

SNSP-AJTP-EUR

# NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™



**T.E.**  
TOURNAMENT EDITION

## INSTRUCTION BOOKLET



**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM™

**MIDWAY.**

**Acclaim**

**Acclaim**

DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.,

Moreau House, 112-120 Brompton Rd, Knightsbridge, London SW3 1JJ, England

DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT, GmbH, Möhlstraße 10, 81675 München, Deutschland.

DISTRIBUÉ PAR ACCLAIM ENTERTAINMENT SA, 12/14 Rond Point des Champs Elysees, 75008 Paris, France

Distribuido por Buena Vista Home Entertainment, SA, Edificio Gorbea, 3 C/Jose Bardasano Baos, 9-Planta 11, Madrid, 28016 España

DISTRIBUTED BY: Metro Games, P.O. Box 255, North Melbourne, VIC 3051, Australia

PRINTED IN JAPAN IMPRIME AU JAPON

LICENSED BY



Nintendo of Europe GmbH : 63760 Großostheim, Deutschland  
Keep this information / Gardez ces informations / Diese Information aufbewahren  
Conservare queste informazioni / Guarde estas informaciones / Bewaar deze informatie  
Behåll denna information / Behold denne information / Pidå tåmåt tieto

NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, AND ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.

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.

CE SCAEU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVÉ CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIÈRE DE FABRICATION, DE FIABILITÉ ET SURTOUT, DE QUALITÉ. RECHERCHEZ CE SCAEU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITÉ AVEC VOTRE 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.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

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

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STAR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERÅ ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTDI EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KÖBER SPIL OG TILBEHÖR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÄMÄ TARRA VAKULITAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUUTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTENSOPIVIA TUUTTEITA.

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

**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.

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

**ATTENZIONE :** LEGGI ATTENTAMENTE LE INFORMAZIONI PER L'UTENTE E LE PRECAUZIONI INCLUSE NELLA CONFEZIONE PRIMA DI USARE IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ LE CASSETTE O GLI ACCESSORI NINTENDO.

**ADVERTENCIA :** POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

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

**OBS :** LÄS NOGRANNT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDERNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÄNDER DEM MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

**ADVÄRSEL :** LÆS FORBRUGERINFORMATIONEN OG HÆFTET MED SIKKERHEDSREGLER, DER FØLGER, MED DETTE PRODUKT, FØR DU BEGYNDER AT BRUGE NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK ELLER TILLBEHØRET.

**VAROITUS :** LUE HUOLELLISESTI LAITTEEN VARUSTEISIIN KUULUVAT KULUTTAJATIEDOT JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO-LAITTEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VAURSTEEN KÄYTTÖÄ.

**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 (071) 3445000 for the amount of this charge. (Repair done after acceptance of the quotation.) Payments must be made by cheque or postal 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 affect your statutory rights.

**For all information on this Game Pak or other Acclaim Game Paks, call the Acclaim "Hotline" at (071) 2251166.**

The NBA and individual NBA Team identifications used on or in this product are trademarks, copyrighted designs and other forms of intellectual property of NBA Properties, Inc. and the respective Teams and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of NBA Properties, Inc. © 1994 NBA Properties, Inc. All rights reserved. Sub-licensed from Midway © Manufacturing Company. All rights reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment ® & © 1994 Acclaim Entertainment. All rights reserved.

**GEWAHRLEISTUNG**

Acclaim Entertainment GmbH gewährt für die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für in Deutschland von Acclaim Entertainment GmbH gekauften Produkte. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Acclaim auf eine Mängelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produktes beschränkt, weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.

Die Gewährleistung erlischt, wenn die Mängel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierte Reparaturversuche und/oder sonstige Beschädigungen nach dem Kauf beruhen. Zur Wahrnehmung der Garantie wenden Sie sich bitte an der Händler, bei dem Sie das Spiel erworben haben.

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

**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 un justificatif d'achat à:

**GAUMONT COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO**  
Division ACCLAIM

31 Rue Lois Pateur, 92200 Boulogne-Billancourt, France

Pour plus d'informations sur les jeux Acclaim, vous pouvez consulter:

• Le matériel au 36-15 ACCLAIM

• Le vocal ACCLAIM au 36. 68. 10. 25

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.

**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 matériel 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**  
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 réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

**90 DAGEN GARANTIE**

Super Nintendo Entertainment System SPELKASSETTE (PAL versie)  
Acclaim garandeert de eerste konsument - koper/gebruiker, dat deze Super Nintendo Entertainment System Speelkassette (=speelkassette) gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal- of constructiefouten zal vertonen.

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

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

**Opferstraat 38, 38 Rue Souveraine, 1050 Brussels, Belgium**  
Speelkassettes 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, ongebruik, abnormal gebruik of indien veranderingen aan de spelkassette zijn aangebracht na de aanschaf.

**GARANZIA**

Il perfetto funzionamento di questogioco è stato controllato prima della spedizione. Per questo motivo il Acclaim Entertainment, Ltd. di garantisce il prodotto acquistatoper un periodo di 3 (tre) mesi dalla data di acquisto. Per i successivi 9 (nove) mesi prov-veredrà alla riparazione o sostituzione dei prodotti che risulteranno non fun-zionanti. Il costo della riparazione potrà variare, in base all'intervento da eseguire, da un minimo di L. 20.000 ad un massimo di L. 120.000 da pagarsi in contassegno. La presente garanzia copre i difetti di produzione di materiale, ma non quelli dovuti ad un uso non proprio del prodotto o a manutenzioni e riparazioni da parte di personale non autorizzato. Se il prodotto risultasse difettoso durante il periodo di garanzia, la preghiamo di spedirlo per la sostituzione, porto franco, perfettamente imballato ed accompagnato da questa garanzia (compilare in ogni sua parte e con lo scontrino fiscale allegato) a:



**Nintendo** ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.  
D-8754 Großostheim Moreau House, 112-120  
MADE IN JAPAN Brompton Rd., Knightsbridge,  
London SW3 1JJ, England

PRODOTTO CONFORME AL DECRETO LEGISLATIVO 27/9/1991, N 313 IN ATTUAZIONE DELLA DIRETTIVA 88/378/CEE. NON ADATTO A BAMBINI DI ETÀ INFERIORE AI 36 MESI A CAUSA DELLE PARTI TROPPO PICCOLE DEL CONSEGUENTE RISCHIO DI INGESTIONE. CONSERVARE LE ISTRUZIONI O LA SCATOLA PER FUTURA REFERENZA.

This product is exempt from classification under I.L.K. Law. In accordance with The Video Standards Council Code of Practice it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

## JAM IT HOME!

3 Cut loose, drive for the net, and give it all you've got! With NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™, you're experiencing wham, bam hoop action like you've never seen before!

NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ lets you wham it and slam it with rim-rocking superstars like Scottie Pippen, Patrick Ewing, Dominique Wilkins, Hakeem Olajuwon, Chris Mullin and Karl Malone! They're all here: the greatest superstars of the sport that has become the greatest game on the globe! Blast off with the Rockets and the Blazers, display some roundball Magic and Heat, fly high with the Hawks and the Hornets! All 27 NBA® teams are represented as you take to the boards in one-on-one, two-on-two, or two-on-one competition!

Prepare for full-scale competition with a Jam-packed practice session! Hit the hardwood with slams and turbo-charged Jams! Take the three-point shot from the far end of the court, or Jam it home from under your opponent's net!

You think you know the game? Think again! With NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ you're entering a whole new world of rim-ramming, hard-hitting hoop excitement!

## BEFORE YOU LACE UP THE SHOES

### LOADING:

1. Make sure the power switch is OFF.
2. Insert the NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ Game Pak as described in your SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM® instruction manual. If you wish to play a three or four-player game, plug in a Super Multitap™ or a Super Link™ (sold separately) at this time as described in its instruction manual. NOTE: NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ supports only the Super Multitap™ or the Super Link™.

3. Turn the power switch ON.

When the NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ title screen appears, press the START BUTTON. [NOTE: There are four different player positions in NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™. Players 1 and 2 are teammates, and players 3 and 4 are teammates who oppose them.]

HEAD TO HEAD mode places two human players on opposite teams. The person with controller 1 is player 1, but the person with controller 2 is player 3. You can play one-on-one, two-on-two, or two-on-one competitive games.

TEAM GAME mode puts both players on the same team (2 players vs. computer), making the person with controller 1 player 1, and the person with controller 2 player 2. It's you and a friend against the computer!

PRACTICE mode, exclusive to NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™, enables you to work extensively on perfecting your passing and Jamming skills before you take them into HEAD TO HEAD or TEAM GAME competition! Workable with one player plus a CPU teammate or with two human players, PRACTICE mode allows you to set up specialty drills, and to review and refine your dunks before you team up against the NBA®'s best!

OPTIONS mode lets you customize your NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ game play in a wide variety of ways! (For additional details on this mode, see CUSTOMIZE THE GAME on page 4)

If you are using a multi-player adaptor, you will be asked to select the controller number corresponding to the player you wish to control: controller 1 is player 1, controller 2 is player 2, and so on. Everyone who wishes to participate should then press the START BUTTON on their respective controllers.

Whether you are using a multi-player adaptor or not, you will then be asked if you wish to enter your initials for record-keeping. Use the CONTROL PAD and the A, B, X, Y or START BUTTON to choose. This decision affects all players; no player can enter initials if "no" is selected. If "yes" is selected, each player will then be asked to enter his/her initials. Use the CONTROL PAD to move the cursor to the desired letter, then press the A, B, X, or Y BUTTON to select. If the initials entered are one of the sixteen in memory, your record will be immediately recalled. NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™'s record-keeping feature stores each player's record, ranking, winning percentage, and more!

In all but the OPTIONS mode, you will then be asked to choose your NBA® team. Use the CONTROL



PAD to highlight the team you want. Both players can pick the same team. Each team is comprised of two players from a roster of three or more NBA® teammates. In addition to the 27 NBA® teams, NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ features a rookie team made up entirely of NBA® newcomers. As with regular teams, both players can select rookie teams. Rookie team games do NOT count towards a season.

Notice that for every player featured in NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™, a field of statistical ability rankings appears at the bottom of the screen below the player's portrait. These figures rate each player on a scale of 0 to 9 in eight important playing categories. Attributes rated are:

SPEED: How peppy the player is.

3 PT: Rates how well the player hits the hoop from "downtown".

DUNK: A ranking of what kind of Jammer the player is.

PASS: How accurate a player's passing game is.

POWER: The power of a player is important in terms of both his strength and his ability to withstand injury.

STEAL: Rates a player's ability to strip the ball from opponents.

BLOCK: How good is this player at rejecting and deflecting attempted shots? The block rating tells no lie!

CLUTCH: Tells you whether this player comes through when you need him most, or if El Foldo is more his style.

Once you've highlighted your team, use the A, B, X, or Y BUTTON to scroll through the available player combinations on that team, then press the START BUTTON to lock in your choice.

## CUSTOMIZE THE GAME!

The options screen provides you with a wide variety of ways to affect game play:

TIMER SPEED: The speed of the clock may be set from 1 (very slow) to 5 (very fast).

DRONE DIFFICULTY: The competitive intelligence of your computer controlled opponents may be set from 1 (not so smart) to 5 (very smart).

TAG MODE: In a one-player or one human per team game, NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ allows you to select how you wish to control your teammate. OFF is the default. As in the arcade version, you control one player the entire game, and the computer controls your teammate (unless a human player should "jump in" with his START BUTTON). ON enables you to control both the ball-handling and the movement of whichever player on your team has the ball. In other words, you pass off control when you pass off the ball. The "tag" occurs when your teammate gains possession, so if a pass is intercepted, you retain control of the player who passed.

COMPUTER ASSISTANCE: Set on or off. When on, this option button will cause the computer to make sure that games remain close by cooling off any team that gets too big a lead! Turn off to give both teams a "fair shake".

CONTROLLER CONFIGURATION: This mode offers you six different ways of setting up the BUTTONS on your controller for various pass, shoot, and turbo options.

VIEW/DELETE RECORDS: Activating this option will take you to the record screen. NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ stores records and stats for up to 16 different players! At some point, however, you may wish to make room for a new one. To erase a record, use the CONTROL PAD to highlight the desired record and press the A BUTTON. You will then be asked to confirm whether you truly wish to delete this record. Press the START BUTTON to abort your deletion, or the Y BUTTON to erase the record. Press the START BUTTON to return to the OPTIONS screen.

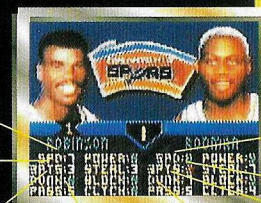
SPECIAL FEATURES allows you to make additional adjustments to six game features:

1. TOURNAMENT MODE. When on, this disallows all power-ups and cheats, and turns computer assistance off. Notice that when Tournament Mode is on, all other options in the special features menu are not available, and that Computer Assistance is automatically turned off on the regular options screen.

2. SHOT CLOCK. May be adjusted from 5 seconds to 24 seconds.

3. OVERTIME. May be adjusted from 1 minute to 3 minutes.

4. HOT SPOTS. When on, will create visible hot spots with different point values. Shoot or Jam™ from



SPEED

3 POINT

DUNK

PASS

POWER

STEAL

BLOCK

4  
NBA JAM™ TOURNAMENT EDITION™



a hot spot and score bonus points! When your player lands on one, you'll hear a sound and the color of the spot will change.

**5. POWER-UP ICONS.** These will enable a player to instantaneously (and temporarily) increase his dunking ability, cause a player to remain temporarily "on fire," increase his ability to intercept a pass... and more! Available to be picked up by a human player or the CPU, they appear on screen at random intervals. Here's a directory of available icons you'll find in NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™:



[3] Increases a player's ability to make the three-point outside shot!



[P] Increases a player's power.



[D] Allows players to perform Monster Jams from anywhere on the court.



[T] Temporarily gives a player unlimited turbo!



[S] Increases a player's overall speed!



[F] Causes a player to catch fire, increasing his ability to sink those incredible slams!



[B] The Bomb flattens everyone on the court except the player who collects it.

**NOTE.** Talk about high-speed! Turning up the juice increases all players' overall speed by a factor of 1 to 4. Try hitting turbo when your player's been juiced up to a factor of four! Awesome!

**NOTE:** Hot Spot or Power-Up Icon games will NOT count toward your season record. Once you've made whatever options changes you wish to make, press the START BUTTON to lock in those options.

After the first and third quarters, the computer will provide coaching tips to help you improve your game!

After the second quarter, the computer will review the players' statistics for the first half.

## TIME TO HIT THE BOARDS!

An NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION game is divided into 4 quarters of three minutes each. A game begins with a tip-off, as two players leap for the ball in order to gain control. Possession of the ball at the beginning of the second and fourth quarters goes to the home team (team two), and to the visiting team (team one) at the start of the third quarter, regardless of who wins the initial tip or who possesses the ball when the previous quarter ended. The home team defends the basket at the right side of the screen and scores against the visiting team's basket at the left side of the screen.



VISITING TEAM



HOME TEAM

The object of the game is to have outscored your opponents when the final buzzer sounds. A basket counts for two points when it is shot from inside the three-point line, and three points when shot from behind it. A defensive player can block a shot, but only when the ball is on the upward part of its arc. If it is touched by a defender on its downward flight, a goaltending call is made, and points are awarded whether or not the basket was going to go in. Once the ball touches the rim however, it can be grabbed by any player, either offensive or defensive.

To make identifying the ball-handler easy, whenever a player has possession of the ball, an orange basketball indicator will appear behind his name at the top of the screen. If nobody has possession—the ball is in the air or has been knocked away—there is no indicator.

If a player scores three baskets in a row, he is "on fire!" During this time, he has unlimited turbo, and a much better chance of sinking shots from anywhere on the floor! Only one player can be "on fire" at a time. Being "on fire" lasts for four baskets by the "on fire" player or until the next opposing basket goes in, meaning that a teammate can score without disrupting the fire. The ball glows when the player on fire holds it and smokes when he shoots it!

## SUBSTITUTIONS

After the 1st, 2nd and 3rd quarters, NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ allows you to make player substitutions from your team roster. Change the player combination by pressing the A, B, X, or Y BUTTON. When you see the two players on screen you want in the game, press the START BUTTON to begin the next quarter. [NOTE: When a player completes a season by defeating all 27 NBA® teams, expanded rosters become available for some teams.]

**Injury:** A progressive assessment of a player's health, this ranking will increase as a player sustains increased injury throughout a game. An injured player will suffer degraded play in all attribute areas, so you may wish to substitute a healthy player for an injured one. Sitting a player out for a quarter will completely restore his health.

## JAM™ CONTROLS

**CONTROL PAD:** Moves your player up and down the court. When any player is off-screen, his position is marked by an arrow with his player number and color, the height showing where he is vertically on the court, and distance from the edge showing how far off-screen he is. **SHOOT/BLOCK:** When your team has the ball, the SHOOT button will cause you (and on a one-human team, your computer teammate as well) to shoot for the basket. Your player releases the ball when you release the button. Releasing the ball at the apex of your leap gives your shot greater accuracy, but releasing it quickly or very slowly can often prevent a leaping defender from blocking or stealing the ball. Tapping SHOOT quickly several times executes a head-fake which may trick the defense, but it stops your dribble so you must either pass or shoot the ball before you can move!

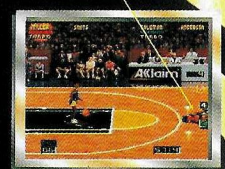
When your team does not have the ball, SHOOT/BLOCK causes your player to jump up for a block. Timing is crucial to denying the shot. Jump too early and the shooter can wait until you fall out of the way, jump too late and the shooter can shoot it over you! Many times your defender will get a piece of the ball without rejecting the shot completely. The ball will flash white whenever your defensive player makes contact with it.

**PASS/STEAL:** When your team has the ball, the pass button will cause you (and on a one-human team, your computer teammate) to pass the ball to his teammate. But a passed ball is easily intercepted by a defender, so look before you pass!

When your team does not have the ball, tapping this button causes your player to swipe at the ball in the hopes of either stealing it or knocking it out of an opponent's hands.

**TURBO:** TURBO causes your player to run much faster than he normally would (determined by his attributes), whether on offense or defense, allowing you to blow by a defender, or to step around a pick and block a shot! Unfortunately, your player has only a limited amount of turbo power, indicated by the meter under your player's name. As you use it, the meter runs down, but when you release TURBO, it begins to regenerate. A player using Turbo can be spotted by his colored shoes! When a player is "on fire," he has unlimited turbo until his fire is put out, but to use the turbo, the button must still be held!

### OFF-SCREEN INDICATOR ARROW



6  
NBA JAM™ TOURNAMENT EDITION™



Tapping **TURBO** several times quickly causes your player to grab and protect the ball, a move which can often knock defenders away and give you a clean shot at the basket.

**TURBO + SHOOT/BLOCK:** When your player has the ball near the basket, pressing these two buttons causes you (and on a one-human team, your computer teammate) to go for the Jam, slam-dunking the ball into the basket. There are many spectacular "Ultra-Jams" that can be executed, depending on a number of factors such as the player's dunking ability and position. Your player will only Jam if he is moving, however, so be sure to drive towards the hole if you want to slam!

When your team doesn't have the ball, pressing these two buttons makes your player go for a super block, jumping much higher than he ordinarily would!

**TURBO + PASS/STEAL:** Pressing these buttons will cause the ball-handler to execute a much harder and safer pass than the PASS button by itself. Often these will take the forms of behind-the-back, or bounce passes.

When your player doesn't have the ball, pressing these buttons together makes your player shove. When he connects, it knocks a player out of the way. Be careful, because you can knock down your own player, too! Defensively the shove is a useful tool for stealing the ball, bringing down rebounds, and stopping "easy Jams"! Offensively, the shove is a good way to clear an area so a teammate has a clear shot at the basket.

**START:** START pauses or resumes a game.

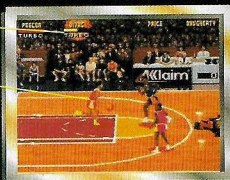
On the following pages are offensive and defensive charts for quick and easy reference.

### OFFENSIVE CONTROLS

When player has possession of the ball (default settings are in parentheses).

|                                       | TAP BUTTON   | HOLD BUTTON | PRESS+ TURBO |
|---------------------------------------|--------------|-------------|--------------|
| <b>SHOOT/BLOCK</b><br>(A or B BUTTON) | Head fake    | Jump shot   | Dunk         |
| <b>PASS/STEAL</b><br>(X or Y BUTTON)  | Pass         | Pass        | Super-pass   |
| <b>TURBO</b><br>(L or R TRIGGER)      | Protect Ball | Run faster  |              |

### TURBO METER



### PLAYER USING TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

TURBO

## GIB DEN ANDEREN EINEN KORB!

Ran an den Korb. Mit vollem Einsatz! Du spielst NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™, das Härteste, was Du an Basketball-Action je erlebt hast!

In der NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ kannst Du es mit solchen Basketballstars wie Scottie Pippen, Patrick Ewing, Dominique Wilkins, Hakeem Olajuwon, Chris Mullin und Karl Malone aufnehmen. Alle sind sie mit von der Partie: die größten Superstars des einzig wahren Spieles auf dem Globus!

Laß mit den Rockets und den Blazers die Fetzen fliegen, halte mit dem Ballzauber von Magic und Heat die Zuschauer in Atem, oder heb' mit den Hawks und den Hornets zum Dunking ab! Alle 27 Teams der NBA® sind vertreten, wenn Du Dich in Wettkämpfe einer gegen einen, zwei gegen zwei oder zwei gegen einen stürzt!

Bereite Dich mit einer actiongeladenen Trainingssession auf diesen härtesten aller Wettkämpfe vor, und wirf den Korb mit Turbo-Kraft in Stücke! Hol' Dir mit einem Fernwurf vom anderen Ende des Spielfelds drei Punkte, oder bring Deine Gegner mit geschickten Kolblegern zur Verzweiflung!

Du denkst, Du beherrscht das Spiel schon? Zu früh gefreut! Mit der NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ steht Dir eine völlig neue Welt atemberaubender, korberschmetternder Basketball-Action mit harten Wurfgranaten und berstenden Brettern offen!

## BEVOR DU DICH INS SPIELGESCHEHEN STÜRZT LADEN:

1. Versichere Dich, daß Dein Gerät AUSgeschaltet ist.
2. Stecke das NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™-Spielmodul in Dein SNES, wie in dessen Handbuch beschrieben. Wenn Du ein Match mit drei oder vier Spielern durchziehen willst, mußt Du jetzt einen Super Multitap™ oder Super Link™ (separat erhältlich) anschließen, wie in den entsprechenden Handbüchern beschrieben. HINWEIS: NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ unterstützt ausschließlich den Super Multitap™ oder Super Link™.
3. Schalte nun das Gerät EIN.

Wenn der NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™-Titelbildschirm erscheint, drücke START. (HINWEIS: In NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ gibt es vier verschiedene Spielerpositionen. Spieler 1 und 2 bilden ein Team, Spieler 3 und 4 das gegnerische Team.)

Im HEAD TO HEAD-Modus (Mann gegen Mann) stehen sich zwei Spieler in gegnerischen Teams gegenüber. Dabei ist derjenige Teilnehmer mit Steuergesetz 1 auch Spieler 1, wogegen der Teilnehmer mit Steuergesetz 2 Spieler 3 ist. Du kannst hierbei Wettkämpfe einer gegen einen, zwei gegen zwei oder zwei gegen einen bestreiten.

Im TEAM Game-Modus (Mannschaftsspiel) bilden beide Spieler ein Team und treten zusammen gegen den Computer an. Der Teilnehmer mit Steuergesetz 1 übernimmt wieder die Rolle von Spieler 1, der Teilnehmer mit Steuergesetz 2 ist diesmal Spieler 2. Hier hast Du also die Gelegenheit, zusammen mit einem Freund den Computer auszudribbeln.

Der PRACTICE-Modus (Übungsspiel), der Dir ausschließlich in der NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ zur Verfügung steht, ermöglicht die Optimierung deiner Paß- und Wurfkünste, ehe du die Wettkämpfe im HEAD TO HEAD- oder TEAM GAME-Modus bestreitest! Im PRACTICE-Modus kannst Du Dich mit einem Freund oder dem Computer zusammontun, um Spezialübungen durchzuführen und Deine halbsprecherischen Dunkings zu perfektionieren, bevor Du es mit den Besten der NBA aufnimmst!

Im OPTIONS-Modus kannst Du viele unterschiedliche Einstellungen an Deinem NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™-Spiel vornehmen (Einzelheiten zu diesem Modus findest Du unter SO NIMMST DU DIE SPIELEINSTELLUNGEN VOR auf Seite 10.)

Wenn Du einen Adapter für mehrere Spieler verwendest, wirst Du aufgefordert, die Nummer des Steuergesetzes zu wählen, die dem von Dir gewünschten Spieler entspricht: Steuergesetz 1 entspricht Spieler 1, Steuergesetz 2 entspricht Spieler 2, etc. Jeder Spielteilnehmer muß nun START auf seinem jeweiligen Steuergesetz drücken.

Unabhängig davon, ob Du einen Adapter für mehrere Spieler angeschlossen hast oder nicht, wirst Du daraufhin gefragt, ob Du Deine Initialen für die Aufzeichnung Deiner Spieelleistungen eingeben willst. Mit Hilfe der Knöpfe A, B, X, Y und START auf dem Steuergesetz kannst Du Deine Wahl treffen, wobei diese Entscheidung für alle Mitspieler verbindlich ist. Wenn "no" (Nein) gewählt wird, kann kein Spieler seine Initialen eingeben. Wählst Du dagegen "yes" (Ja), wird jeder Teilnehmer einzeln aufgefordert, seine oder ihre Initialen einzugeben. Verwende das Steuergesetz, um den Cursor auf den gewünschten Buchstaben zu bewegen, und drücke dann KNOPF A, B, X oder Y, um Deine Wahl zu bestätigen. Entsprechen diese Initialen einer der 16 gespeicherten Buchstabenkombinationen, werden Deine Aufzeichnungen sofort aufgerufen.



Die Aufzeichnungsfunktion von NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ speichert für jeden Spieler die erreichten Punktzahlen, den Tabellenplatz, den Prozentsatz der gewonnenen Spiele und noch mehr!

Abgesehen vom OPTIONS-Modus wirst Du nun aufgefordert, Dein NBA®-Team zu wählen. Benutze Dein Steuergesetz, um Dein Wunschteam zu markieren. Beide Spieler können auch dasselbe Team auswählen. Jedes Team besteht aus zwei Spielern eines drei oder mehr NBA-Cracks umfassenden Kaders. Zusätzlich zu den 27 NBA®-Teams gibt es bei der NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ auch ein Team, das ausschließlich aus NBA-Neulingen zusammengesetzt ist. Wie bei normalen Teams können beide Spieler diese Grünschnäbel auswählen, wobei Spieler mit einem Team aus Neulingen NICHT als Saisonspiele gewertet werden. Beachte auch, daß für jeden Spieler in der NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ ein Statistikfeld mit den jeweiligen Fähigkeitseinstellungen am unteren Bildschirmrand unterhalb des Spielerporträts angezeigt wird. Diese Zahlen bewerten die folgenden acht wichtigen Spielkategorien auf einer Skala zwischen 0 und 9:

Speed (Schnelligkeit): Zeigt an, wieviel Pep der Spieler hat.

3 Pt (3-Punkte-Würfe): Gibt an, was der Spieler bei Würfeln von außerhalb der Dreipunktelinie drauf hat.

Dunk (Dunking): Stuft die Dunking-Fähigkeiten des Spielers ein.  
Paß (Paßspiel): Bewertet die Paßgenauigkeit des Spielers.

Power (Kraft): Die Stärke eines Spielers ist für die Vermeidung von Verletzungen von enormer Wichtigkeit.

Steal (Ball abnehmen): Gibt die Geschicklichkeit an, mit der der Spieler einem Gegenspieler den Ball stibitzen kann.

Block: Wie gut ist der Spieler bei der Abwehr und beim Abblocken von gegnerischen Wurfversuchen? Die Blockwertung gibt Aufschluß!

Clutch (Durchziehen): Diese Wertung gibt an, ob der Spieler, wenn es drauf ankommt, einen Angriff durchziehen kann oder sich lieber auf einer passiveren Spielposition rumdrückt.

Sobald Du Dein Team markiert hast, benutze die Knöpfe A, B, X oder Y, um durch die verfügbaren Spielerkombinationen für dieses Team zu gehen. Bestätige dann Deine Wahl mit START.

## SO NIMMST DU DIE SPIELEINSTELLUNGEN VOR

Der Optionsbildschirm bietet Dir eine Vielzahl von Möglichkeiten, das Spielgeschehen zu beeinflussen: TIMER SPEED (Zeitablauf): Damit kannst Du auf einer Skala von 1 (sehr langsam) bis 5 (sehr schnell) festlegen, wie schnell die Uhr für das Spiel abläuft.

DRONE DIFFICULTY (Schwierigkeitsgrad): Damit kannst Du auf einer Skala von 1 (schwach) bis 5 (stark) wählen, wie gut und geschickt Deine vom Computer gesteuerten Wettkampfgegner sein sollen.

TAG MODE (Übergabe-Modus): Im Spiel mit einem Teilnehmer bzw. einem (nicht-computergesteuerten) Spieler pro Team kannst Du mit dieser Funktion von NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ entscheiden, wie Dein Teamgefährte gesteuert werden soll. OFF (Aus) ist dabei die Standardeinstellung. Wie bei der Arcade-Version steuerst Du während des ganzen Spiels einen Basketballspieler, während der Computer die Steuerung Deines Mannschaftskameraden übernimmt (außer, wenn ein weiterer Spielteilnehmer mit seinem STARTKNOPF in die Action einsteigt). ON (Ein) ermöglicht es Dir, immer die Bewegungen und die Ballbehandlung desjenigen Spielers Deiner Mannschaft zu steuern, der gerade im Ballbesitz ist. Mit anderen Worten: Du gibst mit dem Ball auch die Steuerung ab. Die "Übergabe" erfolgt erst, wenn Dein Mannschaftskamerad im Ballbesitz ist. Wird ein Paß vom Gegner abgefangen, steuerst Du also weiterhin den Spieler, von dem der Paß kam.

COMPUTER ASSISTANCE (Hilfe vom Computer): Ist entweder ein (ON) - oder ausgeschaltet (OFF). Wenn diese Option eingeschaltet wird, sorgt der Computer dafür, daß das Spiel immer spannend und ausgeglichen bleibt, indem er diejenige Mannschaft ein wenig bremst, die sich einen zu großen Vorsprung erspielt hat. Ist diese Option ausgeschaltet, dann haben beide Teams die gleichen Chancen.

CONTROLLER CONFIGURATION (Konfiguration des Steuergeräts): Hiermit kannst Du sechs verschiedene Konfigurationen dafür wählen, welcher Knopf auf Deinem Steuergerät die Paß-, Wurf- und Turbo-Option auslöst.

VIEW/DELETE RECORDS (Statistiken einsehen/löschen): Wenn Du diese Option aktivierst, gelangst Du automatisch zum Statistikbildschirm. NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ speichert die Höchstpunktzahlen und Statistiken für bis zu 16 verschiedene Spieler! Vielleicht möchtest Du jedoch irgendwann einmal Platz für neue Spieler schaffen. Du kannst alte Statistiken löschen, indem Du mit dem R-KNOPF die gewünschten Aufzeichnungen markierst und anschließend KNOPF A drückst. Daraufhin wirst Du gefragt, ob Du diese Statistik wirklich löschen willst. Bestätige nun Deine Wahl mit KNOPF Y oder drücke START, um den Löschwang abzubrechen. Drücke den STARTKNOPF, um zum Optionsbildschirm zurückzukehren.

SPECIAL FEATURES (Besondere Funktionen) ermöglicht es Dir, an weiteren sechs Spielfunktionen Einstellungen vorzunehmen:

SCHNELLIGKEIT

3-PUNKTE-WÜRFE

DUNKING

PAßSPIEL

DURCHZIEHEN

BLOCKWERTUNG

KRAFT

BALL ABNEHMEN

STEAL

CLUTCH

COMPUTER ASSISTANCE

CONTROLLER CONFIGURATION

VIEW/DELETE RECORDS

DRONE DIFFICULTY

TIMER SPEED

POWER

STEAL

BLOCK

CLUTCH

COMPUTER ASSISTANCE

CONTROLLER CONFIGURATION

VIEW/DELETE RECORDS

DRONE DIFFICULTY

TIMER SPEED

POWER

STEAL

BLOCK

CLUTCH

COMPUTER ASSISTANCE

CONTROLLER CONFIGURATION

VIEW/DELETE RECORDS

DRONE DIFFICULTY

TIMER SPEED

POWER

STEAL

BLOCK

CLUTCH

COMPUTER ASSISTANCE

CONTROLLER CONFIGURATION

VIEW/DELETE RECORDS

DRONE DIFFICULTY

TIMER SPEED

POWER

STEAL

BLOCK

CLUTCH

COMPUTER ASSISTANCE

CONTROLLER CONFIGURATION

VIEW/DELETE RECORDS

DRONE DIFFICULTY

TIMER SPEED

POWER

STEAL

BLOCK

CLUTCH

COMPUTER ASSISTANCE

CONTROLLER CONFIGURATION

VIEW/DELETE RECORDS

DRONE DIFFICULTY

TIMER SPEED

POWER

STEAL

BLOCK

CLUTCH

COMPUTER ASSISTANCE

CONTROLLER CONFIGURATION

VIEW/DELETE RECORDS

DRONE DIFFICULTY

TIMER SPEED

POWER

STEAL

BLOCK

CLUTCH

COMPUTER ASSISTANCE

CONTROLLER CONFIGURATION

VIEW/DELETE RECORDS

DRONE DIFFICULTY

TIMER SPEED

POWER

STEAL

BLOCK

CLUTCH

COMPUTER ASSISTANCE

CONTROLLER CONFIGURATION

VIEW/DELETE RECORDS

DRONE DIFFICULTY

TIMER SPEED

POWER

STEAL

BLOCK

CLUTCH

COMPUTER ASSISTANCE

CONTROLLER CONFIGURATION

VIEW/DELETE RECORDS

DRONE DIFFICULTY

TIMER SPEED

POWER

STEAL

BLOCK

CLUTCH

COMPUTER ASSISTANCE

CONTROLLER CONFIGURATION

VIEW/DELETE RECORDS

DRONE DIFFICULTY

TIMER SPEED

POWER

STEAL

BLOCK

CLUTCH

COMPUTER ASSISTANCE

CONTROLLER CONFIGURATION

VIEW/DELETE RECORDS

DRONE DIFFICULTY

TIMER SPEED

POWER

STEAL

BLOCK

CLUTCH

COMPUTER ASSISTANCE

CONTROLLER CONFIGURATION

VIEW/DELETE RECORDS

DRONE DIFFICULTY

TIMER SPEED

POWER

STEAL

BLOCK

CLUTCH

COMPUTER ASSISTANCE

CONTROLLER CONFIGURATION

VIEW/DELETE RECORDS

DRONE DIFFICULTY

TIMER SPEED

POWER

STEAL

BLOCK

CLUTCH

COMPUTER ASSISTANCE

CONTROLLER CONFIGURATION

VIEW/DELETE RECORDS

DRONE DIFFICULTY

TIMER SPEED

POWER

STEAL

BLOCK

CLUTCH

COMPUTER ASSISTANCE

CONTROLLER CONFIGURATION

VIEW/DELETE RECORDS

DRONE DIFFICULTY

TIMER SPEED

POWER

STEAL

BLOCK

CLUTCH

COMPUTER ASSISTANCE

CONTROLLER CONFIGURATION

VIEW/DELETE RECORDS

DRONE DIFFICULTY

TIMER SPEED

POWER

STEAL

BLOCK

CLUTCH

COMPUTER ASSISTANCE

CONTROLLER CONFIGURATION

VIEW/DELETE RECORDS

DRONE DIFFICULTY

TIMER SPEED

POWER

STEAL

BLOCK

CLUTCH

COMPUTER ASSISTANCE

CONTROLLER CONFIGURATION

VIEW/DELETE RECORDS

DRONE DIFFICULTY

TIMER SPEED

POWER

STEAL

BLOCK

CLUTCH

COMPUTER ASSISTANCE

CONTROLLER CONFIGURATION

VIEW/DELETE RECORDS

DRONE DIFFICULTY

TIMER SPEED

POWER

STEAL

BLOCK

CLUTCH

COMPUTER ASSISTANCE

CONTROLLER CONFIGURATION

VIEW/DELETE RECORDS

DRONE DIFFICULTY

TIMER SPEED

POWER

STEAL

BLOCK

CLUTCH

COMPUTER ASSISTANCE

CONTROLLER CONFIGURATION

VIEW/DELETE RECORDS

DRONE DIFFICULTY

TIMER SPEED

POWER

STEAL

BLOCK

CLUTCH

COMPUTER ASSISTANCE

CONTROLLER CONFIGURATION

VIEW/DELETE RECORDS

DRONE DIFFICULTY

TIMER SPEED

POWER

STEAL

BLOCK

CLUTCH

COMPUTER ASSISTANCE

CONTROLLER CONFIGURATION

VIEW/DELETE RECORDS

DRONE DIFFICULTY

TIMER SPEED

POWER

STEAL

BLOCK

CLUTCH

COMPUTER ASSISTANCE

CONTROLLER CONFIGURATION

VIEW/DELETE RECORDS

DRONE DIFFICULTY

TIMER SPEED

POWER

STEAL

BLOCK

CLUTCH

COMPUTER ASSISTANCE

CONTROLLER CONFIGURATION

VIEW/DELETE RECORDS

- TOURNAMENT MODE (Wettkampf-Modus).** Wenn dieser Modus eingeschaltet ist, werden alle Power-Ups und Mogeelien unterbunden sowie die Hilfe vom Computer abgeschaltet. Beachte jedoch, daß im Wettkampf-Modus alle anderen besonderen Funktionen dieses Menüs nicht verfügbar sind und die Hilfe vom Computer auf dem normalen Optionsbildschirm automatisch ausgeschaltet wird.
- SHOT CLOCK (Wurf-Timer).** Kann auf einen Wert von 5 bis 24 Sekunden eingestellt werden.
- OVERTIME (Verlängerung).** Kann auf 1 bis 3 Minuten eingestellt werden.
- HOT SPOTS (Bonus-Zonen).** Wenn diese Option eingeschaltet wird, erscheinen Bonus-Zonen mit verschiedenen Punktwerten auf dem Spielfeld. Wenn Du von einer Bonus-Zone aus einen Treffer landest oder einen Dunking erfolgreich abschließt, kassierst Du dafür Bonuspunkte! Tritt Dein Spieler auf eine solche Bonus-Zone, ertönt ein Signal und die Farbe der Zone wechselt.
- POWER-UP-ICONS.** Hiermit kann der Spieler seine Dunking-Fähigkeiten umgehend (aber nur für eine bestimmte Zeit) aufbessern, vorübergehend an Schnelligkeit und Kraft gewinnen, mit Leichtigkeit Pässe abfangen... usw.! Diese Icons, die in willkürlichen Abständen auf dem Bildschirm auftauchen, können sowohl von den Spielern als auch von den Computer-Figuren aufgenommen werden. Hier ein Verzeichnis der in der NBA™ JAM™ TOURNAMENT EDITION™ verfügbaren Icons:



(A) Erhöht die Trefferwahrscheinlichkeit für Würfe von außerhalb der Dreipunktelinie.



(B) Gibt dem Spieler zusätzliche Kraft.



(C) Die Bombe macht alle Spieler auf dem Feld platt - außer demjenigen, der sie aufammelt.



(D) Ermöglicht es dem Spieler, von einer beliebigen Position auf dem Spielfeld aus "Monster-Dunkings" auszuführen.



(E) Stellt einem Spieler vorübergehend unbegrenzte Turbo-Kräfte zur Verfügung!



(F) Erhöht die Schnelligkeit des Spielers bei allen Aktionen.



(G) Verleiht einem Spieler ein feuriges Spieltemperament, wodurch er unglaublich schwierige Würfe versenken kann!

- JUICE MODE (Saft und Kraft!).** Hier geht die Post ab! Durch die Einstellung dieses Modus wird die Schnelligkeit aller Spieler um einen Faktor von 1 bis 4 erhöht. Versuch's mal mit einem zusätzlichen Turbo-Icon, wenn die Spieler schon mit vierfacher Geschwindigkeit über das Spielfeld fegen! **HINWEIS:** Spiele mit Bonus-Zonen oder Power-Up-Icons werden NICHT zur Saisonstatistik dazugezählt. Wenn Du die gewünschten Spieloptionen festgelegt hast, drücke START, um Deine Wahl zu bestätigen. Jeweils nach dem ersten und dritten Viertel gibt Dir der Computer einige Trainer-Tips, um Dein Spiel weiter zu verbessern!

Nach dem zweiten Viertel zeigt der Computer einen Überblick über die Spielerstatistik der ersten Hälfte an.

## HÖCHSTE ZEIT, SICH INS SPIEL ZU STÜRZEN!

Jedes NBA™ Jam™-Spiel besteht aus 4 Vierteln von je drei Minuten Länge. Das Spiel beginnt mit einem Sprungball, bei dem zwei Spieler versuchen, durch einen Sprung in Ballbesitz zu kommen. Zu Beginn des zweiten und vierten Viertels geht der Ball automatisch an die Heimmannschaft (Team 2), während die Gäste (Team 1) das dritte Viertel beginnen, unabhängig davon, wer anfangs den Sprungball erobert hat oder wer im Ballbesitz war, als das vorherige Viertel endete. Die Heimmannschaft verteidigt den Korb auf der rechten Bildschirmseite und führt Angriffe auf den Korb des Gäste-Teams am linken Bildschirmrand durch.

Ziel des Spiels ist es, beim Erönen der Schlußsirene mehr Punkte zu haben als der Gegner. Ein Korb zählt zwei Punkte, wenn er innerhalb der Dreipunktelinie erzielt wurde, und drei Punkte (einen Dreier), wenn von außerhalb dieser Linie geworfen wurde. Ein Abwehrspieler kann einen Wurf blocken, jedoch nur, solange der Ball noch in der Aufwärtsbewegung ist. Berührt ihn der Abwehrspieler in der Abwärtsbewegung, dann wird das "Torwartverhalten"



GÄSTE-TEAM



HEIMMANNSCHAFT

ausgerufen und die Punkte werden gegeben, egal ob der Korbwurf erfolgreich gewesen wäre oder nicht. Sobald der Ball jedoch den Rand des Korbes erreicht, können Spieler beider Mannschaften wieder nach ihm greifen.

Um den Spieler im Ballbesitz leichter ausmachen zu können, wird hinter seinem Namen am oberen Bildschirmrand ein orangefarbener Basketball gezeigt. Wenn gerade niemand im Ballbesitz ist (d.h. der Ball befindet sich in der Luft oder wurde weggeschlagen), erscheint keine Anzeige.

Wenn ein Spieler drei Körbe hintereinander wirft, ist er "heiß"! Während dieser Zeit hat er unbegrenzte Turbo-Kräfte und damit eine wesentlich bessere Chance, aus jeder beliebigen Position den Korb zu treffen. Nur ein Spieler kann jeweils "heiß" sein. Dieser Zustand hält so lange an, bis der "heiße" Spieler vier Körbe erzielt hat oder der Gegner den nächsten Korbwurf erzielt. Das bedeutet, daß ein Mannschaftskamerad den Korb treffen kann, ohne die Turbo-Phase zu unterbrechen. Wenn ein "heißer" Spieler den Ball hält, glüht dieser auf, und beim Schuß zieht er eine Rauchfahne hinter sich her!

## AUSWECHSLUNGEN

Nach dem ersten, zweiten und dritten Viertel kannst Du in der NBA™ JAM™ TOURNAMENT EDITION™ Spielerauswechslungen aus Deinem Teamkader durchführen. Wechsle die Spielerkombination, indem Du die Knöpfe A, B, X oder Y drückst. Wenn die zwei von Dir gewünschten Spieler auf dem Bildschirm erscheinen, drücke den STARTKNOPF, um das nächste Viertel zu beginnen. **[HINWEIS:** Wenn es einem Spieler gelingt, die Saison mit Siegen über sämtliche 27 NBA™-Teams abzuschließen, stehen einigen Mannschaften erweiterte Spielerkader zur Verfügung.]

**Verletzungen:** Eine fortlaufende Einschätzung des Gesundheitszustands des Spielers. Diese Bewertung erhöht sich, sollte der Spieler während des Spiels Verletzungen erleiden. Die Fähigkeiten eines verletzten Spielers sind in jeder Hinsicht eingeschränkt, so daß Du vielleicht seine Auswechslung für einen gesunden Spieler in Erwägung ziehst. Setzt ein Spieler für ein Viertel aus, ist er anschließend wieder völlig hergestellt.

## JAM™-Steuerung

**R-KNOPF:** Läßt Deinen Spieler das Feld hinauf- und hinablaufen. Ist ein Spieler nicht auf dem Bildschirm zu sehen, dann wird seine Position durch einen Pfeil in seiner Mannschaftsfarbe und mit seiner Trikotnummer angegeben. Die Höhe des Pfeils zeigt an, in welcher Höhe er sich auf dem Feld befindet, der Abstand vom Rand gibt seine Entfernung zum Bildschirmausschnitt an.

**SCHUSS/BLOCKEN:** Wenn Deine Mannschaft im Ballbesitz ist, löst Du (oder Dein computergesteuerter Mannschaftskamerad) mit dem SCHUSS-KNOPF einen Korbwurf aus. Dein Spieler läßt den Ball los, wenn Du den Knopf losläßt. Wenn Du den Ball am höchsten Punkt Deines Sprungs losläßt, fällt der Wurf genauer aus, doch sehr schnelles oder spätes Abwerfen kann oft verhindern, daß der hochspringende Abwehrspieler den Wurf blockt oder Dir den Ball abnimmt. Durch mehrmaliges, kurzes Antippen des SCHUSS-KNOPFES täuschst Du den Wurf nur an, wodurch Du die gegnerische Abwehr leicht aus dem Konzept bringen kannst. Dabei hörst Du allerdings mit dem Dribbeln auf. Du mußt also den Ball danach entweder abgeben oder auf den Korb werfen, bevor Du Dich bewegen kannst.

Ist Deine Mannschaft nicht im Ballbesitz, dann versucht Dein Spieler den Gegner zu blocken, wenn Du den SCHUSS/BLOCKEN-KNOPF drückst. Dabei kommt es auf genaues Timing an. Springst Du zu früh, kann der Gegner mit dem Wurf warten, bis Du gelandet bist; springst Du dagegen zu spät, kann er über Dich hinweg werfen! Dein Verteidiger wird den Ball häufig abwehren, ohne ihn dabei zu fassen zu kriegen. Bei dieser Art von Ballkontakt leuchtet der Ball immer weiß auf.

**PASSEN/ABNEHMEN:** Hat Deine Mannschaft den Ball, dann gibt Dein Spieler (oder sein computergesteuerter Mannschaftskamerad) den Ball an den anderen Spieler seiner Mannschaft ab. Einen Paß können die Verteidiger jedoch leicht abfangen, sei beim Abgeben also vorsichtig! Ist Dein Team nicht im Ballbesitz, dann kannst Du durch Antippen dieses Knopfes Deinen Spieler nach dem Ball auslangen lassen, in der Hoffnung, ihn dem Gegner entweder abzunehmen oder aus der Hand zu schlagen.

**TURBO:** Mit TURBO läßt Dein Spieler viel schneller, als er es normalerweise (seinen Eigenschaften entsprechend) tun könnte. Dies gilt für Angriff und Abwehr. Du kannst also einerseits an einem Verteidiger vorbeistürmen, andererseits rasch einem Angreifer den Weg verstellen und den Ball blocken! Leider steht Deinem Spieler nur eine begrenzte Menge Turbo-Power zur Verfügung. Sie wird durch die Anzeige unterhalb des Namens Deines Spielers angegeben. Wenn Du Turbo-Power einsetzt, sinkt die Meßleiste langsam ab. Läßt Du den Knopf gedrückt wieder los, beginnt sie sich zu regenerieren. Ein Spieler mit Turbo-Kräften kann an seinen farbigen Schuhen erkannt werden! Ist ein Spieler "heiß", dann hat er unbegrenzte Turbo-Kraft, bis ihm das "Feuer" ausgeht. Um die Turbo-Kraft einzusetzen, muß jedoch trotzdem der Knopf gedrückt werden.

## POSITIONSPFEL



**Tippst Du TURBO** schnell mehrmals hintereinander an, greift sich Dein Spieler den Ball und schützt ihn. Dadurch gelingt es ihm häufig, Abwehrspieler aus dem Weg zu räumen und frei zum Wurf auf den Korb zu kommen.

**TURBO + SCHUSS/BLOCKEN:** Wenn Dein Basketballer in der Nähe des Korbes den Ball hat, drücke diese zwei Knöpfe, damit Du oder Dein vom Computer gesteuerter Mannschaftskamerad sich ins Gedränge stürzen und mit einem kraftvollen Korbleger (Slam) oder Dunking den Angriff abschließen. Es gibt viele spektakuläre Korbwürfe, die Du ausführen kannst, abhängig z. B. davon, wie gut die Position und die Dunking-Fähigkeiten des Spielers sind. Dein Spieler versucht jedoch nur dann, einen Slam anzubringen, wenn er in Bewegung ist. Sorge also dafür, daß er in diesem Fall schnell auf den Freiwurfraum stürzt! Ist Dein Team nicht im Ballbesitz, dann versucht Dein Spieler beim Drücken dieser beiden Knöpfe einen Superblock, bei dem er höher springt, als es ihm normalerweise möglich wäre!

**TURBO + PASSEN/ABNEHMEN:** Beim Drücken dieser beiden Knöpfe führt der Spieler im Ballbesitz einen wesentlich schnelleren und sichereren Paß aus als nur mit dem PASS-KNOPF. Dies sind häufig Würfe hinter dem Rücken oder Prellpässe.

Drückst Du gleichzeitig diese Knöpfe, wenn Dein Spieler nicht im Ballbesitz ist, dann teilt er einen Stoß aus. Triffst er dabei einen Gegner, dann wird dieser aus dem Weg gestoßen. Sei aber vorsichtig, denn Du kannst auch Deinen eigenen Spieler mit solch einem Stoß erwischen! In der Abwehr ist der Stoß von Nutzen, um dem Gegner den Ball abzunehmen, Rebounds aus dem Korb zu fischen und heranstürmende Angreifer zu stoppen. Beim Angriff bietet sich der Stoß an, um dem Teamkameraden Platz zu machen, damit er frei zum Schuß kommen kann.

**START:** Drückst Du START, unterbrichst Du das Spiel oder nimmst es wieder auf.

Auf den folgenden Seiten findest Du eine Übersicht der Angriffs- und Abwehrsteuerungen zum schnellen Nachschlagen.

**TURBO LEISTE**

**SPIELER BEWUTZT TURBO**



**ANGRIFFSSTEUERUNG**

Wenn der Spieler im Ballbesitz ist (Standardeinstellungen in Klammern):

|  | <b>KNOPF ANTIPPEN</b>    | <b>KNOPF GEDRÜCKT HALTEN</b> | <b>DRÜCKEN+ TURBO</b> |
|--|--------------------------|------------------------------|-----------------------|
| <b>WERFEN/BLOCKEN (KNOPF A oder B)</b>   | <b>Sprung antäuschen</b> | <b>Sprungwurf</b>            | <b>Dunking</b>        |
| <b>PASSEN/ABNEHMEN (KNOPF X oder Y)</b>  | <b>Passen</b>            | <b>Passen</b>                | <b>Superpaß</b>       |
| <b>Turbo (R-KNOPF LINKS oder RECHTS)</b> | <b>Ball schützen</b>     | <b>Schneller laufen</b>      |                       |

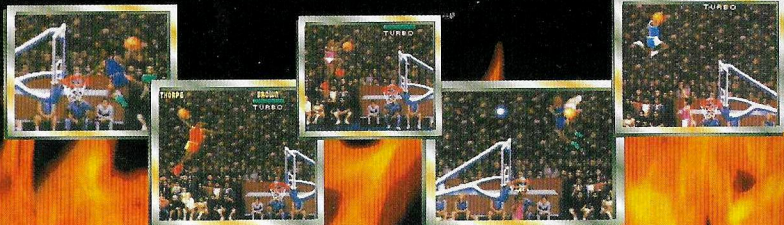
**ABWEHRSTEUERUNG**

Wenn der Spieler nicht im Ballbesitz ist (Standardeinstellungen in Klammern):

|  | <b>KNOPF ANTIPPEN</b> | <b>KNOPF GEDRÜCKT HALTEN</b> | <b>DRÜCKEN+ TURBO</b> |
|--|-----------------------|------------------------------|-----------------------|
| <b>WERFEN/BLOCKEN (KNOPF A oder B)</b>   | <b>Blocken</b>        | <b>Blocken</b>               | <b>Superblock</b>     |
| <b>PASSEN/ABNEHMEN (KNOPF X oder Y)</b>  | <b>Abnehmen</b>       | <b>Abnehmen</b>              | <b>Stoßen</b>         |
| <b>Turbo (R-KNOPF LINKS oder RECHTS)</b> |                       | <b>Schneller laufen</b>      |                       |

**UND AUF GEHT'S, RAN AN DEN KORB!**

Übe Deine turbogeladenen Würfe, Korbleger und Dunkings, und versuche anschließend, Deine atemberaubenden Ballkünste im Spiel umzusetzen!



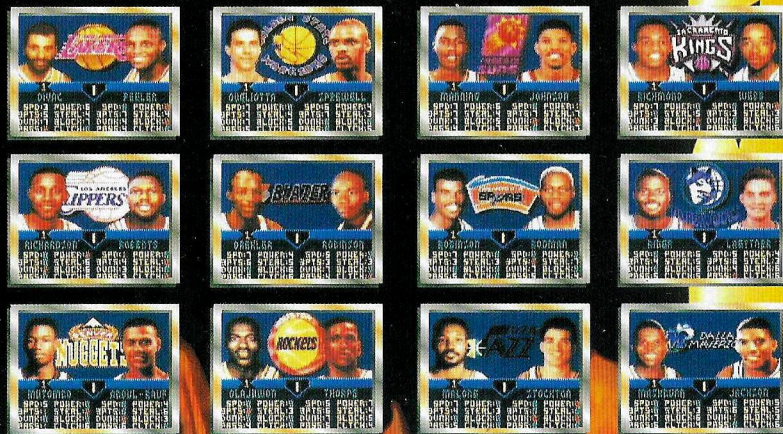
**SPIELEREIGENSCHAFTEN**

Die NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ umfaßt alle Superstars der gesamten 27 NBA®-Teams, wobei jeder Spieler in acht wichtigen Eigenschaftskategorien auf einer Skala von 0 bis 9 Punkten eingestuft wird!

**EASTERN CONFERENCE**



**WESTERN CONFERENCE**



# 15 ET UN PANIER, UN!

Démarquez-vous, dirigez-vous vers le panier et allez-y de toutes vos forces! Avec NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™, vous allez vivre une action complètement déchaînée!

NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ vous permet de jouer avec des vrais superstars comme Scottie Pipen, Patrick Ewing, Dominique Wilkins, Hakeem Olajuwon, Chris Mullin et Karl Malone! Ils sont tous là: les plus grandes stars du sport qui est devenu le plus grand sport du globe!

Déchaînez-vous avec les Rockets et les Blazers, faites la démonstration de votre adresse avec Magic and Heat, et volez haut avec les Hawks et les Hornets! Toutes les équipes de la NBA® sont représentées dans ces affrontements un contre un, deux contre deux, ou deux contre un!

Préparez-vous à une compétition à grande échelle grâce aux sessions d'entraînement acharnées! Visez le panier, effectuez des smashes, et marquez! Tentez de marquer ces célèbres trois points du fond du terrain ou juste en-dessous du panier de votre adversaire!

Vous pensez bien connaître le jeu? Erreur! Avec NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™, vous entrerez dans un monde tout nouveau délirant et passionnant!

## AVANT DE FAIRE VOS LACETS CHARGEMENT

1. Vérifiez que votre console est éteinte (OFF).
2. Insérez la cartouche de jeu NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ dans la console comme indiqué dans le manuel de votre SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™. Si vous désirez jouer à 3 ou 4, branchez un Super Multitap™ ou un Super Link™ (vendus séparément) et suivez les instructions du manuel de l'adaptateur en question. REMARQUE: NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ ne supporte que le Super Multitap™ ou le Super Link™.
3. Allumez la console (ON).



Lorsque l'écran titre NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ apparaît, appuyez sur le BOUTON START. (REMARQUE: il y a quatre positions de joueurs différentes dans NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™. Les joueurs 1 et 2 jouent ensemble, et affrontent l'équipe formée par les joueurs 3 et 4.)

Le mode FACE À FACE (HEAD TO HEAD) permet à deux joueurs humains de s'affronter. La personne avec le contrôleur 1 est le joueur 1, mais la personne avec le contrôleur 2 est le joueur 3. Vous pouvez jouer des parties un contre un, deux contre deux ou deux contre un.

Le mode ÉQUIPE (TEAM GAME) permet à deux joueurs de jouer dans la même équipe (2 joueurs contre l'ordinateur); la personne avec le contrôleur 1 est le joueur 1, et la personne avec le contrôleur 2 le joueur 2. Vous et votre ami affrontez l'ordinateur.

Le mode ENTRAÎNEMENT (PRACTICE), exclusif à NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™, vous permet de vous entraîner à effectuer des passes et des paniers avant de vous attaquer aux vrais matches de compétition, que ce soit en mode FACE À FACE ou ÉQUIPE. En mode ENTRAÎNEMENT, vous pouvez jouer avec un joueur contrôlé par l'ordinateur ou un autre joueur humain; ce mode vous permet de configurer vos coups spéciaux et de répéter et affiner vos tirs mortels avant de rencontrer les meilleurs joueurs de la NBA®!

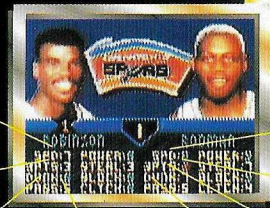
Le mode OPTIONS vous permet de personnaliser votre jeu NBA® JAM™ de nombreuses façons différentes! (Pour de plus amples renseignements sur ce mode, voir PERSONNALISER LE JEU, page 16)

Si vous utilisez un adaptateur multi-joueurs, on vous demandera de sélectionner le numéro du contrôleur correspondant au joueur que vous désirez contrôler: le contrôleur 1 est le joueur 1, le contrôleur 2 le joueur 2, et ainsi de suite. Chaque joueur qui désire participer doit ensuite appuyer sur le BOUTON START de son contrôleur.

Que vous utilisiez un adaptateur multi-joueurs ou non, on vous demandera alors si vous désirez entrer vos initiales à des fins d'enregistrement. Utilisez le CONTROL PAD et le bouton A, B, X, Y ou START pour choisir. Cette décision affecte tous les joueurs; si vous sélectionnez "no", aucun joueur ne pourra entrer ses initiales. Si vous sélectionnez "yes", les joueurs devront entrer leurs initiales à tour de rôle. Avec le CONTROL PAD, placez le curseur sur la lettre de votre choix, puis appuyez sur le bouton A, B, X, ou Y pour la sélectionner. Si les initiales entrées se trouvent déjà parmi les 16 gardées en mémoire, l'enregistrement vous concernant apparaîtra. L'enregistrement de NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ comprend le score, le classement, le pourcentage de victoires de chaque joueur, et bien plus encore!

Sauf en mode OPTIONS, on vous demandera alors de choisir votre équipe de la NBA®. Avec le CONTROL PAD, mettez l'équipe de votre choix en surbrillance. Les deux joueurs peuvent choisir la même équipe. Chaque équipe est composée de deux joueurs sélectionnés sur une liste de trois joueurs ou plus de la NBA®. En plus des 27 équipes de la NBA®, NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ vous propose une équipe

débutante, composée uniquement de nouveaux venus. Là aussi, les deux joueurs peuvent choisir la même équipe débutante. Les parties des équipes débutantes ne comptent PAS dans la saison. Pour chaque joueur de NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™, une liste de statistiques concernant ses aptitudes apparaît en bas de l'écran, sous le portrait du joueur. Ces chiffres sont les notes du joueur de 0 à 9 dans huit catégories de jeu importantes. Ces attributs sont:



- Speed (vitesse): l'énergie du joueur.
  - 3 Pts: indique si le joueur marque souvent des paniers à 3 points.
  - Dunk (Smash): indique si le joueur est un bon "smasheur".
  - Pass: la précision des passes du joueur.
  - Power (Force): la force d'un joueur est importante pour deux raisons: la force de ses bourrades et sa capacité à supporter les blessures.
  - Steal (Prise): la capacité d'un joueur à s'emparer du ballon se trouvant aux mains de l'adversaire.
  - Block (Blocage): est-ce que ce joueur arrive à repousser les tirs ennemis? C'est cette note qui vous l'apprendra.
  - Clutch (Flair): vous indique si ce joueur se trouve au bon endroit au bon moment.
- Lorsque vous avez mis votre équipe en surbrillance, utilisez le bouton A, B, X ou Y pour passer en revue les différentes combinaisons de joueurs disponibles pour cette équipe, puis appuyez sur le bouton START pour enregistrer votre choix.

## PERSONNALISER LE JEU!

L'écran Options vous permet d'affecter le jeu de nombreuses façons différentes:

- Timer Speed (Vitesse du chrono): Vous pouvez la régler de 1 (très lente) à 5 (très rapide).
- Drone Difficulty (Niveau de l'ordinateur): Vous permet de déterminer le niveau de vos adversaires électroniques, de 1 (pas très fort) à 5 (très intelligent).
- Tag Mode (Mode Relais): Dans un jeu à 1 seul joueur ou un jeu avec un joueur humain par équipe, NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ vous permet de déterminer la façon dont vous souhaitez contrôler votre équipier. OFF est le réglage par défaut. Comme dans le jeu d'arcade, vous contrôlez le même joueur pendant toute la partie, et l'ordinateur contrôle votre équipier (à moins qu'un autre joueur ne se joigne à vous en appuyant sur le bouton START de son contrôleur). ON vous permet de contrôler le joueur de votre équipe qui est en possession du ballon.
- Autrement dit, vous transférez le contrôle en même temps que vous passez le ballon. Il faut que le joueur ait reçu le ballon pour que vous en preniez le contrôle. Donc, si une passe est interceptée, vous continuez à contrôler le joueur qui a fait la passe.
- Computer Assistance (Assistance de l'ordinateur): Vous pouvez choisir d'activer (ON) ou de désactiver (OFF) cette option. Si une équipe prend beaucoup d'avance, cette option diminue ses chances de marquer, pour que le score soit plus serré. Si cette option est désactivée, aucun des joueurs ne sera avantagé.
- Contrôleur Configuration (Configuration du contrôleur): Vous permet de configurer les boutons de votre contrôleur (pour les options passe, tir, turbo) de six façons différentes.
- VIEW/DELETE RECORDS (VOIR/EFFACER ENREGISTREMENTS): Activez cette option pour aller à l'écran d'enregistrements. NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ peut garder les statistiques de 16 joueurs en mémoire. Mais, à un moment ou à un autre, vous voudrez sûrement enregistrer les statistiques d'un nouveau joueur. Pour effacer un enregistrement, mettez-le en surbrillance avec le CONTROL PAD et appuyez sur le BOUTON A. On vous demandera alors de confirmer. Appuyez sur le BOUTON START pour annuler ou sur le BOUTON Y pour effacer l'enregistrement. Appuyez sur le BOUTON START pour retourner à l'écran OPTIONS.
- SPECIAL FEATURES (CARACTÉRISTIQUES SPÉCIALES) vous permet de modifier six autres caractéristiques du jeu:
  1. TOURNAMENT MODE (MODE TOURNOI): Lorsque cette option est activée, les power-ups, les fonctions cheats permettant de tricher et l'assistance de l'ordinateur sont désactivés. Remarque: lorsque le mode Tournoi est activé, les autres options du menu Caractéristiques spéciales ne sont pas disponibles, et l'assistance de l'ordinateur est automatiquement désactivée sur l'écran Options.
  2. SHOT CLOCK (CHRONO DE LA ZONE DE TIR): Peut être réglé de 5 à 24 secondes.
  3. OVERTIME (TEMPS SUPPLÉMENTAIRE): Peut être réglé de 1 à 3 minutes.
  4. HOT SPOTS (POINTS CHAUDS): Lorsque cette option est activée, des "points chauds" sont créés, avec des valeurs différentes. Tirez d'un point chaud et marquez des points bonus! Lorsque votre joueur atterrit sur l'un de ces points, vous entendrez un bruit et le point changera de couleur.
  5. POWER-UP ICONS (ICÔNES POWER-UPS): Elles permettent au joueur d'augmenter la qualité de ses

16 NBA JAM TOURNAMENT EDITION™

smashes instantanément et temporairement, d'avoir le feu sacré pendant plus longtemps, de faire de meilleures passes... et plus encore! Elles peuvent être ramassées par un joueur humain ou un joueur contrôlé par l'ordinateur et apparaissent à l'écran à des intervalles déterminés au hasard. Voici un répertoire des icônes disponibles dans NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™



[3] Augmente les chances qu'un joueur de marquer un panier à 3 points.



[P] Améliore les bourrades d'un joueur.



[B] La Bombe assomme tout le monde sur le terrain sauf le joueur qui la ramasse.



[D] Permet au joueur d'effectuer des super smashes à partir de n'importe quel endroit du terrain.



[T] Donne un bonus turbo illimité à un joueur, temporairement.



[S] Augmente la vitesse du joueur.



[F] Dote un joueur du feu sacré, augmentant la qualité de ses smashes!

6. JUICE MODE (MODE HYPER): Ça c'est des smashes hyper rapides! Si vous choisissez un réglage élevé, la vitesse de tous les joueurs augmentera d'un facteur de 1 à 4. Essayez d'activer le Turbo lorsque le mode Hyper est réglé sur 4! Génial!

REMARQUE: Les jeux avec Point Chaud ou Icône Power-Up ne compteront pas pour votre saison. Lorsque vous avez configuré les options comme vous le désirez, appuyez sur le BOUTON START pour les enregistrer.

Après le premier et le troisième quart-temps, l'ordinateur vous donnera des conseils pour vous aider à améliorer votre jeu!

Après le second quart-temps, l'ordinateur mettra les statistiques du joueur à jour pour la première mi-temps.

## C'EST PARTI!

Une partie de NBA® Jam™ est divisée en quatre quart-temps de trois minutes chacun. Chaque partie commence par un entre-deux. Les deux adversaires sautent pour attraper le ballon et prendre le contrôle. Au début du deuxième et du quatrième quart-temps, le ballon va à l'équipe à domicile (l'équipe deux) et au début du troisième quart-temps, à l'équipe à l'extérieur (l'équipe un). Ceci n'est affecté ni par le résultat de l'entre-deux initial, ni par l'équipe en possession du ballon à la fin du quart-temps précédent. L'équipe à domicile défend le panier à droite de l'écran et doit marquer dans le panier de l'équipe à l'extérieur qui se trouve donc à gauche de l'écran.

Le but du jeu est d'avoir plus de points que l'équipe adverse quand le coup de sifflet final retentit. Un panier vaut deux points si le tir est effectué dans la limite de la ligne des trois points, et trois points s'il est marqué de derrière la ligne des trois points. [insert screen shot with call-outs: ligne des trois points, indicateur de possession]

Un joueur défensif peut bloquer un tir, mais uniquement lorsque le ballon décrit la trajectoire ascendante de son arc. S'il est touché par un défenseur pendant sa trajectoire descendante, l'arbitre interviendra et des points seront accordés, même si le ballon n'allait pas entrer dans le panier. Par contre, une fois que le ballon a touché l'anneau, il peut être pris par n'importe quel joueur, aussi bien de l'équipe attaquante que de l'équipe défensive.



VISITEURS



ÉQUIPE À DOMICILE

Pour qu'il soit plus facile d'identifier le joueur en possession du ballon, un ballon de basket orange apparaîtra après son nom en haut de l'écran. Si personne n'est en possession du ballon, qu'il est en l'air ou hors jeu, il n'y a pas d'indicateur.

Si un joueur marque trois paniers d'affilée, on dit qu'il a le

"feu sacré!". Pendant ce temps-là, il possède une puissance turbo illimitée et a beaucoup plus de chances de marquer des paniers de n'importe quel endroit du terrain! Un seul joueur à la fois peut avoir le feu sacré. Cela dure jusqu'à ce que le joueur avec le feu sacré ait marqué quatre paniers ou jusqu'à ce que l'équipe adverse marque un panier (s'il est son équipier qui marque, il n'y a donc pas de problème). Le ballon brille lorsqu'il est dans les mains du joueur ayant le "feu sacré" et tume lorsqu'il est lancé!

## REMPACEMENTS

Après les premier, deuxième et troisième quart-temps, NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ vous permet d'effectuer des remplacements à partir de la liste de joueurs de votre équipe. Changez la combinaison de joueurs en appuyant sur le BOUTON A, B, X ou Y. Lorsque les deux joueurs de votre choix apparaissent à l'écran, appuyez sur le BOUTON START pour commencer le quart-temps suivant (REMARQUE: Lorsqu'un joueur termine une saison en battant les 27 équipes de la NBA®, des listes plus longues sont disponibles pour certaines équipes.)

Injury (Blessures): C'est le "compteur" de santé du joueur; cette note augmente au fur et à mesure que le joueur subit des blessures pendant une partie. Tous les attributs de jeu d'un joueur blessé diminuent, vous voudrez donc peut-être le remplacer par un joueur en bonne santé. Si vous faites sortir un joueur du jeu pendant un quart-temps, sa santé reviendra à son niveau maximum.

## COMMANDES DE JAM™:

CONTROL PAD: Vous permet de déplacer votre joueur sur le terrain. Lorsqu'un joueur est en dehors de l'écran, sa position est indiquée par une flèche de la couleur de son équipe et portant son numéro. La hauteur de la flèche indique sa position verticale sur le terrain, et la distance qui sépare la flèche du bord de l'écran indique l'éloignement du joueur.

TIR/BLOCAGE: Lorsque votre équipe a le ballon, le bouton TIR vous fera tirer vers le panier (et dans les jeux à un seul joueur humain, votre coéquipier contrôlé par l'ordinateur également). Votre joueur lance le ballon au moment où vous relâchez le bouton. Si vous lancez le ballon lorsque vous êtes au point le plus haut de votre saut, votre tir sera plus précis. Si vous le lancez vite ou très lentement, vous pouvez souvent déjouer un défenseur en train de sauter pour bloquer le ballon ou pour s'emparer. Si vous appuyez rapidement sur le bouton TIR plusieurs fois d'affilée, vous exécuterez une feinte avec la tête qui pourra surprendre la défense; mais cela interrompra votre dribble et vous devrez donc faire une passe ou tirer avant de pouvoir bouger!

Lorsque votre équipe n'a pas le ballon, le bouton TIR/BLOCAGE permet à votre joueur de sauter pour bloquer le ballon. La synchronisation est essentielle. Si vous sautez trop tôt, le tireur attendra que la voie soit libre. Si vous sautez trop tard, il aura le temps de lancer le ballon au-dessus de votre tête! Très souvent, votre défenseur touchera le ballon sans réussir à bloquer complètement le tir. Le ballon clignotera en blanc chaque fois que votre défenseur le touchera.

PASSE/PRISE DU BALLON: Lorsque votre équipe a le ballon, le bouton PASSE vous fera passer le ballon à votre équipier électronique (ou vice-versa). Cependant, une passe peut facilement être interceptée par un défenseur, alors faites attention!

Lorsque votre équipe n'a pas le ballon, appuyez sur ce bouton pour que votre joueur essaie de frapper le ballon, dans l'espoir de s'en emparer ou de le faire tomber des mains de l'adversaire.

TURBO: Le bouton TURBO permet à votre joueur de courir bien plus vite que d'habitude (sa vitesse normale est déterminée par ses attributs). Si votre joueur est attaqué, il peut prendre la défense de vitesse. S'il est défenseur, il peut se démarquer en une fraction de seconde pour aller bloquer un tir! Malheureusement, votre joueur n'a qu'une quantité limitée de puissance turbo, indiquée par le compteur situé sous le nom de votre joueur. Lorsque vous utilisez la puissance turbo, le compteur diminue, mais dès que vous relâchez le bouton TURBO, il commence à se régénérer. Un joueur utilisant le Turbo est facilement repérable grâce à ses chaussures de couleur! Lorsqu'un joueur a le "feu sacré", il a une quantité de turbo illimitée, jusqu'à ce que son "feu" soit éteint, mais n'oubliez pas que pour utiliser le turbo, il faut maintenir le bouton enfoncé!

Si vous appuyez rapidement plusieurs fois de suite sur le bouton TURBO, votre joueur prendra et protégera le ballon. Cette manœuvre permet souvent de supprimer les défenseurs et d'avoir la voie libre pour tirer au panier.

TURBO + TIR/BLOCAGE: Lorsque votre joueur a le ballon et est près du panier, appuyez sur ces deux boutons pour effectuer un smash (vous ou votre équipier électronique).



OFF-SCREEN INDICATOR ARROW

Dé nombreux smashes spectaculaires ("Ultra-Jams") peuvent être exécutés, en fonction de la capacité de smash (Dunk) et de la position du joueur. Attention, votre joueur doit être en mouvement pour pouvoir smasher, donc dirigez-le droit sur le panier!

Lorsque votre équipe n'a pas le ballon, appuyez sur ces deux boutons pour que votre joueur fasse un super blocage, en sautant plus haut que d'habitude!

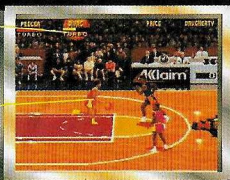
**TURBO + PASSE/PRISE:** Si vous appuyez sur ces deux boutons, le joueur en possession du ballon exécutera une passe beaucoup plus rapide et sûre que si vous appuyez simplement sur le bouton PASSE. Il s'agira souvent d'une passe par derrière ou d'une passe avec rebond.

Si vous appuyez sur ces deux boutons lorsque votre joueur n'a pas le ballon, il poussera violemment l'adversaire. Si la bourrade est efficace, le joueur écartera ainsi l'adversaire qui tombera par terre ou même dans les gradins. Mais faites attention de ne pas faire tomber votre propre joueur! En défense, il est utile de pousser pour s'emparer du ballon, le récupérer après un rebond et empêcher les smashes trop faciles! En attaque, c'est un bon moyen de dégager une zone et de laisser la voie libre à l'équipier pour tirer.

START permet de mettre le jeu en pause ou de le reprendre.

Sur les pages suivantes, vous trouverez des tableaux résumant les commandes offensives et défensives pour que vous puissiez vous y référer rapidement.

**TURBO METER**



**PLAYER USING TURBO**

**COMMANDES OFFENSIVES**

LE JOUEUR EST EN POSSESSION DU BALLON  
(Les réglages par défaut sont indiqués entre parenthèses)

|                                     | APPUYER BRIEVEMENT  | MAINTENIR ENFONCÉ | APPUYER+ TURBO |
|-------------------------------------|---------------------|-------------------|----------------|
| <b>TIR/ BLOCAGE</b> (BOUTON A ou B) | Feinte avec la tête | Tir avec saut     | Smash          |
| <b>PASSE/ PRISE</b> (BOUTON X ou Y) | Passe               | Passe             | Super passe    |
| <b>Turbo</b> (BOUTON L ou R)        | Coups de coude      | Courir plus vite  |                |

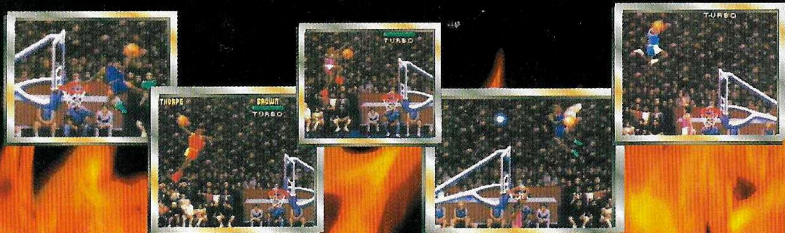
**COMMANDES DEFENSIVES**

LE JOUEUR N'EST PAS EN POSSESSION DU BALLON  
(Les réglages par défaut sont indiqués entre parenthèses)

|                                     | APPUYER BRIEVEMENT | MAINTENIR ENFONCÉ | APPUYER+ TURBO |
|-------------------------------------|--------------------|-------------------|----------------|
| <b>TIR/ BLOCAGE</b> (BOUTON A ou B) | Blocage            | Blocage           | Super blocage  |
| <b>PASSE/ PRISE</b> (BOUTON X ou Y) | Prise du ballon    | Prise du ballon   | Pousser        |
| <b>Turbo</b> (BOUTON L ou R)        |                    | Courir plus vite  |                |

**ALLEZ-Y, VISEZ LE PANIER!**

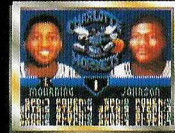
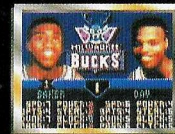
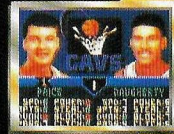
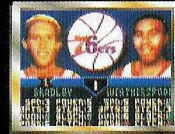
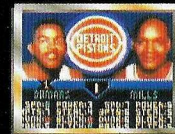
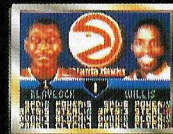
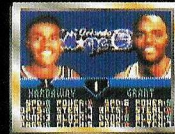
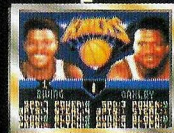
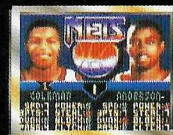
Entraînez-vous à effectuer vos smashes Turbo et essayez de reproduire ces déplacements et mouvements époustouflants!



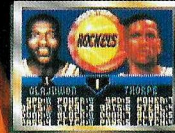
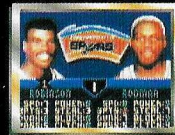
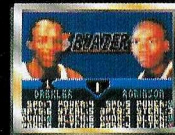
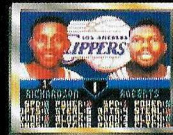
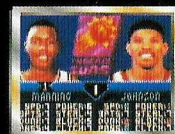
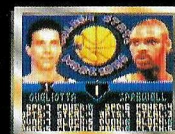
**ATTRIBUTS DES JOUEURS**

NBA™ JAM™ TOURNAMENT EDITION™ comprend toutes les plus grandes stars des 27 équipes de la NBA™. Chaque joueur reçoit une note de 0 à 9 pour huit aptitudes de jeu importantes!

**EASTERN CONFERENCE**



**WESTERN CONFERENCE**



## ENCESTA CON JAM™!

Desmárcate, enfila directo a la cesta y ¡dale fuerte! Con NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ experimentarás una acción desenfundada como jamás habías visto.

NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ te traerá la emoción de los mates realizados por Scottie Pippen, Patrick Ewing, Dominique Wilkins, Hakeem Olajuwon, Chris Mullin y Karl Malone. Están todos: ¡las grandes superestrellas del astro de los deportes mundiales!

Despega con los Rockets y los Blazers; juega con Magic y Heat; y alcanza las nubes con los Hawks y los Hornets. Aquí están los 27 equipos de la NBA®, en cualquier modalidad: uno contra uno, dos contra dos, o dos contra uno.

¡Prepárate en un entrenamiento lleno de mates, para una competición en toda regla! ¡Golpea el tablero con tus mates turbo! Encesta una de tres desde el otro lado de la cancha o márcate un mate desde debajo de la red contraria!

¿Crees conocer el juego? ¡Échale otro vistazo! Con NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ estás entrando a un universo nuevo cargado de emociones: acción, velocidad, mates, saltos, ¡y más!

## ANTES DE ATARTE LAS ZAPATILLAS CÓMO CARGAR

1. Asegúrate de que el interruptor está apagado (OFF).

2. Inserta el cartucho de NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ según se explica en el manual de instrucciones de tu SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™. Si quieres jugar un partido con tres o cuatro personas, conecta ahora un adaptador Super Multitap™ o un Super Link™ (de venta por separado) como se explica en su manual de instrucciones. NOTA: NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ sólo acepta el adaptador Super Multitap™ o el Super Link™.

3. Enciende el interruptor (ON).

Cuando aparezca la pantalla del título de NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™, pulsa el BOTÓN START. [NOTA: En NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ hay cuatro posiciones: los jugadores 1 y 2 forman equipo contra los jugadores 3 y 4.]

La modalidad MANO A MANO enfrenta a dos personas. La que tenga el controlador 1 será el jugador 1, pero la que tenga el controlador 2 será el jugador 3. Se pueden jugar partidos de uno contra uno, dos contra dos o dos contra uno.

La modalidad de JUEGO EN EQUIPO reúne a dos personas en el mismo equipo (2 jugadores contra el ordenador). El controlador 1 corresponde al jugador 1 y el controlador 2, al jugador 2. ¡Sois tú y un amigo contra el ordenador!

La modalidad de ENTRENAMIENTO, sólo en NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™, te permite perfeccionar los mates y los pases antes de tener que utilizarlos en una competición en cualquiera de las modalidades anteriores. Vale para una persona que juegue con un compañero manejado por el ordenador, o para dos jugadores manejados por personas; en ambos casos, esta modalidad te permite realizar ejercicios de práctica antes de enfrentarte a las mejores estrellas de la NBA.

En la modalidad de OPCIONES puedes modificar distintos aspectos del partido que vayas a jugar. (Para ver más detalles sobre esta modalidad, consulta el apartado "Modificaciones del partido", en la página 22).

Si estás utilizando un adaptador para varios jugadores, tendrás que seleccionar el número del controlador correspondiente al jugador que deseas controlar: el controlador 1 es el jugador 1; el controlador 2, el jugador 2; y así sucesivamente. El que desee participar, tendrá que pulsar en ese momento el botón START en su controlador.

Tanto si estás utilizando un adaptador para varios jugadores como si no, el juego te preguntará si quieres introducir tus iniciales para que queden archivadas. Utiliza el MANDO DIRECCIONAL y los botones A, B, X, Y o START para elegir. Esta decisión afectará a todos los jugadores: ningún jugador podrá introducir sus iniciales si se elige "no". Si se selecciona "yes" (sí), todos los jugadores introducirán sus iniciales. Utiliza el MANDO DIRECCIONAL para mover el cursor hasta la letra deseada y luego pulsa el botón A, B, X o Y para seleccionarla. Si las iniciales introducidas son iguales que alguna de las dieciséis que hay en la memoria, aparecerán los datos de tu actuación. ¡NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ conserva los datos de las actuaciones de cada jugador: sus clasificaciones, el porcentaje de victorias, etc...!

En todas las modalidades menos en la de OPCIONES, tendrás que elegir un equipo de la NBA®. Utiliza el MANDO DIRECCIONAL para destacar el equipo que quieras. El mismo equipo puede ser elegido por dos personas. Cada equipo consta de dos jugadores extraídos de una lista de tres o más baloncestistas. Además de los 27 equipos de la NBA®, el juego presenta un equipo de novatos formado por jugadores recién incorporados a la NBA®. Los partidos jugados con el equipo de novatos no cuentan para la



temporada. Cada jugador de NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ tiene una lista con sus estadísticas que aparece bajo su fotografía, en la parte inferior de la pantalla. Estas cifras clasifican a los jugadores en ocho categorías importantes, en una escala del 0 al 9. Las cualidades que se valoran son:

Velocidad (Speed): el dinamismo del jugador.

3 puntos (3 Pt): estima lo bueno que es un jugador metiendo canastas desde mitad del campo.

Mates (Dunk): para saber lo bueno que es en este campo.

Pases (Pass): juzga la precisión de sus pases.

Energía (Power): la fuerza de un jugador es importante a la hora de dar embujones y resistir lesiones.

Robos (Steal): cuantifica la habilidad del jugador para quitarle el balón al contrario.

Bloqueos (Block): muestra lo bueno que es el jugador parando y desviando tiros a la canasta. ¡Las cifras no mienten!

Puesta en marcha (Clutch): te indica si este jugador está donde más lo necesitas, o si su estilo de juego es hacer las cosas como le cuadren.

Cuando hayas destacado tu equipo, utiliza el BOTÓN A, B, X o Y para ir pasando por las diferentes combinaciones de jugadores posibles para ese equipo; luego pulsa el botón START para fijar tu elección.

## ¡MODIFICACIONES DEL PARTIDO!

En la pantalla de opciones puedes cambiar distintos aspectos del partido.

VELOCIDAD DEL CRONÓMETRO: se puede ajustar desde 1 (muy despacio) a 5 (muy rápido).

DIFICULTAD DEL JUGADOR CONTROLADO POR ORDENADOR: puedes elegir el nivel de competitividad de tus rivales manejados por ordenador, desde 1 (no muy listo) hasta 5 (muy listo).

MODALIDAD DE RELEVO: en los partidos en los que haya un jugador o una persona por equipo, te permite seleccionar cómo quieres manejar a tu compañero de equipo. La opción está desactivada (OFF) de antemano. Como en la versión para las máquinas recreativas, controlas a un jugador durante todo el partido y el ordenador controla a tu compañero de equipo (a menos que otra persona decida unirse al juego pulsando el botón START en su controlador). Con la opción activada (ON) puedes controlar el manejo del balón y el movimiento de cualquier jugador que esté en posesión de la pelota. En otras palabras, pierdes el control del balón cuando lo pasas. El relevo tiene lugar cuando tu compañero de equipo se hace con la pelota, de modo que, si un pase es interceptado, retienes el control del jugador que hizo el pase.

AYUDA DEL ORDENADOR: se puede activar o desactivar. Si está en uso, esta opción hará que el ordenador intervenga y le ponga las cosas más difíciles al equipo que lleve ventaja, para que el partido se mantenga reñido. Desactiva la opción para que los equipos se sometan a un "equitativo azar".

CONFIGURACIÓN DEL CONTROLADOR: esta modalidad te ofrece seis formas diferentes de configurar los botones del controlador para las distintas opciones de pases, lanzamientos y turbo.

VER/BORRAR RÉCORDS: cuando activas esta opción, pasas a la pantalla de récords. NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ conserva los récords y las estadísticas de 16 jugadores. Sin embargo, puede que llegue un momento en que quieras hacerle sitio a uno nuevo. Si quieres borrar un récord, utiliza el MANDO DIRECCIONAL para destacar el récord que quieras y pulsa el botón A. Luego tendrás que confirmar que de verdad quieres borrar ese récord. Pulsa el botón START si quieres anular la operación, o el botón Y para borrar el récord. Pulsa el botón START para volver a la pantalla de OPCIONES.

Las CARACTERÍSTICAS ESPECIALES te permiten hacer ajustes extra a seis aspectos del partido:

1. MODALIDAD DE TORNEO (TOURNAMENT MODE). Cuando está activada, dejan de funcionar los reforzadores de energía, las trampas y las ayudas del ordenador. Además, no podrás acceder al resto de las opciones englobadas en las características especiales y la ayuda del ordenador deja de funcionar en la pantalla normal de opciones.
2. TIEMPO DE ZONA (SHOT CLOCK). Se puede ajustar con una duración que va de los 5 a los 24 segundos.
3. PRÓRROGA (OVERTIME). Se puede ajustar en una gama que va de uno a tres minutos.
4. PUNTOS CANDENTES (HOT SPOTS). Cuando esta opción está activada, aparecerán unos puntos candentes que tienen distintos valores en puntos. Lanza o realiza un mate desde un punto candente y conseguirás puntos extra. Cuando tu jugador se posa sobre uno de estos puntos, oírás un sonido y el color del punto candente cambiará.
5. ICONOS DE REFORZADORES DE ENERGÍA. Con ellos, un jugador aumenta de forma instantánea y temporal su habilidad para hacer mates; hace que lleve "fuego en la sangre" durante cierto tiempo; aumenta su habilidad para interceptar un pase... ¡y más! Los puede recoger tanto un jugador manejado por una persona como uno controlado por el ordenador, y aparecen en la pantalla de vez en cuando. Estos son los iconos que puedes encontrar en NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™.

VELOCIDAD

3 PUNTOS

MATES

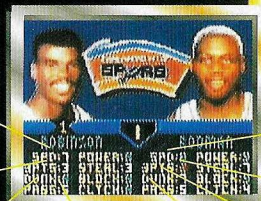
PASES

PUESTA EN MARCHA

ENERGÍA

ROBOS

BLOQUEOS



6. MODALIDAD DE ENERGÍA (JUICE MODE). ¡Mates a toda pastilla! Con esta modalidad, la rapidez de los jugadores aumenta, de 1 a 4. Intenta usar el turbo cuando la energía de un jugador haya subido a 4: ¡alucinante!



[3] ¡Aumenta la habilidad de un jugador para encestar canastas de tres puntos!



[P] Refuerza la habilidad de un jugador para empujar.



[B] La bomba deja fuera de combate a todos los jugadores que haya en la pista, con excepción del que la haya recogido.



[D] El jugador puede realizar mates monstruo desde cualquier zona de la cancha.



[T] ¡El jugador adquiere un turbo ilimitado durante cierto tiempo!



[S] ¡La rapidez del jugador aumenta!



[F] El jugador lleva "fuego en la sangre" y su habilidad para realizar mates increíbles aumenta.

NOTA: los partidos en que se usen reforzadores de energía y puntos candentes no cuentan para la temporada.

Cuando hayas hecho los cambios deseados, pulsa el botón START para confirmarlos.

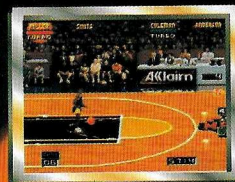
Después del primer y tercer tiempo, el ordenador actuará de entrenador, dándote unos consejos que te ayudarán a mejorar el juego.

Al término del segundo tiempo, el ordenador revisará las estadísticas de los jugadores, correspondientes a la primera parte del partido.

## ¡LA HORA DE ENCESTAR!

Un partido de NBA™ Jam™ se divide en 4 tiempos de tres minutos cada uno. El juego comienza con el palmeo, salto que realizan dos jugadores para intentar conseguir el control del balón. Al principio de los tiempos segundo y cuarto, la posesión del balón va al equipo de casa (equipo dos), y al equipo visitante (equipo uno) en la tercera parte, sin importar quién ganara el palmeo inicial o quién estuviera en posesión del balón al término del tiempo anterior. El equipo de casa defiende la canasta que está a la derecha de la pantalla y marca en la canasta situada en la izquierda, que defiende el equipo visitante.

El objetivo del juego es haber vencido por puntos a tus rivales cuando suene la señal de final del partido. Un enceste vale dos puntos cuando se lanza desde dentro de la línea de los tres puntos, y tres si se realiza desde detrás de dicha línea. [Insert screen shot with call-outs: línea de los tres puntos, indicador de posesión del balón]. Un jugador en defensa puede bloquear un lanzamiento, pero sólo cuando el balón esté trazando la parte ascendente del arco. Si un jugador en defensa lo toca cuando está cayendo, se considera canasta, y se conceden puntos independientemente de que el balón fuera a entrar o no. Sin embargo, una vez que el balón ha tocado el aro lo puede tocar cualquier jugador, ya sea atacante o defensor.



EQUIPO VISITANTE



EQUIPO DE CASA

Para que resulte más fácil identificar al jugador que lleva el balón, cada vez que alguien entra en posesión del balón aparecerá un indicador en forma de pelota de baloncesto naranja al lado de su nombre, en la parte superior de la pantalla. En los momentos en que la pelota no está en poder de nadie (porque está en el aire o ha salido fuera), el indicador desaparece.

Si un jugador mete tres canastas seguidas es que lleva "fuego en la sangre". ¡Durante este periodo tiene un "turbo" ilimitado y muchas más oportunidades de meter canastas desde cualquier parte de la pista! Solamente puede haber un jugador "con fuego" al mismo tiempo, y este estado dura hasta que el jugador "con fuego" haya enceestado cuatro canastas o hasta que el equipo rival enceste, lo que significa que un compañero de tu equipo puede marcar sin que ello afecte al fuego. ¡La pelota brilla cuando el jugador que lleva "fuego en la sangre" la sujeta y suelta humo cuando éste realiza un lanzamiento!

## SUSTITUCIONES

Después del primero, segundo y tercer tiempos, puedes hacer sustituciones, eligiendo a jugadores que haya en la lista de tu equipo. Cambia la combinación de jugadores pulsando el botón A, B, X o Y. Cuando los dos jugadores que quieras aparezcan en la pantalla, pulsa el botón START para comenzar el siguiente turno. [NOTA: cuando un jugador haya completado una temporada al vencer a los 27 equipos de la NBA™, las listas de algunos equipos se ampliarán para que puedas elegir.]

Lesiones: esta cifra irá aumentando a medida que el jugador resulte lesionado en un partido. Puesto que las lesiones afectan las distintas categorías de juego del baloncestista, puedes sustituir al jugador lesionado por uno de refresco. Si un jugador se pasa un tiempo del partido en el banquillo, recuperará las energías.

## LOS CONTROLES DE JAM™

**MANDO DIRECCIONAL:** mueve a tu jugador por la cancha, arriba y abajo. Cuando un jugador está fuera de la pantalla, su posición se señala con una flecha que lleva el color de su equipo y el número del jugador, la altura de la flecha en la cancha muestra el lugar en que se encuentra, y la distancia desde el borde muestra lo lejos que está del área de la pantalla.

**TIRAR/BLOQUEAR:** cuando tu equipo tiene la pelota, el botón de TIRAR hará que lances a canasta (también funcionará en el jugador manejado por el ordenador, cuando tu equipo está formado por una persona sola). Tu jugador suelta el balón cuando sueltas el botón. Si sueltas el balón en el vértice de tu salto, tu lanzamiento será de gran precisión, pero si lo sueltas muy rápidamente o muy despacio a menudo puede impedir que un defensor te bloquee o te robe el balón con un salto. Si le das toques rápidos al botón de tirar, tu jugador realizará un amago con la cabeza que puede engañar a la defensa, pero al hacerlo dejas de botar el balón, así que debes pasar o hacer un lanzamiento antes de moverte.

Cuando tu equipo no tiene el balón, el botón correspondiente a TIRAR/BLOQUEAR hace que tu jugador salte para bloquear un balón. Calcular el tiempo es algo crucial para impedir el lanzamiento. Salta demasiado pronto y el lanzador podrá esperar hasta que caigas y te quites de en medio, salta demasiado tarde y él lanzará por encima de ti. Muchas veces tu defensor tocará el balón sin llegar a desviar el tiro por completo. Cada vez que tu defensor toque la pelota, ésta lanzará un destello.

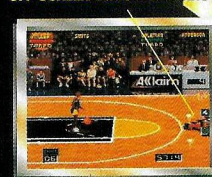
**PASAR/ROBAR:** cuando tu equipo tiene la pelota, el botón de pasar hará que tú (o tu compañero-ordenador, en un equipo formado por una sola persona) pases la pelota al compañero de equipo. Pero los pases se pueden interceptar con mucha facilidad, así que mira antes de pasar.

Si le das toques a este botón cuando tu equipo no lleva el balón, tu jugador golpeará la pelota con la esperanza de robarla o quitársela de las manos a un rival.

**TURBO:** hace que tu jugador corra mucho más rápido de lo que normalmente haría de acuerdo con sus cualidades, tanto en ataque como en defensa, permitiéndote dejar atrás a un defensor o bordear a un jugador que te esté cubriendo y bloquear un lanzamiento. Por desgracia, tu jugador tiene una cantidad limitada de turbo-poder que está indicada por el contador situado bajo el nombre del jugador. Según lo vas utilizando, el contador disminuye, pero cuando sueltas el TURBO, comienza a regenerarse. Cuando un jugador está utilizando el TURBO se le reconoce porque sus zapatillas están coloreadas. Cuando un jugador lleva el "fuego en la sangre", tiene una capacidad de turbo ilimitada hasta que su fuego se extingue, pero para usar el turbo debe mantenerse pulsado el botón.

Si le das varias veces y de forma rápida al TURBO, tu jugador agarra el balón y lo defiende, movimiento que suele alejar a los defensores y despejarte el campo para tirar a canasta.

## OFF-SCREEN INDICATOR ARROW



**TURBO + TIRAR/BLOQUEAR:** si pulsas estos dos botones cuando tu jugador tiene la pelota cerca de la canasta, tú (o tu compañero-ordenador, en un equipo de una sola persona) vas a por el mate machacando la pelota en la cesta. Se pueden realizar montones de espectaculares "Ultra-Mates" dependiendo de factores tales como la habilidad de los jugadores para el mate y la posición. Tu jugador sólo entrará al mate si se está moviendo, de modo que debes asegurarte de que te diriges hacia la canasta si quieres "machacar".

Si pulsas estos dos botones cuando tu equipo no tiene la pelota, tu jugador hace un súper bloqueo, saltando más alto de lo normal.

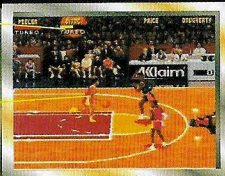
**TURBO + PASAR/ROBAR:** si pulsas estos botones, el que maneja el balón efectuará un pase mucho más rápido y seguro que si utilizaras sólo el botón para PASAR. A menudo, éstos serán pases del tipo por detrás de la espalda o con rebote.

Si pulsas estos botones a la vez cuando tu equipo no tiene la pelota, tu jugador empujará. Cuando das un empujón, te quitas de en medio a un jugador tirándolo al suelo o mandándolo contra las gradas. ¡Pero ten cuidado, porque también puedes derribar a uno de los tuyos! En la defensa, el empujón es un arma muy útil para robar el balón, acudir a los rebotes e impedir "los mates fáciles"! En el ataque, es una buena forma de despejar una zona para que un compañero tenga un buen tiro a canasta.

**START:** detiene o reanuda el partido.

En las páginas siguientes te mostramos un cuadro de referencia con las jugadas ofensivas y defensivas.

**TURBO METER**



**PLAYER USING TURBO**

**CONTROLES EN ATAQUE**

Cuando el jugador está en posesión del balón (los ajustes prefijados van entre paréntesis):

|  | DAR TOQUES AL BOTÓN  | MANTEVER PULSADO EL BOTÓN | PULSAR+ TURBO    |
|--|----------------------|---------------------------|------------------|
| <b>TIRAR/BLOQUEAR</b><br>(Botón A o B) | Amagar con la cabeza | Lanzamiento con salto     | Hacer un mate    |
| <b>PASAR/ROBAR</b><br>(Botón X o Y)    | Pasar                | Pasar                     | Súper pase Turbo |
| <b>Turbo</b><br>(Botón L o R)          | Defender el balón    | Correr más rápido         |                  |

**CONTROLES EN DEFENSA**

Cuando el jugador no está en posesión del balón (los ajustes prefijados van entre paréntesis):

|  | DAR TOQUES AL BOTÓN | MANTEVER PULSADO EL BOTÓN | PULSAR+ TURBO |
|--|---------------------|---------------------------|---------------|
| <b>TIRAR/BLOQUEAR</b><br>(Botón A o B) | Bloquear            | Bloquear                  | Súper bloqueo |
| <b>PASAR/ROBAR</b><br>(Botón X o Y)    | Robar               | Robar                     | Empujar       |
| <b>Turbo</b><br>(Botón L o R)          |                     | Correr más rápido         |               |

**¡CORRE, SALTA, MACHACA!**

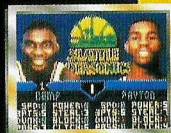
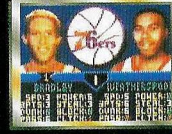
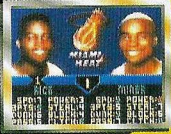
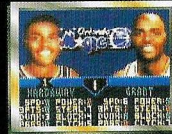
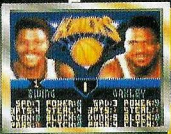
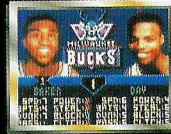
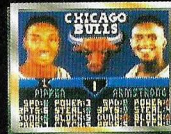
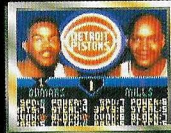
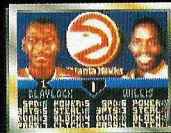
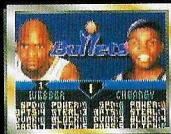
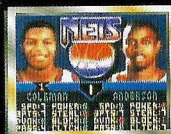
¡Practica tus mates con turbo e intenta reproducir estas alucinantes jugadas!



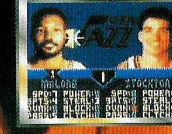
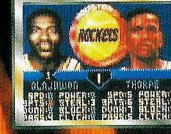
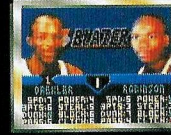
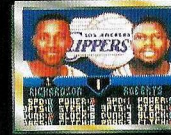
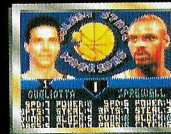
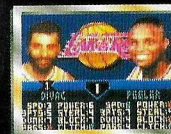
**CARACTERÍSTICAS DE LOS JUGADORES**

NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ incluye todas las estrellas de los 27 equipos de la NBA®, cada uno con una clasificación del 0 al 9 en ocho habilidades.

**EASTERN CONFERENCE**



**WESTERN CONFERENCE**



# 27 ALLESTIMENTO DI JAM

Supera la difesa, dirigiti verso il canestro e dai il meglio di te! In NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ troverai un'azione potente e spericolata mai provata prima di adesso!

NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ ti permette di giocare con straordinarie superstar come Scottie Pippen, Patrick Ewing, Dominique Wilkins, Hakeem Olajuwon, Chris Mullin e Karl Malone! Ci sono tutte le più grandi superstar di uno sport che è diventato il più grande gioco del globo!

Scatenati con i Rockets e i Blazers, imita la classe di Magic e Heat, vola in alto con gli Hawks e gli Hornets! Quando giocherai i tornei uno-contro-uno, due-contro-due o due-contro-uno potrai scegliere tutte le 27 squadre della NBA!

Preparati per un torneo completo con una sessione di allenamento piena di canestri! Colpisce il tabellone con delle schiacciate e dei canestri turbo! Esegui il tiro da tre punti dalla parte più lontana del campo o fai canestro da sotto il tabellone!

Pensi di conoscere il gioco? Ne sei sicuro? NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ ti farà conoscere un mondo nuovo di divertimento schiaccia-canestro e scassa-tabellone!

## PRIMA DI ALLACCIARTI LE SCARPE CARICAMENTO

1. Accertati che l'interruttore di corrente sia SPENTO.
2. Inserisci la cartuccia di NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ come descritto nel manuale di istruzioni del SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™. Se vuoi giocare una partita a tre o quattro giocatori, collega un Super MultiTap™ o un Super Link™ (venduti separatamente) come descritto nel manuale di istruzioni. **IMPORTANTE:** NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ supporta soltanto il Super MultiTap™ o il Super Link™.
3. Accendi l'interruttore di corrente (ON).



Quando apparirà la videata di testa di NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™, premi il PULSANTE START. [IMPORTANTE: In NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ ci sono quattro ruoli dei giocatori diversi. I giocatori 1 e 2 sono compagni di squadra, mentre i giocatori 3 e 4 giocano nella squadra avversaria].

Nella modalità TESTA A TESTA (HEAD TO HEAD) due giocatori umani giocano uno contro l'altro in squadre avversarie. Il giocatore con la pulsantiera 1 è il numero 1, mentre il giocatore con la pulsantiera 2 è il numero 3. Puoi giocare partite impegnative uno-contro-uno, due-contro-due o due-contro-uno.

La modalità GIOCO A SQUADRE (TEAM GAME) mette entrambi i giocatori nella stessa squadra (2 giocatori contro il computer), dove il giocatore con la pulsantiera 1 sarà il numero 1 e il giocatore con la pulsantiera 2 sarà il numero 2. Tu e un tuo amico sfiderete il computer!

La modalità ALLENAMENTO (PRACTICE), esclusiva della NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™, ti permette di allenarti per perfezionare le tue abilità nei passaggi e nelle schiacciate, prima di passare ai tornei TESTA A TESTA o quelli A SQUADRA! La modalità PRATICA prevede partite con un giocatore umano e un compagno di squadra controllato dal computer oppure con entrambi i giocatori umani. Potrai organizzare un allenamento speciale, per provare e migliorare le tue schiacciate micidiali prima di affrontare il meglio dei giocatori della NBA!

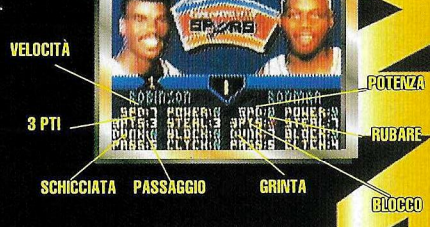
La modalità OPZIONI (OPTIONS) ti permette di personalizzare l'azione di gioco in molti modi! Per ulteriori informazioni su questa modalità, consulta PERSONALIZZA IL GIOCO a pagina 28.

Se stai utilizzando un adattatore per più giocatori, ti verrà chiesto di selezionare il numero della pulsantiera corrispondente al giocatore che desideri controllare: la pulsantiera 1 è il giocatore 1, la pulsantiera 2 è il giocatore 2 e così via. Tutti quelli che vogliono partecipare devono premere il PULSANTE START sulla propria pulsantiera.

Sia che tu stia utilizzando o meno un adattatore, ti verrà chiesto se vorrai inviare le tue iniziali nella tabella dei record. Utilizza il PULSANTE DIREZIONALE e i PULSANTI A, B, X, Y o START per scegliere. La tua decisione influenzerà tutti gli altri giocatori: se selezionerai no, nessun giocatore potrà inviare le proprie iniziali. Se selezionerai "si" (yes), ad ogni giocatore verrà chiesto di inviare le proprie iniziali. Utilizza il PULSANTE DIREZIONALE per muovere il cursore sulla lettera desiderata, quindi premi il PULSANTE A, B, X, Y o per selezionarla. Se le iniziali inviate fanno parte delle sedici in memoria, la tua registrazione verrà memorizzata. La funzione di memorizzazione dei record di NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ registra i record dei giocatori, la classifica, la percentuale delle vittorie e altro ancora!

In tutte le modalità, tranne OPZIONI, ti verrà chiesto di scegliere una squadra NBA®. Utilizza il PULSANTE DIREZIONALE per evidenziare la squadra desiderata. Entrambi i giocatori possono scegliere la stessa squadra. Ogni squadra è formata da due giocatori scelti da una lista di tre o più compagni di squadra. Oltre alle 27 squadre della NBA™, NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ comprende una squadra di

principianti formata dai nuovi acquisti della NBA. Come per le squadre normali, entrambi i giocatori possono selezionare squadre di principianti. Le partite con squadre di principianti non contano nella classifica di una stagione. Nota che ogni giocatore di NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ possiede una valutazione delle proprie abilità sotto alla sua fotografia in fondo alla videata. Queste valutazioni vanno da 0 a 9 per otto abilità di gioco importanti. Le abilità valutate sono:



**VELOCITÀ** (Speed): Valuta la velocità di un giocatore.

**3 PTI** (3 Pt): Valuta la capacità del giocatore nel fare tiri da tre punti.

**SCHIACCIATA** (Dunk): Una valutazione della bravura di un cestista.

**PASSAGGIO** (Pass): Indica la precisione nei passaggi di un giocatore.

**POTENZA** (Power): La forza di un giocatore influenza la potenza degli spintoni e la capacità di sopportare gli infortuni.

**RUBARE** (Steal): Valuta l'abilità del giocatore nel togliere la palla agli avversari.

**BLOCCO** (Block): Indica l'abilità del giocatore nel respingere e deviare la palla. Le valutazioni del blocco non mentono!

**GRINTA** (Clutch): Indica se un giocatore corre sempre nel punto in cui ce n'è più bisogno o se ha uno stile di gioco più rilassato.

Quando avrai evidenziato la tua squadra, utilizza la PULSANTE A, B, X o Y per scorrere le combinazioni di giocatori disponibili in quella squadra, quindi premi il PULSANTE START per confermare la scelta.

## PERSONALIZZA IL GIOCO!

La videata delle opzioni ti permette di modificare una serie di aspetti del gioco:

**Velocità Timer (Timer Speed):** Ti permette di scegliere la velocità dell'orologio tra 1 (Lentissimo) a 5 (Velocissimo).

**Difficoltà Computer (Drone Difficulty):** Puoi regolare l'intelligenza dei giocatori controllati dal computer tra 1 (non molto intelligente) e 5 (intelligentissimo).

**Modalità SCAMBIO (Tag Mode):** Nelle partite a un giocatore o in quelle a squadre con un giocatore umano, NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ ti permette di selezionare il modo di controllare il tuo compagno di squadra. SPENTO (OFF) è il predefinito. Come nella versione arcade, controlla un giocatore per tutta la partita e il computer controlla il tuo compagno di squadra (a meno che un secondo giocatore entri in gioco premendo il PULSANTE START). ACCESO (ON) Ti permette di controllare la palla e i movimenti di entrambi i giocatori della tua squadra in possesso di palla. In altre parole, passi il controllo quando passi la palla. Lo scambio si verifica quando il tuo compagno di squadra entra in possesso di palla, per cui se un passaggio viene intercettato, tu rimani in controllo del giocatore che ha effettuato il passaggio.

**Aiuto Computer (Computer Assistance):** Regolato su Acceso (On) o Spento (Off). Quando questa opzione sarà attivata, il computer assicurerà che la partita sia sempre equilibrata, rallentando una squadra quando ottiene una differenza di punti troppo elevata! Spegnila per dare ai giocatori le stesse possibilità.

**Configurazione della PULSANTIERA (Controller Configuration):** Questa opzione ti permette di selezionare sei tipi diversi di allestimenti dei PULSANTI della pulsantiera, per eseguire i passaggi, i tiri e le opzioni turbo.

**VISUALIZZA/CANCELLA RECORD (VIEW/DELETE RECORDS):** Attivando questa opzione accederai alla videata dei record. NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ memorizza i record e i dati di fino a 16 giocatori diversi! Se vuoi liberare uno spazio per un nuovo giocatore, utilizza il pulsante direzionale per evidenziare la registrazione e premi il PULSANTE A. Quindi ti verrà chiesto di confermare la tua scelta di cancellare quella registrazione. Premi il PULSANTE START per annullare la cancellazione o il PULSANTE Y per cancellare quella registrazione. Premi il PULSANTE START per ritornare sulla videata delle OPZIONI.

**FUNZIONI SPECIALI (SPECIAL FEATURES)** ti permette di fare delle ulteriori modifiche alle sei funzioni del gioco:

1. **MODALITÀ TORNEO (TOURNAMENT MODE)** - Quando questa modalità sarà attiva saranno vietati i power-up e gli imbrogli e l'aiuto del computer sarà disattivato. Ricorda che quando la modalità torneo sarà attiva, tutte le altre opzioni del menu funzioni speciali non saranno disponibili e che l'aiuto del computer sarà automaticamente disattivato sulla videata opzioni normale.
2. **OROLOGIO TIRO (SHOT CLOCK)** - Può essere regolato dai 5 ai 24 secondi.
3. **TEMPI SUPPLEMENTARI (OVERTIME)** - Può essere regolato da 1 a 3 minuti.
4. **PUNTI CALDI (HOT SPOTS)** - Quando sarà attivato, appariranno dei punti che valgono un diverso numero di punti. Tira o fai una schiacciata da un punto caldo e segna dei punti bonus! Quando il tuo giocatore andrà sopra a uno di questi punti, sentirai un suono e il suo colore cambierà.

5. **ICONE POWER-UP** - Aumentano istantaneamente (e temporaneamente) le abilità di un giocatore nell'eseguire le schiacciate. Il giocatore sarà temporaneamente "infuocato" e miglioreranno le sue abilità nell'intercettare i passaggi e altro ancora! Possono essere raccolte da un giocatore umano o controllato dal computer e appariranno sullo schermo ad intervalli irregolari. Ecco una lista delle icone che troverai in **NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™**:



[3] Aumenta l'abilità di un giocatore nell'eseguire i tiri da tre punti!



[P] Rende gli spintori di un giocatore più potenti.



[B] La Bomba stende a terra tutti i giocatori, tranne quello che la raccoglie.



[D] Permette ai giocatori di eseguire delle straordinarie schiacciate da qualsiasi parte del campo.



[T] Dà a un giocatore un turbo illimitato per un periodo di tempo limitato!



[S] Aumenta la velocità complessiva di un giocatore!



[F] Rende un giocatore "infuocato", permettendogli di eseguire delle incredibili schiacciate!

6. **MODALITÀ ENERGIA (JUICE MODE)** - Parliamo di schiacciate potenti! Attivando questa modalità aumenterai la velocità complessiva di tutti i giocatori di un valore da 1 a 4. Prova a premere il turbo quando il giocatore è stato "caricato" fino a 4! Fenomenale!

**IMPORTANTE:** I punti realizzati nelle partite in cui utilizzerai i punti caldi o i power-up **NON** verranno sommati al punteggio della stagione.

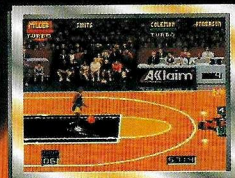
Quando avrai scelto le opzioni desiderate, premi il **PULSANTE START** per confermarle. Alla fine del primo e quarto quarto, il computer ti fornirà dei consigli per aiutarti a migliorare il tuo stile di gioco!

Dopo il secondo quarto, il computer aggiornerà i dati dei giocatori del primo tempo.

## È ORA DI SCENDERE IN CAMPO!

Una partita **NBA® JAM™** è suddivisa in 4 quarti di tre minuti ciascuno. Una partita inizia con un colpo della punta delle dita quando due giocatori saltano per prendere il controllo della palla. Il possesso di palla all'inizio del secondo e del quarto quarto va alla squadra di casa (squadra due) e andrà alla squadra ospite (squadra uno) all'inizio del terzo tempo, indipendentemente da chi possedeva la palla alla fine del quarto precedente. La squadra di casa difende il canestro sulla parte destra della videata e segna nel canestro della squadra ospite a sinistra della videata.

L'obiettivo del gioco è segnare più punti dell'avversario alla fine del segnale sonoro finale. Un canestro vale due punti quando viene tirato dall'interno della linea da tre punti e tre punti quando viene eseguito dietro la linea. Un difensore può bloccare un tiro, ma soltanto quando la palla è nella fase ascendente della parabola. Se un difensore la tocca nella fase discendente, verrà chiamata un'entrata sul pallone e verranno assegnati dei punti indipendentemente dal fatto che palla stesse per entrare o no nel canestro. Tuttavia, se la palla toccherà l'anello, potrà essere presa da qualsiasi giocatore, difensore o attaccante.



SQUADRA OSPITE



SQUADRA DI CASA

Per indicare con chiarezza il giocatore che possiede la palla, dietro al suo nome in cima alla videata apparirà un indicatore palla arancione. Se nessuno è in possesso di palla, perché è in aria o è stata lanciata via, non ci sarà nessun indicatore.

Se un giocatore segna tre canestri di fila, si dice che è "infuocato"! Durante questo periodo dispone di turbo illimitato e di una maggiore probabilità di segnare da qualunque parte del campo! Ci potrà essere soltanto un giocatore "infuocato" alla volta. Il giocatore rimarrà "infuocato" fino al suo quarto canestro o fino a quando un giocatore avversario non farà canestro. Questo significa che quel giocatore rimarrà "infuocato" anche se un suo compagno di squadra andrà a canestro. La palla si illuminerà quando il giocatore l'avrà in mano e fumerà quando la tirerà!

## SOSTITUZIONI

Dopo il 1°, 2° e 3° quarto **NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™** ti dà la possibilità di fare delle sostituzioni scegliendo tra i giocatori della tua squadra. Cambia la combinazione dei giocatori utilizzando i **PULSANTI A, B, X o Y**. Quando vedrai due giocatori sullo schermo che vuoi far giocare, premi il **PULSANTE START** per iniziare il quarto successivo. **[IMPORTANTE:** quando un giocatore completerà una stagione, sconfiggendo tutte le 27 squadre NBA™, alcune squadre avranno a disposizione delle liste più estese.]

**Infortuni:** Un valore che indica la salute del giocatore e aumenterà ogni volta che un giocatore subirà degli infortuni durante una partita. Un giocatore infortunato avrà un calo nelle sue prestazioni, quindi potrai sostituirlo con un giocatore sano. Mettendo in panchina un giocatore per un quarto, ripristinerà completamente la sua salute.

## COMANDI JAM™

**PULSANTE DIREZIONALE:** Muove il tuo giocatore su e giù per il campo. Quando un giocatore è fuori dallo schermo, la sua posizione è segnalata da una freccia con il suo numero e colore, e l'altezza della freccia indica dove si trova verticalmente sul campo, mentre la distanza dal bordo indica di quanto è fuori dallo schermo.

**TIRA/BLOCCA:** Quando la tua squadra ha la palla, il pulsante **TIRA** permetterà a te e, nelle squadre con un solo giocatore umano, al compagno di squadra controllato dal computer, di eseguire un tiro a canestro. Il tuo giocatore rilascerà la palla quando rilascerai il pulsante. Rilasciando la palla all'apice del salto, il tiro sarà più preciso, ma se rilasci rapidamente o molto lentamente spesso impedirai il difensore che salta di bloccare o rubare la palla. Premendo velocemente **TIRA** per alcune volte, eseguirai una finta che potrà ingannare la difesa, ma interromperà il tuo dribbling, per cui dovrai passare o tirare prima di poterli muovere!

Quando la tua squadra non ha la palla, **TIRA/BLOCCA** fa saltare il giocatore per un blocco. La sincronia è cruciale per impedire il tiro. Se salti troppo presto, il tiratore può attendere fino a che ricadi, se salti troppo tardi, il tiratore può tirare sopra la tua testa! Molte volte il tuo difensore toccherà la palla senza respingere del tutto il tiro. Ogni volta che il tuo difensore entrerà in contatto con la palla, questa lampeggerà.

**PASSA/RUBA:** Quando la tua squadra ha la palla, con il pulsante **Passa** ti passerai la palla al tuo compagno di squadra. Ma un passaggio può essere intercettato facilmente da un difensore, per cui guarda bene prima di passare!

Quando la tua squadra non ha la palla, toccando questo pulsante il tuo giocatore cercherà di colpire la palla nella speranza di rubarla o farla cadere dalle mani dell'avversario.

**TURBO:** Questo fa correre il tuo giocatore molto più velocemente di quanto farebbe normalmente (a seconda delle sue abilità), sia in difesa sia in attacco, permettendoti di sfrecciare tra i difensori o di aggirare un giocatore e bloccare un tiro! Purtroppo il tuo giocatore dispone di una quantità limitata di potenza turbo, indicata dall'indicatore sotto al nome del giocatore. Mentre lo usi, l'indicatore diminuisce, ma quando rilascerai il **TURBO**, ricomincerà a crescere. Potrai notare un giocatore con il turbo dalle sue scarpe colorate! Quando un giocatore è "infuocato", disporrà di turbo illimitato fino a quando non verrà disattivato, ma per utilizzare il turbo occorrerà tenere premuto il pulsante!

Premendo velocemente **TURBO** parecchie volte, il giocatore afferrerà la palla e la proteggerà, una mossa che spesso allontana i difensori e ti permette di eseguire un tiro a canestro.

**TURBO+TIRA/BLOCCA:** Quando il tuo giocatore ha la palla vicino al canestro, premendo questi due pulsanti tu o il tuo compagno di squadra controllato dal computer proverete ad eseguire una schiacciata, schiacciando la palla nel canestro. Vi sono molte spettacolari "Ultra-schiacciate" che si possono eseguire, a seconda di un numero di fattori, quali l'abilità di schiacciata dei giocatori e la posizione. Il tuo giocatore, però, eseguirà una schiacciata solo se si sta muovendo, per cui fai in modo di dirigerlo verso il canestro se vuoi schiacciare!

## OFF-SCREEN INDICATOR ARROW





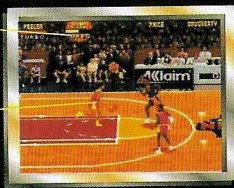
Quando la tua squadra non ha la palla, premendo questi due pulsanti il tuo giocatore eseguirà un super blocco, saltando più alto di quanto non farebbe normalmente!

**TURBO+PASSA/RUBA:** Premendo questi pulsanti, il giocatore che possiede la palla esegue un passaggio più rapido e sicuro che non con il solo pulsante PASSA. Spesso questi passaggi prendono la forma di passaggi dietro la schiena o a rimbalzo.

Quando il tuo giocatore non è in possesso di palla, premendo questi pulsanti contemporaneamente quando il tuo giocatore non ha la palla, gli farai dare uno spintone. Colpendo un giocatore con uno spintone potrai farlo cadere a terra o perfino mandarlo tra gli spettatori. Ma stai attento, perché potresti dare uno spintone anche a un tuo compagno! In difesa, lo spintone è un utile strumento per rubare palla, per prendere rimbalzi e per impedire delle schiacciate "facili"! In attacco, lo spintone è un ottimo modo per sgombrare una zona in modo che un compagno possa tirare liberamente a canestro.

**START:** START metterà il gioco in pausa o riprenderà il gioco. Nelle pagine seguenti troverai le tabelle dell'attacco e della difesa per una facile e rapida consultazione.

**TURBO METER**



**PLAYER USING TURBO**

**COMANDI PER L'ATTACCO**

Quando il giocatore è in possesso di palla (le regolazioni predefinite sono tra parentesi)

|                                      | PREMERE IL PULSANTE | TENERE PREMUTO PULSANTE | PREMERE+ TURBO  |
|--------------------------------------|---------------------|-------------------------|-----------------|
| <b>TIRA/ BLOCCA</b> (Pulsante A o B) | Finta               | Tiro con salto          | Schiacciata     |
| <b>PASSA/ RUBA</b> (Pulsante X o Y)  | Passare             | Passare                 | Super passaggio |
| <b>Turbo</b> (Pulsante L o R)        | Proteggere Palla    | Correre più veloce      |                 |

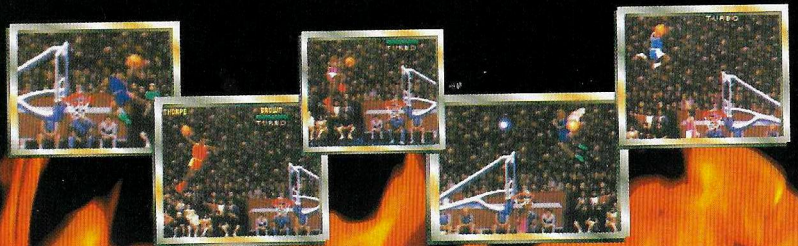
**COMANDI PER LA DIFESA**

Quando il giocatore non è in possesso di palla (le regolazioni predefinite sono tra parentesi)

|                                      | PREMERE IL PULSANTE | TENERE PREMUTO PULSANTE | PREMERE+ TURBO |
|--------------------------------------|---------------------|-------------------------|----------------|
| <b>TIRA/ BLOCCA</b> (Pulsante A o B) | Bloccare            | Bloccare                | Super Bloccata |
| <b>PASSA/ RUBA</b> (Pulsante X o Y)  | Rubare              | Rubare                  | Spintone       |
| <b>Turbo</b> (Pulsante L o R)        |                     | Correre più veloce      |                |

**SBATTLA, SCHIACCIALA, FAI JAM™!**

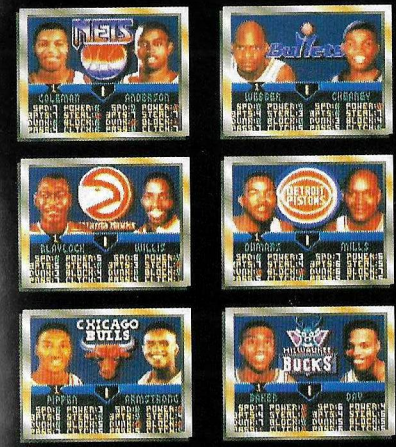
Esercitati nelle schiacciate turbo e vedi se sei capace di fare alcune di queste azioni mozzafiato!



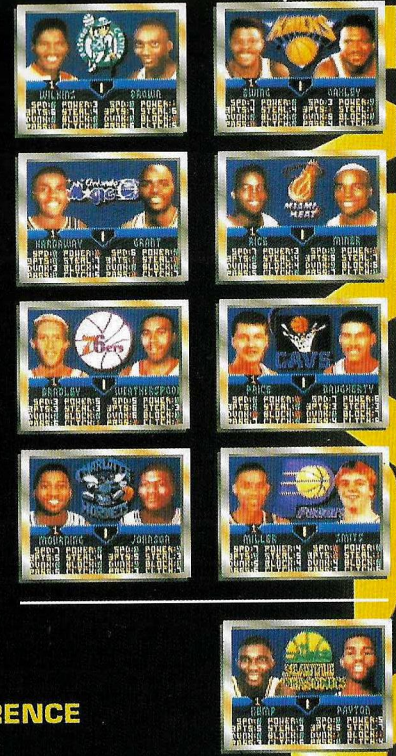
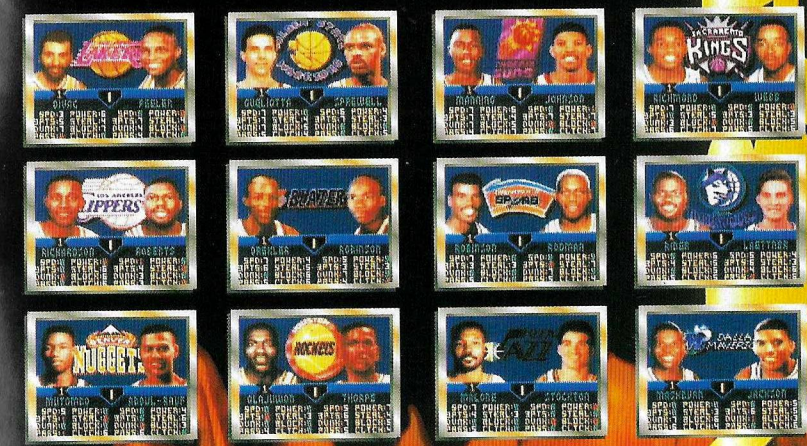
**ABILITÀ DEI GIOCATORI**

NBA™ JAM™ TOURNAMENT EDITION™ comprende tutte le più grandi superstar delle 27 squadre della NBA®, valutate con una scala che va da 0 a 9 in otto importanti categorie di abilità!

**EASTERN CONFERENCE**



**WESTERN CONFERENCE**



TOURNAMENT EDITION™

# JAM™ ER OP LOS!



Je schudt de tegenstanders van je af, je rent naar het net en je gaat ervoor! Met NBA™ JAM™ TOURNAMENT EDITION™ maak je actie mee die je nooit eerder hebt gezien! NBA™ JAM™ TOURNAMENT EDITION™ geeft je de kans om te slamen met supersterren zoals Scottie Pippen, Patrick Ewing, Dominique Wilkins, Hakeem Olajuwon, Chris Mullin en Karl Malone! Ze zijn er allemaal: de grootste supersterren van de sport die de grootste sport ter wereld is geworden!

Lanceer met de Rockets en de Blazers, laat zien wat je kunt met Magic en Heat, vlieg door de wolken met de Hawks en de Hornets! Alle 27 NBA™ teams zijn van de partij wanneer je het veld betreedt voor 'n één-tegen-één, twee-tegen-twee of twee-tegen-één competitie!

Bereid je in een offensensie voor op een zware competitie! Verbrijzel het bord met duizelingwekkende slams en turbo-Jams! Maak een driepunter vanaf de andere kant van het veld of Jam 'em erin van waar dan ook!

Je dacht dat je dit spel kende? Niet dus! Met NBA™ JAM™ TOURNAMENT EDITION™ beland je in een geheel nieuwe wereld stampvol daverende actie!

## VOORDAT JE JE SCHOENEN AANTREKT LADEN:

1. Controleer of de aan- en uitknop op UIT staat
2. Steek de NBA™ JAM™ TOURNAMENT EDITION™ cartridge volgens de aanwijzingen van de handleiding in je SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™. Als je met drie of vier spelers wilt spelen, zorg dan dat je de Super Multitap™ of Super Link™ (wordt apart verkocht) hebt aangesloten volgens de aanwijzingen in de handleiding. LET OP: NBA™ JAM™ TOURNAMENT EDITION™ ondersteunt alleen de Super Multitap™ of de Super Link™.



3. Zet de spelcomputer AAN.

Druk op de STARTKNOP als het NBA™ JAM™ TOURNAMENT EDITION™ titelscherm in beeld verschijnt. (LET OP: er zijn vier verschillende spelposities in NBA™ JAM™ TOURNAMENT EDITION™. Spelers 1 en 2 zijn teamgenoten en spelers 3 en 4 vormen samen het team van de tegenpartij.)

**HEAD TO HEAD** mode zet twee spelers in vijandelijke teams. De speler met controlpad 1 is speler 1 maar de speler met controlpad 2 is speler 3. Je kunt 'n één-tegen-één, twee-tegen-twee of twee-tegen-één competitie spelen.

**TEAM GAME** mode zet beide spelers in hetzelfde team (2 spelers tegen de computer). De speler met controlpad 1 wordt speler 1 en de speler met controlpad 2 wordt speler 2. Jij en een vriend spelen dan samen tegen de computer!

**PRACTICE** mode, exclusief in NBA™ JAM™ TOURNAMENT EDITION™, geeft je de mogelijkheid hard te werken aan de perfectionering van je passing- en jammingsvermogens voordat je ze uitprobeert in een **HEAD TO HEAD** of **TEAM GAME** competitie! In **PRACTICE** mode kan worden geoefend met één speler en een computerspeler of met twee spelers. Je kunt speciale oefeningen doen om je meest dodelijke dunks onder de knie te krijgen, zodat je bestand wordt tegen NBA™'s beste spelers!

**OPTIONS** mode. Hiermee kun je de gameplay van NBA™ JAM™ op een groot aantal fronten aanpassen! (Kijk voor extra informatie over deze mode onder **HET VELD AANPASSEN** op pagina 34)

Als je een multi-speler adapter gebruikt zal je gevraagd worden om het nummer van de controlpad aan te geven waarmee je een speler wilt besturen: controlpad 1 is speler 1, controlpad 2 is speler 2, enzovoort. Iedereen die mee wil spelen moet dan op **START** drukken op zijn of haar controlpad.

Of je nu wel of niet een multi-speler adapter gebruikt, in beide gevallen zal je worden gevraagd of je initialen in wilt voeren om de score bij te houden. Gebruik de **CONTROLPAD** en de **A**-, **B**-, **X**-, **Y**- of **STARTKNOP** om te kiezen. Deze keuze geldt voor alle spelers: geen enkele speler kan initialen invoeren als "NO" wordt gekozen. Als "YES" wordt gekozen, kan iedere speler zijn of haar initialen invoeren. Gebruik de **CONTROLPAD** om de gewenste letter aan te wijzen en druk dan op de **A**-, **B**-, **X**- of **Y**-**KNOP** om deze te selecteren. Als de initialen overeenkomen met één van de 16 opgeslagen initialen in het geheugen dan wordt die speler automatisch opgeroepen. NBA™ JAM™ TOURNAMENT EDITION™'s score-geheugen onthoudt het record van elke speler, de ranglijst, winstpercentages en een team-meer!

In alle modes, behalve de **OPTIONS** mode, wordt gevraagd om een veel te selecteren. Gebruik de **CONTROLPAD** om een team aan te wijzen. Beide spelers kunnen hetzelfde team kiezen. Elk team wordt samengesteld uit een lijst van drie of meer NBA™ teamgenoten. Naast de 27 NBA™ teams heeft NBA™ JAM™ TOURNAMENT EDITION™ een beginnersteam (rookie team) dat is samengesteld uit louter nieuwkomers. Net als bij gewone teams kunnen beide teams het beginnersteam kiezen. Beginnersteam tellen niet mee voor het seizoenresultaat. Elke speler die te kiezen is in NBA™ JAM™ TOURNAMENT EDITION™ heeft een

aantal statistieken die onderaan het scherm bekeken kunnen worden. De statistieken geven aan de speler een waarde van 0 tot 9 in acht belangrijke categorieën. Deze zijn:

**Speed:** (snelheid) of de speler een haas of een schildpad is.  
**3 Pt:** kan een speler van buiten de cirkel nog een beetje scoren?

**Dunk:** een rang die laat zien wat voor Jammer de speler is.  
**Pass:** hoe precies gooit hij naar zijn teamgenoten?

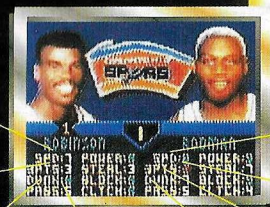
**Power:** de kracht van de speler is belangrijk voor zowel de kracht van zijn schouderdwijjes als voor zijn vermogen blessures te incaseren.

**Steal:** hoe goed de speler een bal kan afpakken.

**Block:** naast aanvallen moet je natuurlijk ook een beetje kunnen verdedigen.

**Clutch:** (groepsverband) laat de speler je zitten als je hem nodig hebt, of is het een echte groepsspeler?

Als je een team hebt gekozen, kun je op de **A**-, **B**-, **X**- of **Y**-**KNOP** drukken om de mogelijke spelcombinaties te zien. Druk op de **STARTKNOP** je keuze vast te leggen.



SNELHEID

3 PTI

DUNK

AFGEVEN

GROEPSVERBAND

POWER

AFFAPKKNEN

BLOKKEREN

## HET SPEL AANPASSEN!

Het optiescherm geeft je een groot aantal mogelijkheden om het spel aan te passen; **TIMER SPEED (KLOKSNELHEID):** de snelheid van de klok mag worden ingesteld van 1 (zeer langzaam) tot 5 (zeer snel).

**DRONE DIFFICULTY (MOEILIKHEIDSGRAAD COMPUTERSPELER):** de moeilijkheidsgraad van je computertegenspelers kan worden ingesteld van 1 (niet erg slim) tot 5 (superslim).

**TAG MODE:** in een één-speler spel of in geval van één menselijke speler per team geeft NBA™ JAM™ TOURNAMENT EDITION™ je de mogelijkheid om aan te geven hoe je jouw teamgenoot wilt besturen. **OFF (UIT)** is de voorkeursinstelling. Net als in de arcade-versie bestuur je één speler per spel en de computer bestuurt je teamgenoot (behalve als een menselijke speler mee gaat doen door op zijn of haar **STARTKNOP** te drukken). **ON (AAN)** geeft je de mogelijkheid om zowel de balcontrole als de bewegingen te besturen van elke willekeurige teamgenoot die op dat moment de bal in bezit heeft. Met andere woorden: als je de bal afgeeft dan geef je ook de controle over de speler af. Op het moment dat je je teamgenoot de bal ontvangt krijg je automatisch de controle over die teamgenoot. Als de bal door het andere team wordt onderschept tijdens het afgeven dan blijf je controle houden over de speler die de bal afgaf.

**COMPUTER ASSISTANCE (COMPUTER ASSISTENTIE):** zet dit **AAN** of **UIT**. Als het **AAN** staat dan zorgt de computer dat het spel spannend blijft door het winnende team in verschillende opzichten te benadelen. Als deze optie uit staat dan wint gewoon de beste!

**CONTROLLER CONFIGURATION (JOYPAD CONFIGURATIE):** hiermee kun je de **KNOPPEN** van de joystick op zes verschillende manieren instellen.

**VIEW/DELETE RECORDS (BEKIJK/WIS RECORDS):** door deze optie te activeren ga je naar het record-scherm. NBA™ JAM™ TOURNAMENT EDITION™ bewaart records en statistieken voor maximaal 16 verschillende spelers! Op bepaalde momenten kan het voorkomen dat je ruimte wilt maken voor een nieuwe speler. Kies de speler waarvan je de records wilt wissen met de **CONTROLPAD** en druk op de **A**-**KNOP**. Je zal dan worden gevraagd om te bevestigen dat je dat record wilt wissen. Druk op **START** als je van gedachten verandert en het record toch wilt bewaren of druk op de **Y**-**KNOP** om het record voorgoed te wissen. Druk op de **STARTKNOP** om terug te gaan naar het **OPTIE** scherm.

**SPECIAL FEATURES (SPECIALE INSTELLINGEN)** geeft je de mogelijkheid om extra wijzigingen aan te brengen bij zes spel-instellingen:

1. **TOURNAMENT MODE.** Als deze aan staat dan zijn er in het spel geen power-ups of truuksjes mogelijk en wordt de Computer Assistentie uitgezet. Als Tournament Mode aan staat vervallen alle andere opties in het menu voor Speciale Instellingen en de Computer Assistentie wordt automatisch uitgezet in het gewone optiescherm.
2. **SHOT CLOCK (SCHOTKLOK).** Deze mag worden ingesteld van 5 seconden tot 24 seconden.
3. **OVERTIME (VERLENGING).** Mag worden ingesteld van 1 minuut tot 3 minuten.
4. **HOT SPOTS.** Als deze optie aan staat verschijnen er in het veld zogenaamde Hot Spots. Schiet of Jam™ vanaf een Hot Spot en verdien extra punten! Als een speler op een Hot Spot belandt dan hoor je een geluid en verandert de kleur van de Hot Spot.
5. **POWER-UP IKONEN.** Deze maken het mogelijk dat een speler ineens (en tijdelijk) veel beter kan dunken, tijdelijk "on fire" is, accurater de bal kan afgeven... en nog veel meer! Ze verschijnen op willekeurige tijden en plekken op het scherm en kunnen door zowel de menselijke als de computerspelers worden gebruikt. Hier volgt een lijst met de mogelijke Power-Ups die je kunt vinden in NBA™ JAM™ TOURNAMENT EDITION™:

[3] Verhoogt de kans dat de speler een driepunter scoort!



[P] Geeft de speler meer kracht om schouderduwtjes te geven.



[B] De bom legt iedereen neer, behalve degene die hem gebruikt.



[D] Geeft spelers de mogelijkheid om Monster Jams uit te voeren vanaf elke positie in het veld.



[T] Geeft een speler tijdelijk ongelimiteerde turbo!



[S] Verhoogt de snelheid van een speler.



[F] Hiermee komt een speler "on fire", zodat hij ongelooftelijke slams kan uitvoeren!

6. JUICE MODE (HOOGSPANNINGS MODE). Over hogesnelheid-slammen gesproken! Door de spanning op te schroeven verhoogt de snelheid van alle spelers met een factor 1 tot 4. Probeer de turbo eens als de energie van je speler met een factor 4 is opgeschoefd! Te gek!

LET OP: als Hof Spot of Power-Up iconen worden gebruikt in een spel dan telt dat spel niet mee voor het seizoenrecord.

Druk op de STARTKNOP om alle veranderingen vast te leggen die je in de verschillende opties hebt gemaakt.

Na de eerste en derde spelperiode geeft de computer waardevolle tips om je spel nog beter te maken!

Na de tweede spelperiode geeft de computer statistieken over de prestaties van de spelers gedurende de eerste helft van het spel.

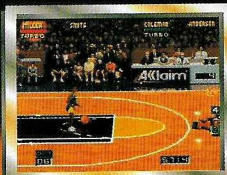
## TIJD OM HET VELD OP TE GAAN!

Een NBA® Jam™ spel is opgedeeld in vier spelperiodes van elk drie minuten lang. Een spel begint met een afworp, waarbij twee spelers omhoog springen om te proberen de bal te bemachtigen. Balbezit in het begin van de tweede en vierde spelperiode gaat naar het thuis spelende team (team twee) en in het begin van spelperiode drie naar het uitspelende team (team één). Hierbij maakt het niet uit wie de afworp heeft gewonnen en wie de bal in het bezit had aan het einde van de vorige spelperiode. Het thuishteam verdedigt de basket aan de rechterkant van het scherm en scoort tegen het bezoekersteam in de basket aan de linkerkant van het scherm.

Het doel van het spel is om een hogere score dan je tegenstander te halen voordat de laatste bel luidt. Een basket telt voor twee punten als die van binnen de driepuntlijn wordt gescoord en voor drie punten als die van buiten de driepuntlijn wordt gescoord.

Een verdedigende speler kan alleen een bal blokkeren als die tijdens de boog door de lucht nog aan het stijgen is. Als de bal wordt aangeraakt tijdens het dalen dan wordt een strafsignaal gegeven en worden er punten toegewezen, ongeacht of de bal wel of niet in de basket zou gaan. Als de bal de ring heeft aangeraakt dan mag hij door elke willekeurige speler gepakt worden, verdedigend of aanvallend.

Om duidelijker te maken wie de bal in bezit heeft verschijnt naast de naam van de betreffende speler bovenaan het scherm een oranje pijl om aan te geven dat hij de bal in zijn bezit heeft. Er is geen pijl te zien als de bal in de lucht is of weggeslagen is.



BEZOEKENDE TEAM



THUIS-TEAM

Een speler is "on fire" als hij drie keer achter elkaar heeft gescoord. Gedurende deze tijd heeft hij ongelimiteerde turbo en een veel grotere kans om te scoren vanaf elke willekeurige positie op het veld! Er kan slechts één speler "on fire" zijn. Het "on fire" zijn gaat door totdat die speler vier baskets heeft gescoord of tot de tegenstander scoort. Een speler kan dus ongestoord scoren zonder dat hij bang hoeft te zijn dat zijn teamgenoot zijn "on fire" verliest. De bal gloeit als hij in het bezit is van een "on fire" speler en laat een spoor van rook achter als hij de bal gooit!

## DE WISSEL

NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ geeft je de mogelijkheid om na de eerste, tweede en derde spelperiode een wissel te kiezen uit jouw teamlijst. Verander de spelercombinatie door op de A-, B-, X- of Y-KNOP te drukken. Als je de twee spelers die je in wilt zetten op het scherm ziet, druk dan op de STARTKNOP om de volgende spelperiode in te gaan. [LET OP: als een speler een seizoen uitspeelt door alle 27 NBA® teams te verslaan dan verschijnen er extra spelerslijsten voor sommige teams.]

Blessures: hier wordt een verslag gegeven van de gezondheid van een speler. De rang van een speler wordt verhoogd op het moment dat hij ondanks zijn verwondingen door blijft spelen. Een geblesseerde speler speelt minder goed in alle onderdelen van het spel dus het kan verstandig zijn om een geblesseerde speler te wisselen voor een fitte. Als een speler een complete spelperiode op de bank uitzit dan wordt zijn gezondheid weer in zijn geheel hersteld.

## JAM™ BEDIENING

CONTROLPAD: hiermee beweeg je de spelers door het veld. De positie van een speler die het scherm verlaat wordt aangegeven door een pijl en zijn spelnummer en kleur. De hoogte van de pijl geeft aan waar de speler zich verticaal gezien bevindt, en de afstand van de rand van het scherm geeft aan hoe ver hij is.

SCHIETEN / BLOKKEREN: [als jouw team de bal heeft zorgt de SCHIETKNOP ervoor dat jij (en bij een één-mens team ook jouw computerpartner) de bal richting de basket schiet. De speler laat de bal los op het moment dat jij de knop loslaat. Als je de bal loslaat op het hoogste punt van je sprong heb je meer kans dat hij er in gaat, maar door de bal eerder of later los te laten heb je minder kans dat hij wordt geblokkeerd door een verdedigende tegenstander. Door de SCHIETKNOP een aantal keren aan te tikken kun je schijnbewegingen maken om de verdediging te misleiden maar in dat geval stop je automatisch met dribbelen zodat je de bal moet afgeven of moet schieten voordat je weer kunt bewegen!

Als je team de bal niet heeft kun je met de SCHIETEN/BLOKKEREN-KNOP springen om te proberen de bal te blokkeren. Timing is uiterst belangrijk wanneer het erom gaat een poging tot score te vrijfellen. Als je te vroeg springt kan de aanvallende speler wachten tot je weer neer bent gekomen om dan alsnog te schieten. Als je te laat springt dan kan de aanvallende speler de bal over je heen schieten. Vaak kun je de bal raken zonder dat je hem helemaal afpakt. De bal licht even wit op als hij in contact komt met een verdedigende speler.

AFGEVEN / AFPAKKEN: als jouw team de bal heeft kun je (en in een één-speler spel je computer-teamgenoot) met de AFGEEF-KNOP de bal afgeven aan je teamgenoot. Een bal kan makkelijk worden afgepakt op het moment dat hij wordt afgegeven, dus pas op als je gooit!

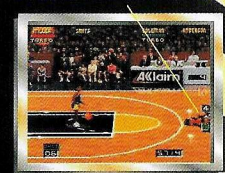
Als je team niet in het bezit van de bal is kun je deze knop aantikken om te proberen de bal van de tegenstander af te pakken. Soms kom je dan in het bezit van de bal maar soms wordt hij slechts uit de handen van de tegenstander geslagen.

TURBO: met TURBO rent je speler veel sneller dan hij normaal zou kunnen (afhankelijk van zijn statistieken). Zowel verdedigende spelers als aanvallende spelers kunnen de turbo goed gebruiken om bijvoorbeeld een verdediger voorbij te suizen of om te proberen om een speler heen te rennen om zo zijn schot te blokkeren! Jammer genoeg heeft elke speler maar een gelimiteerde hoeveelheid turbotijd, wat wordt aangegeven door de meter onder zijn naam. Als je turbo gebruikt wordt de meter korter maar als je de knop loslaat wordt de meter langzaam weer gevuld. Een speler die turbo gebruikt kan worden herkend aan zijn gekleurde schoenen! Als een speler "on fire" is heeft hij ongelimiteerde turbo totdat hij niet meer "on fire" is, maar hij moet wel nog steeds de knop ingedrukt houden om van de turbo gebruik te maken!

Door TURBO een paar keer vlug aan te tikken kun je jouw speler de bal laten vastgrijpen en beschermen. Deze beweging kan vaak verdedigers wegduwen waardoor je makkelijker kunt scoren.

TURBO + SCHIETEN / BLOKKEREN: deze twee knoppen kun je indrukken als je in balbezit bent en vlak bij de basket staat. Als je dat doet kun je de Jam proberen te maken, waarbij je de bal in de basket slamt! Er zijn heel veel spectaculaire Ultra-Jams die kunnen worden uitgevoerd. Deze hangen af van de mogelijkheden en statistieken van de speler en zijn positie in het veld. De speler kan alleen een Jam proberen te maken als hij in beweging is, dus zorg ervoor dat je richting het doel rent als je wilt slammen!

## OFF-SCREEN INDICATOR ARROW



Als je team niet in het bezit van de bal is kun je deze twee knoppen gebruiken om een super-blok te maken. Je springt dan veel hoger dan dat je anders zou doen!

**TURBO + AFGEVEN / AFPAKKEN:** door deze knoppencombinatie te gebruiken bij het afgeven van de bal kun je veel harder en met meer precisie gooien dan je zou kunnen met alleen de AFGEVEN-KNOP. Vaak kun je op deze manier de bal achter je rug langs of via een stuiter op de grond afgeven.

Als je speler niet in balbezit is kun je deze knoppencombinatie gebruiken om een schouderduw te geven. Als je dit goed doet wordt je tegenstander tegen de vloer of uit de weg geduwd, of zelfs in de tribunes. Pas wel op, want je kunt zelf ook uit balans raken! Voor de verdediging kan de schouderduw nuttig zijn om de bal af te pakken, rebounds te bemachtigen of simpele Jams te blokkeren. In de aanval kan de schouderduw goed gebruikt worden om de weg vrij te maken voor je teamgenoot zodat die kan scoren.

**START:** met de STARTKNOP pauzeer of hervat je het spel.

Op de volgende pagina's staan de overzichten voor zowel de aanvallende als de verdedigende bewegingen.

TURBO METER



PLAYER USING TURBO

### AANVALLENDE BEWEGINGEN

Als een speler in het bezit is van de bal (voorkeursinstelling tussen haakjes)

|                                    | KNOP AAN-TIKKEN | INGEDRUKT HOUDEN     | INDRUKKEN+ TURBO |
|------------------------------------|-----------------|----------------------|------------------|
| SCHIETEN/ BLOKKEREN (A- of B-knop) | Schijnbeweging  | Springen en schieten | Dunk             |
| AFGEVEN/ AFPAKKEN (X- of Y knop)   | Afgeven         | Afgeven              | Super Afgeven    |
| TURBO (L- of R-knop)               | Bal Beschermen  | Sneller Rennen       | Sneller Rennen   |

### VERDEDIGENDE BEWEGINGEN

Als een speler niet in het bezit van de bal is (voorkeursinstelling tussen haakjes)

|                                    | KNOP AAN-TIKKEN | INGEDRUKT HOUDEN | INDRUKKEN+ TURBO |
|------------------------------------|-----------------|------------------|------------------|
| SCHIETEN/ BLOKKEREN (A- of B-knop) | Blokkeren       | Blokkeren        | Super Blokkeren  |
| AFGEVEN/ AFPAKKEN (X- of Y knop)   | Afpakken        | Afpakken         | Schouderduw      |
| TURBO (L- of R-knop)               |                 | Sneller Rennen   |                  |

### RAM ZE, SLAM ZE, JAM™ ZE!

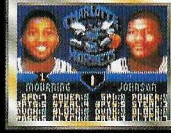
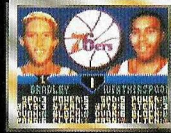
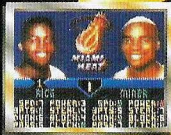
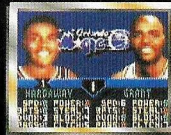
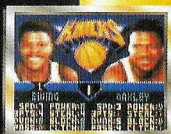
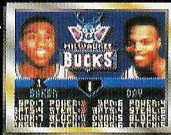
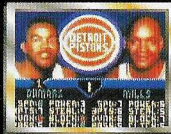
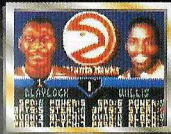
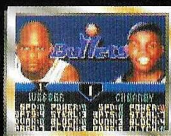
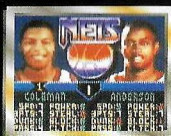
Oefen het turbo-slammen en kijk of je deze ongelooflijke bewegingen na kunt doen!



### SPELER ATTRIBUTEN

NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION™ heeft alle grote supersterren van alle 27 NBA® teams in huis, allemaal gerangschikt van 0 to 9 in acht belangrijke categorieën!

### EASTERN CONFERENCE



### WESTERN CONFERENCE

