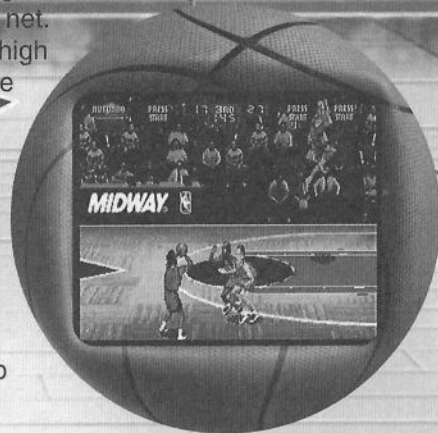
If for some reason you hold up and have to pass the ball or shoot, quickly tap the **Turbo Button** to grasp the ball hard and move it from side-to-side. This will make it more difficult for your opponent to steal the ball.

Hard Contact

Here's a move that will help you start a run. Press the **Turbo** and **Pass Button** to knock your opponent on his butt. The ball may or may not come loose, but it's a good opportunity to create a turnover.

The Alley Oop!

Yes, the most exciting part of the game! Dazzle your friends with this one. As you go hard toward your net, watch for your teammate flying toward the net. When he jumps high and flashes in the air, press the **Pass Button** to dish the ball off. If all goes well, he'll slam it home! Press **Turbo** and the **Shoot Button** together to go up yourself.



On Fire!

A player that sinks three hoops in a row is declared *On Fire*. The ball will smoke when he gains possession. When he shoots the ball, he has a much greater chance of making any shot he throws. Take full advantage of a teammate who's *On Fire*. It's no time to be a ball hog. To extinguish a player who's *On Fire*, the opposing team need only make one basket. When a team of players do three Alley Oops or Double Dunks in a row, you achieve *Team Fire*. At this point, both players are on fire for a period of time. Take your opponents to town and start a run. To stop *Team Fire*, the opposing team must complete an Alley Oop or Double Dunk.

COOL MOVES

If a player or Team is On Fire at the end of a quarter, they will still be On Fire to start the next quarter.

TIP: A player's attributes will tell you what skill he is best able to perform. A good shooter will make more 3-pointers, a power player will get more rebounds and be harder to clear out, and a dunker will do higher, more exciting dunks. Remember this when you select a player (see **Selecting Your Team**, pg. 13).

The Double Dunk

Oh...wait...*this* is the most exciting part of the game! Teammates can both jump high and drive hard to the hoop, then the ball carrier must press the **Pass Button** to dish off to his teammate behind him.

Repeat this move, then leave your opponents guessing if you'll pass or not. Either way, you should be able to score.

The player without the ball must press the **Turbo** and **Shoot Button** to jump high toward the net, behind the teammate carrying the ball.



SUBSTITUTION



At half time, you have the opportunity to substitute one or both players. You won't be able to change teams, so you'll have to select different players from the team you chose prior to the game. At the Substitution Screen, press your **Control Pad Left** or **Right** to cycle through the available players, then press **START** to return to the floor.

STATISTICS

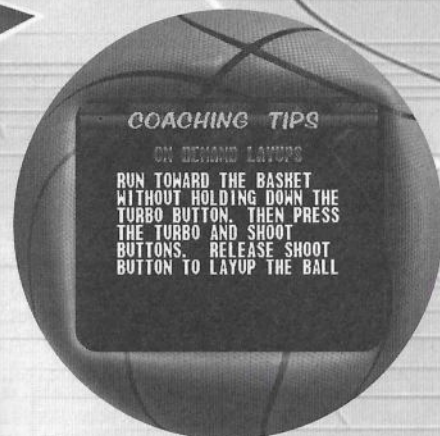


At Half-time, the Half-time Stats Screen will appear with current game stats for all four players in the game. If a player is On Fire at the end of a half, his stat window will have fire in it.

At the end of the game, the End Game Stats Screen will appear. Like the Halftime Stats Screen, the Player of the Game will flash. Following the End Game Stats Screen, the Scoring Breakdown Screen appears. It displays the breakdown of both team's point totals for each quarter.

COACHING TIPS

After the 1st and 3rd quarters, Coaching Tips are displayed. Read them carefully to pick-up helpful playing tips and special moves. If you go into Overtime, you'll get more tips between each quarter.



HIGH SCORES

High scores are automatically entered into the game's memory when you finish a game. To achieve a high score, a created player must complete a minimum of 5 games. The name you entered prior to the game will appear on the High Scores if you played well enough. The high scores will be displayed in the demo mode following a game. Press the **B Button** to cycle through them, or press **START** to return to the Main Menu.

Keep a hard copy of your High Scores here!

[illegible]

WARRANTY

T•HQ International warrants to the original purchaser of this T•HQ International product that the medium on which the computer program is recorded is free from defects in materials and workmanship for a period of ninety (90) days from the date of purchase. This T•HQ International is sold "as is", without express or implied warranty of any kind, and T•HQ International is not liable for any losses or damage of any kind resulting from use of this program. T•HQ International agrees for a period of ninety (90) days to either repair or replace, at its option, free of charge, any T•HQ International product, postage paid, with proof of purchase, at its Customer Service Centre. Replacement of the Game Pak, free of charge to the original purchaser is the full extent of our liability. Please mail to T•HQ International, 4 The Parade, Epsom, Surrey, KT18 5DH. Please allow 28 days from dispatch for return of your Game Pak.

This warranty is not applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect in the T•HQ International product has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment or neglect.

THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES AND NO OTHER REPRESENTATIONS OR CLAIMS OF ANY NATURE SHALL BE BINDING OR OBLIGATE T•HQ INTERNATIONAL. ANY IMPLIED WARRANTIES OF APPLICABILITY TO THIS SOFTWARE PRODUCT, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE LIMITED TO THE NINETY (90) DAY PERIOD DESCRIBED ABOVE. IN NO EVENT WILL T•HQ INTERNATIONAL BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS T•HQ INTERNATIONAL PRODUCT. THIS IN NO WAY AFFECTS YOUR STATUTORY RIGHTS.

This computer program and its associated documentation and materials are protected by both National and International copyright law. Storage in a retrieval system, reproduction, translation, hiring, lending, broadcasting and public performances are prohibited without express written permission of T•HQ International.

T•HQ INTERNATIONAL
4 The Parade
Epsom
Surrey KT18 5DH

TABLE DES MATIERES

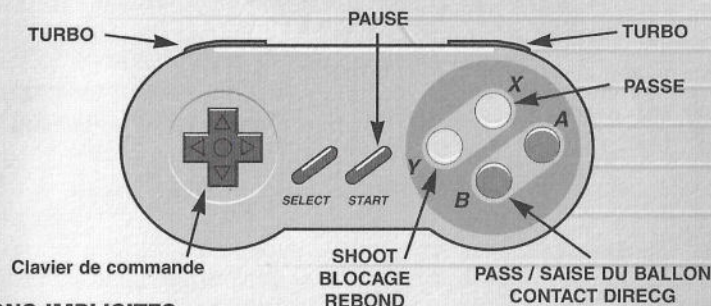
Preparation	28
Commandes	28
Actions spéciales	29
Nombre de joueurs	29
Menu principal	30
Création du joueur	32
Ecran des options	36
Choisissez votre équipe	37
Sur le court	39
Coups cool	41
Substitution	46
Statistiques	47
Conseils d'entraînement	48
Scores élevés	49

PREPARATION

- Mettre l'interrupteur de puissance en position OFF (fermé) sur le Super NES.
- S'assurer qu'un contrôleur est branché dans le port #1 de l'appareil Super NES.
- Introduire le jeu dans la fente du Super NES. Appuyer fermement pour bien faire entrer le jeu.
- Mettre l'interrupteur de puissance en position ON (ouvert).
- Quand l'écran titre apparaît, appuyer sur START (DEMARRAGE) pour commencer la partie.

COMMANDES

Avant de commencer le jeu, apprenez les commandes:



CONDITIONS IMPLICITES

Pause Touche DEMARRAGE

Offense:

Turbo Touche L ou R

Shoot Touche Y

Passe Touche B ou X

Défensive:

Blocage/rebond

Saisie du ballon

Contact direct

Touche Y + turbo

Touche B

Touche B + turbo

ACTIONS SPECIALES

Coup de spin: tapez rapidement sur la touche turbo pendant que vous dribblez.

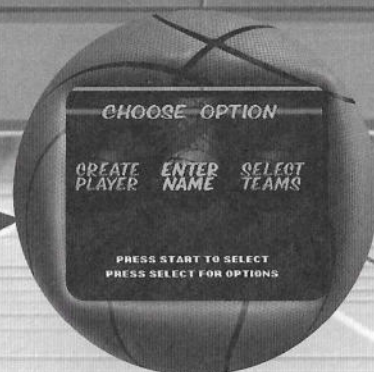
Coup Alley Oop: passez le ballon quand un camarade s'élance vers le panier.

Coup double: lorsque soit vous, soit un camarade sautez vers le panier avec le ballon, le joueur qui a le ballon le passe au camarade sautant vers le panier derrière lui.

NOMBRE DE JOUEURS

NBA HangTime peut être joué par 4 personnes en employant un adaptateur de contrôle pour joueurs multiples qui est branché sur l'appareil Super Nintendo. A tout moment avant ou pendant un jeu, les joueurs peuvent commencer ou automatiquement joindre le jeu en cours en prenant un contrôleur et en appuyant sur une touche.

MENU PRINCIPAL



Sur l'écran du titre, appuyez sur la **Touche B** pour voir le menu principal. Appuyez sur **Control Pad Left** (Clavier de Commande Gauche) ou **Right** (Droite) pour illuminer une **Option**, ou appuyez sur la touche **Select** (Sélection) pour aller à l'écran des options (voir Options, pg. xx). Appuyez sur **START** (Démarrage) pour choisir l'une de ces trois options:

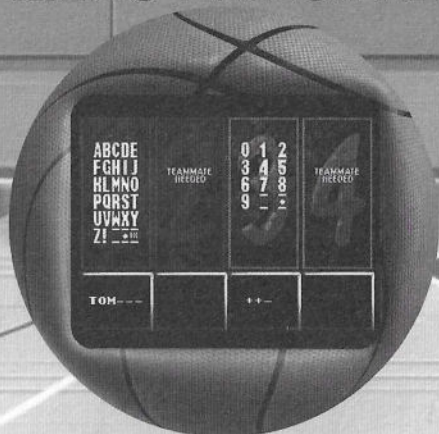
Enter Name (Introduisez le nom)

Cette option vous met d'abord sur l'écran Player Setup (Préparation du joueur). Jusqu'à 4 joueurs peuvent appuyer sur le **D-Pad Left** (Clavier D Gauche) ou **Right** (Droite) pour choisir la position du joueur, puis appuyer sur **START** (Démarrage) pour aller à l'écran Enter Name (Introduisez le nom).

Ce procédé permet au jeu d'accumuler vos stats personnelles chaque fois que vous introduisez votre nom et numéro d'identification avant chaque jeu.

Si vous avez créé un joueur, introduisez le nom choisi pendant sa création (voir **Create Player** = Création de joueur, pg. 9). Le jeu montrera alors ce nom sur l'écran **Select Team** (Choisissez l'équipe) (voir La sélection de votre équipe, pg. 14). Pour introduire votre nom (page suivante):

MENU PRINCIPAL



- 1 Appuyez sur votre **Control Pad Up, Down, Left ou Right** (Clavier de commande, Haut, Bas, Gauche ou Droite) pour illuminer les personnes, puis appuyez sur la **touche B** pour les choisir.
- 2 Répétez l'étape 1 pour introduire jusqu'à six équipiers. Choisir la zone vide (espace) pour séparer les lettres ou l'icone flèche (effacer) pour corriger les fautes.
- 3 Choisissez **EX** (exit = sortie) pour introduire le nom, et aller à l'option Enter Pin (Introduisez le numéro d'identification).
- 4 Répétez les étapes ci-dessus pour choisir un numéro d'identification personnel pour votre nom. Si vous avez introduit le nom d'un joueur créé sur l'écran Enter Name (introduisez le nom), introduisez le numéro d'identification que vous avez choisi pour ce joueur. Son nom apparaîtra sur l'écran **Select Team** (Choisissez l'équipe) (voir La sélection de votre équipe, pg. 14).

Option Select Teams (Choisissez les équipes)

Choisissez cette option pour aller directement à l'écran de sélection des équipes. Vous pouvez choisir l'équipe que vous voulez, puis aller directement et facilement sur le court (voir La sélection de votre équipe, pg. 14).

CREATION DU JOUEUR



Exactement comme dans le jeu d'arcade, cette option vous permet de créer votre propre joueur et de confronter les meilleurs joueurs de la NBA. Vous pouvez aussi modifier un joueur déjà créé. Avant de commencer un jeu quelconque, vous pouvez introduire le nom et numéro d'identification personnel du joueur, ce qui le fera apparaître sur l'écran Team Select (Choisissez l'équipe) (**voir La sélection de votre équipe**, pg. 14). Appuyez sur votre **Control Pad Up ou Down** (Clavier de commande, haut ou bas) pour illuminer les options, puis sur la **touche B** pour choisir. Les options suivantes servent à la création de votre joueur:

Option Enter Name/Pin (Introduisez Nom et Numéro d'identification)

Le joueur que vous venez de créer aura besoin d'un nom et d'un numéro d'identification personnel. Suivez les directives ci-dessous:

- 1 Appuyez sur votre **Control Pad Up, Down, Left ou Right** (Clavier de commande haut, bas, gauche ou droite) pour illuminer les noms, puis sur la **touche B** pour choisir.
- 2 Répétez (1) pour introduire jusqu'à six équipiers. Choisissez la zone vide (espace) pour séparer les lettres ou l'icone flèche (effacer) pour corriger les fautes.

CREATION DU JOUEUR

- 3 Choisissez **EX** (exit = sortie) pour accepter et aller à l'option Enter Pin (Introduisez le numéro d'identification personnel).
- 4 Répétez les étapes 1 et 2 précédentes pour choisir un numéro d'identification personnel pour chaque joueur. Quand vous aurez fini, le jeu vous informera si le joueur a (ou n'a pas) un dossier.

• View Stats (Vue des statistiques)

Si vous devez créer un nouveau joueur, cette option ne contiendra pas beaucoup de statistiques. Si vous avez créé un joueur, vous pouvez introduire son nom et numéro d'identification pour voir les statistiques accumulés. Appuyez sur une touche quelconque pour vous déplacer dans la liste de stats.

• Tête

Appuyez sur votre **Control Pad Left** ou **Right** (Clavier de commande gauche ou droite) pour voir les têtes que vous pouvez donner à la nouvelle personne. Lorsque vous avez fini, appuyez sur une touche quelconque pour sortir et aller à l'option suivante.

• Uniforme

Appuyez sur votre **Control Pad Up** ou **Down** (Clavier de commande haut ou bas) pour illuminer les couleurs d'uniforme qui vous plaisent. Appuyez sur le **Control Pad Left** ou **Right** (Clavier de commande gauche ou droite) pour vous déplacer dans les couleurs des équipes de la NBA. Quand vous avez fini, appuyez sur une touche quelconque pour choisir votre uniforme et quitter cette option.

Note: Les couleurs d'uniformes spéciaux ne peuvent pas être changées.

CREATION DU JOUEUR

• Caractéristiques

Appuyez sur votre **Control Pad Up** ou **Down** (Clavier de commande haut ou bas) pour illuminer la caractéristique que vous voulez changer. Appuyez sur le **Control Pad Left** ou **Right** (Clavier de commande gauche ou droite) pour augmenter ou diminuer le nombre de points techniques d'une caractéristique particulière. Le total des points disponibles se trouve au-dessus de la caractéristique. Lorsque vous faites des changements, ce nombre augmente ou diminue. Pour augmenter les points disponibles pour une caractéristique, il faut diminuer ceux des autres caractéristiques et les transférer. Lorsque vous faites ces changements, les caractéristiques changent dans la fenêtre sous la représentation du joueur. Quand vous avez fini, appuyez sur une touche quelconque pour quitter l'option.

Note: Les joueurs qui ont été créés très grands ne semblent pas plus grands que les autres pendant le jeu, mais ils jouent avec les avantages d'une grande taille.

• **Privilèges** - Vous pouvez choisir 2 des 5 privilèges à la disposition de votre nouveau joueur. Appuyez sur votre **Control Pad Up** ou **Down** (Clavier de commande haut ou bas) pour illuminer le privilège voulu, puis appuyez sur **Control Pad Left** ou **Right** (Clavier de commande gauche ou droite) pour choisir. Vos choix sont les suivants:

No Tag Arrow (Elimination de la flèche)

Cette option enlève la flèche du dessus de la tête du joueur créé pendant le jeu. Il sera plus difficile aux yeux de votre adversaire de trouver votre joueur sur l'écran (ou en dehors de l'écran).

ADJUST ATTRIBUTES

UP/DOWN: SELECT
LEFT/RIGHT: ADJUST
BUTTONS: SAVE & EXIT

POINTS 2/40

HEIGHT ****
WEIGHT ****
SPEED ****
POWER ****
SHOOT ****
DUNKS ****
STEAL ***
BLOCK ***

CREATION DU JOUEUR

Stealth Turbo (Turbo caché)

Choisissez cette option pour enlever l'indicateur turbo du haut de l'écran pendant que vous jouez. En outre, les chaussures de votre joueur ne changeront pas de couleur. Votre adversaire n'aura pas l'avantage de savoir combien de turbo il vous reste ou quand vous l'utilisez.

Points attributaires cachés

En choisissant cette option, votre adversaire ne pourra pas voir votre répartition des points attributaires sur l'écran Select Team (Choisissez l'équipe) (voir La Sélection de votre équipe, pg. 14).

Super Rebond

Les joueurs, si cette option est choisie, ont plus de facilité pour attraper les ballons en mouvement, les rebonds d'offensive et de défensive.

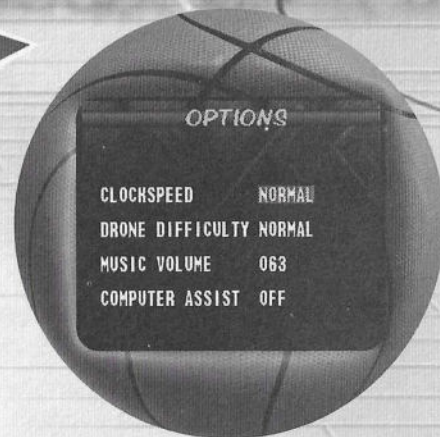
Equipier plus intelligent

Si votre équipier est contrôlé par le CPU (UNITE CENTRALE), cette option le rendra plus intelligent et il jouera mieux. Il faut accumuler 62 points attributaires pour pouvoir choisir ce privilège.

- **Nouveau numéro d'identification personnel** - vous pouvez changer le numéro de votre joueur (**voir Enter/Name Pin = Introduisez/Nom Numéro d'Identification**, pg. 8).
- **Nouveau nom** - changez le nom de votre joueur avec cette option (**voir Enter/Name Pin = Introduisez/Nom Numéro d'Identification**, pg. 8).
- **Save/Exit (Sauvegarde/Exit)** - Choisissez cette option pour sauvegarder vos changements. Choisissez **YES (oui)** pour confirmer et sortir, ou **NO (non)** pour revenir aux options de Création du Joueur.

ECRAN DES OPTIONS

Vous pouvez changer la configuration des valeurs implicites de votre jeu. Appuyez sur votre Control Pad Up ou Down (Clavier de commande haut ou bas) pour illuminer l'option que vous voulez changer, puis sur Control Pad Left ou Right (Clavier de commande gauche ou droite) pour changer les options. Voici quelques unes de ces options:



- **Vitesse de l'horloge** - Vous pouvez régler la vitesse des jeux avec cette option. Le réglage implicite est **(Normal)**. Choisissez une plus grande vitesse pour accélérer le jeu, ou une vitesse moins élevée pour le ralentir.
- **Niveau de difficulté pour le joueur** - Réglez le niveau de difficulté pour les joueurs du CPU (unité principale), pour qu'il corresponde à votre force. La valeur implicite de réglage du jeu est **(Normal)**.
- **Musique** - Augmentez ou baissez le volume de la musique avec cette option.
- **Assistance Ordinateur** - Lorsque cette fonction est en position ON (oui), une équipe contrôlée par la CPU (UNITE CENTRALE) maintiendra la compétition des jeux. Si vous gagnez une grande avance contre le CPU (UNITE CENTRALE), elle augmentera son intensité pour regagner le terrain.

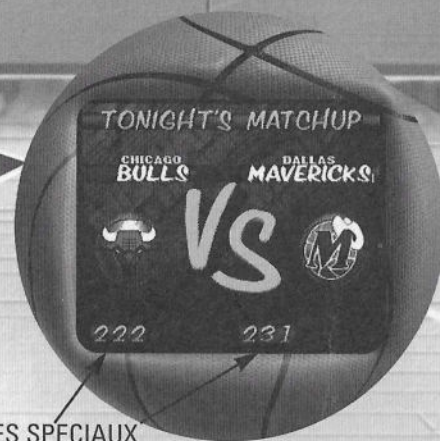
CHOISISSEZ VOTRE EQUIPE



L'écran Select Team (Choisissez l'équipe) affiche les joueurs et les équipes disponibles pour le jeu. Appuyez sur votre **Control Pad Up** ou **Down** (Clavier de commande haut ou bas) pour placer l'équipe que vous voulez sur la ligne centrale rouge ou bleue dans la fenêtre de sélection. Appuyez sur **Control Pad Left** ou **Right** (Clavier de commande gauche ou droite) pour choisir l'un des 20 pelotons de 2 joueurs pour l'équipe que vous choisissez.

Lorsque vous examinez les pelotons, les caractéristiques personnelles des joueurs apparaissent dans la fenêtre sous leur visage. Lorsque vous trouvez les joueurs que vous voulez, appuyez sur **START** (démarrage) pour les choisir et aller à l'écran MatchUp (match).

CHOISISSEZ VOTRE EQUIPE



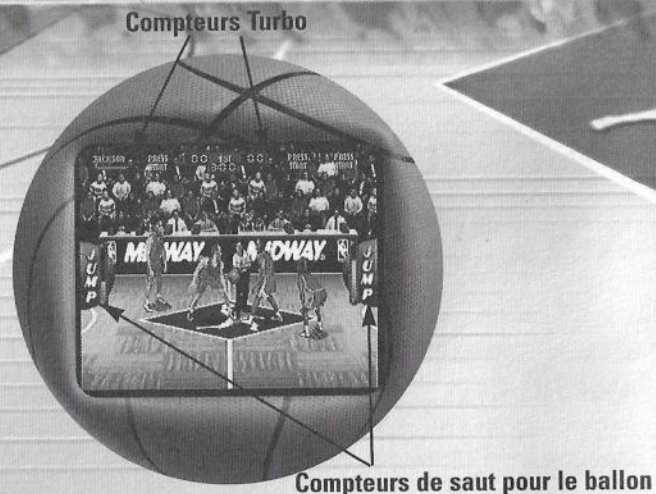
CODES SPECIAUX

L'écran Matchup affiche les noms et emblèmes des deux équipes en compétition. En bas et à gauche de l'écran se trouve une zone contenant trois chiffres pour l'introduction des codes spéciaux, comme dans le jeu d'arcade. Vous pouvez introduire les codes en appuyant sur la **touche Y** (premier chiffre), la **touche B** (deuxième chiffre) et la **touche A** (troisième chiffre).

Ces codes se trouvent dans les revues, les guides stratégiques, l'internet ou en faisant preuve d'un peu d'expérimentation.

SUR LE COURT

Etes-vous prêt à vous démenner, sauter et danser? Apprenez l'écran du jeu avant de commencer. Voici ce que vous devez savoir:



Compteur de saut pour le ballon

Au début de la partie, votre joueur est au centre du court pour le premier ballon. Les compteurs à droite et à gauche indiquent la puissance de saut des deux joueurs dans le cercle. Pour donner une plus grande chance à votre joueur de gagner le saut, tapez rapidement sur les touches **Turbo** et **Jump (saut)** pour augmenter la puissance et la hauteur de votre saut.

Compteur Turbo

En haut de l'écran se trouve un compteur turbo vert, sous les noms des quatre joueurs sur le court. Lorsque vous employez votre turbo, la barre verte diminue et disparaît. Elle se recharge automatiquement quand vous n'employez pas le turbo.

SUR LE COURT

LE TABLEAU DE SCORE

En haut de l'écran, le tableau de score affiche le score de la partie, le quart et le temps restant. Quand l'horloge est en-dessous d'une minute, elle reste affichée sur l'écran jusqu'à l'expiration du temps.

HORLOGE DE RELACHE DU BALLON

Lorsque vous avez le ballon, vous avez 24 secondes pour le relâcher de vos mains en direction du panier. Quand l'horloge arrive à 10

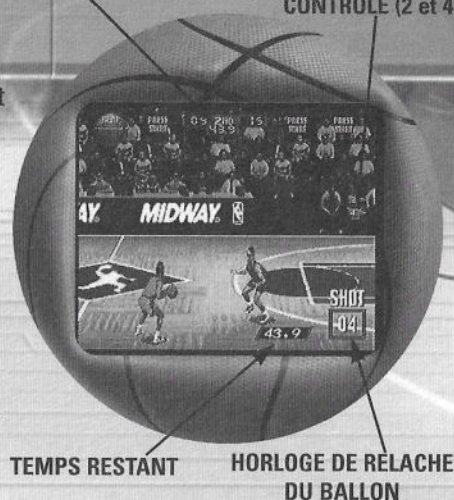
secondes, elle apparaît en bas et à droite de l'écran pour vous prévenir. Si vous ne relâchez pas le ballon dans le temps prévu, les mots "SHOT CLOCK VIOLATION" (INFRACTION A L'HORLOGE DE RELACHE DU BALLON) apparaissent et le ballon passe à l'autre équipe.

FLECHE DE CONTROLE

Au-dessus de la tête de chaque joueur se trouve une flèche chiffrée indiquant 1, 2, 3 ou 4. Les chiffres avisent les joueurs 1 à 4 du joueur qu'ils contrôlent sur le court. Si un joueur n'est pas sur l'écran, la flèche se place sur le côté de l'écran, pointant vers l'endroit où se trouve votre joueur.

TABLEAU DE SCORE

FLECHES DE CONTROLE (2 et 4)



COUPS COOL

Voici l'amusement. Lisez ce qui suit pour apprendre les coups cool de NBA HangTime:

Dribble

L'ordinateur traite du Dribble normal de votre joueur, mais vous pouvez ajouter quelques mouvements dans le dribble pour empêcher la saisie du ballon. Pendant le Dribble, tapez rapidement deux fois sur la **touche Turbo** pour faire un coup de spin autour d'un joueur.

Shooting

Dans une partie de NBA HangTime, il ne suffit pas d'appuyer sur la **touche Shoot** pour faire un panier. Il est très possible qu'un autre joueur soit en face de vous chaque fois que vous essayez de faire un panier. Si un joueur saute pour vous bloquer pendant que vous appuyez sur la **touche Shoot**, vous pouvez retarder votre action en continuant d'appuyer sur la touche.

Pour mettre un peu plus de hauteur et d'énergie dans votre tentative, essayez d'appuyer sur les **touches Turbo** et **Shoot** en même temps. Vous avez la plus grande chance de coincer le sauteur si vous relâchez le ballon alors que vous vous trouvez au point le plus haut de votre saut.

D'autre part, pour aller autour de votre adversaire, essayez d'appuyer sur **Control Pad** (Clavier de commande) dans toutes les directions. Votre joueur semblera disparaître, fera un coup vers l'intérieur, vers la droite ou vers la gauche, en fonction de la façon dont vous tenez le clavier de commande.

COUPS COOL

Passes

Ce n'est pas toujours aussi facile que ça en a l'air. Assurez-vous que votre homme est libre quand vous faites la passe et ne gardez pas le ballon trop longtemps. Il est beaucoup plus difficile de saisir le ballon de deux joueurs formant équipe. Vous pouvez appuyer sur la **touche Passe** quand vous avancez vers le panier pour faire une passe à un équipier ou pour échapper à vos adversaires. Les gardes-points expérimentés font des passes de façon plus originale que les hommes plus imposants ou plus directs.



Rebond

Ne présumez pas toujours que le ballon va descendre. Réglez le temps de vos sauts au panier afin de le faire entrer. Appuyez sur les **touches Shoot** et **Turbo** en même temps pour monter très haut. Lorsque vous saisissez le rebond, votre équipier doit courir vers le panier. Faites une passe en profondeur.

Les rebonds d'offensive sont obligatoires. Suivez votre ballon vers le panier afin d'avoir un rebond si vous manquez, puis essayez d'appuyer sur la **touche Shoot** alors que vous êtes dans l'air. C'est un joli coup.

COUPS COOL

Blocage

Ce sont des actions très critiques pour la défensive. Essayez d'évaluer le moment de l'essai de panier d'un joueur, puis placez-vous devant lui et appuyez sur la **touche Shoot**. S'il est déjà en hauteur, appuyez sur les **touches Shoot** et Turbo pour l'attraper au-dessus du rebord.

Feinte de tête

Tapez rapidement sur la **touche Shoot** pour ce coup. Une feinte de tête bien exécutée peut conduire votre adversaire à rater sa tentative de blocage.

Protection du ballon

Si, pour une raison quelconque, vous êtes droit et devez soit passer le ballon, soit faire lancer le ballon, tapez rapidement sur la **touche Turbo** pour tenir le ballon fermement et le bouger latéralement. Ceci rendra plus difficile la saisie du ballon par votre adversaire.

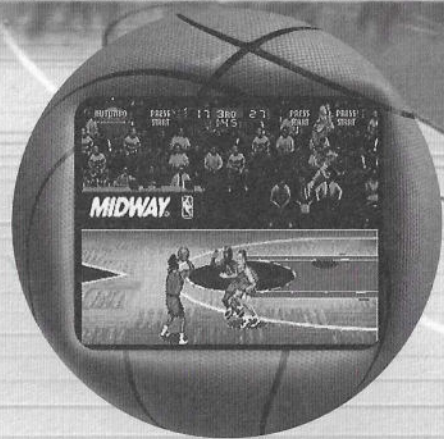
Contact direct

Voici un coup qui vous aidera à faire débiter une course. Appuyez sur les **touches Turbo** et **Pass** pour faire tomber votre adversaire sur son train-arrière. Le ballon sera, ou non, lâché mais c'est une bonne occasion de créer un bouleversement.

COUPS COOL

Le coup Alley Oop

C'est la partie la plus excitante du jeu. Vous éblouirez vos amis avec ce coup. Pendant que vous avancez fermement vers votre panier, observez votre équipier courant vers le panier. Lorsqu'il saute et s'élance dans l'espace, appuyez sur la **touche Pass** pour lui passer le ballon. Si tout ce passe bien, il fera un panier. Appuyez sur les **touches Turbo** et **Shoot** ensemble pour vous élever vous-même.



En feu

Tout joueur qui fait trois paniers consécutifs est "en feu". Il fume quand il se déplace sur le court avec le ballon. Quand il lance le ballon, il a une plus grande chance de réussir les coups qu'il tente. Tirez tout l'avantage possible d'un équipier "en feu". Ce n'est pas le moment de garder le ballon trop longtemps. Pour annuler un joueur "en feu", l'équipe adverse n'a qu'à faire un panier.

Si une équipe fait trois Alley Oops ou Coups doubles consécutifs, l'équipe est "en feu". A ce point, les deux joueurs sont "en feu" pendant un certain temps. Emballez vos adversaires et commencez une course. Pour annuler une "équipe en feu", l'équipe adverse doit faire soit un Alley Oop soit un Coup double.

COUPS COOL

Si un joueur ou une équipe est "en feu" à la fin du premier quart, ils continueront d'être "en feu" au début du quart suivant.

CONSEIL: les points attribués au joueur vous indiqueront les coups qu'il réussit le mieux. Un bon shooter fera plus de coups à trois points, un joueur puissant aura plus de rebonds et sera plus difficile à éloigner, et un joueur bon aux coups doubles aura des actions plus hautes et plus excitantes. Rappelez-vous de cela quand vous choisissez un joueur (voir **La sélection de votre équipe**, pg. 14).

Le coup double

Oh ... attends ... c'est la partie la plus passionnante du jeu. Les deux équipiers peuvent sauter très haut et arriver au panier, et celui qui a le ballon doit alors appuyer sur la **touche Pass** pour le passer à son camarade derrière lui. Répétez le coup, puis laissez vos adversaires essayer de deviner si vous allez faire la passe ou non.

Dans les deux cas vous devez réussir. Le joueur sans le ballon doit appuyer sur les **touches Turbo** et **Shoot** pour sauter vers le panier, derrière le camarade qui a le ballon.



SUBSTITUTION



A la mi-temps, vous avez la possibilité de substituer un ou les deux joueurs. Vous ne pouvez pas changer les équipes, et devrez donc choisir des joueurs différents à partir de l'équipe que vous avez choisie avant de commencer la partie. Sur l'écran Substitution, appuyez sur **Control Pad Left** ou **Right** (Clavier de commande gauche ou droite) pour examiner les joueurs à votre disposition, puis appuyez sur **START** (démarrage) pour retourner sur le court.

STATISTIQUES

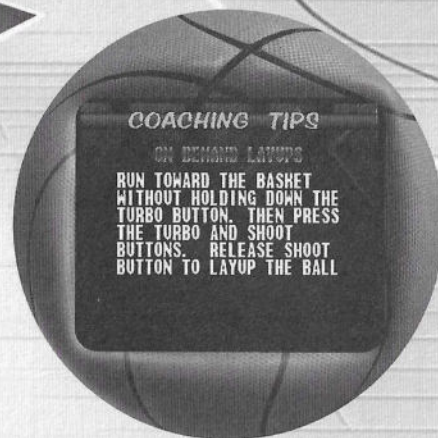


A la mi-temps, l'écran Half-time Stats (stats mi-temps) apparaît, contenant les stats de la partie pour les quatre joueurs. Si un joueur est "en feu" à la fin de la première moitié, sa fenêtre de stats contiendra du feu.

A la fin de la partie, l'écran End Game Stats (stats fin de partie) apparaît. Comme à la mi-temps, le Joueur de la Partie sera en flash. L'écran Scoring Breakdown (Répartition du score) suit celui des stats fin de partie. La photo du meilleur joueur apparaît en flash. Cet écran contient la répartition des points de chaque équipe par quart.

COACHING TIPS (CONSEILS D'ENTRAÎNEMENT)

Après les 1er et 3e quarts, les Conseils d'Entraînement sont affichés. Lisez-le attentivement pour obtenir des conseils utiles et des coups spéciaux. Si vous passez en prolongation, d'autres conseils vous seront offerts entre les quarts.



SCORES ELEVES

Les scores élevés sont automatiquement enregistrés dans la mémoire des jeux en fin de partie. Le nom que vous avez introduit avant la partie apparaît dans les Scores élevés si vous avez assez bien joué. Les scores élevés seront affichés en mode démonstration après la partie. Appuyez sur la **touche B** pour les voir, ou appuyez sur **START** (démarrage) pour revenir au menu principal.

Keep a hard copy of your High Scores here!

[illegible]

INHALTSVERZEICHNIS

Der Spielaufbau	52
Die Steuerung	52
Spezielle Spielzüge	53
Die Zahl der Spieler	53
Das Haupt-Menü	54
Wie Sie einen Spieler schaffen	56
Der Bildschirm für Wahlmöglichkeiten	60
So wählen Sie Ihre Mannschaft aus	61
Auf dem Spielfeld	63
Cooler Spielzüge	65
Spielerauswechslung	70
Statistiken	71
Trainertips	72
Hohe Trefferzahlen	73

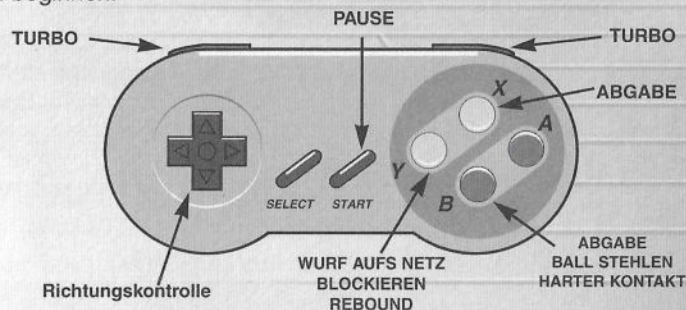
DER SPIELAUFBAU

ACHTUNG: Versuchen Sie nie, eine Game Pak Kassette einzulegen oder zu entfernen, wenn der Strom eingeschaltet [ON] ist!

- Schalten Sie den Strom an Ihrem Super NES aus [OFF].
- Vergewissern Sie sich, daß ein Steuergerät mit der Anschlußbuchse Nr. 1 an dem Super NES System verbunden ist.
- Legen Sie die Game Pak Kassette in den Schlitz am Super NES. Drücken Sie fest zu, um das Game Pak sicher zu platzieren.
- Schalten Sie den Stromschalter ein [ON].
- Wenn Sie den Bildschirm mit dem Titel sehen, drücken Sie die START-Taste, um mit dem Spiel zu beginnen.

DIE STEUERUNG

Machen Sie sich mit der Steuerung des Spiels vertraut, bevor Sie mit einem Spiel beginnen.



Normalstellungen:

Pause/Unterbrechung

Angriff:

Turbo [Turbo]

Wurf aufs Netz [Shoot]

Abgabe [Pass]

Sprung [Jump]

START-Taste

L-Taste oder R-Taste

Y-Taste

B-Taste oder X-Taste

A-Taste

Abwehr:

Blockieren/Rebound

Ball stehlen

Harter Kontakt

Y-Taste + Turbo-Taste
(= L- oder R-Taste)

B-Taste

B-Taste + Turbo-Taste
(= L- oder R-Taste)

SPEZIELLE SPIELZÜGE

Spin Move: Tippen Sie wiederholt auf die Turbo-Taste, während Sie dribbeln.

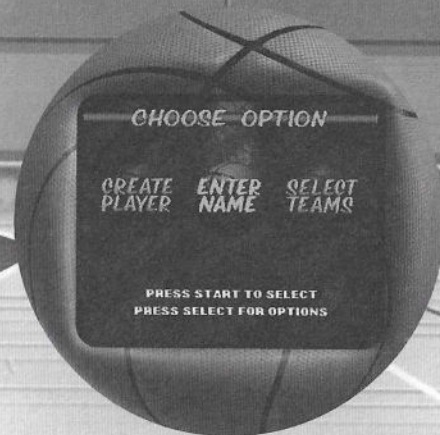
Alley Oop: Geben Sie den Ball ab, wenn ein Mannschaftskamerad ein Signal in der Luft in die Richtung zum Korb hin gibt.

Double Dunk: Wenn Sie oder Ihr Teamkamerad mit dem Ball zum Korb hochspringen, gibt der Spieler im Ballbesitz den Ball an den hinter ihm zum Korb springenden Mann ab.

ZAHL DER SPIELER

Mit einem Steuerungsadapter für mehrere Spieler, der an die Super Nintendo Konsole angeschlossen ist, kann NBA Hang Time von bis zu vier Spielern gespielt werden. Zu jedem beliebigen Zeitpunkt vor Beginn eines Spiels oder während des Spiels selbst können sich weitere Spieler automatisch einem Spiel anschließen, das bereits im Gange ist, indem sie ein Steuerungsgerät in die Hand nehmen und eine Taste drücken.

DAS HAUPT-MENÜ



Wenn der Titel-Bildschirm erscheint, drücken Sie die **B-Taste**, um das Haupt-Menü zu sehen. Drücken Sie dann die Richtungskontrolle nach links oder rechts, um eine Wahlmöglichkeit zu markieren, oder drücken Sie die **Wahl-Taste**, um zu dem Bildschirm mit den Wahlmöglichkeiten zu gelangen (siehe Seite 12, Der Bildschirm für Wahlmöglichkeiten). Drücken Sie die **START-Taste**, um eine der drei folgenden Wahlmöglichkeiten auszusuchen:

Eingabe des Namens [Enter Name]

Diese Wahlmöglichkeit bringt Sie zuerst zu dem Bildschirm für die Spielereinstellung [Player Setup]. Bis zu vier Spieler können die Richtungskontrolle nach links oder rechts drücken, um eine Spielerposition zu wählen, und dann die **START-Taste**, um zu dem Bildschirm für die Eingabe des Namens [Enter Name] zu gehen.

Diese Prozedur macht es möglich, daß das Spiel Ihre persönlichen Statistiken sammeln kann, wenn Sie vor jedem Spiel Ihren Namen und Ihre PIN-Nummer eingeben.

Wenn Sie eine Spielerpersönlichkeit kreiert haben, dann geben Sie den Namen ein, den Sie gewählt haben, als Sie Ihren Spieler schufen (siehe Seite 9, Wie Sie einen Spieler schaffen). Das Spiel macht diesen Spieler dann auf dem Bildschirm für die Mannschaftsauswahl [**Select Team**] verfügbar (siehe Seite 14, So wählen Sie Ihre Mannschaft aus). So geben Sie Ihren Namen ein (nächste Seite):

DAS HAUPT-MENÜ



- 1 Drücken Sie die **Richtungskontrolle** nach oben, unten, links oder rechts, um einen Buchstaben zu markieren, und drücken Sie anschließend die **B-Taste**, um diesen Buchstaben auszuwählen.
- 2 Wiederholen Sie den Schritt 1, bis Sie maximal sechs Buchstaben eingegeben haben. Wählen Sie den leeren Zwischenraum (Anschlag), um Buchstaben zu trennen, oder das Pfeil-Zeichen (Löschen), um Fehler zu korrigieren.
- 3 Wählen Sie **EX** [Exit], um den Namen einzugeben, und gehen Sie dann zur Wahlmöglichkeit für die Eingabe der PIN-Nummer [Enter Pin] weiter.
- 4 Wiederholen Sie diesen Vorgang, um eine persönliche PIN-Nummer für Ihren Namen zu wählen. Falls Sie auf dem Bildschirm für die Eingabe des Namens [Enter Name] den Namen eines bereits geschaffenen Spielers eingegeben haben, dann geben Sie jetzt die PIN-Nummer ein, die Sie für diesen Spieler ausgesucht hatten.

Der Name dieses Spielers oder dieser Spielerin wird dann auf dem Bildschirm für die Mannschaftsauswahl [**Select Team**] erscheinen (siehe Seite 14, So wählen Sie Ihre Mannschaft aus).

Mannschaftsauswahl [**Select Teams**]

Wählen Sie diese Möglichkeit, um direkt zu dem Bildschirm für die Mannschaftsauswahl [**Select Teams**] zu kommen. Sie können sich die Mannschaft aussuchen, mit der Sie spielen möchten, und dann schnell und einfach auf das Spielfeld gelangen (siehe Seite 14, So wählen Sie Ihre Mannschaft aus).

WIE SIE EINEN SPIELER SCHAFFEN



Wie bei der Spielhallenversion können Sie mit dieser Wahlmöglichkeit Ihre eigene Spielerfigur erschaffen und gegen die besten Spieler der NBA antreten lassen. Sie können auch einen bereits erzeugten Spieler modifizieren. Vor jedem Spiel können Sie den Namen und die PIN-Nummer Ihres so geschaffenen Spielers eingeben. Diese Spielerfigur steht dann in dem Bildschirm für die Mannschaftsauswahl zur Verfügung. (siehe Seite 14, So wählen Sie Ihre Mannschaft aus).

Drücken Sie die **Richtungskontrolle** nach oben oder unten, um bestimmte Wahlmöglichkeiten zu markieren, und dann die **B-Taste**, um eine Möglichkeit auszusuchen und zu bestätigen. Sie haben die folgenden Wahlmöglichkeiten, um Ihre spezielle Spielerfigur zu kreieren:

Eingabe des Namens/der PIN-Nummer [**Enter Name/Pin**]

Ihr neu geschaffener Spieler benötigt einen Namen und eine eigene PIN-Nummer. So gehen Sie dabei vor:

- 1 Drücken Sie die **Richtungskontrolle** nach oben, unten, links oder rechts, um einen Buchstaben zu markieren, und drücken Sie anschließend die **B-Taste**, um diesen Buchstaben auszuwählen.
- 2 Wiederholen Sie den Schritt 1, bis Sie maximal sechs Buchstaben eingegeben haben. Wählen Sie den leeren Zwischenraum (Anschlag), um Buchstaben zu trennen, oder das Pfeil-Zeichen (Löschen), um Fehler zu korrigieren.

WIE SIE EINEN SPIELER SCHAFFEN

- 3 Wählen Sie **EX** [Exit], um Ihre Wahl zu bestätigen. Sie kommen dann zur Wahlmöglichkeit für die Eingabe der PIN-Nummer [Enter Pin].
- 4 Wiederholen Sie die Schritte 1 und 2 in dem oben beschriebenen Vorgang, um eine persönliche PIN-Nummer für Ihren Spieler auszusuchen. Wenn Sie fertig sind, wird der Bildschirm anzeigen, ob Ihre Spielerfigur bereits eine "Akte" besitzt oder nicht.

• Statistische Daten nachsehen [View Stats]

Wenn Sie einen neuen Spieler erzeugen, gibt es noch keine gesammelten Statistiken, die Sie sich bei dieser Möglichkeit ansehen könnten. Wenn Sie bereits eine Spielerfigur geschaffen haben, dann können Sie den Namen und die PIN-Nummer eingeben, um die akkumulierten statistischen Daten des entsprechenden Spielers zu sehen. Drücken Sie eine beliebige **Taste**, um die Statistiken zu durchlaufen.

• Kopf [Head]

Drücken Sie die **Richtungskontrolle** nach links oder **rechts**, um sich die für Ihren neuen Spieler zur Verfügung stehenden Köpfe anzusehen. Wenn Sie damit fertig sind, können Sie eine beliebige **Taste drücken**, um diesen Abschnitt zu verlassen und zur nächsten Wahlmöglichkeit überzugehen.

• Trikots [Uniform]

Drücken Sie die **Richtungskontrolle** nach oben oder unten, um die Trikotfarben zu markieren, die Ihnen am besten gefallen. Drücken Sie die **Richtungskontrolle** nach links oder rechts, um die Farben der NBA Heim- und Auswärtsteams zu durchlaufen. Wenn Sie damit fertig sind, drücken Sie irgendeine Taste, um Ihre Trikotfarbe zu wählen und anschließend diese Auswahlmöglichkeit zu verlassen.

Hinweis: Spezielle Trikotfarben können nicht geändert werden.

WIE SIE EINEN SPIELER SCHAFFEN

• Eigenschaften [Attributes]

Drücken Sie die **Richtungskontrolle** nach oben oder unten, um die Eigenschaften zu markieren, die Sie verändern möchten. Drücken Sie die **Richtungskontrolle** nach links oder rechts, um die Punktzahl für die Fähigkeiten bei einer bestimmten Eigenschaft zu erhöhen oder zu verringern. Die Gesamtzahl der zur Verfügung stehenden Punkte wird über der Liste der Eigenschaften angezeigt. Wenn Sie eine Änderung vornehmen, dann steigt oder sinkt diese Punktzahl. Um zusätzliche Punkte für eine Eigenschaft verfügbar zu machen, die Sie erhöhen wollen, müssen Sie die Punkte bei anderen Eigenschaften reduzieren und auf die gewünschte Eigenschaft übertragen.

Während Sie diese Änderungen vornehmen, verändern sich auch die Eigenschaften in dem Fenster unter der Abbildung Ihres Spielers. Wenn Sie damit fertig sind, drücken Sie eine beliebige Taste, um diese Wahlmöglichkeit zu verlassen.

Hinweis: Besonders groß erzeugte Spieler erscheinen auf dem Bildschirm während des Spiels nicht größer als andere, aber sie spielen trotzdem mit den Vorteilen, die besonders hochgewachsene Spieler besitzen.

• **Sondervorteile [Privileges]** - Sie können sich zwei von fünf verfügbaren Sondervorteilen für Ihren neuen Spieler aussuchen. Drücken Sie die **Richtungskontrolle** nach oben oder unten, um den Sondervorzug zu markieren, den Sie auswählen möchten. Drücken Sie die **Richtungskontrolle** nach links oder rechts, um diese Wahl zu treffen.

Hier sind Ihre Wahlmöglichkeiten:

Kein Hinweispfail [No Tag Arrow]

Diese Wahlmöglichkeit entfernt den Besitzpfail über dem Kopf des von Ihnen geschaffenen Spielers während eines Spiels. Damit wird es den Augen Ihres Gegenspielers schwieriger gemacht, Ihren Spieler innerhalb und außerhalb des Bildschirmbereichs zu finden.

ADJUST ATTRIBUTES

UP / DOWN: SELECT
LEFT / RIGHT: ADJUST
BUTTONS: SAVE & EXIT

POINTS 2/40

HEIGHT -----
WEIGHT -----
SPEED -----
POWER -----
SHOOT -----
DUNKS -----
STEAL -----
BLOCK -----

WIE SIE EINEN SPIELER SCHAFFEN

Geheimturbo [Stealth Turbo]

Wählen Sie diese Möglichkeit, um den Turbo-Anzeiger vom oberen Rand des Bildschirms verschwinden zu lassen, während Sie eine Begegnung spielen. Außerdem verändert sich die Farbe der Schuhe Ihres Spielers nicht. Dadurch verliert Ihr Gegner den Vorteil, feststellen zu können, wieviel Turbo-Kraft Sie noch zur Verfügung haben oder wenn Sie diese einsetzen.

Geheimhaltung der Spielereigenschaften [Hide Attributes]

Falls Sie diese Möglichkeit auswählen, ist Ihr Gegenspieler nicht in der Lage, Ihre Verteilung der Punktzahlen für die einzelnen Eigenschaften auf dem Bildschirm für die Mannschaftsauswahl zu sehen (siehe Seite 14, So wählen Sie Ihre Mannschaft aus).

Super Rebound

Spieler, die diesen Sondervorteil besitzen, haben eine bessere Chance, fallengelassene Bälle, offensive und defensive Rebounds zu bekommen.

Gewitztere Drohne [Smarter Drone]

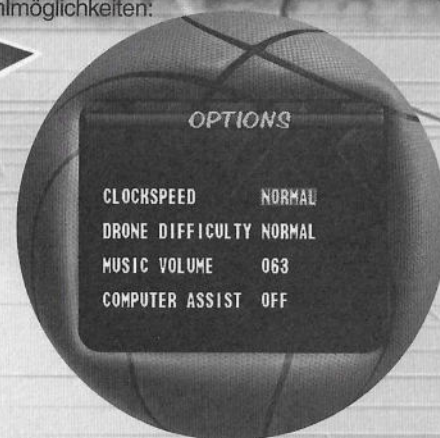
Eine "Drohne" ist ein vom Computer gesteuerter Spieler. Falls Ihr Mannschaftskamerad vom Computer gesteuert wird, dann macht ihn diese Wahlmöglichkeit zu einer raffinierteren und besser spielenden Drohne als der Durchschnitt. Sie benötigen insgesamt 62 Eigenschaftspunkte, bevor Sie diesen Sondervorteil wählen können.

- **Neue PIN-Nummer [New Pin]** - Sie können die PIN-Nummer Ihres Spielers ändern (siehe Seite 8, Eingabe des Namens/der PIN-Nummer).
- **Neuer Name [New Name]** - Ändern Sie mit dieser Wahlmöglichkeit den Namen Ihres Spielers (siehe Seite 8, Eingabe des Namens/der PIN-Nummer).
- **Speichern/Ende [Save/Exit]** - Wählen Sie diese Möglichkeit, um Ihre Änderungen zu speichern. Wählen Sie **YES**, um die Änderungen zu bestätigen und dieses Programm zu verlassen, oder **NO**, um zu den Wahlmöglichkeiten für die Schaffung eines Spielers zurückzukehren.

DER BILDSCHIRM FÜR WAHLMÖGLICHKEITEN

Sie können die Normaleinstellungen des Spiels verändern. Drücken Sie dazu die Richtungskontrolle nach oben oder unten, um die Wahlmöglichkeit zu markieren, die Sie ändern möchten; drücken Sie anschließend die Richtungskontrolle nach links oder rechts, um die Wahlmöglichkeiten zu vorstellen.

Dies sind die Wahlmöglichkeiten:



- **Geschwindigkeit der Uhr [Clock Speed]** - Sie können damit die Geschwindigkeit der Spiele regulieren. Die Normaleinstellung ist (**Normal**). Wählen Sie eine höhere Geschwindigkeitseinstellung, um die Spielviertel zu beschleunigen, oder eine langsamere Einstellung, um die Uhr zu bremsen.
- **Schwierigkeitsniveau der Drohnen [Drone Difficulty]** - Sie können den Schwierigkeitsgrad der vom Computer gesteuerten Spieler einstellen, um ihn Ihrem Fähigkeitsniveau anzupassen. Die Normaleinstellung des Spiels ist (**Normal**).
- **Musik [Music]** - Verändern Sie mit dieser Wahlmöglichkeit die Lautstärke der Musik.
- **Computerunterstützung [Computer Assistance]** - Falls diese Einstellung ON, d.h. eingeschaltet ist, wird eine vom Computer gesteuerte Mannschaft den Spielverlauf immer konkurrenzfähig gestalten. Wenn Sie einen großen Treffervorsprung gegen den Computer erzielen, dann wird die vom Computer kontrollierte Mannschaft sich stärker anstrengen, um die Tordifferenz zu verringern.

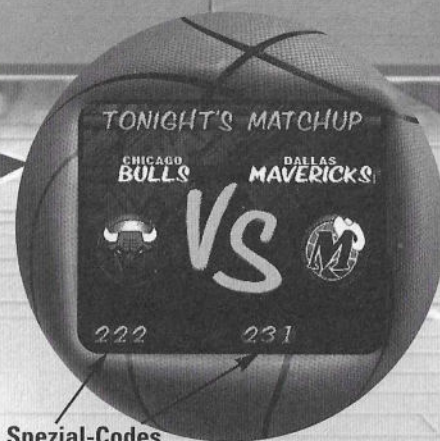
SO WÄHLEN SIE IHRE MANNSCHAFT AUS



Der Bildschirm für die Mannschaftsauswahl [Select Team] zeigt die Spieler und Mannschaften, die im Spiel zur Verfügung stehen. Drücken Sie die **Richtungskontrolle** nach oben oder unten, um die Mannschaft, mit der Sie spielen möchten, über die rote oder blaue Mittellinie im Auswahlfenster zu ziehen. Drücken Sie die **Richtungskontrolle** nach links oder rechts, um eines der 20 verfügbaren 2-Mann-Teams für die von Ihnen gewählte Mannschaft auszusuchen.

Während Sie durch die verschiedenen Zweier-Teams scrollen, erscheinen die Eigenschaften der Spieler in dem Fenster unter der Abbildung ihrer Gesichter. Wenn Sie die Spieler, die Sie auswählen möchten, gefunden haben, drücken Sie die **START-Taste**, um Ihre Wahl zu bestätigen und zum Bildschirm für das Match [Matchup Screen] zu gelangen.

SO WÄHLEN SIE IHRE MANNSCHAFT AUS



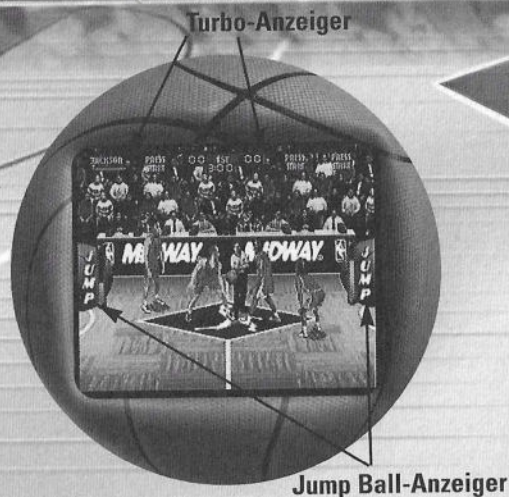
Spezial-Codes

Der Bildschirm für das Match [Matchup Screen] zeigt die Spielernamen und Wappen der beiden gegeneinander antretenden Mannschaften. In der linken unteren Ecke des Bildschirms befindet sich ein Feld mit drei Ziffern, in dem Sie - genau wie bei der Spielhallen-Version dieses Spiels - spezielle Code-Nummern eingeben können. Sie können diese Codes eingeben, indem Sie die **Y-Taste** für die erste Ziffer, die **B-Taste** für die zweite Ziffer und die **A-Taste** für die dritte Ziffer drücken.

Sie können diese Code-Nummern in Zeitschriften, Spielstrategie-Büchern oder im Internet finden, oder durch ein bißchen eigenes Experimentieren austüfteln!

AUF DEM SPIELFELD

Sind Sie jetzt für Spiel mit rasanter Action bereit? Machen Sie sich erst mit dem Bildschirm für das Spiel vertraut, bevor Sie das Match beginnen. Hier sind ein paar Dinge, die Sie wissen müssen:



Jump Ball-Anzeiger [Jump Ball Meter]

Zu Beginn des Spiels steht Ihr Spieler im Mittelpunkt des Spielfelds für den Jump Ball. Die Meßgeräte auf der linken und rechten Seite zeigen die Sprungkraft für jeden der beiden Spieler im Mittelkreis an. Um eine größere Chance zu haben, den Sprung zu gewinnen, tippen Sie schnell auf die **Turbo-** und **Jump-Tasten**, um die Kraft und Höhe Ihres Sprungs zu verstärken.

Turbo-Anzeiger [Turbo Meter]

Am oberen Rand des Bildschirms erscheint ein grüner Turbo-Anzeiger unter den Namen der vier Spieler, die sich auf dem Spielfeld befinden. Wenn Sie Ihre Turbo-Kraft aufbrauchen, wird der grüne Balken immer kleiner, bis er verschwunden ist. Er lädt sich automatisch wieder auf, wenn Sie keine Turbo-Kraft einsetzen.

AUF DEM SPIELFELD

Die Anzeigetafel [Scoreboard]

Die Anzeigetafel am oberen Rand des Bildschirms zeigt den aktuellen Spielstand, das Viertel und die verbleibende Spielzeit an. Wenn die restliche Spielzeit unter einer Minute liegt, dann erscheint eine Uhr auf dem Bildschirm, bis das Spiel zu Ende ist.

Der Wurfzeitmesser [Shot Clock]

Wenn Sie in Ballbesitz kommen, haben Sie genau 24

Sekunden Zeit, um den Ball aus Ihren Händen in Richtung Korb zu werfen oder abzugeben. Wenn der Wurfzeitmesser bis 10 Sekunden heruntergezählt hat, dann erscheint er in der rechten unteren Ecke des Bildschirms, um Sie darauf aufmerksam zu machen. Falls Sie den Ball nicht rechtzeitig abwerfen, dann erscheinen die Worte "SHOT CLOCK VIOLATION" ("Wurfzeitverstoß"), und der Ballbesitz geht an die gegnerische Mannschaft über.

Hinweispeile [Tag Arrow]

Über dem Kopf jedes Spielers ist ein numerierter Pfeil mit der Ziffer 1, 2, 3 oder 4 zu sehen. Die Nummer informiert die 1 bis 4 am Spiel beteiligten Spieler, welchen Spieler auf dem Spielfeld sie kontrollieren. Wenn sich ein Spieler außerhalb des Bildschirmfelds befindet, dann bewegt sich der entsprechende Pfeil an den Seitenrand des Bildschirms und weist auf die Position dieses Spielers hin.

Anzeigetafel

Hinweispeile (2 und 4)



Verbleibende Zeit

Wurfzeitmesser in der Spielperiode

COOLE SPIELZÜGE

Hier geht's um die ganz tollen Sachen. Lesen Sie die folgenden Hinweise durch, um die coolen Spielzüge von NBA Hang Time kennenzulernen:

Dribbeln [Dribbling]

Der Computer besorgt das gewöhnliche Dribbeln Ihres Spielers, aber Sie können ein paar Kniffe in das Dribbeln einbauen, um zu verhindern, daß Ihnen der Ball abgenommen wird. Tippen Sie zweimal schnell auf die **Turbo-Taste**, während Ihr Spieler dribbelt, um einen Spin Move um den Spieler herum zu machen.

Werfen [Shooting]

Bei NBA Hang Time gehört mehr zum Werfen als nur das Drücken der Shoot-Taste. Es ist ziemlich wahrscheinlich, daß Ihnen ein Gegenspieler jedesmal direkt vor der Nase steht, wenn Sie einen Wurf machen wollen. Wenn ein Gegenspieler genau dann in den Weg springt, wenn Sie die **Shoot-Taste** drücken, dann können Sie die **Taste** niedergedrückt halten, um den Abwurf des Balls etwas zu verzögern.

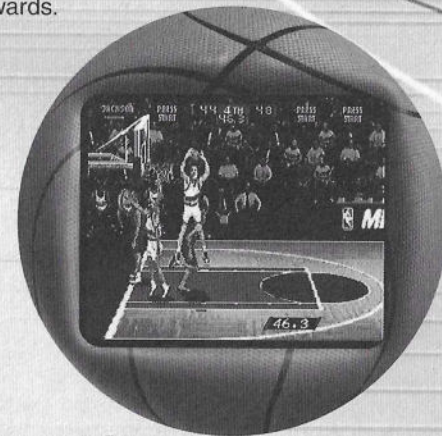
Versuchen Sie, die **Turbo-** und **Shoot-Tasten** gleichzeitig zu drücken, um etwas mehr Höhe und Energie in Ihren Wurf zu bekommen. Die beste Chance, Ihren Spungwurf in den Korb zu knallen, haben Sie, wenn Sie den Ball genau im Gipfelpunkt Ihres Sprungs loslassen.

Außerdem können Sie versuchen, die **Richtungskontrolle** in alle Richtungen zu drücken, um um Ihren Gegner herum zu werfen. Ihr Spieler macht dann einen Fade Away Shot, einen Lean-In Shot oder einen linken oder rechten Korbleger, je nachdem, wie Sie die **Richtungskontrolle** halten.

COOLE SPIELZÜGE

Abgeben [Passing]

Dies ist nicht immer ganz so einfach. Vergewissern Sie sich, daß Ihr Mann freisteht, wenn Sie den Ball abgeben, und seien Sie kein Ballhocker. Es ist viel schwieriger, den Ball zwei Spielern wegzunehmen, die gut als Team miteinander harmonisieren. Sie können die **Pass-Taste** drücken, wenn Sie zum Korb gehen, um an Ihren Mannschaftskameraden abzugeben oder um Gegenspielern auszuweichen, die sich am Korb direkt vor Ihnen aufpflanzen. Gute Point Guards sind besser beim Abgeben als große Männer oder Forwards.



Rebounds [Rebounding]

Sie können sich nicht immer darauf verlassen, daß der Ball runter kommt. Richten Sie Ihre Sprünge ans Netz so ein, daß Sie den Ball herunterholen können. Drücken Sie die **Shoot-** und **Turbo-Tasten** gleichzeitig, um hoch in die Luft zu gelangen. Wenn Sie den Rebound bekommen, sollte Ihr Mitspieler das Spielfeld entlang auf das Netz zulaufen. Werfen Sie ihm den Ball zu.

Rebounds im Angriff sind ein Muß! Folgen Sie Ihrem Wurf ans Netz, um einen möglichen Fehlwurf im Rebound anzunehmen, und versuchen Sie dann, die **Shoot-Taste** zu drücken, während Sie in der Luft sind. Das ist ein toller Spielzug.

COOLE SPIELZÜGE

Würfe blockieren [Blocking Shots]

Dies ist einer der entscheidenden Punkte für ein gutes Abwehrspiel. Versuchen Sie, den Zeitpunkt des Wurfversuchs Ihres Gegenspielers zu erkennen, um sich dann vor ihm aufzubauen und die **Shoot-Taste** zu drücken. Wenn der Gegner hoch in der Luft ist, dann drücken Sie die **Shoot-Taste** zusammen mit der **Turbo-Taste**, um ihn da oben zu blockieren.

Schußtäuschung [Head Fake]

Tippen Sie schnell auf die **Shoot-Taste**, um diese Bewegung auszuführen. Ein gut ausgeführter Head Fake kann Ihren Gegner dazu verleiten, seinen Blockierversuch zum falschen Zeitpunkt zu machen.

Den Ball schützen [Protecting the Ball]

Wenn Sie aus irgendeinem Grund zögern und den Ball abgeben oder werfen müssen, dann können Sie schnell die **Turbo-Taste** antippen, um den Ball fest in den Griff zu nehmen und von Seite zu Seite zu bewegen. Das macht es Ihrem Gegenspieler schwerer, den Ball zu stehlen.

Harter Kontakt [Hard Contact]

Das ist ein Spielzug, der Ihnen dabei hilft, einen Angriff zu starten. Drücken Sie die **Turbo-Taste** und Pass-Taste gleichzeitig, um Ihren Gegner umzuwerfen. Der läßt dabei vielleicht den Ball fallen - unter Umständen aber auch nicht. Jedenfalls ist dies eine gute Möglichkeit, um in Ballbesitz zu kommen.

COOLE SPIELZÜGE

Der Alley Oop! [The Alley Oop!]

Der aufregendste Teil des ganzen Spiels! Verblüffen Sie Ihre Freunde mit diesem Spielzug. Während Sie bis hart ans Netz gehen, schauen Sie nach Ihrem Teamkamerad, der an den Korb gerannt kommt. Wenn er hoch in die Luft springt und dabei in der Luft ein Zeichen gibt, drücken Sie auf die **Pass-Taste**, um den Ball an ihn abzugeben. Wenn alles klappt, wird er den Ball im Netz versenken! Drücken Sie die **Turbo-Taste** zusammen mit der **Shoot-Taste**, um selbst ans Netz hochzuspringen.



Brennend Heiß! [On Fire!]

Ein Spieler, der drei Treffer

hintereinander erzielt, wird brennend heiß. Er raucht, wenn er mit dem Ball das Spielfeld herunterläuft. Wenn er den Ball an den Korb wirft, hat er eine viel größere Chance, jedesmal einen Treffer zu erzielen. Nutzen Sie diese Stärke eines brennend heißen Mitspielers auf jeden Fall und wenn immer möglich aus. Das ist nicht der Zeitpunkt, um auf dem Ball hocken zu bleiben. Um einen brennend heißen Spieler zu löschen, muß die gegnerische Mannschaft nur einen Treffer erzielen.

Wenn eine Mannschaft drei Alley Oops oder Double Dunks hintereinander erzielt, dann wird das ganze Team brennend heiß [Team Fire]. Damit sind dann beide Spieler eine Zeit lang brennend heiß. Spielen Sie Ihre Gegner in dieser Verfassung nach Lust und Laune aus! Um ein brennend heißes Team zu löschen, muß die Gegenmannschaft einen Alley Oop oder Double Dunk machen.

COOLE SPIELZÜGE

Falls ein Spieler oder ein Team am Ende eines Viertels brennend heiß sind, dann sind sie nach wie vor brennend heiß, wenn das nächste Viertel beginnt.

HINWEIS: Die Eigenschaften eines Spielers lassen erkennen, welche Fähigkeiten er am besten im Spiel einsetzen kann. Ein guter Werfer wird mehr 3-Punkte-Treffer erzielen, ein Powerspieler bekommt mehr Rebounds und ist schwieriger auszuräumen, und ein Dunker kann höhere und prachtvollere Dunks in den Korb senken. Denken Sie daran, wenn Sie einen Spieler auswählen (siehe Seite 14, So wählen Sie Ihre Mannschaft aus).

Der Double Dunk [The Double Dunk]

Nein ... eigentlich ist ja dies der wahnsinnigste Spielzug! Zwei Mannschaftskameraden können zusammen an den Korb und zum Netz hochspringen, dann muß der Spieler in Ballbesitz die **Pass-Taste** drücken, um an den hinter ihm befindlichen Mitspieler abzugeben.

Wiederholen Sie diesen Spielzug und lassen Sie Ihre Gegner rätseln, ob Sie nun abgeben werden oder nicht. Im einen oder anderen Fall sollten Sie in der Lage sein, einen Treffer zu erzielen. Der Spieler ohne Ball muß die **Turbo-Taste** und die **Shoot-Taste** drücken, um hinter dem Mitspieler, der den Ball hat, hoch ans Netz zu springen.



SPIELERAUSWECHSLUNG



Zur Halbzeit haben Sie die Möglichkeit, einen oder beide Spieler auszutauschen. Sie können aber nicht die Mannschaft wechseln, daher müssen Sie andere Spieler aus dem Team auswählen, das Sie sich vor Spielbeginn ausgesucht haben. Auf dem Bildschirm für die Spielerauswechslung [Substitution] drücken Sie die **Richtungskontrolle** nach links oder rechts, um durch die zur Verfügung stehenden Spieler zu scrollen. Danach drücken Sie die **START-Taste**, um wieder aufs Spielfeld zu gehen.

STATISTIKEN

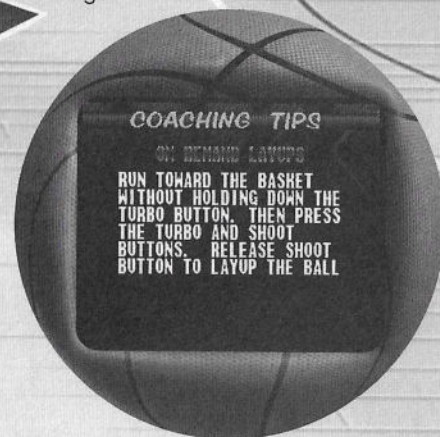


Während der Halbzeit erscheint der Bildschirm mit der Halbzeit-Statistik [Halftime Stats] und den aktuellen Spieldaten für alle vier Spieler, die im Spiel eingesetzt sind. Wenn ein Spieler am Ende der Halbzeit brennend heiß ist, dann zeigt sein entsprechendes Statistik-Fenster ein Feuer.

Am Ende des Spiels erscheint der Bildschirm mit den Statistiken für das gesamte Spiel [End Game Stats]. Wie bei der Halbzeit-Statistik blinkt auch hier der "Top-Spieler der Begegnung". Nach diesem Bildschirm mit den Statistiken für das komplette Spiel erscheint der Bildschirm mit der Aufschlüsselung der erzielten Treffer [Scoring Breakdown]. Dabei blinkt das Gesicht des Spielers auf, der die meisten Treffer geworfen hat. Der Bildschirm zeigt die Punktzahlen beider Mannschaften für jedes Viertel an.

TRAINERTIPS

Nach dem ersten und dem dritten Viertel werden auf dem Bildschirm Trainertips eingeblendet. Lesen Sie diese Tips aufmerksam durch, um hilfreiche Hinweise für das Spiel und für spezielle Spielzüge zu erhalten. Falls Sie in die Verlängerung gehen, bekommen Sie zwischen jedem Viertel weitere Ratschläge.



HOHE TREFFERZAHLEN

Hohe Trefferzahlen werden am Ende einer Begegnung automatisch in der Datenbank des Spiels gespeichert. Der Name, den Sie vor dem Match eingegeben haben, wird auf dieser Liste erscheinen, falls Sie gut genug gespielt haben. Die hohen Trefferzahlen werden im Demonstrations-Modus nach einem Spiel angezeigt. Drücken Sie die B-Taste, um durch diese Liste zu laufen, oder die START-Taste, um wieder zum Haupt-Menü zurückzukehren.

Keep a hard copy of your High Scores here!

[illegible]