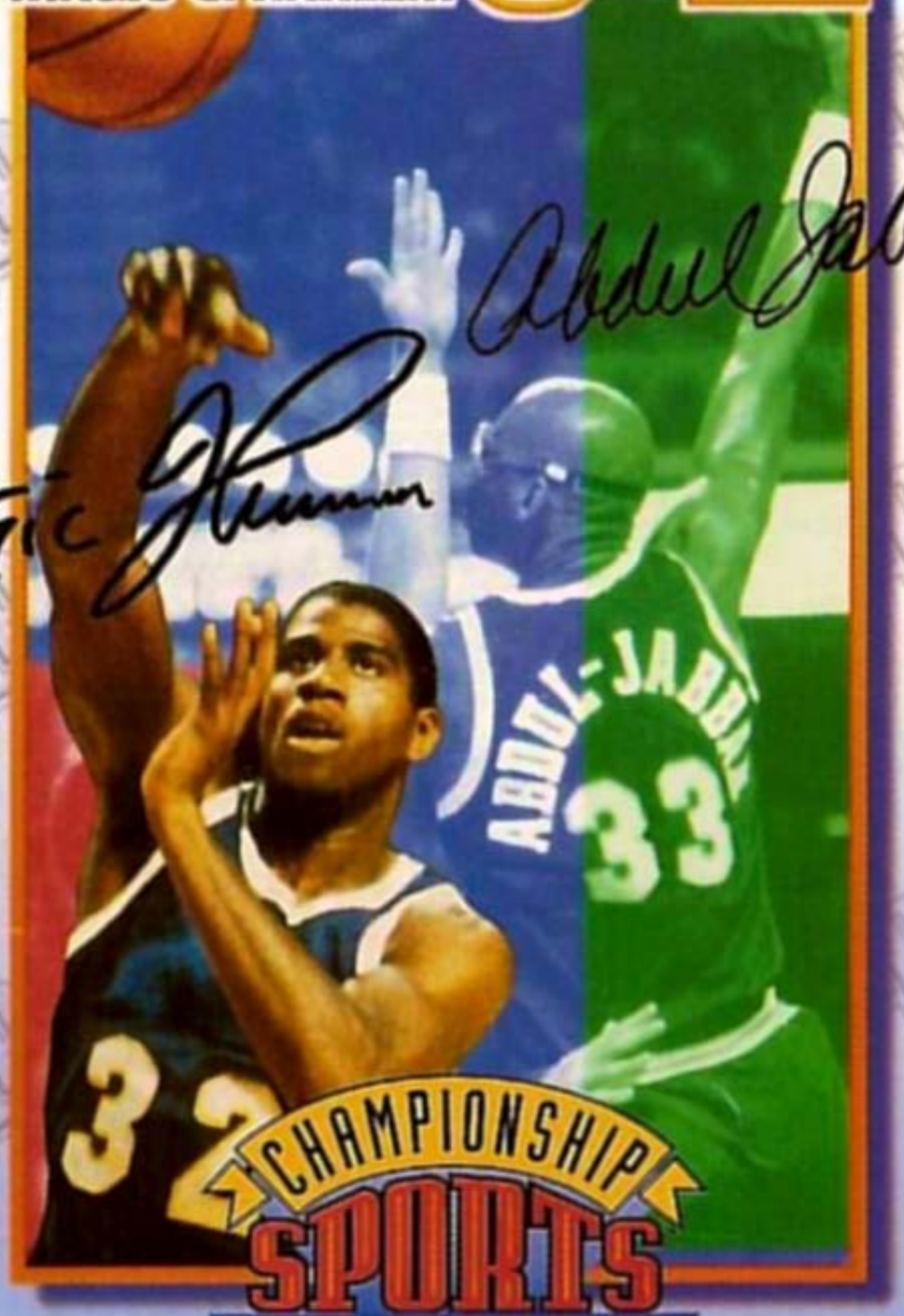
SLAM JAM 2

featuring

MAGIC & KAREEM



CHAMPIONSHIP SPORTS

CRYSTAL DYNAMICS

BMG INTERACTIVE

CRYSTAL DYNAMICS

Contents

Getting Started 2
System Requirements 2
Installation & Start-Up 3
Default Controls 4
Joystick Calibration 4
The Main Menu 5
Exhibition Game 5
Home Team 6
Away Team 6
Quarter 6
Main Menu 6
Continue 6
The Scouting Report 7
New Season 8
Season 8
Home Team, Quarter & Main Menu 8
Load Season 8
Save Season 9
Continue 9
Season Calendar 9
Continue Season 10
New Playoffs 10
Qualifiers 10
Team 10
Series 11
Quarter & Main Menu 11
Load Playoffs 11
Continue 11
Playoffs Screen 11
Continue Playoffs 12
Options 12
Configure Game 12
Configure Sound 13
Configure Controls 14
Load Options 14
Save Options 15
Calibrate Joystick 15
Main Menu 15
Exit to DOS 15
On the Floor 16
Players 16
Calling Plays 17
Free Throws 17
Fouls 17
Pausing the Game 18
Statistics 18
Resume Game 18
Replay 18
Timeouts 19
Quit Game 19
Hoop Hints 19
Network Configuration 20
Troubleshooting 21
Credits 22

LeVieux Manuel

Getting Started

System Requirements

Minimum:

CPU:	486/66 IBM® PC/compatible
Operating System:	MS-DOS 6.0 or later
RAM:	16 MB
CD-ROM drive:	2X (double speed)
Video:	VGA graphics card, 640x480, 256 colours, 1 MB RAM
Audio:	Soundblaster® 16-bit sound card or 100% compatible
Controller:	Keyboard

Recommended:

CPU:	Pentium® 60 or higher
CD-ROM drive:	4X (quad speed)
Controller:	Gravis® gamepad or compatible

Supports:

- Windows 95
- Serial cable
- IPX network
- Gravis Grip Multiport
- Joystick

Le vieux Manuel

Installation & Start-Up

MS-DOS Systems

1. Turn on your system and set your video display to at least 640x480 in 256 colours.
2. Insert the SLAM 'N JAM disc into the CD-ROM drive.
3. Run the Install program from the CD-ROM drive by entering dosinst at the CD-ROM drive's DOS prompt.
4. Choose the installation type: minimal, small, large or full, and then follow the prompts on screen
5. When installation is complete, enter RUNSLAM at the game directory's DOS prompt to start the game.
6. You'll see a series of logos and a game demo, and then the SLAM 'N JAM Main Menu will appear. (Press Spacebar to bypass the opening displays.)

Windows 95 Systems

1. Turn on your system and insert the SLAM 'N JAM disc into the CD-ROM drive.
2. If Autoplay is active, installation will begin automatically. If AUTOPLAY is not active, choose w95inst in the CD directory.
3. On the installation screen, choose OK to use the default directory C:SLAM, or use the directory box to create a custom directory, and then choose OK.
4. Choose the installation type: minimal, small, large or full.
5. When installation is complete, double-click on the SLAM 'N JAM icon in the window that appears, or select SLAM 'N JAM from the Start/Programs menu.

Note – If you change any system components such as RAM or the video or sound card, you should re-install the software from the CD.

Le vieux Manuel

Default Controls

Action	Player 1: Keyboard	Player 2: Joystick 1
Highlight menu options	Arrow Key toward option	———
Select highlighted menu option	Enter or Spacebar	———
Move player up	Up Arrow	Up Button
Move player down	Down Arrow	Down Button
Move player left	Left Arrow	Left Button
Move player right	Right Arrow	Right Button
*Steal	Right Shift	Fire Button 3
Pass	Spacebar	Fire Button 4
Shoot/Jump	Enter	Fire Button 5
Pick	N	Fire Button 6
Isolate	M	Fire Button 7
*Turbo (special jumps & speed bursts)	, (comma)	Fire Button 1
Pause	Esc	Fire Button 8

*Steal and Turbo actions are only available in Complex Control mode (p. 14).
Note – Use CONFIGURE CONTROLS (p. 14) to reconfigure the default controls.

Joystick Calibration

If you're going to use a joystick, you must calibrate it before starting play. On the Main Menu, highlight OPTIONS and press Enter. On the Options menu, highlight CALIBRATE JOYSTICK and press Enter. Follow the on-screen prompts to complete the procedure.

Le vieux Manuel

The Main Menu

Use the Main Menu options to set up your game.

1. Press the Up or Down Arrow on the keyboard to highlight the option you want.
2. Press Enter or Spacebar to select the highlighted option.



Exhibition Game

Match your chosen team against any other team in a single game. You can play against another person or against the computer. With network connection, up to 4 people can play simultaneously. Exhibition games do not affect season or playoff standings.

At the Main Menu, press the Up or Down Arrow to highlight exhibition game (if not already highlighted), and press Enter or Spacebar.



On the Exhibition Game menu, press the Up or Down Arrow to highlight the option of your choice, and press Enter or Spacebar to select it.

Levelux Manuel

Home Team

The Home team wears white and starts the game protecting the near court.

1. Press the Left or Right Arrow to cycle through the teams. Each team listing shows its name, division (such as Pacific) and conference (such as West).
2. Press the Down Arrow to highlight Player, and press the Left or Right Arrow to designate who controls the team. Choose Player 1, PLAYER 2, PLAYERS 1 & 2 (both players control a man on the same team) or Computer, in FRANCHISE or manual mode.

- Franchise: You control the same man on both offense and defence, no matter which player has the ball. You can change your Franchise Player in mid-game during one of your timeouts.
- Manual: On offense, you control the player with the ball, and your control switches automatically as the ball changes hands. On defence, you manually switch control to the man nearest the ball by pressing the Pass button (keyboard default: Spacebar). Controlled players are indicated by a team arrow (p. 16).

Note — Up to 4 people can play simultaneously with network configuration (p. 20).

Away Team

Designate an Away Team and Player in the same way as for the HOME TEAM.

Quarter

Press the Left or Right Arrow to set the time period, in minutes, for all quarters.

Main Menu

Press Enter or Spacebar to exit to the Main Menu.

Continue

Press Enter or Spacebar to advance to the Scouting Report.

Le Vieux Manuel

The Scouting Report

This screen shows the Home and Away Team starters and their statistics, and each team's overall league ranking.

Abbreviations

HGT	Height
SHOOTS	Shooting percentage
SPD	Court speed
BH	Ball handling
DEF	Defensive rating



To substitute a bench player into the starting lineup:

1. Highlight STARTERS and press Enter or Spacebar.
2. Press the Up or Down Arrow to highlight the starter you want to replace, and press Enter or Spacebar.
3. The highlight jumps to the bench. Press the Up or Down Arrow to highlight the substitute player you want to bring in, and press Enter or Spacebar to make the switch.
4. Highlight CONTINUE and press Enter or Spacebar to exit the screen.

To choose your Franchise Player:

In Franchise Mode, you can now choose your Franchise Player. The FRANCHISE screen appears, showing the starting lineup. Press the Left or Right Arrow to highlight your player choice, and press Enter or Spacebar to begin the game. (In Manual Mode, the game starts when you CONTINUE from the Scouting Report.)



New Season

Set up and play a full or short season with any team against a friend or the computer, or watch two chosen teams play it out in a computer simulated game. You can save the season calendar and all player stats after each game in order to keep the season going.

At the Main Menu, highlight NEW SEASON, and press Enter or Spacebar to display the New Season screen. Then press the Up or Down Arrow to highlight an option choice.



SEASON

Press the Left or Right Arrow to choose the season length:

Full Season	82 games
Each Team Twice	56 games
Each Team Once	28 games
Half the Teams	13 or 14 games

HOME Team, Quarter & Main Menu

Use these options in the same way as for EXHIBITION GAME. In Season games, the computer always controls the Away Team.

LOAD SEASON

Use a season that you previously set up and saved. A list box appears. Press the Up or Down Arrow to highlight the name of a saved season, and press Enter or Spacebar to load it.

Le vieux Manuel

Save Season

As soon as the new season starts, the Save Season option becomes available. To save the current season, highlight SAVE SEASON and press Enter or Spacebar. A list box appears. Press the Up or Down Arrow to highlight an empty slot and press Enter or Spacebar. Type in a season name or identifier, and press Enter or Spacebar again.

Continue

Press Enter or Spacebar to advance to the Season Calendar.

Season Calendar

The Season Calendar shows all the teams you are scheduled to play and in what order. The upcoming team is highlighted. Press the Up or Down Arrow to highlight either of the following options:



Simulate

To simulate a game without actually playing it, highlight YES and press Enter or Spacebar. The computer simulates the game and immediately displays the results.

Controls

Choose who controls your team at home and away, in FRANCHISE or MANUAL mode.

Main Menu, Load Season & Save Season

Use these options in the same way as for NEW SEASON.

Continue

From the Season Calendar, you'll CONTINUE to the Scouting Report (described on p. 7).

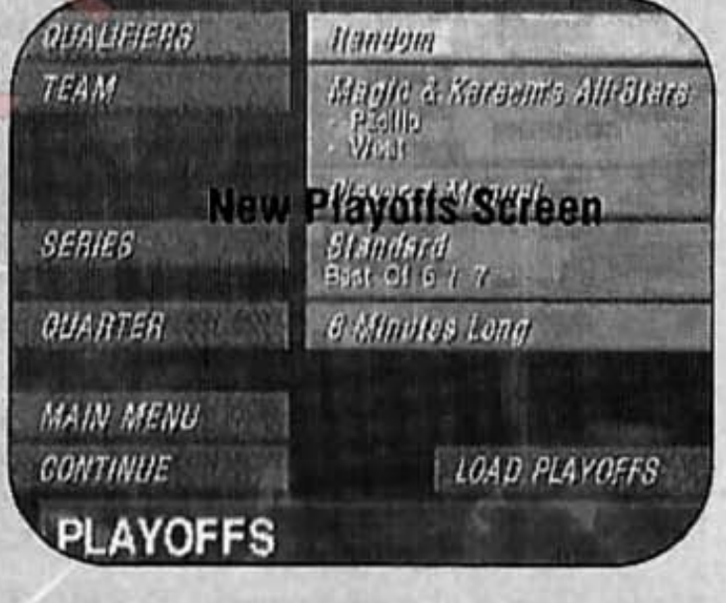
CONTINUE SEASON

Resume a season you've previously saved. At the Main Menu, highlight CONTINUE SEASON, and press Enter or Spacebar to display the Continue Season screen. Use the options in the same way as for NEW SEASON.



NEW PLAYOFFS

Pick a team and play until you take home the championship. You play only post-season matches. At the Main Menu, highlight NEW PLAYOFFS and press Enter or Spacebar. On the New Playoffs screen, make the following selections:



New Playoffs Screen

Qualifiers

Use the Left or Right Arrow to choose:

Random The computer selects random teams for the playoffs.

Last Season Use qualifying teams from the last season played.

TEAM

Use this option in the same way as for Exhibition Game.

Levelux Network

Series

Press the Left or Right Arrow to highlight an option for determining the winner.

Standard	Best 5 of 7
Short	Best 2 of 3
Knockout	Best of 1

Quarter & Main Menu

Use these in the same way as for Exhibition Game.

Load Playoffs

Load previously saved playoffs.



CONTINUE

Press Enter or Spacebar to advance to the Playoff TREE, which shows how teams are paired for the Playoffs. Press the Left or Right Arrow to view all the information. Once you CONTINUe, you will have the option to SAVE PLAYOFFS,

PLAYOFFs Screen

This screen provides additional options.

Home Team & Away Team

Check the Home and Away Teams, for information only.

Simulate, Controls, Main Menu, Load Playoffs & Save Playoffs

Use these options in the same way as for NEW SEASON.

Continue

Advance to the Scouting Report (p. 7).

CONTINUE PLAYOFFS

Resume playoffs you've previously saved. At the Main Menu, highlight CONTINUE PLAYOFFS and press Enter or Spacebar to display the Continue Playoffs screen. Use the options in the same way as for NEW PLAYOFFS.

After choosing CONTINUE, you'll view the Playoff Tree, which shows your team's bracket, upcoming opponents, and current playoff win-loss record. Press the Left or Right Arrow to see more of the Playoff Tree.



OPTIONS

At the Main Menu, choose OPTIONS and press Enter or Spacebar to display the Options menu. Press the Up or Down Arrow to highlight options, and press Enter or Spacebar to display submenus.



Configure Game

On the Configure Game menu, press the Up or Down Arrow to highlight options, and press the Left or Right Arrow to change settings.

Difficulty

Choose the computer player's difficulty level. This will be the skill level of the opposing team when you play against the computer.

Review Manual

Boundaries

ON turns the ball over to the other team if the ball-handler steps out of bounds. OFF allows players to step out of bounds without a turnover.



Fouls

Set the level of referee intervention.

Fatigue

With ON-Manual, you control when to substitute fatigued players. With ON-Auto, the computer automatically substitutes fatigued players. OFF disables player fatigue.

Switch Ends

ON means that the teams will switch courts at the half. OFF prevents it.

Continue

Highlight CONTINUE and press Enter or Spacebar to exit to the Options menu.

Configure Sound

On the Configure Sound menu, press the Up or Down Arrow to highlight the options, and press the Left or Right Arrow to adjust settings.



Music, Sound FX & Commentary

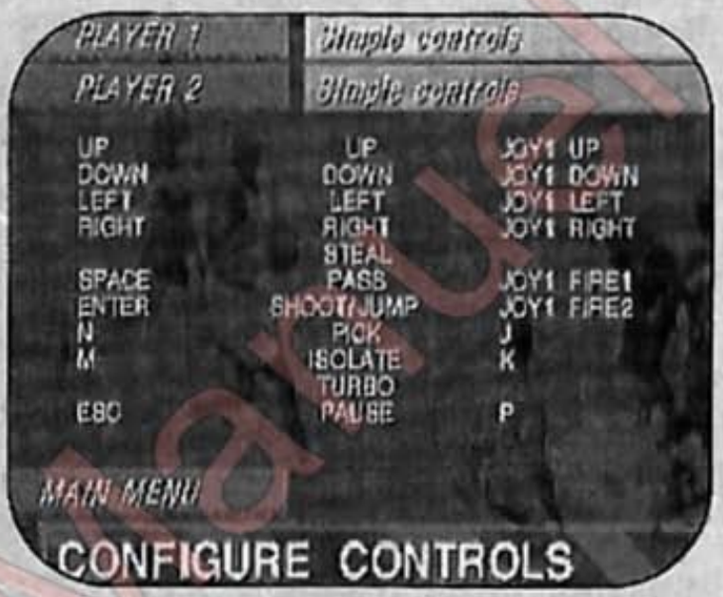
Set volume levels.

Continue

Highlight CONTINUE and press Enter or Spacebar to exit to the Options menu.

le vieux manuel

Configure Controls



1. On the Configure Controls menu, press the Up or Down Arrow to highlight PLAYER 1 or PLAYER 2.
2. Press the Left or Right Arrow to toggle between SIMPLE and COMPLEX controls. Complex controls offer Steal and Turbo actions, which are disabled in Simple controls.
3. Press Enter or Spacebar to move the highlight to the controls column for the player you've selected. Question marks (???) appear next to each action.
4. Press the keyboard key or gamepad button you want to map to that action. Continue until all actions have a key/button selected.
5. Highlight MAIN MENU and press Enter or Spacebar to exit.

Load Options

Load a set of previously saved options. On the Load Options menu, press the Up or Down Arrow to highlight a slot, and press Enter or Spacebar to load.



Le vieux manuel

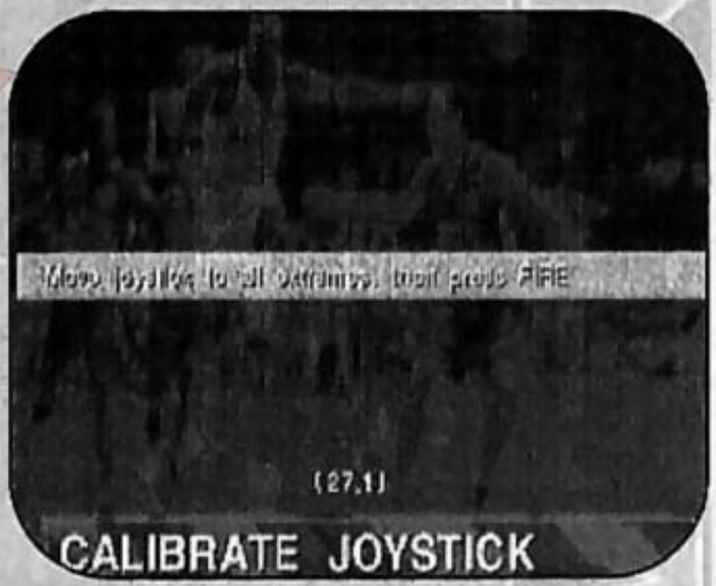
Save Options

Save the current set of options. On the Save Options menu, press the Up or Down Arrow to highlight a slot, and press Enter or Spacebar. Type in a name or identifier, and press Enter or Spacebar again.



Calibrate Joystick

If you're going to use a joystick, you must calibrate it before configuring the controls. Follow the on-screen prompts on the Calibrate Joystick screen to perform the calibration.



Main Menu

Press Enter or Spacebar to exit to the Main Menu.

EXIT TO DOS

Select this option from the Main Menu to quit Slam 'N Jam.

Le Vieux Manuel

On The Floor

PLAYERS

Controlled Players

A coloured arrow shows your controlled player and his position designation. In multi-player games, each player has an different arrow colour.

- In Franchise Mode, you always control your selected Franchise Player, on both offense and defence.
- In Manual Mode, you control the ball-handler on offense. Your control automatically switches as the ball changes hands. On defence, press the Pass button (keyboard default: Spacebar) to switch your control to the player nearest the ball.

Player Designations

Each player is designated by position. Player positions affect their shooting skills:

- Centers, the tallest players, block and shoot well inside the paint.
- Power forwards are big and strong enough to dominate a game.
- Guards are the best ball-handlers.
- Forwards and guards shoot better from the perimeter than centers do.

Player Designations

G	Guard
PG	Point Guard
F	Forward
PF	Power Forward
C	Center

Player Skills

Each player's skill levels are measured in statistical percentages. 100% equals the highest possible skill level. Statistics appear on the Pause/Stats screen, and at the end of every quarter. Press the Pause button (keyboard default: Esc) to view the Pause/Stats screen (p. 18).

Le vieux Manuel

Player Stamina

When FATIGUE is on (p. 13), a player's performance is measured by his stamina (STAM) as shown on the Statistics screen. 100% STAM equals a player at his peak performance level. As the STAM % decreases, the player's performance decreases as well. Benched players will recover their STAM, so substitute wisely.

Calling Plays

Setting Picks

On offense, press the Pick button (keyboard default: N) to set a pick with your teammate, then move around him to lose the opponent. Hit the jump shot or drive to the basket.

Isolation

On offense, press the Isolate button (keyboard default: M) to clear teammates from the lane and go one-on-one against your defender.

Double-Team

On defence, press the Pick or Isolate button to double-team from the left or right side, respectively.

Free Throws

During free throws, you'll see two baskets: one stationary and one moving left to right. To shoot, hold down the Shoot button (keyboard default: Enter), and release when both baskets align.

Hint – The basket moves more slowly for better shooters.

Fouls

Each player is allowed 6 personal fouls per game. After the sixth foul, a player fouls out, and gameplay is stopped until the fouled-out player is substituted (p. 19).

Le vieux Manuel

Pausing the Game



Press the Pause button (keyboard default: Esc) to view the Pause/Stats screen. You can view player stats, resume the game, view a replay, or quit. When your team has possession, you can call a timeout to substitute players or change your Franchise Player.

Statistics

Statistics appear on the Pause/STATS screen, and at the end of a quarter. The display shows the playing stats for the team starters. At half time and at the end of the game, detailed stats are displayed for all players. After a game, an MVP is selected. In SEASON mode, Season standings and the Top 10 Season Leaders in all categories are displayed. Press the Left or Right Arrow to view all the information.

Note – The Statistics screen displays the data collected in the ROSTER file. You can edit this file with a text editor, and any changes will be reflected in player skills. No tech support is offered for edited files, so be sure to back up the ROSTER file before editing. If you experience problems with gameplay after editing the file, reinstall your original software.

Resume Game

Highlight this option and press Enter or Spacebar to resume the game.

Replay

Highlight REPLAY and press Enter or Spacebar. Use these controls to see a repeat of the last play:

X	Replay at normal speed.
C	Tap for frame advance, hold for fast-forward.
Z	Tap for frame rewind; hold for fast rewind.
Left or Right Arrow	Move the fast-break camera.
Esc	Exit to Pause menu.

Le vieux manuel

Timeouts

Only the offensive team can call a timeout.

Each team has 7 timeouts per game. Call a timeout when you want to substitute players, change a Franchise Player, or attempt to break the opposing team's hot streak.



1. Press Esc when your team has possession.
2. Highlight timeout and press Enter or Spacebar. You now have the additional options to substitute players and change your FRANCHISE player (Franchise Mode only).
3. Highlight your selection and press Enter or Spacebar. Instructions for substituting players and changing the Franchise Player are on p. 7.

QUIT Game

Highlight this option and press Enter or Spacebar to terminate the game.

HOOP HINTS

- To dunk or execute special shots on offense, press the Turbo button while pressing the Shoot button.
- Tap the Shoot button to pump-fake opponents.
- Press the Steal button to shake off defenders and possibly knock them to the floor, giving you the open shot.
- An alley-oop occurs when the ball is passed to a wide-open player who is close or on his way to the basket.
- On defence, use your center to control the paint. Protect against easy drives to the hoop by blocking shots and moving bodies.

Le Vieux Manuel

Network Configuration

Network Configuration

With network configuration, up to 4 people can play SLAM 'N JAM simultaneously. Each player can be human or computer controlled. The network options are:

- 2 players on the same computer (no network).
- 2 players on 2 different computers via serial connection.
- 2 players on 2 different computers via IPX network.
- 3 players on 2 different computers via serial connection (2 players on 1 computer).
- 3 players on 3 different computers via IPX network.
- 4 players on 2 different computers via serial connection (2 players on each computer).
- 4 players on 3 different computers via IPX network (2 players on 1 computer).
- 4 players on 4 different computers via IPX network.

To run SLAM 'N JAM with a serial cable connection:

1. Connect one end of the cable to each computer.
2. At the SLAM 'N JAM directory's DOS prompt, enter RUNSLAM -COM xx, where xx is the number of your serial port, usually 1 or 2. All players must use the same number.

To start IPX network play:

1. Load all your necessary network drivers for IPX protocol.
2. At the SLAM 'N JAM directory's DOS prompt, enter RUNSLAM -ipx xx, where xx is the port number, between 1 and 65535. All players must use the same number.

Le vieux Manuel

Once either of the above networking options has been enabled, proceed with the following instructions to start play:

1. Highlight NETWORK on the Main Menu and press Enter.
2. Enter a name for local player 1 and press Enter. If 2 people are playing on the same computer, enter a name for local player 2 before pressing Enter.
3. Highlight CONTINUE and press Enter.
4. On the list, highlight either START NEW GAME or a game already started, and press Enter. If more than 2 people are playing, the first 2 people to log on to the network will be on the same team
5. Select teams, playing modes, and all game options as described in different sections of this manual, and start playing.

TROUBLESHOOTING

SLAM 'N JAM includes a Readme file with additional information. Please refer to this file if you have any problems with the following items:

Networking

- IPX
- Batch file for IPX networking
- Serial cable hook-up

Troubleshooting

- Windows 95
- Sound
- Gravis Grip Multiport

Should you experience any difficulties in getting this software to work or if you have any questions concerning game play, please call 0171 384 7864 between 10.00am and 1.00pm or between 2.00pm and 5.00pm Monday to Friday.

Le vieux Manuel

Credits

Programming	Ben Stragnell
Design & Additional Programming	Michael Lamb
Art Director	Jeff Godfrey
Art	Russell Truelove
Design	Left Field Productions
Additional Design	Sam Player, Andy Trapani, Definition Design Ltd
Marketing Manager	Jim Curry
Product Marketing Manager	Chip Blundell
Video Sequences	Twenty2 Productions
Video Compression	Dan Brazelton, Katy Weathers
Voice Over	Van Earl Wright
Intro Music	Steve Henifin
FX & Music	Chris Lamb, Burke Trieschmann
Test Manager	Alex Ness
Lead Tester	Steve Papoutsis, Doug Leslie
Assistant Lead Testers	Dave Dao, Karl Hagemann
Testers	Chris Bruno, Rolef Conlan, Casey Craig, Joe Damon, Rick Krinock, Samson Maciel, Dan Miley, Billy Mitchell, Matt Prescott, Sheatiel Sarao, Jeff Wilkinson, Matt Young
Manual	Definition Design
Special Thanks	Jon Horsley, Andy Trapani, Rob Johnson, Paul Nonnamaker, Marty Quenlanilla, Dan Dorosin, Jason Carr, Jean Burrell

Slam 'N Jam Featuring Magic & Kareem
Produced by Rosaura Sandoval & Mike Lamb

Le vieux Manuel

Avertissement Sur L'Epilepsie

Certaines Personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certaines 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'epilespsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

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

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

Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran et aussi loin que le permet le cordon de raccordement

Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille. Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.

En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures

Le Vieux Manuel

Services Consommateurs

Dans le cas peu probable où Slam & Jam refuserait de fonctionner, vous pouvez écrire à:

BMG Interactive / Service Concommateurs
4/6, Place de la Bourse
75 080 Paris Cedex 02
Fax: (1) 44 88 69 09
E-mail: frsuport@bertelsmann.de

ou téléphoner à notre support technique au: 01 44 88 67 86
du lundi au vendredi, de 10h à 13h et de 15h à 18h.

Assurez-vous auparavant de connaître la configuration de votre machine et d'avoir noté les éventuals messages d'erreur à l'ècran

ATTENTION: aucune astuce de jeu ne sera comminiquée par le support technique.
Si vous êtes bloqués sue le jeu désirez un indice pour progresser, vous pouvez composer le: 08 36 68 90 89
ou, sur minitel, le 3615 BMGI

Le vieux Manuel

Table des matières

Pour commencer 26
Système requis 26
Installation et démarrage 27
Commandes par défaut 28
Calibrage du joystick 28
Le menu principal 29
Match Exhibition 29
Equipe à domicile 30
Equipe des visiteurs 30
Quart-temps 30
Menu principal 30
Continuer 30
Rapport d'évaluation 31
Nouvelle saison 32
Saison 32
Equipe à domicile,
quart-temps et menu principal 32
Charger la saison 32
Sauvegarder la saison 33
Continuer 33
Calendrier de la saison 33
Poursuivre la saison 34
Nouvelles finales 34
- Equipes qualifiées 34
- Equipe 34
- Séries 35
- Quart temps et menu principal 35

Charger les finales 35
- Continuer 35
- Ecran des finales 35

Continuer les finales 36
Options 36
- Configurer le match 36
- Configurer le son 37
- Configurer les commandes 38
- Options de chargement 38
- Options de sauvegarde 39
- Calibrage du joystick 39
- Menu principal 39

Quitter et revenir au DOS 39
Sur le terrain 40
- Joueurs 40
- Choisir les tactiques 41
- Lancers francs 41
- Fautes 41

Mettre le jeu en pause 42
- Statistiques 42
- Reprendre la partie 42
- Replay 42

Temps morts 43
Quitter la partie 43
Conseils pour marquer 43
Configuration d'une partie en rÈseau ..44
Dépannage 45
Crédits 46

Le vieux Manuel

Pour Commencer

Système requis

Minimum:

Unité centrale:	486/66 IBM® PC/Compatible
Système d'exploitation:	MS-DOS 6.0 ou version plus récente
	16 Mo de RAM
Lecteur CD-ROM:	2X (double vitesse)
Vidéo:	carte graphique VGA, 640x480, 256 couleurs, 1 Mo de RAM
Audio:	carte sonore 16 bits SoundBlaster® ou 100% compatible
Commande:	clavier

Recommandé:

Unité centrale:	Pentium 60 ou supérieur
Lecteur CD-ROM	4X (quadruple vitesse)
Manette:	gamepad Gravis® ou compatible

Supporte:

- Windows 95
- Câble en série
- Réseau IPX
- Multiport Gravis Grip
- Joystick

Le vieux Manuel

Installation et démarrage

Systèmes MS-DOS

1. Insérez le disque SLAM 'N JAM dans le lecteur CD-ROM.
2. Lancez le programme d'installation à partir du lecteur CD-ROM en tapant DOSINST au prompt du DOS du lecteur CD-ROM.
3. Choisissez le type d'installation: minimal (minimale), small (limitée), large (grande) ou full (compléte), puis suivez les instructions à l'écran.
4. Lorsque l'installation est terminÈe, tapez RUNSLAM au prompt du DOS du répertoire de jeu afin de commencer à jouer.
5. Vous verrez une série de logos ainsi qu'une démo du jeu, avant de voir apparaître le menu principal. (Appuyez sur la barre d'espace pour éviter les séquences d'introduction.)

Systèmes Windows 95

1. Allumez votre ordinateur et insérez le disque SLAM 'N JAM dans le lecteur CD-ROM.
2. Si Exécution automatique est activée, l'installation sera lancée automatiquement. Si EXECUTION AUTOMATIQUE n'est pas activée, choisissez W95INST dans le répertoire du CD.
3. A l'écran d'installation, choisissez OK pour utiliser le répertoire par défaut C:SLAM, ou utilisez la fenêtre du répertoire pour créer un répertoire personnalisé; choisissez ensuite OK.
4. Choisissez le type d'installation: minimal (minimale), small (limitée), large (grande) ou full (compléte),
5. Lorsque l'installation est terminée, cliquez deux fois sur l'icône SLAM 'N JAM dans la fenÎtre qui apparaît, ou sélectionnez SLAM 'N JAM à partir du menu Démarrer/Programmes.

Remarque: si vous modifiez des éléments de votre systéme tels que la RAM ou la carte vidéo ou sonore, vous devrez réinstaller le logiciel à partir du CD.

Le vieux Manuel

Commandes par défaut

Action	Joueur 1	Joueur 2
Clavier	Joystick	
Mettre les options d'un menu en surbrillance	Touche directionnelle vers l'option	--------
Sélectionner l'option en surbrillance dans un menu	Touche Entrée ou barre d'espace	--------
Déplacer le joueur vers le haut	Flèche Haut	Bouton Haut
Déplacer le joueur vers le bas	Flèche Bas	Bouton Bas
Déplacer le joueur vers la gauche	Flèche Gauche	Bouton Gauche
Déplacer le joueur vers la droite	Flèche Droite	Bouton Droit
* Intercepter	Maj droite	Bouton feu 3
Passer	Barre d'espace	Bouton feu 4
Tirer/Sauter	Touche Entrée	Bouton feu 5
Faire écran	Touche N	Bouton feu 6
Isoler	Touche , (virgule)	Bouton feu 7
* Turbo (sauts spéciaux et pointes de vitesse)	Touche M	Bouton feu 1
Faire une pause	Touche Echap.	Bouton feu 8

* Les interceptions et le turbo ne sont disponibles qu'en mode Complex Control (commande complexe) (page 38).

Remarque: utilisez CONFIGURE CONTROLS (configuration des contrôles) (page 38) pour reconfigurer les commandes par défaut.

Calibrage du joystick

Si vous utilisez un joystick, vous devez le calibrer avant de commencer à jouer. Dans le menu principal, mettez en surbrillance OPTIONS puis appuyez sur la touche Entrée. Dans le menu des options, mettez en surbrillance CALIBRATE JOYSTICK (calibrage du joystick), puis appuyez sur la touche Entrée. Suivez les instructions à l'écran pour terminer la procédure.

Le vieux Manuel

Le menu principal

Utilisez les options du menu principal pour configurer votre partie.

Appuyez sur la flèche Haut ou Bas sur le clavier pour mettre en surbrillance l'option désirée.

Appuyez sur la touche Entrée ou sur la barre d'espace pour sÈlectionner l'option en surbrillance.



Match d'exhibition

Opposez votre équipe à une autre équipe dans un match simple. Vous pouvez vous mesurer à une autre personne ou contre l'ordinateur. Avec une connexion en réseau, jusqu'à 4 personnes peuvent jouer simultanément. Les matchs d'exhibition n'affectent pas les classements de saisons et de finales.

A partir du menu principal, appuyez sur la fléche Haut ou Bas pour mettre en surbrillance le match d'exhibition (si ce n'est pas déjà le cas), puis appuyez sur la touche Entrée ou sur la barre d'espace.

Dans le menu Exhibition Game (match d'exhibition), appuyez sur la fléche Haut ou Bas pour mettre en surbrillance l'option de votre choix, puis appuyez sur la touche Entrée ou sur la barre d'espace pour la sélectionner.



Le Vieux Manuel

Equipe à domicile

L'équipe à domicile porte un maillot blanc et commence la partie en protégeant le côté du terrain sur lequel elle se trouve.

1. Appuyez sur la fléche gauche ou droite pour passer en revue les différentes équipes. Chaque liste d'équipe indique son nom, sa division (par exemple cÛte est) et la conférence (par exemple cÛte ouest).
2. Appuyez sur la fléche bas pour mettre en surbrillance Player (joueur), puis appuyez sur la fléche gauche ou droite pour désigner le joueur contrÙlant l'équipe. Choisissez entre PLAYER 1, PLAYER 2, PLAYERS 1&2 (les deux joueurs contrÙlent un basketteur de la mÍme équipe) ou Computer (ordinateur), dans le mode FRANCHISE ou Manual (manuel).

- Franchise: vous contrÙlez le mÍme basketteur en attaque et en défense, quelque soit le joueur en possession du ballon. Vous pouvez changer votre joueur en franchise en cours de match, pendant vos temps morts.
- Manual: en attaque, vous contrÙlez le joueur en possession du ballon; lorsque le ballon change de main, vous contrÙlez les différents joueurs en possession du ballon. En défense, vous passez manuellement au basketteur se trouvant le plus prés du ballon en appuyant sur le bouton de passe (touche par défaut sur le clavier: barre d'espace). Les joueurs contrôlés sont caractérisés par une fléche d'équipe (page 40).

Remarque: un maximum de 4 joueurs peut jouer simultanément en réseau.

Away team (Equipe des visiteurs)

Vous pouvez, de la mÍme maniére que pour l'EQUIPE A DOMICILE désigner une équipe à l'extérieur et un joueur.

Quarter (Quart-temps)

Appuyez sur la fléche gauche ou droite pour régler, pour l'ensemble des paniers, la durée de la période en minutes.

Main menu (Menu principal)

Appuyez sur la touche Entrée ou sur la barre d'espace pour quitter le menu principal.

Continue (Continuer)

Appuyez sur la touche Entrée ou sur la barre d'espace pour accéder au rapport d'évaluation.

Le vieux Manuel

The scouting report(Rapport d'évaluation)

Cet écran présente les équipes débutantes à domicile et à l'extérieur ainsi que leurs statistiques, et le classement général, dans le championnat, de chaque équipe.



Abréviations

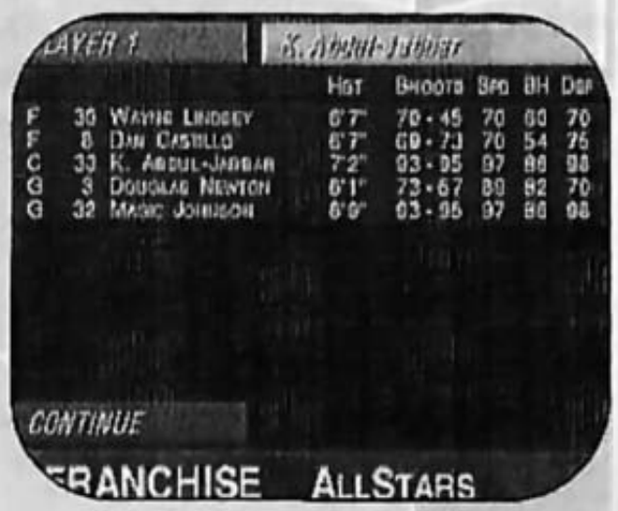
HGT	Hauteur
SHOOTS	Pourcentage de tirs
SPD	Vitesse sur le terrain
BH	Maniement du ballon
DEF	Niveau de défense

Pour faire entrer en remplacement un joueur de banc de touche dans l'équipe de départ:

1. Mettez en surbrillance STARTERS (débutants) et appuyez sur la touche Entrée ou sur la barre d'espace.
2. Appuyez sur la fléche Haut ou bas pour mettre en surbrillance le débutant que vous souhaitez remplacer, puis appuyez sur la touche Entrée ou sur la barre d'espace.
3. Le joueur en surbrillance retourne sur le banc de touche. Appuyez sur la fléche Haut ou bas pour mettre en surbrillance le joueur remplaÁant que vous souhaitez faire jouer, puis appuyez sur la touche Entrée ou sur la barre d'espace pour opérer la substitution.
4. Mettez en surbrillance CONTINUE (continuer), puis appuyez sur la touche Entrée ou la barre d'espace pour quitter l'écran.

Pour sélectionner votre joueur en franchise:

L'écran FRANCHISE apparaît, affichant la composition de départ. Appuyez sur la flèche Gauche ou Droite pour mettre votre joueur en surbrillance, puis appuyez sur Entrée ou sur la barre d'espace pour commencer le match. (En mode Manual, le match débute lorsque vous sélectionnez CONTINUE (continuer) depuis le rapport d'évaluation.



Le vieux Manuel

New Season (nouvelle saison)

Configurez et lancez une courte saison d'une équipe contre un ami ou l'ordinateur, ou regardez deux équipes de votre choix s'affronter au cours d'un match simulé par l'ordinateur. Vous pouvez sauvegarder le calendrier de la saison et toutes les statistiques des joueurs après chaque match afin de poursuivre la saison.

A partir du menu principal, mettez NEW SEASON en surbrillance et appuyez sur Entrée ou sur la barre d'espace pour afficher l'écran New Season. Appuyez ensuite sur la flèche Haut ou Bas pour mettre en surbrillance une option.



SEASON (saison)

Appuyez sur la flèche Gauche ou Droite pour choisir la durée de la saison:

Full Season (saison complète)	82 matchs
Each Team Twice (chaque équipe 2 fois)	56 matchs
Each Team Once (chaque équipe 1 fois)	28 matchs
Half the Teams (la moitié des équipes)	13 ou 14 matchs

HOME Team (équipe à domicile), Quarter (quart-temps) & Main Menu (menu principal)

Utilisez ces options de la même façon que pour EXHIBITION GAME (match d'exhibition). Pendant les matchs de saison, l'ordinateur contrôle toujours l'équipe des visiteurs (Away Team).

LOAD SEASON (charger une saison)

Utilisez une saison préalablement configurée et sauvegardée. Une liste apparaît. Appuyez sur la flèche Haut ou Bas pour mettre en surbrillance le nom d'une saison sauvegardée, puis appuyez sur Entrée ou sur la barre d'espace pour la charger.

Le Vieux Manuel

Save Season (sauvegarder une saison)

Dès qu'une nouvelle saison commence, l'option Save Season devient disponible. Pour sauvegarder la saison en cours, mettez SAVE SEASON en surbrillance et appuyez sur Entrée ou sur la barre d'espace. Une liste apparaît. Appuyez sur la flèche Haut ou Bas pour mettre un emplacement vide en surbrillance, puis appuyez sur Entrée ou sur la barre d'espace. Tapez un nom ou une identification pour la saison, puis appuyez sur Entrée ou sur la barre d'espace.

Continue (continuer)

Appuyez sur Entrée ou sur la barre d'espace pour passer au calendrier de la saison (Season Calendar).



Season Calendar

Le calendrier de la saison affiche toutes les équipes devant jouer ainsi que l'ordre dans lequel elles vont s'affronter. La prochaine équipe est mise en surbrillance. Appuyez sur la flèche Haut ou Bas pour mettre l'une des options suivantes en surbrillance:

Simulate (simulation)

Pour simuler un match sans réellement le jouer, mettez YES (oui) en surbrillance et appuyez sur Entrée ou sur la barre d'espace. L'ordinateur simule le match et affiche immédiatement les résultats.

Controls (Commandes)

Choisissez qui contrôlera votre équipe à domicile et à l'extérieur, en mode FRANCHISE ou MANUAL (manuel).

Main Menu (Menu principal), Load Season (Charger une saison) & Save Season (Sauvegarder une saison)

Utilisez ces options de la même façon que pour NEW SEASON.

Continue (Continuer)

A partir du calendrier de la saison (Season Calendar), vous continuerez (CONTINUE) jusqu'à 'Scouting Report' (rapport d'évaluation) (décrit en page 31).

Le vrai Manuel

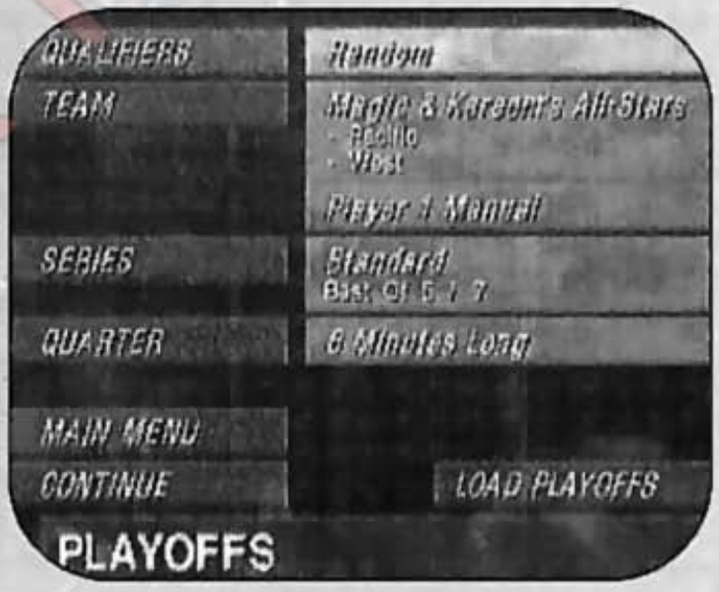
CONTINUE SEASON (POURSUIVRE LA SAISON)

Permet de reprendre une saison préalablement sauvegardée. Au menu principal, mettez CONTINUE SEASON en surbrillance et appuyez sur Entrée ou la barre d'espace pour afficher l'écran Continue Season. Utilisez ces options de la même façon que pour NEW SEASON.



NEW PLAYOFFS (NOUVELLES FINALES)

Choisissez une équipe et jouez jusqu'à ce que vous remportiez le championnat. Vous ne jouerez que des matchs post-saison. A partir du menu principal, mettez NEW PLAYOFFS en surbrillance et appuyez sur Entrée ou la barre d'espace. A l'écran New Playoffs, faites les sélections suivantes:



Qualifiers (Equipes qualifiées)

Utilisez la flèche Gauche ou Droite pour faire votre choix:

Random — L'ordinateur sélectionne au hasard des équipes pour les finales.

Last Season — Utilisez les équipes qualifiées de la dernière saison.

TEAM (Equipe)

Utilisez cette option de la même façon que pour Exhibition Game.

Le vieux Manuel

Series (séries)

Appuyez sur la flèche Gauche ou Droite pour mettre une option en surbrillance et déterminer le vainqueur.

Standard	5 victoires sur 7
Short (courte)	2 victoires sur 3
Knockout (éliminatoires)	1 victoire

Quarter & Main Menu (quart-temps et menu principal)

Utilisez ces options de la même façon que pour Exhibition Game.

Load Playoffs (charger finales)

Permet de charger les finales préalablement sauvegardées.

CONTINUE (Continuer)

Appuyez sur Entrée ou la barre d'espace pour accéder au tableau des finales (Playoff TREE), qui vous indique les équipes qui vont s'affronter pendant la compétition. Appuyez sur la flèche Gauche ou Droite pour voir toutes les informations. En appuyant sur CONTINUE, vous aurez la possibilité de sauvegarder les finales (SAVE PLAYOFFS)



Ecran PLAYOFFS

Cet écran vous offre des options supplémentaires.

Home Team & Away Team (Equipe à domicile et visiteurs)

Ces options vous permettent seulement d'obtenir des infos sur les équipes.

Simulate (simulation), Controls (commandes), Main Menu (menu principal), Load Playoffs (charger finales) & Save Playoffs (sauvegarder finales)

Utilisez ces options de la même façon que pour NEW SEASON.

Continue

Pour passer au Scouting report (rapport d'évaluation) (p.31).

Le vieux manuel

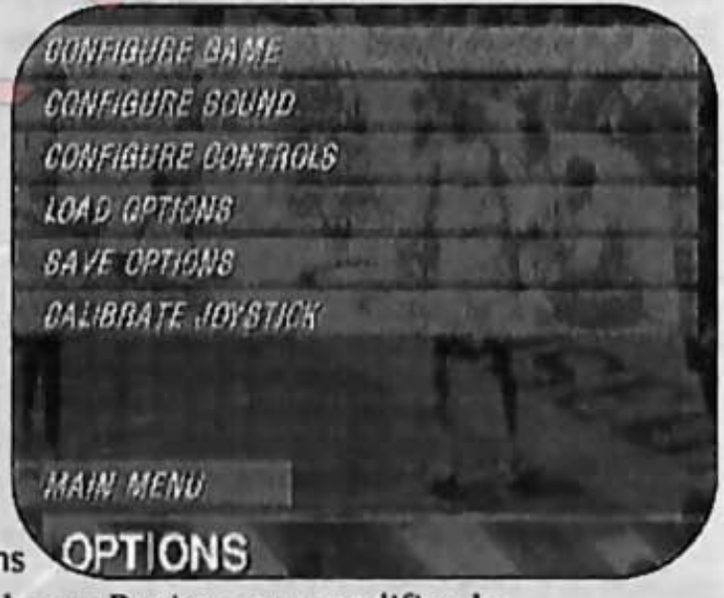
CONTINUE PLAYOFFS (CONTINUER LES FINALES)



Reprenez le championnat préalablement sauvegardé. Au menu principal, mettez CONTINUE PLAYOFFS en surbrillance et appuyez sur Entrée ou sur la barre d'espace afin d'afficher l'écran Continue Playoffs. Utilisez les options de la même façon que sous NEW PLAYOFFS (Nouvelles finales).

Après avoir choisi CONTINUE, vous accéderez au tableau des finales. Vous y verrez le groupe dont votre équipe fait partie, les adversaires que vous allez devoir affronter, ainsi que les résultats de la finale en cours. Appuyez sur la flèche Gauche ou Droite pour visionner l'ensemble du tableau des finales.

OPTIONS



Au menu principal, choisissez OPTIONS et appuyez sur Entrée ou sur la barre d'espace pour afficher le menu des options. Appuyez sur la flèche Haut ou Bas pour mettre les options en surbrillance, puis appuyez sur Entrée ou sur la barre d'espace pour afficher les sous-menus.

Configure Game (configurer le match)

A partir du menu Configure Game, appuyez sur la flèche Haut ou Bas pour mettre les options en surbrillance, puis appuyez sur la flèche Gauche ou Droite pour modifier la configuration.

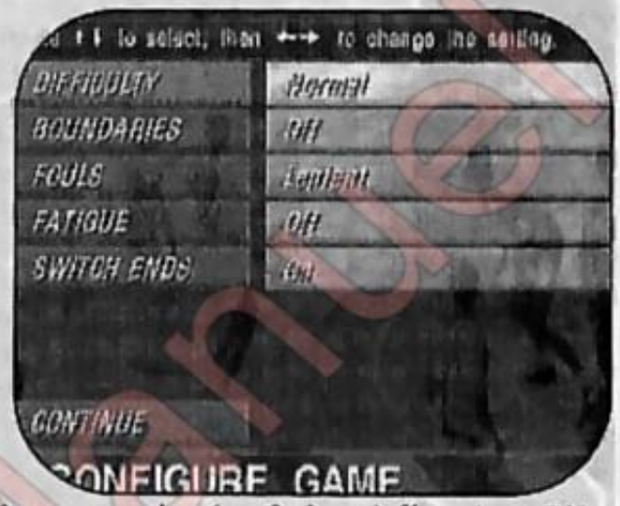
Difficulty (difficulté)

Sélectionnez le niveau de difficulté du joueur informatique. Votre choix déterminera le niveau de l'équipe adverse lorsque vous jouerez contre l'ordinateur.

Le vieux Manuel

Boundaries (délimitations)

Sélectionnez ON (activées) et le ballon passera entre les mains adverses si le joueur en possession du ballon sort des lignes de délimitation. OFF (désactivées) permet aux joueurs de sortir des lignes sans perdre la main.



Fouls (fautes)

Choisissez le niveau des interventions de l'arbitre.

Fatigue

Avec l'option ON-Manual (activée-manuelle), vous choisissez le moment où les joueurs fatigués doivent être remplacés. Grâce à l'option ON-Auto (activée-automatique), l'ordinateur remplace automatiquement les joueurs fatigués. OFF désactive complètement cette option.

Switch Ends (changements de côtés)

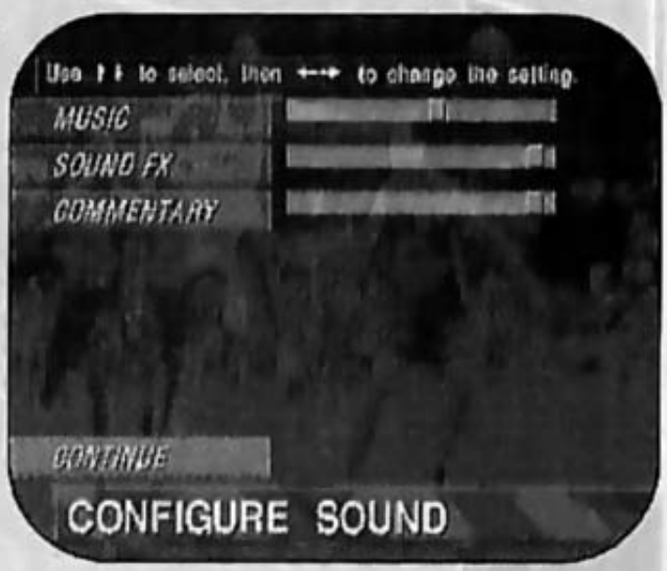
Si vous choisissez ON, les équipes changeront de côtés sur le terrain à la mi-temps. Elles ne le feront pas si vous optez pour OFF.

Continue (continuer)

Mettez CONTINUE en surbrillance et appuyez sur Entrée ou sur la barre d'espace pour quitter le menu des options.

Configure Sound (configuration sonore)

A partir du menu Configure Sound, appuyez sur la flèche Haut ou Bas pour mettre les options en surbrillance, puis appuyez sur la flèche Gauche ou Droite pour modifier les réglages.



Music (musique), Sound FX (effets sonores) & Commentary (commentaires)

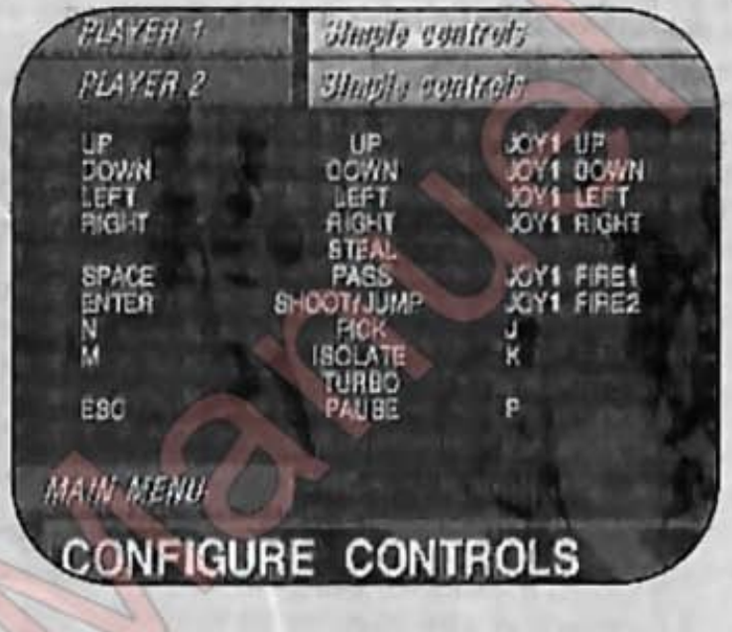
Permet de régler le niveau des volumes.

Continue (continuer)

Mettez CONTINUE en surbrillance et appuyez sur Entrée ou sur la barre d'espace pour quitter le menu des options.

Le Vieux Manuel

Configure Controls (configuration des commandes)



1. A partir du menu Configure Controls, appuyez sur la flèche Haut ou Bas pour mettre PLAYER 1 (joueur 1) ou PLAYER 2 (joueur 2) en surbrillance.
2. Appuyez sur la flèche Gauche ou Droite pour passer des commandes simples (SIMPLE) aux commandes complexes (COMPLEX). Ces dernières proposent des actions Steal (intercepter) et Turbo, auxquelles vous n'avez pas accès avec la configuration simple.
3. Appuyez sur Entrée ou sur la barre d'espace pour placer la surbrillance sur la colonne des commandes du joueur que vous avez sélectionné. Des points d'interrogation (???) apparaissent à côté de chaque action.
4. Appuyez sur la touche du clavier ou le bouton de la manette auquel vous désirez associer cette action. Continuez jusqu'à ce que toutes les actions soient associées à une touche ou un bouton.
5. Mettez MAIN MENU (menu principal) en surbrillance et appuyez sur Entrée ou sur la barre d'espace pour quitter.

Load Options (options de chargement)

Chargez une série d'options préalablement sauvegardées. A partir du menu Load Options, appuyez sur la flèche Haut ou Bas pour mettre un emplacement en surbrillance, puis appuyez sur Entrée ou sur la barre d'espace pour charger.



Le Vieux Manuel

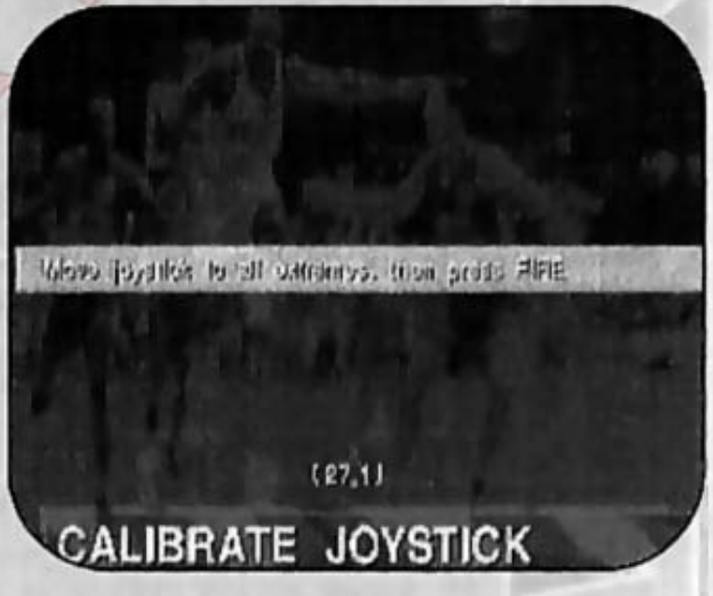
Save Options (options de sauvegarde)

Sauvegardez la série actuelle d'options. A partir du menu Save Options, appuyez sur la flèche Haut ou Bas pour mettre un emplacement en surbrillance, puis appuyez sur Entrée ou sur la barre d'espace. Tapez un nom ou un type d'identification, puis appuyez à nouveau sur Entrée ou sur la barre d'espace.



Calibrate Joystick (calibrage du joystick)

Si vous décidez d'utiliser un joystick, vous devrez le calibrer avant de pouvoir configurer les commandes. Suivez les instructions contenues sur l'écran Calibrate Joystick afin de réaliser le calibrage.



Main menu (menu principal)

Appuyez sur Entrée ou sur la barre d'espace pour quitter et retourner au menu principal.

EXIT TO DOS (QUITTER ET ALLER AU DOS)

Sélectionnez cette option à partir du menu principal pour quitter Slam 'N Jam.

Le Vieux Manuel

Sur le terrain

JOUEURS

Contrôle des joueurs

Une flèche de couleur vous indique le joueur que vous contrôlez et sa position dans l'équipe. Dans les parties multijoueurs, chaque joueur possède une flèche de couleur différente.

- En mode Franchise, vous contrôlez toujours votre joueur en franchise, en défense comme à l'attaque.
- En mode Manual (manuel), vous contrôlez le joueur en possession du ballon en défense. Vous prenez ou perdez automatiquement le contrôle lorsque le ballon change de mains. En défense, appuyez sur le bouton de passe (sur le clavier, par défaut: barre d'espace) pour passer le contrôle au joueur le plus proche du ballon.

Player Designations

G	Guard
PG	Point Guard
F	Forward
PF	Power Forward
C	Center

Désignation des joueurs

Chaque joueur est désigné par une position. La position des joueurs influence leur capacité à tirer:

- Les centres, les joueurs les plus grands, bloquent et tirent bien à l'intérieur de la bouteille.
- Les avants sont suffisamment grands et puissants pour dominer un match.
- Les arrières sont les joueurs qui manipulent le mieux le ballon.
- Les avants et les arrières tirent mieux depuis le périmètre que les centres.

Niveau des joueurs

Le niveau de chaque joueur est évalué en pourcentage statistique. 100% représente le niveau le plus élevé. Les statistiques apparaissent sur l'écran Pause/Stats, ainsi qu'à la fin de chaque quart-temps. Appuyez sur le bouton de pause (défaut clavier: Echap.) pour accéder à l'écran Pause/Stats (p.42).

Le vieux Manuel

Résistance des joueurs

Lorsque l'option FATIGUE est activée (p.37), les performances d'un joueur sont évaluées sur sa résistance (STAM) comme l'indique l'écran Statistics (statistiques). 100% STAM signifie que le joueur est à son meilleur niveau de performance. Lorsque le pourcentage de STAM diminue, ses performances décroissent aussi. Les joueurs sur le banc de touche récupéreront leur STAM, alors choisissez bien vos remplaçants.

CHOISIR LES TACTIQUES

Etablir des écrans

A l'attaque, appuyez sur le bouton Ecran (touche par défaut sur le clavier: N) pour établir un écran avec l'un de vos coéquipiers, puis tournez autour de lui pour vous débarrasser de l'adversaire. Essayez un tir en suspension ou allez jusqu'au panier.

Isolation

A l'attaque, appuyez sur le bouton Isoler (touche par défaut sur le clavier: ",") pour isoler les équipiers de la ligne et affronter seul votre adversaire.

Equipe double

En défense, appuyez sur le bouton Ecran ou Isoler pour faire double-équipe depuis la gauche ou la droite, respectivement.

Lancers francs

Pendant les lancers francs, vous verrez deux paniers: l'un immobile et l'autre se déplaçant de gauche à droite. Pour tirer, maintenez le bouton de tir enfoncé (touche par défaut sur le clavier: Entrée), puis relâchez lorsque les deux paniers sont alignés.

Conseil: le panier se déplace plus lentement pour les meilleurs tireurs.

Fautes

Chaque joueur est autorisé à faire 6 fautes par match. Après la sixième faute, le joueur concerné est exclu du terrain et la partie s'interrompt pendant que le remplacement a lieu (p.43).

Le vieux Manuel

METTRE LE JEU EN PAUSE



Appuyez sur le bouton de pause (touche par défaut sur le clavier: Echap.) pour accéder à l'écran Pause/Stats. Vous pouvez consulter les statistiques des joueurs, reprendre la partie, visionner un ralenti, ou même quitter la partie. Lorsque votre équipe est en possession du ballon, vous pouvez demander un temps mort pour remplacer des joueurs ou changer de joueur en franchise.

Statistiques Les statistiques apparaissent sur l'écran Pause/Stats, ainsi qu'à la fin d'un quart-temps. L'écran affiche les statistiques des joueurs pour le début du match. A la mi-temps et à la fin du match, vous aurez accès à des statistiques détaillées sur tous les joueurs. Après un match, un MVP (Most Valuable Player = meilleur joueur) est sélectionné. En mode SEASON, le classement de la saison (Season Standings) est affiché, ainsi que les 10 meilleurs leaders de la saison (Top 10 Season Leaders), toutes catégories confondues. Appuyez sur la flèche Gauche ou Droite pour voir toutes les informations.

Remarque: l'écran des statistiques affiche les données recueillies dans le fichier ROSTER (tableau). Vous pouvez éditer ce fichier à l'aide d'un éditeur de texte, et le niveau des joueurs reflètera tous les changements apportés. Vous n'aurez accès à aucune aide technique pour éditer les fichiers ROSTER, alors n'oubliez pas de faire une copie de secours avant de faire des modifications. Si vous avez des problèmes avec le jeu après avoir édité le fichier, réinstallez le logiciel original.

Resume Game (reprendre la partie) Mettez cette option en surbrillance et appuyez sur Entrée ou sur la barre d'espace pour reprendre la partie.

Replay Mettez REPLAY en surbrillance et appuyez sur Entrée ou sur la barre d'espace. Utilisez ces commandes pour revoir la dernière action:

- X Revoir une action à vitesse normale.
- C Appuyez plusieurs fois sur cette touche pour avancer image par image; maintenez enfoncé pour une avance rapide.
- W Appuyez plusieurs fois sur cette touche pour revenir en arrière image par image; maintenez-la enfoncée pour un retour rapide.

Flèche Gauche ou Droite. Déplacer la caméra rapide.

Echap. Quitter et aller au menu Pause.

Temps morts

Seule l'équipe jouant en attaque peut demander un temps mort.

Chaque équipe dispose de 7 temps morts par match. Demandez un temps mort lorsque vous voulez remplacer un joueur, changer de joueur en franchise, ou encore essayer de "casser" la série de paniers gagnants de votre adversaire.



1. Appuyez sur Echap. lorsque votre équipe est en possession du ballon.
2. Mettez Timeout (temps morts) en surbrillance et appuyez sur Entrée ou sur la barre d'espace. Vous avez maintenant la possibilité de remplacer des joueurs et de changer votre joueur en franchise (mode Franchise seulement).
3. Mettez votre sélection en surbrillance et appuyez sur Entrée ou sur la barre d'espace. Vous trouverez les instructions concernant le remplacement des joueurs et le changement du joueur en franchise à la page 31.

QUIT Game (quitter la partie)

Mettez cette option en surbrillance et appuyez sur Entrée ou sur la barre d'espace pour mettre fin à la partie.

CONSEILS POUR MARQUER

- Pour smasher ou exécuter des tirs spéciaux en attaque, appuyez sur le bouton Turbo tout en appuyant sur le bouton de tir.
- Appuyez de façon répétée sur le bouton de tir pour tromper vos adversaires.
- Appuyez sur le bouton d'interception pour vous débarrasser des défenseurs et peut-être même les envoyer au tapis, ce qui vous laissera la voie libre.
- Un alley-oop se produit lorsque le ballon passe aux mains d'un joueur démarqué se trouvant à proximité du panier ou qui se dirige vers ce but.
- En défense, utilisez votre centre pour contrôler la bouteille. Empêchez les tentatives adverses en bloquant les tirs et les percées de joueurs.

Le vieux Manuel

Configuration d'une partie en réseau

Grâce à la configuration d'une partie en réseau, un maximum de 4 personnes peut jouer à SLAM 'N JAM simultanément. Chaque joueur peut être humain ou informatique. Les options du réseau sont les suivantes:

- 2 joueurs sur le même ordinateur (pas de réseau).
- 2 joueurs sur 2 ordinateurs via connexion en série.
- 2 joueurs sur 2 ordinateurs via réseau IPX.
- 3 joueurs sur 2 ordinateurs via connexion en série (2 joueurs sur 1 ordinateur).
- 3 joueurs sur 3 ordinateurs via réseau IPX.
- 4 joueurs sur 2 ordinateurs via connexion en série (2 joueurs sur chaque ordinateur).
- 4 joueurs sur 3 ordinateurs via réseau IPX (2 joueurs sur 1 ordinateur).
- 4 joueurs sur 4 ordinateurs via réseau IPX.

Pour jouer à SLAM 'N JAM avec une connexion par câble en série:

1. Connectez une extrémité du câble sur chaque ordinateur.
2. Au prompt du DOS du répertoire SLAM 'N JAM, tapez RUNSLAM -COM xx, xx étant le numéro de votre port en série, en général 1 ou 2. Les joueurs doivent tous utiliser le même numéro.

Pour commencer une partie en réseau IPX:

1. Chargez tous les gestionnaires de réseau nécessaires au protocole IPX.
2. Au prompt du DOS du répertoire SLAM 'N JAM, tapez RUNSLAM -ipx xx, xx étant le numéro du port, compris entre 1 et 65535. Les joueurs doivent tous utiliser le même numéro.

Le Vieux Manuel

Lorsque l'une des options de réseau a été activée, suivez les instructions ci-dessous pour commencer à jouer:

1. Mettez NETWORK (réseau) en surbrillance dans le menu principal et appuyez sur Entrée.
2. Tapez un nom pour le joueur local 1 et appuyez sur Entrée. Si deux personnes jouent sur le même ordinateur, tapez un nom pour le joueur local 2 avant d'appuyer sur Entrée.
3. Mettez CONTINUE (continuer) en surbrillance et appuyez sur Entrée.
4. Dans la liste, mettez START NEW GAME (commencer une nouvelle partie) en surbrillance ou encore une partie déjà commencée, puis appuyez sur Entrée. Si plus de 2 personnes jouent, les deux premières à se connecter sur le réseau se retrouveront dans la même équipe.
5. Sélectionnez les équipes, les modes de jeu, ainsi que toutes les options de jeu telles qu'elles sont décrites dans les différentes sections de ce manuel, puis commencez à jouer.

DÉPANNAGE

SLAM 'N JAM comprend un fichier Lisezmoi qui vous apportera des informations supplémentaires. Veuillez consulter ce fichier si vous avez des problèmes avec les éléments suivants:

Réseau

- IPX
- Fichier lot pour réseau IPX
- Connexion par câble en série

Dépannage

- Windows 95
- Son
- Multiport Gravis Grip

le vieux Manuel

Crédits

Programmation	Ben Stragnell
Conception & programmation supplémentaire	Michael Lamb
Directeur artistique	Jeff Godfrey
Graphismes	Russell Truelove
Conception	Left Field Productions
Conception supplémentaire	Sam Player, Andy Trapani
Directeur du marketing	Jim Curry
Chef de produit marketing	Chip Blundell
Séquences vidéo	Twenty2 Productions
Compression vidéo	Dan Brazelton, Katy Weathers
Voix Off	Van Earl Wright
Musique d'intro	Steve Henifin
Effets spéciaux & musique	Chris Lamb, Burke Trieschmann
Responsable des tests	Alex Ness
Testeur principal	Steve Papoutsis, Doug Leslie
Assistants testeur principal	Dave Dao, Karl Hagemann
Testeurs	Chris Bruno, Rolef Conlan, Casey Craig, Joe Damon, Rick Krinock, Samson Maciel, Dan Miley, Billy Mitchell, Matt Prescott, Sheatiel Sarao, Jeff Wilkinson, Matt Young
Manuel	Definition Design
Remerciements spéciaux	Jon Horsley, Andy Trapani, Rob Johnson, Paul Nonnamaker, Marty Quenlanilla, Dan Dorosin, Jason Carr, Jean Burrell

Slam 'N Jam avec Magic & Kareem
Produit par Rosaura Sandoval & Mike Lamb

Le vieux Manuel



CRYSTAL DYNAMICS, THE CRYSTAL DYNAMICS LOGO,
SLAM 'N JAM AND CHAMPIONSHIP SPORTS ARE TRADEMARKS OF CRYSTAL DYNAMICS.
©1997 CRYSTAL DYNAMICS. ALL RIGHTS RESERVED.

76896427322