

ELECTRONIC ARTS

BULLS vs BLAZERS
AND THE NBA® PLAYOFFS™

SPIELANLEITUNG



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

DISTRIBUTED BY
LAGUNA
AN SÜDPARK 12
6092 KELSTERBACH
GERMANY

PRINTED IN JAPAN

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

LICENSED BY



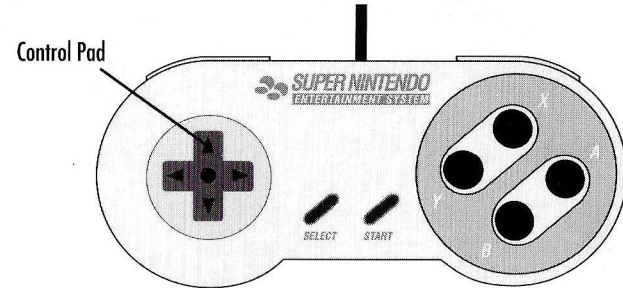
NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.



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



DIE STEUERUNG DES SPIELS



- Bei Angriff und Verteidigung steuerst du den Mann über dem weißen Stern. Beim Partnerspiel mit zwei Personen steuert der zweite Spieler den Mann über dem roten Stern.
- Drücke die Pfeile auf dem Control Pad für die Richtung, in die der Spieler laufen soll.
- Du KANNST deinen Spieler diagonal bewegen, indem du zwei Pfeile gleichzeitig drückst.
- Die Funktionen der Aktionsknöpfe werden im folgenden beschrieben.

ZUSAMMENFASSUNG DER BEFEHLE

VOR DEM SPIEL

START

Weiter zum nächsten Bildschirm.
Werfen des Sprungballs.

Control Pad

Mit oben/unten durch die Optionen auf dem Spieleinstellungsschirm gehen.
Mit oben/unten/rechts/links durch die Mannschaften auf dem Mannschaftsauswahlschirm gehen.





- A** Durch die Möglichkeiten innerhalb jeder Option auf dem Spieleinstellungsschirm gehen.
- Mannschaft auf dem Mannschaftsauswahlschirm bestimmen.
- Durch die Berichterstatterbildschirme gehen.
- Durch die Statistiken auf dem Spielerstatistikschirm gehen.

IM SPIEL - ANGRIFF

START
Spiel unterbrechen.

Control Pad
Bewegt den Spieler mit dem Ball (und den Spieler über dem roten Stern im Partnerspiel für zwei Personen).

A
Sprungwurf
Schnell drücken und wieder loslassen, um einen Sprungwurf anzutauschen.

B
Passen des Balls.
B und Control Pad oben/unten/links/rechts drücken, um den Spieler zu wählen, dann zum Paß **B** loslassen.

Y
Spezialwurf.

IM SPIEL - VERTEIDIGUNG

START
Spiel unterbrechen.

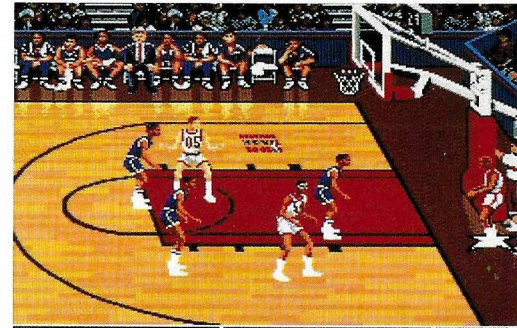
Control Pad
Bewegt den Spieler mit dem Ball (und den Spieler über dem roten Stern im Partnerspiel für zwei Personen).

A
Spieler versucht, in Ballbesitz zu kommen.

B
Läßt dich den Mann steuern, der am dichtesten zum Ball steht.

Y
Spieler springt, um einen Wurf zu blocken.

AUSZEIT – SZENENWIEDERHOLUNG



INSTANT REPLAY <small>START TO END</small>	REPLAY ◀ ▶	REPLAY ◀ ▶	REPLAY ◀ ▶	REPLAY ◀ ▶	TIME OUT SELECT
Zurückspulen	Abspielen (normale Geschwindigkeit)	Abspielen (Einzelbilder)	Schnell Vorwärts	Spiel Unterbrechen	

START
Spiel unterbrechen

Y
Zurückspulen

A
Vorspulen

B
Abspielen (normale Geschwindigkeit)

X
Abspielen (in Einzelbildern) - Für eine Zeitlupe wiederholt drücken oder festhalten

SELECT (nach Drücken von START)

Meldet Auszeit an, zeigt die Statistiken
Spieler können ausgewechselt werden





INHALT

DIE STEUERUNG DES SPIELS	1
ZUSAMMENFASSUNG DER BEFEHLE	1
WILLKOMMEN BEI DER NBA, DEM BESTEN BASKETBALL DER WELT	5
BULLS VS. BLAZERS AND THE NBA® PLAYOFFS™: DAS SPIEL	6
LOS GEHT'S: DER SPIELSTART	7
WIE SOLL GESPIELT WERDEN? WAHL DER SPIELOPTIONEN	8
WER GEGEN WEN? AUFSTELLUNG DER MANNSCHAFTEN	11
WAHL DER MANNSCHAFTEN IM EINZELSPIEL-MODUS	11
STEUERUNG DER SPIELER	14
ANGRIFF	14
BEWEGEN UND DRIBBELN	14
PASSEN	14
WERFEN	14
SPEZIALWÜRFE	15
WURFZEIT-UHR	17
FREIWÜRFE	17
VERTEIDIGUNG	18
EINTRITT IN DAS PLAYOFF-TURNIER	19
WAS DU ÜBER DAS SPIEL WISSEN MÖCHTEST	20
ENDE JEDES SPIELABSCHNITTS	20
IN DER HALBZEITPAUSE	20
SPIELENDE	20
BEGINN EINES NEUEN TURNIERSPIELS	21
RUNDENENDE	22
FOULS UND REGELVERLETZUNGEN	22
AUSZEITEN, AUSWECHSLUNGEN UND DIE STATISTIKBILDSCHIRME	23
EIGENSCHAFTEN DER MANNSCHAFTEN UND SPIELER	26
ANHANG: FAKTEN ZUR NBA	26
MITARBEITER	34
BIOGRAPHIEN	35



WILLKOMMEN BEI DER NBA, DEM BESTEN BASKETBALL DER WELT

Alles begann im Jahre 1891, als Dr. James Naismith einen durchlöchernten Korb an die Wand einer Sporthalle nagelte. Kinder, die an Winternachmittagen nichts anderes zu tun hatten, warfen mit einem Ball darauf. Ab und zu trafen sie sogar in den Korb... So entwickelte sich das Spiel, das wir heute Basketball nennen.

In den Anfangstagen gab es keine Profis. Niemand benutzte die Begriffe Korbleger, Dribbeln oder Hakenwurf. Wenn damals irgend jemand auch nur von einem 360° in der Luft gedrehten, korbzeretzenden Schmetter-Dunking geträumt hat, dann behielt er diesen Gedanken lieber für sich. Man hätte ihn sonst für verrückt gehalten.

Zum Glück hat sich das Basketballspiel seitdem deutlich verändert. Es gab großartige Spieler, die das Spiel revolutionierten. George Mikans Hakenwurf, Cousys einfallsreiches Zuspiel, Russells Block, Abdul-Jabbars fliegender Hakenwurf und ein gewaltiger Tomahawk-Slam von Julius Erving, dem Meister des Dunking, haben alle in der erstaunlichen Entwicklung dieses Sports eine Rolle gespielt. Diese Jungs haben wirklich frischen Wind in das Spiel gebracht und Basketball auf das Niveau gehoben, das wir heute bewundern können. Dr. Naismiths langweilige Schulübung ist zum beliebtesten Hallensport der Welt geworden, der von den besten aller Athleten gespielt wird.

Nirgendwo ist Basketball besser als in der NBA (National Basketball Association - Basketballverband der USA). Die starken Rivalitäten und die ungeheure Spannung eines NBA-Showspiels, die Spieler mit ihrer unglaublichen Schnelligkeit, den artistischen Korbwürfen und ihrer beeindruckenden Kraft erstaunen und begeistern uns immer wieder. Jedes Spiel ist hart umkämpft, und es vergeht kaum eine Sekunde, in der nicht irgend etwas Phantastisches passiert. Für uns Fans wird Basketball durch die NBA-Spieler zum besten Ballspiel der Welt!



BULLS VS. BLAZERS AND THE NBA® PLAYOFFS™: DAS SPIEL

Jedes Jahr bewerben sich die besten Mannschaften des ganzen Landes um die NBA-Meisterschaft. Im letzten Jahr standen sich im Finale die Weltmeister Chicago Bulls und die Portland Trailblazers gegenüber, die das Finale zum zweiten Mal in drei Jahren erreicht hatten. Wie erwartet wurde es spannend: Im Spiel 1 stellte Michael Jordan einen neuen Rekord an Dreipunktewürfen auf. Die Blazers zeigten es ihren Kritikern, indem sie in den Spielen 2 und 4 dramatische Comebacks inszenierten. Und als es dann im Spiel 6 so aussah, als würden die Blazers in dieser Serie den Sieg davontragen, holten die Spieler von Chicagos Auswechselbank einen Rückstand von 15 Punkten auf. Das heimische Publikum tobte vor Begeisterung. Als dann alles vorbei war, hatten die Bulls ihren NBA-Titel erfolgreich verteidigt.

Bulls vs. Blazers and the NBA Playoffs ist eine Ehrung an die großartige Meisterschaftsserie von 1992. In unserem Spiel geht es jedoch nicht nur um diese legendären Mannschaften. Das wäre auch gar nicht richtig, denn die größten Teams dieser Ära sind inzwischen herausgefordert worden. Heute gibt es einfach zu viele Talente, als daß nur eine oder zwei Mannschaften die NBA dominieren könnten. Jetzt erhebt eine ganze Reihe anderer Mannschaften Anspruch darauf, die Beste zu sein: Die Detroit Pistons haben in den letzten vier Jahren zwei Meisterschaften gewonnen. San Antonio, New York und Phoenix haben gezeigt, daß auch sie ganz oben mitmischen können. Und die Golden State Warriors werden wahrscheinlich in einem Jahr ebenfalls zu den ganz Großen gehören. All diese Mannschaften gehören zu unserem Spiel, damit du selber herausfinden kannst, welche von ihnen am besten ist.

Die Liga ist voller überragender Spieler, die alle versuchen, ihre Mannschaften ins NBA-Buch der Rekorde zu bringen. Einige der Stars sind stürmische Neulinge, deren Selbstbewußtsein nur von ihren Fähigkeiten übertroffen wird; andere sind erfahrene Spieler, die genau wissen, wie man auch in einer haarigen Situation noch gewinnt. Du kannst jedes der Teams in die NBA-Playoffs führen und versuchen, in der Meisterschaft den großen Wurf zu landen.

Bulls vs. Blazers ist einfach ein Spiel über die besten Basketballmannschaften und die besten Spieler, die es zur Zeit in der NBA gibt. Finde selber heraus, was Showtime bedeutet. Wenn du bereit bist, die Herausforderung anzunehmen, und dabei noch Spaß haben willst, dann zieh dir das Sweatshirt aus, schnür dir die Basketballstiefel zu und ruf aufs Spielfeld...

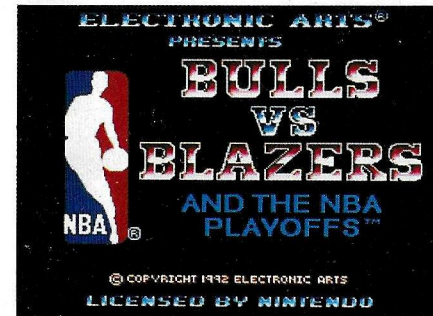


LOS GEHT'S: DER SPIELSTART

Befolge die unten beschriebene Anleitung, um in der NBA auf deinem Super NES™ loszulegen.

Jeder weiß, daß es viel mehr Spaß macht, Basketball zu spielen, als darüber zu lesen. Genaugenommen weißt du wahrscheinlich, wie das Spiel funktioniert, wenn du die Startanleitung in LOS GEHT'S gelesen und dir die Übersicht über die Spielsteuerung auf dem Innendeckel dieses Heftes angesehen hast. Also dann los, auf zum Korb!

1. Schalte dein Super NES-Gerät **AUS**.
Stecke *niemals* ein Game Pak ein oder nimm es heraus, während der Strom eingeschaltet ist. Du riskierst, daß dein Game Pak dabei zerfetzt wird. Achte darauf, daß ein Controller an Control 1 angeschlossen ist.
2. Stecke Bulls vs. Blazers in den Schlitz deines Super NES. Drücke es fest hinein, damit es richtig sitzt, aber wende dabei keine Gewalt an. Schließlich ist dies kein Rebound, den du dem kräftigen Piston-Spieler Bill Laimbeer aus der Hand schlagen willst - das kommt später!
3. Schalte jetzt das Gerät **EIN**.
Darauffin erscheint das Electronic Arts™ Logo. Sollte es nicht zu sehen sein, dann beginne noch einmal bei Schritt 1.
4. Sobald der **Bulls vs. Blazers**-Titelbildschirm erscheint, kannst du dir das Mitarbeiterverzeichnis ansehen oder jederzeit **START** drücken.



Wenn du wartest, bis das Mitarbeiterverzeichnis abgelaufen ist, kannst du dir eine Szene aus dem Spiel ansehen, um einen ersten Eindruck davon zu erhalten. Du brauchst dazu keine Knöpfe zu drücken. Ein kurzes Demonstrationsspiel (etwas über eine Minute lang) zeigt dir, worum es in diesem Spiel geht.



Möchtest du dieses Demo-Spiel auslassen und gleich mit einem richtigen beginnen, dann überspringe den nächsten Abschnitt und gehe weiter zu Schritt 5.

Möchtest du das Demo-Spiel sehen, dann geschieht nach Ablauf der Mitarbeiternamen folgendes:

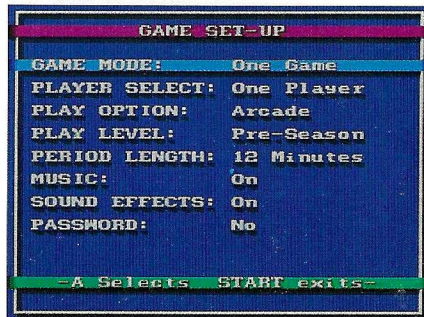
Das Super NES wählt auf dem Mannschaftsauswahlschirm die Teams aus, leitet das Spiel ein, markiert die fünf Feldspieler und steuert alle ihre Bewegungen - Korbwürfe, Abfangen des Balls und aggressive Verteidigung. Du kannst einige der besten Profis in der NBA in ihrem Element bewundern und erhältst einen guten Eindruck von den explosiven Actionszenen in diesem Spiel.

Um vom Aufstellungsbildschirm zum Demo-Spiel zu kommen, drücke **START**. Du kannst die Demonstration jederzeit abbrechen, indem du einen beliebigen Knopf auf dem Controller drückst. Damit wirst du zum Titelschirm zurückgebracht. Wenn du die Demonstration bis zum Ende ansiehst, geht es ebenfalls zurück zum Titelschirm.

5. Drücke **START**, um zum NBA-Optionsbildschirm zu gelangen.

WIE SOLL GESPIELT WERDEN? WAHL DER SPIELOPTIONEN

Auf dem Spieleinstellungsschirm legst du die Art des gewünschten Spiels fest.



Drücke auf dem Control Pad oben oder unten, um die Markierung durch die Liste der Spieloptionen zu scrollen. Drücke **A**, um durch die Auswahl in jeder einzelnen Option zu gehen.

Möchtest du die Standardeinstellung benutzen und sofort mit einem Spiel beginnen, dann kannst du **START** drücken und zur **TEAM SELECT (MANNSCHAFTSAUSWAHL)** weitergehen. Die Informationen über die Spieloptionen kannst du dann ein anderes Mal lesen.



OPTIONEN GAME TYPE

AUSWAHL (VORGEGEBENE EINSTELLUNG IST FETT GEDRUCKT)
ONE GAME (EINZELSPIEL): Ein Einzelspiel mit (ART DES SPIELS) einer beliebigen Mannschaft gegen einen Freund oder das Super NES.
TOURNAMENT (TURNIER): Eintritt in das Turnier. Du trittst gegen dein Super NES an. Spiele so lange, bis du aus den Playoffs ausscheidest - oder das Turnier gewonnen hast.

PLAYER SELECT

1 PLAYER (1 SPIELER): Du spielst gegen das (SPIELERMODI) Super NES. 1 Spieler wird automatisch eingestellt, wenn du ein **TURNIER** spielst.

2 PLAYER Vs. (2 SPIELER GEGENEINANDER): Achte darauf, daß der zweite Controller an Control 2 angeschlossen ist.

2 PLAYER CoOp (2 SPIELER PARTNERSPIEL): Spiele mit einem Freund in derselben Mannschaft. Achte darauf, daß der Controller an Control 2 angeschlossen ist.

PLAY OPTION

ARCADE: Schnelles Basketballspiel. Die Spieler werden nie müde, und Fouls zählen nicht.

SIMULATION: Die Spieler ermüden. In einem großen Spiel mußt du sie ausruhen lassen, damit die gegnerischen Auswechselspieler dich nicht vom Feld fegen. Das Super NES zählt die Fouls und kann einen Spieler ausscheiden lassen. **SIMULATION** wird automatisch eingestellt, wenn du ein **TOURNAMENT (TURNIER)** spielst.

PLAY LEVEL

PRE-SEASON (VORSAISON): Zu diesem frühen Zeitpunkt sind die Spieler noch nicht so schnell und aggressiv wie in anderen Levels, die Schiedsrichter drücken bei Fouls noch ein Auge zu, und die Gegner lassen dir etwas mehr Raum. Sie werfen seltener, und ihre Zielgenauigkeit hat mit Kunst noch nicht viel zu tun, eher mit grober Handarbeit. Außerdem nehmen sie dir nicht so oft den Ball ab und erwischen weniger Rebounds. Dieser Level eignet sich besonders gut, um mit dem Training für die Jagd nach dem NBA-Titel zu beginnen
REG-SEASON (REGULÄRE SAISON): Dieser Level ist für Spieler mit durchschnittlichem Können gedacht. Die Schiedsrichter sind streng, und die Gegner gehen hart zur Sache.

SHOWTIME: Hier dürfen die Stars mit ihrem ganzen Können glänzen. Es wird mit vollem Einsatz gekämpft. Das Spiel wird schneller, und die Spieler legen noch einen Gang zu. Es gibt harte Action, bei der aus Körperkontakt schon fast Zusammenstöße werden. Der Schiedsrichter läßt nichts durchgehen.



PERIOD (ZEIT)

Die Gegner spielen mit allem, was ihre Statistiken und die Auswechselbank hergeben. SHOWTIME wird automatisch eingestellt, wenn du ein TOURNAMENT (TURNIER) spielst.

12 MINUTES (12 MINUTEN): Wähle zwischen Spielabschnitten von 2, 5 oder 8 Minuten Länge. 12 Minuten werden automatisch eingestellt, wenn du ein TOURNAMENT (TURNIER) spielst. Die Mannschaft mit der höchsten Punktzahl nach vier Spielabschnitten gewinnt. Bei einem Unentschieden werden fünf Minuten Verlängerung gespielt. (Ausnahme: Bei Spielabschnitten von 2 Minuten Länge gibt es 2 Minuten Verlängerung.) Das Spiel geht so lange immer wieder in die Verlängerung, bis es einen Sieger gibt.

MUSIC (MUSIK)

ON (EIN): Die Musik spielt in der Halbzeitpause und zwischen den Spielen. Im Spiel selbst gibt es keine Musik.

OFF (AUS)

SOUND EFFECTS

ON (EIN): Du kannst das Aufprellen des Balls, die Trillerpfeife des Schiedsrichters und die begeisterte Menge hören.

PASSWORD
(KENNWORT)

NO (NEIN)

ON (EIN): Damit wirst du sofort zum Bildschirm zum Eingeben des Kennwortes gebracht. Hast du ein früheres Turnier mit einem Kennwort gesichert, dann kannst du dieses achtbuchstabile Kennwort eingeben, um dasselbe Turnier dort wiederaufzunehmen, wo du vorher aufgehört hattest. Befolge einfach die Anweisungen auf dem Bildschirm zum Eingeben des Kennwortes oder sieh im Abschnitt **Beginn eines neuen Turnierspiels** nach.

Hast du alle Optionen nach deinen Wünschen eingestellt und bist spielbereit, dann drücke den **START**-Knopf.

WER GEGEN WEN?

AUFSTELLUNG DER MANNSCHAFTEN



Im **ONE GAME MODE (EINZELSPIEL-Modus)** kannst du eine beliebige Mannschaft gegen eine andere antreten lassen. Du kannst sogar gegen dasselbe Team spielen. Dabei ist es egal, ob du gegen das Super NES oder gegen einen Freund antrittst.

*Wenn du sofort mit einem Spiel beginnen und dir erst später ansehen möchtest, wie eine Mannschaft gewählt wird, dann drücke **START** und wähle damit die vorgegebenen Mannschaften: Blazers und Bulls.*

*Darauffin wird ein Spiel zwischen dir und dem Super NES aufgebaut. Du steuerst die Präzisionspässe und schnellen Angriffe der Portland Trailblazers, während das Super NES die gefährliche Verteidigung und die fliegenden Angriffe der Chicago Bulls dirigiert. Drücke erneut **START**, um zur Show unseres Sportsenders EA Sports zur Einstimmung in das Spiel überzugehen.*

WAHL DER MANNSCHAFTEN IM EINZELSPIEL-MODUS

Im **ONE GAME MODE (EINZELSPIEL-Modus)** kannst du selbst deine Mannschaften auf dem Mannschaftsauswahlschirm folgendermaßen wählen:

Drücke **START**, um den Spieleinstellungsschirm zu verlassen.

Jetzt siehst du den Mannschaftsauswahlschirm vor dir.

Wenn du gegen das Super NES spielst:

- Drücke die Pfeile auf dem Control Pad, um die gelbe Markierung auf das Logo der Mannschaft zu ziehen, die du steuern möchtest.
- Wähle dein Team mit **START**.





Wenn du **START** drückst, erscheint die Mannschaftsauswahl für das Super NES auf dem Bildschirm.

Um ein Team für das Super NES zu wählen, ziehe mit den Pfeilen auf dem Control Pad die gelbe Markierung auf die Mannschaft, die das Super NES steuern soll. Drücke dann **START**, um zum ersten EA SPORTS-Bildschirm überzugehen.

HINWEIS: Im TOURNAMENT (TURNIER)-Modus wählt das Super NES selbst seine Mannschaft aus.

Wenn du gegen einen Freund spielst:

- Drücke die Pfeile auf dem Control Pad, bis das Logo der Mannschaft aufleuchtet, die du steuern möchtest.

- Wähle dein Team mit **START**.

Wenn du **START** drückst, erscheint der Mannschaftsauswahlschirm für Spieler 2.

- Lasse jetzt deinen Freund auf die gleiche Weise eine Mannschaft wählen. Achte darauf, daß der Controller an Control 2 angeschlossen ist. Dein Freund muß nämlich die blinkende Markierung mit den Pfeilen auf seinem Control Pad bewegen. Um eine Mannschaft zu wählen, muß er dann **START** auf seinem Controller drücken.

Wenn du mit einem Freund gegen das Super NES spielst (Partnerspiel für 2 Personen):

Spieler 1: Drücke die Pfeile auf dem Control Pad, bis das Logo der Mannschaft, die du steuern möchtest, aufleuchtet.

Drücke **START**, um dein Team zu wählen.

Betätige nun die Pfeile auf dem Control Pad, bis das Logo der Mannschaft aufleuchtet, die das Super NES steuern soll.

Drücke wieder **START**, um das Super NES-Team zu wählen.

HINWEIS: Im Partnerspiel für 2 Personen steuert Spieler 1 alle Basketballspieler des Teams außer dem über dem roten Stern, der von Spieler 2 dirigiert wird. Wenn der Basketballspieler über dem weißen Stern an den über dem roten Stern abgibt, übernimmt Spieler 2 die Steuerung aller Spieler außer dem über dem weißen Stern.

EA SPORTS (UNSER SPORTSENDER)

Unser EA Sports-Berichterstatter leitet das Spiel ein und stellt die Feldspieler ganz persönlich und im einzelnen vor.

- Sobald du **START** gedrückt hast, um das Super NES-Team zu wählen, oder dein Freund **START** zur Wahl seiner Mannschaft betätigt hat, erscheint der erste EA Sports-Bildschirm.



Drücke **A**, um den nächsten EA SPORTS-Bildschirm abzurufen.

Möchtest du gleich zum Aufstellungsbildschirm weitergehen, dann drücke **START**.

Um die Statistiken deines Spielers für die Saison 1991/92 anzusehen, betätige wieder **START**.

PORTLAND TRAIL BLAZERS	
PLAYER STATISTICS	
PLAYER	POS. NO. HT. FOUL HE
WILLIAMS	F 52 6' 8" 0 4
KERSEY	F 25 6' 7" 0 4
DUCKWORTH	C 0 7' 2" 0 4
PORTER	G 30 6' 3" 0 4
DREXLER	G 22 6' 7" 0 4
ROBINSON	F 3 6' 10" 0 4
RINGE	G 9 6' 5" 0 4
ABDELNABY	F 31 6' 10" 0 4
PACK	G 14 6' 2" 0 4
BRYANT	F 2 6' 9" 0 4
WHITLEY	G 8 6' 3" 0 4
COOPER	C 42 6' 10" 0 4
TIME:	12:00 SCORE: 0 T.O.: 5
A:	MORE STAT B: SUB. PLAYER
V:	SWAP TEAM START: GO TO GAME

Möchtest du noch andere Statistiken sehen, dann drücke **A**. Soll einer deiner Auswechselspieler gleich von Beginn an dabei sein, dann sieh unter **Auswechseln** im Abschnitt **AUSZEITEN, AUSWECHSLUNGEN UND DIE STATISTIKBILDSCHIRME** nach, wie du die Mannschaftsaufstellung verändern kannst.

- Wenn du spielbereit bist, dann drücke jetzt **START**. Beide Mannschaften warten auf den Spielbeginn. Die Heimmannschaften tragen immer vorwiegend weiße Trikots. Die Heimmannschaft hat in diesem Spiel keinen automatischen Vorteil.
- Wenn du nun **START** drückst, hörst du den Pfiff des Schiedsrichters. Sobald der Ball in die Luft geworfen wurde, drücke **Y**, damit dein längster Spieler hochspringt, um ihn zu erobern. Versuche, möglichst in den Besitz des Sprungballs zu kommen. Denk an die alte Spielerweisheit: "Ohne Ball kann man keine Punkte machen."

TIP: Sei nicht übereifrig. Warte, bis du den Ball siehst, bevor du **Y** drückst.



STEUERUNG DER SPIELER

Die Mannschaft in Ballbesitz greift an; die andere Mannschaft verteidigt.

ANGRIFF

Du steuerst immer den Spieler mit dem Ball. Er befindet sich über dem weißen Stern. Wenn du mit einem Freund im Partnerspiel antrittst, steuert Spieler 2 den Mann über dem roten Stern.

Bewegen und Dribbeln

Drücke denjenigen Pfeil auf dem Control Pad, in dessen Richtung dein Spieler laufen soll. Er läuft und dribbelt den Ball, solange du den Pfeil gedrückt hältst. Sobald du losläßt, hält er in der Bewegung inne und dribbelt auf der Stelle.

Wenn ein Verteidiger dir wirklich gefährlich wird, kannst du schnell A drücken, BEVOR du mit dem Dribbeln beginnst, um einen Sprungwurf anzutauschen. Vielleicht kannst du dann um den Gegner herum dribbeln, während er sich noch in der Luft befindet. (Im Abschnitt WERFEN findest du mehr Informationen über Finten.)

Wenn dein Mann den Ball an einen anderen Spieler abgeben, einen Wurf fintieren oder den Ball auf den Korb werfen will, hört er auf zu dribbeln. Danach kann er nicht wieder mit dem Dribbeln beginnen, sonst wird er vom Schiedsrichter bestraft (siehe FOULS UND REGELVERLETZUNGEN).

Passen

Um einen Paß zu einem anderen Spieler auszuführen, drücke B. Damit wird der Ball automatisch an den Spieler abgegeben, der am dichtesten beim ersten Spieler steht und in seine Richtung schaut. Sobald er den Ball gefangen hat, erhält er den weißen Stern. Damit wird dieser Spieler jetzt von dir gesteuert.

- Damit du einen Paß zu einem bestimmten Spieler werfen kannst, mußt du B gedrückt halten und das Control Pad benutzen, um den entsprechenden Spieler mit dem schwarzen Stern zu kennzeichnen. Schaut dieser Mann dich nun an und wartet auf den Paß, dann wird der Ball zu ihm abgegeben, sobald du B losläßt, auch wenn ein Mannschaftskamerad vielleicht näher beim ersten Spieler steht.

Werfen

Drücke zum Werfen Knopf A.

Wie gut deinem Spieler der Wurf gelingt, hängt von drei Faktoren ab:

1. Seine Statistik.



Spieler mit einer hohen Trefferquote erzielen mehr Korbwürfe als diejenigen mit einer niedrigen Zielrate. So einfach ist das. Siehe dazu auch EIGENSCHAFTEN DER SPIELER UND MANNschaften und AUSZEITEN, AUSWECHSLUNG-EN UND DIE STATISTIKBILDSCHIRME. Wenn du schnell ein paar Punkte brauchst, schicke die Jungs nach vorn, die garantiert den Korb treffen.

2. Wie eng er gedeckt wird.

Versuche, den Spieler abzuschütteln, der den Werfer deckt, denn es ist ganz schön schwierig, den Ball zu versenken, wenn du einen Verteidiger an dir kleben hast. Je mehr Platz dein Spieler hat, desto besser ist seine Chance auf einen Treffer.

3. Wann du Knopf A losläßt.

Lasse den Knopf im richtigen Moment los. Du kannst ihn auf zwei verschiedene Arten bedienen.

- a. Für einen Standardwurf drückst du A und läßt den Knopf los, wenn der Spieler beim Sprung den höchsten Punkt erreicht hat.
- b. Um einen Sprungwurf anzutauschen und den Verteidiger hoch in die Luft zu schicken, drückst du A zuerst sehr schnell und dann noch einmal, um zu werfen.

Spezialwürfe

In jeder Mannschaft gibt es einen Spieler, der einen besonderen Wurf ausführt, z.B. einen einzigartigen Korbleger, oder den Ball von einem bestimmten Punkt des Spielfeldes aus versenkt. Diese Spezialwürfe sind sehr schwierig und werden meistens im oder am Freiwurfraum ausgeführt.

- Um einen Spezialwurf auszuführen, bewege den Spieler in den Freiwurfraum und drücke Y.

Glenn Rice	#41	Heat	360° Slam
David Robinson	#50	Spurs	Windmill Slam
	#50	West All-Stars	
Danny Manning	#5	Clippers	Double-Pump Jam
Isiah Thomas	#11	Pistons	Spinning 360 Lay-Up
	#11	East All-Stars	
Chuck Person	#45	Pacers	Ally-Oop Slam
Earvin Johnson	#32	West All Stars	Fake No Look Pass/Lay-Up
Michael Jordan	#23	Bulls	"Air" Reverse
	#23	East All-Stars	



Larry Bird	#33	Celtics	Fade Away Jump Shot
	#33	East All-Stars	
Clyde Drexler	#22	Trail Blazers	Gliding Tomahawk Dunk
	#22	West All-Stars	
Tim Hardaway	#10	Warriors	UTEP 2-Step
	#10	West All-Stars	
Brad Daugherty	#43	Cavaliers	Monster Dunk
	#43	East All-Stars	
Charles Barkley	#34	East All-Stars	Monster Dunk
Karl Malone	#32	Jazz	"In Your Face" Jam
	#13	West All-Stars	
Kevin Johnson	#7	Suns	Fake No Look Pass/Lay-up
	#7	West All-Stars	
Derrick Coleman	#44	Nets	Windmill Finger Roll
Shawn Kemp	#40	Supersonics	Off-the-Glass" Jam
Patrick Ewing	#33	Knicks	Bounce Ball Slam
	#3	East All-Stars	
Vlade Divac	#12	Lakers	Fake Drive 2-Hand Slam
Tom Chambers	#24	Suns	Fake Drive 2-Hand Slam

Sobald du einem Spieler den Befehl zum Werfen gegeben hast, entscheidet er sich für die geeignete Technik. Das Spiel gibt vor, mit welchem Wurf er die statistisch beste Trefferchance hat, stellt fest, wie eng er gedeckt ist, und gibt dann den Befehl zum Werfen. Nimm z.B. an, daß ein Spieler nur wenige Schritte vom Korb entfernt steht:

Robinson wird wahrscheinlich einen Hakenwurf ausführen, Larry einen kurzen Sprungwurf, Jordan einen Schmetterwurf, und Isiah läßt den Ball wahrscheinlich über die Finger in den Korb rollen.

ANMERKUNG: Für einen "Alley-oop" läßt du einen deiner Bewacher den Ball in den Dreipunktebereich bringen. Sobald einer deiner langen Spieler unter dem Korb steht, drückst du A für den Wurf. Dein langer Spieler wird ihn abfangen und mit einem Slam im Korb versenken, genau wie die Profis! (Das Super NES entscheidet, ob die Spieler in der richtigen Position für einen "Alley-oop" sind.)



Wurfzeit-Uhr

In der NBA hast du vierundzwanzig Sekunden Zeit zwischen der Ballübernahme und dem Wurf auf den Korb. Wenn du innerhalb dieser Zeit nicht geworfen hast, ruft der Schiedsrichter eine Verletzung der Vierundzwanzigsekundenregel aus, und die andere Mannschaft erhält den Ball.

Die Wurfzeit-Uhr, die anzeigt, wie viele Sekunden noch bis zum Wurf bleiben, ist unten in der Bildschirmmitte zu sehen.

FREIWÜRFE



Kein Verteidiger, der dir vor dem Gesicht herumfuchelt, kein Laufen oder Springen. Nur du, der Korb und der Ball. Aber seit wann sind "Frei"-Würfe umsonst? In Bulls vs. Blazers gibt es eine Meßleiste für Freiwürfe, mit der du beim Wurf "zielen" kannst wie die Profis.

Eine "T-Leiste" erscheint auf dem Bildschirm, sobald dein Spieler auf der Freiwurflinie steht. Ein Basketball bewegt sich auf der waagerechten Leiste hin und her. Diese Leiste steuert das Zielen des Wurfs nach links/rechts. Wenn der Ball durch den weißen Bereich rollt, drücke A oder Y, um ihn anzuhalten. Daraufhin beginnt ein Ball sich auf der senkrechten Leiste zu bewegen. Dieser Ball steuert die Entfernung, also wie lang/kurz der Wurf ist. Wenn der Ball durch den weißen Bereich rollt, drücke A oder Y, um ihn anzuhalten.

Versuche, den Ball so genau wie möglich in der Mitte des weißen Bereichs anzuhalten. Je näher der Ball am Mittelpunkt ist, desto exakter wird dein Freiwurf.

Wenn beide Bälle auf ihren Leisten angehalten wurden, führt der Spieler den Wurf aus.



Tips für den Angriff

Versuche, es so einzurichten, daß du den Ball an deine langen Spieler abgibst, wenn sie dicht am Korb stehen. Den meisten dieser Jungs wachsen Flügel, sobald sie die Freiwurflinie überquert haben.

Halte den Ball immer in schneller Bewegung. Das heißt fangen, dribbelnd nach vorn laufen, passen oder fangen und dann werfen. Nutze deine Schnelligkeit.

VERTEIDIGUNG

Du steuerst den Verteidiger über dem weißen Stern. Wenn du mit einem Freund im Partnermodus (2 Player Co-Op) spielst, steuert Spieler 2 den Mann über dem roten Stern.

In der Verteidigung geht die Steuerung immer zu dem Spieler über, der am dichtesten beim Angreifer mit dem Ball steht.

- Drücke Knopf **B**, um die Steuerung über den Verteidiger zu übernehmen, der dem Ball am nächsten ist. Wenn du bereits den Spieler mit dem Ball deckst, kannst du durch erneutes Drücken von **B** zu den anderen Verteidigern übergehen.

Bewege den von dir gesteuerten Verteidiger mit dem **Control Pad**. Denke daran, daß du die Kontrolle hast. Wenn du ihn nicht dirigierst, dann steht er nur dumm als Beobachter herum.

Ebenso wie du einen Angriff steuerst, kannst du auch in der Verteidigung einen Spieler als Doppelbewachung schicken oder deine Männer in die richtige Position für einen Block oder Rebound bringen, ganz nach Wunsch.

Wenn dein Verteidiger den Spieler in Ballbesitz bewacht, kannst du versuchen, ihm den Ball abzunehmen oder seinen Wurf zu blocken.

- Drücke **A**, um dem Gegner den Ball "wegzureißen".

Du mußt einem Spieler sehr dicht auf die Pelle rücken, um ihm den Ball abnehmen zu können, aber sei nicht zu aggressiv. Die Schiedsrichter passen gut auf, daß niemand zu hart "zupackt". Wenn du im Modus **SIMULATION** foulst, dann mußt du für den Rest des Spiels auf der Bank sitzen.

- Drücke **Y**, um einen Wurf abzublocken.

Die beste Chance zum erfolgreichen Blocken hat dein Spieler, wenn er direkt vor dem Werfer steht und ihn anschaut. Stelle dich ruhig direkt vor seine Nase. Um den Wurf zu blocken, drücke **Y**, wenn der Angreifer zum Wurf hochspringt.

EINTRITT IN DAS PLAYOFF-TURNIER

Wähle ein Team aus einer beliebigen Gruppe und versuche, es zur NBA-Meisterschaft zu führen. Denke daran: Im Turnier trittst du gegen das Super NES an.

- Wähle im **GAME MODE (SPIELMODUS)** auf dem **GAME SET UP Screen (SPELEINSTELLUNGSSCHIRM)** die Option **TOURNAMENT (TURNIER)**, indem du **A** drückst.
Damit werden automatisch die anderen Optionen auf **1 PLAYER (SPIELER)**, **SIMULATION** und **SHOWTIME** eingestellt. Du kannst jedoch immer noch die Länge der **PERIOD LENGTH (ZEIT)** bestimmen.
- Drücke zum Fortsetzen **START**.
- Betätige die Pfeile auf dem **Control Pad**, um die blinkende weiße Markierung auf das Logo des Teams zu ziehen, das du in die Playoff-Spiele führen möchtest.
- Drücke **A**, um deine Mannschaft zu wählen.

Die **NBA Championship Playoff-Übersicht** zeigt den Spielplan für das gesamte Turnier. Diese Spielaufstellung ändert sich nur, wenn du in ein neues Turnier eintrittst.

- Du kannst die Pfeile auf dem **Control Pad** benutzen, um durch die Turnier-Übersicht zu scrollen.
Das Logo deiner eigenen Mannschaft blinkt auf. Das gegnerische Team ist durch eine Klammer mit deinem verbunden. Deine Mannschaft hat im ersten Playoff ein Heimspiel. Die Heimmannschaften tragen meistens überwiegend weiße Trikots. Es gibt jedoch keinen automatischen Vorteil für die Heimmannschaft.
- Mit **START** setzt du die Vorbereitungen fort.
- Die Leute von EA Sports stellen das Spiel und die Feldspieler vor. Drücke **A**, um zum nächsten Bildschirm weiterzugehen.
- Mit **START** setzt du die Vorbereitungen fort.
Wie beim Einzelspiel erscheint auch hier der Statistikbildschirm. Wenn du möchtest, kannst du jetzt Spieler auswechseln.
- Drücke **START**, um das Spiel beginnen zu lassen.
Gespielt wird genau wie bei einem Einzelspiel.





WAS DU ÜBER DAS SPIEL WISSEN MÖCHTEST

ENDE JEDES SPIELABSCHNITTS

Während des Spiels erscheint am Ende jeder Runde der Statistikschild, auf dem du Auswechslungen vornehmen und die derzeitige Foulsituation überprüfen kannst (siehe AUSZEITEN, AUSWECHSLUNGEN UND DIE STATISTIKSCHIRME bezüglich der Details auf diesem Schild).

IN DER HALBZEITPAUSE

Während der Halbzeitpause berichten die Reporter des EA Sports über die Resultate der anderen Spiele in der Liga. Sie schicken dich zum Statistikschild zurück, auf dem du die Leistung der Mannschaft kontrollieren und eventuell Auswechslungen vornehmen kannst.

Wenn du direkt zum Statistikschild gehen möchtest, drücke **START**, während die Berichterstattung sprechen.

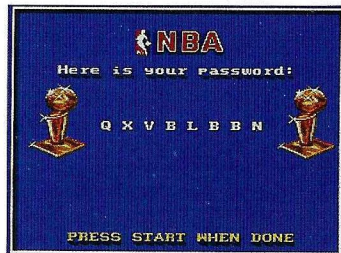
Drücke auf dem Statistikschild **START**, um zur zweiten Spielhälfte zu gelangen.

SPIELENDE

Am Ende eines Einzelspiels (ONE GAME MODE) erscheint das Resultat auf dem abschließenden Bildschirm. Möchtest du weiterspielen, dann drücke **START**, um zum Spielauswahlschild zu gelangen.

Am Ende eines TOURNAMENT (TURNIER)-Spiels erscheint das Resultat ebenfalls auf dem abschließenden Bildschirm.

- Drücke **START**, um die Endergebnisse und Statistiken abzufragen.



- Drücke **START**.

Das Super NES zeigt dein persönliches achtbuchstabiges Playoff-PASSWORD (Kennwort). Wenn das Super NES den gegenwärtigen Stand des Playoff-Turniers speichern soll, dann mußt du dir dein Kennwort einprägen. Schreibe es dir am besten auf. Auf diese Weise kannst du das derzeitige Turnierspiel zu einem späteren Zeitpunkt wieder aufnehmen.

- Drücke **START**.

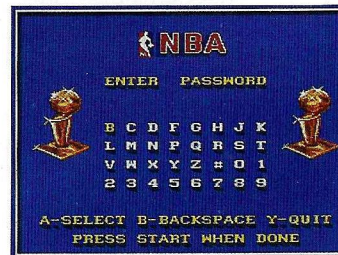
Dadurch gelangst du zur Playoff-Übersicht. Diese zeigt dir den gegenwärtigen Punktestand jeder Mannschaft.

BEGINN EINES NEUEN TURNIERSPIELS

Möchtest du in derselben Runde ein weiteres Playoff-Spiel beginnen, dann drücke wieder **START**. Die EA-Reporter werden dann das Spiel ankündigen.

Denke daran, daß du das Turnier nach einem beendeten Spiel unterbrechen kannst. Das Super NES speichert die Resultate der Playoff-Spiele – falls du dir dein Kennwort gemerkt hast.

- Um ein Turnier wieder aufzunehmen, wähle auf dem Spielauswahlschild TOURNAMENT (TURNIER). Drücke für die PASSWORD (KENNWORT) -Option Knopf **A**.



- Benutze die Pfeile auf dem Control Pad, um die gelbe Markierung auf den ersten Buchstaben deines Kennwortes zu ziehen. Drücke **A**, um diesen Buchstaben zu wählen. Die anderen sieben Buchstaben deines Kennwortes wählst du auf dieselbe Weise.
- Hast du alle acht Buchstaben deines Kennwortes eingegeben, drücke **START**, um zum Spieleinstellungsschild zu gelangen. Nach der Wahl der Optionen erhältst du durch Drücken von **START** die Übersicht der Playoff-Spiele. Drücke nochmals **START**, um die Spiele fortzusetzen.



RUNDENENDE

Solltest du die Runde verloren haben, dann scheidest du aus dem Turnier aus, erhältst wiederum den Spielauswahlschirm und kannst einen neuen Versuch starten. In den Viertel- und Halbfinalrunden werden maximal fünf Spiele ausgetragen, während die Finalrunde der NBA-Meisterschaft eine Serie von sieben Spielen umfaßt. In beiden Fällen gewinnt diejenige Mannschaft, die als erste drei (Viertel- und Halbfinale) bzw. vier (Finale) Spiele gewonnen hat.

Die Playoff-Übersicht zeigt an, wann eine Runde abgeschlossen ist. Möchtest du nun in der nächsten Runde deinem neuen Gegner gegenüberreten, dann drücke **START**.

Solltest du aus der Finalrunde als Sieger hervorgehen, dann erscheint dein Mannschaftsname gemeinsam mit der Trophäe auf dem Weltmeister-Bildschirm. Wenn du dann die Gratulationen deiner Freunde und Nachbarn entgegengenommen und dich lange genug an deinem Erfolg erfreut hast, drücke **START** oder **Reset**, um ein neues Spiel aufzunehmen.

FOULS UND REGELVERLETZUNGEN

Fouls

Ein angreifender Spieler erhält Freiwürfe,

- wenn er durch den Verteidiger gefoult wurde (insgesamt das fünfte Team-Foul) - zwei Freiwürfe.
- wenn er im Wurf gefoult wurde und den Korb dadurch verfehlt hat - zwei Freiwürfe.
- wenn er im Wurf gefoult wurde, aber der Wurf dennoch in den Korb geht - ein Freiwurf.

Nähere Informationen zu den Freiwürfen findest du im Abschnitt **FREIWÜRFE**.

Regelverletzungen

Die angreifende Mannschaft muß den Ball abgeben, wenn der Schiedsrichter eine der folgenden Regelverletzungen pfeift:

- **Schrittfehler.** Wenn dein Spieler den Ball einem Mitspieler zuspelen, einen Wurf vortäuschen oder auch ausführen möchte, hört er mit dem Dribbeln auf. Danach darf er nicht noch einmal dribbeln, sonst muß der Schiedsrichter einen Schrittfehler anzeigen. Du solltest also diesen Spieler nicht mehr mit dem Control Pad bewegen, um das Doppeldribbling und damit den Schrittfehler zu vermeiden.
- **Offensives Foulspiel (Rempeln).** Du darfst einen Verteidiger nicht anrempeeln.



- **Verletzung der Vierundzwanzigsekundenregel.** Vom Moment der Ballannahme an hast du genau vierundzwanzig Sekunden Zeit für den nächsten Korbwurf. Du mußt den Ball werfen, um die Uhr zurückzustellen. Die Vierundzwanzigsekundenuhr befindet sich in der unteren Bildschirmmitte.
- **Verletzung der Zehnsekundenregel.** Du darfst dich nicht im hinteren Feld aufhalten, um auf Zeit zu spielen, sondern mußt den Ball innerhalb von zehn Sekunden in die andere Spielhälfte spielen.
- **Feldverletzung.** Hast du den Ball einmal über die Mittellinie in das Vorfeld gebracht, dann darfst du ihn nicht zurück in die eigene Spielhälfte spielen.
- **Verletzung der Fünfsekundenregel.** Du hast fünf Sekunden Zeit, um den Ball ins Spiel zu bringen.
- **Verlassen des Spielfelds.** Wenn der Ball oder der ballführende Spieler das Spielfeld verläßt, muß der Schiedsrichter diesen Verstoß anzeigen.

AUSZEITEN, AUSWECHSLUNGEN UND DIE STATISTIKBILDSCHIRME

Auszeiten und Spielpausen

Wenn deine Jungs eine Pause brauchen oder die Gefahr besteht, daß sie von der gegnerischen Mannschaft aus dem Konzept gebracht werden, dann drücke **START**. Daraufhin wird das Spiel unterbrochen, und du kannst Atem holen. Ist deine Mannschaft gerade im Ballbesitz, und du möchtest eine Auszeit, um die Mannschaft umzustellen oder auszuwechseln, dann:

- Nimm eine reguläre Auszeit, indem du **START** und danach **SELECT** drückst. Um eine Auszeit nehmen zu können, mußt du allerdings im Ballbesitz sein.

Jede Mannschaft kann pro Halbzeit fünf Auszeiten nehmen. Ungenutzte Auszeiten von der ersten Spielhälfte können nicht in die zweite Hälfte übernommen werden.

Auswechslungen

Wenn du eine Auszeit nimmst oder **SUBSTITUTION (AUSWECHSLUNGEN)** wählst, erscheint der Bildschirm **PLAYER STATISTICS (SPIELERSTATISTIK)**. Auf diesem Schirm kannst du die Auswechslungen vornehmen.

- Um eine Auswechslung vorzunehmen, drücke **SELECT**, wenn ein Foul gepfiffen wurde.



PORTLAND TRAIL BLAZERS						
PLAYER STATISTICS						
PLAYER	POS	NO	HT	FOUL	HE	
WILLIAMS	F	22	6' 8"	0	0	U
KERSEY	F	25	6' 7"	0	0	U
DEARMOUTH	C	14	6' 2"	0	0	U
PORTER	G	30	6' 3"	0	0	U
DREXLER	G	22	6' 7"	0	0	U
ROBINSON	F	3	6' 10"	0	0	U
RINGE	G	9	6' 5"	0	0	U
ABDELNABY	F	31	6' 10"	0	0	U
PACK	C	14	6' 2"	0	0	U
BRYANT	F	2	6' 9"	0	0	U
HARTLEY	C	8	6' 3"	0	0	U
CUMPER	G	42	6' 10"	0	0	U
TIME: 12:00 SCORE: 0 T.O.: 5						
A: MORE STAT. B: SUB. PLAYER						
V: SWAP TEAM START: GO TO GAME						

- POS** Position. C bedeutet Mittelfeldspieler, G Abwehrspieler und F Stürmer.
- NO** Nummer des Spielers.
- HT** Körpergröße.
- FOULS** Ein Spieler mit sechs persönlichen Fouls wird vom derzeitigen Spiel disqualifiziert. In dieser Zahl sind offensive Fouls (z.B. Rempeln) enthalten.
- HE** Gesundheitliche Verfassung. Müdigkeit beeinflusst die Leistung eines Spielers lediglich im Modus SIMULATION. Die Zahl 4 bedeutet, daß der Spieler in guter Form ist. Diese Zahl verringert sich, wenn der Spieler ermüdet. Ist die 2 erreicht, wird der Spieler merklich langsamer, verliert an Sprunghöhe, und seine Wurfgenauigkeit verringert sich.

Du wirst bemerken, daß die Bildschirme SPIELERSTATISTIK und AUSWECHSLUNGEN in zwei Hälften geteilt sind. Die ersten fünf Spieler (Feldspieler) in deiner Mannschaftsliste sind im Spiel, die anderen sieben (Auswechslungsspieler) sitzen auf der Bank.

Für eine Auswechslung benutze die Pfeile oben/unten auf dem Control Pad, um den auszuwechselnden Spieler zu wählen. Seine Name wird daraufhin blau markiert. Mit den Pfeilen rechts/links auf dem Control Pad kannst du durch die Spieler auf der Bank gehen. Der jeweilige Name wird orange markiert. Wenn der Spieler markiert ist, den du ins Spiel bringen möchtest, drücke **B**. Achte darauf, wie die Spieler ihre Plätze wechseln, nachdem du **B** gedrückt hast.

Die Spieler können in jeder beliebigen Spielposition gewechselt werden. Du kannst also, wenn du möchtest, mit fünf Stürmern spielen.



STATISTIKEN

Die vier anderen Statistikschrme sind folgende: JAHRESSTATISTIK - ANGRIF, JAHRESSTATISTIK - ABWEHR, SPIELSTATISTIK I und SPIELSTATISTIK II. Drücke **A**, um durch diese Schirme zu gehen.

JAHRESSTATISTIK - ANGRIF

Dieser Schirm zeigt die Angriffsstatistik der Mannschaft für die Saison 1991-1992. Die Angaben verändern sich nicht. Im folgenden werden die verwendeten Abkürzungen erläutert:

- FG%** Feldkörbe in Prozent. Die Anzahl der verwandelten Würfe geteilt durch die Gesamtzahl der ausgeführten Würfe.
- FT%** Freiwürfe in Prozent. Die Zahl der verwandelten Freiwürfe geteilt durch die Zahl der ausgeführten Freiwürfe.
- PPG** Durchschnittliche Punktzahl pro Spiel.
- AST** Pässe zu einem Mannschaftskameraden, die direkt zu einem Korbwurf geführt haben.

JAHRESSTATISTIK - ABWEHR

Dieser Schirm zeigt die Abwehrstatistik der Mannschaft für die Saison 1991-1992. Die Angaben verändern sich nicht. Im folgenden werden die verwendeten Abkürzungen erläutert:

- POS** Position
- PF** Persönliche Fouls
- BK** Blöcke
- STL** Ballabnahmen
- RBD** Rebounds

SPIELSTATISTIKEN I & II

Diese Bildschirme zeigen die Mannschaftsstatistiken für das laufende Spiel.

- FGA** Ausgeführte Feldkörbe
- FG** Verwandelte Feldkörbe
- FTA** Ausgeführte Freiwürfe
- FT** Verwandelte Freiwürfe
- PT** Gesamtpunktzahl
- RB** Rebounds



- FG%** Feldkörbe in Prozent. Die Anzahl der verwandelten Würfe geteilt durch die Gesamtzahl der ausgeführten Würfe.
- FT%** Freiwürfe in Prozent. Die Zahl der verwandelten Freiwürfe geteilt durch die Zahl der ausgeführten Freiwürfe.
- 3P%** Dreipunktewürfe in Prozent. Die Anzahl der verwandelten Dreipunktewürfe geteilt durch die Gesamtzahl der ausgeführten Dreipunktewürfe.

Bist du bereit, zum Spiel zurückzukehren, dann drücke **START**.

EIGENSCHAFTEN DER MANNSCHAFTEN UND SPIELER

Deine Spieler sind den wirklichen NBA-Namensvettern nachempfunden, indem deren Spielerstatistiken der Saison 1991-1992 genutzt wurden. Das Spiel entspricht damit den realen Fähigkeiten. Solltest du also versuchen, Dennis Rodman in einen Meister des Dreipunktewurfs zu verwandeln oder aus Tom Chambers einen Abwehrspieler zu machen, dann hast du eine lange Nacht des Verlierens vor dir. Versuche, die Celtics in eine schnellattackernde Mannschaft zu verwandeln, und du mußt den Ball möglicherweise immer öfter abgeben. Lasse die Warriors ein defensives Spiel führen, und du wirst ihr explosives Wurfpotential hemmen. Denk daran, deine Stärken auszuspielen und deine Schwächen abzubauen, denn nur auf diese Weise gelangst du zum Sieg!

ANHANG: FAKTEN ZUR NBA

Dieser Anhang enthält eine vollständige Liste aller Playoff-Mannschaftsaufstellungen in **Bulls vs. Blazers and the NBA Playoffs**.

MANNSCHAFTSAUFSTELLUNGEN DER PLAYOFF-GRUPPE WEST

*Kennzeichnet die Feldspieler

Los Angeles Lakers

F	6	Chucky Brown	6-8	214
F-C	41	Elden Campbell	6-11	215
C	12	*Vlade Divac	7-1	248
F	45	*A.C. Green	6-9	224
F-C	54	Jack Haley	6-10	250
F-C	14	*Sam Perkins	6-9	257
F	43	Cliff Robinson	6-9	240



G	4	*Byron Scott	6-4	193
G	34	Tony Smith	6-4	295
G	2	Rory Sparrow	6-2	175
F-G	20	Terry Teagle	6-5	195
G	3	*Sedale Threatt	6-2	185

Los Angeles Clippers

C	53	James Edwards	7-1	252
C-F	22	LeRon Ellis	6-10	240
G	23	*Gary Grant	6-3	195
G	4	*Ron Harper	6-6	198
G	30	Bo Kimble	6-4	190
F	5	*Danny Manning	6-10	234
F	3	Ken Norman	6-8	223
C	0	*Olden Polynice	7-0	250
G	25	Glenn Rivers	6-4	185
C-F	54	Charles Smith	6-10	244
F	35	*Loy Vaught	6-9	240
G	21	Danny Young	6-4	175

Phoenix Suns

G	15	Steve Burt	6-2	195
F	23	Cedric Ceballos	6-6	210
F	24	*Tom Chambers	6-10	230
G	14	*Jeff Hornacek	6-4	190
G	7	*Kevin Johnson	6-1	190
C	28	*Andrew Lang	6-11	250
G-F	9	Dan Majerle	6-6	220
F	0	Jerrold Mustaf	6-10	245
F	45	Ed Nealy	6-7	240
F	34	*Tim Perry	6-9	220
F	31	Kurt Rambis	6-8	213
C	41	Mark West	6-10	246

Portland Trailblazers

F	31	Alaa Abdelnaby	6-10	240
G	9	Danny Ainge	6-5	185
F	2	Mark Bryant	6-9	245
C	42	Wayne Cooper	6-10	220
G	22	*Clyde Drexler	6-7	215



C	0	*Kevin Duckworth	7-2	270
F	25	*Jerome Kersey	6-7	222
G	14	Robert Pack	6-2	180
G	30	*Terry Porter	6-3	195
F	3	Cliff Robinson	6-10	225
G	8	Ennis Whatley	6-3	180
F	52	*Buck Williams	6-8	225

San Antonio Spurs

F	35	Antoine Carr	6-9	265
C	30	Thomas Copa	6-10	275
F	34	*Terry Cummings	6-8	205
F	21	Sidney Green	6-9	230
G	15	*Vinnie Johnson	6-2	200
G-F	8	Paul Pressey	6-5	203
C	50	*David Robinson	7-1	235
F	5	Donald Royal	6-8	210
G	1	*Rod Strickland	6-3	175
G	23	Greg Sutton	6-2	170
G	6	Trent Tucker	6-5	193

Golden State Warriors

F-C	52	Victor Alexander	6-9	285
G	4	Vincent Askew	6-6	226
G	20	*Mario Elie	6-5	210
F	25	Chris Gatling	6-10	220
G	10	*Tim Hardaway	6-0	175
F	22	Rod Higgins	6-7	205
C-F	32	*Tyrone Hill	6-9	243
C-F	53	Alton Lister	7-0	240
G	13	Sarunus Marciulionis	6-5	200
F	17	*Chris Mullin	6-7	215
F-G	30	*Billy Owens	6-9	225
F	34	Tom Tolbert	6-7	240

Seattle Superonics

G	11	Dana Barros	5-11	163
C	0	*Benoit Benjamin	7-0	260
F	21	Tony Brown	6-6	195
F	44	*Michael Cage	6-9	245



F	24	Marty Conlon	6-10	224
F	8	Eddie Johnson	6-7	215
F	40	*Shawn Kemp	6-10	240
C	25	Rich King	7-2	265
F	31	Derrick McKey	6-10	210
G	10	Nate McMillan	6-5	197
G	20	*Gary Payton	6-4	190
G	22	*Ricky Pierce	6-4	190

Utah Jazz

F	21	David Benoit	6-8	225
F	40	Mike Brown	6-10	260
F	23	Tyrone Corbin	6-6	222
G-F	15	Corey Crowder	6-5	214
C	53	*Mark Eaton	7-4	290
F	30	*Theodore Edwards	6-5	200
G	24	*Jeff Malone	6-4	205
F	32	*Karl Malone	6-9	256
G	14	Eric Murdock	6-1	190
G	11	Delaney Rudd	6-2	195
G	12	*John Stockton	6-1	175
C-F	33	Bob Thornton	6-10	225

MANNSCHAFTSAUFSTELLUNGEN DER PLAYOFF-GRUPPE OST

*Kennzeichnet die Feldspieler

Chicago Bulls

G	10	B. J. Armstrong	6-2	175
C	24	*Bill Cartwright	7-1	245
F	54	*Horace Grant	6-10	220
G	20	Bobby Hansen	6-6	195
G	14	Craig Hodges	6-2	190
F	23	*Michael Jordan	6-6	195
F	21	Stacey King	6-11	232
F	53	Cliff Levingston	6-8	230
G	5	*John Paxson	6-2	185
C	32	Will Perdue	7-0	240
F	33	*Scottie Pippen	6-7	210
C	42	Scott Williams	6-10	230



Cleveland Cavaliers

G	10	John Battle	6-2	190
G	11	Terrell Brandon	6-0	180
C	43	*Brad Daugherty	7-0	263
G-F	3	*Craig Ehlo	6-7	205
F	35	Danny Ferry	6-10	245
F	32	Henry James	6-8	220
G	4	Steve Kerr	6-3	180
F-C	22	*Larry Nance	6-10	235
G	14	Bobby Phills	6-5	217
G	25	*Mark Price	6-0	178
F	33	*Mike Sanders	6-6	215
F-C	18	John Williams	6-11	245

Detroit Pistons

F	23	Mark Aguirre	6-6	232
C	0	William Bedford	7-1	235
G	32	Lance Blanks	6-4	195
G	4	*Joe Dumars	6-3	195
F	40	*Bill Laimbeer	6-11	260
F	30	Bob McCann	6-7	248
F	10	*Dennis Rodman	6-8	210
F	22	John Salley	6-11	231
F	2	Brad Sellers	7-0	227
G	11	*Isiah Thomas	6-1	182
G	5	Darrell Walker	6-4	180
F	6	*Orlando Woolridge	6-9	215

Boston Celtics

G	5	*John Bagley	6-0	205
F	33	*Larry Bird	6-9	220
G	7	Dee Brown	6-1	161
G	20	Sherman Douglas	6-1	180
G-F	44	Rick Fox	6-7	231
G	34	*Kevin Gamble	6-5	215
C	53	Joe Kleine	7-0	271
F	35	*Reggie Lewis	6-7	195
F	32	Kevin McHale	6-10	225
C	0	*Robert Parish	7-0	230
F	54	Ed Pinckney	6-9	215
C	11	Stojko Vrankovic	7-2	260



Miami Heat

G-F	2	Keith Askins	6-8	205
G	12	*Vernell Coles	6-2	182
G	21	Kevin Edwards	6-3	197
F-C	33	Alec Kessler	6-11	241
F	43	*Grant Long	6-9	230
G	23	John Morton	6-3	195
C	53	Alan Ogg	7-2	245
F	41	*Glen Rice	6-8	220
C	4	*Rony Seikaly	6-11	252
G	22	Brian Shaw	6-6	190
G	3	*Steve Smith	6-8	202
G	20	Jon Sondvold	6-2	175

Indiana Pacers

F	32	Dale Davis	6-11	230
C	54	Greg Dreiling	7-1	250
G	10	Vern Fleming	6-5	185
G	23	Sean Green	6-5	210
G-F	20	George McCloud	6-8	215
G	31	*Reggie Miller	6-7	185
F	45	*Chuck Person	6-8	225
F	11	Detief Schrempf	6-10	230
C	24	*Rik Smits	7-4	265
F-C	41	*LaSalle Thompson	6-10	260
F	44	Ken Williams	6-9	205
G	4	*Michael Williams	6-2	175

New York Knicks

G	2	Greg Anthony	6-2	185
C	35	James Donaldson	7-2	278
C	33	*Patrick Ewing	7-0	240
G	13	*Mark Jackson	6-3	205
F	14	Anthony Mason	6-7	250
C	40	Tim McCormick	7-0	240
F	32	*Xavier McDaniel	6-8	205
F	34	*Charles Oakley	6-9	245
G	3	John Starks	6-5	180
F	55	Kiki Vandeweghe	6-8	220
G	21	*Gerald Wilkins	6-6	195
G-F	20	Kennard Winchester	6-5	212





New Jersey Nets

F-G	21	Rafael Addison	6-7	226
G	7	Kenny Anderson	6-1	168
G	10	*Mookie Blaylock	6-1	185
C	31	*Sam Bowie	7-1	240
F	44	*Derrick Coleman	6-10	230
C	22	Chris Dudley	6-11	240
C	54	Dave Feitl	7-0	250
G	12	Tate George	6-5	190
G	20	Doug Lee	6-6	200
F	5	Terry Mills	6-10	230
F	34	*Chris Morris	6-8	210
G	3	*Drazen Petrovic	6-5	195

1992 All-Stars der Gruppe Ost

F	34	*Charles Barkley	6-6	263	Philadelphia 76ers
F	33	*Larry Bird	6-9	220	Boston Celtics
C	43	Brad Daugherty	7-0	263	Cleveland Cavaliers
G	4	Joe Dumars	6-3	190	Detroit Pistons
C	3	*Patrick Ewing	7-0	240	New York Knicks
G	23	*Michael Jordan	6-6	198	Chicago Bulls
G	11	*Isiah Thomas	6-1	185	Detroit Pistons
F	30	Scottie Pippen	6-7	210	Chicago Bulls
F	35	Reggie Lewis	6-7	195	Boston Celtics
F	42	Kevin Willis	7-0	205	Atlanta Hawks
G	25	Mark Price	6-0	178	Cleveland Cavaliers
F	10	Dennis Rodman	6-8	210	Detroit Pistons

1992 All-Stars der Gruppe West

G	22	*Clyde Drexler	6-7	215	Portland Trailblazers
G	10	Tim Hardaway	6-0	175	Golden State Warriors
G	14	Jeff Hornacek	6-4	190	Phoenix Suns
F	42	James Worthy	6-9	185	LA Lakers
G	7	Kevin Johnson	6-1	188	Phoenix Suns
G	32	*Magic Johnson	6-9	220	Los Angeles Lakers
G	9	Dan Majerle	6-6	220	Phoenix Suns
F	13	*Karl Malone	6-9	256	Utah Jazz
F	17	*Chris Mullin	6-7	215	Golden State Warriors
C	50	*David Robinson	7-1	235	San Antonio Spurs
G	12	John Stockton	6-1	175	Utah Jazz
C	55	Dikembe Mutombo	7-2	210	Denver Nuggets

NBA-MANNSCHAFTEN



GRUPPE WEST

Pacific Division

Golden State Warriors
Los Angeles Clippers
Los Angeles Lakers
Phoenix Suns
Portland Trailblazers
Sacramento Kings
Seattle Supersonics

Midwest Division

Dallas Mavericks
Denver Nuggets
Houston Rockets
Minnesota Timberwolves
San Antonio Spurs
Utah Jazz

GRUPPE OST

Atlantic Division

Boston Celtics
Miami Heat
New Jersey Nets
New York Knicks
Philadelphia 76ers
Washington Bullets
Orlando Magic

Central Division

Atlanta Hawks
Chicago Bulls
Cleveland Cavaliers
Detroit Pistons
Indiana Pacers
Milwaukee Bucks
Charlotte Hornets

EINSATZ IN DEN ALL-STAR-SPIELEN

Spieler	Spielzahl	Spieler	Spielzahl
Kareem Abdul-Jabbar	18	Elvin Hayes	12
Jerry West	12	Oscar Robertson	12
Wilt Chamberlain	13	Bill Russell	12
Bob Cousy	13		
John Havlicek	13		



DIE BESTEN SPIELER DER LETZTEN PLAYOFF-FINALSPIELE

Jahr	Spieler/Mannschaft	Jahr	Spieler/Mannschaft
1992	Michael Jordan, Chicago	1985	Kareem Abdul-Jabbar, Los Angeles Lakers
1991	Michael Jordan, Chicago	1984	Larry Bird, Boston
1990	Isiah Thomas, Detroit	1983	Moses Malone, Philadelphia
1989	Joe Dumars, Detroit	1982	Magic Johnson, Los Angeles Lakers
1988	James Worthy, Los Angeles Lakers	1981	Cedric Maxwell, Boston
1987	Magic Johnson, Los Angeles Lakers	1980	Magic Johnson, Los Angeles Lakers
1986	Larry Bird, Boston		

DIE LETZTEN NBA-MEISTER

Jahr	Meister	Jahr	Meister
1992	Chicago 4, Portland 2	1985	LA Lakers 4, Boston 2
1991	Chicago 4, LA Lakers 1	1984	Boston 4, LA Lakers 3
1990	Detroit 4, Portland 1	1983	Philadelphia 4, LA Lakers 0
1989	Detroit 4, LA Lakers 0	1982	LA Lakers 4, Philadelphia 2
1988	LA Lakers 4, Detroit 3	1981	Boston 4, Houston 2
1987	LA Lakers 4, Boston 2	1980	LA Lakers 4, Philadelphia 2
1986	Boston 4, Houston 2		

MITARBEITER

Programming: Jeff Lefferts, Edwin Reich, David Bunch, Lisa Ching, Brent Iverson
Graphics and Animation: Paul Vernon & Cynthia Hamilton
Music and Sounds: Rob Hubbard
Technical Direction: Edwin Reich
Producers: Happy Keller & Jim Rushing
Original Design: Robert Weatherby
Additional Design: Happy Keller
Assistant Producer: Gerald McLane

Product Testing: Scott Gilliland, Jordan Maynard, Testing 1, 2, 3...
Product Management: Sue Goerss (US) and Neil Thewarapperuma (Europe)
Package Design: Mark Anderson Design
Ari Director: Nancy Fong
Documentation: R. J. Berg & J. Pools
Documentation Layout: Carol Aggett
Quality Assurance: Glenn Chin, Jon Skolnick
Special Thanks: Michael Kosaka



BIOGRAPHIEN



Mit ihren 1,52m ist Lisa Chang ein natürlicher Bewacher am Korb. Sie hat schon als Kind auf der Straße oft Basketball gespielt, und später an ihrem College. Sie hat ihre Position bis zum heutigen Tag gehalten.

Programmierer Jeff Lefferts hatte nicht viel Interesse am Basketball, bevor er für ein Basketballspiel zu EA kam. Aber seitdem er eine Gänsehaut bekam, als er in den letzten Sekunden des All-Star-Spiels miterlebte, wie Magic seinen dritten Treffer von jenseits der Dreipunktlinie landete, ist er bekehrt.

Brent Iverson ist bereits seit fast sieben Jahren Programmierer bei EA. Im Moment arbeitet er an einem programmierbaren Schiedsrichter für die Spiele der Warriors. David Bunch soll schon halbe Nächte aufgeblichen sein, um seine Distanzwürfe zu üben. In seiner Freizeit arbeitet er als Programmierer und "Störungsstelle" in EAs berühmter vierter Etage.

Programmierer Edwin Reich entwickelt bereits seit sechs Jahren Spiele, beinahe zwei davon bei EA. Wenn er nicht gerade seinen 360° Tomahawk-Slam trainiert, dann tobt er sich auf dem Racquetball-Platz aus.

Paul Vernon, unser beidhändiger Grafiker, hat alle rechtshändigen Basketballer der NBA zu einem Spielchen herausgefordert - linkshändig! Bisher hat ihn niemand beim Wort genommen - zum Glück für ihn.

Mit seinen achtundneunzig Basketballtiteln hat Happy Keller an beiden Enden der Palette gegläntzt, als Koproduzent und als Spieldesigner. Er ist ein harter Manndecker in der Bezirksliga, aber am liebsten diskutiert er mit dem Schiedsrichter über umstrittene Entscheidungen.

Sofern nicht anders angegeben, gilt für die Software und das Begleitmaterial
 © 1992 Electronic Arts. Alle Rechte vorbehalten.

Bulls vs. Blazers and the NBA® Playoffs™ ist ein Markenzeichen von Electronic Arts.

EA Sports und Electronic Arts Sports sind Markenzeichen von Electronic Arts.

NBA ist ein eingetragenes Markenzeichen von NBA Properties, Inc. Die in diesem Spiel abgebildeten Embleme der einzelnen NBA-Mannschaften sind Markenzeichen im ausschließlichen Besitz der jeweiligen Teams und dürfen ohne schriftliche Genehmigung von NBA Properties, Inc. nicht reproduziert werden.





HINWEIS

ELECTRONIC ARTS BEHÄLT SICH DAS RECHT VOR, JEDERZEIT UND OHNE VORHERIGE ANKÜNDIGUNG VERBESSERUNGEN UND ÄNDERUNGEN AN DEM HIER BESCHRIEBENEN PRODUKT VORZUNEHMEN.

DAS VORLIEGENDE HANDBUCH UND DIE DARIN BESCHRIEBENE SOFTWARE UNTERSTEHEN DEM URHEBERRECHT. ALLE RECHTE BLEIBEN VORBEHALTEN. DAS HANDBUCH DARF WEDER GANZ NOCH AUSZUGSWEISE KOPIERT, VERVIELFÄLTIGT, IN ANDERE SPRACHEN ÜBERSETZT ODER IN ELEKTRONISCHE ODER MASCHINENLESBARE FORM GEBRACHT WERDEN, ES SEI DENN, ES WURDE VORHER DIE AUSDRÜCKLICHE, SCHRIFTLICHE GENEHMIGUNG VON ELECTRONIC ARTS LIMITED, 90, HERON DRIVE, LANGLEY, BERKS. SL3 8XP, ENGLAND, EINGEHOLT.

ELECTRONIC ARTS ÜBERNIMMT KEINERLEI VERANTWORTUNG, WEDER AUSDRÜCKLICHER NOCH STILLSCHWEIGENDER ART, IN BEZUG AUF DIESES HANDBUCH, SEINE QUALITÄT ODER VERWENDBARKEIT ODER SEINE EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK. DAS HANDBUCH WIRD "IN DER VORLIEGENDEN FORM" GELIEFERT. ELECTRONIC ARTS ÜBERNIMMT BESTIMMTE BESCHRÄNKTE VERPFLICHTUNGEN IN BEZUG AUF DIE SOFTWARE UND DIE DATENTRÄGER. HIERZU WIRD AUF DIE BESCHRÄNKTE GARANTIE VERWIESEN.

Electronic Arts Beschränkte Haftung

GARANTIE - Electronic Arts gewährt gegenüber dem rechtmäßigen Eigentümer (Käufer) dieses Software-Produkts für eine Dauer von 90 (neunzig) Tagen ab Kaufdatum, daß der Datenträger, auf dem das Produkt aufgezeichnet ist, keine Material- oder Verarbeitungsfehler aufweist. Dieses Softwareprogramm von Electronic Arts und das Handbuch werden "im gesehenen Zustand" verkauft, ohne ausdrückliche oder stillschweigende Garantie irgendwelcher Art. Electronic Arts lehnt jede Haftung für Verluste, Schäden oder Einbußen, die sich aus der Verwendung dieses Produkts ergeben ab. Electronic Arts verpflichtet sich, während einer Frist von 90 (neunzig) Tagen zu einem kostenlosen und portofreien Ersatz von mangelhaften Softwareprodukten, die zusammen mit einem Kaufbeleg an das Electronic Arts Warranty Department zurück-gesandt werden. Diese Garantie gilt nur bei sachgemäßer Behandlung und normaler Abnutzung, und wird bei unsachgemäßer, zweckfremder oder nachlässiger Behandlung sofort hinfällig.