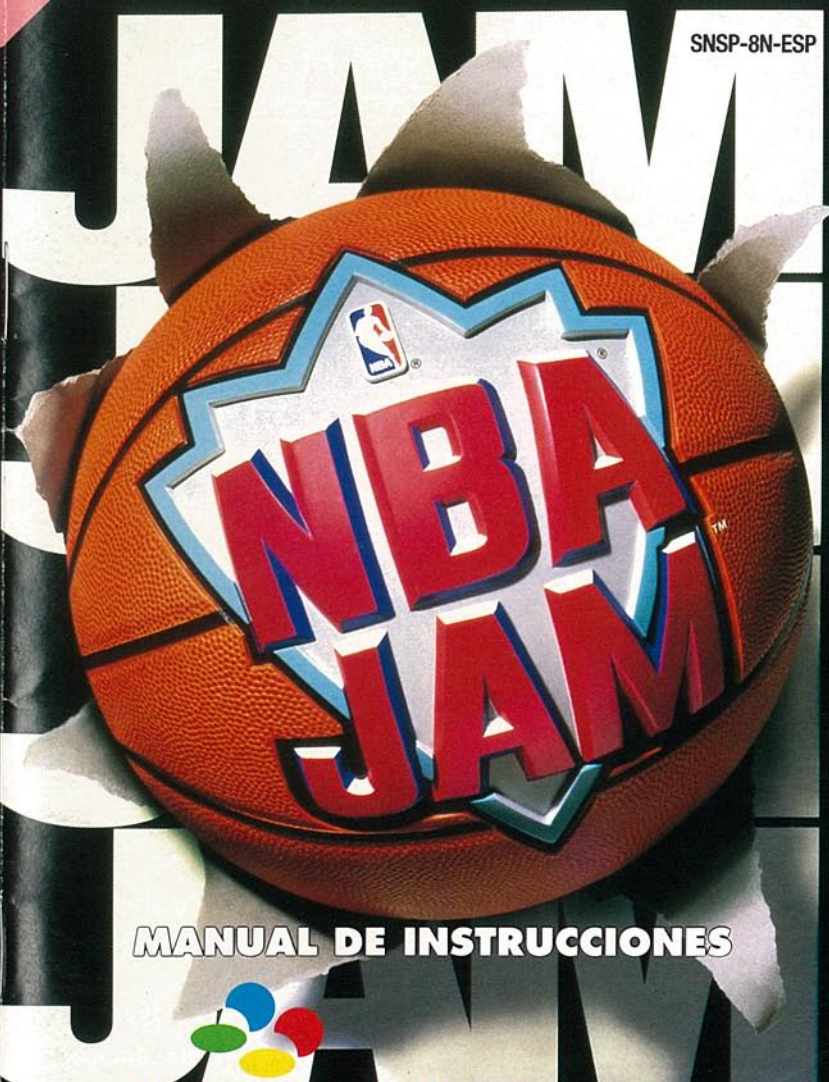


SNSP-8N-ESP



MANUAL DE INSTRUCCIONES



**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM™

**PAL VERSION**

**AKkaim®**

DISTRIBUIDO POR:  
BUENA VISTA HOME VIDEO SA  
EDIFICIO GORBEA 3  
c/ JOSE BARDASANO BAOS,  
9-PLANTA 11, 28016 MADRID,  
ESPANA

Printed in Japan

**AKkaim®**

**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®.**

NBA® JAM™. Licensed from Midway Manufacturing Company. © 1994. All rights reserved. The NBA and NBA Team trademarks used herein are the exclusive property of the NBA and its Member Teams and may not be reproduced in whole or in part without the written consent of NBA Properties, Inc. NBA JAM SESSION is trademarked and owned by NBA Properties, Inc. All rights reserved. "P-funk" is the registered trademark of One Nation Entertainment, Inc. All rights reserved. Developed by Iguana Entertainment, Ltd. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment. © & © 1994 Acclaim Entertainment. All rights reserved.

LICENSED BY

**Nintendo®**

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



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.

**¿¡SERAN LAS ZAPATILLAS?!?**



Directo a la cesta. Entra duro. Bloquea al contrario poniéndole la mano en la cara. Demuéstrales tus cualidades entrando a canasta con un giro de 360° grados y colgándote luego del aro, y por si esto no fuera suficiente, haz un mate a lo Tarzán en el mismo centro. ¡Llevas fuego en la sangre! ¡Haz añicos el tablero! ¡Derríbalos echándolos hacia las gradas! ¡Esto es la NBA® y estás jugando a NBA® Jam™, la competición de dos contra dos más dura que existe!

Juega con las superestrellas de los 27 equipos de la NBA®: desde Ewing y Pippen del Este, a Barkley y Robinson del Oeste; con veteranos como Malone y Parish, o las sensacionales revelaciones Mourning y Laettner, cada uno con una personalidad y cualidades distintas en la pista. Juega con un jugador, con dos en el mismo bando, con dos contra dos o, utilizando un Super Multitap™, participa con tus amigos en un juego de cuatro jugadores o dos en un bando.

He aquí los contundentes palos y los "increíbles mates" de las máquinas recreativas, completados con diálogo, anotación de marcas, juego por temporadas, un reportaje en el descanso y nuevas características como la modalidad de relevos; todo esto hace que no jugar a NBA® Jam™ sea una "mala decisión".



# COMO PREPARARSE PARA LOS MATES



1. Asegúrate de que el interruptor está apagado.

2. Inserta el cartucho de NBA® Jam™ en la Super Nintendo Entertainment System™ según se describe en el manual de instrucciones. Si deseas jugar una partida para tres o cuatro jugadores, conecta en este momento un Super Multitap™ (se vende por separado) según se describe en su manual.



**NOTA:** NBA® Jam™ solamente acepta el Super Multitap™ y no funcionará con adaptadores para varios jugadores de otro tipo.

3. Enciende el interruptor y...¡ya estás listo para los "mates"!

Cuando salga la pantalla del título, pulsa el **BOTON START**. Se te presentarán tres opciones: **MANO-A-MANO** (jugador contra jugador), un **JUEGO POR EQUIPOS** (2 jugadores contra el ordenador) u **OPCIONES**. Si estás usando el Super Multitap™, se te presentarán dos opciones: **COMENZAR EL JUEGO**, o ajustar **OPCIONES**. Destaca tu selección usando el **MANDO DIRECCIONAL** y pulsa el **BOTON START**.

**OPCIONES** te permite ajustar ciertas opciones del juego. Utiliza el **MANDO DIRECCIONAL** para destacar la opción que quieras y los **BOTONES A, B, X o Y** para cambiarla.

**VELOCIDAD DEL CRONOMETRO:** te permite elegir la velocidad a la que el reloj del juego realizará la cuenta atrás en cada tiempo, desde muy despacio a muy rápido.



**DIFICULTAD DE ZANGANO:** te permite seleccionar el nivel de inteligencia de los rivales que maneja el ordenador, en una escala del 1 (escasa) al 5 (alta).

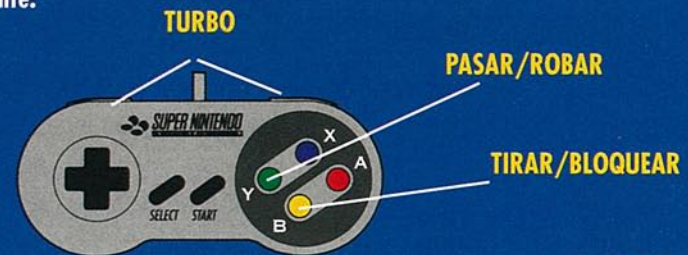
**MODALIDAD DE RELEVO:** en el juego por equipos de un jugador o de un humano, NBA® Jam™ te permite seleccionar cómo quieres manejar a tu compañero de equipo.

La opción está desactivada (**OFF**) de antemano. Como en las máquinas recreativas, controlas a un jugador durante todo el juego y el ordenador controla a tu compañero de equipo, a menos que un jugador humano decida "saltar a la pista" con su **BOTON START**.

Con la opción activada (**ON**) puedes controlar el movimiento y el manejo del balón de cualquier jugador que esté en posesión de la pelota. En otras palabras, pierdes el control al pasar el balón. 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:** si un equipo va muy por detrás, esta característica incrementa sus probabilidades de enceste, asegurando un juego reñido y competitivo. Si esta característica está desactivada, se someterá a ambos jugadores al mismo "equitativo azar".

**CONFIGURACION DEL CONTROLADOR:** permite que cada jugador seleccione la relación botones-órdenes. Utiliza el **MANDO DIRECCIONAL** para ir pasando a través de las distintas combinaciones posibles. La configuración preajustada es la siguiente:



Pulsando el **BOTON START** saldrás de opciones.



Para comenzar a jugar a NBA® Jam™ selecciona la modalidad **MANO-A-MANO** o la de **JUEGO POR EQUIPOS** en cualquier controlador. En NBA® Jam™ hay 4 diferentes emplazamientos para los jugadores. Los jugadores número 1 y 2 son compañeros de equipo y el 3 y el 4 son los rivales en el otro equipo. **El JUEGO POR EQUIPOS** coloca a ambos jugadores en el mismo equipo, haciendo que la persona con el controlador 1 juegue como el jugador número 1, y la persona con el controlador 2, como el jugador 2. La modalidad **MANO-A-MANO** sitúa a los dos jugadores humanos en equipos contrarios. La persona con el controlador 1 sigue siendo el jugador número 1, pero la del controlador 2 es el jugador 3. Todos los jugadores que deseen participar deben pulsar **START** en sus controladores.

Si estás usando el Super Multitap™, selecciona **START GAME (COMENZAR EL JUEGO)**. Selecciona el número del controlador correspondiente al jugador que quieres manejar: el 1 del controlador es el jugador 1, 2 es 2, 3 es 3 y 4 es 4. Todo aquel que desee participar debe pulsar el **BOTON START** en su controlador.

Independientemente de que estés usando o no el Super Multitap™, se te preguntará entonces si deseas introducir tus iniciales para anotar tus marcas. Utiliza el **MANDO DIRECCIONAL** y los botones A, B, X, Y o el botón **START** para elegir. Esta decisión afecta a todos los jugadores, si se selecciona "no" nadie podrá introducir sus iniciales. Si se selecciona "yes" (sí), se le pedirá a cada jugador/a que introduzca sus iniciales y su contraseña. Utiliza el **MANDO DIRECCIONAL** para mover el cursor sobre la parte superior de la letra que desees, y pulsa los botones A, B, X o Y para hacer la selección. Si estás jugando por primera vez, o no deseas introducir una contraseña con tus iniciales, selecciona "EX" (salir) en la pantalla de la contraseña. ¡La característica de anotación de marcas de NBA® Jam™ almacena las marcas de cada jugador, la tabla de clasificación, el porcentaje de victorias, la racha que tienes en ese momento y los equipos derrotados!

Después de cada partido se te dará una nueva contraseña para actualizar tu marca.

Aunque después de cada juego se da la contraseña, tu Super NES™ conserva el rastro de tu marca siempre que permanezca en activo, lo que te permite improvisar un juego de mates sin tener que anotar y volver a introducir la contraseña después de cada encuentro individual. Tu contraseña funcionará también en las SNES de tus amigos permitiéndote acceder a tus marcas en cualquier sitio en el que juegues.

A continuación, los jugadores deben elegir sus equipos. Utiliza el **MANDO DIRECCIONAL** para destacar los equipos. Cada equipo está compuesto por dos jugadores de la NBA, cada uno con valores en cuatro categorías: velocidad, tiros de tres puntos, mates y defensa. En las páginas 15 a 22 de este manual aparece un listado completo de los equipos. Si pulsas los botones A, B, X o Y cambias el compañero de equipo que tu jugador controla. Pulsa el **BOTON START** cuando hayas hecho tu selección.

Si hay un juego ya empezado, otro jugador puede "saltar a la pista" en cualquier momento si pulsa el **BOTON START** en su controlador, haciéndose así cargo de uno de los jugadores que manejaba el ordenador.



# LOS CONTROLES Y REGLAS DEL JUEGO



Un juego 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 del segundo y cuarto tiempo, 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.

**LINEA DE LOS TRES PUNTOS**



**INDICADOR DE POSESION**

El objetivo del juego es haber vencido por puntos a tus rivales cuando suena la señal de final del partido. Está en activo la regla del lanzamiento antes de los 24 segundos. 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.

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.

Para que sea más fácil distinguir quién lleva la pelota, cada vez que un jugador entra en posesión del balón un indicador en forma de pelota de baloncesto naranja aparecerá detrás de su nombre en la parte superior de la pantalla. Si no hay nadie que lleve el balón, porque éste está en el aire o ha salido fuera, no aparece ningún indicador.

Si un jugador mete tres canastas seguidas es que lleva "fuego en la sangre". ¡Durante este período 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 equipo rival enceste, lo que significa que un compañero de tu equipo puede marcar sin que ello afecte al fuego. Incluso en el caso de que el otro equipo no pueda marcar, tu fuego acabará por extinguirse por sí solo. ¡La pelota brilla cuando el jugador que lleva "fuego en la sangre" la sujeta y suelta humo cuando éste realiza un lanzamiento!

Aparte de estas, hay muy pocas reglas en la "Jam" session" de la NBA®. No existen las faltas personales ni las personales en ataque, ni siquiera si empujas al contrario, así que juega duro y no dejes títere con cabeza. Los controles son los siguientes:

**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 su número y el color de su equipo, 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.



**FLECHA INDICADORA DE FUERA DE PANTALLA**





**TIRAR/BLOQUEAR:** cuando tu equipo tiene la pelota, el botón de **TIRAR** hará que tú, y tu compañero-ordenador cuando estás jugando en un equipo de sólo una persona, tiréis a cesta. 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 "sacándola de sus zapatillas", pero esto corta el ritmo de tu driblaje, así que debes pasar o hacer un lanzamiento antes de que te puedas mover.



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 blanco.



**PASAR/ROBAR:** cuando tu equipo tiene la pelota, el botón de pasar hará que tú, o tu compañero-ordenador en un equipo con un solo humano, paséis 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 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 está cubriendo y bloquear un lanzamiento. Por desgracia, tu jugador tiene una cantidad limitada de turbo-poder que está indicada por el contador que hay bajo su nombre.

**JUGADOR  
UTILIZANDO  
EL TURBO**



**CONTADOR  
DE TURBO**

Según lo vas utilizando, el contador disminuye, pero cuando sueltas el **TURBO** comienza a regenerarse. ¡Se nota qué jugador está usando el turbo por el color de sus zapatillas! 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 da un codazo, movimiento que suele alejar a los defensores y despejarte el campo para tirar a canasta.

**TURBO + TIRAR/BLOQUEAR:** si pulsas estos dos botones cuando tu jugador tiene la pelota cerca de la canasta, tú, y tu compañero-ordenador en un equipo de un solo humano, vais a por el mate machando 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. ¡A veces, al colgarse del aro, el tablero se hará pedazos! 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 que normalmente haría.

**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 estos serán pases del tipo por detrás de la espalda o con rebote.

Si pulsas estos botones cuando no tienes la pelota, tu jugador empujará. Cuando das un empujón, te quitas de en medio a un jugador tirándolo al suelo o incluso 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 y reanuda el juego.



## CONTROLES EN ATAQUE



**El jugador está en posesión del balón:**  
(Los botones preajustados van entre paréntesis)

	DAR TOQUES AL BOTÓN	MANTENER PULSADO EL BOTÓN	PULSAR + TURBO
TIRAR/ BLOQUEAR (BOTON B)	Amagar con la Cabeza	Lanzamiento con Salto	Hacer un Mate
PASAR/ ROBAR (BOTON Y)	Pasar	Pasar	Súper Pase
TURBO (BOTON L o R)	Dar Codazos	Correr Más Rápido	

## CONTROLES EN DEFENSA

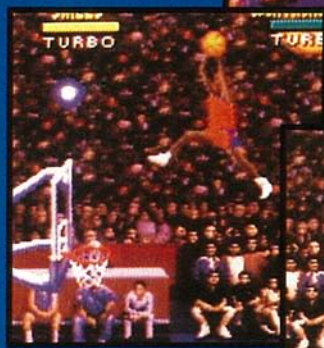


**El jugador no está en posesión del balón:**  
(Los botones preajustados van entre paréntesis)

	DAR TOQUES AL BOTÓN	MANTENER PULSADO EL BOTÓN	PULSAR + TURBO
TIRAR/ BLOQUEAR (BOTON B)	Bloquear	Bloquear	Súper Bloqueo
PASAR/ ROBAR (BOTON Y)	Robar	Robar	Empujar
TURBO (BOTON L o R)		Correr Más Rápido	



# JAMS



15

16

# CUALIDADES DEL JUGADOR



LIGA DEL ÉSTE  
DIVISION ATLÁNTICA

1

PROUD

PARISH

SPEED  
3 PTRS  
DUNKS  
DEF.

3

MIAMI HEAT

OSWALD

MIRBA

SPEED  
3 PTRS  
DUNKS  
DEF.

1

NETS

COLEMAN

ANDERSON

SPEED  
3 PTRS  
DUNKS  
DEF.

5

WARRIORS

SWING

TASKS

SPEED  
3 PTRS  
DUNKS  
DEF.

1

ROBERSON

SHILES

SPEED  
3 PTRS  
DUNKS  
DEF.

3

6ERS

WEATHERSPOON

KORABOCH

SPEED  
3 PTRS  
DUNKS  
DEF.

1

BULLETS

QUOLIATTA

GRANT

SPEED  
3 PTRS  
DUNKS  
DEF.

LIGA DEL ÉSTE  
DIVISION ATLÁNTICA

17

18

# CUALIDADES DEL JUGADOR



LIGA DEL ESTE  
DIVISION CENTRAL

**Atlanta Hawks**

1

WALKER	ANDERSON
SPEED	DEF.
3 PTRS	DUNKS

**Charlotte Hornets**

3

JOHNSON	MORNING
SPEED	DEF.
3 PTRS	DUNKS

**Chicago Bulls**

1

PIPPER	CRANT
SPEED	DEF.
3 PTRS	DUNKS

**Cavs**

3

PRICE	DRUGHEART
SPEED	DEF.
3 PTRS	DUNKS

**Detroit Pistons**

1

THOMAS	LAIRDSEA
SPEED	DEF.
3 PTRS	DUNKS

**Golden State Warriors**

3

MILLER	MURRY
SPEED	DEF.
3 PTRS	DUNKS

**Milwaukee Bucks**

1

LONGAC	EDWARDS
SPEED	DEF.
3 PTRS	DUNKS

LIGA DEL ESTE  
DIVISION CENTRAL



# QUALIDADES DEL JUGADOR



1

HARPER JACKSON

SPEED  
3 PTAS  
DUNKS  
DEF.

3

MURPHY ELLIS

SPEED  
3 PTAS  
DUNKS  
DEF.

1

OLA JULIAN MARWELL

SPEED  
3 PTAS  
DUNKS  
DEF.

3

LAETNER PERSON

SPEED  
3 PTAS  
DUNKS  
DEF.

1

ROBINSON ELLIOT

SPEED  
3 PTAS  
DUNKS  
DEF.

3

MALONE STACHTON

SPEED  
3 PTAS  
DUNKS  
DEF.

LIGA DEL OESTE  
DIVISION DEL MEDIO OESTE



LIGA DEL OESTE  
DIVISION DEL MEDIO OESTE



# CUALIDADES DEL JUGADOR



## LIGA DEL OESTE DIVISION PACIFICO

**BLAZERS**

1

ORZALEA	PORTER
SPEED	SPEED
3 PTAS	3 PTAS
DUNK'S	DUNK'S
DEF.	DEF.

**SEATTLE  
SONIC**

3

NEMP	SCHREMPF
SPEED	SPEED
3 PTAS	3 PTAS
DUNK'S	DUNK'S
DEF.	DEF.

**CLIPPERS**

1

WORTHY	DIRAC
SPEED	SPEED
3 PTAS	3 PTAS
DUNK'S	DUNK'S
DEF.	DEF.

**WOLVES**

3

BARKLEY	JOHNSON
SPEED	SPEED
3 PTAS	3 PTAS
DUNK'S	DUNK'S
DEF.	DEF.

**MINNESOTA  
TIMBERWOLVES**

1

HARDAWAY	MULLIN
SPEED	SPEED
3 PTAS	3 PTAS
DUNK'S	DUNK'S
DEF.	DEF.

**LOS ANGELES  
CLIPPERS**

3

MARRING	HARPER
SPEED	SPEED
3 PTAS	3 PTAS
DUNK'S	DUNK'S
DEF.	DEF.

**SACRAMENTO  
KINGS**

1

TISDALE	RICHMOND
SPEED	SPEED
3 PTAS	3 PTAS
DUNK'S	DUNK'S
DEF.	DEF.

## LIGA DEL OESTE DIVISION PACIFICO

23

24

