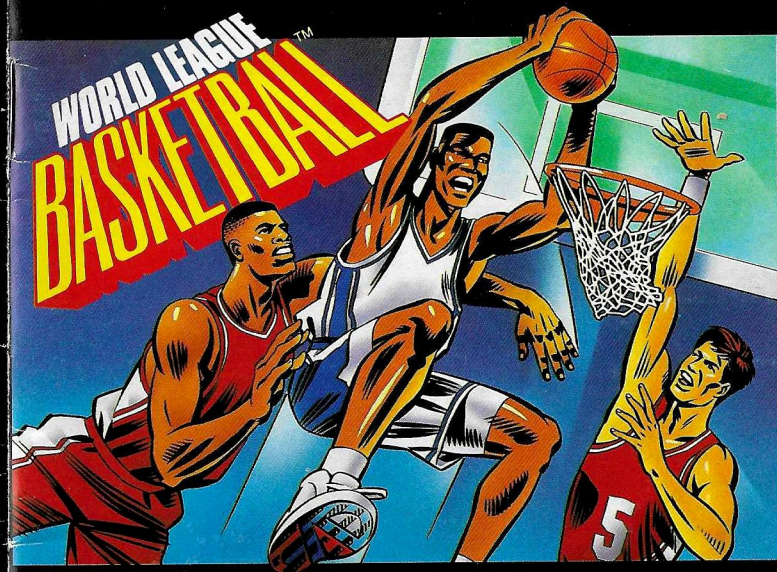


**Nintendo**



**PAL VERSION**

**SPIELANLEITUNG**

**Nintendo**

Nintendo of Europe GmbH  
Babenhäuser Straße 50, 63760 Großostheim Deutschland

PRINTED IN JAPAN



**SUPER NINTENDO**<sup>TM</sup>  
ENTERTAINMENT SYSTEM

**Hinweis:** Bitte lies die verschiedenen Bedienungsanleitungen, die sowohl der Nintendo Hardware, wie auch jeder Spielkassette beigelegt sind, sehr sorgfältig durch.



*Dieses Qualitätssiegel ist die Garantie dafür, daß Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten 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.*

Wir freuen uns, daß Du Dich für die Super Nintendo Entertainment System Spielkassette "WORLD LEAGUE BASKET BALL" entschieden hast.

Wir schlagen vor, daß Du Dir diese Spielanleitung gründlich durchliest, damit Du an Deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe dieses Heft für späteres Nachschlagen gut auf.

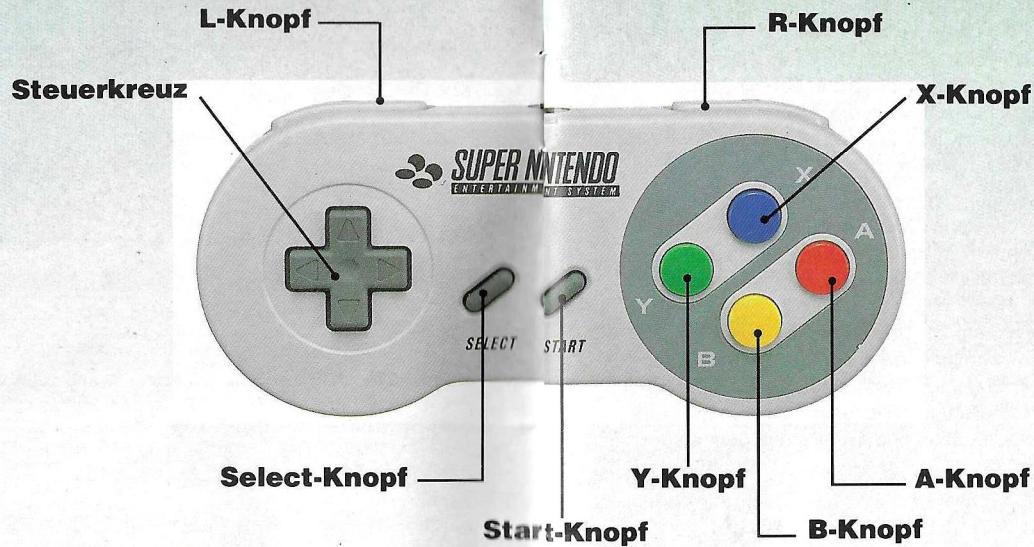
Diese Spielkassette verfügt über einen batterie-gestützten Speicher, der Deine Spielfortschritte bewahrt. **VORSICHT:** Wird der Netzschalter bei eingesteckter Spielkassette immer wieder ein- und ausgeschaltet, können Speicherdaten verloren gehen. Vermeide also unnötiges Ein- und Ausschalten. Auf Seite 26 findest Du nähere Informationen zur Speicherfunktion.

TM & ® are trademarks of Nintendo Co.,Ltd. ©1992 Hal America Inc., ©1993 Nintendo Co.,Ltd.

## INHALT

Controller Funktionen.....	4
Die Geschichte des Basketballs.....	6
Turnier-Modus.....	8
Die Ausscheidungskämpfe	
Das Halbfinale	
Erste Vorbereitungen.....	10
Spielstand speichern.....	10
Team-Auswahl.....	11
Mannschaftstabelle.....	11
Das Spiel des heutigen Abends.....	12
Anzeigetafel.....	12
Angriff und Verteidigung (Offensive und Defensive).....	13
Der Ballwurf.....	14
Der Paß.....	15
Das Trainer-Bild.....	16
Freiwürfe.....	19
Fouls und Strafen.....	20
Die Ligen.....	22
Aufstellungsübersicht.....	24
Offensiv-Aufstellungen	
Defensiv-Aufstellungen	
Tips und Taktiken.....	26

# CONTROLLER FUNKTIONEN



## Benutzung des Controllers - Offensive

### Steuerkreuz

Steuert Deinen Spieler  
Bewegt den Cursor  
(in Menüs)  
Dunking-Auswahl  
(mit den B-Knopf)

### Start-Knopf

Pause

### L-Knopf

Formationsänderung

### R-Knopf

Anzeige der aktuellen  
Offensiv-Formation

### X-Knopf

Nicht belegt

### A-Knopf

Ball passen  
Auswahl bestätigen  
(in Menüs)

### B-Knopf

Ball werfen  
Auswahl widerrufen  
(in Menüs)

## Benutzung des Controllers - Defensive

### Steuerkreuz

Steuert Deinen Spieler  
Bewegt den Cursor  
(in Menüs)

### Select-Knopf

Trainer Bild aufrufen

### Start-Knopf

Pause

### L-Knopf

Wechsel der  
Defensiv-Formation

### R-Knopf

Anzeige der aktuellen  
Defensiv-Formation

### X-Knopf

Versuch den Ball  
zu stehlen

### Y-Knopf

Wechsel des Verteidigers

### A-Knopf

Auswahl des nächsten  
Verteidigers zwischen  
dem Ball und dem Korb

### B-Knopf

Springen (um einen Wurf  
zu blockieren)

## DIE GESCHICHTE DES BASKET BALLS

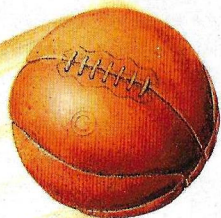
Springfield College, Springfield Massachusetts. Es ist das Jahr 1891. Dr. James Naismith, Rugby Trainer des Colleges, sieht sich vor zwei Aufgaben gestellt. Zum einen soll er eine Sportart erfinden oder ausfindig machen, die Athleten auch zwischen der Football- und Baseball-Saison praktizieren können. Zum anderen muß ein Weg gefunden werden, Ordnung in eine Klasse voller ehrgeiziger, junger Männer zu bringen, die den gewohnten Trainingsmethoden überdrüssig geworden waren.

Hervor kamen die Grundlagen eines Spiels, das etwas vom Rugby, Fußball, Wasserball und einigen anderen damalig populären Sportarten besaß. Der Hausmeister des Colleges wurde gebeten, einige Kästen als Tore aufzutreiben, fand aber nicht die richtigen Größen. Er schlug vor, ein paar alte Pfirsichkisten zu verwenden.

Das erste offizielle Basketballspiel fand am 21. Dezember 1891 statt. Es standen sich zwei Mannschaften mit jeweils neun Spielern gegenüber. Als ehemaliger Fußballspieler übernahm Dr. James Naismith Spielregeln sowie Techniken aus dieser Sportart und fügte einige neue Ideen hinzu. In aller Eile wurden ein Dutzend allgemeiner Regeln notiert und nichts stand dem ersten Basketballspiel mehr im Wege.

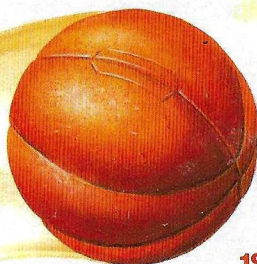
Kleinere Wettbewerbe entstanden beinahe sofort, doch wurde Basketball als Sport erst nach Ende des Ersten Weltkrieges ernst genommen. Bis zu diesem Zeitpunkt unterlag Basketball wesentlichen Veränderungen und hatte mit Dr. Naismiths ursprünglichem Spiel nur noch wenig gemein. Seit 1896 gehörte das Dribbeln zur Standard-Angriff-Methode. Doppel-Dribbeln wurde 1898 verboten, doch durften Dribbler bis zum Jahr 1915 den Ball nicht werfen. Rückbretter kamen 1895 hinzu und 1897 wurde die Anzahl der Spieler innerhalb eines Teams auf fünf heruntersgesetzt, nachdem Versuche mit sieben und neun Spielern sich als undurchführbar erwiesen.

In der Hoffnung das weltweit wachsende Interesse am Basketball zu kapitalisieren, traf sich im Jahre 1932 ein Konsortium internationaler Investoren und bildeten einen weltweiten Basketball-Verband. Das Ergebnis war die Geburt des "World League Basketball". Er vereinigt 720 der besten Basketballspieler. Die sechzig Mannschaften sind in sechs Ligen unterteilt, die alle um den Titel des Weltmeisters kämpfen.

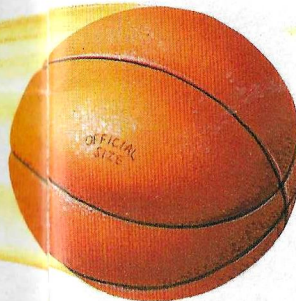


1927

6



1935



1941

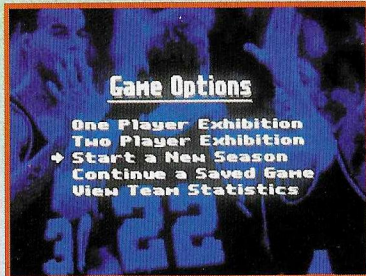


1993

7

## TURNIER MODUS

### Die Ausscheidungskämpfe



Am Ende einer regulären Saison treffen sich die besten Mannschaften der **World League**, um den begehrten Titel des Weltmeisters zu erspielen. Voller Hoffnung und Enthusiasmus werden die besten Mannschaften aus allen geographischen Regionen der **World League** zusammenkommen, um einem weltweiten Publikum den Atem zu rauben, während sie um die Trophäe wetteifern.

Wählst Du auf dem Auswahl-Bild (**Game Options**) die Ein-Spieler Saison (**One Player Season**), beginnst für Dich die reguläre Spiel-Saison.

Alle Deine Siege und Niederlagen werden aufgezeichnet und die Position der Mannschaften innerhalb der Liga aktualisiert.

Sobald Du das achtzehnte Spiel innerhalb der regulären Saison beendet hast, kannst Du Dich, je nach den Ergebnissen Deiner Spiele, für das Turnier qualifizieren. In dem Turnier-Modus fängt Dein Team im **Pre-Playoff-Level** an. Solltest Du die Ausscheidungskämpfe überleben, wird Deine Mannschaft in die wohl rühmreichsten Wettkämpfe einziehen: die **Halbfinal-Spiele** (Semi Finals).



### Die Halbfinal-Spiele



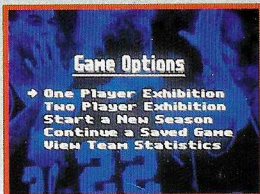
Sobald dieses Bild erscheint, kannst Du und Deine Mannschaft stolz sein, denn Ihr habt eine beachtliche Leistung vollbracht. Deine Belohnung innerhalb des **World League Basketball**, ist zweifach. Du startest jetzt in der Halbfinalphase des Turniers mit der einmaligen Chance, ein Champion zu werden. Aber, was fast noch besser ist, Du darfst dank dem batterie-gestützten Speicher, ab sofort mit jedem der Teams im Turnier Modus starten!

**Hinweis:** Solltest Du gespeicherte Turnier-Informationen mit denjenigen eines Schaukampfes oder eines Spiels vor dem Turnier überschreiben, geht der Start im **Turnier Modus** verloren.

Um die Zulassung für die Super Nintendo World League Basketball Halbfinal Spiele zu erreichen, mußt Du im **Season Play-Modus** spielen. Der **Season Play-Modus** setzt Dich an den Anfang einer normalen Saison, in der Du gegen jedes Team Deiner Liga zweimal antreten mußt. Auch wenn Du in einer normalen Saison gut spielst, bedeutet das noch lange nicht, daß Du Dich für die **Playoffs** (Ausscheidungskämpfe) qualifizierst. Du mußt die erprobten Teams besiegen, Fairplay aufweisen und kämpferisch spielen. Es genügt nicht, nur gut zu spielen – Du mußt auch den hohen Anforderungen der World League entsprechen.

## ERSTE VORBEREITUNGEN

Nach dem Titel-Bild erscheint das **Game Options-Bild** (Spiel-Optionen). Bewege den Zeiger mit Hilfe des Steuerkreuzes und bestätige Deine Auswahl mit dem A-Knopf.



### Zur Auswahl stehen:

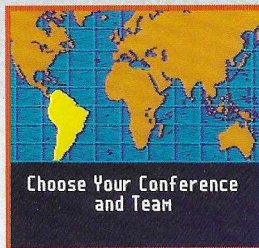
<b>One Player Exhibition</b> (1-Spieler Schaukampf)	Ein Spieler tritt gegen den Computer an. Der Spieler sucht sich seinen Gegner selbst aus.
<b>Two Player Exhibition</b> (2-Spieler Schaukampf)	Zwei Spieler treten in einem Schaukampf gegeneinander an.
<b>One Player Season</b> (1-Spieler Saison)	Bringt den Spieler an den Anfang einer Spielsaison. Nur in diesem Modus kannst Du Dich für die <b>Final Four</b> (Halbfinal-Spiele) qualifizieren.
<b>Continue a Saved Game</b> (Gespeichertes Spiel weiterspielen)	Diese Option erlaubt Dir, ein bereits abgespeichertes Spiel (oder Saison) weiterzuspielen.
<b>Team Statistics</b> (Mannschafts-Statistiken)	Damit steht dem Spieler vor Beginn der Spiele eine Übersicht der bisherigen Ergebnisse aller Teams zur Verfügung.

## SPIELSTAND SPEICHERN

Um ein bereits angefangenes Spiel oder Deine Spielergebnisse innerhalb der Liga im **One Player Season-Modus** zu speichern, wähle die **Save Game-Option** (Spiel abspeichern) auf dem **Coach Screen** (Trainer-Bild) mit dem Steuerkreuz aus und drücke den A-Knopf. Sobald das **Save Current Game-Bild** (Speicherung des aktuellen Spiels) erscheint, benutze das Steuerkreuz, um die gewünschte Speicherposition auszuwählen.

Da Dir nur vier Positionen zur Verfügung stehen, kann es vorkommen, daß der Inhalt einer der bereits belegten Positionen überschrieben werden muß (die bisherigen Informationen gehen verloren) oder wähle die **Don't Save-Option** (nicht speichern) aus. (Siehe Seite 18 für ausführliche Erklärungen).

## TEAM-AUSWAHL



Wenn Du den Spieltyp ausgewählt hast, erscheint das **Conference-Bild** (Ligen). Wähle mit dem Steuerkreuz die gewünschte Liga an und bestätige die Wahl mit dem A-Knopf. (Siehe Seite 22 und 23 für die Namen der Ligen und der jeweiligen Teams). Wenn Du die Ligen aussuchst, wechseln die kleineren Logos unterhalb der Liga-Logos, um die Mannschaften der jeweiligen Liga anzuzeigen.

Wähle Dein Team aus, indem Du den Zeiger auf das jeweilige Team steuerst und den A-Knopf drückst. (Siehe Seite 22 und 23 für eine Übersicht der Logos der Teams).



## MANNSCHAFTSTABELLE

Cariocas			Ribeiro		
#	Name	Pos	Points	Rebounds	Blocks
51	Ribeiro	C	15.8	7.6	1.1
53	Neto	C	11.1	4.4	0.8
20	Gate	C	11.1	4.4	0.8
1	Hadenos	G	11.1	4.4	0.8
24	Pontes	C	11.1	4.4	0.8

Sobald Du Dein Team innerhalb des Saison-Modus ausgewählt hast, erscheint die Mannschaftstabelle. Auf diesem Bild befinden sich die fünf stärksten Spieler auf den fünf ersten Positionen. Vergiß nicht, die Bewertungen der Spieler auf der Ersatzbank zu begutachten, indem Du den Zeiger mit dem Steuerkreuz nach unten bewegst. Dadurch erhältst Du eine Übersicht der jeweiligen Stärken und Schwächen

der einzelnen Spieler. Während eines Schaukampfes kann diese Art von Information über die **View Team Statistics-Option** (Mannschafts-Statistiken) aus dem **Game Options-Menü** zu Rate gezogen werden. Du kannst während eines Spieles jederzeit die Mannschaftstabelle vom **Coach Screen** (Trainer-Bild) abrufen. (Siehe Seite 16)

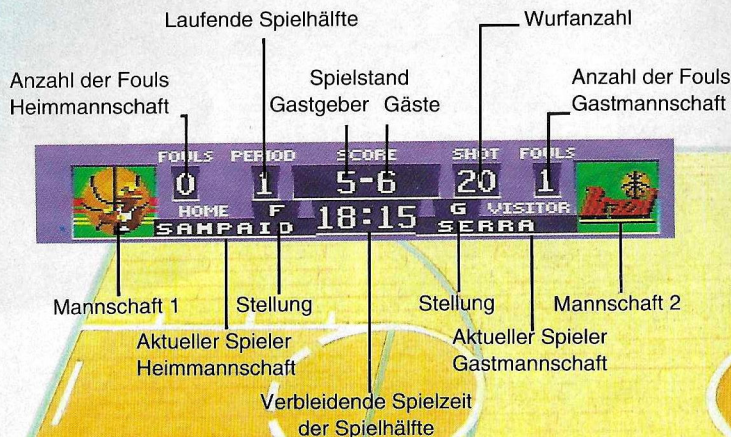
## DAS SPIEL DES HEUTIGEN ABENDS



Es geht los! Verläßt Du das **Game Options-Bild** erscheint das **Tonight's Matchup-Bild** (Spiel des heutigen Abends). Du siehst die Spieleraufstellung Deines Teams und die des Gegners. Drücke den A-Knopf um das Spiel zu beginnen und schon befindest Du dich im Tip Off. Der Schiedsrichter wirft den Ball zwischen den beiden Center-Spielern hoch. Benutze den B-Knopf, um den Ball

einem anderen Spieler zuzuspielen. Fängt ein Spieler Deines Teams den Ball, schwenkt die Kamera, um den anzugreifenden Korb zu zeigen. Verlierst Du das Tip Off, nimmt Dein Team die Verteidigungsstellung ein.

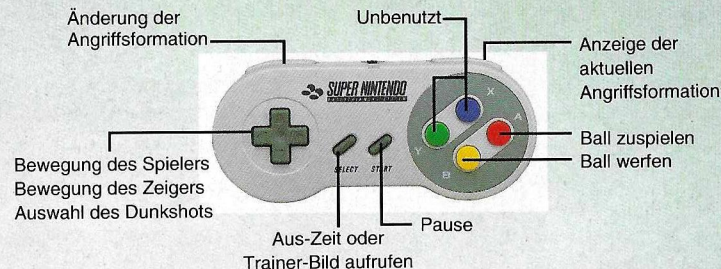
## DIE ANZEIGENTAFEL



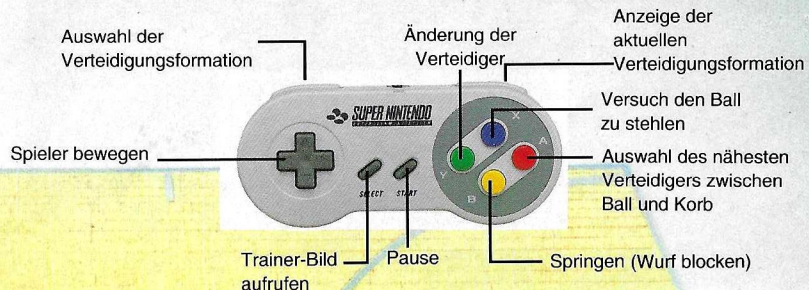
Beim Angriff ist der **Aktuelle Spieler** jener Spieler, der im Ballbesitz ist. In der Verteidigung wird der aktuelle Spieler durch einen Pfeil gekennzeichnet. Dies ist der Spieler, den Du kontrollierst. Um den aktuellen Spieler zu wechseln, siehe Angriff und Verteidigung: **Controllerfunktionen** auf der nächsten Seite.

## ANGRIFF UND VERTEIDIGUNG

### CONTROLLERFUNKTIONEN - ANGRIFF



### CONTROLLERFUNKTIONEN - VERTEIDIGUNG



### Spielauswahl

Du kannst durch die L- und R-Knopfe die Angriffs- und Verteidigungsformationen wählen oder anzeigen (Siehe rechts). Wenn der R-Knopf gedrückt wird, erscheint anstelle des Team-Logos eine Darstellung der aktuellen Formation. Wechsel die Formation mit dem L-Knopf. Jedes Drücken des L-Knopfes läßt die Formationsauswahl um eine Stellung weiterlaufen. Formationsänderungen können auch auf den **View Offenses** (Angriffsstellungen) und **View Defenses** (Verteidigungsstellungen) Bildern vorgenommen werden. (Siehe Seite 17 oder 24 und 25).



## DER BALLWURF

### Der Ballwurf

Um den Ball beim Springen zu werfen (**Jump Shot**), muß der B-Knopf gedrückt werden. Beim Erreichen der höchsten Sprunghöhe laß den Knopf los, und Dein Spieler wirft.

### 3-Punkte Wurf

Die 3-Punkte Linie ist ein Halbkreis, der 19 Fuss und 9 Zoll vom Korb entfernt ist. Sämtliche Treffer außerhalb dieser Linie zählen 3 Punkte.

### Dunkshots

Der B-Knopf in Kombination mit dem Steuerkreuz ermöglicht dem Spieler, zwischen mehreren **Dunkshot**-Arten zu wählen, sobald er sich nahe genug am Korb befindet.



Kombinationen	Wurf
B-Knopf alleine (Unter dem Korb)	Beidhändiger Dunk
(Steuerkreuz nach unten) und B-Knopf	Rückhändiger Schmetterwurf
(Steuerkreuz nach links) und B-Knopf	Hang-time Dunk
(Steuerkreuz nach rechts) und B-Knopf	Turn-around Stuff
(Steuerkreuz nach oben) und B-Knopf	Einhändiger Sky Dunk

## DER PASS



Sicheres Zuspielen



Risikant!



Sehr risikant!



Center



Guard



Forward  
Power



Point Guard



Forward

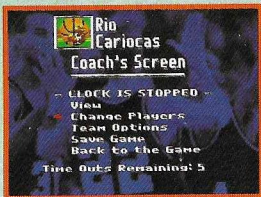
Wenn Dein Team angreift, informieren Dich Symbole über Deine Mitspieler. Ein Symbol erscheint über dem Kopf jedes Mitspielers. Du erkennst seine Stellung und wie sicher es ist ihm den Ball zuzuspielen.

Innerhalb des Symbols befindet sich die Spielerstellung (Siehe links). Die Farbe des Symbols kann grün, gelb oder rot sein. Bei Grün läßt sich der Ball sicher weitergeben. Ein gelbes Symbol bedeutet, daß der Spieler gedeckt und nur teilweise frei ist. Ein rotes Symbol zeigt an, daß der Spieler gut gedeckt ist und es nicht empfehlenswert ist, ihn anzuspielen.

Denke daran, daß sich die Zustände der Spieler laufend ändern. Spielst Du den Ball einem Spieler zu, dessen Symbol rot erscheint kann es sein, daß der Spieler sich befreit bis der Ball ihn erreicht hat. Andererseits kann ein Spieler dessen Symbol grün ist plötzlich durch einen Verteidiger gedeckt werden. Ist dies der Fall, kann es passieren, daß er nicht mehr ungedeckt ist, wenn der Ball ihn erreicht.

Wie beim wirklichen Basketball ändern sich die Bedingungen laufend, und ein guter Spieler behält die Situation immer im Auge.

## DAS TRAINER-BILD



Der **Coach's Screen** (Trainer-Bild) kann durch den Select-Knopf angewählt werden, wenn Du den Ball besitzt, das andere Team sich innerhalb des Freiwurfraumes befindet oder wenn das gegnerische Team den Ball einwirft. Verschiedene Spieloptionen lassen sich über das Trainer-Bild auswählen.

Mit der Pause (Start-Knopf) wird das Spiel unterbrochen. Du erreichst das Trainer-Bild durch Drücken des Select-Knopfes. Du unterbrichst das Spiel (**Time out**) durch Drücken des Select-Knopfes, wenn Du im Ballbesitz bist und angreiffst. Das Ausrufen einer Aus-Zeit ermöglicht Deinen Spielern sich auszuruhen. Allerdings geht das nicht, wenn Du nur zum Trainer-Bild gehst ohne dabei eine Aus-Zeit auszurufen.

### Trainer-Bild Optionen

#### Time Out (Aus-Zeit)

Ausrufen einer Aus-Zeit gibt Deinen Spielern die Möglichkeit, sich von den Strapazen des Kampfes zu erholen. Jedes Team hat das Recht auf fünf Aus-Zeiten pro Halbzeit. Du kannst eine zusätzliche Aus-Zeit bei Spielverlängerung haben.

#### View (Anzeigen)

#### Game Stats (Spiel Status)

#	Name	Pts	Reb	PF	Status
41	Ebert	10	0	0	Hot
34	Kammerer	10	1	0	Hot
43	Fuchs	10	0	0	Hot
53	Keller	14	0	0	Hot
22	Lehman	0	1	0	Hot
48	Kempf	0	0	0	Fresh
10	Schenk	0	0	0	Fresh
11	Rauscher	0	0	0	Fresh
4	Schimpf	0	0	0	Fresh
10	Hessler	0	0	0	Fresh
10	Winkler	0	0	0	Fresh

**Game-Stats** zeigt den Status der Spieler Deines Teams. Diese Information enthält Punkte (Pts.), Abpraller (Reb.), persönliche Fouls (PF.) und die aktuelle körperliche Kondition (Frisch, schweißgebadet, geschwächt oder disqualifiziert). Diese Informationen helfen Dir, die Kondition der Spieler zu verfolgen und die Mannschaftstabelle sinnvoll zu nutzen.

### Season Stats (Saison Status)

Diese Funktion zeigt für jeden Spieler seine Spielergebnisse. Bewege den roten Zeiger durch die Liste abwärts mit dem Steuerkreuz, um den Status von jedem Spieler auf der Mannschaftstabelle zu sehen. Die Spielergebnisse werden nicht auf den neuesten Stand gebracht, bevor das laufende Spiel beendet ist. Im Schaukampf wird hier das Gleiche angezeigt wie im "Game Stats".

### Last Season's Stats (Letzter Saison Status)

Hier werden der Verlauf der letzten Saison und die Spielergebnisse für jeden Spieler aufgeführt. Bewege den roten Zeiger durch die Liste mit dem Steuerkreuz, um den Status von jedem Spieler auf der Mannschaftsliste zu sehen.

### Defenses and Offenses (Verteidigung und Angriff)

Hier werden die Angriffs- und Verteidigungsstellungen gezeigt. (Siehe Seiten 24 und 25). Du kannst auch über dieses Bild Deine Stellungen auswählen. Wähle Deine Stellung mit dem Steuerkreuz und drücke dann den A-Knopf.

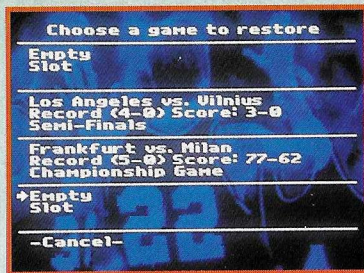
### Change Players (Spielerwechsel)

Erlaubt Spieler gegen Ersatzspieler auszuwechseln, wenn sie ermüdet sind oder Fouls begangen haben. Suche den Spieler, der ausgetauscht werden soll mit dem Steuerkreuz aus und drücke den A-Knopf. Ebenfalls mit dem Steuerkreuz suchst Du den Spieler, der hereinkommen soll aus und drückst wieder den A-Knopf. Um die Auswahl rückgängig zu machen, ohne den Spieler auszuwechseln, drücke den B-Knopf.

### Team Options

#### (Mannschaftsoptionen)

Switch Defender on Pass	Schaltet automatisch vom aktuellen Spieler auf den Spieler, der am nächsten nach jedem Pass zwischen Ball und Korb steht.
Don't Switch on Pass	Der Verteidiger wird nicht automatisch gewechselt, es sei denn, Du wählst ihn mit dem A- oder Y-Knopf an.
Fastbreak	Die Verteidiger laufen auf dem Spielfeld zurück, sobald die gegnerische Mannschaft wirft.
Don't Fastbreak	Die Verteidiger spielen wie immer bis der Korb geworfen ist, oder Du den Ball wieder hast.
Crash the Boards	Bei Angriff warten alle Angriffsspieler auf den möglichen Rebound (Abprall) des Balls bei einem Wurf.
Don't Crash the Boards	Wenn der Ball geworfen ist, bleiben einige Spieler im hinteren Feld um zu verteidigen.



## Ein abgespeichertes Spiel weiterspielen

Mit der Option **Continue a Saved Game** kann ein abgespeichertes Spiel weitergespielt werden, oder erlaubt es Dir, weiter im **One Player Season-Modus** fortzufahren. Nach Wahl des **Continue a Saved Game** erscheint das Menü **Choose a Game to Restore** (Wähle ein abgespeichertes Spiel). Bewege den Zeiger

auf das gewünschte Spiel und drücke den A-Knopf.

## Ab Speichern des Platzes in der Liga

Am Ende eines jeden Spieles innerhalb des **One Player Season-Modus** erscheint der endgültige Status Deiner Mannschaft und der des Gegners. Nach Betrachten der Ergebnisse siehst Du das **Save Current Game-Bild** (Ab Speicherung des aktuellen Spielstandes.) Um Dein Spiel zu speichern, folge den gleichen Befehlen wie bei dem **Coach's Screen**. Nach der Wahl eines Speicherplatzes oder der **Don't Save-Option** (Nicht-Speicherung) erscheinen die aktuellen Ligaergebnisse. Drücke wieder den A-Knopf, um die nächste Begegnung in Deinem Spielplan zu beginnen.

## Wiederaufrufen eines abgespeicherten Spiels

Um ein abgespeichertes Spiel wieder aufzurufen, wähle die **Continue a Saved Game-Option** aus dem Menü **Game Options** und drücke den A-Knopf. Nach Erscheinen des Menüs suche das gewünschte Spiel mit dem Steuerkreuz und drücke den A-Knopf. Du siehst die aktuellen Ligaergebnisse und später **Tonight's Matchup**. Wenn das aufgerufene Spiel beim Aufzeichnen noch nicht beendet war, beginnt es wieder bei dem Stand, an dem es unterbrochen wurde.

## Löschen

Willst Du alle abgespeicherten Spiele löschen, kannst Du es über das oben abgebildeten Bild erreichen. Nacheinander drückst Du den Select-Knopf, den Start-Knopf, den L-Knopf und schließlich den R-Knopf.

**Achtung!** Es besteht keine Möglichkeit gelöschte Spiele wiederherzustellen. Hast Du bereits die **Start from Playoffs-Option** erreicht, geht auch die verloren.

## FREIWÜRFE

Wenn ein Spieler beim Werfen gefoult wurde, dann geht der gefoulte Spieler für zwei Freiwürfe zur Freiwurflinie. Wird ein Spieler hinter der 3-Punktlinie beim Werfen gefoult, dann erhält der Spieler drei Freiwürfe. Die Penalties für andere persönliche Fouls sind unterschiedlich. Wenn das gegnerische Team weniger als



sieben Fouls in einer Halbzeit begangen hat, erhält Dein Team den Ball außerhalb des Spielfeldes. Falls jedoch die Gegner sieben oder mehr Fouls begangen haben, geht der gefoulte Spieler zur Linie, um **one-and-one** zu werfen. Das bedeutet, wenn der Spieler den ersten Freiwurf erfolgreich durchführt, darf er ein zweites Mal werfen. Wirft er den ersten Ball daneben, geht der Ball sofort wieder ins Spiel. Wenn das gegnerische Team in einer Halbzeit zehn oder mehr Fouls begangen hat, beträgt die Strafe zwei Freiwürfe.

Nachdem Dein Spieler mit dem Ball einige Male gedribbelt hat und zum Wurf ansetzt, siehst Du einen Pfeil, der über dem Korb hin und her geht. Die Geschwindigkeit der Pfeilbewegung hängt von der Freiwurfstatistik des Spielers ab, je besser er bei Freiwürfen ist, desto langsamer bewegt sich der Pfeil. Du wartest den Moment ab, an dem der Pfeil sich über dem Korbrand befindet, um den Korb zu machen.

## FOULS UND STRAFEN

### Five Second Violation (Fünf Sekunden Überschreitung)

Bei Einwurf nach einem Korb oder Foul hat die angreifende Mannschaft fünf Sekunden Zeit zur Ausführung. Wenn Du die Zeit des Einwurfs von fünf Sekunden überschreitest, wirst Du wegen der "Five Second Violation" bestraft, und Dein Team verliert den Ball.

### Three Second Violation (Drei Sekunden Überschreitung)

Ein Angreifer darf sich nicht länger als drei Sekunden im Strafraum aufhalten (farbig abgegrenzte Fläche unter dem Korb). Das Verbleiben für mehr als drei Sekunden im Strafraum ist eine Überschreitung und Dein Team verliert den Ball.

### Ten Second Violation (Zehn Sekunden Überschreitung)

Nach dem Einwurf muß das angreifende Team den Ball innerhalb von zehn Sekunden hinter die Mittellinie gebracht haben. Wenn das nicht erreicht wird, verliert das angreifende Team den Ball.

### Backcourt Violation (Verstoß im hinteren Spielfeld)

Wird ein eingeworfener Ball über die Mittellinie gebracht, kann kein Angriffsspieler den Ball wieder über diese Linie bringen, ohne einen Verstoß einzugehen. Ein solcher Verstoß hat für das angreifende Team den Verlust des Balls zur Folge.

### Offensive Foul (Charging) (Angriffs-Foul)

Läuft ein Angreifer in einen Verteidiger der steht, begeht er ein Angriffs-Foul. Ein Spieler steht, wenn beide Füße den Boden berühren und er dem Spieler mit dem Ball gegenübersteht.

### Defensive Foul (Verteidigungs-Foul)

Verteidigungs-Fouls bestehen aus Blocken eines Spielers im Ballbesitz, physischen Kontakt mit dem Werfer oder Stoßen des Ballbesitzers bei dem Versuch den Ball zu stehlen.

### Traveling (Gehen)

Ein Spieler begeht "traveling", sobald er bei einem Versuch einen Korb zu legen springt und wieder auf dem Boden landet, ohne dabei den Ball losgelassen zu haben.

### Shot Clock Violation (Wurf-Uhr-Überschreitung)

Nach Einwurf des Balls stehen dem angreifenden Team 30 Sekunden zur Verfügung, um einen Korb zu legen. Der Spieler muß den Ball werfen bevor der Summer der Wurf-Uhr ertönt. Die Wurf-Uhr wird erst zurückgesetzt, wenn der Ball den Korbrand trifft oder durch das Netz fällt. Die Zeit läuft auch weiter, wenn der Wurf geblockt und von dem angreifenden Team wieder aufgefangen wird.

### Disqualification (Disqualifizierung)

Begeht ein Spieler mehr als fünf persönliche Fouls, wird er für dieses Spiel disqualifiziert. Jeder disqualifizierte Spieler kann nicht mehr für das Spiel eingesetzt werden. Sein Status wechselt dann zu "DQ" (disqualifiziert).

### Forfeit (Aufgabe)

Begehen zu viele Spieler mehr als fünf Fouls und werden disqualifiziert, wird Dein Team gezwungen aufzugeben. In der Tabelle erscheint der Score als eine 0-2 Niederlage für das zur Aufgabe gezwungene Team.



Forfeit Final Score	
Los Angeles	0
London	2

Too Many Fouls!!

## DIE LIGEN

Es gibt 60 einzelne Teams, aufgeteilt in 6 Ligen in der **World League Basketball**. Wähle Dein Team aus dieser Aufstellung aus.

### Nordamerika Konferenz

Stadt	Land	Maskottchen
Seattle	USA	Rainmen
Portland	USA	Pirates
Los Angeles	USA	Stars
Dallas	USA	Texans
Chicago	USA	Breeze
New York	USA	Apples
Miami	USA	Oranges
Boston	USA	Lobsters
San Juan	Puerto Rico	Suns
Havanna	Cuba	Hurricanes

### Südamerika Konferenz

Stadt	Land	Maskottchen
Rio De Janeiro	Brazil	Cariocas
Brasilia	Brazil	Brazillians
Bogota	Colombia	Coffee Beans
Caracas	Venezuela	Oilers
Lima	Peru	Llamas
Buenos Aries	Argentina	Cattlemen
Montevideo	Uruguay	Gauchos
La Paz	Bolivia	Tinsmiths
Sao Paulo	Brazil	Jaguars
Quito	Equador	Bananamen

### Osteuropa Konferenz

Stadt	Land	Maskottchen
Warsaw	Poland	Lynx
Moscow	Russia	Mules
Istanbul	Turkey	Gobblers
Budapest	Hungary	Foxes
St. Petersburg	Russia	Czars
Kiev	Ukraine	Grainers
Riga	Latvia	Cougars
Vilnius	Lithuania	Wolverines
Tallinn	Estonia	Shipbuilders
Bucharest	Romania	Wolves

### Nordeuropa Konferenz

Stadt	Land	Maskottchen
London	England	Royals
Brussels	Belgium	Chocolateers
Amsterdam	The Netherlands	Millers
Copenhagen	Denmark	Great Danes
Oslo	Norway	Vikings
Stockholm	Sweden	Nords
Helsinki	Finland	Reindeer
Berlin	Germany	Bears
Frankfurt	Germany	Printers
Munich	Germany	Falcons

### Südeuropa Konferenz

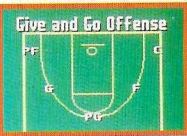
Stadt	Land	Maskottchen
Lisbon	Portugal	Lions
Madrid	Spain	Bullfighters
Paris	France	Towers
Rome	Italy	Romans
Milan	Italy	Greyhounds
Belgrade	Yugoslavia	Jackals
Athens	Greece	Trojans
Zagreb	Croatia	Crows
Venice	Italy	Gondoliers
Barcelona	Spain	Eagles

### Internationale Konferenz

Stadt	Land	Maskottchen
Cairo	Egypt	Pharoahs
Nairobi	Kenya	Giraffes
Bombay	India	Elephants
Tokyo	Japan	Titans
Beijing	China	Pandas
Sydney	Australia	Fighting Roos
Seoul	South Korea	Leopards
Melbourne	Australia	Koalas
Bahrain	Saudi Arabia	Sheiks
Auckland	New Zealand	Kiwis

# AUFSTELLUNGSÜBERSICHT

## Offensiv-Aufstellungen



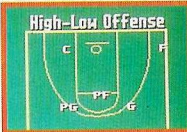
Die **Give and Go Offense** erhält ihren Namen aus einer Serie von schnellen aufeinanderfolgenden Pässen und Schrittkombinationen. Im allgemeinen spielt der Spieler im Ballbesitz den Ball einem weiteren Spieler zu und deckt dann sofort. Es gibt eine Vielzahl von **Give and Go**-Varianten.

Die **Stack Offense** ist eine sehr wirksame Aufstellung gegen die **Man-to-Man Defense**. Diese Angriffsstellung drängt die Verteidiger auf eine Seite und öffnet somit die andere Seite des Courts.



Die **Spread Offense** verteilt Deine Spieler auf die entfernten Ecken des Courts. Durch die entfernte Positionierung ist die gegnerische Verteidigung schnell überfordert, allerdings sind häufigere Ballabnahmen die Folge. Diese Angriffsformation wird vom führenden Team benutzt, um das Tempo aus dem Spiel zu nehmen.

Die **Double Low Offense** ist besonders effektiv, wenn das Team zwei große und starke Spieler einsetzen kann. Die Außenspieler versuchen, den Ball zu dem starken Center zu manövrieren, und stürmen vorwärts. Dadurch positionieren sich die größten Spieler in die günstige Stellung, falls der Ball abprallen sollte.



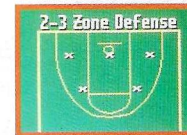
Die **High-Low Offense** ist eine einfach zu lernende Angriffsformation. Sie bietet eine natürliche Stellung gegen Zonen-Verteidigungen und ist im besonderen bei bereits ermüdeten Angreifern zu wählen, da diese nicht in dauernder Bewegung sein müssen.

Der Einsatz der **2-3 Set Offense**-Varianten hängt von der jeweiligen Spielsituation ab. Die **2-3 Set Offense** ist effektiv, wenn sich in Deinem Team drei große, aber nicht besonders wendige oder flinke Spieler befinden. Besitzt das Team dagegen drei flinke, aber nicht besonders große Spieler, ist die Stellung ebenfalls zu wählen.



Besonders wirksam gegen die **Man-to-Man Defense** versucht die **1-4 Set Offense** sämtliche Verteidiger vom Korb wegzulocken. Sollte sich ein Angreifer frei spielen, steht ihm der Weg zum Korb offen.

## Defensiv-Aufstellungen



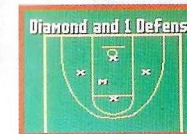
Die **2-3 Zone Defense** (Raumdeckung) wurde erfunden, um nahe Korbwürfe zu verhindern und um Druck auf werfende Außenspieler auszuüben. Diese Verteidigung ist sehr stark in Korbnähe und positioniert die Spieler gut im Falle eines Abprallens des Balls. Allerdings weist die **2-3 Zone Defense** einige Schwächen in der Nähe der Foul-Linie auf und wird oft durch schnelle Pässe überfordert.

Die **1-3-1 Defense** ist besonders effektiv, wenn es darum geht, das Gebiet um die Foul-Linie zu verstärken. Sie erlaubt ebenfalls eine gute Deckung der Grundlinie und verdrängt die gegnerischen Spieler aus komfortablen Stellungen. Prallt der Ball vom Korb ab, ist die Position Deiner Spieler ungünstig.



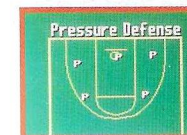
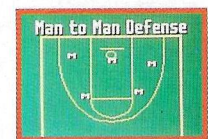
Die **1-2-2 Zone Defense** ermöglicht eine gute Deckung der Peripherie. Sie läßt allerdings die Schlüsselstellung offen. Sie ist eine effektive Formation gegen ein Team mit sehr starken "Guards" und einem schwachen Center. Die Stärke der **1-2-2 Zone Defense** liegt in ihrer einfachen Aufstellung.

Ähnlich wie die **Diamond and 1 Defense**, konzentriert sich auch die **Triangle and 2 Defense** auf sehr starke Spieler. Ein Teil des Courts ist gedeckt, während 2 Spieler offen bleiben. Ihre Aufgabe ist es, die Star-Spieler der gegnerischen Mannschaft zu decken.



Die **Diamond and 1 Defense**, auch bekannt als **Box and 1 Defense**, ist effektiv gegen ein Team, das einen besonders starken Spieler besitzt. Grundsätzlich ist die **Diamond and 1 Defense** eine 4-Mann-Raumdeckung, in der der fünfte Spieler den Star-Spieler der gegnerischen Mannschaft deckt.

Die **Man-to-Man Defense** (Mann-Deckung) ist die am häufigsten verwendete Verteidigung im Basketball-Spiel. Jeder einzelne Verteidiger deckt den ihm zugewiesenen Angreifer. Die hohe Flexibilität und Anpassungsfähigkeit sind die Stärken dieser Verteidigung. Allerdings werden die Spieler hohen physischen Belastungen ausgesetzt.



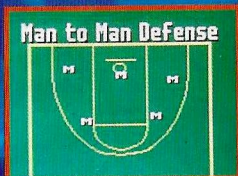
Die **Pressure Defense**, auch bekannt als **The Press**, ist eine sehr aggressive Form der Verteidigung. Sie kommt meistens erst am Ende des Spiels zum Einsatz, wenn Dein Team zurückliegt. Wird sie gut ausgeführt, kann der Spielverlauf zu Deinen Gunsten kippen. Der Nachteil ist, daß die Chance ein Foul zu begehen rapide steigt und daß Deine Mannschaft sehr schnell ermüdet.

## TIPS UND TAKTIKEN



Bleibe bei Verteidigung in der Nähe des Ballbesitzers. Versuche, bereits nach Einwurf den Ball zu stehlen.

Rufe bei der ersten Gelegenheit den **Coach's Screen** auf und ändere die gewünschten **Team Options**.



Lerne die unterschiedlichen Verteidigungen in- und auswendig. Wechsle Deine Formationen je nach Spielsituation.

Werfe öfters einen Blick auf Deine Mannschaftstabelle und suche Ersatzspieler für besondere Situationen. Deine besten 3-Punkte-Werfer sitzen vielleicht auf der Ersatzbank!



Lerne die verschiedenen Offensiv-Formationen kennen und nutze Deine Mitspieler zu Deinem Vorteil.

Durch aggressives Verhalten bei **Rebounds** kannst Du Dir einen großen Vorsprung sichern.



Rip		Carigocas	
P	Reb	P	Reb
1	1	1	1
2	1	1	1
3	1	1	1
4	1	1	1
5	1	1	1
6	1	1	1
7	1	1	1
8	1	1	1
9	1	1	1
10	1	1	1



## GEWÄHRLEISTUNG

Nintendo of Europe GmbH gewährt auf die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für die in Deutschland von Nintendo of Europe GmbH gekauften Produkte.

Beachten Sie bitte folgendes, wenn Sie trotzdem einen Mangel feststellen:

1. Rufen Sie zuerst den Nintendo Kundendienst in Deutschland gebührenfrei unter der Telefonnummer 0130-5806 an und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.
2. Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, schicken Sie das Nintendo-Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:

Nintendo of Europe GmbH  
Babenhäuser Straße 50  
63760 Großostheim

(in Deutschland).

3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Nintendo auf eine Mangelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produktes beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.
4. Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.
5. Nach dem Ablauf der Gewährleistungsfrist wenden Sie sich bitte fermündlich mit allen Fragen und Reparaturwünschen an den Nintendo Kundendienst (gebührenfreie Telefonnummer in Deutschland: 0130-5806).

Für in Österreich oder in der Schweiz gekaufte Produkte wenden Sie sich bitte an:

Stadlbauer Marketing +  
Vertriebs Ges.m.b.H.  
Ziegeleistraße 31  
A-5027 Salzburg  
Tel.: A-0662-881476

Waldmeir AG  
Auf dem Wolf 30  
CH-4052 Basel  
Tel.: CH-061-3118818

## PFLEGE UND WARTUNG

- ▶ Dieses Gerät ist präzisionsgefertigt und sollte weder bei extremen Temperaturen benutzt noch grob behandelt oder erschüttert werden.
- ▶ Wenn die Kontakte angefaßt werden oder mit Wasser in Berührung kommen, könnten Störungen auftreten.
- ▶ Zur Entfernung von Flecken sollte ein weiches und feuchtes Tuch verwendet werden. Das Gerät nicht mit flüchtigen Substanzen wie Farbverdünner, Benzin oder Alkohol abwischen.
- ▶ Bei unsachgemäßer Handhabung und/oder Eingriffen in das Gerät erlischt die Garantieleistung!