

# MICHAEL JORDAN

CHAOS  
IN THE  
WINDY  
CITY.



BY  
CREATIVE  
DEVELOPMENT

MODE D'EMPLOI  
HANDLEIDING

# SUPER NINTENDO

ENTERTAINMENT SYSTEM



OCEAN EUROPE LTD.



ECUDIS S.A.  
47, Chemin des Bruyères - BP 262  
69152 DECINES-CHARPIEU Cedex  
Tél. (33) 72.02.59.00 - Fax (33) 78.49.47.48 - Telex : 301 176 F  
FRANCE



ATOLL SOFT  
ATOLL SOFT S.A./N.V. AVENUE DE FLORÉAL 3C,  
FLOREALLAAN 3C, BRUXELLES 1180 BRUSSEL  
TEL: 32 2 346 51 11. FAX: 32 2 346 54 14  
BENELUX

CHAOS IN THE WINDY CITY IS A TRADEMARK OF ELECTRONIC ARTS.  
WHEATIES, BREAKFAST OF CHAMPIONS AND THE WHEATIES PACKAGES  
ARE TRADEMARKS OF GENERAL MILLS, INC., USED WITH PERMISSION.  
GATORADE IS A REGISTERED TRADEMARK OF STOKELY-VAN CAMP, INC.  
USED WITH PERMISSION.

© 1994 ELECTRONIC ARTS. ALL RIGHTS RESERVED.

PRINTED IN JAPAN  
IMPRIME AU JAPON

**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 CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO® - SYSTEEM, DE SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.**



CHAOS IN THE WINDY CITY IS A TRADEMARK OF ELECTRONIC ARTS. WHEATIES, BREAKFAST OF CHAMPIONS AND THE WHEATIES PACKAGES ARE TRADEMARKS OF GENERAL MILLS, INC., USED WITH PERMISSION. GATORADE IS A REGISTERED TRADEMARK OF STOKELY-VAN CAMP, INC. USED WITH PERMISSION.  
© 1994 ELECTRONIC ARTS.  
ALL RIGHTS RESERVED.



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. RECHERCHER 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 OJA 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.

LICENSED BY



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

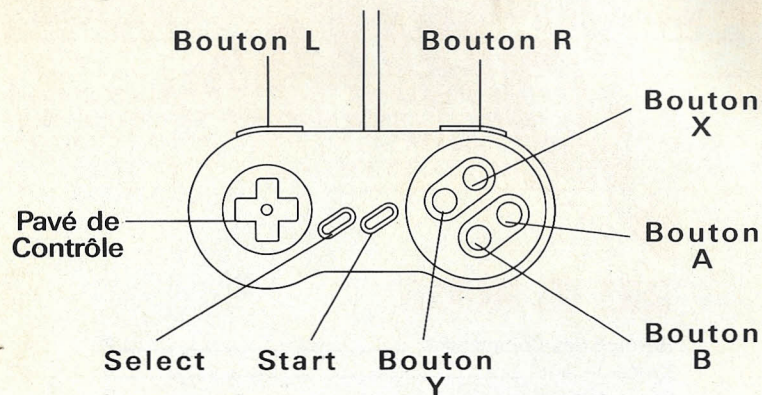
# MICHAEL JORDAN

CHAOS IN THE WINDY CITY™

## TABLE DES MATIERES

Résumé des Commandes .....	2
Lancer le Jeu .....	3
Ecran de Configuration .....	3
Début du jeu .....	3
Options .....	3
Contrôleur .....	4
Mot de passe .....	5
Chances .....	5
Energie .....	6
Déplacement .....	6
Courir .....	6
Sauter .....	6
Monter .....	6
Poulies .....	7
Ascenseurs .....	7
Maniement du Ballon .....	8
Lancer .....	8
Spiking .....	8
Objets .....	8
Clés .....	8
Ballons normaux & ballons de puissance .....	9
Bonus .....	10
Pièces ballons de basket .....	10
Cartes-clés .....	10
Portes .....	11
Paniers .....	11
Niveaux .....	12
Plans .....	12
Murs & planchers factices (cassables) .....	13
Tableau d'Affichage (scores) .....	13

## RESUME DES COMMANDES



### Déplacement

Courir vers la gauche ou la droite  
Course turbo  
S'accroupir  
Sauter en hauteur  
Saut en hauteur et smash  
Super smash  
Sauter et agripper la poulie

- Pavé de Contrôle GAUCHE/DROITE
- Pavé de Contrôle GAUCHE/DROITE + L
- Pavé de Contrôle BAS
- B
- X
- X + Y
- Pavé de Contrôle HAUT + B (appuyez à nouveau sur B pour lâcher la poulie)
- Pavé de Contrôle HAUT
- Pavé de Contrôle GAUCHE/DROITE + L pour la course turbo et prendre de la vitesse, puis appuyez sur B

Monter à l'échelle  
Saut périlleux

### Maniement du Ballon

Lancer le ballon  
Sauter & lancer le ballon tout droit  
Sauter & "spiking"  
S'accroupir & lancer le ballon  
Changer les ballons

- Y
- B + Y
- X puis Y
- Pavé de Contrôle BAS + Y
- R

### Clés

Utiliser les clés  
Choisir des clés dans l'inventaire  
Faire une pause

- A
- SELECT
- START

- Pour passer à travers un mur factice, frappez-le avec le ballon.
- Pour passer à travers un plancher factice, smash le ballon.

**REMARQUE:** Certains ballons de puissance détruisent les murs ou planchers factices plus rapidement que les ballons normaux ou d'autres ballons de puissance.

## LANCER LE JEU

1. Eteignez (position Off) votre console Super Nintendo Entertainment System™.

**ATTENTION:** Ne jamais insérer ou retirer une cartouche lorsque la console est allumée (position On).

2. Assurez-vous qu'un contrôleur soit enfilé dans la prise 1 sur la console Super NES™.
3. Insérez le Game Pak dans la fente sur la console Super NES. Exercez une pression ferme pour insérer correctement le Game Pak.
4. Mettre le commutateur sur ON (marche).

L'écran de configuration apparaît. Si cet écran n'apparaît pas, recommencez à partir de l'étape 1.

## ECRAN DE CONFIGURATION

Trois options sont disponibles à partir de l'écran de configuration: Début du Jeu, Options et Mot de Passe.

### Début du Jeu

- Pour jouer sans changer les options ou entrer un mot de passe, appuyez sur le pavé de contrôle gauche/droite pour mettre Option sur l'écran de configuration en surbrillance et appuyez sur le bouton **START**.

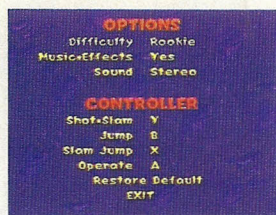
### Options

- Pour appeler l'écran Options, appuyez sur le pavé de contrôle gauche/droite pour mettre Option sur l'écran Options en surbrillance appuyez sur le bouton **START**.

Il y a deux menus sur l'écran Options: Menu Options et Contrôleur. Utilisez le menu Options pour régler le niveau de difficulté du jeu, pour allumer ou éteindre la musique et les effets sonores ou pour sélectionner stéréo ou mono. Utilisez Contrôleur pour changer les commandes du jeu ou pour quitter le menu Options.

- Pour quitter l'écran Options à n'importe quel moment, appuyez sur le pavé de contrôle haut/bas pour mettre Sortie en surbrillance et appuyez sur le bouton **START**.

## MENU OPTIONS



- Pour changer les options, appuyez sur le pavé de contrôle **haut/bas** pour mettre une option en surbrillance puis appuyez sur le pavé de contrôle **gauche/droite** pour faire défiler les choix.

### Difficulté

Il y a trois niveaux de difficulté: Débutant, Pro et Star. Plus le niveau est élevé, plus grand est le défi.

### Musique/Effets sonores

Pour allumer ou éteindre la musique et les effets sonores.

### Son

Pour sélectionner un son stéréo ou mono.

### Contrôle

1. Les commandes par défaut sont les suivantes: Lancer le ballon **Y**, Sauter **B**, Saut et Smash **X** et Faire Fonctionner (un objet) **A**.
2. Pour changer les fonctions des commandes, appuyez sur le pavé de contrôle **haut/bas** pour mettre la commande que vous désirez changer en surbrillance.
3. Maintenant, appuyez sur le bouton **A**, **B**, **X** ou **Y** que vous désirez utiliser pour la commande en question. Par exemple, si vous désirez que **A** soit le bouton de Smash, mettez Smash en surbrillance et appuyez sur **A**. A noter que la fonction **A** initiale est automatiquement renvoyée sur un autre bouton. Par conséquent, si **A** remplace **Y** pour la fonction de Smash, **Y** remplace **A** pour la fonction Faire Fonctionner.
4. Pour annuler tout changement de commande effectué, appuyez sur le pavé de contrôle **haut/bas** pour mettre Restaurer Réglage Initial en surbrillance et appuyez sur **A**, **B**, **X** ou **Y**.

## Mot de Passe



Dès que vous avez terminé une zone, vous obtenez un mot de passe. Le mot de passe apparaît en bas du tableau d'affichage lorsque ce dernier apparaît pour additionner votre score (voir Tableau d'Affichage à la page 13). Les mots de passe se composent de 11 caractères maximum; copiez-les avec soin. Ce mot de passe vous permet de sauter la dernière zone achevée.

- Sélectionnez Mot de Passe sur l'écran Configuration. L'écran Mot de Passe apparaît.

### Comment Entrer un Mot de Passe

- Pour mettre une lettre, un chiffre ou une commande en surbrillance sur l'écran Mot de Passe, appuyez sur le pavé de contrôle dans n'importe quelle direction jusqu'à ce que le ballon pivotant se place au-dessus.

### Pour entrer un mot de passe:

1. Mettez la lettre ou le chiffre désiré(e) en surbrillance et appuyez sur **A**, **B**, **X** ou **Y**. La lettre ou le numéro que vous avez sélectionné(e) apparaît en haut de l'écran.
2. Si vous avez commis une erreur, mettez les flèches en surbrillance puis appuyez sur **A**, **B**, **X** ou **Y** pour faire avancer ou reculer le curseur. Déplacez la surbrillance sur le caractère correct et appuyez sur **A**, **B**, **X** ou **Y**.
3. Dès que vous avez entré le mot de passe désiré, mettez OK en surbrillance et appuyez sur **A**, **B**, **X** ou **Y** pour relancer le jeu désiré. Si ceci ne marche pas, vérifiez votre mot de passe et entrez-le à nouveau si nécessaire.
4. Pour quitter l'écran Mot de Passe à n'importe quel moment, mettez CANCEL (annuler) en surbrillance et appuyez sur **A**, **B**, **X** ou **Y**.

### Chances

Vous débutez avec trois chances. Vous pouvez perdre une chance en épuisant votre Energie (voir section Energie ci-après) ou en tombant d'un chemin dans le vide. Lorsque vous perdez toutes vos chances, vous devez reprendre depuis le début.

## Energie



Votre énergie est indiquée par l'expression sur le visage de Michael Jordan en haut à gauche de l'écran et par les globes rouges à côté de son visage. Lorsque Michael Jordan a l'air heureux et que les globes sont larges et rouges, vous êtes en capital santé maximum. Si vous êtes touché, vous perdez de l'énergie; au fur et à mesure de la perte d'énergie, Michael Jordan a l'air de moins en moins heureux et les globes rétrécissent. Lorsque les globes sont petits et bleus, votre énergie est épuisée et vous perdez une chance.

## DEPLACEMENT



### Courir

- Appuyez sur le pavé de contrôle **gauche/droite** pour courir sur n'importe quelle surface horizontale.
- Pour augmenter votre vitesse, appuyez simultanément sur le pavé de contrôle **gauche/droite** et sur **L**.

### Sauter

- Pour sauter, appuyez sur **B**.
- Pour effectuer un saut et smash, appuyez sur **X**.
- Pour effectuer un saut périlleux, appuyez sur le pavé de contrôle **gauche/droite** et, simultanément, sur **L**, puis **B**.

## Monter

- Pour monter à une échelle, tenez-vous debout devant l'échelle et appuyez sur le pavé de contrôle **haut**; pour descendre d'une échelle, appuyez sur le pavé de contrôle **bas**. Appuyez sur **B** pour sauter de l'échelle.
- Si une échelle est hors d'atteinte, appuyez et maintenez le pavé de contrôle **haut** enfoncé, puis appuyez sur **B** pour sauter et agripper l'échelle.

## Poulies



Quelques fois, il vous faut utiliser des poulies pour vous rendre dans des endroits voulus. Certaines poulies s'activent automatiquement quand vous les agrippez, d'autres sont constamment en mouvement, d'autres encore nécessitent l'abaissement d'un levier ou l'utilisation d'une clé pour se mettre en mouvement et il y en a même qui ne se mettent en mouvement que lorsque vous choisissez la direction dans laquelle vous désirez aller.

1. Pour sauter et agripper une poulie, appuyez sur le pavé de contrôle **bas** et appuyez sur **B**.
2. S'il y a une flèche sur cette poulie, vous devez appuyez sur le pavé de contrôle **gauche/droite** pour la faire bouger.
3. Pour sauter d'une poulie, appuyez sur **B**.

## Ascenseurs

Les ascenseurs sont des disques rouges dans des tubes transparents. Pour utiliser un ascenseur, vous devez marcher sur le disque rouge et indiquer la direction dans laquelle vous désirez aller, c'est-à-dire vers le haut ou vers le bas.

1. Pour entrer dans un ascenseur, tenez-vous devant lui et appuyez sur le pavé de contrôle **haut**.
2. Pour monter, appuyez sur le pavé de contrôle **haut** et, pour descendre, appuyez sur le pavé de contrôle **bas**.
3. Pour descendre d'un ascenseur, appuyez sur **A**.

## MANIEMENT DU BALLON

### Lancer

Vous devez posséder une grande dextérité au niveau du maniement du ballon pour atteindre la fin de votre aventure. Vous devez toucher des ennemis, faire basculer des commutateurs pour activer des plates-formes et des portes coulissantes et passer à travers des murs et des planchers factices.

- Pour lancer le ballon, appuyez sur **Y**. Vous envoyez toujours le ballon dans la direction à laquelle vous faites face.

**Remarque:** Voir la section Ballons dans le paragraphe Objets ci-dessous pour de plus amples informations sur les ballons spéciaux que vous pouvez trouver et utiliser.

### Sauter & Lancer

- Pour sauter et lancer le ballon droit devant vous alors que vous êtes toujours en l'air, appuyez sur **B** et maintenez-le enfoncé, puis appuyez sur **Y**.

### Spiking

Quelques fois, surtout lorsque vous utilisez un ballon spécial, vous devez faire tourner le ballon sur votre doigt (spiking).

- Pour effectuer un spiking, appuyez sur **X** pour sauter et smasher, puis appuyez sur **Y** alors que vous êtes toujours en l'air.

### Objets

Vous allez trouver des objets disséminés dans toute la ville de Chicago. Ceux-ci se composent de ballons de puissance, de clés et de différents bonus. Certains objets sont visibles, d'autres sont cachés derrière des paniers et des murs factices; d'autres sont lâchés par des ennemis que vous avez battus; et d'autres encore sont cachés derrière des portes verrouillées.

### Clés

La clé dont vous êtes équipé apparaît dans la bulle en haut à droite de l'écran. Lorsque vous prenez une clé, celle-ci devient la clé dont vous êtes couramment équipé.

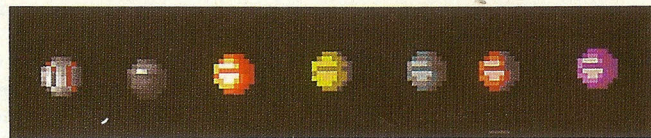
- Pour changer les clés, appuyez sur **SELECT** pour choisir une des clés dans votre inventaire; les clés apparaissent tour à tour dans la bulle en haut à droite de l'écran.

Les clés sont codées par couleurs aux portes ou verrous qu'elles ouvrent; trouvez la clé correspondante au verrou pour l'ouvrir. Les clés d'or et d'argent sont présentées sur des porte-clés et peuvent être utilisées plus d'une fois. Les clés vertes, jaunes et rouges ne peuvent être utilisées qu'une seule fois. Vous ne pouvez emporter des clés d'un niveau à l'autre. Lorsque vous accédez au niveau

suisant, vous devez trouver davantage de clés.

- Pour utiliser une clé, appuyez sur **A** lorsque vous êtes en face d'un verrou de porte d'une couleur correspondant à la clé que vous désirez utiliser.

## BALLONS NORMAUX ET BALLONS DE PUISSANCE



Vous disposez d'un nombre illimité de ballons de basket normaux tout au cours du jeu. Même si ceux-ci sont normaux, ils peuvent tout de même abattre des ennemis et, bien sûr, marquer des paniers.

Cependant, quelques fois, vous avez besoin de quelque chose d'un peu plus spécial qu'un ballon réglementaire. C'est là que les ballons de puissance entrent en jeu. Les ballons de puissance apparaissent initialement à l'écran sous la forme d'icônes de ballons de basket flottants de différentes couleurs. Dès que vous touchez un ballon de puissance, il est ajouté à votre inventaire et devient le ballon dont vous êtes équipé.

Les différents ballons de puissance sont les suivants:

**Ballon Coup-de-Poing Blanc:** Passe à travers des murs solides mais revient toujours lorsque vous le lancez. Il peut ramasser les objets qu'il touche et les ramener.

**Ballon de Glace Bleu:** Gèle la plupart de vos ennemis en un bloc de glace solide qui se pulvérise si vous le touchez avec un autre ballon. Les ennemis vont se décongeler et s'échapper si vous ne les détruisez pas alors qu'ils sont gelés. Effectuez un spiking pour enduire une portion du plancher d'une couche de glace et la rendre glissante.

**Ballon de Rebond Violet:** Rebondit lorsqu'il touche une surface horizontale ou se divise en deux ballons lorsqu'il touche une surface verticale ou inclinée.

**Ballon de Flamme Rouge:** Inflige deux fois plus de dégâts dans les rangs ennemis. Effectuez un spiking pour générer une langue de feu le long du plancher.

**Ballon Chercheur Or:** Poursuit les ennemis qui sont à sa portée. Effectuez un spiking pour le diviser en multiples missiles.

**Ballon d'Acier Noir:** Ne va pas très loin si vous le lancez. Il roule sur le plancher et touche les ennemis. Celui-ci explose si vous effectuez un spiking.

**Ballon Tremblement de Terre Orange:** Il fait tout trembler lorsque vous effectuez un spiking et élimine tous les ennemis à sa portée.

Le ballon dont vous êtes couramment équipé apparaît dans la fenêtre de sélection des ballons, accompagné de la quantité en votre possession.

- Pour changer le ballon dont vous êtes équipé, appuyez sur **R**.

## Bonus



Vous pouvez trouver plusieurs types de bonus:

**Coeur MJ:** Restaure entièrement votre capital santé.

**Boîte de Wheaties™:** Restaure une grande partie de votre capital santé.

**Bouteille de Gatorade:** Restaure une petite partie de votre capital santé.

**Trophée:** Ajoute un autre globe à votre compteur de santé.

**23 d'Or:** Vous donne une chance supplémentaire.

**Baskets:** Invincibilité à court terme contre les ennemis; celle-ci dure tant que les chaussures scintillent.

- Pour acquérir un bonus, touchez-le.

## Pièces Ballons de Basket

Les pièces ressemblent à de gros ballons de puissance. Chaque pièce vaut un bonus en points: une pièce d'argent vaut 1 point et une pièce d'or vaut 5 points. Vous gagnez une vie supplémentaire avec 100 points en pièces. Votre total de pièces courant est affiché à l'écran.

## Cartes-Clés

Les cartes-clés apparaissent à la fin des niveaux lorsque vous avez vaincu le "boss" chargé du niveau pour le Dr. Max Cranium. Vous avez besoin de trois cartes-clés pour rentrer dans Riverview.

## PORTES

Vous allez trouver sur votre chemin un nombre non négligeable de portes verrouillées. Vous pouvez ouvrir toutes les portes si vous possédez la clé correcte. Derrière certaines portes se trouvent des choses dont vous aurez besoin vers la fin de cette aventure; derrière d'autres portes se trouvent des choses qui vont essayer de mettre un terme à votre périple. Derrière ces portes vous allez trouver des prisonniers, des ennemis, des bonus et des ballons spéciaux.

1. Pour ouvrir une porte, appuyez sur le pavé de contrôle **gauche/droite** pour arriver juste devant la porte.
2. Appuyez sur **SELECT** jusqu'à ce qu'une clé de la même couleur que la porte apparaisse dans la bulle en haut à droite de l'écran.
3. Appuyez sur **A** pour tourner la clé et ouvrir la porte. Si la porte ne s'ouvre pas, appuyez sur le pavé de contrôle **gauche/droite** pour vous replacer en face de la porte et essayez à nouveau.

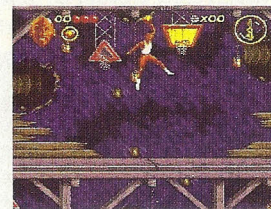
## Portes Magiques et Niveaux Bonus

Les portes magiques s'ouvrent comme les portes normales; elles n'ont rien de spécial, ni les clés qui les ouvrent. Mais lorsque vous ouvrez une porte magique, vous pouvez entrer dans le tourbillon pour atteindre le niveau bonus où vous pouvez ramasser des points, des objets et des bonus en marquant des paniers ou en éliminant des ennemis.

- Pour entrer dans un niveau magique, appuyez sur le pavé de contrôle **haut**.

Une minuterie apparaît dans le niveau bonus pour vous indiquer le temps qui vous est imparti pour vos lancers. Une fois le temps écoulé, vous revenez à la porte magique.

## Paniers



Il existe plusieurs types de paniers et chacun d'entre eux possède des pouvoirs spéciaux que vous activez quand vous smashez le ballon dans ces paniers.

## Paniers Bornes

Si vous smashez dans un Panier Borne en verre, que vous perdez ensuite une chance et que vous devez reprendre depuis le début du niveau, vous recommencez à l'emplacement du panier borne et non pas au tout début du niveau. Certains niveaux possèdent plus d'un panier borne.

## Paniers Récompenses

Ces paniers lâchent des objets automatiquement ou lorsque vous les ébranlez en smashant.

## Panier Gel

Une minuterie apparaît lorsque vous smashez dans un Panier Gel. Tous les ennemis sont gelés jusqu'à ce que le temps indiqué par la minuterie soit écoulé. Vous pouvez reconnaître ces paniers de gel grâce au 23 qui les identifie.

## Paniers Big Bang

Lorsque Michael smash dans un Panier Big Bang, le plancher vibre et les murs tremblent et tout ennemi à sa portée disparaît.

## Paniers Petit Bang

Les Paniers Petit Bang triangulaires sont similaires aux paniers Big Bang mais ne causent que des dommages limités aux ennemis.

## NIVEAUX

### Zones & Niveaux

Il y a quatre zones principales que vous devez explorer dans la Cité des Vents: les Cellules, l'Usine, le Laboratoire et Riverview. Le train El (surélevé) relie les trois premières zones et un tunnel mène à Riverview.

## PLANS

### Plan Principal



Le plan principal de Chicago vous indique les zones que vous devez explorer et l'itinéraire général que vous allez suivre. Les zones non explorées sont indiquées par des points rouges sur le plan; les zones que vous avez déjà explorées sont indiquées par des points bleus. Votre position sur le plan est indiqué par un ballon pivotant.

- Pour passer d'une zone à une autre sur le plan principal, appuyez sur le pavé de contrôle **gauche/droite** pour déplacer le ballon pivotant. Lorsque celui-ci est au-dessus de la zone où vous désirez vous rendre, appuyez sur **START**.

## Murs & Planchers Factices

Les murs et planchers factices sont disséminés dans tout le Chicago souterrain. Ils ne sont pas évidents et vous ne pouvez pas les découvrir en sautant de haut en bas ou en poussant dessus (bien que certains soient si fragiles qu'il vous suffise de marcher dessus pour qu'ils se désagrègent). Vous devez faire rebondir un ballon pour les trouver et les franchir. Certains ballons ont besoin de rebondir trois fois pour détruire ces murs et ces planchers. Pour d'autres ballons, un rebond suffit. D'autres ballons encore n'ont aucun effet sur ces murs et ces planchers.

- Lancez les ballons sur les murs et planchers factices pour passer au travers.

## Tableau d'Affichage

Le tableau d'affichage apparaît à la fin de chaque niveau. Il indique votre score total courant pour tout le jeu, votre score pour le niveau que vous venez de finir, les cartes-clés en votre possession et un mot de passe (voir la section Mot de Passe à la page 5).

Les scores des niveaux sont calculés à partir des bonus suivants:

**Bonus Objets:** Déterminé par le nombre d'objets que vous avez ramassés.

**Bonus Secret:** Chaque niveau de chaque zone possède une pièce secrète; trouvez-la et empochez le bonus secret.

**Bonus Vitesse:** Déterminé par la rapidité avec laquelle vous avez achevé un niveau. Plus vous êtes rapide et plus votre bonus de vitesse est élevé.

**Bonus Ennemis:** Basé sur le nombre d'ennemis détruits.

**Bonus Prisonnier:** Vous récompense pour avoir libéré un prisonnier dans le niveau que vous venez de terminer.



## REMERCIEMENTS

**Programmation:** Dave O'Connor, Chuck Sommerville, Simon Freeman et Lisa Ching

**Graphisme & Animation:** Lynne Gura, Leon Cannon, Muffy Vasale, Maurine Starkey, Paul Vernon, Will Noble, Arthur Koch et Amy Hennig

**Son & Musique:** David Whittaker, Murray Allen, Marc Farly et Don Veca

**Conception du Jeu:** Amy Hennig

**Conception Supplémentaire:** Dave Ralston, Todd Gilliland

**Directeur Technique:** John Brooks

**Essais:** William Schmitt, Todd Gilliland, Rick Cobb, Heather Meigs et Tony Diederich

**Producteur Exécutif:** Don Traeger

**Producteur:** Jim Rushing

**Producteur Associé:** Greg Suarez

**Assistant Producteur:** Todd Gilliland

**Directeur de Produit:** Lisa Higgins

**Documentation & Texte du Jeu:** Michael Humes

**Direction d'Emballage:** Nancy Fong

**Conception d'Emballage:** EJ Serrille

**Assurance Qualité:** Dan Gossett

Sauf indication contraire, le logiciel et la documentation sont la propriété de ©1994 Electronic Arts. Tous droits réservés.

Michael Jordan in the Windy City est une marque déposée de Electronic Arts.

WHEATIES, BREAKFAST OF CHAMPIONS et les produits WHEATIES sont des marques déposées de General Mills, Inc. utilisées avec leur accord.

## AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMÉDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

### PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

- \* Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- \* Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- \* Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- \* Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- \* En cours d'utilisation, faites des pauses de 10 à 15 minutes toutes les heures.

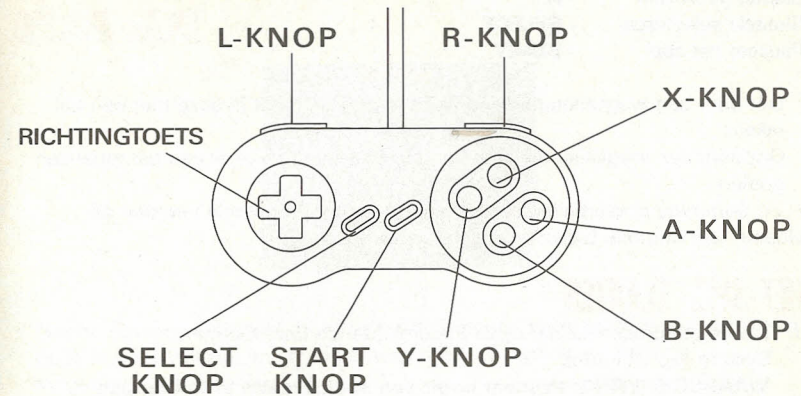
# MICHAEL JORDAN

CHAOS IN THE WINDY CITY

## INHOUDSOPGAVE

Samenvatting van de bediening .....	17
Het spel starten .....	18
Het Setup scherm .....	18
Start .....	18
Opties .....	18
Controller .....	19
Wachtwoord .....	20
Kansen .....	20
Energie .....	21
Rondbewegen .....	21
Rennen .....	21
Springen .....	21
Klimmen .....	21
Katrollen .....	22
Liften .....	22
De bal hanteren .....	22
Gooien .....	22
Spiking .....	23
Objecten .....	23
Sleutels .....	23
Normale en powerballen .....	23
Powerups .....	24
Basketbalmunten .....	25
Sleutelkaarten .....	25
Deuren .....	25
Baskets .....	26
Levels .....	26
Kaarten .....	27
Wegvallende wanden en vloeren .....	27
Scorebord .....	27

## SAMENVATTING VAN DE BEDIENING



### Rondbewegen

Naar links of rechts rennen  
Turbo-rennen  
Hurken  
Spijlen  
Slam-sprong  
Super-slam  
Springen en katrol grijpen

- Richtingtoets LINKS of RECHTS
- Richtingtoets LINKS of RECHTS + L
- Richtingtoets OMLAAG
- B
- X
- X + Y
- Richtingtoets OMHOOG + B (B nogmaals indrukken om de katrol los te laten)
- Richtingtoets OMHOOG om de ladder te grijpen; Richtingtoets OMHOOG/OMLAAG om de ladder op of af te klimmen
- Richtingtoets LINKS/RECHTS + L of R + B om op turbosnelheid te rennen en snelheid op te bouwen, druk daarna op B

Ladder opklimmen

De flip

### De bal hanteren

De bal gooien  
Springen en de bal in een rechte lijn gooien  
Springen en de bal een spin geven (spiking)  
Hurken en de bal gooien  
Van bal veranderen

- Y
- B + Y
- X, dan Y
- Richtingtoets OMLAAG + Y
- R

## SLEUTELS

Sleutel gebruiken	- <b>A</b>
Sleutels selecteren	- <b>SELECT</b>
Pauzeer het spel	- <b>START</b>

- Om door een wegvallende wand heen te breken, moet je deze met een bal raken.
- Om door een wegvallende vloer heen te breken, moet je er een bal tegenaan gooien.

**N.B.:** Sommige powerballen breken sneller door wegvallende wanden of vloeren dan normale ballen of andere powerballen.

## HET SPEL STARTEN

1. Zet de stroomschakelaar op je Super Nintendo Entertainment System op OFF (uit).  
**WAARSCHUWING: Probeer nooit een spelcassette in te brengen of uit te nemen als de stroom aan (ON) staat.**
2. Zorg ervoor dat er een controller is aangesloten op de poort van de Super NES die met 1 is aangeduid.
3. Stop de spelcassette in de gleuf van de Super NES. Druk hem stevig aan.
4. Zet de stroomschakelaar op ON (aan).

Het opstartscherm verschijnt. Als dit scherm niet verschijnt, ga dan naar stap 1 terug.

## HET SETUP SCHERM

Op het Setup scherm worden drie opties getoond: Start, Options en Password.

### Start

- Om het spel te starten zonder verandepijlen aan te brengen in de opties en zonder een wachtwoord in te voeren, druk je de richtingtoets op **links of rechts** om Start aan te geven en druk je daarna op **START**.

### Opties

- Om het Options scherm op te roepen, druk je de richtingtoets op **links of rechts** om Option te benadrukken op het Startup scherm en druk je op **START**.

Er staan twee menu's op het Options scherm: het Options menu en Controller. Gebruik het Options menu om de moeilijkheidsgraad in te stellen, de muziek en geluidseffecten aan of uit te zetten en de credits te bekijken. Gebruik Controller om de bediening van de controller te veranderen of het Options scherm te verlaten.

- Om het Options scherm te verlaten, kun je op elk moment de richtingtoets **omlaag of omhoog** drukken om Exit te benadrukken en op **START** drukken.

## OPTIONS MENU



- Om de opties te wijzigen, druk je de richtingtoets **omhoog of omlaag** om een optie te benadrukken en vervolgens op **links of rechts** om door de keuzemogelijkheden te gaan.

### Difficulty (moeilijkheidsgraad)

Er zijn drie moeilijkheidsgraden: Rookie (nieuweling), Pro, en All-Star. De moeilijkheidsgraad bepaalt hoe moeilijk het spel is.

### Music (muziek)

Zet de muziek en geluidseffecten op on/off

### Geluid

Keuze tussen stereo of monoweergave

### Controller

1. De systeemgekozen functies van de toetsen zijn: De bal gooien **Y**, Springen **B**, supersprong **X**, en bedienen (van object) **A**.
2. Om de functies van de toetsen te veranderen, druk je de richtingtoets **omhoog of omlaag** om de functie te benadrukken die je wenst te wijzigen.
3. Druk nu op de toets - **A, B, X of Y** die je deze functie wilt geven. Bijvoorbeeld, als je wilt dat **A** de toets wordt voor Slam Shot, benadruk je Slam Shot en druk je op **A**. Denk er wel aan dat de functie die eerst door **A** werd bediend nu automatisch wordt omgewisseld. Dus als **Y** wordt vervangen door **A** als toets voor Slam Shot, wordt **A** door **Y** vervangen als toets voor de bediening van objecten.
4. Om van de aangebrachte wijzigingen af te zien, druk je de richtingtoets omhoog of omlaag om Restore Fault te benadrukken en druk je op **A, B, X of Y**.

## Wachtwoord



Als je een locatie voltooit, krijg je een wachtwoord. Het wachtwoord verschijnt aan het onderkant van het scorebord terwijl je score wordt bijgewerkt (zie scorebord op pagina 28). Een wachtwoord kan maximaal 11 tekens lang zijn. Schrijf ze heel nauwkeurig op. Met dit wachtwoord begin je de volgende keer op het volgende locatie.

- Kies Password op het Startup scherm. Het Password scherm verschijnt.

## Het invoeren van een wachtwoord

\* Gebruik de richtingtoets om een bepaalde letter, cijfer of commando op het Password scherm aan te geven door dedraaiende bal erboven te zetten.

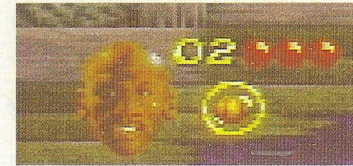
## Het invoeren van een wachtwoord:

1. Benadruk het gewenste teken en druk op **A**, **B**, **X** of **Y**. Het geselecteerde teken verschijnt nu in de ruimte aan de bovenkant van het scherm.
2. Benadruk de pijlen als je een fout hebt gemaakt. Druk dan op **A**, **B**, **X**, of **Y** om de cursor vooruit of achteruit te bewegen. Het geselecteerde teken zal gaan flikkeren. Beweeg het benadrukkingsbalkje naar het gewenste teken. Druk dan op **A**, **B**, **X** of **Y**.
3. Als het gewenste wachtwoord eenmaal is ingevoerd, benadruk je **OK** en druk je op **A**, **B**, **X** of **Y** om het spel weer te starten. Als dit niet lukt moet je het wachtwoord controleren en zonodig nogmaals invoeren.
4. Als je het Password scherm wilt verlaten, moet je **CANCEL** benadrukken en op **A**, **B**, **X** of **Y** drukken.

## Kansen

Je begint met drie kansen. Je verliest een kans als je geen energie meer over hebt (zie het hiernavolgende deel over Energie) of als je van een pad valt. Als je al je kansen verspeeld hebt, moet je weer helemaal van voren af aan beginnen.

## Energie



Je energie wordt aangegeven door de uitdrukking op het gezicht van Michael Jordan, linksboven op het scherm en de rode bollen bij zijn gezicht. Als Michael er gelukkig uit ziet en de bollen groot en rood zijn, gaat het heel goed met je gezondheid. Steeds als je geraakt wordt, verlies je energie. Naarmate je meer en meer energie verliest, begint Michael er steeds minder gelukkig uit te zien en beginnen de bollen kleiner te worden. Als alle bollen er klein en blauw uitzien, is je energie op en verlies je een kans.

## RONDBEWEGEN



## Rennen

- Druk de richtingtoets op **links of rechts** om over een horizontaal vlak te rennen.
- Om je snelheid te verhogen, druk je de richtingtoets op **links of rechts** en druk je tegelijkertijd op **L**.

## Springen

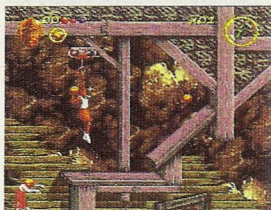
- Druk op **B** om te springen.
- Om een extra hoge slam-sprong te maken, druk je op **X**.
- Voor een flip druk je de richtingtoets op **links of rechts** en druk je tegelijkertijd op **L**, daarna **B**.

## Klimmen

- Om een ladder op te klimmen, ga je direct voor de ladder staan en druk je de richtingtoets **omhoog**. Om een ladder af te gaan, druk je de richtingtoets **omlaag**. Druk op **B** om van de ladder af te stappen.

- Als de ladder net buiten bereik staat, houd je de richtingtoets **omhoog** gedrukt en druk je dan op **B** om te springen en de ladder vast te grijpen.

## Katrollen



Soms heb je een katrol nodig om ergens te kunnen komen. Sommige katrollen komen automatisch in beweging als je ze vastpakt, terwijl andere constant in beweging zijn. Weer anderen moeten door een hendel of met een sleutel in beweging worden gezet en er zijn ook katrollen die pas beginnen te bewegen als je een bepaalde richting hebt gekozen.

1. Om te springen en een katrol beet te pakken, druk je de richtingtoets **omhoog** en druk je op **B**.
2. Als er een pijl op een katrol staat, moet je de richtingtoets op **links of rechts** drukken om hem in beweging te zetten.
3. Om een katrol los te laten, druk je op **B**.

## Liften

Liften zijn rode schijven in doorzichtige kokers. Om een lift te gebruiken, moet je op de rode schijf stappen en aangeven welke richting je op wilt, omhoog of omlaag.

1. Om een lift binnen te gaan, ga je ervoor staan en druk je de richtingtoets **omhoog**.
2. Om een lift naar boven te nemen, druk je de richtingtoets **omhoog** en om hem naar beneden te nemen, druk je de richtingtoets **omlaag**.
3. Om uit de lift te stappen, druk je op **A**.

## DE BAL HANTEREN

### Gooien

Om je avontuur tot een goed einde te brengen, moet je goed met de bal zijn. Je moet je vijanden kunnen raken, schakelaars omzetten om liften en schijfdeuren in beweging te zetten en door wegvallende wanden en vloeren heen breken.

- Druk op **Y** om een bal te gooien. De bal gaat altijd in de richting waarin hij kijkt.

**N.B.:** Zie ballen in het deel over objecten (het volgende stukje) voor informatie over de speciale ballen die je kunt vinden en gebruiken.

## Springen en gooien

- Om te springen en de bal in een rechte lijn te gooien terwijl je in de lucht hangt, houd je **B** ingedrukt en druk je vervolgens op **Y**.

## Spiking

Soms, vooral als je een speciale bal gebruikt, kun je een bal het beste een spin geven.

- Om een bal een spin te geven, druk je op **X** voor een slam-sprong en dan druk je op **Y** terwijl je in de lucht hangt.

## Objecten

Overal in Chicago kom je objecten tegen zoals powerballen, sleutels en een aantal verschillende powerups. Sommige objecten zijn gemakkelijk te zien, andere bevinden zich achter wegvallende wanden en baskets, en weer andere worden door vijanden achtergelaten als zij door jou worden verslagen. Sommige bevinden zich achter gesloten deuren.

## Sleutels

De sleutel die je op dat moment bij je hebt, staat in de bel rechtsboven op het scherm. Steeds als je een sleutel oppakt, wordt dit de sleutel die je het eerste gebruikt.

- Druk op **SELECT** om door de sleutels in je inventaris te gaan. Elke sleutel verschijnt op zijn beurt in de bel rechtsboven op het scherm.

De kleur van de sleutels komt overeen met de deuren en sloten die ze kunnen openen, zij werken uitsluitend op deuren en sloten met dezelfde kleur. De gouden en zilveren sleutels zitten aan een sleutelring en deze kunnen meerdere malen worden gebruikt. De groene, gele en rode sleutels kunnen slechts eenmaal worden gebruikt. Je kunt de sleutels niet van het ene level naar het andere meenemen, dus je moet weer opnieuw sleutels kiezen als je naar een ander level overgaat.

- Als je een sleutel wilt gebruiken, moet je op **A** drukken terwijl je voor het slot staat met de geschikte kleurcode.

## NORMALE BALLEN EN POWER-BALLEN



Gedurende het hele spel krijg je een onbeperkt aantal 'normale' basketballen.

Ook al zijn ze maar 'normaal', je kunt er toch nog vijanden mee knock out slaan, en natuurlijk baskets maken.

Maar soms is een gewone bal niet genoeg. Dan heb je een powerbal nodig. Powerballen verschijnen als kleine zwevende afbeeldingen van basketballen in verschillende kleuren als je ze voor het eerst tegenkomt. Wanneer je een powerbal aanraakt, wordt deze toegevoegd aan je inventaris.

Dit zijn de verschillende Power-ballen:

**White Knuckle ball:** Deze gaat door massieve wanden heen, en komt altijd weer bij je terug. Je kunt er objecten mee oppakken en terughalen.

**Blue Ice ball:** Deze bevriest de meeste vijanden in een massief blok ijs, dat verbrijzeld wordt als je het met een andere bal raakt. Vijanden ontdooien als je ze niet vernietigt zolang ze bevroren zijn. Geef de bal een spin om een deel van de vloer met een laag ijs te bedekken om hem glad te maken.

**Purple Rebound ball:** Deze kaatst terug als hij een hard oppervlak raakt, of splitst zich in twee ballen wanneer hij een verticaal of schuin oppervlak raakt.

**Red Flame ball:** Benadeelt vijanden twee keer zoveel. Geef hem een spin om een spoor vlammen achter te laten op de vloer.

**Gold Homing ball:** Spoort je vijanden op die binnen bereik zijn. Geef hem een spin om hem in meerdere raketten op te splitsen.

**Black Iron ball:** Deze gaat niet ver als je hem weggooit, maar rolt over de vloer om vijanden te raken. Hij onploft als hij een spin heeft.

**Orange Earthquake ball:** Deze brengt alles aan het trillen als je hem een spin geeft en stelt alle vijanden binnen zijn bereik buiten gevecht.

De bal waar je op dat moment mee bent uitgerust, verschijnt in het betreffende selectiekader, tezamen met het aantal ballen dat je van dat soort bezit.

- Druk op **R** om de bal te verwisselen.

## Powerups



Je komt verschillende powerups tegen:

**MJ Heart:** herstelt je gezondheid volkomen

**Wheaties™ Box:** herstelt een groot deel van je gezondheid

**Gatorade Bottle:** herstelt een klein deel van je gezondheid

**Trophy:** voegt een andere bal toe aan de gezondheidsmeter

**Golden 23:** geeft je een extra kans

**High-Tops:** onoverwinnelijkheid voor een korte tijd, zolang als je schoenen nog glinsteren.

- Raak een powerup aan om hem te krijgen.

## Basketbalmunten

De munten zien eruit als grote powerballen. Elke munt heeft zijn eigen bonuswaarde: een zilveren munt is 1 punt waard, en een gouden munt is 5 punten waard. Je krijgt een extra kans als je 100 punten bij elkaar hebt. Het totaal van de door munten vergaarde punten staat op het scherm.

## Kaartsleutels

De kaartsleutels verschijnen aan het eind van de levels als je de 'boss' verslaat die dit level voor Doctor Max Cranium runt. Je hebt alle drie de kaartsleutels nodig om Riverview binnen te komen.

## DEUREN

Je komt overal bendes gesloten deuren tegen. Als je de juiste sleutel hebt kun je elke deur openen. Achter sommige van de deuren kom je dingen tegen die je nodig hebt om dit avontuur tot een goed einde te brengen. Achter andere deuren vind je dingen die zullen proberen om je avontuur meteen te beëindigen! De dingen die je achter gesloten deuren vind zijn gevangen, vijanden, powerups en speciale ballen.

1. Om een deur te openen, druk je de richtingtoets op **links of rechts** om direct voor de deur te komen staan.
2. Druk op **SELECT** totdat er in de bel rechtsboven op het scherm een sleutel verschijnt die dezelfde kleur heeft als het slot.
3. Druk op **A** om de sleutel te gebruiken en open de deur. Als de deur niet open gaat, druk je de richtingtoets weer op **links of rechts** om beter voor de deur te gaan staan en probeer je het nog eens.

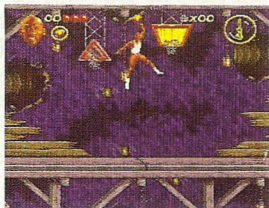
## Warp-deuren en bonuslevels

Warp-deuren gaan net als gewone deuren open. Ze zien er heel gewoon uit en worden door een gewone sleutel geopend maar als je zo'n deur opent, kun je de paarse draaikolk binnen gaan om in een bonuslevel te komen. Daar kun je extra punten, objecten en powerups vergaren door op baskets te schieten of vijanden te verslaan.

- Druk de richtingtoets **omhoog** om een warp binnen te gaan.

In een bonuslevel verschijnt een zandloper om aan te geven hoelang je hebt voor je schoten. Als de zandloper leeg is ga je naar de deur voor de draaikolk.

## Baskets



Er zijn verschillende soorten baskets die allemaal speciale krachten hebben die worden geactiveerd als je er een slam-dunk in doet.

### Mijlsteen-baskets

Als je een slam-dunk in een glazen mijlsteen-basket krijgt, en je daarna een kans mist en een level opnieuw moet doen, ga je naar de plaats van de laatste mijlsteen-basket terug, in plaats van aan het begin van het level. Sommige levels hebben meerdere mijlsteen-baskets.

### Prijsbaskets

Als je deze baskets verbrijzelt met een slam-dunk, komen er objecten uit tevoorschijn.

### Vriesbaskets

Als je een slam-dunk doet in een vriesbasket, verschijnt er een zandloper. Daardoor bevroren alle vijanden totdat de zandloper leeg is. Je kunt een vriesbasket herkennen aan het nummer 23.

### Oerknal-baskets

Als Michael een dunk in een oerknalbasket doet, beeft de vloer en schudden de wanden en verdwijnen alle vijanden binnen bereik.

### Kleineknal-basket

De driehoekige bordes van de kleineknal-baskets lijken op die van de oerknal-baskets maar deze brengen veel minder schade aan bij de vijanden.

## LEVELS

### Lokaties en levels

Er zijn vier hoofdlokaties die je in de Windy City moet verkennen: de cellen, de

fabriek, het laboratorium en Riverview. De eerste drie lokaties zijn door de luchttrein met elkaar verbonden en Riverview bereik je via een tunnel.

## KAARTEN

### De grote kaart



De grote kaart van Chicago geeft de lokaties aan die je moet verkennen en de algemene route die je moet nemen. Onverkende lokaties worden op de grote kaart door een rode stip aangeduid en lokaties die je reeds verkend hebt worden met een blauwe stip aangegeven. Je positie op de kaart wordt aangegeven door een draaiende basketbal.

- Om van de ene lokatie naar de andere op de grote kaart door te gaan, druk je de richtingtoets op **links of rechts** om de draaiende basketbal te verplaatsen. Als deze zich boven de gewenste lokatie bevindt, druk je op **START**.

### Wegvallende wanden en vloeren

Overal in het ondergrondse Chicago kom je wegvallende wanden en vloeren tegen. Deze zijn niet duidelijk te herkennen en je kunt ze niet vinden door er op te springen of tegenaan te duwen (terwijl er ook vloeren zijn die zo zwak zijn dat ze in elkaar storten als je er gewoon op staat). Je moet er een bal tegenaan stuiten om uit te vinden waar ze zijn en er voorbij te komen.

Met sommige ballen moet je driemaal stuiten om deze wanden en vloeren te breken, en met sommige is eenmaal voldoende. Er zijn ook ballen die er helemaal geen effect op hebben.

- Gooi ballen tegen wegvallende wanden en vloeren aan om er doorheen te breken.

### Scorebord

Het scorebord verschijnt aan het eind van elk level. Daarop staat het totaal aantal punten voor het hele spel, een analyse van de score die je in het zojuist voltooide level hebt behaald, welke sleutelkaarten je hebt, en een wachtwoord (zie het deel over wachtwoorden op pagina 20).

**N.B.:** Wachtwoorden worden alleen maar gegeven nadat je alle levels van een lokatie gehad hebt.

De scores van de levels worden op de volgende categorieën geanalyseerd:

**Powerup Bonus:** dit wordt bepaald door het aantal vergaarde powerups.

**Secret Bonus:** ieder level van iedere locatie heeft een geheime kamer; als je hem vindt, krijg je een Secret Bonus.

**Speed Bonus:** dit hangt ervan af hoelang je nodig had om het hele level te voltooien. Hoe sneller je bent, des te hoger is de Speed Bonus.

**Enemy Bonus:** dit is gebaseerd op het aantal vijanden dat je gedood hebt.

**Captive Bonus:** dit wordt toegekend als je op het zjuist voltooide level een gevangene hebt bevrijd.

## CREDITS

**Programmering:** Dave O'Connor, Chuck Sommerville, Simon Freeman en Lisa Ching

**Grafische vormgeving & animatie:** Lynne Gura, Leon Cannon, Muffy Vasale, Maurine Starkey, Paul Vernon Will Noble, Arthur Koch en Amy Hennig

**Geluid & muziek:** David Whittaker, Murray Allen, Marc Farly en Don Veca

**Spelontwerp:** Amy Hennig

**Extra ontwerp:** Dave Ralston, Todd Gilliland

**Technisch Directeur:** John Brooks

**Testers:** William Schmitt, Todd Gilliland, Rick Cobb, Heather Meigs en Tony Diederich

**Executive Producer:** Don Traeger

**Producer:** Jim Rushing

**Associate Producer:** Greg Suarez

**Assistant Producer:** Todd Gilliland

**Produktmanager:** Lisa Higgins

**Dokumentatie & handleiding van het spel:** Michael Humes

**Supervisie verpakking:** Nancy Fong

**Ontwerp verpakking:** EJ Serrille

**Kwaliteitsgarantie:** Dan Gossett

Tenzij anders vermeld, is alle software en documentatie ©1994 Electronic arts.  
Alle rechten voorbehouden.

Michael Jordan: Chaos in the Windy City is een handelsmerk van Electronic Arts.

WHEATIES, BREAKFAST OF CHAMPIONS, en de WHEATIES-verpakkingen zijn handelsmerken van General Mills, Inc., met toestemming voor gebruikmaking.