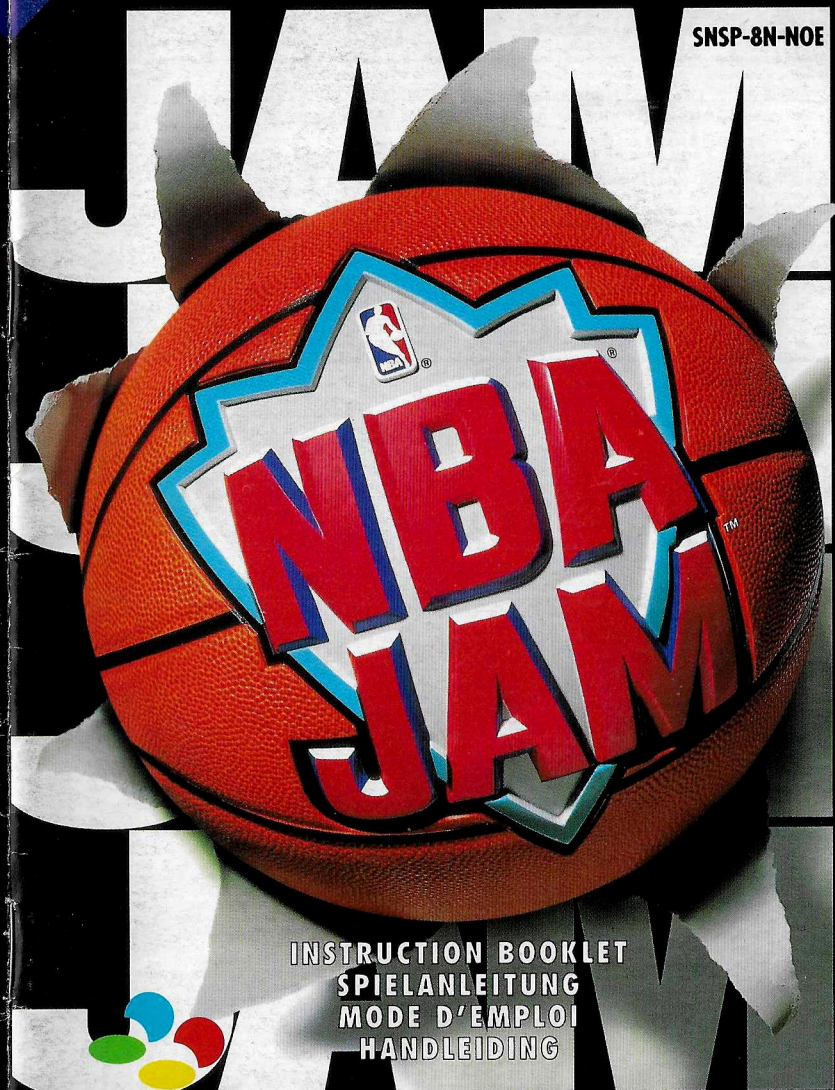


SNSP-8N-NOE



INSTRUCTION BOOKLET
SPIELANLEITUNG
MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM™
PAL VERSION

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
IMPRIME AU JAPON/PRINTED IN JAPAN

Acclaim®

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

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

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

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



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

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL. WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PASST.

CE SÉAUX 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 LE SÉAUX LORSQUE VOUS ACHÉTEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITÉ AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

LICENSED BY

Nintendo®

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

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

EPILEPSY WARNING READ BEFORE YOUR NES, SUPER NES OR GAME BOY SYSTEM

A very small portion of the population may experience epileptic seizures when viewing certain kinds of flashing lights and patterns commonly present in our daily environment. These persons may experience seizures while watching some kinds of television pictures or playing certain video games, including games played on the NES, Super NES and Game Boy systems. Players who have not had any previous seizures may nonetheless have an undetected epileptic condition. Consult your physician before playing video games if you, or anyone in your family, has an epileptic condition. IMMEDIATELY discontinue use and consult your physician if you experience any of the following symptoms while playing video games: altered vision, eye or muscle twitching, other involuntary movements, disorientation, loss of awareness of your surroundings, mental confusion, dizziness, sickness, and/or convulsions.

WARNING DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION TV

Do not use a front or rear projection television with your Super Nintendo Entertainment System ("SNES") and SNES games. Your projection television screen may be permanently damaged if video games with flashing lights or patterns are played on your projection television. Similar damage may occur if you place a video game on hold or pause. If you use your projection television with SNES games, neither Nintendo nor Acclaim Entertainment, Inc., will be liable for any damage. This situation is not caused by a defect in the SNES or SNES games; other fixed or repetitive images may cause similar damage to a projection television. Please contact your TV manufacturer for further information.

EPILEPSIE-HINWEIS WARNING BITTE VOR DEM SPIELEN MIT DEM NES, SUPER NINTENDO ODER GAME BOY LESEN!

Bei einem kleinen Prozentsatz der Bevölkerung können während des Betrachtens von blinkenden Lichtern oder Mustern, die in unserer Umgebung täglich vorkommen, epileptische Erscheinungsformen auftreten. Diese Zustände können bei den betroffenen Personen durch das Betrachten von bestimmten Arten von Fernsehbildern oder beim Spielen verschiedener Videospiele, dazu gehören auch Spiele auf dem NES, den Super Nintendo- und den Game Boy-Systemen, auftreten. Bei Spielern, die bislang nicht auf Lichtreize mit epileptischen Erscheinungsformen reagiert haben, ist eine bislang unentdeckte epileptische Veranlagung jedoch nicht ausgeschlossen. Befragen Sie daher einen Arzt bevor Sie ein Videospiel spielen oder wenn bei einem Mitglied Ihrer Familie Epilepsie vorliegt. Unterbrechen Sie sofort die Benutzung des Gerätes und befragen Sie Ihren Arzt, wenn bei Ihnen folgende Symptome während des Spielens mit Videospiele auftreten: verändertes Sehvermögen, Augen- oder Muskelzuckungen, andere unwillkürliche Bewegungen, Desorientierung, Wahrnehmungsverlust der Umgebung, geistige Verwirrung, Schwindelgefühl und/oder Krämpfe.

WARNING NICHT ZUR VERWENDUNG MIT PROJEKTIONS-TV-GERÄTEN!

Verwenden Sie kein Projektions-TV-Gerät in Verbindung mit einem Super Nintendo Entertainment System™ (SNES) und SNES-Spielen. Der Bildschirm eines Projektions-TV-Geräts kann durch das Abspielen von Video-Spielen mit Standardern oder bestimmten Bildmustern beschädigt werden. Ebenso kann der Bildschirm durch die Pausenfunktion Schaden nehmen. Feststehende oder sich wiederholende Bildschirmsszenen können ebenfalls Schäden an einem Projektions-TV-Gerät verursachen. Weder Nintendo, noch LJN/Acclaim Entertainment GmbH, übernimmt Haftung für Schäden, die durch die Verwendung von SNES-Spielen in Verbindung mit einem Projektions-TV-Gerät entstehen, da diese Schäden weder durch einen Defekt an einem SNES noch durch defekte SNES-Spiele hervorgerufen werden können. Für weitere Informationen wenden Sie sich bitte an den Hersteller Ihres TV-Geräts.

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

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

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crises ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un de ces symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

ATTENTION A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne brangez pas votre console Super Nintendo Entertainment System (SNES) sur un télé ou retroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo et LJN Ltd. ne seraient en aucun cas responsables des dommages causés par l'utilisation simultanée d'un télé ou retroprojecteur avec la console SNES. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels SNES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

WAARSCHUWING VOOR EPILEPTICI WAARSCHUWING EERST LEZEN VOORDAT U MET DE NES, SUPER NES OF GAME BOY WORDT GESPEELD

En heel klein aantal mensen kan last krijgen van epileptische aanvallen bij het kijken naar zeer snel aan-en uitblissende lichten of patronen die normaal in onze dagelijkse omgeving voorkomen. Soms krijgen deze mensen ook aanvallen bij het kijken naar bepaalde soorten televisiebeelden of het spelen van bepaalde videospellen inclusief spellen die op de NES, Super NES en Game Boy gespeeld worden. Zelfs spelers die nooit voor z'n aal hebben gehad kunnen een vorm van epilepsie hebben, ook al is die nog niet eerder ontdekt. Epileptici en andere leden van de familie die tijdens het spelen van videospellen last krijgen van veranderende waarneming, oogklappen of spierkrampen en andere ongecontroleerde bewegingen, desoriëntatie, verlies van bewustzijn van de omgeving, geestelijke verwarring, duizeligheid, misselijkheid en/of stuipkrampen wordt aangeraden onmiddellijk te stoppen met spelen en een arts te raadplegen.

WAARSCHUWING: GEBRUIK GEEN TV-MIT FRONT-OF-RETROPROJECTIE

Gebruik geen front- of retroprojectie-televisie voor het Super Nintendo Entertainment System ("SNES") en de SNES spellen. Uw projectie-televisiebeeldscherm kan blijvend beschadigd worden als video games met knipperende beelden of patronen op uw projectie-televisie gespeeld worden. Gelijksortgelijke schade kan plaatsvinden als u een videospel in de pauze-stand zet. Als u uw projectie-televisie gebruikt voor SNES-spellen, kan noch Nintendo, noch ACCLAIM ENTERTAINMENT, SA aansprakelijk gesteld worden voor eventuele schade. Deze situatie komt niet voort uit een mankement aan het SNES of aan de SNES spellen; andere vaste of herhalende beelden kunnen eenzelfde schade aan projectie-televisies veroorzaken. Neem contact op met uw TV- producent voor verdere informatie.

SNP PRECAUTIONS

GAME PAK PRECAUTIONS/MAINTENANCE

1. If you are playing for a long time, take a 10 to 15 minute break every hour.
2. The Game Pak is a high precision piece of electronics. Do not store it in places that are very hot or cold. Do not hit, drop or otherwise abuse it. Do not take it apart.
3. Avoid touching the connectors with your fingers. Do not blow on them or allow to get wet or dirty. Doing so may damage the Game Pak and/or the Control Deck.
4. Do not clean with benzene, paint thinner, alcohol or any other solvent.
5. Always store the Game Pak in its protective sleeve when not in use.
6. Always check the Game Pak edge connector for foreign material before inserting the Game Pak in the Control Deck.

ZUR BEACHTUNG

1. Bei längerer Spieldauer ist es ratsam, etwa jede Stunde 10 - 15 Minuten zu machen.
2. Dies ist eine präzisionsfertige Spielkassette. Sie sollte weder übermäßiger Hitze noch großer Kälte ausgesetzt werden. Die Kassette nicht anstoßen, fallenlassen und nicht auseinandernehmen.
3. Anschlußkontakte nicht besprühen, verschmutzen oder mit Feuchtigkeit in Berührung bringen. Dies kann die Spielkassette und/oder das Grundgerät beschädigen.
4. Nicht mit Verdünner, Benzin, Alkohol oder ähnlichen Lösungen reinigen.
5. Hebe die Spielkassette nach Gebrauch in der dafür vorgesehenen Packung auf.
6. Überprüfe stets die Kontakte Deiner Spielkassette auf Verunreinigung, bevor Du sie in die Spielkonsole einsetzt.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS

POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

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

VOORZORGSMAATREGELEN/ONDERHOUD CASSETTE

1. Als er lange tijd achter elkaar wordt gespeeld, neem dan om het uur een pauze van 10 à 15 minuten.
2. De cassette is een stukje precisie-elektronica. Bewaar hem niet op zeer warme of koude plaatsen. Sla er niet tegen, laat hem niet vallen en voorkom misbruik daarvan. Haal hem ook nooit uit elkaar.
3. Raak de elektrische contacten niet aan. Blaas daar ook niet tegen en zorg dat ze niet nat of vuil worden. Hierdoor kan namelijk de cassette of het Control Deck worden beschadigd.
4. Maak hem nooit schoon met benzene, verdunder, alcohol of welk ander oplosmiddel dan ook.
5. Bewaar de cassette altijd in zijn doosje als er niet mee gespeeld wordt.
6. Controleer steeds of er geen vuil is op de aansluiting of van contacten van de cassette zit voordat deze in het Control Deck wordt gedaan.

IS IT THE SHOES?!!

Go to the hole. Go strong. Deliver the facial. Show them your stuff. And your 360° rimrocker. And an in-your-face Tarzan slam for good measure. You're on fire! Shatter the glass! Knock 'em into the stands! This is the NBA®, and you're playing NBA® Jam™, the toughest two-on-two competition around and the only game in town!

Play with the superstars from all 27 NBA® teams— from Ewing and Pippen in the East to Barkley and Robinson in the West— with veteran superstars like Malone and Parish to rookie sensations like Mourning and Laetner— each with his own on-court personality and attributes. Play one-player, two players on the same side or two players against each other, or with a Super Multitap™, start a two-on-one or four-player game with your friends!

All the hard-hitting hardwood and “incredible dunks” of the arcade are here, complete with speech, record-keeping, seasonal play and the half-time report, with new features like tag mode, making not playing NBA® Jam™ a very “bad decision.”

SETTING UP FOR THE JAM

1. Make sure the power switch is OFF.

2. Insert the NBA® Jam™ Game Pak into your Super Nintendo Entertainment System™ as described in its instruction manual. If you wish to play a three or four-player game, plug in a Super Multitap™ (sold separately) at this time as described in its instruction manual.



NOTE: NBA® Jam™ supports the Super Multitap™ only.

Other multi-player adapters will not work with NBA® Jam™.

3. Turn the power switch on. You're ready to Jam.

When the title screen comes up, press the START BUTTON. You will be presented with three choices— HEAD TO HEAD (player vs. player), TEAM GAME (2 players vs. computer), or OPTIONS. If you are using the Super Multitap™, you will be presented with two choices- START GAME or set OPTIONS. Highlight your selection using the CONTROL PAD and press the START BUTTON.

OPTIONS allows you to set certain game options. Use the CONTROL PAD to highlight the desired option and the A,B,X, or Y BUTTON to change it:

Timer Speed: Allows you to choose how fast the game clock will count down each quarter, from Very Slow to Very Fast.

Drone Difficulty: Allows you to select how smart your computer opponents are on a scale of 1 (low) to 5 (high).

Tag Mode: In a one-player or one human per team game, NBA® Jam™ allows you to select how you wish to control your teammate.

Off is the default. Like the arcade, you control one player the entire game, and the computer controls your teammate (unless a human player should “jump in” with his START BUTTON).

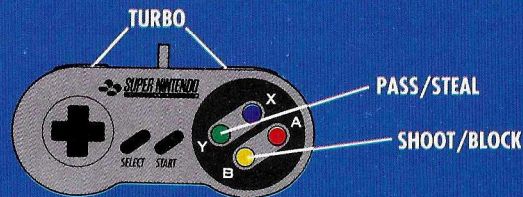
On enables you to control both the movement and the ball-handling of whichever player on your team has the ball. In other words, you pass off control when you pass off the ball.

The “tag” occurs when your teammate gains possession, so if a pass is intercepted, you retain control of the player who passed.



Computer Assistance: If a team falls far behind, this feature increases the odds that that team's shots will go in, ensuring a close and competitive game. If this feature is off, both players are given a “fair shake.”

Controller Configuration: Allows each player to select which commands are associated with which buttons. Use the CONTROL PAD to scroll through the possible combinations. The default configuration is as follows:



Pressing the START BUTTON will exit options.

To begin playing NBA® Jam™, select either HEAD TO HEAD mode or TEAM GAME mode from any controller. There are 4 different player positions in NBA® Jam™. Player numbers 1 and 2 are teammates, and 3 and 4 oppose them on the other team. A TEAM GAME puts both players on the same team, making the person with controller 1 player 1, and the person with controller 2 player 2. HEAD TO HEAD mode puts the two human players on opposite teams. The person with controller 1 is still player 1, but the person with controller 2 is player 3. All players who wish to participate should then press START on their controller.

If you are using the Super Multitap™, select START GAME. Select the controller number corresponding to the player you wish to control— controller 1 is player 1, 2 is 2, 3 is 3 and 4 is 4. Everyone who wishes to participate should then press the START BUTTON on their respective controllers.

Whether you are using a Super Multitap™ 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 and password.

Use the CONTROL PAD to move the cursor on top of the desired letter and press the A,B,X or Y BUTTON to select. If you are playing for the first time, or do not wish to enter a password with your initials, select “EX” (exit) on the password screen. NBA Jam's record-keeping feature stores each player's record, ranking, winning percent, the current streak and the teams he/she has defeated! After each game, you will be given a new password updating your record. Although the password is given after each game, your Super NES™ will automatically keep track of your record as long as it remains ON, allowing you to play a Jam session without having to write down and re-enter the password after each individual contest. Your password will not only work on your Super NES™, but your friends' machines as well, enabling you to bring your record wherever you play!

Next, players must choose their teams. Use the CONTROL PAD to scroll around the teams. Each team is composed of two NBA teammates, each with ratings in 4 categories: Speed, 3 Pointers, Dunks and Defense. A complete team-by-team listing of these stats appear on pages 9-10 of this manual. Pressing the A,B,X or Y BUTTON switches which of the teammates the player controls. Press the START BUTTON when your selection is made.

If a game is already in progress, another player may “jump in” at any time, taking over control of one of the computer-controlled players, by pressing the START BUTTON on their controller.



JAM RULES & CONTROLS

An NBA® Jam™ 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) starting the third regardless of who wins the initial tip or who possesses the ball when the previous quarter ended.

THREE-POINT LINE



POSSESSION INDICATOR

The object of the game is to have outscored your opponents when the final buzzer sounds. A 24 second shot clock is in effect. 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 until the next opposing basket goes in, meaning that a teammate can score without disrupting the fire. Even if the opposing team cannot score, however, your fire will eventually go out by itself. The ball glows when the player on fire holds it and smokes when he shoots it!

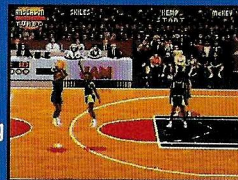
Beyond these, there are very few rules to an NBA® Jam™ session. There are no fouls—no reaching in, no hacking, not even a pushing foul, so play strong and take no prisoners! The controls for each human player are as follows:

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 of the arrow showing where he is vertically on the court, and distance from the edge showing how far off-screen he is.

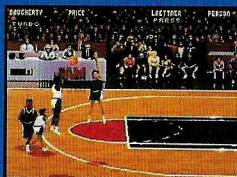
OFF-SCREEN INDICATOR ARROW



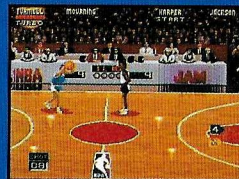
SHOOT/BLOCK: When your team has the ball, the SHOOT button will cause you (and on a one-human team, your computer teammate as well) to shoot for the basket. Your player releases the ball when you release the button. Releasing the ball at the apex of your leap gives your shot greater accuracy, but releasing it quickly or very slowly can often prevent a leaping defender from blocking or stealing the ball. Tapping SHOOT quickly executes a head-fake which may deke the defense out of its shoes, 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!

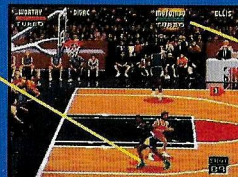


When your team does not have the ball, tapping this button causes your player to swipe at the ball in the hopes of either stealing it or knocking it out of an opponent's hands.



TURBO: TURBO causes your player to run faster than he ordinarily 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.

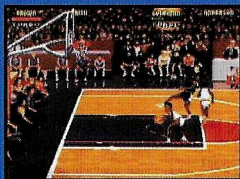
PLAYER USING TURBO



TURBO METER

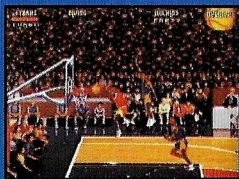


As you use it, the meter runs down, but when you release **TURBO**, it begins to regenerate. A player using Turbo can be spotted by his colored shoes! When a player is "on fire," he has unlimited turbo until his fire is put out, but to use the turbo, the button must still be held!

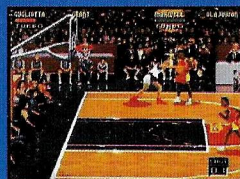


Tapping **TURBO** several times quickly causes your player to grab the ball and throw his elbows, a move which can often knock defenders away and give you a clean shot at the basket.

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 players dunking ability and position. Sometimes these rim-rockers will even shatter the backboard! 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 higher than he ordinarily would!



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

Pressing these buttons when your player doesn't have the ball makes your player shove. When the shove connects, it knocks a player down onto the floor, out of the way, or even into the stands. 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.



OFFENSIVE CONTROLS

Player has possession of the ball:
(Default buttons are in parentheses)

	TAP BUTTON	HOLD BUTTON	PRESS + TURBO
SHOOT/ BLOCK (B-BUTTON)	Head Fake	Jump Shot	Dunk
PASS/ STEAL (Y-BUTTON)	Pass	Pass	Super- Pass
TURBO (L or R-BUTTON)	Throw Elbows	Run Faster	

DEFENSIVE CONTROLS

Player does not have possession of the ball:
(Default buttons are in parentheses)

	TAP BUTTON	HOLD BUTTON	PRESS + TURBO
SHOOT/ BLOCK (B-BUTTON)	Block	Block	Super- Block
PASS/ STEAL (Y-BUTTON)	Steal	Steal	Shove
TURBO (L or R-BUTTON)		Run Faster	

PLAYER ATTRIBUTES



WESTERN CONFERENCE
MIDWEST DIVISION

1
HARPER JACKSON
SPEED 3 P.TRS DUNKS DEF.

1
LANTIERA PERSON
SPEED 3 P.TRS DUNKS DEF.

1
ROBINSON ELLIOT
SPEED 3 P.TRS DUNKS DEF.

1
GLA JUDAN MARSHALL
SPEED 3 P.TRS DUNKS DEF.

3
MALONE STANTON
SPEED 3 P.TRS DUNKS DEF.

3
MUTOMBO ELLIOT
SPEED 3 P.TRS DUNKS DEF.

WESTERN CONFERENCE
PACIFIC DIVISION

1
BRADLEY PORTER
SPEED 3 P.TRS DUNKS DEF.

1
WORTHY BIVAC
SPEED 3 P.TRS DUNKS DEF.

1
HEMP LINDSEY
SPEED 3 P.TRS DUNKS DEF.

1
HARDWAY MALLIA
SPEED 3 P.TRS DUNKS DEF.

3
BRADLEY JOHNSON
SPEED 3 P.TRS DUNKS DEF.

3
BRADLEY HARPER
SPEED 3 P.TRS DUNKS DEF.

1
TODDLE RICHMOND
SPEED 3 P.TRS DUNKS DEF.

EASTERN CONFERENCE
CENTRAL DIVISION

3
BIRCH STARKS
SPEED 3 P.TRS DUNKS DEF.

1
BRADY MARSH
SPEED 3 P.TRS DUNKS DEF.

3
TANAWAY DINKER
SPEED 3 P.TRS DUNKS DEF.

1
COLMANN ANDERSON
SPEED 3 P.TRS DUNKS DEF.

1
DUGLAFFA SPARTAN
SPEED 3 P.TRS DUNKS DEF.

1
ANDERSON SMILES
SPEED 3 P.TRS DUNKS DEF.

1
HEATHHEAD SPADON HORVATH
SPEED 3 P.TRS DUNKS DEF.

EASTERN CONFERENCE
CENTRAL DIVISION

1
WILLIAMS AUGMOND
SPEED 3 P.TRS DUNKS DEF.

1
PIPPER GRANT
SPEED 3 P.TRS DUNKS DEF.

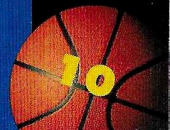
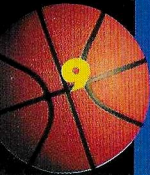
1
MILLS MANN
SPEED 3 P.TRS DUNKS DEF.

3
ANDERSON MOUSANG
SPEED 3 P.TRS DUNKS DEF.

1
TANAWAY LAIBERER
SPEED 3 P.TRS DUNKS DEF.

1
LOVANG HOWARDS
SPEED 3 P.TRS DUNKS DEF.

3
PRICE DAUGHTERY
SPEED 3 P.TRS DUNKS DEF.



90-DAY LIMITED WARRANTY
Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS

ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD. ("ACCLAIM") warrants to the original consumer purchaser that the 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 money order, payable to ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.

This warranty shall not apply if the Pak has been damaged by negligence, accident, abuse or modification subsequent to purchase. This warranty does not interfere with your statutory rights. For all information on this Game Pak or other SNES Game Paks, call the Acclaim "Hotline" at (071) 3445000.

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.

GEWAHRLEISTUNG

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

Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf eine unsach gemaßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.

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



GIB DEN ANDEREN EINEN KORBI!

Ran an den Korb. Mit aller Macht. Voller Einsatz beim Blocken. Zeig ihnen, was Du kannst. Auch Deinen Korbwurf aus der 360-Grad-Drehung. Dann setz noch einen Tarzan-Dunk drauf. Du bist wie elektrisiert. Wurf das Brett in Stücke! Knall sie in die Zuschauerbänke! Dies ist die NBA[®], und Du spielst den NBA[®] Jam[™], den härtesten Wettkampf zwei gegen zwei, denn es gibt - das einzig Wahre!

Spiele mit den Superstars aller 27 NBA[®]-Teams, von Ewing und Pippen im Osten bis zu Barkley und Robinson im Westen, mit etablierten Stars wie Malone bis zu sensationellen Neulingen wie Mourning und Laettner. Jeder von ihnen bringt seine eigene Persönlichkeit und seine besonderen Stärken mit. Du kannst allein gegen den Computer oder mit zwei Spielern im selben Team oder gegeneinander spielen. Mit dem Super Multitap[™] können auch zwei gegen einen oder sogar vier deiner Freunde gegeneinander antreten!

Hier findest du all die harten Wurfgranaten und das "unglaubliche Dunking" der Arcade-Version, komplett mit Sprache, Zeichnung der Ergebnisse, Saisonspiel und Halbzeitbericht. Außerdem kommen neue Features wie der Übergabe-Modus dazu. NBA[®] Jam[™] nicht zu spielen, ist also eine echte "Fehlentscheidung".

VORBEREITUNG AUF DAS SPIEL

1. Versichere Dich, daß Dein Gerät AUSGESCHALTET ist.

2. Stecke das NBA[®] Jam[™]-Game Pak in das Super Nintendo Entertainment System[™], wie in dessen Handbuch beschrieben. Möchtest Du mit drei oder vier Personen spielen, dann schließe jetzt den Super Multitap[™] (wird separat verkauft) an, wie in dessen Anleitung beschrieben.

HINWEIS: NBA[®] Jam[™] unterstützt nur den Super Multitap[™]. Andere Mehrspieler-Adapter können für NBA[®] Jam[™] nicht verwendet werden.

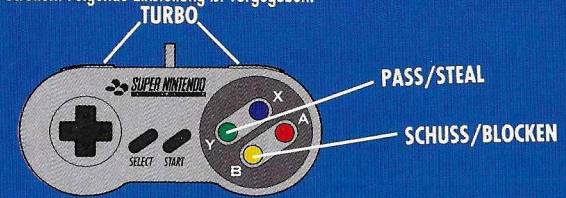
3. Schalte nun das Gerät EIN. Damit bist Du spielbereit.

Sobald der Titelschirm erscheint, drücke den STARTKNOPF. Du kannst hier zwischen drei Optionen wählen: HEAD-TO-HEAD (Spieler gegen Spieler), TEAM GAME (2 Spieler gegen den Computer) oder OPTIONS (Optionen). Wenn Du den Super Multitap[™] benutzt, hast Du zwei Möglichkeiten: START GAME (Spiel starten) oder OPTIONS. Markiere Deine Wahl mit dem R-KNOPF (Richtungsknopf), und drücke dann den STARTKNOPF.

Bei Wahl von OPTIONS kannst Du verschiedene Spieloptionen einstellen. Drücke den R-KNOPF, um die gewünschte Option zu markieren, und KNOPF A, B, X oder Y, um sie zu ändern: TIMER SPEED (Zeitablauf): Damit kannst Du festlegen, wie schnell die Uhr für jedes Viertel des Spiels abläuft - von "Very Slow" (Sehr langsam) bis "Very Fast" (Sehr schnell). DRONE DIFFICULTY (Schwierigkeitsgrad): Damit kannst Du auf einer Skala von 1 (schwach) bis 5 (stark) wählen, wie gut Deine Gegner sein sollen. TAG MODE (Übergabe-Modus): Im Spiel mit einem Einzelspieler oder einer Person pro Mannschaft ermöglicht Dir NBA[®] Jam[™], zu entscheiden, wie Dein Teamgefährte gesteuert werden soll. OFF (Aus) ist die Standardeinstellung. Wie beim Arcade-Spiel steuerst Du während des ganzen Spiels einen Basketballspieler, während der Computer die Steuerung Deines Mannschaftskameraden übernimmt (es sei denn, eine andere Person schaltet sich mit ihrem STARTKNOPF ins Spiel ein). ON (Ein) ermöglicht es Dir, immer die Bewegungen und die Ballbehandlung des Spielers Deiner Mannschaft zu steuern, der im Ballbesitz ist. Mit anderen Worten gibst Du die Steuerung ab, wenn Du den Ball abgibst. 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): Wenn eine der Mannschaften weit zurückliegt, erhöht diese Einstellung die Chance, daß der Wurf des schwächeren Teams den Korb trifft, um ein spannendes, ausgeglichenes Spiel zu garantieren. Ist diese Option ausgeschaltet, dann haben beide Teams die gleichen Chancen.

CONTROLLER CONFIGURATION (Konfiguration des Steuergeräts): Damit kann jeder Spieler selbst wählen, welche Befehle durch welchen Knopf ausgelöst werden. Drücke den R-KNOPF, um durch die möglichen Kombinationen zu scrollen. Folgende Einstellung ist vorgegeben:



Durch Betätigen des STARTKNOPFES verläßt Du die OPTIONEN.

Um das eigentliche Spiel zu beginnen, wähle entweder den HEAD-TO-HEAD- (gegeneinander) oder den TEAM-GAME-Modus (miteinander) mit einem der Controller. In NBA[®] Jam[™] gibt es 4 verschiedene Spielerpositionen. Die Nummern 1 und 2 spielen gegen die Nummern 3 und 4. Beim TEAM GAME treten beide Spieler auf derselben Seite gegen den Computer an. Nummer 1 wird mit Controller 1, Nummer 2 mit Controller 2 gesteuert. Im HEAD-TO-HEAD-Modus sind die Spieler in gegnerischen Mannschaften. Wer Controller 1 hat, steuert auch hier die Nummer 1, während Controller 2 Basketballer Nummer 3 übernimmt. Alle Spieler, die am Spiel teilnehmen wollen, sollten nun ihren STARTKNOPF drücken.

Wenn Du den Super Multitap[™] benutzt, wähle START GAME (Spiel starten). Benutze den Controller, der dem Basketballspieler entspricht, den Du steuern möchtest: Controller 1 ist Nummer 1, 2 ist Nummer 2, 3 Nummer 3, und Controller 4 ist Nummer 4. Alle, die am Spiel teilnehmen möchten, sollten jetzt ihren STARTKNOPF drücken.

Unabhängig davon, ob Du den Super Multitap[™] benutzt, wirst Du nun gefragt, ob Du Deine Initialen für die Aufzeichnungen eingeben möchtest. Drücke den R-KNOPF und KNOPF A, B, X, Y oder den STARTKNOPF, um zu wählen. Diese Entscheidung betrifft alle Teilnehmer. Antwortest Du mit "No" (Nein), dann kann niemand seine Initialen eingeben. Wählst Du dagegen "Yes" (Ja), werden alle Spieler aufgefordert, ihre Initialen und ihr Kennwort (Password) einzugeben. Ziehe mit Hilfe des R-KNOPFES den Cursor auf den gewünschten Buchstaben, und drücke zur Bestätigung KNOPF A, B, X oder Y. Wenn Du zum ersten Mal spielst oder kein Kennwort mit Deinen Initialen eingeben willst, wähle "EX" (Exit - Abbrechen) auf dem Kennwort-Bildschirm. NBA[®] Jam[™] sichert für jeden Spieler die Ergebnisse, die Rangposition, die prozentualen Gewinne, die Länge der momentanen Sieges- oder Verlustserie und die besiegten Mannschaften. Nach jedem Spiel erhältst Du ein neues Kennwort für die aktualisierten Aufzeichnungen.

Obwohl nach jedem Spiel ein neues Kennwort erscheint, zeichnet Dein Super NES[™] automatisch alle neuen Werte auf, solange er eingeschaltet ist (ON). Dadurch kannst Du eine ganze Spielserie voll genießen, ohne Dir nach jeder Einzelbegegnung das Kennwort notieren zu müssen. Dein Kennwort funktioniert nicht nur auf Deinem Super NES[™], sondern auch auf den Geräten Deiner Freunde, so daß Du Deine Statistik immer zum Spielen mitbringen kannst!

Als nächstes müssen die Spieler ihre Teams wählen. Mit dem R-KNOPF kannst Du durch die Mannschaften scrollen. Jedes Team besteht aus 2 NBA-Basketballern mit einer Bewertung in 4 Kategorien: Schnelligkeit (Speed), Dreier (3 Pointers), Dunks und Verteidigung (Defense). Eine nach Mannschaften geordnete Übersicht dieser statistischen Werte findest Du auf Seite 19-20 in diesem Handbuch. Durch Drücken von KNOPF A, B, X oder Y legst Du fest, welches Mannschaftsmitglied der Spieler steuert. Drücke nach der Wahl den STARTKNOPF.

Auch wenn ein Spiel bereits im Gange ist, kann jederzeit ein anderer Spieler dazukommen und die Steuerung eines der vom Computer gesteuerten Basketballer übernehmen. Er braucht dazu nur den STARTKNOPF auf seinem Controller zu drücken.



SPIELREGELN & STEUERUNG

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 zunächst an die Heimmannschaft (Team 2), während die Gäste (Team 1) das dritte Viertel beginnen, unabhängig davon, wer anfangs den Sprungball erobert hat oder im Ballbesitz war, als das vorherige Viertel endete.

DREI-PUNKTE-LINIE



BALLBESITZ-ANZEIGE

Ziel des Spiels ist es, beim ertönen der Schlußsirene mehr Punkte zu haben als der Gegner. Du mußt jeweils innerhalb von 24 Sekunden einen Korbwurf ausführen. Ein Korb zählt zwei Punkte, wenn er innerhalb der Dreipunktlinie erzielt wurde, und drei Punkte (ein 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 ein "Torwartverhalten" ausgerufen, und die Punkte werden gegeben, egal ob der Korbwurf erfolgreich gewesen wäre oder nicht. Sobald der Ball jedoch den Rand des Korbes erreicht, kann er wieder von Spielern beider Mannschaften berührt werden.

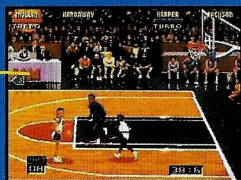
Um die Identifizierung des ballführenden Spielers zu erleichtern, erscheint immer hinter dem Namen des Spielers, der gerade im Ballbesitz ist, oben auf dem Bildschirm eine orange Basketball-Markierung. Hat niemand den Ball, d.h. er ist in der Luft oder wurde weggeschlagen, dann erscheint auch keine Markierung.

Wenn ein Spieler drei Körbe hintereinander wirft, ist er "heiß"! Während dieser Zeit hat er unbegrenzte Turbokräfte und damit eine wesentlich bessere Chance, aus jeder Position den Korb zu treffen. Es kann immer nur ein Spieler zur Zeit "heiß" sein. Dieser Zustand hält so lange an, bis der Gegner den nächsten Korbwurf erzielt. Das bedeutet, daß ein Mannschaftskamerad den Korb treffen kann, ohne die Turbo-Phase zu unterbrechen. Selbst wenn die Gegner nicht treffen, geht Dir jedoch das "Feuer" irgendwann von selbst aus. Wenn ein "heißer" Spieler den Ball hält, glüht dieser auf, und beim Schuß zieht er eine Rauchfahne hinter sich her!

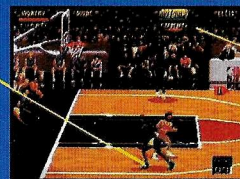
Abgesehen davon gibt es im NBA® Jam™-Spiel sehr wenige Regeln zu beachten. Fouls werden nicht bestraft selbst wenn Du nach dem Gegner greifst, ihn festhältst oder wegstößt. Geh also voll zur Sache, und sei nicht zimperlich! Die Steuerung funktioniert wie folgt:

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 der Farbe und mit der Nummer des Spielers angegeben. Die Höhe des Pfeils zeigt an, in welcher Höhe er sich auf dem Feld befindet, der Abstand vom Rand gibt seine Entfernung zum Bildschirmsschnitt an.

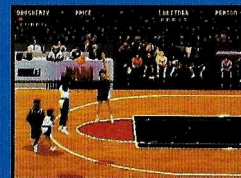
PFEIL FÜR
SPIELER
AUSSERHALB
DES BILDES



SPIELER MIT
TURBO



TURBO-ANZEIGE

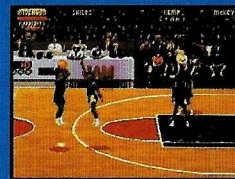


PASS/STEAL: Hat Deine Mannschaft den Ball, dann gibt Dein Spieler (oder sein computergesteuerter Mannschaftskamerad) den Ball an den anderen Spieler seiner Mannschaft ab. Einen Paß können die Verteidiger jedoch leicht abfangen, sei beim Abgeben also vorsichtig!



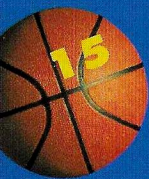
TURBO: Mit TURBO läuft Dein Spieler schneller, als er es normalerweise (seinen Eigenschaften entsprechend) tun könnte. Dies gilt für Angriff und Abwehr. Du kannst also einerseits an einem Verteidiger vorbeistürmen, andererseits rasch einem Angreifer den Weg verstellen und den Ball blocken! Leider steht Deinem Spieler nur eine begrenzte Menge Turbo-Power zur Verfügung. Sie wird durch die Anzeige unter dem Namen des Spielers angegeben.

SCHUSS/BLOCKEN: Wenn Deine Mannschaft im Ballbesitz ist, löst Du mit dem SCHUSS-Knopf einen Korbwurf aus. Das gilt für Dich und (bei Steuerung nur eines Basketballers) Deinen computergesteuerten Teamkameraden. 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 kurzes Antippen des SCHUSS-Knopfes täuschst Du den Wurf nur an, wodurch Du den Abwehrspieler leicht aus dem Konzept bringen kannst. Dabei hörst Du allerdings mit dem Dribbeln auf, Du mußt also den Ball dann 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.

Ist Dein Team nicht im Ballbesitz, dann kannst Du durch Antippen dieses Knopfes Deinen Spieler nach dem Ball auslangen lassen, in der Hoffnung, ihn entweder zu erobern (Steal) oder ihm dem Gegner aus der Hand zu schlagen.

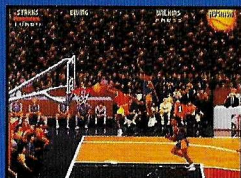


Wenn Du Turbo-Power einsetzt, sinkt die Meßleiste langsam ab. Läßt Du den Knopf jedoch wieder los, beginnt sie sich zu regenerieren. Einen Spieler mit Turbo-Power erkennst Du an seinen bunten Schuhen. Ist ein Spieler "heiß", dann hat er unbegrenzte Turbo-Kraft, bis ihm das "Feuer" ausgeht. Um die Turbo-Kraft einzusetzen, muß jedoch trotzdem der Knopf gedrückt werden.



Tippst Du TURBO schnell mehrmals hintereinander an, greift sich Dein Spieler den Ball und schwingt die Ellbogen. Dadurch gelingt es ihm häufig, Abwehrspieler aus dem Weg zu räumen und frei zum Wurf zu kommen.

TURBO + SCHUSS/BLOCKEN: Wenn Dein Basketballer in der Nähe des Korbes den Ball hat, drücke diese zwei Knöpfe, damit Dein Spieler (und sein vom Computer gesteuerter Mannschaftskamerad) sich ins Gedränge stürzt und mit einem kraftvollen Korbleger (Slam) abschließt. Auf diese Weise kannst Du viele spektakuläre Korbwürfe erzielen, abhängig davon, wie gut die Position und die Dunking-Fähigkeiten des Spielers sind.



Manchmal geht bei diesen Gewaltschüssen sogar das Spielbrett in die Brüche! 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 Freiwurfbereich zustürzt!

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 + PASS/STEAL: Bei 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 diese Knöpfe, wenn Dein Spieler nicht im Ballbesitz ist, dann teilt er einen Stoß aus. Trifft er dabei den Gegner, dann wird dieser zu Boden, aus dem Weg oder sogar ins Publikum gestoßen. Sei aber vorsichtig,

denn Du kannst auch Deinen Teamgefährten 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: Damit unterbrichst Du das Spiel oder nimmst es wieder auf.



ANGRIFFSSTEUERUNG

Spieler ist im Ballbesitz:
(Standardknöpfe stehen in Klammern)

	KNOPF ANTIPPEN	KNOPF DRÜCKEN	DRÜCKEN + TURBO
SCHUSS/ BLOCKEN (Knopf B)	Sprung antäuschen	Sprungwurf	Dunking
PASS/ STEAL (Knopf Y)	Passen	Passen	Superpaß
TURBO (Knopf L oder R)	Ellbogen schwingen	Schneller laufen	

ABWEHRSTEUERUNG

Spieler ist im Ballbesitz:
(Standardknöpfe stehen in Klammern)

	KNOPF ANTIPPEN	KNOPF DRÜCKEN	DRÜCKEN + TURBO
SCHUSS/ BLOCKEN (Knopf B)	Blocken	Blocken	Super- Block
PASS/ STEAL (Knopf Y)	Steal	Steal	Stoß
TURBO (Knopf L oder R)		Schneller laufen	

PLAYER ATTRIBUTES



1
HARPER JACKSON
SPEED 3 P.TS DUNKS DEF.

2
KATNER PERSON
SPEED 3 P.TS DUNKS DEF.

3
RODRIGUEZ ALLIST
SPEED 3 P.TS DUNKS DEF.

4
OLAJUWA MAXWELL
SPEED 3 P.TS DUNKS DEF.

5
MALONE STACKTON
SPEED 3 P.TS DUNKS DEF.

6
ANDERSON ELLIS
SPEED 3 P.TS DUNKS DEF.

7
ORTLBER POTTER
SPEED 3 P.TS DUNKS DEF.

8
WORTHY DUNC
SPEED 3 P.TS DUNKS DEF.

9
HEAP SCHREMP
SPEED 3 P.TS DUNKS DEF.

10
HARDWAY MULLIN
SPEED 3 P.TS DUNKS DEF.

11
BRADLEY JOHNSON
SPEED 3 P.TS DUNKS DEF.

12
BRADSHAW HARPER
SPEED 3 P.TS DUNKS DEF.

13
TIDWELL RICHMOND
SPEED 3 P.TS DUNKS DEF.

14
BARON PARSON
SPEED 3 P.TS DUNKS DEF.

15
GIBSON MARKS
SPEED 3 P.TS DUNKS DEF.

16
GEMAYNE RIGGS
SPEED 3 P.TS DUNKS DEF.

17
COLERMAN ANDERSON
SPEED 3 P.TS DUNKS DEF.

18
CULBERTSON GANT
SPEED 3 P.TS DUNKS DEF.

19
BARBERSON DUNCAN
SPEED 3 P.TS DUNKS DEF.

20
ANDERSON MORRISSELL
SPEED 3 P.TS DUNKS DEF.

21
RIPPER GANT
SPEED 3 P.TS DUNKS DEF.

22
WILKINSON RICHMOND
SPEED 3 P.TS DUNKS DEF.

23
DESMOND LAMBERS
SPEED 3 P.TS DUNKS DEF.

24
MULLER MORRISSELL
SPEED 3 P.TS DUNKS DEF.

25
JOHNSON MOUNDING
SPEED 3 P.TS DUNKS DEF.

26
PRICE BROUGHTNAY
SPEED 3 P.TS DUNKS DEF.

27
LOWMEYER EDWARDS
SPEED 3 P.TS DUNKS DEF.

WESTERN CONFERENCE
MIDWEST DIVISION

EASTERN CONFERENCE
CENTRAL DIVISION

WESTERN CONFERENCE
PACIFIC DIVISION

EASTERN CONFERENCE
CENTRAL DIVISION

ÇA DOIT VENIR DES BASKETS?!?

Allez-y! Ne flanchez pas! Et de un! Montrez-leur qui vous êtes! Quelle force! Et de deux! Formidable, votre smash à la Tarzan! Et de trois! Vous avez le feu sacré! Démolissez le panneau! Envoyez-les dans les tribunes! C'est NBA® Jam™, et vous jouez à deux contre deux, dans la compétition la plus dure et la plus branchée du moment!

Jouez avec les superstars des 27 équipes de la NBA®: Ewing, Pippen, Barkley, Robinson, mais aussi des vétérans comme Malone et Parish et des nouveaux-venus comme Mourning et Laetner. Chacun a sa propre personnalité et ses propres caractéristiques sur le terrain. Vous pouvez jouer seul ou à deux, dans la même équipe ou en face-à-face. Et si vous avez un Super Multitap™, vous pouvez jouer à trois ou quatre!

Tout le réalisme et les incroyables smashes du jeu d'arcade sont là, sans oublier les dialogues, l'enregistrement des performances du joueur, les matches de la saison et le reportage de la mi-temps. Il y a aussi de nouvelles options comme le mode Relais. Vous auriez vraiment tort de ne pas jouer à NBA® Jam.

PREPAREZ-VOUS A L'ACTION

1. Vérifiez que votre console est éteinte (OFF).

2. Insérez la cartouche de jeu NBA® Jam™ dans la console comme indiqué dans le manuel de votre Super Nintendo Entertainment System™. Si vous voulez jouer en mode trois ou quatre joueurs, branchez le Super Multitap™ (vendu séparément), comme indiqué dans son manuel d'instructions.

REMARQUE: NBA® Jam™ supporte uniquement le Super Multitap™. Les autres adaptateurs multi-joueurs ne fonctionneront pas.

3. Allumez la console (ON). Vous êtes prêt à jouer.

Lorsque l'écran titre apparaît, appuyez sur le BOUTON START. Trois possibilités vous seront alors offertes: HEAD-TO-HEAD (jouer en face à face contre un autre joueur), TEAM GAME (jouer à deux contre l'ordinateur) ou OPTIONS. Si vous utilisez le Super Multitap™, vous aurez deux choix possibles: START GAME (commencer le jeu), ou OPTIONS. Mettez votre choix en surbrillance en utilisant le CONTROL PAD et appuyez sur le BOUTON START.

Si vous choisissez OPTIONS, vous aurez la possibilité de modifier certaines options du jeu. Utilisez le CONTROL PAD pour mettre l'option désirée en surbrillance, et le BOUTON A, B, X ou Y pour la modifier.

Timer Speed (Vitesse du chrono): Vous permet de choisir la vitesse du compte à rebours de chaque quart-temps (cancel, de très lent (Very Slow) à très rapide (Very Fast)).

Drone Difficulty (Niveau de l'ordinateur): Vous permet de déterminer le niveau de vos adversaires électroniques, de cancel de 1 (faible) à 5 (élevé).

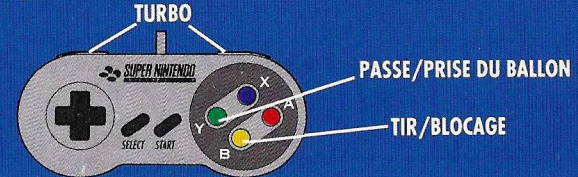
Tag Mode (Mode Relais): Lorsque votre équipier est l'ordinateur, NBA® Jam™ vous permet de déterminer la façon dont vous souhaitez le contrôler.

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 vienne se joindre à vous en appuyant sur son BOUTON START).

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): Si une équipe prend beaucoup de retard, cette option augmente ses chances de marquer, pour que le score soit plus serré et le jeu plus intéressant. Si cette option est désactivée, aucun des joueurs ne sera avantagé.

Contrôler Configuration (Configuration du contrôleur): Permet à chaque joueur de sélectionner les boutons associés aux différentes commandes. Utilisez le CONTROL PAD pour passer en revue les combinaisons disponibles. La configuration par défaut est la suivante:



En appuyant sur le BOUTON START, vous quitterez les OPTIONS.

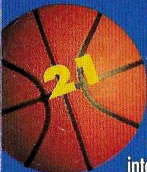
Pour commencer à jouer à NBA® Jam™, sélectionnez le mode HEAD TO HEAD (face à face) ou TEAM GAME (en équipe) avec le contrôleur de votre choix. Il y a quatre joueurs dans NBA® Jam™. Les joueurs numéros 1 et 2 sont équipiers et opposés aux joueurs numéros 3 et 4. En mode TEAM GAME, les deux joueurs humains sont dans la même équipe; autrement dit, la personne utilisant le contrôleur 1 est le joueur 1 et la personne utilisant le contrôleur 2 est le joueur 2. En mode HEAD TO HEAD, les deux joueurs humains appartiennent à des équipes opposées; autrement dit la personne utilisant le contrôleur 1 est toujours le joueur 1, mais la personne utilisant le contrôleur 2 est le joueur 3. Tous les joueurs désirant participer doivent appuyer sur START sur leur contrôleur.

Si vous utilisez le Super Multitap™, sélectionnez START GAME. Sélectionnez ensuite le numéro du contrôleur correspondant au joueur de votre choix. Le contrôleur 1 correspond au joueur 1, 2 au joueur 2, 3 au joueur 3, et 4 au joueur 4. Tous ceux désirant participer doivent appuyer sur le BOUTON START de leur contrôleur.

Que vous utilisiez un Super Multitap™ ou non, on vous demandera ensuite si vous souhaitez entrer vos initiales. Utilisez le CONTROL PAD et le BOUTON A, B, X, Y ou START pour faire votre choix. Cette décision affecte tous les joueurs; aucun joueur ne peut entrer ses initiales si "no" (non) est sélectionné. Par contre, si "yes" (oui) est sélectionné, chaque joueur devra entrer ses initiales et son mot de passe. Utilisez le CONTROL PAD pour placer le curseur sur la lettre voulue et appuyez sur le BOUTON A, B, X ou Y pour la sélectionner. Si vous jouez pour la première fois, ou ne voulez pas entrer de mot de passe avec vos initiales, sélectionnez "EX" (exit - sortie) sur l'écran mot de passe. NBA® Jam™ enregistre la performance de chaque joueur, son classement, son pourcentage de victoires, le nombre de victoires ou de défaites consécutives, et les équipes vaincues! Après chaque partie, ces informations seront remises à jour et on vous donnera un nouveau mot de passe. Bien qu'un mot de passe soit donné après chaque partie, votre Super NES™ enregistrera automatiquement votre performance tant qu'elle restera allumée, et vous ne serez donc pas obligé de noter le mot de passe et de l'entrer à nouveau après chaque épreuve individuelle. Votre mot de passe ne fonctionnera pas seulement sur votre Super NES™, mais aussi sur celles de vos amis; votre record pourra donc vous accompagner partout où vous jouerez.

Ensuite, les joueurs doivent choisir leurs équipes. Utilisez le CONTROL PAD pour passer les équipes en revue. Chaque équipe est composée de deux joueurs de la NBA, ayant chacun une note dans quatre catégories: vitesse (Speed), tirs à 3 points (3 Pointers), smashes (Dunks) et défense (Defense). La liste complète de ces équipes vous est donnée aux pages 27-28 de ce manuel. Pour passer du contrôle d'un équipier à l'autre, appuyez sur le BOUTON A, B, X ou Y. Appuyez sur le BOUTON START lorsque votre sélection est faite.

Si une partie est déjà commencée, un nouveau joueur peut se joindre à l'action à n'importe quel moment, et prendre le contrôle de l'un des joueurs contrôlés par l'ordinateur, en appuyant sur le BOUTON START de son contrôleur.



REGLES ET COMMANDES DE NBA® JAM™

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 en prendre le contrôle. Au début du deuxième et du quatrième quart-temps, le ballon est donné à l'équipe qui joue à domicile (l'équipe 2) et au début du troisième quart-temps, à l'équipe qui joue à l'extérieur (l'équipe 1). 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.

LIGNE DES TROIS POINTS



INDICATEUR DE POSSESSION

Le but du jeu est d'avoir plus de points que l'équipe adverse quand le coup de sifflet final retentit. Quand une équipe entre en possession du ballon, elle a 24 secondes pour effectuer un tir au panier. 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.

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.

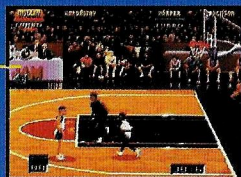
Pour faciliter l'identification du joueur en possession du ballon, un indicateur en forme de ballon de basket orange apparaît à côté de son nom en haut de l'écran. Si personne n'est en possession du ballon (il est en l'air ou non contrôlé), il n'y a pas d'indicateur.

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"; il le garde jusqu'à ce que l'équipe adverse marque un panier (si c'est son équipier qui marque, il n'y a donc pas de problème). Cependant, si l'équipe adverse ne réussit pas à marquer, le "feu" finira par s'éteindre de lui-même. Le ballon brille lorsqu'il est dans les mains du joueur ayant le "feu sacré" et fume lorsqu'il est tiré!

À part cela, il y a très peu de règles dans NBA® Jam™. Il n'y a pas de fautes, vous pouvez accrocher votre adversaire, et même le bousculer. Alors, n'hésitez pas, foncez! Les commandes sont les suivantes:

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, avec son numéro et sa couleur. 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.

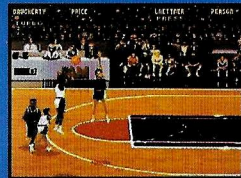
FLECHE INDIQUANT JOUEUR EN DEHORS DE L'ECRAN



TIR/BLOCAGE: Lorsque votre équipe a le ballon, le bouton TIR vous fera tirer vers le panier (et dans une équipe avec un seul joueur humain, ce bouton permet également à votre équipier électronique de tirer). 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 s'en emparer. Si vous appuyez rapidement sur le bouton TIR, 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 par-dessus vous! 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 (et dans une équipe avec un seul joueur humain, ce bouton permet également à votre équipier électronique de faire une passe). Cependant, une passe peut facilement être interceptée par un défenseur, alors faites attention!

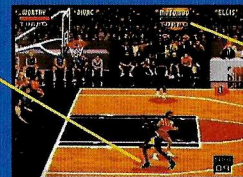


Lorsque votre équipe n'a pas le ballon, appuyez sur ce bouton pour que votre joueur essaie de frapper le ballon, dans l'espoir de s'en emparer ou de le faire tomber des mains de l'adversaire.



TURBO: Le bouton TURBO permet à votre joueur de courir plus vite que d'habitude (sa vitesse normale est déterminée par ses caractéristiques). Si votre joueur est attaquant, 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.

JOUEUR UTILISANT LE TURBO



COMPTEUR TURBO



Lorsque vous utilisez la puissance turbo, le compteur diminue, mais dès que vous relâchez le bouton **TURBO**, il commence à se régénérer. Vous pouvez reconnaître un joueur utilisant le turbo à ses baskets colorées! 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!

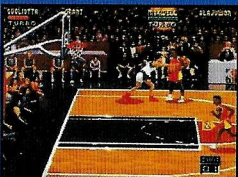


Si vous appuyez rapidement plusieurs fois de suite sur le bouton **TURBO**, votre joueur prendra le ballon et donnera des coups de coude. Cette manœuvre permet souvent d'écarter les défenseurs et d'avoir la voie libre pour tirer au panier.

TURBO + TIR/BLOCAGE: Lorsque votre joueur a le ballon et est près du panier, appuyez sur ces deux boutons pour effectuer un smash (et dans une équipe avec un seul joueur humain, ce bouton permet également à votre équipier électronique de faire un smash). De nombreux smashes spectaculaires ("Ultra-Jams") peuvent être exécutés, en fonction de la capacité de smash du joueur (**DUNK**) et de sa position sur la terrain. Il arrive même que ces tirs fracassants démolissent le panneau! 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!

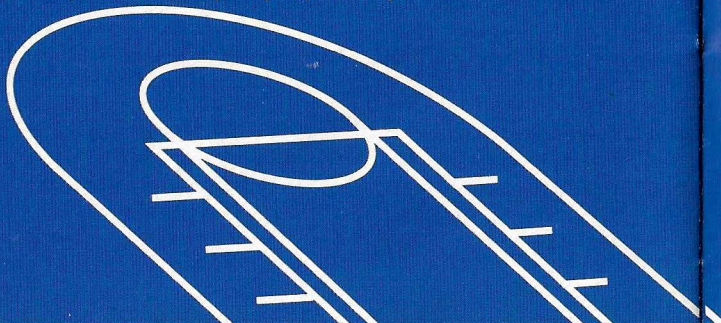


TURBO + PASSE/PRISE: Si vous appuyez sur ces deux boutons, le joueur en possession du ballon exécutera une passe beaucoup plus rapide et précise que si vous appuyiez simplement sur le bouton **PASSE**. Il s'agira souvent d'une passe par derrière ou d'une passe avec rebond.

Si vous appuyez sur ces deux boutons lorsque votre joueur n'a pas le ballon, il poussera violemment l'adversaire. Il écartera ainsi l'adversaire, qui pourra se retrouver par terre, ou même dans les tribunes. 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: Le bouton **START** permet de mettre le jeu en pause, et de le reprendre.



COMMANDES OFFENSIVES

Le joueur est en possession du ballon:
(les boutons par défaut sont indiqués entre parenthèses)

	APPUYER BRIEVEMENT	MAINTENIR ENFONCE	APPUYER + TURBO
TIR/BLOCAGE (BOUTON B)	Feinte avec la tête	Tir avec saut	Smash
PASSE/PRISE (BOUTON Y)	Passe	Passe	Super-Passe
TURBO (BOUTON L ou R)	Coups de coude	Courir plus vite	

COMMANDES DÉFENSIVES

Le joueur n'est pas en possession du ballon:
(les boutons par défaut sont indiqués entre parenthèses)

	APPUYER BRIEVEMENT	MAINTENIR ENFONCE	APPUYER + TURBO
TIR/BLOCAGE (BOUTON B)	Blocage	Blocage	Super blocage
PASSE/PRISE (BOUTON Y)	Prise du ballon	Prise du ballon	Pousser
TURBO (BOUTON L ou R)		Courir plus vite	

CARACTERISTIQUES DES JOUEURS



1 HARPER **JACKSON**
SPEED 3 PTAS DUNKS DEF.

3 LAVIGNE **PERSON**
SPEED 3 PTAS DUNKS DEF.

ROBINSON **ELLIOT**
SPEED 3 PTAS DUNKS DEF.

1 OLATUNBURA **MANDRELL**
SPEED 3 PTAS DUNKS DEF.

3 MALONE **STOUGHTON**
SPEED 3 PTAS DUNKS DEF.

MOTENKO **ELLIOT**
SPEED 3 PTAS DUNKS DEF.

1 ORELBA **PORTER**
SPEED 3 PTAS DUNKS DEF.

1 WORTHY **BIRC**
SPEED 3 PTAS DUNKS DEF.

HEARN **SCHREFFT**
SPEED 3 PTAS DUNKS DEF.

1 HARCOURT **MULLIN**
SPEED 3 PTAS DUNKS DEF.

3 DANLEY **JOHNSON**
SPEED 3 PTAS DUNKS DEF.

3 MANNING **HARPER**
SPEED 3 PTAS DUNKS DEF.

1 MORALES **RICHMOND**
SPEED 3 PTAS DUNKS DEF.

1 DAVIS **TANKS**
SPEED 3 PTAS DUNKS DEF.

1 BROWN **PARISH**
SPEED 3 PTAS DUNKS DEF.

1 SMITH **MILLER**
SPEED 3 PTAS DUNKS DEF.

COLEMAN **ANDERSON**
SPEED 3 PTAS DUNKS DEF.

GAGLIARDI **GRANT**
SPEED 3 PTAS DUNKS DEF.

1 ANDERSON **SALES**
SPEED 3 PTAS DUNKS DEF.

WEATHERFORD **HORVATH**
SPEED 3 PTAS DUNKS DEF.

1 WILKINS **AUGMON**
SPEED 3 PTAS DUNKS DEF.

PIERSON **GRANT**
SPEED 3 PTAS DUNKS DEF.

MILLER **MABEY**
SPEED 3 PTAS DUNKS DEF.

JOHNSON **HOWLAND**
SPEED 3 PTAS DUNKS DEF.

1 THOMAS **LAMBSON**
SPEED 3 PTAS DUNKS DEF.

LONGUS **HOWARDS**
SPEED 3 PTAS DUNKS DEF.

PRICE **DAUGHERTY**
SPEED 3 PTAS DUNKS DEF.

WESTERN CONFERENCE
MIDWEST DIVISION

WESTERN CONFERENCE
PACIFIC DIVISION

EASTERN CONFERENCE
CENTRAL DIVISION

EASTERN CONFERENCE
CENTRAL DIVISION

**FRANCE SEULEMENT
GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS**

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

ACCLAIM ENTERTAINMENT SA garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, ACCLAIM ENTERTAINMENT SA réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat à:

**DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT SA,
12/14 Rond Point des Champs Elysees, 75008 Paris, France**

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

Le minitel 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 matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, ACCLAIM ENTERTAINMENT SA soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

**Columbia TriStar Home Video
38 Rue Souveraine 1050 Brussels Belgium**

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de ACCLAIM ENTERTAINMENT SA ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie.

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 Spelkassette (=spelkassette) gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal- of konstruktietouten zal vertonen.

Indien onverhoopt toch een defekt optreedt dat gedekt wordt door onderhavige garantie, zal de distributeur, Columbia TriStar Home Video, de spelkassette kosteloos repareren of vervangen, zulks te harer keuze.

Om van deze service gebruik te maken, retourneert u de kassette aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd an met volledig aankoopbewijs (voorzien van officiële aankoopdatum), aan:

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

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

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



NIET ZO MAAR BASKETBAL!

Dribbel de bal. Schiet in de basket of tegen het gezicht van je tegenstander! Laat ze zien dat jij de baas bent, en dat alleen jij de bal onder je linkerbeen, achter je rug langs en met anderhalve schroef kunt slamdunken totdat het backboard met kletterend geweld naar beneden stort! Maak een supersprong naar je tegenstander en pak de bal af terwijl je hem het joelende publiek instoot! Dit is NBA™, en jij speelt NBA™ Jam™, de ruwste en moeilijkste twee-tegen-twee competitie van het moment!

Speel met de supersterren van alle 27 NBA™-teams: van Ewing en Pippen tot Barkley en Robinson, met veteranen als Malone en Parish en jonge talenten als Mourning en Laettner. Allemaal hebben ze hun eigen talenten, persoonlijkheden en uitzonderlijke kunsten. Speel een solospel, probeer met z'n tweeën de computer te verslaan of speel tegen elkaar met ieder 'n computer-teamgenoot als hulp. Met de Super Multitap kun je zelfs twee-tegen-één of twee-tegen-twee wedstrijden spelen!

Alle spetterende actie en ongelofelijke dunkshots die je al kent uit de arcade vind je hier terug, compleet met echt commentaar, statistieken, speelseizoenen en het verslag van de tussenstand. Er zijn zelfs nieuwe mogelijkheden toegevoegd, zoals de tag mode. Je moet wel met een hele goede reden komen om NBA Jam niet te spelen!

MAAK JE KLAAR VOOR DE JAM!

1. Controleer of de aan- en uitknop op UIT staat.
2. Steek de NBA™ Jam™ 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 (wordt apart verkocht) hebt aangesloten volgens de aanwijzingen in de handleiding.

BELANGRIJK: NBA™ Jam™ werkt alleen met de Super Multitap. Andere multi-player adapters kunnen niet worden gebruikt om NBA™ Jam™ te spelen!



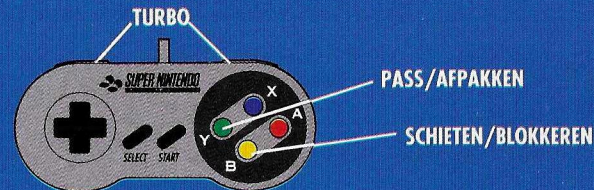
3. Zet de spelcomputer aan. Lei's Jam!

Druk bij het verschijnen van het introscherm op de STARTKNOP. Hierna verschijnen drie opties in beeld: HEAD TO HEAD (één tegen één), TEAM GAME (met z'n tweeën tegen de computer), of OPTIONS. Indien je gebruik maakt van de Super Multitap verschijnen er twee opties in beeld: START GAME of OPTIONS instellen. Maak je keuze met het CONTROLPANEL en druk op de STARTKNOP.

OPTIONS geeft je de mogelijkheid om bepaalde voorkeuren in te stellen. Maak je keuze met het CONTROLPANEL en druk op de A-, B-, X- of Y-KNOP om de optie te veranderen. Timer Speed: hiermee geef je aan hoe snel de klok aftelt tijdens het spel: van Very Slow (heel langzaam) tot Very Fast (heel snel). Drone Difficulty: hiermee kun je instellen hoe slim de computertegenstanders zijn op een schaal van 1 (dom) tot 5 (superslim). Tag Mode: als je alleen speelt of als er één persoon per team speelt kun je de bediening instellen van je teamgenoot. OFF is de standaardinstelling. Net als in de arcade-versie bestuur je één speler tijdens het hele spel. De computer bedient je teamgenoot, tenzij iemand anders besluit om mee te doen door op de STARTKNOP te drukken. Door ON te kiezen kun je de speler bedienen die de bal in bezit heeft. Je verliest dan ook controle over die speler wanneer je de bal naar iemand anders gooit. Als je teamgenoot de bal vangt krijg je automatisch de bediening van die speler, maar als de bal afgepakt wordt door de tegenstander behoud je de bediening van de speler die de bal probeerde te gooien. Computer Assistance: als je ver achter raakt ten opzichte van je tegenspeler kun je met deze instelling een eerlijker wedstrijd krijgen.

De computer zorgt dan dat het team dat achter staat meer kans heeft om de bal in de basket te krijgen. Als deze optie uit staat hebben beide teams een even grote kans om te scoren.

Controller Configuration: hiermee kun je instellen welke knoppen op je controlpad welke functies hebben. Met de CONTROLPAD kun je door de verschillende opties bladeren. De standaardinstelling is als volgt:



Je verlaat het optie-menu door op de STARTKNOP te drukken.

Selecteer HEAD TO HEAD of TEAM GAME om met NBA™ Jam™ te beginnen. Er zijn vier verschillende spelerposities mogelijk met NBA™ Jam™. Spelers 1 en 2 zijn teamgenoten en spelers 3 en 4 behoren tot het andere team. Als je TEAM GAME hebt geselecteerd komen beide spelers in hetzelfde team. De persoon met controlpad 1 wordt dan speler 1 en de persoon met controlpad 2 wordt speler 2. Met HEAD TO HEAD komen de spelers in twee verschillende teams. De persoon met controlpad 1 blijft speler 1, maar de persoon met controlpad 2 wordt speler 3. Alle spelers die mee willen doen moeten dan op de STARTKNOP drukken om te beginnen.

Selecteer START GAME als je gebruikt maakt van de Super Multitap. Gebruik het controlpadnummer dat correspondeert met de speler die je wilt gebruiken - controlpad 1 is speler 1, controlpad 2 is speler 2, 3 is 3 en 4 is 4. Iedereen die mee wil spelen moet dan op de STARTKNOP drukken om het spel te beginnen.

Of je de Super Multitap nu wel of niet gebruikt, er wordt je in beide gevallen gevraagd of je initialen wilt invoeren om eventuele records vast te leggen. Gebruik de CONTROLPAD en de A, B, X, Y of STARTKNOP om te kiezen. De keuze geldt voor alle spelers; als je NO hebt gekozen kan geen van de spelers initialen invoeren en als je YES hebt gekozen moeten alle spelers hun initialen en password invoeren. Gebruik de CONTROLPAD om de cursor op de juiste letter te plaatsen en druk op de A, B, X of Y KNOP om de letter te selecteren. Als je voor het eerst speelt, of als je geen password wilt invoeren bij je initialen, selecteer dan "EX" (einde) op het passwordscherf. NBA™ Jam™ onthoudt van iedere speler zijn of haar record, rangnummer, winstpercentage, in welke periode de speler zit en de teams die hij of zij heeft verslagen! Na elk spel wordt er een nieuw password gegeven waarmee de nieuwste overwinningen en statistieken worden opgeslagen.

Hoewel er na elk spel een nieuw password wordt gegeven onthoudt de computer de statistieken zolang hij AAN blijft staan. Zodoende hoeft je niet telkens het password op te schrijven en opnieuw in te voeren na elk spel. De statistieken werken niet alleen op je eigen Super Nintendo™ maar ook op die van jouw vrienden en vriendinnen. Zo kun je dus met je Password alle welverdiende overwinningen meenemen, waar je ook speelt!

Nu moet je een team kiezen. Gebruik de CONTROLPAD om de verschillende teams te zien. Elk team bestaat uit twee NBA teamgenoten die stuk voor stuk statistieken hebben in vier verschillende categorieën: snelheid, 3-punters, dunks en verdediging. Een compleet overzicht van deze statistieken vind je op pagina 37 t/m 38 van deze handleiding. Door op de A-, B-, X- of Y-KNOP te drukken kun je selecteren welke teamgenoten worden bediend door welke speler. Druk op de STARTKNOP als je een keuze hebt gemaakt.

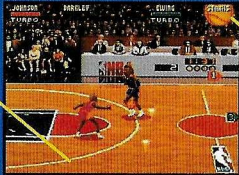
Als een spel bezig is kan een andere speler op elk moment inspringen om één van de door de computer bediende spelers over te nemen. Dit kan door op de STARTKNOP te drukken van de controlpad die nog niet wordt gebruikt.



JAM REGELS & BEDIENING

Een NBA® Jam™ spel is ingedeeld in vier periodes van elk drie minuten. Elk spel begint met een opgooi van de bal, waarbij twee spelers springen om te proberen de bal in bezit te krijgen. In het begin van de tweede en vierde periode krijgt het thuisteam (team 2) balbezit. Het uit spelende team (team 1) krijgt balbezit in het begin van de derde periode. Het maakt hierbij niet uit welk team na de opgooi balbezit kreeg of wie er aan het einde van de laatste periode de bal in bezit had.

DRIEPUNTS-LIJN



BALBEZIT-INDICATOR

Het doel van het spel is om méér punten te hebben dan je tegenstander op het moment dat de laatste zoemer klinkt. Er is een klok die de laatste 24 seconden van het spel aftelt. Een basket telt voor twee punten als hij is gescoord van binnen de driepuntslijn en voor drie punten als hij van buiten deze lijn is geworpen.

Een verdedigende speler kan een schot blokkeren, maar alleen als de bal nog omhoog gaat. Als de bal wordt aangeraakt als hij al aan het dalen is fluit de scheidsrechter en krijgt het team dat probeerde te scoren punten toegewezen, of de bal nu door de basket gaat of niet. Als de bal eenmaal de ring heeft geraakt mag hij wél gepakt worden door elke speler.

Om makkelijker zichtbaar te maken welk team de bal in bezit heeft is er een balbezit-indicator aanwezig. Een oranje licht bovenaan het scherm geeft aan welke speler op dat moment in bezit is van de bal. Als de bal niet in het bezit is van een speler, bijvoorbeeld als hij door de lucht vliegt of is weggeslagen, brandt er geen oranje licht.

Als een speler drie keer achter elkaar scoort is hij "on fire" (op dreef). Zolang dit duurt heeft de speler ongelimiteerde turbo en een veel grotere kans om te scoren vanaf elke plaats op het veld! Er kan maar één speler tegelijk "on fire" zijn. De speler verliest dit voordeel als het vijandelijke team een basket scoort. Een teamgenoot van de speler die "on fire" is kan dus wel scoren zonder verlies van de "on fire"! Ook als het vijandelijke team niet scoort verliest de speler hoe dan ook zijn "on fire" na een bepaalde tijd. De bal gloeit als hij in het bezit is van een speler die "on fire" is en laat een rookspoor achter als hij of zij de bal naar de basket gooit!

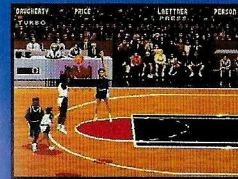
Verder zijn er bijna geen regels bij het NBA® Jam™ spel. Er zijn geen overtredingen zoals afhouden, duwen of lamp spelen. Zet dus alles op alles, en neem geen gevangenen! De bediening voor elke speler is als volgt:

CONTROLPAD: hiermee beweeg je de speler door het veld. Als een speler niet op het scherm is wordt zijn positie aangegeven met een pijl en zijn nummer en kleur. De hoogte van de pijl geeft aan waar de speler verticaal gezien staat en de afstand van de kant geeft aan hoe ver hij van het scherm af is.

SPELERPOSITIE-PIJL



SCHIETEN / BLOKKEREN: als jouw team in het bezit is van de bal kun je met de **SCHIETEN / BLOKKEREN KNOP** proberen te scoren (als er in jouw team een computerspeler zit zal deze ook springen). De speler zal schieten op het moment dat je de knop loslaat. Als je de knop loslaat op het hoogste punt van je sprong heb je de meeste kans dat je scoort, maar als je de knop wat eerder of later loslaat kun je vaak voorkomen dat een aanstormende tegenstander blokkeert of de bal afpakt. Door de schietknop even aan te tikken kun je een schijnbeweging maken om een tegenstander er in te luizen. Bedenk wel dat je dan bent opgehouden met dribbelen en dus moet schieten of de bal moet passen voordat je weer mag bewegen!

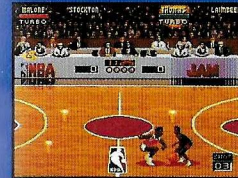


Als jouw team niet in het bezit is van de bal kun je met de **SCHIETEN / BLOKKEREN KNOP** opspringen om een schietpoging van de tegenstander te blokkeren. Je timing is hier erg belangrijk. Als je te vroeg springt kan de tegenstander wachten tot je weer neer komt en dan snel over je heen schieten, en als je te laat springt mis je de bal! Vaak raakt de verdediger de bal zonder hem in zijn geheel te blokkeren. De bal licht wit op als een verdediger hem aanraakt.

PASS / AFPAKKEN: als jouw team in het bezit is van de bal kun je met de **PASS / AFPAKKEN KNOP** de bal naar je teamgenoot gooien (als je samen speelt met een computer-teamgenoot gooit de computer de bal naar z'n teamgenoot). Denk er wel aan dat tijdens een pass een tegenspeler de bal makkelijk kan afpakken, kijk dus goed voordat je gooit!



Als jouw team niet in het bezit is van de bal kan de **PASS / AFPAKKEN KNOP** aangeikt worden om te proberen een snoekduik naar de bal te maken of hem uit de handen van de tegenstander te stomp.



TURBO: met **TURBO** kan jouw speler sneller rennen dan hij normaal zou kunnen (bepaald door zijn statistieken). Als hij aan het aanvallen of aan het verdedigen is kan hij langs zijn tegenstander stuiven om te scoren of om de tegenstander heen rennen om een schot te blokkeren! Helaas heeft elke speler een gelimiteerde **TURBO**-tijd. De resterende tijd staat op de Turbo-meter die onder de naam van jouw speler staat.

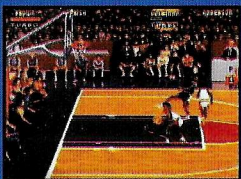
SPELER DIE TURBO GEBRUIKT



TURBO METER



Telkens als je TURBO gebruikt wordt de stand van de Turbo-meter minder, maar als je de knop loslaat wordt de stand weer aangevuld. Een speler die Turbo gebruikt krijgt tijdelijk gekleurde schoenen. Als een speler "on fire" is heeft hij ongelimiteerde Turbo, maar om die Turbo te gebruiken moet je wel nog steeds de Turbo-knop indrukken!

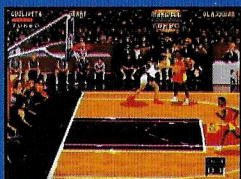


Door de TURBO KNOP een paar keer aan te tikken kan een speler de bal pakken en flink met zijn ellebogen gaan uithalen. Met deze beweging kun je vaak verdedigers van de tegenpartij afschudden, zodat je een open veld hebt om te scoren!

TURBO + SCHIETEN / BLOKKEREN: als jouw speler de bal dichtbij de basket heeft kun je scoren met een "jam" (een soort special move, in dit geval een slam-dunk) door de turbo- en schietknoppen tegelijk in te drukken. Er zijn veel spectaculaire "Ultra-Jams" mogelijk, afhankelijk van hoe goed de speler kan dunken en zijn positie ten opzichte van de basket. Soms kan zelfs door dit ultra-geweld het glazen "backboard" (de plaat achter de basket) in stukken spatten! Een speler kan alleen een Jam maken als hij in beweging is, dus let op dat je naar de basket toe dribbelt voordat je de bal erin knalt!



Als jouw team niet in balbezit is kun je een ultra-blok maken door de turbo- en schietknoppen tegelijk in te drukken. Jouw speler kan dan hoger springen dan hij gewoonlijk zou kunnen!



TURBO + PASS / AFPAKKEN: door deze twee knoppen tegelijk in te drukken kan de speler een betere en snellere pass maken dan normaal mogelijk is. Vaak wordt zo'n pass achter de rug uitgevoerd of wordt de bal stuitend naar een teamgenoot gegoid.

Als jouw speler de bal niet heeft kun je door de turbo- en passknoppen in te drukken een tegenstander tegen de grond duwen. Als je het goed doet kun je hem zelfs tussen de toeschouwers smijten! Pas wel op, het vergt nogal wat techniek en het is mogelijk dat je zelf op de grond belandt! In de verdediging kun je deze knoppen goed gebruiken om de bal af te pakken, of om slechte Jams te blokkeren. In de aanval is deze techniek uitermate geschikt om het veld vrij te maken, zodat je een open schot hebt!

START: pauzeert of hervat een spel.



AANVALLENDE BEDIENING

Als een speler in het bezit is van de bal:
(tussen de haakjes staat de standaardinstelling)

	KNOP AANTIKKEN	KNOP INGEDRUKT HOUDEN	INDRUKKEN + TURBO
SCHIETEN / BLOKKEREN (B-KNOP)	Schijn-beweging	Springen en Schieten	Slam-Dunk
PASS / AFPAKKEN (Y-KNOP)	Pass	Pass	Super-Pass
TURBO (L of R-KNOP)	Afschudden	Sneller Rennen	

VERDEDIGENDE BEDIENING

Als een speler in het bezit is van de bal:
(tussen de haakjes staat de standaardinstelling)

	KNOP AANTIKKEN	KNOP INGEDRUKT HOUDEN	INDRUKKEN + TURBO
SCHIETEN / BLOKKEREN (B-KNOP)	Blokkeren	Blokkeren	Super-Blok
PASS / AFPAKKEN (Y-KNOP)	Afpakken	Afpakken	Tegenstander Wegduwen
TURBO (L of R-KNOP)	Afschudden	Sneller Rennen	

SPELER STATISTIEKEN



1
HARPER JACKSON
SPEED 3 PTRS DUNKS DEF.

3
LANTIERE PEARSON
SPEED 3 PTRS DUNKS DEF.

3
ROBINSON ALLIY
SPEED 3 PTRS DUNKS DEF.

1
OLAJUBOJA MASWELL
SPEED 3 PTRS DUNKS DEF.

3
MALONE STOKTON
SPEED 3 PTRS DUNKS DEF.

3
MURPHY ELLIY
SPEED 3 PTRS DUNKS DEF.

3
EHLING STANKS
SPEED 3 PTRS DUNKS DEF.

1
BROWN PARISH
SPEED 3 PTRS DUNKS DEF.

3
SEWELL MAYER
SPEED 3 PTRS DUNKS DEF.

3
COLMERA ANDERSON
SPEED 3 PTRS DUNKS DEF.

1
GUGLIOTTA GRANT
SPEED 3 PTRS DUNKS DEF.

1
ANDERSON SMILES
SPEED 3 PTRS DUNKS DEF.

1
HEATH HERRINGER HORRACEY
SPEED 3 PTRS DUNKS DEF.

1
DRAHLES PORTER
SPEED 3 PTRS DUNKS DEF.

1
WORTHY DINGC
SPEED 3 PTRS DUNKS DEF.

3
HAMP GREGG
SPEED 3 PTRS DUNKS DEF.

1
PIPPER GRANT
SPEED 3 PTRS DUNKS DEF.

3
MILLER MURPHY
SPEED 3 PTRS DUNKS DEF.

1
HARDWAY MULLIN
SPEED 3 PTRS DUNKS DEF.

3
BARILEY JOHNSON
SPEED 3 PTRS DUNKS DEF.

3
MORNING HARPER
SPEED 3 PTRS DUNKS DEF.

1
THOMAS LAMBERG
SPEED 3 PTRS DUNKS DEF.

1
LONGUS EDWARDS
SPEED 3 PTRS DUNKS DEF.

1
TIGHELE RICHMOND
SPEED 3 PTRS DUNKS DEF.

3
JOHNSON MOURNING
SPEED 3 PTRS DUNKS DEF.

3
PRICE DOUGHEATY
SPEED 3 PTRS DUNKS DEF.

WESTERN CONFERENCE
MIDWEST DIVISION

WESTERN CONFERENCE
PACIFIC DIVISION

EASTERN CONFERENCE
CENTRAL DIVISION

EASTERN CONFERENCE
CENTRAL DIVISION

