SNSP-NB-NOE

OFFICIAL LICENSED NBA PRODUCT®

NBA® ALL-STAR CHALLENGE™



INSTRUCTION MANUAL • SPIELANLEITUNG
MODE D'EMPLOI • HANDLEIDING

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

ljn LTD.®

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

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

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

WAARSCHUWING: LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTEN-INFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO® -SYSTEEM, DE SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

All NBA and Team Insignias depicted are the properties of the respective NBA Teams and NBA Properties, Inc. and may not be reproduced without written consent of NBA Properties, Inc. All-Star Challenge™ and LJN® are trademarks of LJN, Ltd. © 1992 LJN, Ltd. All rights reserved.

LICENSED BY

Nintendo®

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

Original Nintendo Seal of Quality™

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

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.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D' EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.



LOADING

1. Make sure the power switch is OFF. 2. Insert the NBA® ALL STAR CHALLENGE™ Game Pak as described in your SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ manual. 3. Turn the power switch ON.

TAKE IT TO THE HOOP...

Are you ready to play with the best of the NBA? Think you can outshoot Bird? Out rebound Robinson? Out juke Jordan? Here's your chance. Pick from the premier players in the NBA. All the current greats are here. Drexler, Malone, Ewing, Mullin, Thomas...one representative from each NBA team. It's truly the best of the best...and you can either control them or challenge them. The choice is yours. You've got the greatest basketball talent in the world at your fingertips. Go for it!

Super NES NBA All-Star Challenge gives you the option of playing five different games:

- **One-on-One**
- **Free Throw Competition**
- **3 Point Shootout**
- **H.O.R.S.E.**
- **One-on-One Tournament**



NOTE: Whether you play against the computer or against an opponent, the game play is very similar. Because of this, all descriptions and directions in this instruction manual, unless otherwise noted, will be for the One Player version. Any specific differences will be covered under "Two Player Game".

ONE-ON-ONE

This is a very intense, fast paced "in your face" challenge. It is played on a half court with fouls, but no free throws. Just like you would play at the playground, but this time you've got a couple of thousand people watching you. Don't worry about them...as long as you make your shots and keep the contest close, they won't get ugly. Drive to the rim or look for that clear outside shot. Mix up the play and don't ever give up. In this game a lot has to do with how the ball bounces. Stay alert and keep moving and it just might bounce in your favor.

FREE-THROWS

Let's see if you have got "the touch". It looks like one of the easiest shots in basketball, but the free throw has always been able to make the world's biggest pros look like nothing but second class amateurs. It's just you, the ball and the basket. What could be so tough?

SAFETY FIRST...

- This is a high precision game with complex electronic circuitry. It should not be stored or used in places that are very hot or cold. Never hit or drop it. Never attempt to open it or take it apart.
- Don't touch the connectors or get them wet or dirty; this will damage the game circuitry. Keep them clean by storing the Game Pak in its protective case.
- Don't clean with paraffin, paint thinner, alcohol or similar solvents.
- If you play for long periods of time, take a 10 to 15 minute break every hour or so.

3 POINT SHOOTOUT

The "long range bombs"; the ultimate "outside shot". Practice as much as you like, but some players never quite seem to get the "hang" of this shot. Not only is it perhaps the most demanding shot in the game, but it is also the one that requires the most luck. Getting the ball in the neighborhood of the rim is only half the battle. A little luck usually helps you catch nothing but net...SWISH.

HORSE

The old classic school yard game. Same rules as always. Just take the ball and put it through the hoop. Then hand it over to your opponent (with a little smile on your face, of course) and see if he or she can match it. You pick up one letter for each point you lose. Be the first to miss a total of five shots and you're the big loser. You could demand to play "Elephant" or perhaps "Rhinoceros", but that probably wouldn't help. If you're good, you're good. The length of the word won't really help you...it could just make the suffering last longer.

ONE-ON-ONE TOURNAMENT

This is the big one. Set up the draw the way you want it. Create all of those "classic match-ups" that you thought would never happen, but always hoped would. Bird vs. Malone, Ewing vs. Robinson, Jordan vs. anybody. It's single elimination time! Lose just once and you get to pack your bags and go home...better luck next time. (If there is a next time.)

SELECT GAME



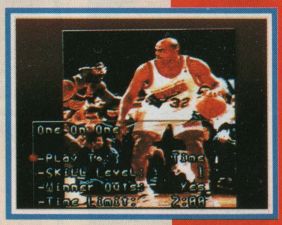
- USE the UP or DOWN ARROWS on the CONTROL PAD to select one of the five modes of play.
- Press SELECT or START when you are ready to make your choice.

When selection is complete, you will automatically move to the GAME SCREEN for the specific game you choose. Each of these GAME SCREENS contain options pertaining to the way you would like to play:



ONE-ON-ONE

ONE-ON-ONE / OPTIONS

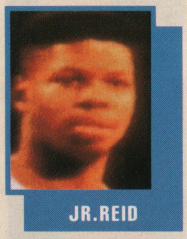


Play to: You get the option to choose between playing to a certain number of points or playing for a specific amount of time. Use the LEFT or RIGHT ARROW to choose between "Time" or "Points". After you make your choice, you will see that "Time" asks you to choose the "Time Limit". Press DOWN on the CONTROLLER until you get to "Time Limit" and then press LEFT or RIGHT to choose between 2:00, 5:00, 8:00 or 12:00.

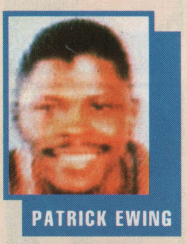
Press the UP or DOWN ARROW to go to "Skill" Level: Here you also have three choices. Use the LEFT and RIGHT ARROWS to scroll between 1 (EASY), 2 (MEDIUM) or 3 (HARD).

Press the DOWN ARROW to go to "Winners Out":Use the LEFT and RIGHT ARROWS to move between "Yes" and "No". This allows you to choose whether the player who made the basket will take the ball out or if the other player will. "Yes" means the player who made the basket will keep possession. "No" means the other player will gain possession.

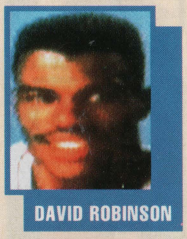
When you have made all your selections, press the SELECT or START BUTTON to go to the "Select Players" screen.



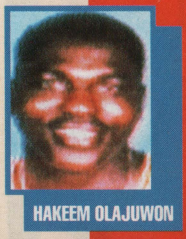
JR.REID



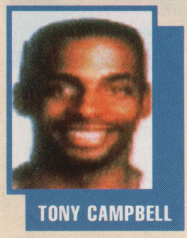
PATRICK EWING



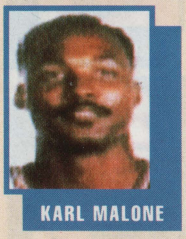
DAVID ROBINSON



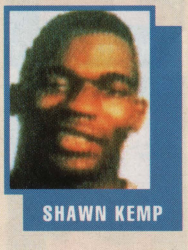
HAKEEM OLAJUWON



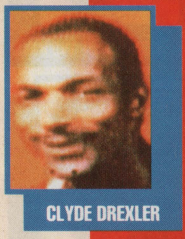
TONY CAMPBELL



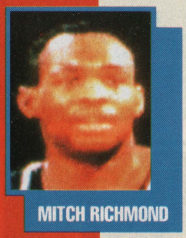
KARL MALONE

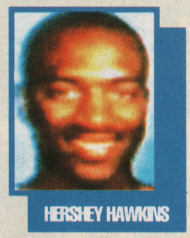


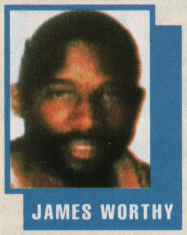
SHAWN KEMP

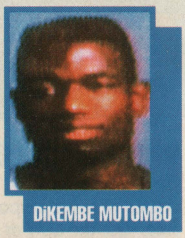


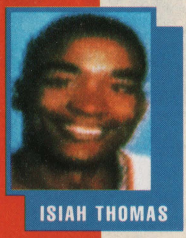
CLYDE DREXLER

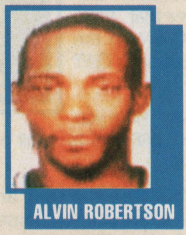

MITCH RICHMOND

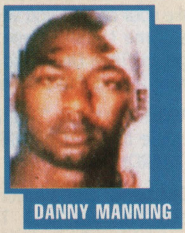

HERSHEY HAWKINS

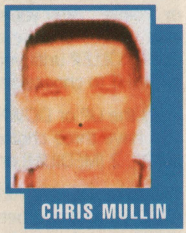

JAMES WORTHY

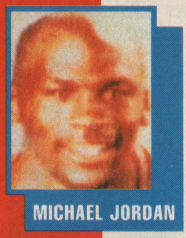

DIKEMBE MUTOMBO

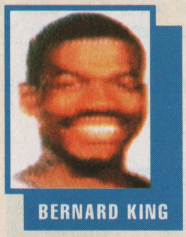

ISIAH THOMAS

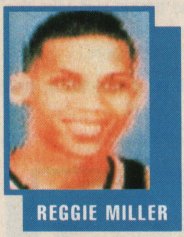

ALVIN ROBERTSON

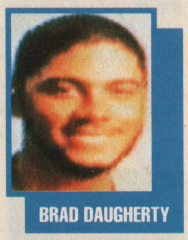

DANNY MANNING

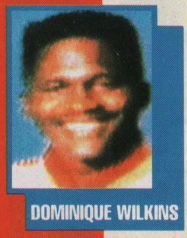

CHRIS MULLIN

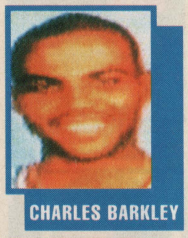

MICHAEL JORDAN

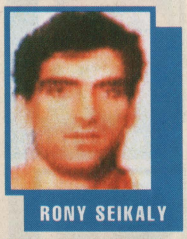

BERNARD KING

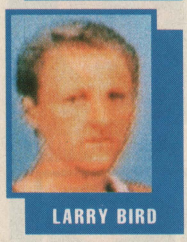

REGGIE MILLER

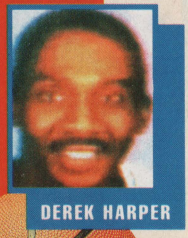

BRAD DAUGHERTY

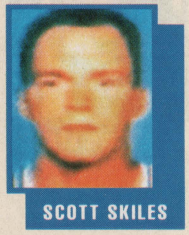

DOMINIQUE WILKINS

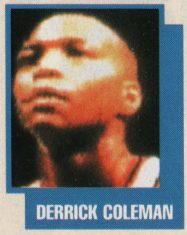

CHARLES BARKLEY


RONY SEIKALY


LARRY BIRD


DEREK HARPER


SCOTT SKILES


DERRICK COLEMAN



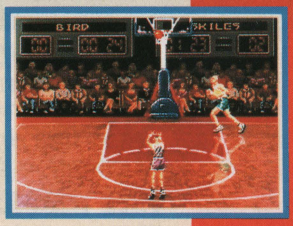
SELECT PLAYERS

There is a player in the game from every NBA team. Each player's photo, his team's name and logo and a selection of yearly statistics are shown. You will need to not only choose a player for yourself, but one for the computer as well.

Press START to call up the list of all the NBA teams. This list is broken down according to divisions. Use the UP and DOWN ARROW to scroll through the 27 team names. When you have made your team selection, press SELECT or START to show the PLAYER PROFILE SCREEN. After you review this screen, pressing SELECT will allow you to return to the Team List. You then have to choose your opponent. To do this, press SELECT or START to call up the team list once again. Choose just as you did last time. After you see the screen announcing the match up, press START to begin the game.

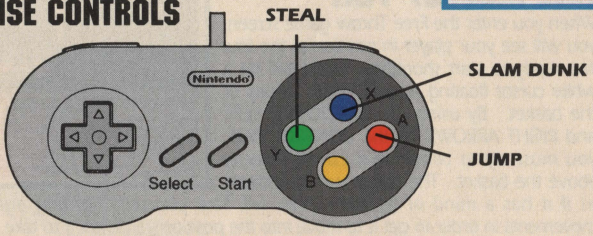
ONE-ON-ONE / PLAY

NOTE: Players are selected in the same way for all five games.



When you enter into a One-on-One game, you will see the half-court view of the screen with the #1 player in possession of the ball, with his back to you. The #2 player (or the computer player) will be facing the #1 player, ready to defend against him. Press START to activate the clock and begin the game.

OFFENSE CONTROLS



Use the UP, DOWN, LEFT or RIGHT ARROWS on the CONTROL PAD to move your player around the court. Press the A BUTTON to jump.

Press the A BUTTON again (WHILE STILL IN THE AIR) to shoot. If your player lands back down on the court without getting off a shot, you will be called for traveling.

To slam dunk, press the X BUTTON to jump and then press the X BUTTON again, to shoot(while still in the air). Slam dunks may be executed at different distances from the basket according to each individual player's ability. **NOTE: The higher you are in your jump when you release the ball...the farther your shot will go.**

DEFENSE CONTROLS

Use the UP, DOWN, LEFT, or RIGHT ARROWS on the CONTROL PAD to move your player around the court.

Press the A BUTTON to jump and block an opponent's shot

Press the Y BUTTON to grab and steal the ball from your opponent

VIOLATIONS

The following violations will be called during the course of a normal game:
▪Charging ▪Blocking ▪Traveling ▪Didn't Clear The Ball ▪Shot Clock Violation
You can be called for a violation and be forced to give up possession of the ball just like in a real game. Be aggressive, but don't overdo it. You might not see him on the screen, but the referee is watching closely.

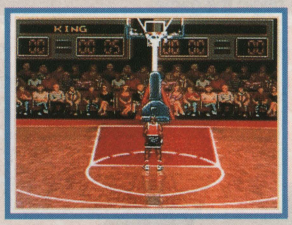
FREE THROWS

FREE THROWS/OPTIONS

Press the LEFT or RIGHT ARROWS on the CONTROL PAD to select between 5, 10, 20, or 30 free throw attempts.

Press the START BUTTON to access the Player Selection screens. SELECT PLAYERS the same way you did in the One-on-One game.

FREE THROWS/ PLAY



When you enter the Free Throw game screen, you will see your player in position at the foul line ready to start shooting. There will be a white cursor floating around in the vicinity of the basket. By using the UP, DOWN, LEFT and RIGHT ARROWS on the CONTROL PAD, you must try to center that cursor directly above the basket. The cursor will be moving as if it has a mind of its own. You will find yourself "fighting against" its movements in order to get it to move into the position you want it to take.

Press the A BUTTON to shoot when you are ready.

3 POINT SHOOTOUT



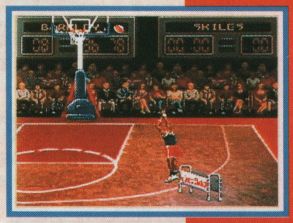
3 POINT SHOOTOUT/OPTIONS

Press the LEFT and RIGHT ARROWS on the CONTROL PAD to choose between "Contest" and "Warm-up".

Warm-up - you will have five shoots from five different locations around the 3 point rim. There is no time limit and no opponent. Each brown ball is worth 1 point and each red, white and blue ball is worth 2 points. Contest - you will have five shoots from five different locations around the 3 point rim. There is a 1 minute time limit after which your opponent will have a chance to shoot. Each brown ball is worth 1 point and each red, white and blue ball is worth 2 points.

Press the START BUTTON to access the Team List and the Player Selection screens. Select players just as you did in One-on-One. Remember, if you chose "Contest", you will have to select a player for yourself and the computer as well.

3 POINT SHOOTOUT / PLAY



Press the A BUTTON to jump, press "A" again to shoot.

Your scoreboard will keep track of how many baskets you have made and how much time you have left. Don't take too much time or you won't be able to get all 25 shots off. But on the other hand, don't rush through it too quickly either. You've got to concentrate and establish a "rhythm". Get the "feel".

HORSE

HORSE OPTIONS

There are no real options in the game of HORSE. All you do is take a shot from anywhere on the court. If you make it, then your opponent has to make the exact same shot. If he/she misses the shot, they get an "H". If you miss your shot, there are no letters given out, but instead, your opponent gets to take a shot. If they make it, then you are forced to make the exact same shot or you will be given a letter. The first person to spell HORSE loses. **NOTE: If a shot has been made, the next player will be able to determine where they must shoot from by looking at the "X" marked on the floor.** This is a two player contest. Choose your players the same as in One-on-One.



HORSE / PLAY

Use the UP, DOWN, LEFT and RIGHT ARROWS on the CONTROL PAD to move around the court and determine where you will take your shot from. Press the A BUTTON to jump and then the A BUTTON again to shoot. The opponent now uses the same buttons to move around the court. An "X" shows the exact spot the lead player has shot from. The opponent must shoot from this spot. If he/she misses, an "H" or other letter is put on the scoreboard under his/her player's name. If your opponent makes the shot, then play continues with you selecting another shot to take.

ONE-ON-ONE TOURNAMENT

NOTE: This tournament can only be played in the 1 player mode. 2 players can not compete against each other in this tournament.

TOURNAMENT / OPTIONS

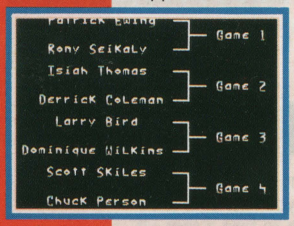
You are offered the same options as you are for regular One-on-One play.

Play to:
Skill level:
Winner outs:
Time Limit or Points:

Please refer back to the One-on-One section of this manual to review how to set these options.

TOURNAMENT PLAYER SELECTION

You select your players just as you had done in the regular One-on-One game. The only difference this time is that you are now asked to select 4 players and 4 opponents. After you complete your player selections Press START to see the "Draw Screen". This is the screen that shows you the lineup for the tournament. You will notice that your 4 players have been paired against the 4 opponent players...in order of their selection. The order of play has been designated and can be seen on the right hand side of the screen. Press START to see the Introduction Screen for the first game. Press START again to see the players in position on the court, ready for action. Press START one last time to begin the contest.



TOURNAMENT / PLAY

In the first round of the draw, you will play 4 games. The winners of each game will be announced. After the first round of the tournament is complete, you will move into the second round.

You will now see the 4 remaining players paired against each other on the Draw Screen.

The second round of the tournament is very similar to the first round with the one exception that there are now only 2 games played. The winners of each of these two games will be announced and then you will see the Draw Screen for the final round. The championship round.

You will now play 1 game for the championship. NOTE: The entire Single Elimination Tournament will be 7 games long. You can play a few tournaments and have the winners of those tournaments compete against each other in a Grand Tournament to determine the Ultimate NBA All-Star Challenge Champion.

TWO PLAYER VERSION GAMES

Playing against another person instead of the computer is the same for most of the games, except for the following few exceptions:

FREE THROWS AND HORSE

You and your opponent will alternate shots in this version. Only one of you will have possession of the ball at a time, but the ball will automatically be passed to the other player after each shot.

PLAYER ARTIFICIAL INTELLIGENCE

NBA All-Star Challenge allows you the opportunity to play as some of the biggest and best stars in the game of basketball today. The statistics are actual NBA stats and the players "Artificial Intelligence" has been tuned so that their stats effect their performance. If you have a player with a high 3 point percentage, then he is going to make more 3 point shots (on an average) than someone with a low 3 point percentage. The points per game (PPG) and the Free Throw percentages will effect the over-all scoring ability of the players, but on a more general level. Keep in mind though, that this "Artificial Intelligence" relates to the NBA players when they are being controlled by the computer. As soon as a game player takes over controls, the NBA players perform as well as the game player allows them to. Take off your warm up suit. The action is about to start...and it will get pretty "hot and heavy" real soon. Whenever you get this kind of a grouping of Superstars and have them compete against each other, there's no telling what the result will be. The only thing you can be sure of is that the action will be some of the best you have ever seen...or ever will see. Take the NBA All-Star Challenge. Carve out a place for yourself alongside your heroes of the hoop.

REMATCH

To have a rematch in One-On-One, Three Point Throw and H.O.R.S.E., select Rematch and press the LEFT or RIGHT CONTROL PAD ARROW to select YES. Then press SELECT or START to begin a new match.

90-DAY LIMITED WARRANTY
Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS

ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD. ("ACCLAIM") warrants to the original consumer purchaser that the Super Nintendo Game Pak ("Pak") shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this 90-day limited warranty period, ACCLAIM will repair or replace the defective Pak, at its option, free of charge.

To receive this warranty service, return the Pak postage prepaid, insured, and with proof of the date of purchase to:

ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD., Moreau House, 112-120 Brompton Rd., Knightsbridge, London SW3 1JJ, England

Paks returned without proof of the date of purchase or after the 90-day limited warranty period will, at the option of ACCLAIM, be repaired at the service charge then in effect for out-of-warranty repair. Call (0962) 877788 for the amount of this charge. (Repair done after acceptance of the quotation.) Payments must be paid by cheque or money order, payable to ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.

This warranty shall not apply if the Pak has been damaged by negligence, accident, abuse or modification subsequent to purchase. This warranty does not interfere with your statuary rights. For all information on this Game Pak or other SNES Game Paks, Call the Nintendo "Hotline" at (0962) 877788.



LADEN

1. Versichere Dich das das Super Nintendo Entertainment System ausgeschaltet ist. 2. Lege das NBA All Star Challenge Spiel, wie in der Gebrauchsanweisung für das Super Nintendo Entertainment System beschrieben, ein. 3. Schalte das Super Nintendo Entertainment System ein.

DER ABSOLUTE BASKETTBALLSPAß

Bist Du bereit, um mit den Besten der NBA zu spielen? Meinst Du, Du könntest Bird oder Robinson austricksen? Höher springen als Jourdan? Die Chance sollst Du bekommen... Wähle aus den besten Spielern der NBA aus. Die Größten sind dabei. Drexler, Malone, Ewing, Mullin, Thomas...ein Repräsentant aus jedem NBA Team. Es sind die Besten der Besten...und Du hast die Möglichkeit mit jedem oder gegen jeden zu spielen. Du hast die Auswahl. Die besten Baskettballtalente sind unter Deiner Kontrolle. Auf geht's...



Mit Super Nintendo NBA All-Star Challenge hast Du die Möglichkeit fünf verschiedene Spiele zu spielen.

- **Einer-gegen-Einen**
- **Freiwurf Wettbewerb**
- **3 Punktewerfen**
- **H.O.R.S.E.**
- **Einer-gegen-Einen Turnier**

Bemerkung: Egal ob Du gegen den Computer oder gegen einen anderen Spieler spielst, die Spielweisen ähneln sich. Aus diesem Grund, sind die Anweisungen in dieser Spielanleitung, außer wenn es anders angegeben wurde, für die 1-Spielerversion. Abweichende Besonderheiten findest Du unter "2-Spielerspiel".

EINER-GEGEN-EINEN

Ein sehr intensives, sehr schnelles Spiel. Es wird auf nur einer Hälfte des Spielfeldes gespielt, mit Fouls aber ohne Freiwürfe. Als ob Du auf dem Hinterhof spielst, aber diesmal sehen Tausende von Leuten dabei zu. Mache Dir keine Sorgen über sie...solange Du ihnen ein gutes Spiel lieferst, werden sie nicht sauer. Laufe an den Spielfeldrand, für einen guten sauberen Wurf. In diesem Spiel kommt es darauf an, wie gut der Ball springt. Also sei auf der Hut und vielleicht springt der Ball so wie Du möchtest.

WICHTIGE HINWEISE

• Dieses Videospiel wurde aus höchstempfindlichen elektronischen Bauteilen gefertigt. Eine sorgsame und pflegliche Behandlung wird daher dringend empfohlen. • Das Spiel darf keinen extremen Temperaturschwankungen ausgesetzt werden. Vermeide schwere Stöße und nimm das Spiel keinesfalls auseinander. • Die Kontakte dürfen nicht berührt, verschmutzt oder naßgemacht werden. • Nicht reinigen. Bei Einlegen des Spiels in/aus dem Super Nintendo Entertainment System, ist dies immer auszuschalten.

FREIWÜRFE

Mal sehen ob Du das gewisse Etwas besitzt. Es sieht ziemlich einfach aus, aber gerade Freiwürfe haben die Profis wie Tölpel aus der zweiten Liga aussehen lassen. Es gibt nur Dich und den Korb. Was kann daran so schwer sein?

3-PUNKTEWURF

Bomben-mit-großer-Reichweite, der ultimative-Wurf. Übe solange Du möchtest, aber einige Spieler finden den Dreh niemals heraus. Es ist nicht nur der beliebteste Wurf in einem Spiel, es ist auch der, der am meisten Glück erfordert. Mit dem Ball an den Spielfeldrand zu gelangen, ist nur die halbe Miete. Zielen und mit ein bißchen Glück...

HORSE

Der Klassiker, wie auf dem Spielfeld in der Schule. Nimm den Ball einfach und wirf ihn in den Korb. Dann gib ihn einfach Deinem Gegner (natürlich mit einem kleinen Lächeln auf dem Gesicht) und warte ab, ob er genauso gut wie Du spielt. Bei jeden Wurf der Dir daneben geht, mußt Du einen Buchstaben aufnehmen. Der Erste, der fünfmal daneben wirft und das Wort HORSE (PFERD) vervollständigt hat, hat verloren. Du kannst natürlich auch mit den Worten "Känguruh" oder "Gumbogürteltier" spielen, aber das wird Dir auch nicht helfen. Wenn Du gut bist, dann bist Du gut. Die Länge eines Wortes ist unwesentlich, es verlängert höchstens Dein Leiden.

EINER-GEGEN-EINEN TURNIER

Das ist eine wirklich große Sache. Du hast die Möglichkeit, das Spiel so zu gestalten, wie Du es möchtest. Spielzüge durchführen, von denen Du immer geträumt hast. Bird gegen Malone, Ewing gegen Robinson, Jordan gegen jeden Deiner Wahl. Es geht um die Wurst. Solltest Du einmal verlieren, kannst Du Deine Sachen packen und nach Hause gehen. Viel Glück für das nächste Mal...wenn es ein nächstes Mal gibt.

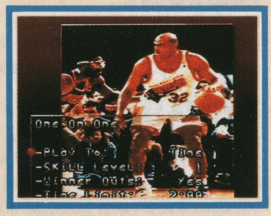
SPIELAUSWAHL

- Drücke auf dem STEUERKREUZ nach OBEN oder UNTEN, um die Spielart auszuwählen, die Du spielen möchtest.
- Drücke die TASTE START oder die TASTE SELECT, nachdem Du Deine Wahl getroffen hast.

Sobald die Auswahl beendet ist, erscheint automatisch die SPIELGRAFIK des gewählten Spiels. Jede dieser SPIELGRAFIKEN enthält spezielle Spieloptionen. Du hast die folgenden Möglichkeiten:

EINER-GEGEN-EINEN

EINER-GEGEN-EINEN / OPTIONEN

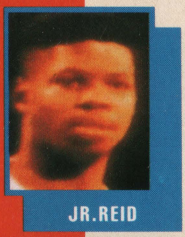


Du kannst um Punkte (Points) oder gegen die Zeit (Time) spielen. Wähle mit dem STEUERKREUZ zwischen "TIME" oder "POINTS" aus. Solltest Du "TIME" gewählt haben, mußt Du das Zeitlimit (TIME LIMIT) festlegen. Drücke nach UNTEN auf dem STEUERKREUZ bis der Cursor auf "TIME LIMIT" steht und wähle dann zwischen 2:00, 5:00, 8:00 oder 12:00 Minuten aus.

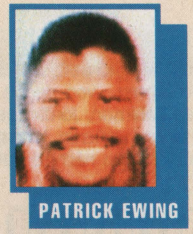
Wähle nun mit Hilfe des STEUERKREUZES den Schwierigkeitsgrad (Skill) aus. Du hast drei Möglichkeiten: 1 (EASY - LEICHT), 2 (MEDIUM - MITTEL), oder 3 (HARD - SCHWIERIG).

Gehe dann mit dem Cursor auf das Feld "WINNERS OUT": Drücke LINKS oder RECHTS auf dem STEUERKREUZ, um zwischen "YES" (JA) oder "NO" (NEIN) zu wählen. Wenn Du "YES" wählst heißt das, daß der Spieler, der einen Korb wirft, danach den Ball behält. "NO" bedeutet, daß der gegnerische Spieler den Ball behält.

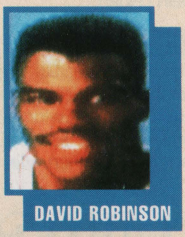
Wenn Du die gesamte Auswahl getroffen hast, drücke die TASTE SELECT oder die TASTE START, um zur Spielerauswahlgrafik zu gelangen.



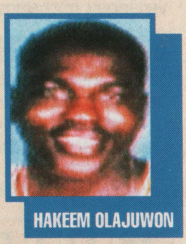
JR.REID



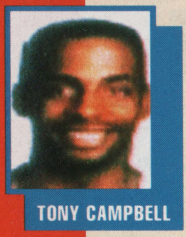
PATRICK EWING



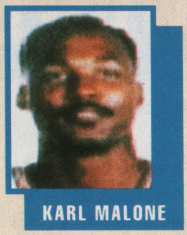
DAVID ROBINSON



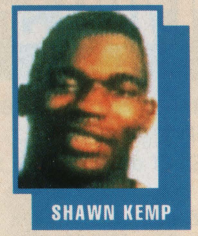
HAKEEM OLAJUWON



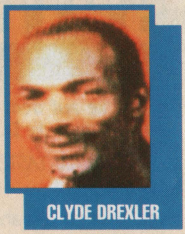
TONY CAMPBELL



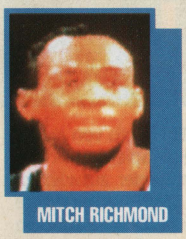
KARL MALONE

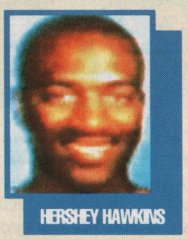


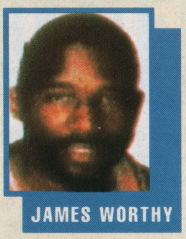
SHAWN KEMP

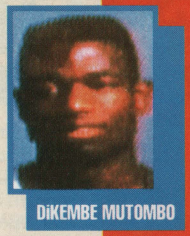


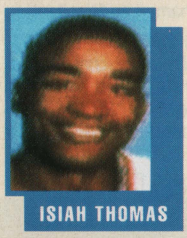
CLYDE DREXLER

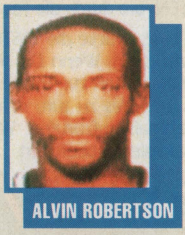

MITCH RICHMOND

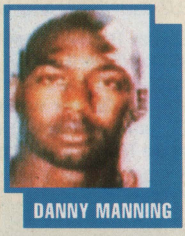

HERSHEY HAWKINS

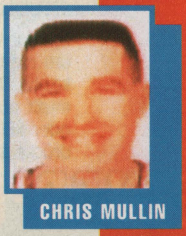

JAMES WORTHY

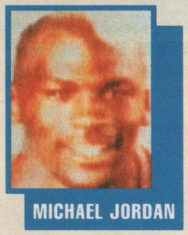

DIKEMBE MUTOMBO

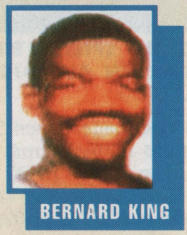

ISIAH THOMAS

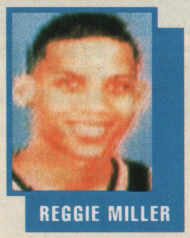

ALVIN ROBERTSON

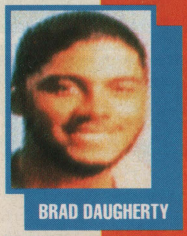

DANNY MANNING

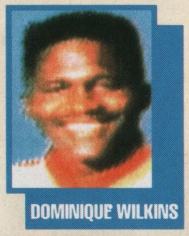

CHRIS MULLIN

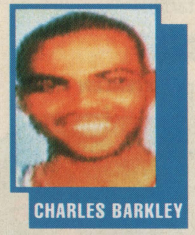

MICHAEL JORDAN

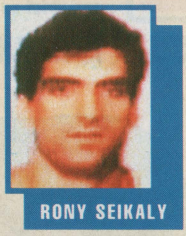

BERNARD KING

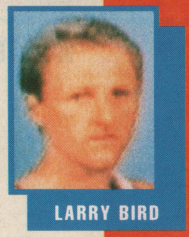

REGGIE MILLER

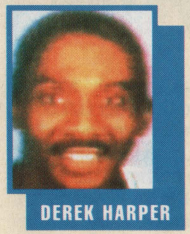

BRAD DAUGHERTY

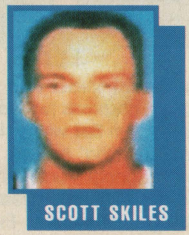

DOMINIQUE WILKINS

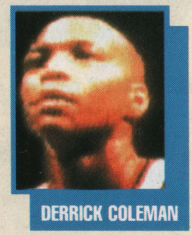

CHARLES BARKLEY


RONY SEIKALY


LARRY BIRD


DEREK HARPER


SCOTT SKILES


DERRICK COLEMAN

SPIELERAUSWAHL

In diesem Spiel gibt es einen Spieler aus jedem NBA Team. Ein Photo von jedem Spieler, der Name seines Teams und deren Logo, sowie eine Spielstatistik des letzten Jahres wird Dir gezeigt. Du mußt nicht nur Deinen Spieler auswählen, sondern auch den Spieler des Computers. Drücke die TASTE START, um eine Liste aller NBA Spieler aufzurufen. Die Liste ist nach Teams geordnet. Drücke auf dem STEUERKREUZ nach OBEN oder UNTEN, um durch die Teamnamen zu "scrollen".

Nachdem Du das Team ausgewählt hast, drücke die TASTEN START oder SELECT, um die SPIELERAUSWAHLGRAFIK aufzurufen. Wenn Du sie Dir angeschaut hast, kannst Du mit SELECT das Menü verlassen, um zur Teamliste zurückzukehren. Du mußt nun Deinen Gegner wählen. Um dies zu tun, drücke die TASTEN START oder SELECT, um die Teamliste nochmals aufzurufen. Wähle den Gegner und drücke dann die TASTE START, um das Spiel zu beginnen.

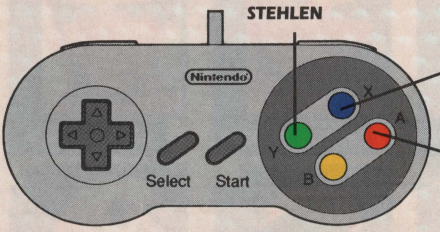
EINER-GEGEN-EINEN / SPIEL



BEMERKUNG: DIE SPIELER WERDEN BEI ALLEN FÜNF SPIELARTEN AUF DIE GLEICHE WEISE AUSGEWÄHLT.

Wenn Du das Einer-gegen-Einen Spiel beginnst, siehst Du das Spielfeld halbiert und den Spieler # 1 in Ballbesitz, mit dem Rücken zu Dir stehend. Der Spieler # 2 (oder der Computerspieler) steht dem Spieler # 1 gegenüber. Drücke die TASTE START, um die Uhr und das Spiel zu starten.

KONTROLLEN BEIM ANGRIFF



Mit dem STEUERKREUZ bewegst Du Deinen Spieler über das Spielfeld. Mit der TASTE A springst Du. Drücke die TASTE A nochmals (während Du in der Luft bist), um zu werfen. Solltest Du allerdings mit dem Ball wieder landen ohne geworfen zu haben, gibt es Strafpunkte wegen "Traveling" (reisen). Um einen Slam Dunk auszuführen, drücke die TASTE X, um zu springen und dann nochmals die TASTE X, um zu werfen (während Du in der Luft bist. Slam Dunks können von verschiedenen Reichweiten aus durchgeführt werden. Es kommt dabei auf die individuellen Fähigkeiten des jeweiligen Spielers an. **Bemerkung: Je höher Du beim Slam Dunk springst, desto weiter geht Dein Wurf.**

KONTROLLEN BEI DER VERTEIDIGUNG

Mit dem STEUERKREUZ bewegst Du Deinen Spieler über das Spielfeld. Drücke die TASTE A, um zu springen und einen Schuß Deines Gegners abzublocken.

Drücke die TASTE Y, um Deinem Gegner den Ball zu stehlen.

VERLETZEN DER SPIELREGELN

Folgende "Fouls" dürfen nicht begangen werden:

- Charging (Angreiferfoul)
- Blocking
- Traveling (Reisen)
- Didn't Clear The Ball (Ball wieder ins Spiel bringen)
- Shot Clock Violations (24 Sekunden im Ballbesitz)

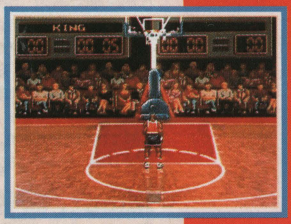
Solltest Du dennoch eines dieser Fouls begehen, kann Dir als Strafe der Ball entzogen werden. Sei aggressiv, aber übertreibe es nicht. Du siehst ihn vielleicht nicht auf dem Bildschirm, aber der Schiedsrichter behält Dich genau im Auge.

FREIWÜRFE

FREIWÜRFE / OPTIONEN

Wähle mit dem STEUERKREUZ zwischen 5, 10, 20, oder 30 Freiwurfversuchen. Drücke die TASTE START, um die SPIELERAUSWAHLGRAFIK aufzurufen. Wähle die Spieler genauso aus, wie beim Einer-gegen-Einen Spiel.

FREIWÜRFE / SPIEL



Wenn die Freiwurfgrafik erscheint, siehst Du als erstes Deinen Spieler an der "Foullinie". Ein Cursor schwebt in der Nähe des Korbes herum. Mit dem STEUERKREUZ mußt Du den Cursor direkt über den Korb dirigieren. Der Cursor bewegt sich allerdings von allein. Um ihn zu kontrollieren, mußt Du Dich ganz schön anstrengen.

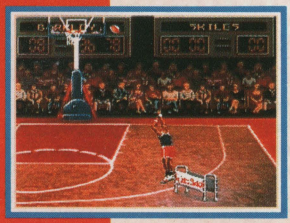
Mit der TASTE A kannst Du den Wurf auslösen.

3 PUNKTEWERFEN

3 PUNKTEWERFEN / OPTIONEN

Benutze das Steuerkreuz, um zwischen "Contest" (Wettbewerb) und "Warm Up" (Aufwärmen) zu wählen. Beim "Warm Up" gibt es fünf verschiedene Positionen an der 3 Punktelinie, aus denen Du fünf Würfe abgeben kannst. Es gibt kein

Zeitlimit und keinen Gegner. Jeder braune Ball bringt 1 Punkt, jeder rote, weiße oder blaue Ball bringt 2 Punkte. Beim "Contest" gibt es fünf verschiedene Positionen an der 3 Punktelinie, aus denen Du fünf Würfe abgeben kannst. Nach einem Limit von 1 Minute, hat Dein Gegner die Chance für einen Wurf. Jeder braune Ball bringt 1 Punkt, jeder rote, weiße oder blaue Ball bringt 2 Punkte. Drücke die TASTE START, um die SPIELERAUSWAHLGRAFIK aufzurufen. Wähle den Spieler genauso aus, wie beim Einer-gegen-Einen Spiel. Denke daran, daß Du beim "Contest" auch einen Spieler für den Computer auswählen mußt.



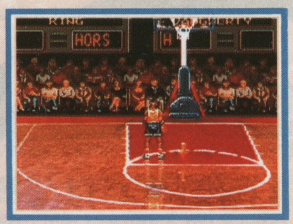
3 PUNKTEWERFEN / SPIEL

Drücke die TASTE A, um zu springen und nochmals, um zu werfen. Die Punkteanzeige verrät Dir, wieviel Körbe Du schon geworfen hast und wieviel Zeit Du noch hast. Lasse nicht zu viel Zeit verstreichen, denn Du hast 25 Würfe zu machen. Auf der anderen Seite, lasse keine Hektik aufkommen, sonst wirfst Du daneben. Du mußt den gewissen "Rhythmus" finden. Get the feeling!

HORSE

Eigentlich gibt es keine speziellen Regeln beim HORSE. Du kannst von jeder Stelle des Spielfeldes werfen. Wenn Du triffst, ist dein Gegner dran. Wenn Dein Gegner daneben wirft, bekommt er ein "H". Wenn Du daneben wirfst, bekommst Du zwar keinen Buchstaben, aber Dein Gegner erhält den Wurf. Wenn er dann trifft, bekommst Du einen Buchstaben. Wer zuerst das Wort "Horse" buchstabiert hat, verliert das Spiel. **BEMERKUNG: Nachdem ein Wurf gemacht wurde, darf der nächste Spieler festlegen, von wo aus er seinen Wurf machen möchte. Die dafür bestimmten Stellen sind mit einem "X" gekennzeichnet.** HORSE ist für zwei Spieler. Wähle die Spieler genauso aus, wie beim Einer-gegen-Einen Spiel.

HORSE / SPIEL



Mit dem STEUERKREUZ bewegst Du Deinen Spieler über das Spielfeld und legst fest, von wo aus Du werfen möchtest.

Drücke die TASTE A, um zu springen und noch einmal die TASTE A, um zu schießen.

Ein "X" markiert den Punkt, von dem aus der Spieler werfen muß. Der Gegner muß auch von diesem Punkt aus werfen. Wenn der Gegner daneben wirft, erhält er ein "H" oder einen anderen Buchstaben in seiner Anzeige unter dem Namen seines Spielers.

EINER-GEGEN-EINEN TURNIER

Bemerkung: Das Turnier kann nur im 1-Spielermodus gespielt werden. 2 Spieler können nicht gegeneinander spielen.

TURNIER/OPTIONEN

Dir stehen die gleichen Optionen wie beim Einer-gegen-Einen Spiel zur Auswahl:

Play To:
Skill:
Winner Outs:
Time Limit oder Points

(siehe Seite 6. Einer-gegen-Einen/Optionen)

DIE AUSWAHL DER SPIELER BEIM TURNIER

Du wählst die Spieler wie beim Einer-gegen-Einen Spiel aus. Der einzige Unterschied besteht darin, daß Du diesmal 4 Spieler und 4 Gegner auswählen mußt.



Nachdem Du Deine Wahl getroffen hast, drücke die TASTE START, um die sogenannte "Draw Grafik" aufzurufen. Diese Grafik zeigt Dir die Aufstellung der Spieler für das Turnier. Die Spielordnung wurde festgelegt und ist auf der rechten Bildschirmhälfte zu sehen.

Drücke die TASTE START, um die Einleitungsgrafik für das erste Spiel aufzurufen.

Drücke die TASTE START noch einmal und Du siehst die Spieler auf dem Spielfeld in Position für das Turnier.

Drücke die TASTE START ein letztes Mal, um das Spiel zu beginnen.

TURNIER/SPIEL

In der ersten Runde des Turniers, spielst Du 4 Spiele. Der Gewinner jedes Spiels wird angesagt. Nach dem die erste Runde des Turniers beendet ist, geht es weiter in die zweite Runde.

Du siehst nun, wie die übriggebliebenen 4 Spieler sich in der "Draw Grafik" neu gegenübergestellt werden.

Die zweite Runde ähnelt der ersten Runde sehr. Der einzige Unterschied besteht darin, daß diesmal nur 2 Spiele gespielt werden. Der Gewinner jedes dieser 2 Spiele, wird angesagt und in der "Draw Grafik" für die letzte Runde, die Meisterschaftsrunde, angezeigt.

Du spielst nun 1 Spiel um den Meisterschaftstitel.

BEMERKUNG: Das gesamte Turnier besteht aus 7 Spielen. Du kannst einige Turniere mitmachen und die Gewinner dieser Turniere gegeneinander in einem "Großen Turnier" antreten lassen, um den ultimativen NBA All-Star Challenge Champion zu bestimmen.

SPIELE MIT ZWEI SPIELERN

Gegen eine andere Person zu spielen, ist fast genau so, wie gegen den Computer zu spielen. Es gibt allerdings folgende Außnahmen:

FREIWÜRFE UND HORSE

Du und Dein Gegner werfen bei diesen Spielen. Nur einer von Euch hat den Ball zur Zeit. Der Ball wird dann automatisch dem anderen Spieler nach dem Wurf übergeben.

DIE "KÜNSTLICHE" INTELLIGENZ DER SPIELER

NBA All-Star Challenge gibt Dir die einmalige Möglichkeit, mit den größten und besten Baskettballstars aller Zeiten zu spielen. Die Statistiken sind original NBA Statistiken und die "künstliche" Intelligenz der Spieler ist so ausgerichtet, daß ihre persönlichen Spielstatistiken sich auch auf ihre Spielweise auswirken. Zum Beispiel macht ein Spieler mit einem hohen 3-Punktewurf Prozentsatz mehr 3-Punktewürfe, als ein Spieler mit niedrigem Prozentsatz. Die Punkte pro Spiel (PPG) und Freiwurfprozente, haben einen Einfluß auf die Fähigkeit der Spieler. Denke daran, daß die "künstliche" Intelligenz auf die Spieler wirkt, solange sie vom Computer kontrolliert werden. Sobald allerdings ein Videospieler übernimmt, spielt der Spieler nur so gut, wie es der Videospieler zuläßt. Rein in die Turnschuhe und ab gehtUs. Gleich beginnt die Action...und es wird sehr sehr heiß werden. Jedesmal wenn so ein Haufen von Superstars gegeneinander spielen, kann niemand genau sagen, wie das Resultat aussehen wird. Man kann nur sicher sein, daß es ein Menge Action geben wird. Nimm die Herausforderung des NBA All-Star Challenge an und reihe Dich ein, in Riege der Baskettball Superstars.

REMATCH

Du hast die Möglichkeit beim Einer-gegen-Einen, 3-Punktewerfen und H.O.R.S.E ein Rematch (Continue) durchzuführen. Wähle nach dem Spiel Rematch aus und "YES". Dann drücke die TASTE SELECT oder START und beginne das neue Spiel.

GEWAHRLEISTUNG

Acclaim Entertainment GmbH gewahrt fur die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitatsgarantie fur in Deutschland von Acclaim Entertainment GmbH gekkauften Produkte. Die Gewahrleistung ist nach Wahl von Acclaim auf eine Mangelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produkts beschrankt; weitergehnde Anspruche sind ausgeschloosen.

Die Gewahrleistung erlischt, wenn der Mangel auf eine unsach gemaBen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschadigungen nach dem Kauf beruht.

Vertrieb durch: Acclaim Entertainment GmbH, Möhlstr. 10, 81675 München, Deutschland

CHARGEMENT

1. Vérifiez que l'interrupteur est en position OFF.
2. Insérez la cartouche de jeu NBA® ALL STAR CHALLENGE™ comme indiqué dans le manuel de votre SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.
3. Allumez la console (ON).

MARQUEZ UN PANIER...

Etes-vous prêt à jouer avec les meilleurs de la NBA? Croyez-vous pouvoir dépasser les performances de Bird ou Jordan? Dribbler Robinson? Voici votre chance! Choisissez parmi les meilleurs joueurs de la NBA. Vous y trouverez tous les grands. Drexler, Malone, Ewing, Mullin, Thomas, Robinson... un représentant de chaque équipe de la NBA. Ce sont vraiment les meilleurs... et vous pouvez contrôler ces joueurs ou les affronter. A vous de choisir. Les meilleurs joueurs de basket du monde sont entre vos mains. Donnez-vous à fond!



NBA All-Star Challenge pour Super NES vous donne la possibilité de participer à cinq types de jeux:

- **Un contre Un**
- **Compétition de lancers francs**
- **Tirs à trois points**
- **H.O.R.S.E.**
- **Tournoi Un contre Un**

Remarque: Que vous jouiez contre l'ordinateur ou contre un autre joueur, le jeu est pratiquement identique. C'est pourquoi toutes les descriptions et instructions de ce manuel, sauf indication contraire, se réfèrent à la version "Un Joueur" (One Player). Toutes les différences spécifiques seront couvertes dans le paragraphe "Deux Joueurs" (Two Player Game).

UN CONTRE UN (ONE-ON-ONE)

C'est une épreuve très rapide, qui se joue sur la moitié du terrain. Les fautes comptent mais les lancers francs ne sont pas autorisés. C'est comme sur la cour de récré, sauf qu'il y a plusieurs milliers de spectateurs. Ne vous occupez pas d'eux... tant que vous réussissez vos tirs et que le jeu reste serré, ils resteront tranquilles. Allez jusqu'au panier ou cherchez la faille dans la défense qui vous permettra de marquer. Variez vos coups et n'abandonnez jamais. Dans ce jeu, le rebond du ballon est très important. Soyez vigilant et bougez, il rebondira peut-être en votre faveur.

SECURITE D'ABORD

- Vous êtes en possession d'un jeu de haute précision, comportant des circuits électroniques complexes. Stocker ce jeu à l'abri de la chaleur et du froid. Ne pas le heurter, ne pas le faire tomber ou le démonter.
- Eviter de toucher aux contacts électriques, les tenir à l'abri de l'humidité et de la poussière qui sont susceptibles d' endommager votre jeu.
- Ne pas nettoyer au pétrole, ni avec du diluant à peinture, de l'alcool ou autres solvants.
- Si vous jouez durant de longues périodes, faites une pause de 10 à 15 minutes, a peu près chaque heure.

TIRS A TROIS POINTS (3 POINTS SHOOTOUT)

Les tirs suprêmes à grande distance. Entraînez-vous autant que vous le désirez. Certains joueurs semblent ne jamais arriver à réussir un tel coup. C'est peut-être le tir le plus difficile du jeu, mais en plus, la chance compte également beaucoup. Si le ballon arrive à proximité de l'anneau, ce n'est qu'à demi réussi. Avec un peu de chance, il tombera dans le panier...

HORSE

Un jeu bien connu dans les écoles américaines. Emparez-vous du ballon et marquez un panier. Passez-le ensuite à votre adversaire (avec un petit sourire narquois, bien entendu) pour voir si elle ou il peut faire aussi bien. Chaque fois que vous perdez un point, vous obtenez l'une des lettres du mot Horse (cheval). Si vous êtes le premier à rater le panier cinq fois, vous perdez. Vous pourriez demander à jouer à "Eléphant" ou au "Rhinocéros" mais cela ne changerait rien. Si vous êtes bon, vous êtes bon. Un mot plus long ne vous avantagerait pas vraiment... cela ne ferait que vous faire souffrir davantage.

TOURNOI UN CONTRE UN (ONE-ON-ONE TOURNAMENT)

C'est le match décisif. Sélectionnez les joueurs que vous voulez. Créez des rencontres inédites. Bird contre Malone, Ewing contre Robinson, Jordan contre quelqu'un d'autre... Il suffit de perdre une fois pour être éliminé! Vous aurez plus de chance la prochaine fois; (s'il y a une prochaine fois!).

SELECTIONNER LE JEU

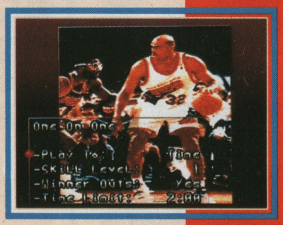


- Appuyez vers le HAUT ou le BAS sur le BOUTON-D pour sélectionner l'un des cinq modes de jeu.
- Appuyez sur SELECT ou START lorsque vous êtes prêt à faire votre choix.

Lorsque vous avez terminé vos sélections, vous passerez automatiquement à l'écran Jeu (Game), correspondant au jeu que vous avez choisi. Chacun de ces écrans contient des options vous permettant de choisir la façon dont vous voulez jouer.

UN CONTRE UN

UN CONTRE UN/OPTIONS

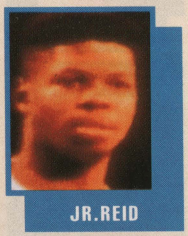


"Play to" (Modalité): vous avez la possibilité de jouer pour atteindre un certain nombre de points, ou de jouer dans un temps limité. Appuyez sur le BOUTON-D vers la GAUCHE ou la DROITE pour sélectionner "Time" (temps) ou "Points". Si vous sélectionnez "Time", vous devrez choisir le temps imparti (Time Limit). Appuyez vers le BAS sur le BOUTON-D pour mettre l'option "Time Limit" en évidence, et appuyez vers la GAUCHE ou la DROITE pour sélectionner 2:00, 5:00, 8:00 ou 12:00.

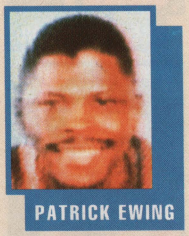
Appuyez vers le HAUT ou le BAS pour mettre "Skill Level" (niveau de difficulté) en évidence. Vous avez trois possibilités. Appuyez vers la GAUCHE ou la DROITE pour passer de 1 (Facile), à 2 (Moyen) ou 3 (Difficile).

Appuyez vers le BAS pour mettre l'option "Winners out" (vainqueurs commencent) en évidence. Appuyez vers la GAUCHE ou la DROITE pour sélectionner "Yes" (Oui) ou "No" (Non). Ceci vous permet de choisir si le joueur qui vient de marquer un panier, garde le ballon (Oui), ou si le ballon revient à l'adversaire (Non).

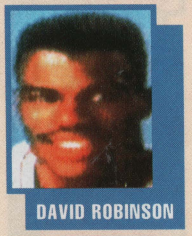
Lorsque vous avez terminé vos sélections, appuyez sur le BOUTON SELECT ou START pour aller à l'écran de Sélection des joueurs (Select Players).



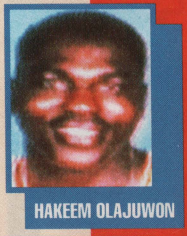
JR.REID



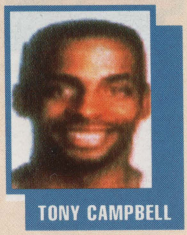
PATRICK EWING



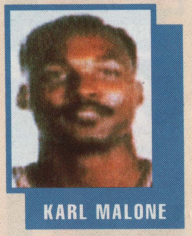
DAVID ROBINSON



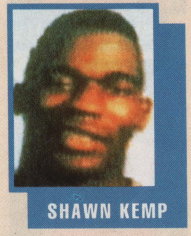
HAKEEM OLAJUWON



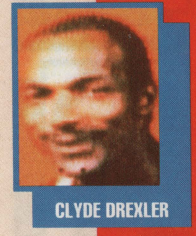
TONY CAMPBELL



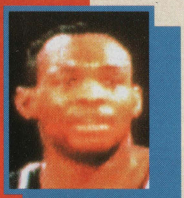
KARL MALONE



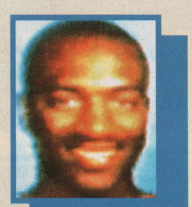
SHAWN KEMP



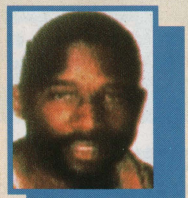
CLYDE DREXLER



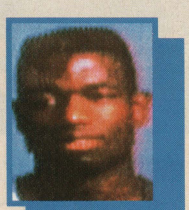
MITCH RICHMOND



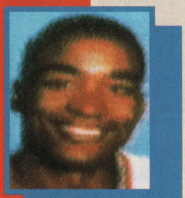
HERSHEY HAWKINS



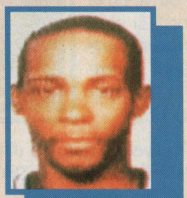
JAMES WORTHY



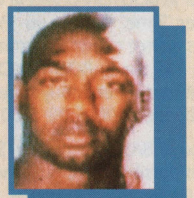
DIKEMBE MUTOMBO



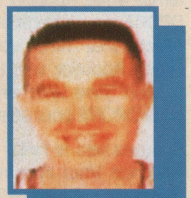
ISIAH THOMAS



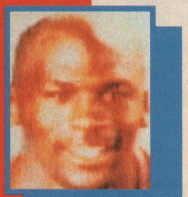
ALVIN ROBERTSON



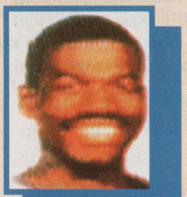
DANNY MANNING



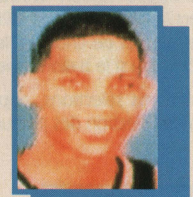
CHRIS MULLIN



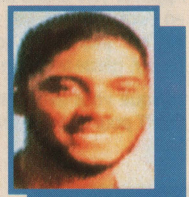
MICHAEL JORDAN



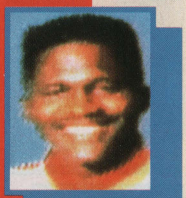
BERNARD KING



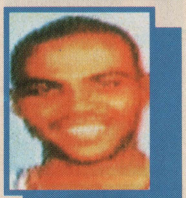
REGGIE MILLER



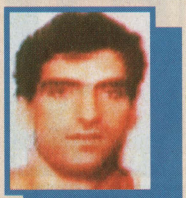
BRAD DAUGHERTY



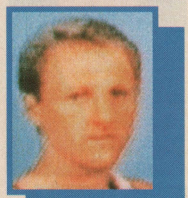
DOMINIQUE WILKINS



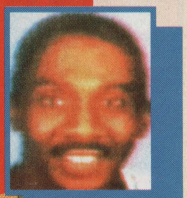
CHARLES BARKLEY



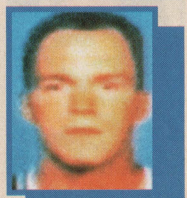
RONY SEIKALY



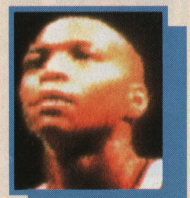
LARRY BIRD



DEREK HARPER



SCOTT SKILES



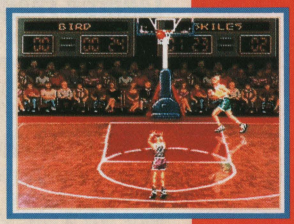
DERRICK COLEMAN

SELECTION DES JOUEURS

Dans ce jeu, il y a un joueur de chaque équipe de la NBA. La photo du joueur, le nom et le logo de son équipe, et une sélection des statistiques de l'année seront affichés. Vous devrez sélectionner un joueur pour vous, mais aussi un autre pour l'ordinateur. Appuyez sur START pour faire apparaître le nom des équipes de la NBA. Cette liste est composée de divisions. Appuyez vers le HAUT ou le BAS pour passer en revue les noms des 27 équipes. Lorsque vous avez sélectionné votre équipe, appuyez sur SELECT ou START pour faire apparaître l'écran Profil du joueur (Player Profile). Lorsque vous aurez pris connaissance des informations contenues sur cet écran, appuyez sur SELECT pour retourner à la liste des équipes. Vous devez ensuite choisir votre adversaire. Pour cela, appuyez sur SELECT ou START pour faire apparaître à nouveau la liste des équipes. Effectuez votre choix comme vous l'avez fait précédemment. Lorsque vous voyez s'afficher l'écran indiquant le nom des joueurs qui s'affrontent, appuyez sur START pour commencer le jeu.

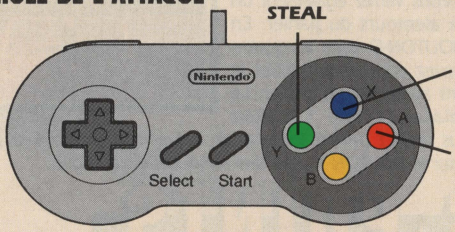
UN CONTRE UN / JEU

REMARQUE: Les joueurs sont sélectionnés de la même façon pour les cinq types de jeu.



Lorsque vous commencez un match Un contre Un, vous verrez apparaître à l'écran un demi-terrain, avec le joueur 1 en possession du ballon, vous tournant le dos. Le joueur 2 (ou le joueur contrôlé par l'ordinateur) fera face au joueur 1, prêt à prendre une position de défense. Appuyez sur START pour activer le chrono et commencer le match.

CONTROLE DE L'ATTAQUE



Utilisez le BOUTON-D dans les quatre directions pour déplacer le joueur sur le terrain. Appuyez sur le BOUTON A pour sauter. Appuyez à nouveau sur le BOUTON A (alors que le joueur est encore en l'air) pour tirer. Si votre joueur atterrit sur le terrain sans tirer, vous serez pénalisé pour avoir marché avec le ballon (Traveling). Pour faire un "slam dunk", appuyez sur le BOUTON X pour sauter, et appuyez à nouveau pour tirer (alors que le joueur est encore en l'air). Les "slam dunks" peuvent être exécutés à des distances différentes du panier, en fonction des capacités du joueur. **REMARQUE: Plus vous sautez haut lorsque vous effectuez un tir, plus le ballon ira loin.**

CONTROLE DE LA DEFENSE

Utilisez le BOUTON-D dans les quatre directions pour déplacer le joueur sur le terrain. Appuyez sur le BOUTON A pour sauter et bloquer le tir d'un adversaire. Appuyez sur le BOUTON Y pour prendre le ballon à l'adversaire.

VIOLATIONS

Les violations suivantes seront signalées au cours d'un match:

▪ Charger un adversaire (Charging). ▪ Bloquer un adversaire (Blocking). ▪ Marcher avec le ballon (Traveling). ▪ Ne pas dégager le ballon (Didn't clear the ball). ▪ Effectuer un tir après le signal du chronométreur (Shot clock violation).

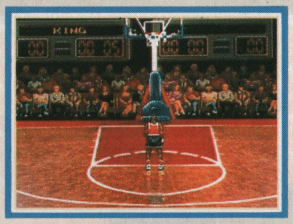
Vous pouvez être accusé de faute et perdre la possession du ballon comme dans un vrai match. Soyez agressif, mais sans exagérer. Même s'il n'apparaît pas à l'écran, l'arbitre vous surveille de près.

LANCERS FRANCS

LANCERS FRANCS/OPTIONS

Appuyez sur le BOUTON-D vers la GAUCHE ou la DROITE pour sélectionner 5, 10, 20 ou 30 tentatives de lancers francs. Appuyez sur le BOUTON START pour accéder aux écrans de sélection des joueurs. Sélectionnez les joueurs de la même façon que pour le mode Un contre Un.

LANCERS FRANCS/JEU



Lorsque vous passez à l'écran Lancer franc (Free Throw), vous verrez votre joueur sur la ligne prêt à tirer. Vous verrez également un curseur blanc aux alentours du panier. En appuyant sur le BOUTON-D dans les quatre directions, vous devez essayer de centrer le curseur directement au-dessus du panier. Le curseur se déplace comme s'il était indépendant. Vous devrez parfois lutter pour arriver à le placer à la position désirée. Appuyez sur le BOUTON A pour tirer lorsque vous êtes prêt.

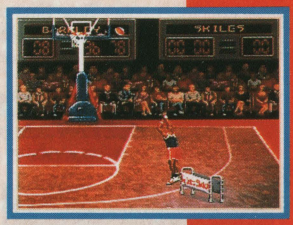
TIR A 3 POINTS

TIR A POINTS/OPTIONS

Appuyez sur le BOUTON-D vers la DROITE ou la GAUCHE pour choisir entre "Contest" (Affronter) et "Warm-up" (S'entraîner). Avec l'option "Warm-up", vous aurez droit à cinq tirs, de cinq endroits différents, à la limite de la ligne des 3 points. Le temps n'est pas limité, et vous n'avez pas d'adversaire. Chaque ballon

marron vaut 1 point, les rouges, blancs et bleus valent 2 points. Avec l'option "Contest", vous aurez droit à cinq tirs de cinq endroits différents, à la limite de la ligne des 3 points. Vous avez une limite de temps d'1 minute, après laquelle votre adversaire pourra tirer. Chaque ballon marron vaut 1 point, les rouges, blancs et bleus valent 2 points. Appuyez sur le BOUTON START pour accéder à la liste des équipes, et aux écrans de sélection des joueurs. Sélectionnez les joueurs comme vous l'avez fait en mode Un contre Un. Souvenez-vous, si vous choisissez "Contest", vous devrez sélectionner votre joueur et celui de l'ordinateur.

TIR A 3 POINTS/JEU

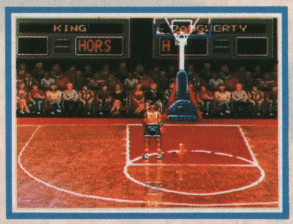


Appuyez sur le BOUTON A pour sauter, et appuyez encore une fois pour tirer. Le tableau de score indique le nombre de paniers que vous avez marqués et le temps qu'il vous reste. Ne traînez pas, car vous n'aurez pas assez de temps pour les 25 tentatives. Cependant, ne vous précipitez pas non plus. Il est important de se concentrer et de trouver le bon "rythme".

HORSE

HORSE/OPTIONS

Il n'y a pas de vraies options dans ce jeu. Vous n'avez qu'à tirer de n'importe quel endroit du terrain. Si vous marquez un panier, votre adversaire doit effectuer son tir du même endroit. S'il ou elle rate son coup, on lui attribue un "H". Si vous manquez votre coup, vous n'obtiendrez pas de lettre, mais votre adversaire pourra effectuer un tir. S'il ou elle réussit, vous devrez tirer du même endroit, et si vous échouez, on vous attribuera une lettre. La première personne qui rassemble les cinq lettres du mot HORSE a perdu. **Remarque: Lorsqu'un tir a été effectué, le joueur suivant pourra trouver la marque, car celle-ci est indiquée par un "X".** Ceci est une rencontre entre deux joueurs. Choisissez vos joueurs de la même façon qu'en mode Un contre Un.



HORSE/JEU

Appuyez sur le BOUTON-D dans les quatre directions, pour vous déplacer sur le terrain et déterminer l'endroit d'où vous allez tirer. Appuyez sur le BOUTON A pour sauter, et appuyez encore une fois pour tirer. L'adversaire utilise les mêmes boutons pour se déplacer sur le terrain. "X" indique l'endroit d'où le joueur adverse vient de tirer. Si le second joueur rate son panier, on lui attribue un "H" ou une autre lettre du mot "horse", qui apparaît sur le tableau des scores, au-dessous de son nom. Si votre adversaire réussit son tir, le jeu continue, et vous choisissez un autre endroit d'où tirer.

TOURNOI UN CONTRE UN

REMARQUE: Ce tournoi ne peut se jouer qu'en mode 1 joueur. 2 joueurs ne peuvent pas s'affronter dans ce tournoi.

TOURNOI / OPTIONS

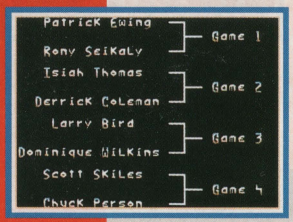
Vous avez les mêmes options que pour les matches Un contre Un.

Play to (Modalité)
Skill level (Niveau de difficulté)
Winners out (Vainqueurs commencent)
Time Limit ou Points (Temps ou Points)

Veuillez vous référer à la section Un contre Un de ce manuel, pour savoir comment sélectionner ces options.

SELECTION DES JOUEURS EN MODE TOURNOI

Sélectionnez vos joueurs comme vous l'avez fait en mode Un contre Un. Cette fois-ci, vous devrez sélectionner 4 joueurs et 4 adversaires.



Après avoir sélectionné vos joueurs, appuyez sur START pour voir l'écran Rencontres (Draw). Vous y verrez toutes les équipes qui prendront part au tournoi. Vos joueurs devront affronter 4 autres joueurs, dans l'ordre de sélection. L'ordre de jeu a été décidé, et est affiché sur le côté droit de l'écran.

Appuyez sur START pour voir l'écran d'introduction du premier match.

Appuyez à nouveau sur START pour voir les joueurs en position sur le terrain, prêts à jouer.

Appuyez sur START une dernière fois pour commencer le match.

TOURNOI / JEU

Dans la première manche des rencontres, vous disputerez 4 matches. Les vainqueurs des matches seront annoncés. Lorsque la première manche du tournoi est terminée, vous passez à la deuxième manche.

Vous verrez alors les quatre joueurs restants prêts à s'affronter, sur l'écran Rencontres.

La seconde manche du tournoi est pratiquement similaire à la première, à une exception près: vous disputez deux matches seulement. Le vainqueur de chacun de ces deux matches sera annoncé, et vous verrez l'écran Rencontres pour la dernière manche, la finale du championnat.

Vous allez maintenant disputer un match de championnat.

REMARQUE: Le tournoi d'élimination simple se joue en 7 matches. Vous pouvez disputer quelques tournois, et faire participer les vainqueurs à un Grand Tournoi, pour déterminer le champion de NBA All-Star Challenge.

VERSION DEUX JOUEURS (TWO PLAYER)

Que vous affrontiez un ami ou l'ordinateur revient pratiquement au même, sauf dans les cas suivants:

LANCERS FRANCS ET HORSE

Vous alternerez les tirs avec votre adversaire. L'un de vous sera en possession du ballon, qui passera automatiquement à l'autre joueur après chaque tir.

INTELLIGENCE ARTIFICIELLE DU JOUEUR

NBA All-Star Challenge vous permet de prendre le contrôle des plus grandes stars du Basket américain actuel. Les statistiques sont des vraies statistiques de la NBA et "l'intelligence artificielle" des joueurs a été réglée de telle façon que leurs statistiques affectent leurs performances. Si un joueur a un pourcentage élevé de tirs à 3 points, il a de fortes chances de marquer plus de tirs à 3 points qu'un joueur dont le pourcentage est faible. Les points par match (PPG) et les pourcentages de lancers francs affectent la capacité des joueurs à marquer des points, à un niveau plus général. Souvenez-vous cependant que "l'intelligence artificielle" ne s'applique aux joueurs que lorsqu'ils sont contrôlés par l'ordinateur. Dès que vous prenez le contrôle, les performances des joueurs de la NBA dépendront uniquement de vous. Enlevez votre survêtement. L'action va commencer... et vous n'allez pas tarder à avoir très chaud. Lorsque vous avez un tel rassemblement de superstars, vous ne pouvez pas être sûr du résultat. Vous savez cependant que l'action est l'une des meilleures, ou même la meilleure que vous verrez jamais. Participez au NBA All-Star Challenge! Faites-vous une place parmi les héros du panier!

RECOMMENCER UN MATCH

En mode Un contre Un, Tir à 3 points et H.O.R.S.E., sélectionnez "Rematch" (Recommencer un match), et appuyez sur le BOUTON-D vers la GAUCHE ou la DROITE pour sélectionner "Yes" (Oui). Appuyez ensuite sur SELECT ou START pour commencer un nouveau match.

FRANCE SEULEMENT GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS. Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)
ACCLAIM ENTERTAINMENT SA garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, ACCLAIM ENTERTAINMENT SA réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse. Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat. Les cartouches retournées sans facture ou après l'expiration de la durée de la garantie seront au choix de ACCLAIM ENTERTAINMENT SA, soit réparées soit remplacées à la charge du client. Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition. Pour toute information sur cette cartouche ou sur les jeux Nintendo, appelez 16 (1) 46 84 19 61

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS. Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)
ACCLAIM ENTERTAINMENT SA garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM GAME PAK («Cartouche») ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, ACCLAIM ENTERTAINMENT SA soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse. Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:
Columbia TriStar Home Video
Opperstraat • 38 Rue Souveraine • 1050 Brussels • BELGIUM
Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de ACCLAIM ENTERTAINMENT SA ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez nos services au no. 16 (1) 46 84 19 61 pour connaître le montant qui vous sera facturé. Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

POUR DES ASTUCES TOP NIVEAU CONTACTEZ NOTRE HOTLINE
Les robots-mutants entravent votre progression ? Votre cartouche de jeu vous pose des problèmes ? Vous êtes bloqué dans un niveau ? Vous êtes perdu dans un labyrinthe ? N'hésitez pas et appelez un de nos conseillers en jeux ! Pour vous, il fera l'impossible ! Ce sont des méga-pros et ils vous sortiront des difficultés les plus incroyables.

POUR NOUS CONTACTER : • EN FRANCE • (16 1) 46 84 19 61



HET LADEN

1. Controleer of de aan- en uitknop op UIT staat. 2. Breng het NBA® ALL STAR CHALLENGE™ spelpakket in zoals beschreven in uw handleiding bij het SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™. 3.. Schakel de aan- en uitknop AAN.

STAP IN DE RING...

Ben je klaar om je te meten met de beste spelers van de Amerikaanse NBA? Denk je dat je beter kan schieten dan Bird? Beter kan afvangen dan Robinson? Beter dunken (this is my alternative for Juke - H.L.) dan Jordan? Dit is je kans.

Kies je spelers uit de eredivisie van de NBA. Alle sterren van vandaag zijn vertegenwoordigd. Drexler, Malone, Ewing, Mullin, Thomas ... er is één vertegenwoordiger van elk ABN team. Zij zijn echt de beste van de besten ... en jij kan ze besturen of uitdagen. De keuze is aan jou. Jij kunt de grootste basketbaltalenten van de wereld naar je hand zetten. Aan de slag!

Super NES NBA All-Star Challenge biedt vijf verschillende spelmogelijkheden:

Eén tegen één
Vrije worpen competitie
Basketschieten voor 3 punten
Paard
Eén tegen één tournooi



LET OP: Het spel is bijna hetzelfde of je nu tegen de computer speelt of tegen een echte tegenstander. Tenzij anders vermeld, verwijzen alle beschrijvingen en instructies in deze handleiding naar het spel met één speler. Onder het hoofdstukje SPELEN MET TWEE SPELERS worden alle specifieke verschillen besproken.

ONE-ON-ONE

Dit spel is een uitdaging dat heel spanned, supersnel en "recht in je gezicht" is. Het wordt gespeeld op het halve speelveld met persoonlijke fouten maar zonder strafworpen. Net zoals je het op het schoolplein zou spelen, maar deze keer zitten er wel een paar duizend mensen naar je te kijken. Maak je over hun maar geen zorgen ... zij houden zich wel rustig zolang jij punten blijft scoren en ervoor zorgt dat de wedstrijd spannend is. Probeer het via de zijkanten of waag een lange afstandsschot. Wissel het spel af en geef zeker niet op. Dit spel wordt voor een groot deel bepaald door de manier waarop de bal stuit. Als jij alert bent en voortdurend blijft bewegen, kan de bal weleens in jouw voordeel stuiten.

VEILIGHEID VOOROP... • Dit is een precisiespel met een complex elektronisch circuit. Bewaar en gebruik dit spel niet op een zeer koude of zeer warme plaats. Probeer het nooit te openen of uit elkaar te halen. • Vermijd aanraking met de aansluitingen en maak deze niet nat of vuil, want dit kan het spel beschadigen. Hou het schoon door de spelcassette te bewaren in de doos. • Maak het niet schoon met paraffine, verfverdunner, alcohol of andere dergelijke oplosmiddelen. • Als je lang achterelkaar speelt, hou dan ongeveer om het uur een pauze van zo'n 10 tot 15 minuten.

FREE-THROWS

Laten we eens lijken of jij de "touch" hebt. Het lijkt één van de makkelijkste schoten van het basketbalspel, maar de vrije worp heeft op z'n tijd zelfs de grootste profs op tweederangs amateurs doen lijken. Het draait allemaal om jou, de bal en de basket. Kan dat nu echt zo moeilijk zijn?

3 POINT SHOOTOUT

De "lange afstandsbommen"; het "maximale schot" van buiten de cirkel. Je kunt zoveel oefenen als je wilt, maar sommige spelers krijgen het nooit echt in hun vingers. Het is misschien wel het moeilijkste schot van het spel en je hebt bovendien nog een flinke dosis geluk nodig. Je bent nog maar halverwege wanneer je erin slaagt de bal in de buurt van de ring te krijgen. Je hebt geluk nodig om niet achter het net te vissen.

HORSE

Dit is het klassieke schoolplein spelletje. De regels zijn hetzelfde. Pak de bal en gooi hem door de ring. Geef vervolgens de bal aan je tegenstander (natuurlijk met een glimlach) en kijk of hij je dat nadoet. Je krijgt een letter voor elk punt dat je verliest. Als jij de eerste bent die vijf keer mist, dan ben jij de grote verliezer. Je zou dan natuurlijk in plaats van horse, "olifant"of "nijlpaard" kunnen spelen maar zelfs die extra letters kunnen je waarschijnlijk niet helpen. Zij zorgen er alleen voor dat de lijdensweg langer wordt. Je bent gewoon goed in dit spel of niet.

ONE-ON-ONE TOURNAMENT

Dit is de climax. Je kunt zelf de spelers kiezen die het tegen elkaar gaan opnemen. Jij kunt combinaties maken die je nooit voor mogelijk had gehouden, maar waar je altijd al stilletjes op hoopte. Bird tegen Malone, Ewing tegen Robinson, Jordan tegen wie dan ook. Dit is het knock-out spel. Als je één keer verliest kun je je biezen pakken en naar huis gaan ... volgende keer beter. (als er een volgende keer is.)

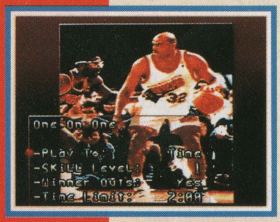
KIES HET SPEL

- GEBRUIK de naar BOVEN en naar BENEDEN PIJLEN op het CONTROLEPANEEL om één van de vijf spellen te kiezen.
- Druk op SELECTEER of START wanneer je klaar bent om je keuze te maken.

Als je je keuze hebt gemaakt, verschijnt automatisch het SPEELSCHERM van het spel dat je gekozen hebt. Elk SPEELSCHERM biedt verschillende spelmogelijkheden die van toepassing zijn op de manier waarop jij wil spelen.

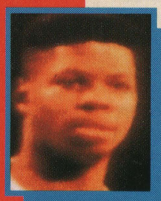


ONE-ON-ONE

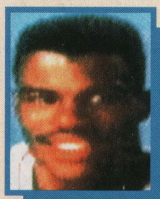


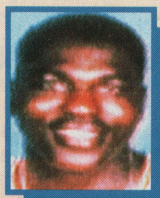
ONE-ON-ONE / SPELMOGELIJKHEDEN

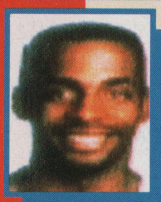
Waar speel je voor? Je kunt kiezen tussen twee mogelijkheden: spelen tot een bepaald aantal punten is bereikt, of spelen gedurende een bepaalde tijd. Gebruik de LINKS of RECHTS PIJLEN om te kiezen tussen "time" (tijd) of "points" (punten). Nadat je je keuze hebt gemaakt, zul je zien dat "Time" je vraagt de "Time Limit" (de tijdslimiet) vast te stellen. Druk op de naar BENEDEN KNOP op het controlepaneel tot je bij "Time Limit" komt, druk dan op LINKS of RECHTS om te kiezen tussen 2:00, 5:00, 8:00 of 12:00 minuten. Druk op de naar BOVEN of naar BENEDEN PIJL om naar het "skill" niveau (behendigheidsniveau) te gaan. Hier heb je opnieuw drie mogelijkheden. Gebruik de LINKS en RECHTS PIJLTJES om te kiezen tussen 1 (MAKKELIJK), 2 (NORMAAL) of 3 (MOEILIJK). Druk op de naar BENEDEN knop om naar de "Winners Out" (winnaar blijft in balbezit) mogelijkheid te aan: gebruik de LINKS en RECHTS PIJLEN om te kiezen tussen "Yes" (ja) en "No" (nee). Dit bied je de mogelijkheid om te bepalen of de speler die zojuist gescoord heeft in balbezit blijft of dat zijn tegenspeler de bal krijgt. "Yes" betekent dat de speler die gescoord heeft in balbezit blijft. "Nee" betekent dat de andere speler de bal krijgt. Wanneer je al je keuzes hebt gemaakt, druk dan op de SELECTEER of START knop om naar het "Select Players" (Kies de spelers) scherm te gaan.

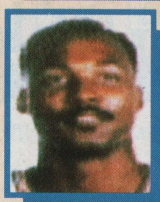

JR.REID

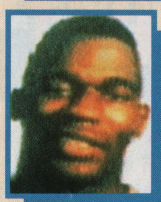

PATRICK EWING

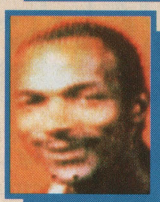

DAVID ROBINSON

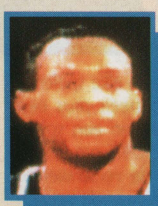

HAKEEM OLAJUWON


TONY CAMPBELL

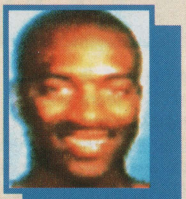

KARL MALONE


SHAWN KEMP

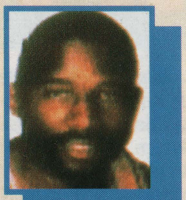

CLYDE DREXLER



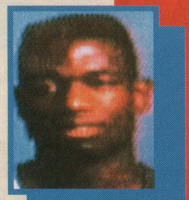
MITCH RICHMOND



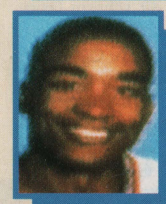
HERSHEY HAWKINS



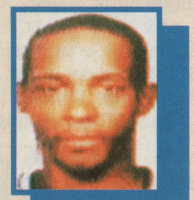
JAMES WORTHY



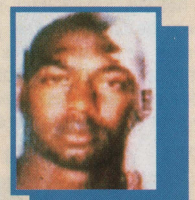
DIKEMBE MUTOMBO



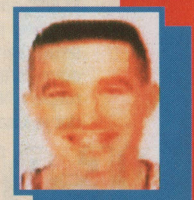
ISIAH THOMAS



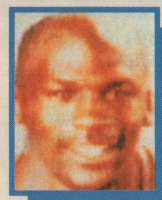
ALVIN ROBERTSON



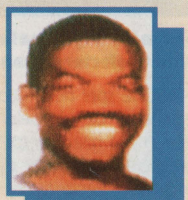
DANNY MANNING



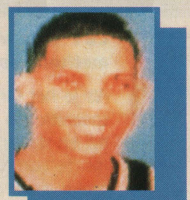
CHRIS MULLIN



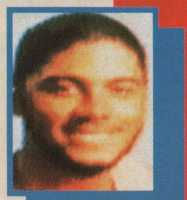
MICHAEL JORDAN



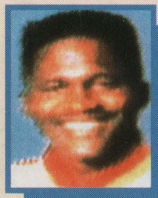
BERNARD KING



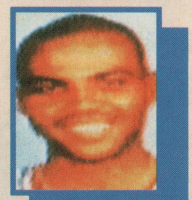
REGGIE MILLER



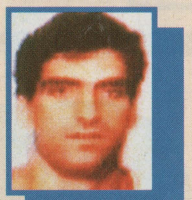
BRAD DAUGHERTY



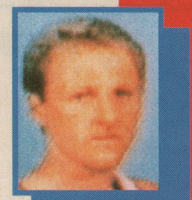
DOMINIQUE WILKINS



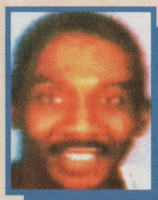
CHARLES BARKLEY



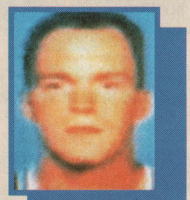
RONY SEIKALY



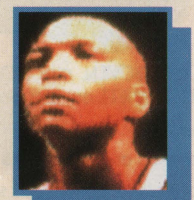
LARRY BIRD



DEREK HARPER



SCOTT SKILES

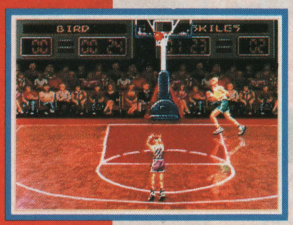


DERRICK COLEMAN

KIES DE SPELERS

Van elk NBA team zit er één speler in het spel. Je krijgt een foto van elke speler te zien met de naam en het logo van het team waar hij voor speelt plus een overzicht van de jaarlijkse statistische gegevens. Je moet niet alleen een speler voor jezelf kiezen, maar ook eentje voor de computer. Druk op START om de lijst met de NBA teams op te roepen. De lijst is gerangschikt naar de verschillende divisies. Gebruik de naar BOVEN of naar BENEDEN PIJLEN om door de namen van de 27 teams te zoeken. Als je je team hebt gekozen, druk je op SELECTEER of START om het SPELERSPROFIEL scherm op te roepen. Als je dit scherm lang genoeg hebt bestudeerd, kun je door op de SELECTEER knop te drukken teruggaan naar de lijst met teams. Nu moet je je tegenstander kiezen. Om dit te doen, druk je op de SELECTEER of START knop om de lijst met teams weer op te roepen. Net als de vorige keer, maak je je keuze. Wanneer het scherm aankondigt dat je klaar bent om te spelen, druk je op START om het spel te beginnen.

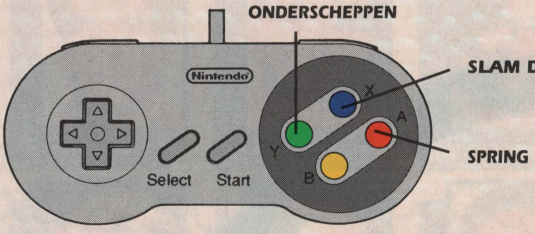
ONE-ON-ONE/ HET SPEL



LET OP: Voor alle vijf spelen geldt dezelfde methode voor het selecteren van de spelers.

Als je het One-on-One spel hebt geopend, zie je een half speelveld op je scherm. De *1 speler is in het bezit van de bal en staat met zijn rug naar jou toe gekeerd. De *2 speler (of de computerspeler) staat met zijn gezicht naar de *1 speler, klaar om hem te verdedigen. Druk op START om de klok te laten lopen en het spel te laten beginnen.

BEDIENINGSKNOPPEN VAN DE AANVALLER



Gebruik de naar BOVEN, naar BENEDEN, naar LINKS of naar RECHTS PIJLEN op het CONTROLEPANEEL om je speler over het veld te verplaatsen.

Druk op de A KNOP om te springen.

Druk opnieuw op de A KNOP (ALS JE NOG IN DE LUCHT HANGT) om te schieten.

Als een speler landt zonder een schot te hebben gewaagd, wordt hij afgefloten voor lopen.

Om een slam dunk te maken, druk je op de X KNOP om te springen en dan nog een keer op de X KNOP om te schieten (vanuit de lucht). Slam dunks kunnen op verschillende afstanden van de basket worden gelanceerd. Dit is afhankelijk van hoe goed een bepaalde speler is. **LET OP: Hoe hoger je in de lucht bent wanneer je de bal schiet, hoe verder het schot zal komen.**

BEDIENINGSKNOPPEN VAN DE VERDEDIGER

Gebruik de naar BOVEN, naar BENEDEN, naar LINKS en naar RECHTS PIJLEN op het CONTROLEPANEEL om je speler over het veld te verplaatsen.

Druk op de A KNOP om te springen en het schot van je tegenstander te blokkeren.

Druk op de Y KNOP om de bal van je tegenstander te onderscheppen.

OVERTREDINGEN

Tijdens het normale verloop van het spel kunnen de volgende overtredingen worden geconstateerd:

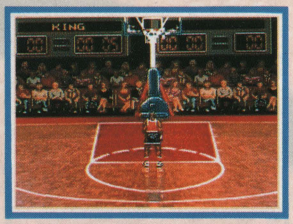
▪ Aanvallen ▪ Blokkeren ▪ Lopen ▪ De bal niet afspelen ▪ Tijdsoverschrijding

Net als in een echte wedstrijd, kan je afgefloten worden voor een overtreding en verlies je balbezit. Je mag rustig een beetje aggressief spelen, maar maak het niet te gek. Alhoewel je hem niet kunt zien op het scherm, houdt de scheidsrechter het spel nauwkeurig in de gaten.

FREE THROWS

FREE THROWS / SPELMOGELIJKHEDEN

Druk op de LINKS of RECHTS PIJLEN op het CONTROLEPANEEL om je keuze te maken tussen 5, 10, 20 of 30 vrije schietpogingen. Druk op de STARTKNOP om de Selecteer Spelersschermen op te roepen. Selecteer je spelers op dezelfde manier als in het One-on-One spel.



FREE THROWS / HET SPEL

Als je het Free Throw speelscherm oproept, zie je jouw speler al klaar staan om te schieten bij de vrije worplijn. Verder zweeft er een witte cursor in de omgeving van de basket . Door de naar BOVEN, naar BENEDEN, naar LINKS en naar RECHTS PIJLEN op het CONTROLEPANEEL te gebuiken, moet je ervoor zorgen dat de cursor precies boven de basket komt te hangen. De cursor beweegt willekeurig en je zult zien dat je tegen de bewegingen van de cursor moet "vechten" om hem daar te krijgen waar je hem hebben wilt.

Druk op de A KNOP als je klaar bent om te schieten.

3 POINT SHOOTOUT

3 POINT SHOOTOUT/SPELMOGELIJKHEDEN

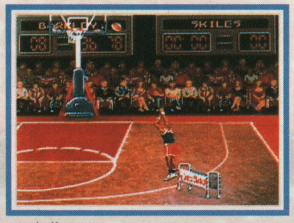
Druk op de naar LINKS of naar RECHTS PIJLEN op het CONTROLEPANEEL om een keuze te maken tussen "contest" (wedstrijd) en "Warming-up."

Warming up - je krijgt vijf schotpogingen vanaf vijf verschillende plaatsen op de 3 puntencirkel. Er is geen tijdslimiet en je hebt geen tegenstander. Elke bruine bal is 1 punt waard, de rode, witte en blauwe ballen leveren 2 punten op.

Contest (wedstrijd) - je krijgt vijf schotpogingen vanaf vijf verschillende plaatsen op de 3 puntencirkel. Er is een tijdslimiet van 1 minuut waarna je tegenstander de mogelijkheid krijgt om te schieten. Elke bruine bal is 1 punt waard, de rode, witte en blauwe ballen leveren 2 punten op.

Druk op de STARTKNOP om toegang te krijgen tot de Lijst van Teams en de Selecteer Spelersschermen. Kies je spelers op dezelfde manier als bij het One-on-One spel. Denk eraan dat wanneer je voor de wedstrijdmogelijkheid kiest, je zowel voor jezelf als voor de computer een speler moet selecteren.

3 POINT SHOOTOUT/HET SPEL



Druk één keer op de A KNOP om te springen en nog een keer op "A" om te schieten.

Je scorebord houdt bij hoeveel punten je scoort en hoeveel tijd je nog over hebt. Let op dat je niet teveel tijd per schot gebruikt, want anders kun je niet alle 25 schoten afwerken. Maar je hoeft je nu ook weer niet te haasten. Concentreer je goed en probeer in het ritme te komen. Zorg dat je er "gevoel" voor krijgt.

HORSE

HORSE/SPELMOGELIJKHEDEN



Er zijn geen echte mogelijkheden bij het spel HORSE. Het enige wat je doet is een schotpoging wagen vanaf een bepaalde plaats op het speelveld. Als je scoort, moet je tegenstander vanaf dezelfde plaats proberen te schieten. Als hij/zij mist, krijgen ze de letter "H". Als jij zelf mist, worden er geen letters uitgedeeld maar krijgt je tegenstander de kans om als eerste te schieten. Als het hem/haar lukt te scoren, moet jij ook proberen om vanaf dezelfde plaats raak te schieten anders krijg je wel een letter. Degene die het eerste HORSE volmaakt is de verliezer.

LET OP: Als er raak geschoten is, kan de volgende speler aan het "X" teken op het veld zien vanaf welk punt hij moet schieten.

Dit is een spel voor twee spelers. Kies je spelers op dezelfde manier als bij het One-on-One spel.

HORSE/HET SPEL

Gebruik de naar BOVEN, naar BENEDEN, naar LINKS en RECHTS PIJLEN op het CONTROLEPANEEL om je over het veld te verplaatsen en te bepalen vanuit welk punt je wil schieten.

Druk op de A KNOP op te springen en dan opnieuw op de A KNOP om te schieten.

Je tegenstander gebruikt dezelfde knoppen om zich over het veld te verplaatsen. Een "X" geeft de plaats aan vanwaar de eerste speler heeft geschoten. De tegenstander moet vanaf dit punt schieten. Als hij/zij mist wordt er onder zijn/haar naam op het scorebord de lette "H" of een andere letter geregistreerd. Als je tegenstander wel scoort, dan mag jij weer doorspelen en een nieuwe schietplaats uitzoeken.

ONE-ON-ONE TOURNAMENT

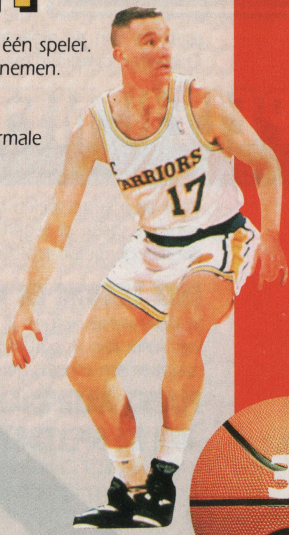
LET OP: Dit toernooi kan alleen gespeeld worden met één speler. 2 spelers kunnen het bij dit toernooi niet tegen elkaar opnemen.

TOURNAMENT/SPELMOGELIJKHEDEN

Je kunt kiezen uit dezelfde mogelijkheden als bij het normale One-on-One spel.

Speel voor:
Behendigheidsniveau:
Balbezit voor de winnaar:
Tijdslimiet of punten:

Onder het One-on-One gedeelte van deze handleiding wordt uitgelegd hoe je deze mogelijkheden kunt instellen.



SPELERSSELECTIE VOOR HET TOERNOOI

Je kunt de spelers kiezen op dezelfde manier als bij het normale One-on-One spel. Het enige verschil is dat je dit keer gevraagd wordt 4 spelers en 4 tegenstanders te kiezen. Nadat je alle spelers hebt gekozen, druk je op START om het "Draw Screen" (het scherm met de trekking) op te roepen. Dit scherm laat je de loting voor het toernooi zien. Je zult zien dat jouw spelers het moeten opnemen tegen de 4 tegenstanders ... in de volgorde waarin jij ze gekozen hebt. Je kunt de vastgestelde spelvolgorde aan de rechterkant van het scherm zien. Druk op START om het Introductie scherm voor het eerste spel op te roepen. Druk nogmaals op START en je ziet dat de spelers op hun plaats in het veld staan, klaar om te beginnen. Druk nog één keer op START om het spel te laten beginnen.

TOURNAMENT/HET SPEL

In de eerste ronde van de trekking speel je 4 wedstrijden. De winnaars van elk spel worden aangekondigd. Nadat je de eerste ronde van het toernooi hebt afgewerkt, ga je over naar de tweede ronde. Je ziet nu deloting van de 4 overgebleven spelers tegenover elkaar op het scherm. De tweede ronde lijkt erg veel op de eerste ronde behalve dan dat er nu maar twee wedstrijden gespeeld worden. De winnaars van deze twee (page 13) wedstrijden worden aangekondigd en dan verschijnt het scherm met de trekking voor de laatste ronde. De ronde om het kampioenschap. Je speelt nu één wedstrijd voor het kampioenschap. Let op: Het hele knock-out toernooi bestaat uit 7 wedstrijden. Je kunt een aantal toernooien spelen en dan de winnaars van die toernooien weer tegen elkaar laten spelen in het toernooi van de giganten om te bepalen wie zich de uiteindelijke NBA All-Star Challenge kampioen mag noemen.



SPELEN MET TWEE SPELERS

Voor de meeste spelen geldt dat het geen verschil maakt of je tegen een andere persoon speelt of tegen de computer. Er zijn maar een paar uitzonderingen en die hier genoemd worden:

FREE THROWS EN HORSE

In deze versie wagen jij en je tegenstander om de beurt een schot. Slechts één van jullie kan in balbezit zijn en de bal gaat automatisch naar de tegenstander nadat er een schot is gelost.

PLAYER ARTIFICIAL INTELLIGENCE (HET INGEBOUWDE BREIN VAN DE SPELERS)

NBA ALL-Star Challenge bied je de mogelijkheid om net zo goed te spelen als de grootste en beste basketbalspelers van dit moment. De statistische gegevens

van de spelers zijn gebaseerd op de echte NBA gegevens en het ingebouwde brein van de spelers zorgt ervoor dat ze in hun spel aan de statistieken voldoen. Als je een speler kiest die regelmatig 3 puntsschoten maakt dan zal hij tijdens het spel (gemiddeld) vaker raak schieten dan een speler met een laag scorepercentage op 3 puntssschoten.

Het aantal punten per wedstrijd (PPG) en de percentages van de Free Throw beïnvloeden eveneens de scoringsmogelijkheden van de spelers, maar dan meer over de gehele lijn. Onthou wel dat het ingebouwde brein van de NBA spelers alleen werkt wanneer de computer hun bestuurt. Zodra een speler het van de computer overneemt, spelen de sterren net zo goed als de speler die aan de knoppen zit.

Trek je trainingspak maar uit. De wedstrijd staat op het punt te beginnen ... en het zal je wel snel te warm worden.

Je kunt de uitkomst niet voorspellen als je zo'n groep sterspelers bij elkaar hebt en ze tegen elkaar laat spelen. Het enige waar je wel zeker van bent, is dat het spel van bijzonder hoge kwaliteit zal zijn. Misschien heb je het nog nooit zo spectaculair gezien ... of zul je het nooit zo fantastisch zien spelen.
Neem de uitdaging aan die NBA All-Star Challenge je biedt. Zorg ervoor dat er tussen al jouw basketbalhelden ook een plaatsje voor jou is.

REMATCH (HERHAAL HET SPEL)

Om One-on-One, Three point Throw, en H.O.R.S.E nog een keer te spelen, selecteer je Rematch en druk je op de LINKER of RECHTER PIJL op het CONTROLEPANEEL om YES te selecteren. Druk op SELECTEER of START om een nieuw spel te beginnen.

---

90 dagen garantie
Super Nintendo Entertainment System SPELKASSETTE (PAL versie)

Acclaim garandeert de eerste konsument - koper/gebruiker, dat deze Super Nintendo Entertainment System Spelkassette (=spelkassette) gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal- of konstruktietouten zal vertonen.

Indien onverhoopt toch een defekt optreedt dat gedekt wordt door onderhavige garantie, zal de distributeur, Columbia TriStar Home Video, de spelkassette kosteloos repareren of vervangen, zulks te harer keuze.
Om van deze service gebruik te maken, retourneert u de kassette aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs (voorzien van officiële aankoopdatum), aan :

Columbia TriStar Home Video,
Postbus 685
1200 AR Hilversum
Nederland
Belgium

Columbia TriStar Home Video
Opperstraat 38
Rue Souveraine
1050 Brussels

Spelkassettes welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden, en dit naar keuze van Columbia TriStar Home Video, tegen de buiten de garantie vallende kosten.

De hiervoor beschreven garantie geldt niet als de spelkassette beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, abnormaal gebruik of indien veranderingen aan de spelkassette zijn aangebracht na de aanschaf.





DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD., Moreau House, 112-120 Brompton Rord , Knightsbridge, London SW3 1JJ
DISTRIBUTED BY , ACCLAIM ENTERTAINMENT, GmbH . 10, 81675 München, Deutschland.
DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT SA, 31 Rue Louis Pasteur, 92100 Boulogne Billancourt, Paris, France

PRINTED IN JAPAN/IMPRIME AU JAPON