



ELECTRONIC ARTS®

Langley Business Centre
11/49 Station Road, Langley
Berks, SL3 8YN, England

Distribué par
GUILLEMONT INTERNATIONAL
B.P.2-56200 La Gacilly
France

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON

Nintendo

GAME BOY

DMG-JB-FAH

JORDAN VS. BIRD

ONE ON ONETM



ELECTRONIC ARTS®

INSTRUCTION BOOKLET
MODE D'EMPLOI

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux et des accessoires pour assurer la compatibilité avec votre Système Game Boy



Dit zegel is uw verzekering dat Nintendo dit produkt heeft bekeken en dat het voldoet aan onze eisen te weten betrouwbaarheid en entertainment waarde. Let erop dat dit zegel altijd op spelletjes en accessoires aanwezig is omdat dit een compleet en passend Game Boy Systeem waarborgt.

AK

Nintendo®, Game Boy™ the Nintendo Product Seals and other marks designated as TM are trademarks of Nintendo

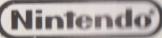
©1991 ELECTRONIC ARTS.

PROGRAMMERING EN VISUALISERING DOOR IMAGINEERING INC. GLEN ROCK, NJ

Programme et moyens audio-visuels par Imagineering Inc. Glen Rock, New Jersey
Converti en Game Boy par Imagineering Inc., Glen Rock, New Jersey.

© 1991 Electronic Arts. Tous droits réservés.

LICENSED BY



MERCI D'AVOIR ACHETÉ JORDAN VS. BIRD : ONE ON ONE™!

Cette simulation réaliste de basket-ball, produit d'Electronic Arts, comprend 8 défis uniques de jeu qui vous font affronter directement sur le terrain deux des plus grands noms de toute l'histoire du sport !

Avant de commencer à jouer, veuillez lire attentivement ce livret d'instructions pour tirer le meilleur parti de votre nouveau jeu. Gardez précieusement ce livret, vous en aurez besoin par la suite.

DANK U VOOR HET KOPEN VAN JORDAN TEGEN BIRD: EEN TEGEN EEN™!

Deze realistische basketbal simulatie van Electronic Arts bevat 8 unieke spel uitdagingen die je regelrecht in het veld zetten met twee van de grootste namen uit de geschiedenis van deze sport!

Gelieve dit instructieboekje zorgvuldig te lezen voordat je met spelen begint om te verzekeren dat je maximaal plezier beleeft met je nieuwe spel. Bewaar dit boekje als naslagwerk voor de toekomst.

TABLE DES MATIERS

"L'homme des airs" contre le drôle de moineau	5
Contrôle du jeu	6
Pavé de contrôle	6
Options de match	7
Matches One on One	8
Matches slam dunk	13
Matches 3 points	16
Bloc-notes des attaquants	18
Bloc-notes des joueurs défenseurs	20

Conseils de sécurité

- Si vous jouez pendant des périodes prolongées, faites une pause de 10 à 15 minutes toutes les heures environ.
- Il s'agit d'un jeu de grande précision. Gardez-le à l'abri de sources de chaleur, protégez-le contre les secousses et les chocs. Ne démontez pas l'ensemble.
- Pour éviter tout mauvais fonctionnement, ne touchez pas les terminaux et ne les mettez pas en contact avec de l'eau.
- N'essayez pas cet équipement à l'aide de dissolvants volatils tels que les diluants, le benzène ou l'alcool.
- Gardez le Game Pak dans son emballage protecteur lorsque vous ne vous en servez pas.

"L'HOMME DES AIRS" CONTRE LE DRÔLE DE MOINEAU

Le frappeur : Michael Jordan. Son spectacle aérien semble défier les lois de la physique. Mais c'est aussi une bête lorsqu'il s'agit de s'emparer du ballon, de le faire rebondir ou de marquer des points. Sa dextérité, son dynamisme ravageur et son jeu à tout instant agressif font de lui l'un des basketteurs les plus respectés et agréables à regarder.

Le tireur : Larry Bird. Ses tirs au panier en volte-face et qui disparaissent graduellement vous émerveillent. Au fil des années, il a prouvé qu'il était un artiste capable de réussir un panier quelle que soit sa position sur le terrain.

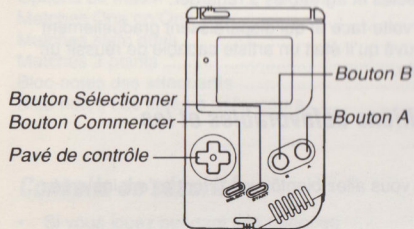
Les meilleures positions, les positions défavorables et les pourcentages de tir

Les joueurs programmés par ordinateur que vous allez bientôt voir furent à l'origine créés avec l'aide de Larry Bird et Michael Jordan.

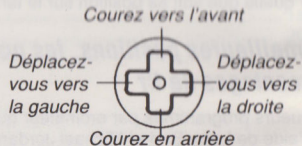
Les meilleures positions et les positions défavorables de chaque joueur ainsi que leurs pourcentages de tir (défendu ou non) ont été programmés. Votre score dépendra de quatre choses : si vous êtes Michael ou Larry, votre chronométrage, la qualité de votre défense et votre position de tir.

CONTRÔLE DU JEU

Cette section vous indique comment vous devez vous déplacer et tirer sur le terrain. Reportez-vous aux pages 8 -12 pour les règles individuelles de chacun des 8 types de défis au basket-ball.



Pavé de contrôle



Pour se déplacer - Voir l'illustration du pavé directionnel ci-dessus.

Pour se positionner et tirer - Appuyez sur le bouton A pour sauter puis sur le bouton B pour tirer.

Pour faire semblant de tirer - Appuyez sur le bouton B **avant** d'appuyer sur le bouton A pour amorcer le tir.

Pour sauter - Appuyez sur le bouton A.

Pour s'emparer du ballon - Appuyez sur le bouton B pendant que vous faites face au joueur attaquant.

Pour bloquer un tir - Appuyez sur le bouton A pendant que vous faites face au joueur attaquant.

Pour redémarrer la cartouche - Appuyez simultanément et à n'importe quel moment sur SELECT (Sélectionner), START (Commencer), les boutons A et B.

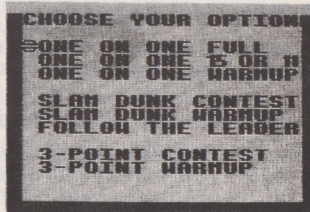
Note : Si vous venez juste de finir un match, il vous suffit d'appuyer sur START (Commencer) pour redémarrer.

Pour demander un temps mort pendant un match One on One - Appuyez sur START (Commencer). Appuyez de nouveau sur cette même commande pour retourner à l'action.

OPTIONS DE MATCH

Lorsque l'écran-titre apparaît appuyez sur START (Commencer) pour arriver à l'écran des options de match.

8 options de match s'offrent à vous : trois matches One on One, trois matches Slam Dunk et deux matches 3-Point (3 points). Afin d'en sélectionner un, appuyez sur la touche BAS du pavé de contrôle de manière à déplacer le ballon vers l'option voulue. Appuyez ensuite sur START (Commencer). Les différentes sections du match dans le manuel d'instructions vous expliquent comment jouer chaque match.



MATCHES ONE ON ONE

Ces trois matches opposent Jordan à Bird. Vous êtes soit Michael, soit Larry ; l'ordinateur étant l'autre joueur.

Options de match

One on one full game (Match total one on one) : Vous jouerez quatre manches de 2, 5, 8 ou 12 minutes chacune.

One on One 15 or 11 (One on one 15 ou 11) : Vous jouerez pour atteindre 15 ou 11 points sans limite de temps.

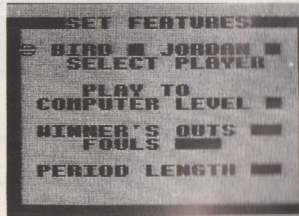
One on one warm up (Echauffement one on one) : Entraînez-vous aussi longtemps que vous le voulez ; il n'y a pas de limite de temps.

L'écran Fixer les fonctions

Sélectionnez sur cet écran chaque fonction en suivant les descriptions ci-dessous.

Sélectionnez un joueur : Jordan ou Bird

Pour un match **Warm up** (Echauffement), appuyez sur le bouton A ou B pour faire votre choix. Appuyez ensuite sur START (Commencer). Il n'est pas nécessaire de fixer d'autres fonctions.



Pour un match **Full Game** (Match total) ou un match de 15 ou 11, fixez "1" à côté de votre joueur et "C" à côté de l'adversaire de l'ordinateur.

Appuyez sur la touche BAS du pavé de contrôle et déplacez le curseur pour atteindre la fonction suivante. Appuyez ensuite sur le bouton A ou B pour la fixer. Une fois les réglages effectués, appuyez sur START (Commencer).

Play to (Jouer jusqu'à) : Seulement pour les matches de 15 ou 11. Sélectionnez la durée du match sur 15 ou 11 points.

Computer level (Niveau de l'ordinateur) : Seulement pour des matches contre l'ordinateur. 4 niveaux de difficulté au choix. (Le niveau 1 est le plus difficile et le niveau 4 le plus facile).

Niveau 1 : Professionnel : Le faite de la gloire ! Choisir ce niveau revient à jouer contre un champion sur son terrain.

Niveau 2 : Collège : Le jeu n'est pas aussi intense. Il est un peu plus facile de s'emparer du ballon, de le bloquer et de le saisir pendant les rebonds.

Niveau 3 : Interuniversitaire : Les défenseurs sont moins virulents. Vous pouvez vous en sortir avec quelques tirs maladroits et des fautes qui restent impunies.

Niveau 4 : Cour de récréation : Ce niveau s'adresse aux débutants mais ne soyez pas trop sûr de vos capacités ! Même à ce niveau, il n'est pas facile de battre Michael ou Larry !

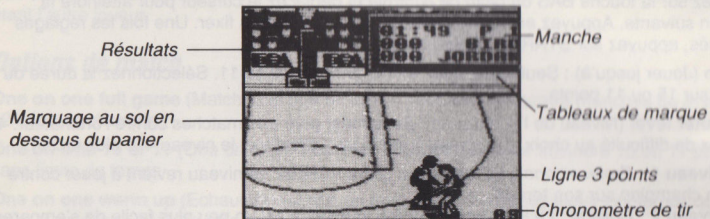
Winner's outs (Changement de mains) : Choisissez OUI pour garder le ballon après avoir réussi un panier ou NON pour le donner aux défenseurs.

Fouls (fautes) : Choisissez OUI pour que les fautes soient sifflées ou NON si vous optez pour un match sans fautes prononcées. Les fautes sont expliquées à la page 11.

Period length (Durée de la manche) : Seulement pour le Full Game (match total). Choisissez une durée de 2, 5, 8 ou 12 minutes pour chacune des quatre manches de jeu.

Le terrain One on One

Temps restant dans la manche



Violations

Si une violation est prononcée contre l'attaquant, le ballon revient au joueur défenseur et le chronomètre de tir des 24 secondes est remis à zéro. Les violations sont sifflées même durant un match sans fautes prononcées. Voici les différents types de violation :

- **Vous sautez pour tirer** mais ne lâchez pas le ballon avant de retomber à terre.
- **Violation de la règle des 24 secondes** - Lorsque vous avez le ballon et ne tirez pas dans un délai de 24 secondes.

- **Lorsque vous gardez le ballon.** Si vous recevez un rebond défensif ou vous emparez du ballon dans la zone en dessous du panier, vous devez déplacer le ballon au-delà de la ligne de tir de lancer franc avant de pouvoir tirer. (Il vous est possible de retourner dans la zone en dessous du panier pour tirer si vous vous êtes au préalable débarrassé du ballon au-delà de cette zone).

Fautes

La faute attaquante est le charging (contact corporel avec le joueur défenseur). Le ballon revient aux joueurs défenseurs et le chronomètre de tir est remis à 24 secondes.

La faute défensive est le blocking (contact corporel avec le joueur attaquant). Le ballon revient aux attaquants et le chronomètre de tir est remis à 24 secondes.

Michael : "Larry commet toujours des fautes mais cela ne se voit pas. Sa tactique : il donne un petit coup et s'éclipse."

Larry : "La plupart des fautes commises résultent de l'effet de surprise. Soit les joueurs n'ont pas étudié les déplacements offensifs de leur adversaire, soit ils ne sont pas concentrés."

Les scores

One on one full game (Match total one on one : Un tir effectué au-delà de la ligne 3 points et réussi vaut 2 points ; n'importe quel autre tir rapporte 1 point.

One on one 15 or 11 (15 ou 11 one on one) : Un tir effectué au-delà de la ligne 3 points et réussi vaut 2 points ; tout autre tir réussi vaut 1 point. Il n'y a pas de deux (vous n'avez pas besoin de gagner par 2 points).

L'écran Stats (Statistiques)

L'écran Stats (Statistiques) apparaît à la fin de chaque manche. Il indique le résultat actuel et les statistiques de chaque joueur. Vos statistiques vous préciseront d'une part si vous êtes en train de gagner ou de perdre et d'autre part ce qui peut être amélioré.

Vous pouvez vous déplacer entre les statistiques des deux joueurs en appuyant sur le bouton A ou B.

Appuyez sur START (Commencer) pour commencer la manche suivante ou pour redémarrer la cartouche si le match est fini.

Note : "****" dans la colonne des pourcentages indique 100 %. La colonne "Total" additionne vos statistiques pour toutes les manches jouées.

JORDAN					
STATS	1	2	3	4	T
PNTS	12	00	00	00	12
FBS	07	00	00	00	07
ATS	09	00	00	00	09
%	77	00	00	00	77
3PTS	05	00	00	00	05
ATS	07	00	00	00	07
%	71	00	00	00	71
STLS	00	00	00	00	00
BLRS	00	00	00	00	00

MATCHES SLAM DUNK (METTRE LE BALLON DANS LE PANIER AVEC FORCE)

Ces trois matches mettent en scène Michael Jordan, le roi du Slam. Michael remporta en 1987 et 1988 la compétition NBA All-Star Slam Dunk qui a fait de lui un "virtuose du panier" et un as des sauts.

Options de match

Slam dunk contest . Vous jouez contre l'ordinateur Michael.

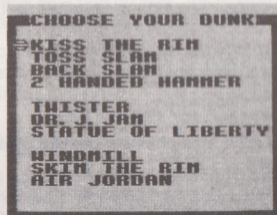
Slam dunk warm-up (Exercices d'échauffement slam dunk) : Vous pouvez vous entraîner indéfiniment à la technique du dunk.

Follow the leader (Suivez le leader) : Prenez un cours de slam dunk avec Michael en personne. Observez son dunk sur ordinateur et essayez de faire de même.

Epreuve slam dunk

Vous jouerez trois parties contre l'ordinateur Michael. Chaque joueur obtient un dunk par partie ; celui qui marque le plus de points gagne.

Choisissez votre dunk : Pour sélectionner votre dunk sur l'écran Choose your dunk (Choisissez votre dunk) appuyez sur la touche haut ou bas de votre pavé de contrôle. Appuyez ensuite sur START (Commencer).



Comment faire un dunk ? : Appuyez sur le bouton A lorsque vous courez en direction du panier, puis sur le bouton B pour effectuer votre dunk.

Note : le point d'envoi d'un dunk est spécifique à chaque dunk. Dans le match Follow the leader (Suivez le leader), l'ordinateur Michael vous montrera comment chaque dunk est effectué.

Score : Vous disposez de 30 secondes pour faire un dunk. Chaque juge de l'ordinateur vous accorde un maximum de 10 points par dunk (vos scores s'afficheront sur l'écran Totals (totaux) à la fin de chaque partie). Un dunk parfait compte 50 points !

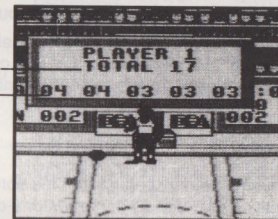
Exercices d'échauffement Slam dunk

Choisissez un dunk pour vous entraîner. En appuyant sur SELECT (Sélectionner), vous retournez à l'écran Choisissez votre dunk.

Follow the leader (Suivez le leader)

L'ordinateur Michael effectue un dunk ; essayez d'en faire autant. En appuyant sur SELECT (Sélectionner), vous retournez à l'écran Choisissez votre dunk.

Score total dunk
Scores des juges



Scores slam dunk

L'évolution du dunk de Michael

"Dans mon quartier, le panier était fixé à moins de 3 mètres. Si vous réussissiez à l'atteindre, alors vous pouviez commencer à réduire le temps nécessaire pour tirer - la créativité devenait très importante.

C'est tout juste si je faisais des dunks lorsque j'étais en 9ème et mes dunks n'étaient pas très violents jusqu'en 11ème. Je fis mon premier dunk dans le match JV au lycée et ce fut un échec ! Je ne pensais pas être assez grand mais il s'est avéré que je l'étais. Je m'apprêtais en fait à tirer près du panier. Les coéquipiers appelaient cela le 'bébé dunk'. Je ne le réussissais jamais à l'entraînement. Mais dans le feu de l'action, la tension était si forte que j'ai réussi. J'étais content de mon dunk mais nous avons malgré tout perdu le match.

Le secret de mes dunks ? C'est un peu comme pour le premier. Cela se produit lorsque je suis en l'air. Je ne sais pas si je peux le faire jusqu'au moment où cela se produit. Je crée la plupart de mes dunks au fur et à mesure que j'en fais pendant le match.

MATCHES 3 POINTS

C'est le domaine de Larry Bird. Vous ne pouvez pas gagner les épreuves 3 points NBA All-Star en lançant le ballon et en ratant vos tirs depuis le grand demi-cercle !

Option de match

3-point contest (Epreuve 3 points) : Vous jouez contre l'ordinateur Larry. Chaque joueur dispose de 60 secondes pour tirer 25 ballons (5 ballons chacun à partir de 5 caisses).

3-point warm-up (Exercices d'échauffement 3 points) : Entraînez-vous au trois points sans limite de temps. Lorsque vous avez fini, appuyez simultanément sur START (Commencer), SELECT (Sélectionner) et les boutons A et B pour redémarrer la cartouche.



Comment tirer

Appuyez sur le bouton B pour ramasser un ballon. Pour tirer, appuyez d'abord sur le bouton A pour sauter puis sur le bouton B pour lâcher le ballon. Une fois que vous avez tiré les cinq ballons d'une caisse, déplacez-vous rapidement vers la caisse suivante et continuez à tirer. Vous n'avez pas le droit de franchir la ligne 3 points, par conséquent n'essayez pas de couper les coins.

La vitesse et la précision sont à part égale importantes dans ce match. Larry réussit 17 paniers dans l'épreuve 3 points du match All-Star en 1988. Etes-vous capable d'en réussir 25 dans les temps ?

Score

Chaque tir réussi vaut 1 point sauf pour le dernier ballon de chaque caisse - "le ballon gagnant" qui rapporte 2 points. Le score parfait pour une partie est de 30 points.

BLOC-NOTES DES ATTAQUANTS

Les tuyaux de Michael

"Je suis meilleur tireur à la suite d'un dribble que depuis une position immobile. Je réussis mieux si je peux dribbler ici et là et m'élancer pour tirer.

Je fais un rapide pas en avant pour tromper le joueur défenseur. S'il suppose que je vais aller droit au panier - il joue très près de moi - je fais un rapide pas en avant pour faire semblant de m'élancer vers le panier. S'il recule, il me laisse une ouverture pour tirer et j'ai plus de liberté de manœuvre. Si je fais ce pas en avant et qu'il ne bouge pas, je peux le contourner.

Si Larry joue contre moi, il essaiera sûrement de m'empêcher d'aller vers le panier, donc, je choisis de sauter pour tirer. Si je rate mon coup, je me rapproche de lui et le pousse le plus près possible du panier. Alors, je peux le contourner grâce à ma rapidité.

Autre tactique : un pas rapide avec les jambes croisées tout en faisant semblant de sauter. Si Larry se prend au piège et essaie de bloquer votre faux bon, pivotez autour de lui et filez droit au panier. S'il essaie de vous arrêter dans votre lancée, reculez vers lui et positionnez-

vous pour tourner le dos à votre attaquant et tirer s'il se tient à une certaine distance ou faire un pas autour de lui et faire un slam s'il est trop près de vous.

Bien sûr, je pourrais toujours lui montrer mon saut avec renversement à 360°."

Les tuyaux de Larry

"Voici la différence entre un tireur et un marqueur : un tireur lance le ballon à chaque fois qu'il l'a alors qu'un marqueur ne le lance que lorsqu'il est sûr de réussir. Pour devenir un bon marqueur, vous devez faire trois choses : vous entraîner à tirer, apprendre à localiser les meilleurs tirs et tirer au moment opportun.

Une fois que je m'étais suffisamment entraîné pour assimiler les règles, je m'efforçai de me perfectionner : tout devenait automatique. Après avoir parfait mes bases, j'ai commencé durant mes entraînements à les combiner de façon efficace : par exemple, tirer et dribbler tout en faisant semblant de tirer et en me déplaçant vers le panier.

Méfiez-vous de la rapidité de Michael. Essayez de lui faire perdre l'équilibre à l'aide de pas rapides et de faux-coups et positionnez-vous de manière à tirer à partir de la zone en-dessous du panier. J'aime faire volte-face, sauter pour tirer, telle est mon arme offensive. S'il joue contre moi, je recule, pivote et tire rapidement.

Ou peut-être vais-je simplement en mettre un."

BLOC-NOTES DES JOUEURS DÉFENSEURS

Les tuyaux de Michael

"Larry peut tirer de n'importe quelle position. Il a ce tir où il fait semblant de tirer. Il est retors : lorsque vous pensez qu'il ne va pas tirer, il tire et vice versa. Je le forcerai à dribbler devant moi, tout en jouant près de lui et en l'empêchant de tirer.

Qu'est-ce qui me pousse à m'emparer du ballon et à bloquer ? C'est un jeu de hasard. Si Larry part pour s'emparer du ballon et qu'il échoue, il le paiera cher. Et s'il réussit, c'est moi qui suis en mauvaise posture. Je pense que je préférerais m'emparer du ballon car alors, j'aurai le contrôle du ballon. Je choisis de m'emparer du ballon lorsqu'il est bien en vue, comme par exemple lorsque le joueur défenseur a une petite défaillance et met la balle à ma hauteur. Si je n'arrive pas à m'emparer du ballon mais réussis à bloquer, je le récupérerai, du moins je l'espère.

S'il faut choisir entre bloquer Larry ou le laisser tirer et essayer d'attraper le ballon pendant qu'il rebondit, j'opte pour la première solution. Si Larry est bien dégagé, il réussit toujours ses paniers. S'il échoue et que vous deviez aller au panier, vous devez batailler pour qu'il ne l'attrape pas (Larry est plus grand que moi). Heureusement, lorsque vous jouez en one on one, vous n'avez pas à vous soucier de tout autre joueur qui s'approche du ballon."

"En théorie, la défense est une technique facile. Cela revient à vous placer entre l'adversaire et le panier. C'est presque aussi simple que cela. Toutefois, la défense est mentalement épuisante. Vous devez utiliser votre force mentale pour faire constamment obstacle à votre adversaire.

Je me déplace et tire en sautant jusqu'à ce que nous soyons l'un à côté de l'autre. Je garde mes aises, ainsi, si le tireur décide de ne pas tirer et essaie de me contourner, il aura plus de difficulté. Avec Michael, c'est différent. Il est tellement rapide que j'ai tendance à rester à une certaine distance pour l'empêcher d'aller au panier. Si je m'aperçois qu'il se met en garde, je le fais se déplacer. Il est dangereux d'essayer de s'emparer du ballon lorsque Michael l'a. Si vous essayez et échouez, il sera à côté de vous en un clin d'œil et sautera pour faire un slam.

Bloquer un tir est un jeu défensif spectaculaire. C'est l'un des plus grands moments du défenseur, mais le pire pour le tireur. A chaque fois que vous voyez que vous pouvez bloquer un tir sans faire de faute, allez-y.

Si je me rends compte qu'un joueur aime tirer depuis une position précise sur le terrain, je vais essayer de le battre à cet endroit même. Je le tiens à l'écart de ses positions favorites. Si Michael semble préférer un endroit, je vais le voir là-bas."

INDHOUDSOPGAVE

INLEIDING	26
HET BEDIENEN VAN HET SPEL	27
SPEL KEUZEMOGELIJKHEDEN	28
EEN TEGEN EEN WEDSTRIJDEN	29-33
SLAM DUNK WEDSTRIJDEN	34-37
3-POINT WEDSTRIJDEN	37-39
NOTITIEBOEKJE VOOR HET OFFENSIEF	39-40
NOTITIEBOEKJE VOOR DE VERDEDIGING	40-42

Veiligheidstips

- Neem, als je lange tijden speelt, elk uur of zo een pauze van 10 tot 15 minuten.
- Dit is een precisiespel. Niet bij extreme temperaturen gebruiken of bewaren, of blootstellen aan ruwe hantering of schokken. Het apparaat niet uit elkaar halen.
- Raak, om defecten te vermijden, niet de contactpunten aan en laat ze niet in contact komen met water.
- De apparatuur niet afnemen met vluchtige oplosmiddelen zoals verfverduunners, wasbenzine of alcohol.
- Het Game Pak in zijn beschermende verpakking bewaren als het niet in gebruik is.

DE LUCHTMAN TEGEN DE VOGELMAN

De Slammer: Michael Jordan. Het lijkt wel of zijn show in de lucht tegen de natuurwetten in gaat. Maar hij is ook een ballen stelende, ballen terugkaatsende en scorende machine. Met zijn snelle handen, vernietigende drives en zijn all-round aggressieve spel is de Slammer één van de meest gerespecteerde en vermakelijke spelers van het basketbal.

De Shooter: Larry Bird. Zijn draaiende en in het niets oplossende jump shots veroorzaken een kleurige vlek regenbogen in je ogen. Jaar na jaar laat de Shooter zien dat hij een all-star performer is die de bal van bijna overal in het veld in de basket kan krijgen.

Sterke Punten, zwakke plekken en score percentages

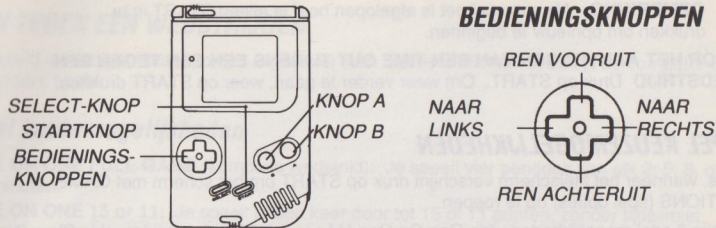
De door de computer voortgebrachte spelers die je op het punt staat te zien werden oorspronkelijk gecreëerd met de hulp van Larry Bird en Michael Jordan.

Sterke punten, zwakke plekken en score percentages die ongeveer gelijk aan die van de echte spelers, zijn erin geprogrammeerd. Je punten zullen ervan afhangen of je Michael of Larry bent, van je timing, hoe goed je gedekt bent. en waar vandaan je gooit.

HET BEDIENEN VAN HET SPEL

Dit gedeelte vertelt je hoe je in het veld moet bewegen en hoe je moet gooien. Voor de individuele regels voor elk van de 8 soorten basketbal uitdagingen.

BEDIENINGSKNOPPEN



VOOR HET BEWEGEN Zie BEDIENINGSKNOPPEN illustratie boven.

VOOR STOPPEN EN GOOIEN Druk KNOP A in om te springen, dan KNOP B om te gooien.

VOOR EEN SCHIJNSCHOT Druk KNOP B in voor het indrukken van KNOP A om een schot te beginnen.

SPRINGEN Druk KNOP A in.

VOOR HET STELEN VAN DE BAL Druk KNOP B in als je recht tegenover de aanvallende speler staat.

VOOR HET BLOKKEREN VAN EEN SCHOT Druk op KNOP A terwijl je recht tegenover de aanvallende speler staat.

VOOR HET TERUGSTELLEN VAN DE CASSETTE Druk SELECT, START, KNOP A en KNOP B tegelijkertijd in. (Kan op elk moment worden gedaan)

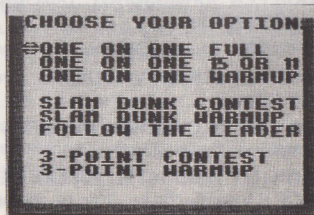
OPMERKING: Als een spel net is afgelopen moet je alleen START in te drukken om opnieuw te beginnen.

VOOR HET AANVRAGEN VAN EEN TIME OUT TIJDENS EEN EEN TEGEN EEN WEDSTRIJD Druk op START. Om weer verder te gaan, weer op START drukken.

SPEL KEUZEMOGELIJKHEDEN

Kies, wanneer het titelscherm verschijnt druk op START om het scherm met GAME OPTIONS (spel opties) op te roepen.

Er zijn 8 spel mogelijkheden: drie One On One (één tegen één) wedstrijden, drie Slam Dunk wedstrijden en twee 3-Point wedstrijden. Voor het kiezen van het spel moet op DOWN worden gedrukt om de basketbal naar de gewenste variabele te brengen en dan moet op START worden gedrukt. In de delen van dit instructieboekje waar de individuele wedstrijden worden behandeld wordt uitgelegd hoe elk spel moet worden gespeeld).



EEN TEGEN EEN WEDSTRIJDEN

In deze 3 wedstrijden staat Jorden tegenover Bird. Je bent Michael of Larry; de computer is de andere speler.

Spel keuzemogelijkheden

ONE ON ONE FULL GAME (komplete wedstrijd): Je speelt vier periodes van elk 2, 5, 8, of 12 minuten.

ONE ON ONE 15 or 11: Je speelt in één keer door tot 15 of 11 punten, zonder tijdslimiet.

ONE ON ONE WARM UP (opwarmen): Oefen zo lang als je wilt; er is geen tijdslimiet.

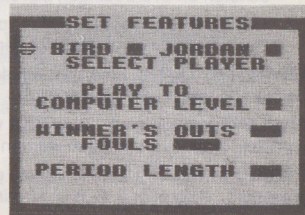
COMPUTER LEVEL: Alleen voor wedstrijden tegen de computer. Kies uit 4 moeilijkheidsgraden. (Level 1 is het moeilijkst, Level 4 is het gemakkelijkst.)

Het Keuzemogelijkheden Scherm

Op het SET FEATURES scherm, wordt elke keuze gedaan op de manier zoals hieronder wordt beschreven.

KIES SPELER: JORDAN OF BIRD

Voor een Warm Up (opwarm-)spel, KNOP A of KNOP B indrukken om aan te geven welke speler je wilt zijn. Druk dan op START (je hoeft geen andere keuzes aan te geven).



Voor een **Full Game** (kompleet spel) of een 15 of 11 spel, geef "1" aan naast je speler en "C" naast je computer tegenstander.

Druk op DOWN om naar de volgende variabele te gaan en druk op KNOP A of KNOP B om het in te stellen. Druk, wanneer je de variabelen hebt ingesteld, op START.

PLAY TO (speel tot): Alleen voor 15- of 11-wedstrijden. Stel de tijdsduur van de wedstrijd in op 15 of 11 punten.

LEVEL 1: Professional: Aan de top! Het op dit niveau opnemen tegen de computer staat gelijk aan het spelen tegen een kampioen op zijn eigen veld.

LEVEL 2: College: Het spel is niet zo erg intens. Het is een klein beetje gemakkelijker om de bal te stelen en te blokkeren en om de terugkaatsende ballen te pakken te krijgen.

LEVEL 3: Studentenploeg: De verdediging verslapt. Sommige goedkope schoten en overtredingen blijven onopgemerkt.

LEVEL 4: Schoolplein: Dit is voor de beginner, maar raak niet overmoedig! Het is zelfs op dit niveau niet gemakkelijk om Michael of Larry te verslaan!

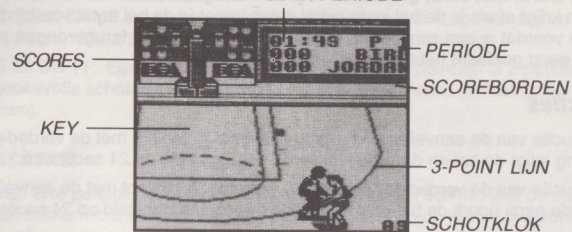
WINNERS'S OUTS: Kies YES om de bal te houden nadat je hebt gescoord; kies NO om de bal aan de tegenpartij over te geven.

FOULS (overtredingen): Kies YES voor het afroepen van overtredingen; kies NO voor een wedstrijd waar overtredingen worden genegeerd. Overtredingen worden uitgelegd op blz. 11.

PERIOD LENGTH (tijdsduur van de periodes): Alleen voor de Full Game (komplete wedstrijd). Kies voor 2, 5, 8 of 12 minuten voor elk van de vier speelperiodes.

HET EÉN TEGEN EÉN VELD

TE SPELEN TIJD IN PERIODE



Overtredingen

Wanneer er een overtreding tegen de aanvallende speler wordt afgeroepen, krijgt de verdedigende speler de bal en wordt de schotklok teruggesteld op 24 seconden.

Overtredingen worden zelfs in een NO FOULS wedstrijd afgeroepen. Ze bestaan uit:

- **Bewegingsovertreding** - Je springt om te schieten maar laat de bal niet los voordat je voeten de grond raken.

- **Een overtreding tegen de 24 seconden klok.** Je doet geen schot voordat de tijd om is.
- **De bal wordt niet eerst geklaard.** Als je een terugkaatsende bal van de verdediging te pakken krijgt of als je de bal in de cirkel steelt, moet je de bal eerst voorbij de vrije gooi-lijn nemen voordat je een schot doet. (je kunt de bal in de cirkel terugbrengen zolang als je de bal eerst geklaard hebt, voorbij het eind van de cirkel.)

Obstructies

Een obstructie van de aanvaller is charging (lichamelijk contact met de verdediger). De verdediging krijgt de bal en de schotklok wordt teruggesteld op 24 seconden.

Een obstructie van de verdediger is blocking (lichamelijk contact met de aanvaller). De aanvallende partij houdt de bal en de schotklok wordt teruggesteld op 24 seconden.

Michael: "Larry veroorzaakt de hele tijd obstructies maar hij doet het stiekem. Hij geeft je een kleine stoot en valt weg."

Larry: De meeste obstructies worden veroorzaakt doordat de spelers worden verrast. Ze hebben ofwel de aavallende bewegingen van hun tegenstander niet voldoende bestudeerd, of ze concentreren zich niet."

Scores

ONE ON ONE FULL GAME (komplete wedstrijd): Een succesvol schot van buiten de 3-point lijn is 2 punten waard; alle andere succesvolle schoten zijn 1 punt waard.

ONE ON ONE 15 OR 11: Een succesvol schot van buiten de 3-point lijn is 2 punten waard; alle andere succesvolle schoten zijn 1 punt waard. Er is geen deuce (je hoeft niet met twee punten te winnen).

Het Stats-scherm

Aan het eind van elke periode verschijnt het STATS-scherm. Dit scherm laat de huidige score en de statistieken voor elke speler zien. In je statistieken kun je zien waarom je wint of verliest en op welke wijze je je kan verbeteren.

Indrukken van KNOP A en KNOP B van de statistieken van de éne speler naar die van de andere overschakelen. Druk op START om de volgende periode te beginnen of om de cassette opnieuw te starten als de wedstrijd is afgelopen.

OPMERKING: "****" in de percentage-kolom geeft 100% aan. De "Totaal"-kolom geeft het totaal van je statistieken aan van alle gespeelde periodes aan.

JORDAN						
STATS	1	2	3	4	T	
PNTS	12	00	00	00	12	
FGS	07	00	00	00	07	
MTS	09	00	00	00	09	
%	77	00	00	00	77	
3PTS	05	00	00	00	05	
MTS	07	00	00	00	07	
%	71	00	00	00	71	
STLS	00	00	00	00	00	
BLKS	00	00	00	00	00	

SLAM DUNK WEDSTRIJDEN

In deze 3 wedstrijden speelt Michael Jordan, de Slam-sultan, de hoofdrol. Michael won de NBA All-Star Slam Dunk Wedstrijd in 1987 en 1988, hetgeen hem een expert maakt op het gebied van ringbending (hangen aan de basket) en airwalking (lopen in de lucht).

Spel keuzemogelijkheden

SLAM DUNK CONTEST (Slam Dunk Wedstrijd): Speel je tegen de computer Michael.

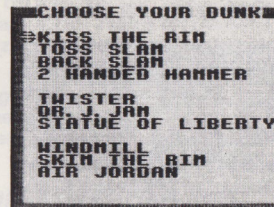
SLAM DUNK WARM-UP (opwarmwedstrijd): Je kunt de dunks zoveel oefenen als je wilt.

FOLLOW THE LEADER: Neem een slam dunk cursus van Michael zelf! Kijk hoe de computer Michael het doet en probeer het dan zelf.

Slam Dunk Wedstrijd

Je speel 3 ronden tegen de computer Michael. Elke speler krijgt 1 dunk per ronde; de speler met de hoogste score wint.

Kies je Dunk: Om de dunk van je keus aan te geven op het CHOOSE YOUR DUNK (kies je dunk) scherm, moet op UP of DOWN worden gedrukt. Druk dan op START.



Hoe je een dunk moet doen: Druk op KNOP A terwijl je naar de basket rent; druk op KNOP B om je dunk te voltooien.

OPMERKING: Elke dunk heeft zijn eigen beginplaats. In de Follow The Leader wedstrijd laat de computer Michael je zien hoe elke dunk wordt uitgevoerd.

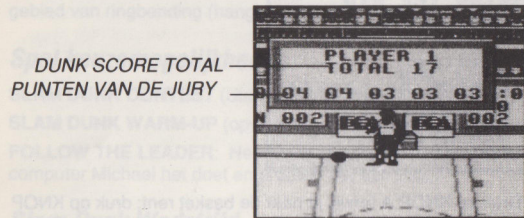
De punten: Je krijgt 30 seconden per dunk. Van ieder lid van de computer jury krijg je maximaal 10 punten per dunk (na elke ronde wordt je stand weergegeven op het TOTALS scherm. Een perfecte dunk krijgt 50 punten!

Slam Dunk Warm Up

kies een dunk om te oefenen. Het indrukken van SELECT brengt je weer terug op het CHOOSE YOUR DUNK scherm.

Follow the Leader

De Computer Michael dunks; dan probeer jij dezelfde dunk. Het indrukken van SELECT brengt je weer terug op het CHOOSE YOUR DUNK scherm.



De Slam Dunk Punten

Het ontstaan van Michael's dunk

"In onze buurt hadden we baskets die lager dan 10 voet waren. Als je bij de basket kon, kon je aan je timing werken - en dan kwam er ook creativiteit bij te pas. Je bereikt de juiste timing en dan duurt het niet lang voordat het er goed uit begint zien.

Ik begon in de 9e klas pas met dunks maar in de 11e klas begon ik pas goed. Mijn eerste dunk was in een studentenwedstrijd en het was per ongeluk! Ik dacht niet dat ik hoog genoeg was maar ontdekte dat ik dat wel was. Ik probeerde een lay-up te doen. De andere jongens noemden het de 'baby-dunk'. Tijdens het oefenen kon ik het niet. Tijdens de wedstrijd was de intensiteit zo hevig dat ik het wel kon. Ik was blij met de dunk maar toch verloren we.

Hoe doe ik de dunks? Het gebeurt ongeveer net zoals de eerste keer - het gebeurt gewoon als ik in de lucht ben. Ik weet niet of ik het kan totdat ik het gedaan heb. Ik creëer de meeste van mijn dunks op de manier waarop ik ze in de wedstrijd doe."

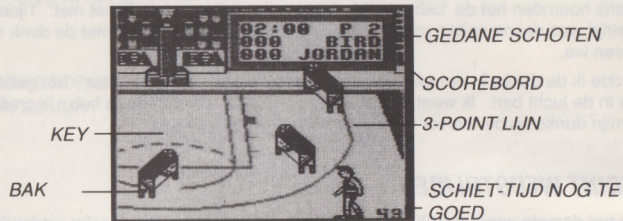
3-POINT WEDSTRIJDEN

Dit is het domein van Larry Bird. Je wint geen drie NBA All-Star 3-point wedstrijden door met losse flodders van buiten die enorme halve cirkel te voorschijn te komen!

Wedstrijd keuzemogelijkheden

3-POINT CONTEST: Speler sta je tegenover de computer Larry. Iedere speler krijgt 60 seconden om 25 ballen te gooien (5 ballen uit 5 verschillende bakken).

3-POINT WARM UP: Oefen 3-pointers zonder tijdsbeperking. Wanneer je klaar bent moet je tegelijkertijd op START, SELECT, KNOP A en KNOP B drukken om de cassette opnieuw te laten starten.



Et 3-Point Veld

Hoe je moet schieten

Voor het oppakken van een bal moet je op KNOP B drukken. Om te schieten moet KNOP A worden ingedrukt om te springen en KNOP B om de bal los te laten. Wanneer je alle vijf de ballen uit één bak hebt gebruikt moet je snel naar de volgende bak gaan en verder gaan met schieten. Je mag de 3-point lijn niet overschrijden, dus probeer niet om bochten af te snijden.

In dit spel zijn snelheid en nauwkeurigheid even belangrijk. Larry raakte tijdens de 3-point wedstrijd in de All-Star wedstrijd in 1988 17 baskets. Kun jij 25 keer scoren voordat de tijd verlopen is?

De Punten

Elk succesvol schot is 1 punt waard, behalve de laatste bal in elke bak, de "geld bal". Elke geld bal is twee punten waard. Een perfecte score voor elke ronde is 30 punten.

NOTITIEBOEKJE VOOR HET OFFENSIEF

Tips van Michael

"Ik schiet beter aan het eind van een dribbel dan wanneer ik stil sta. Ik schiet beter wanneer ik de dribbel de éne of de andere kant op kan sturen en dan omhoog kan gaan voor de jump shot.

De jab step is een wapen dat ik gebruik om de verdediging eerlijk te houden. Als hij mij dekt voor de drive zal hij dichtbij mij blijven en gebruik ik de jab step alsof ik een schijnbeweging maak voor een drive. Als hij zich terugtrekt geeft hij mij de gelegenheid voor een jump shot en geeft hij mij bewegingsvrijheid. Als ik de jab step gebruik en hij blijft dan is dat voor mij het teken dat ik er voorbij kan.

Als ik tegen Larry speel, belemmert hij mijn drive waarschijnlijk dus dan neem ik de jump shot. Als mijn jump shot er niet in zit ga ik waarschijnlijk op hem af en drijf ik hem terug totdat hij dichtbij is. Dan kan ik van mijn vlugheid gebruik maken om hem voorbij te gaan.

Gebruik de crossover step in combinatie met je spring-schijnbeweging. Als Larry opspringt voor een jump block kun je om hem heen draaien en een drive maken voor de jam. Als hij je

drive blokkeert, kun je met je rug naar hem toe op hem af gaan en je zodanig plaatsen dat je ofwel de draaisprong kunt gebruiken of als hij van je af speelt, of als hij te dichtbij is, kun je de step en slam gebruiken.

Ik kan hem natuurlijk altijd nog mijn 'aerial 360' laten zien."

Tips van Larry

Het verschil tussen een schieter en een scorer is als volgt: een schieter doet elke keer als hij de kans krijgt een schot; een scorer schiet alleen als hij de beste kans krijgt. Om een goede scorer te zijn moet je drie dingen doen: oefenen hoe je moet schieten, leren waar de beste schoten zijn, en leren wanneer je moet schieten.

Toen ik eenmaal genoeg had geoefend dat ik de grondbeginselen onder de knie had, oefende ik om ze te verfijnen zodat ik het kon zonder erbij na te hoeven denken. Toen ik de grondbeginselen eenmaal verfiend had, begon ik te oefenen om ze in doeltreffende combinaties te gebruiken, zoals het combineren van mijn schieten en dribbelen met schijnbewegingen en aanvallen naar de basket.

Kijk uit voor Michael's vlugheid. Probeer hem uit balans te krijgen met jabs en schijnbewegingen en vindt dan een plaats om vanuit de bovenkant van de key te schieten. Ik gebruik graag mijn omdraaischot als een aanvallend wapen. Als hij mij aanvalt, ga ik terug, draai me om en schiet snel.

Of misschien gooi ik er gewoon wel eentje in."

NOTITIEBOEKJE VOOR DE VERDEDIGING

Tips van Michael

"Larry kan hem er vanuit elke positie in krijgen. Hij bezit zo'n schijnschot waarmee hij net kan doen of hij gaat schieten. Daarmee krijgt hij mij in de lucht zodat hij die snelle beweging van hem kan gebruiken om voorbij te gaan. Wanneer je denkt dat hij niet gaat schieten, schiet hij. Wanneer je denkt dat hij gaat schieten, schiet hij niet. Ik zou hem dan dwingen om voorbij te gaan, waarbij ik dicht bij hem blijf en zijn jump shot onmogelijk maak.

Hoe besluit ik wanneer ik de bal steel en wanneer ik blokkeer? Dat is een gok. Als Larry de bal probeert te stelen, betaalt hij er voor als hij de bal niet krijgt. En als hij hem steelt, ben ik degene die voor gek staat. Ik denk dat ik liever probeer de bal te stelen omdat ik dan controle over de bal heb. Ik probeer hem te stelen als ik de bal duidelijk kan zien, zoals wanneer de aanvaller zijn aandacht even laat verslappen en hem voor me brengt. Als ik de bal niet kan stelen maar hem blokkeer, kan ik hem hopelijk te pakken krijgen.

Als ik moet kiezen tussen blokkeren en een terugkaatsende bal, zal ik hem in de weg blijven. Als Larry een opening krijgt zal er geen terugkaatsende bal zijn. Als hij een schot kan plaatsen en je de terugkaatsende bal moet proberen te pakken te krijgen, moet je de bal afschermen zodat hij hem niet te pakken kan krijgen. Gelukkig hoeft je je er bij een één tegen één wedstrijd geen zorgen over te maken dat iemand anders de bal te pakken krijgt."

Tips van Larry

"Eigenlijk is verdedigen heel eenvoudig. Het gaat erom dat je je lichaam tussen je tegenstander en de basket houdt. Eenvoudiger kan het niet. Maar geestelijk is verdedigen moeilijk. Je moet je geestelijke taaheid gebruiken om je lichaam voortdurend over het veld te sturen zodat het 'nee' tegen je tegenstander zegt.

Ik ga af op jump shooters. ik ga op ze af totdat onze shirts tegen elkaar wrijven. Ik maak gebruik van een brede houding zodat wanneer de schieter besluit het schot maar te vergeten en om me heen te gaan, hij er hard voor zal moeten werken. Met Michael is het anders. Hij is zo snel dat ik hem meestal aanval om zijn drive te saboteren. Als ik zie dat hij zich klaarmaakt ga ik op hem af. Het is gevaarlijk om een bal van Michael te stelen. Als je het probeert en hem mist, is hij je meteen voorbij, en in de lucht voor een slam.

Het blokkeren van een schot is een spectaculaire manier van verdedigen. Dat is het meest glorieuze moment voor een verdediger. Voor de shooter is het het slechtste moment. Elke keer wanneer je de kans krijgt om een schot te blokkeren zonder een obstructie te veroorzaken, moet je dat zeker doen.

Als ik zie dat een speler graag vanuit bepaalde plaatsen in het veld schiet, probeer ik hem op die plaats voor te zijn. Ik hou hem uit zijn schietposities. Als Michael de voorkeur lijkt te geven aan een bepaalde plaats zal ik er aanwezig zijn.

CREDITS

Adaptatie door Donald Han

Grafische voorstelling door Mike Sullivan

Muzikaal arrangement door Mark Van Hecke

Geproduceerd door Alex DeMeo