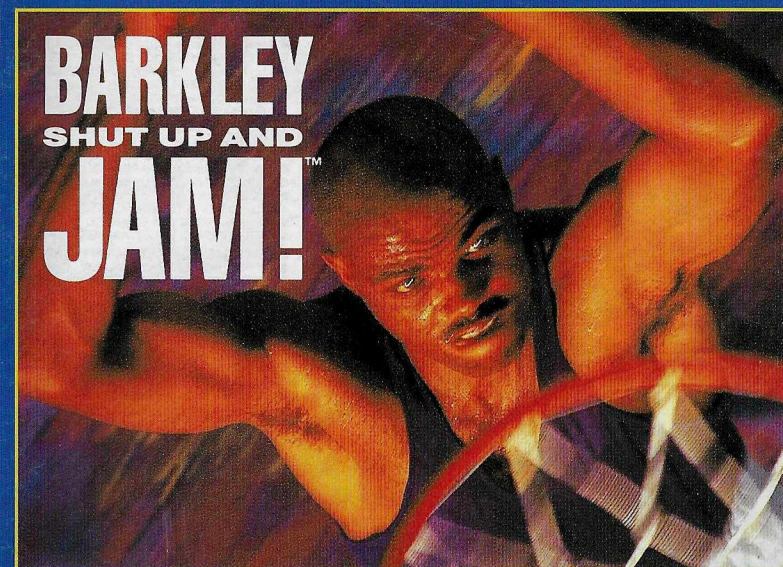


SNSP-U5-EUR



BARKLEY SHUT UP AND JAM!™



Sony Electronic Publishing Ltd.,
13, Great Marlborough Street,
London W1V 2LP.

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON

INSTRUCTION BOOKLET



SUPER NINTENDO

ENTERTAINMENT SYSTEM



LICENSED BY



Nintendo Nintendo of Europe GmbH : 63760 Großostheim, Deutschland
Keep this information / Gardez ces informations / Diese Information aufbewahren
Conservare queste informazioni / Guarda estas informes / Bewaar deze informatie
Behåll denna information / Behold denne information / Pidå tåmå daze

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

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO BE SURE COMPLETELY COMPATIBLE WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHER CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

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

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

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

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

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

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

TÅMÅ TARRA VAKUUTTA, ETTÅ NINTENDO ON HYVÅKSYNYT TÅMÅN TUOTTEEN LAADUN, TARKISTA AINA TÅMÅ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÅ JA MUITA TARVIKKEITÅ, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTEENSOPIVA TUOTTEITA.



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

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

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

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

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

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

OBS : LÅS NOGGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÅRDERNA I BRUKSANVISINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÅNDER DEN MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

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

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

BARKLEY SHUT UP AND JAM!

Credits

Design:

Charles Barkley, Kathy Ells, Tony Hsieh, Danny Pisano, Bob Smith

Programming:

Tony Hsieh, Bob Smith

Lead Artist:

Kathy Ells

Graphic Art:

Thomas Applegate, Bob Busick, Armand Cabrera, Kathy Ells, Steven Graziano, G. Scott Heckenlively, James Johnson, Steve M. Martinez, Kelley Pinson, Steve Smith, Mike Ulrich, John Xu

Sound:

Rudy Helm

Music:

Dominic Messenger, Rick Rhodes

Test:

Alex V. Cabal, Don "Newts" Felice, Matt McKnight, Mike Person

Produced by:

Danny Pisano

Product Marketing Mgr:

Daniel Jeung

Manual Writing:

Wallace Poulter (NENC), Jeff Becker

Manual Editing

Shirley Sellers, Jon Mongelluzzo



ENGLISH 2-12

DEUTSCH 13-22

FRANCAIS 23-31

NEDERLANDS 32-41

ESPAÑOL 42-51

ITALIANO 52-60

SVENSKA 61-69

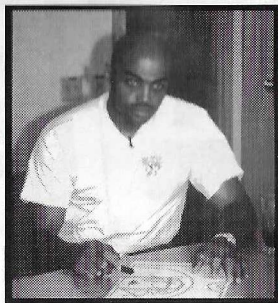


INTRODUCTION

Welcome to the most exciting and intense Basketball game available today. Featuring the round mound of rebound, Sir Charles Barkley. From the humble beginnings of Dr. James Naismith placing a basket on a gym wall over 100 years ago, basketball has developed into the slam dunk, 3 point, high above the rim sport that's played on the streets or in the arena today.

Shut Up and Jam! combines top notch graphic action with a smooth interface and plenty of options. Forget all that sissy foul calling stuff. This is the streets. The competition is tough. The great D of Stonewall, the power moves of Chilly, and the 3 point range of Sweet Pea will all challenge you. Do you have what it takes to face Sir Charles?

Shut Up and Jam! is the ultimate round ball challenge between the greatness of Sir Charles and the greatest from the streets. Real men don't dribble, and no crying foul. Can you pound the round mound?



Shut Up and Jam! Design Session

"So this is what you people do? What's the world coming to?" Thus, amid much laughter, did Charles Barkley start his visit to Accolade. When the day was done, Barkley's style and personality were part of the product and the design team was happy to have met such an individual who cuts through the "image is everything" athletic Public Relations bull.

But we are getting ahead of ourselves. The morning began with an overview of competing products. While Barkley is not a big video game player, he already knew what he wanted. "I think it would be great to be different," said Barkley. "You don't want the same old boring thing." The basic premise put forward by the design team was a two-on-two

game, and within a tournament, a number of games played around the country in different locations.

The games would be played in the streets and it was this point that Barkley emphasized. "We used to play all day," he said. "It's tremendous basketball, because you have to compete at such a high level. (With ten guys waiting on the side) you knew if you lost you wouldn't get to play for a long time."

"Basketball has gotten away from its roots," Barkley explained. "I love the street game. When you go to the neighborhoods there are legends - people just known by their nicknames."

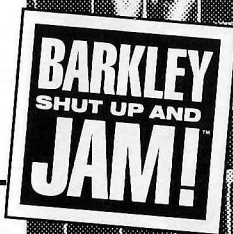
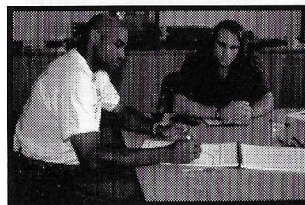
Teamwork was another item Barkley mentioned. "It's important to work as a team. You have to have teammates help each other. The (street) game is more passionate. This game will be based off of my personality. I play physical. I play aggressive.

I play hard. I want the players to work together. I want the game to be fun." Each of these suggestions,



along with basic Barkley moves such as the thunderdunk have been incorporated into this game. Interestingly, Barkley had no burning desire to beat other celebrity endorsed products. "I just want to put out a good game."

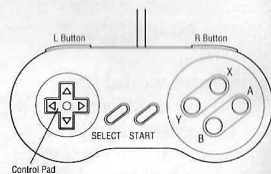
There's only one Charles Barkley and there's only one *Charles Barkley: Shut Up and Jam!*. So stop reading this manual. Go Shut Up and Jam!



QUICK START

- 1 Make sure the power switch on your Super Nintendo Entertainment System is off.
- 2 Insert the *Shut Up and Jam!* Game Pak into your system by following the instructions in your system manual.
- 3 Plug a controller into port 1. For two players, plug a second controller into port 2. For three or four players, refer to instructions included with your multiplayer control adapter.
- 4 Turn the power switch on. If nothing appears on screen, re-check your Game Pak to make sure it is inserted properly.
- 5 Press any button at the Title Screen to go to the Main Menu.
- 6 Press **START** to go to the Player Selection Screen.
- 7 Press the **Y, B, X or A Button** to select a team captain. The computer will then select its captain.
- 8 Press the **Y, B, X or A Button** to select a teammate. The computer will select its teammate, then the players will appear.
- 9 Press the **Y, B, X or A Button** to go the City Selection Screen.
- 10 Press **START**, and it's showtime!

TAKE CONTROL



Making Menu Selections

Control Pad

- **▲/▼** Moves a basketball highlight next to a Main Menu selection
- **◀/▶/▲/▼** Moves a basketball highlight over a player on the Player Selection Screen
- **◀/▶** Scrolls through cities on City Selection Screen

A, B, X or Y Button

- Changes option selections
- Selects a player
- Selects a city

START

- Selects a game on the Main Menu

Player Controls During Gameplay

Control Pad

- Moves your player in any direction

START

- Pauses game

B or Y Button

- **Offense:** Shoots the ball or jumps for a rebound
- **Defense:** Attempts block or rebound

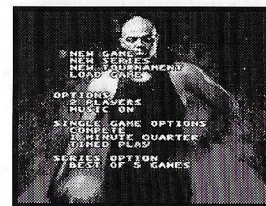
A or X Button

- **Offense:** Passes the ball or requests a pass from a teammate
- **Defense:** Attempt to steal the ball

L or R Button

- Activates power

THE MAIN MENU



The Main Menu is the primary screen for all game decisions. Here you will select the game type and play options. **Before** you select a game type, use the options section of this screen to set up the game the way you want (see **Options**, page 6).

Game Types

- **New Game:** Make or take the challenge and play a single game against a friend or the computer. You pick the players and location of the battle.
- **New Series:** One game doesn't always determine the better player or team. Play a grueling series of 5 or 7 games against a friend or the computer.
- **New Tournament:** Are you the fastest with the mostest? Prove it in a Tournament. Select the city of your choice and guide its team of players in competition. You'll need to beat each of the

other six teams to advance to the championship in Phoenix.

Note: In Tournament mode each team has 2 players dedicated to it. When you select your city, you will play with the team that belongs to that court.

• **Load Game:** The game has a password function that allows the continuation of a Tournament or Series (see **Password**, pg. 10).

Options

Press the **A**, **B**, **X** or **Y Button** to toggle between the different options.

- **Number of Players:** *Shut Up and Jam!* can be played by 1 to 4 players. To select the 3rd and 4th player, you must use a multi-player control adapter. (*Shut Up and Jam!* supports Hudson Soft's Super Multitap.)
- **Music:** Background music can be toggled on or off.

Single Game Options

- **Choosing Up Sides (2 player mode only):** Just like the playground, you get to choose up sides. Select **Compete** to play a friend's team head-to-head, or **Cooperate** to play as a team against the computer.

- **Quarter Length:** Select 1, 3 or 5 minute quarters.
- **Scoring Method:** Each game can be set to a different scoring level. Choose **Play to 21** points, **Play to 50 Points** or **Timed Play**.

Note: Series and Tournament modes only use timed play.

Series Options

- **Series Length (New Series mode):** Play a series of games against the computer or an opponent. Select **Best of 5 Series** or **Best of 7 Series**.

Player Selection



When **New Game** or **New Series** has been selected, you must select your players. The Player Selection Screen displays 16 players; each player has his own personality and special moves. As you cycle through the players, the top of the screen displays his name, home city and skill ratings in the following categories:

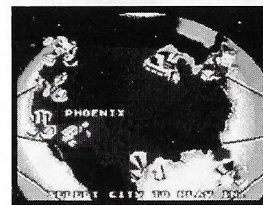
- **Two Pt:** Ability to hit the 2 point jumper
- **Three Pt:** Ability to hit the 3 point field goal
- **Dunk:** Ability to successfully complete a slam dunk
- **Rebound:** Rebounding ability under the boards
- **Steal:** Ability to steal the ball from opponents
- **Speed:** Overall quickness

To make your player selection:

- 1 Press the **Control Pad** **▲**, **▼**, **◀** or **▶** to move the basketball over the player you want as your captain and press the **A**, **B**, **X**, or **Y Button** to select (the computer, or Player 2, then selects a captain).
- 2 Repeat Step 1 to select a teammate. The computer (or Players, 2, 3 and 4) then selects a teammate. The Player's Screen will appear displaying the selected player's picture, name and home city.
- 3 Press the **A**, **B**, **X**, or **Y Button** to go to the City Selection Screen (New Game mode) or begin playing (New Series mode).

Note: When you use the multi-player control adapter, Player 3 selects, and plays as, Player 1's teammate and Player 4 selects, and plays as, Player 2's teammate. In 3-Player Mode, the computer will select the teammate for Player 2.

The Cities



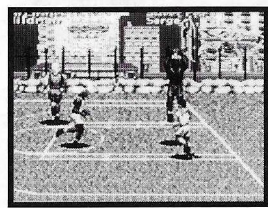
After you select your players for a New Game, or select New Tournament from the Main Menu, you must select the city in which you'll play.

The City Select Screen has 8 locations. Press the **Control Pad** **◀** or **▶** to scroll through the cities. When the city you want is highlighted, press **START** to begin the game (New Game mode). In Tournament mode, you will view your team players and their skill ratings when you press **START**. Press **START** again to go to the Pre-game Screen which displays the team match-up and tournament round. Press **START** to begin the game.

Each of the 8 cities has its own style of court.

- **Phoenix:** Indoor arena
- **Houston:** Warehouse
- **Watts:** Schoolyard
- **Brooklyn:** Ghetto
- **Seattle:** Rooftop
- **Oakland:** Junkyard
- **Miami:** Beach
- **Chicago:** L-Train

ON THE COURT



Running the Floor

Press the **Control Pad** in the direction you wish the player to move. The dribble is automatic and will continue even if you are standing in one place.

Shooting

There are a number of shots available depending on the movement and/or location of the player. Marquee dunk shots are taken in the paint. A hook shot is taken while running perpendicular (up, down) to the basket. A lay-up is taken while running toward the basket and a dunk is taken if the player shoots and holds the button while near the basket. A regular jump shot will be taken on anything else.

Passing

Press the **A or X Button** to throw a high pass, a behind the back pass, or a long pass. If your computer teammate has

the ball, press the **A or X Button** and he will pass it to you.

Be careful with your passes, they may be intercepted by your opponent if he is between you and your teammate.

Defense

When the ball is not in your hands, the **A Button** is used to rebound.

While on defense, the **A or X Button** is used to attempt a steal. The ability to steal varies with each player's skill rating.

To defend the super dunk, press the **B or Y Button** to jump up (when your opponent goes up for a dunk). While in the air, press the **A or X Button** to steal the ball and reject the super dunk.

Power

Press and hold the **L or R Button** while shooting with the **B or Y Button** to increase the shot odds or cause a super dunk in or near the paint. Super dunks (such as flying slams, reverse slams, hanging jams, 360 slams, and super slam dunks) are powerful special scoring moves.

In addition, the player gains speed when the **L or R Button** is activated. So when you want to blow by

your opponent on the baseline for a satisfying dunk, kick it up a gear. Each character gets 6 power bursts at the beginning of each quarter. You earn more power by making a steal or hitting three point shots successfully.

Goal Tending

Shut Up and Jam! is an aggressive, all out scoring battle played mostly on the honor system. To keep gameplay fair, goal tending will be called when a defensive player blocks a shot that is above the rim and moving downward. If a team is called for goal tending, the offense's shot will be tallied in the score and the offenders will inbound the ball.

STATISTICS

ROBERTSON		SHERIDAN	
PTS	12	PTS	15
PTS	12	PTS	15
DUNKS	1	DUNKS	2
STEALS	1	STEALS	1
REBOUNDS	2	REBOUNDS	2

ZAY		FRITZ	
PTS	10	PTS	11
PTS	10	PTS	11
DUNKS	1	DUNKS	1
STEALS	1	STEALS	1
REBOUNDS	2	REBOUNDS	2

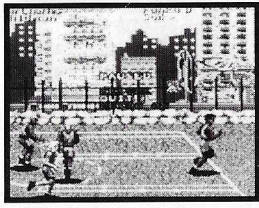
At the end of each half and end of each game, a Statistics Screen will appear to show how well each of the four players has played. These statistics are:

- **Points:** Total number of points that the player

has scored (goal tending points are not tallied).

- **2 Pts:** Number of successful two point shots made, and the number of two point shots attempted. A 5-6 would indicate 5 successful two point shots in 6 attempts.
- **3 Pts:** Number of successful three point field goals made, and the number of three point field goals attempted. A 1-3 would indicate 1 successful three point field goal in 3 attempts.
- **Dunks:** Number of successful dunks made, and the number of dunks attempted. A 7-7 would indicate 7 successful dunks in 7 attempts.
- **Steals:** Number of steals.
- **Blocks:** Number of rejections.
- **Rebounds:** Total number of rebounds under both the offensive and defensive boards.

PAUSE OPTIONS



At any point during a game, you can press **START** to pause the game. The screen will display three options:

- **Resume:** Let's you resume the game.
- **Quit:** You can quit the game and return to the Title Screen.
- **Music On/Off:** Toggle the music on or off.

Press the **Control Pad** ▲ or ▼ to highlight an option then press **START** to select.

PASSWORD



The Password feature in *Shut Up and Jam!* will save an unlimited amount of passwords. After each Series or Tournament game is completed, a password will be displayed on the Series or

Tournament Status Screen. Write it down and use it to access a saved series or tournament. To enter a password:

- 1 Select **Load Game** from the Main Menu. The Password Screen will appear.
- 2 Press the **Control Pad** ▲ or ▼ to scroll through letters and numbers.
- 3 When the letter or number you want is displayed, press the **Control Pad** ► to advance to the next space. Press the **Control Pad** ◀ to back up and fix mistakes.
- 4 Repeat the process until the complete password is displayed. Press **START** to continue the saved Series or Tournament.

Sir Charles Barkley



Its has been a long, bumpy road to NBA superstardom for Charles Barkley; suffering through eight unfulfilling seasons with the Philadelphia 76ers, and missing out on the personal accolades that run tandem with team success. But a change of scenery – a trade to the Phoenix Suns

in 1992 – and a spot on the NBA Dream Team at the '92 Olympics unleashed this 6'4" "monster in the middle". His performance in Barcelona made him an international mega-star. With a strong supporting cast in Phoenix, Barkley became the most dominating force in the NBA in 1992-93, leading the Suns to the NBA finals and earning the league's MVP award for the first time. His intimidating, relentless style of play, along with his upfront personality and contagious smile, have made him a fan-favorite league-wide.

Born February 20, 1963, in Leeds, Alabama, Barkley made a mockery of the Southeaster Conference in his three seasons at Auburn. Entering the NBA draft after his junior season, he was taken fifth overall by the 76ers in 1984.

Barkley still has unfinished business in the NBA – to earn the championship ring that he so covets. Given the way he has taken over the NBA, however, it may be time to start sizing up his ring finger.

GLOSSARY

- Free Throw** – A shot awarded to the offense for a foul committed by the defense.
- Backboard** – The basket rim attaches to the backboard. Players may bank shots off the backboard into the basket.
- Dunk** – Stuffing the ball into the basket with one or both hands, rather than shooting a jump shot.
- Foul** – An infraction, usually dubious when called against the home team.
- Jam** – see Dunk
- Paint** – The area of the court directly next to (and beneath) the basket. It measures xx
- Rebound** – The collection of the ball after a missed shot.
- Slam** – see Dunk.
- Steal** – Either intercepting a pass, or taking the ball (cleanly) out of your opponents hands.
- 2 PT** – The amount of points awarded for a regular basket or dunk.
- 3 PT** – The amount of points awarded for a shot made from outside the 3 PT Line.
- 3 PT Line** – A line on the court 22 feet out from the basket. Any shot made within is 2 points, any shot outside is three points.

**BARKLEY
SHUT UP AND
JAM!**

Charles Barkley's likeness and name are used under license by Accolade, Inc. Shut Up and Jam! is a trademark of Accolade, Inc. ©1993 Accolade, Inc. All other trademarks and registered trademarks are the properties of their respective owners. Neither the Game Pak nor the user manual may be duplicated or copied for any reason. The customer may not transfer or resell the Game Pak or user manual.

Published and distributed by Sony Electronic Publishing Ltd. under exclusive license from Accolade, Inc.

"Sony Electronic Publishing warrants to the original purchaser of this Sony Electronic Publishing product, for a period of ninety (90) days from the date of purchase, that this Game Pak is free from defects in material and workmanship and agrees, within such period and at its option, to either repair or replace it free of charge. Send product postage paid, together with dated proof of purchase, to the address shown below. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect in this Sony Electronic Publishing product has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment or neglect.

THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES AND NO OTHER REPRESENTATIONS OR CLAIMS OF ANY NATURE SHALL BE BINDING ON OR OBLIGATE SONY ELECTRONIC PUBLISHING. ANY IMPLIED WARRANTIES APPLICABLE TO THIS SOFTWARE PRODUCT, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE LIMITED TO THE NINETY (90) DAY PERIOD SPECIFIED ABOVE. SUBJECT TO THE FOREGOING, THIS SONY ELECTRONIC PUBLISHING PRODUCT IS SOLD "AS IS", WITHOUT EXPRESS OR IMPLIED WARRANTY OF ANY KIND, AND SONY ELECTRONIC PUBLISHING IS NOT LIABLE FOR ANY LOSSES OR DAMAGES OF ANY KIND RESULTING FROM THE USE OF THIS PRODUCT. IN NO EVENT WILL SONY ELECTRONIC PUBLISHING BE LIABLE FOR INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS SOFTWARE PRODUCT.

Some countries do not allow limitations as to how long a warranty may last and/or exclusion or limitations of consequential damages, so the above limitations and/or exclusions of liability may not apply to you. The above warranty gives you specific legal right, and you may also have other rights which vary from country to country."

UK
Columbia Tristar Home Video UK
Fourth Floor
Horatio House
77-85 Fulham Palace Road
London W6 8JA

IRELAND
Columbia Tristar Home Video
Marshalsea Court
20/23 Merchants Quay
Dublin 8

AUSTRALIA
Sony Music Australia Limited
11-19 Hargrave Street
East Sydney, NSW 2010

Hotline: Sony Music (Australia) Hotline no
0055 33153

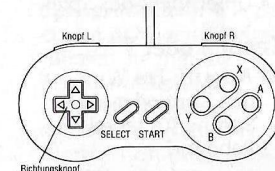
* 25c buys 21.4 secs.
Get parents OK to call.

SCHNELLSTART

1. Vergewissern Sie sich, daß Ihr Super Nintendo Entertainment System ausgeschaltet ist.
2. Stecken Sie das *Shut Up and Jam!*-Game Pak in Ihr System. Folgen Sie dazu den Anweisungen in Ihrem System-Handbuch.
3. Schließen Sie einen Controller an Port 1 an. Bei einem 2-Spieler-Spiel schließen Sie einen weiteren Controller an Port 2 an. Für Spiele mit drei oder vier Teilnehmern lesen Sie bitte die Anleitungen zu Ihrem Multispieler-Steueradapter.
4. Schalten Sie das Gerät ein. Sollte auf dem Bildschirm nichts erscheinen, dann prüfen Sie noch einmal, ob Ihr Game Pak korrekt eingesteckt wurde.
5. Sobald Sie den Titelbildschirm sehen, drücken Sie einen beliebigen Knopf, um zum Hauptbildschirm zu gehen.
6. Drücken Sie **START**, um zum Spielerauswahlbildschirm zu gehen.
7. Drücken Sie Knopf **Y**, **B**, **X** oder **A**, um den Mannschaftskapitän zu wählen. Anschließend wählt der Computer seinen Mannschaftskapitän.
8. Drücken Sie Knopf **Y**, **B**, **X** oder **A**, um einen Mannschaftskameraden zu wählen. Anschließend wählt der Computer seinen Mannschaftskameraden, und die Spieler erscheinen auf dem Bildschirm.

9. Drücken Sie Knopf **Y**, **B**, **X** oder **A**, um zum Städteauswahlbildschirm zu gehen.
10. Drücken Sie **START**, und los geht's!

ÜBERNEHMEN SIE DIE STEUERUNG



Wählen vom Menü

Der Richtungsknopf (R-Knopf)

- ▲/▼ Bewegt die Basketball-Markierung neben eine Option im Hauptmenü.
- ◀/▶/▲/▼ Bewegt die Basketball-Markierung über einen Spieler auf dem Spielerauswahlbildschirm.
- ◀/▶ Scrollt durch die Städte auf dem Städteauswahlbildschirm.

Knopf A, B, X oder Y

- Ändert die Optioneneinstellung.
- Wählt einen Spieler.
- Wählt eine Stadt.

START

- Wählt ein Spiel auf dem Hauptmenü.

**BARKLEY
SHUT UP AND
JAM!**

Die Steuerung der Spieler

R-Knopf

- Bewegt den Spieler in verschiedene Richtungen.

START

- Unterbricht das Spiel.

Knopf B oder Y

- **Angriff:** Ein Wurf auf den Korb oder ein Sprung für einen Rebound.
- **Verteidigung:** Blocken oder Rebound.

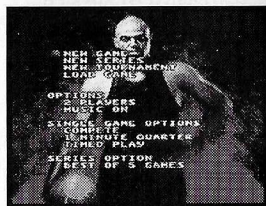
Knopf A oder X

- **Angriff:** Paßt den Ball an einen anderen Spieler, oder fordert Paß von einem Mannschaftskameraden.
- **Verteidigung:** Versuch, dem Opponenten den Ball abzunehmen.

Knopf L oder R

- Aktiviert Power.

DAS HAUPTMENÜ



Das Hauptmenü ist der zentrale Bildschirm für alle Spielentscheidungen. Hier wählen Sie den Spieltyp und die Spieloptionen. Bevor Sie jedoch einen Spieltyp wählen, stellen Sie zuerst den von Ihnen gewünschten Spielverlauf über die Optionenfunktion dieses Bildschirms ein (siehe Optionen, Seite 15).

Spieltypen

- **Neues Spiel (New Game):** Stellen oder nehmen Sie die Herausforderung an, und besiegen Sie einen Freund oder den Computer in einem Einzelspiel. Sie entscheiden über Spieler und Spielort.
- **Neue Serie (New Series):** Mit nur einem Spiel kann man schwer entscheiden, wer der bessere Spieler oder das bessere Team ist. Treten Sie in einer herausfordernden Serie von 5 oder 7 Spielen gegen einen Freund oder den Computer an.

- **Neues Turnier (New Tournament):** Sind Sie der beste? Beweisen Sie's in einem Turnier. Wählen Sie eine beliebige Stadt, und führen Sie deren Heimmannschaft in den Wettbewerb. Sie müssen alle sechs anderen Teams besiegen, wenn Sie zu den Meisterschaften in Phoenix aufsteigen wollen.

Hinweis: Im Turnier-Modus hat jedes Team zwei feste Spieler. Wenn Sie sich für eine Stadt entscheiden, dann werden Sie mit der Mannschaft spielen, der das Spielfeld gehört.

- **Spiel laden (Load Game):** In diesem Spiel gibt es eine Kennwortfunktion, mit der Sie ein begonnenes Turnier oder eine Serie fortsetzen können (siehe Kennwort, S. 20).

Optionen

Drücken Sie Knopf A, B, X oder Y, um zwischen den verschiedenen Optionen umzuschalten.

- **Anzahl der Spieler (Number of Players):** An *Shut Up and Jam!* können 1 bis 4 Spieler teilnehmen. Wollen Sie einen 3- oder 4-Spieler-Wettkampf bestreiten, dann müssen Sie einen Multiplayer-Steueradapter verwenden. (*Shut Up and Jam!* unterstützt

den Super Multitap von Hudson Soft.)

- **Musik (Music):** Die Begleitmusik kann ein- oder ausgeschaltet werden.

Einzelspieloptionen

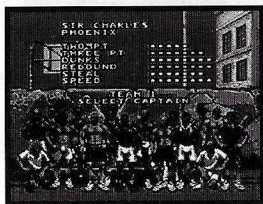
- **Seitenwahl (Chosing Up Sides) (Nur für 2-Spieler-Modus):** Wie bei einem richtigen Spiel müssen Sie hier die Seiten wählen. Mit Compete (Gegen) spielen Sie gegen die Mannschaft Ihres Freundes. Mit Cooperate (Zusammen) spielen Sie gemeinsam mit Ihrem Freund gegen den Computer.
- **Länge der Viertelzeiten (Quarter Length):** Entscheiden Sie sich für Viertelzeiten von 1, 3 oder 5 Minuten Länge.
- **Wertung (Scoring Method):** Für jedes Spiel kann ein anderer Wertungsmaßstab festgelegt werden. Entscheiden Sie sich zwischen Play to 21 Points (Bis 21 Punkte spielen), Play to 50 Points (Bis 50 Punkte spielen) und Timed Play (Nach Zeit).

Hinweis: Im Serien- oder Turnier-Modus kann nur nach Zeit gespielt werden.

Serienspieloptionen

- **Serienlänge (Series Length)** im Modus Neue Serie: Fordern Sie Ihren Freund oder den Computer zu einer Serie von Spielen heraus. Wählen Sie zwischen **Best of 5 Series (Sieger nach 5 Spielen)** und **Best of 7 Series (Sieger nach 7 Spielen)**.

Die Spielerauswahl



Nachdem Sie **Neues Spiel (New Game)** oder **Neue Serie (New Series)** gewählt haben, müssen Sie Ihre Spieler aussuchen. Auf dem Spielerauswahlbildschirm stehen Ihnen 16 Sportler zur Verfügung, von denen jeder besondere Eigenschaften und Spezialfertigkeiten hat. Beim Durchsehen der Spieler finden Sie am oberen Rand des Bildschirms den entsprechenden Namen, die Heimatstadt und eine Geschicklichkeitsbewertung in den folgenden Kategorien:

- **Zwei PT (Two Pt):** Die Geschicklichkeit bei Sprungwürfen, mit denen zwei Punkte erzielt werden.
- **Drei PT (Three Pt):** Die Geschicklichkeit bei Sprungwürfen von außerhalb der Dreipunktlinie.
- **Dunking (Dunk):** Die Geschicklichkeit, mit der ein Slamdunking erfolgreich ausgeführt wird.
- **Rebound:** Die Geschicklichkeit, mit der ein Rebound erfolgreich ausgeführt wird.
- **Ballabnahme (Steal):** Die Geschicklichkeit, mit der dem Opponenten der Ball abgenommen wird.
- **Geschwindigkeit (Speed):** Geschwindigkeit des Spielers.

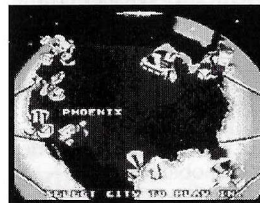
Schritte bei der Spielerauswahl:

1. Drücken Sie den **R-Knopf ▲, ▼, ◀, or ▶** um den Basketball über den Spieler zu bewegen, der Ihr Mannschaftskapitän sein soll. Drücken Sie anschließend Knopf **A, B, X oder Y**, um den markierten Spieler festzulegen (danach wählt der Computer oder Spieler 2 seinen Kapitän).

2. Wiederholen Sie Schritt 1, um den Mannschaftskameraden zu wählen. Anschließend wählt der Computer (bzw. die Spieler 2, 3 und 4) einen Mannschaftskameraden. Daraufhin erscheint ein Bildschirm mit der Abbildung des gewählten Spielers, seinem Namen und der Heimatstadt.
3. Drücken Sie Knopf **A, B, X oder Y**, um zum Städteauswahlbildschirm zu gehen (im Modus Neues Spiel) oder das Spiel zu beginnen (Im Modus Neue Serie).

Hinweis: Betreiben Sie das Spiel mit einem Multispieler-Steueradapter, dann ist Spieler 3 der Mannschaftskamerad von Spieler 1 und Spieler 4 der von Spieler 2. Im 3-Spieler-Modus übernimmt der Computer die Rolle des vierten Spielers und spielt als Mannschaftskamerad von Spieler 2.

Die Städte



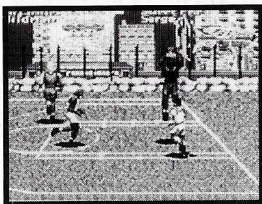
Nachdem Sie Ihre Spieler für ein "Neues Spiel" oder ein "Turnier" (auf dem Hauptmenü) gewählt haben, müssen Sie sich entscheiden, in welcher Stadt der Wettbewerb stattfinden soll.

Auf dem Städteauswahlbildschirm werden Ihnen 8 verschiedene Orte angeboten. Drücken Sie den **R-Knopf ◀** oder **▶**, um die Städte durchzugehen. Ist die Stadt Ihrer Wahl markiert, dann drücken Sie **START**, um das Spiel zu beginnen (Modus Neues Spiel). Im Turnier-Modus sehen Sie daraufhin die Spieler der Mannschaft und deren Geschicklichkeitsbewertung. Drücken Sie erneut **START**, um zum Informationsbildschirm zu gehen, auf dem die Teams und die Turnierrunde angezeigt werden. Durch Drücken von **START** beginnen Sie das Spiel.

Die Spielfelder der acht Städte haben ihre eigenen Besonderheiten.

- **Phoenix:** Hallenstadion
- **Houston:** Lagerhalle
- **Watts:** Schulhof
- **Brooklyn:** Ghetto
- **Seattle:** Dachgarten
- **Oakland:** Schrottplatz
- **Miami:** Strand
- **Chicago:** S-Bahn

AUF DEM SPIELFELD



Bewegen über's Parkett

Drücken Sie den R-Knopf in der Richtung, in die Sie den Spieler bewegen möchten. Das Dribbeln wird automatisch ausgeführt, selbst dann, wenn der Spieler auf der Stelle steht.

Würfe

In Abhängigkeit von der Bewegung und der Position des Spielers gibt es verschiedene Arten von Würfen. Marquee-Dunkings erfolgen aus dem Freiwurfraum. Ein Hakenwurf wird gespielt, wenn der Spieler parallel zu den Seitenlinien auf den Korb zuläuft. Beim Lay-Up läuft der Spieler direkt auf den Korb zu, um zu werfen. Ein Dunking wird ausgeführt, wenn der Knopf gedrückt und festgehalten wird, solange sich der Spieler in der Nähe des Korbes befindet. In allen anderen Fällen wird ein normaler Sprungwurf ausgeführt.

Passen

Drücken Sie **Knopf A** oder **X**, um den Ball mit einem hohen, einem langen oder einem Rückwärtspaß abzugeben. Durch Drücken von **Knopf A** oder **X** wird Ihnen Ihr Mannschaftskamerad den Ball zuspielen.

Führen Sie die Pässe jedoch überlegt aus, denn es kann vorkommen, daß der Ball sonst von einem Gegenspieler abgefangen wird.

Verteidigung

Haben Sie den Ball nicht in den Händen, dann können Sie ihn durch Drücken von **Knopf A** mit einem Rebound aufnehmen.

In der Verteidigung werden **Knopf A** oder **X** verwendet, um dem Opponenten den Ball abzunehmen. Der Erfolg dabei hängt von der Geschicklichkeitsbewertung des jeweiligen Spielers ab.

Wollen Sie ein Super-Dunking Ihres Gegenspielers verhindern, dann springen Sie durch Drücken von **Knopf B** oder **Y** nach oben (um den Ansatz Ihres Gegenspielers abzublocken). Drücken Sie **Knopf A** oder **X**, während Sie in der Luft sind, dann können Sie dem Opponenten den Ball vor der Nase wegschnappen.

Power

Drücken Sie **Knopf L** oder **R**, während Sie mit **Knopf B** oder **Y** den Ball werfen, dann steigt die Wahrscheinlichkeit, daß der Wurf den Korb trifft oder ein Super-Dunking im oder nahe dem Freiwurfraum ausgeführt wird. Super-Dunkings (wie fliegende Slams, Rückwärtsslams, hängende Slams, 360-Grad-Slams und Superslam-Dunkings) sind wirkungsvolle, punktebringende Spezialwürfe.

Wird **Knopf L** oder **R** gedrückt, dann erhöht dies auch die Geschwindigkeit des Spielers. Wollen Sie also Ihren Gegenspieler aus dem Weg räumen, um ein Super-Dunking zu landen, dann legen Sie einen Zahn zu. Jeder Spieler erhält zu Beginn jeder Viertelzeit 6 Powerladungen. Sie können sich mehr Powerladungen verdienen, indem Sie dem Opponenten den Ball abnehmen oder 3-Punkte-Würfe in den Korb treffen.

Korbklau

Shut Up and Jam! ist ein dynamisches Sportspiel ohne Schiedsrichter, bei dem es darum geht, möglichst viele Punkte zu sammeln. Um jedoch ein faires Gameplay zu garantieren, wird ein

„Korbklau“ gerufen, wenn ein Verteidiger versucht, den von oben schon fast in den Korb fallenden Ball noch wegzufangen. Erhält ein Team ein Korbklau, dann wird dem angreifenden Team die entsprechende Punktzahl und der Einwurf zuerkannt.

Statistiken

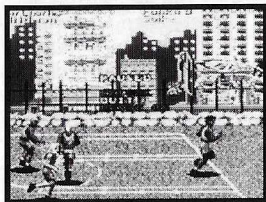
Nach jeder Halb- und Vollzeit erscheint ein Statistikbildschirm, auf dem die Spielleistung aller vier Spieler gezeigt wird. In der Statistik sind die folgenden Kriterien enthalten:

- **Punkte (Points):** Gesamtpunktzahl des Spielers für sein Team (mit Ausnahme der Punkte für Korbklau).
- **2 PT (2 Pts):** Anzahl der erfolgreichen Korbwürfe, für die es zwei Punkte gibt, und die Anzahl der Korbversuche. Die Wertung „5-6“ bedeutet, daß der Spieler 5 erfolgreiche Korbwürfe bei insgesamt 6 Korbversuchen verzeichnen kann.
- **3 PT (3 Pts):** Anzahl der erfolgreichen Korbwürfe, für die es drei Punkte gibt, und die Anzahl der Korbversuche. Die Wertung „1-3“ bedeutet, daß der Spieler 1 erfolgreichen Korbwurf bei insgesamt 3

Korbversuchen verzeichnen kann.

- **Dunkings (Dunks):** Anzahl der erfolgreichen Dunkings und die Anzahl der Dunking-Versuche. Die Wertung "7-7" bedeutet, daß der Spieler 7 erfolgreiche Dunkings bei insgesamt 7 Versuchen verzeichnen kann.
- **Ballabnahmen (Steals):** Anzahl der Ballabnahmen.
- **Blocks:** Anzahl der Blocks (Sperrungen eines Verteidigers).
- **Rebounds:** Gesamtzahl der Rebounds am eigenen und am gegnerischen Spielbrett.

PAUSEOPTIONEN



Sie können das Spiel zu jedem beliebigen Zeitpunkt unterbrechen, indem Sie START drücken. Daraufhin erscheinen drei Optionen auf dem Bildschirm:

- **Resume (Weiter):** Setzt das Spiel fort.
- **Quit (Abbrechen):** Sie können das Spiel abbrechen und zum Titelbildschirm zurückkehren.
- **Music On/Off (Musik Ein/Aus):** Schaltet die Musik ein bzw. aus.

Markieren Sie durch Betätigen des R-Knopfes Oben oder Unten eine Option, und drücken Sie START, um sie zu wählen.

KENNWORT



Mit der Kennwortfunktion in Shut Up and Jam! können Sie fast unbegrenzt viele Kennwörter sichern. Nach dem Abschluß jedes Spiels einer Serie oder eines Turniers wird auf dem entsprechenden Serien- oder Turnierbildschirm ein Kennwort angezeigt. Notieren Sie es sich, um eine Serie oder ein Turnier an dieser Stelle fortzusetzen. Führen Sie zur Eingabe eines Kennworts die folgenden Schritte aus:

1. Wählen Sie **Load Game (Spiel laden)** vom

Hauptmenü. Daraufhin erscheint der Kennwortbildschirm.

2. Drücken Sie den **R-Knopf** ▲ oder ▼, um durch die Buchstaben und Ziffern zu gehen.
3. Wird der richtige Buchstabe oder die Ziffer angezeigt, dann drücken Sie den **R-Knopf** ►, um zur nächsten Stelle zu gehen. Haben Sie einen Fehler gemacht, dann gehen Sie durch Betätigen des **R-Knopfes** ◀ wieder zurück und ändern die Stelle.
4. Wiederholen Sie diesen Schritt, bis das Kennwort vollständig und richtig ist. Drücken Sie dann **START**, um die gesicherte Serie oder das gesicherte Turnier fortzusetzen.

GLOSSAR

Ballabnahme - Entweder das Abfangen eines gegnerischen Passes oder das (saubere) "Stehlen" des Balls aus den Händen des Opponenten.

Dreipunktlinie - Eine Linie auf dem Spielfeld, die 22 Fuß vom Korb entfernt ist. Alle Würfe, die von innerhalb dieser Linie erfolgen, werden mit 2 Punkten bewertet, alle Würfe von außerhalb mit drei Punkten.

Dunking - Anstatt den Ball mit einem Sprungwurf in den Korb zu befördern, wird der Ball mit einer oder beiden Händen von oben in den Korb "hineingestopft".

Foul - Ein Verstoß, der meist angezweifelt wird, wenn er gegen die Heimmannschaft ausgesprochen wird.

Freiwurf - Ein Wurf für das angreifende Team, wenn die Verteidigung gefoult hat.

Freiwurfraum - Der Teil des Spielfeldes, der sich direkt am (unter) dem Korb befindet.

Jam - siehe Dunking.

Rebound - Der nach einem Fehlwurf vom Korb oder Spielbrett abprallende Ball, der von einem Spieler abgefangen wird.

Slam - siehe Dunking.

Spielbrett - Am Spielbrett ist der Korb befestigt. Spieler können den Ball gegen das Spielbrett werfen, um ihn abprallen und in den Korb fallen zu lassen.

2 PT - (2 Punkte) Anzahl der Punkte, die für einen gewöhnlichen Korbwurf oder ein Dunking vergeben werden.

**BARKLEY
SHUT UP AND
JAM!**

3 PT - (3 Punkte) Anzahl der Punkte, die für einen Wurf von außerhalb der Dreipunktlinie vergeben werden.

Accolade Inc. verwendet Charles Barkley und seinen Namen unter Lizenz. Shut Up and Jam! ist ein Warenzeichen von Accolade, Inc. ©1993 Accolade, Inc. Alle anderen Warenzeichen und eingetragenen Warenzeichen gehören den jeweiligen Eigentümern. Das Game Pak und das Handbuch dürfen aus keinerlei Gründen weder vervielfältigt noch kopiert werden. Der Käufer darf weder das Game Pak noch das Handbuch übertragen oder weiterverkaufen. Published and distributed by Sony Electronic Publishing Ltd. under exclusive license from Accolade, Inc.

Sony Electronic Publishing garantiert dem ursprünglichen Käufer dieses Sony Electronic Publishing-Produktes für einen Zeitraum von neunzig (90) Tagen ab Kaufdatum, daß dieses Game Pak frei von Material- und Verarbeitungsfehlern ist. Sollte dennoch innerhalb der 90 Tage ein Defekt dieser Art auftreten, ersetzt oder repariert Sony Electronic Publishing das Game Pak kostenlos. Dazu senden Sie das Produkt und einen datierten Kaufnachweis bitte ausreichend frankiert an die unten angegebene Adresse. Diese Garantie gilt nicht für und erlischt im Fall von unsachgemäßer Handhabung, Vernachlässigung oder mutwilliger Beschädigung dieses Sony Electronic Publishing-Produktes.

DIESE GARANTIE GILT ANSTELLE JEDLICHER ANDERER GARANTIEN, UND KEINERLEI ANDERE ERKLÄRUNGEN ODER FORDERUNGEN BELIEBIGER ART SIND FÜR SONY ELECTRONIC PUBLISHING BINDEND ODER VERPFLICHTEND. JEDLICHE AUF DIESES SOFTWAREPRODUKT ANWENDBARE IMPLIZIERTE GARANTIE, EINSCHLIESSLICH DERER ZU HANDELSÜBLICHER QUALITÄT UND EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK, IST AUF DIE OBEN GENANNTE FRIST VON NEUNZIG (90) TAGEN BEGRENZT. IN ANBETRACHT DESSEN WIRD DIESES SONY ELECTRONIC PUBLISHING-PRODUKT "IM GEGENWÄRTIGEN ZUSTAND" VERKAUFT, OHNE JEDWEDE AUSDRÜCKLICHE ODER INDIREKTE GARANTIE, UND SONY ELECTRONIC PUBLISHING ÜBERNIMMT IN KEINER WEISE HAFTUNG FÜR VERLUSTE ODER SCHÄDEN, DIE AUS DER BENUTZUNG DIESES PRODUKTS HERVORGEGANGEN SIND. IN KEINEM FALL HAFTET SONY ELECTRONIC PUBLISHING FÜR INDIREKTE ODER FOLGESCHÄDEN, DIE AUS BESITZ, BENUTZUNG ODER VERSAGEN DIESES SOFTWAREPRODUKTES ENTSTEHEN.

Einige Staaten verbieten den Ausschluß und/oder die Begrenzung von zufälligen oder Folgeschäden und/oder die zeitliche Begrenzung der Garantie. Es ist daher möglich, daß die oben aufgeführten Einschränkungen und/oder Ausschüsse nicht auf Sie zutreffen. Mit dieser Garantie erhalten Sie bestimmte gesetzliche Rechte. Ihre zusätzlichen landesüblichen Rechte werden davon nicht beeinträchtigt.

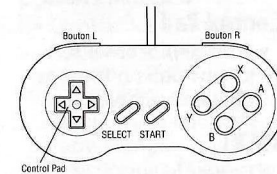
GERMANY
Sony Electronic Publishing
Zeil 13
60313 Frankfurt
Germany

AUSTRIA
Sony Music Entertainment GmbH
Erlachgasse 134-140
A-1101 Vienna
f.d. SCHWEISS s.S. 31

DEMARRAGE RAPIDE

- 1 Vérifiez que votre Super Nintendo Entertainment System est éteinte (OFF).
- 2 Insérez la cartouche Shut Up and Jam! dans la console, en suivant les instructions du manuel.
- 3 Branchez un contrôleur dans le port 1. Pour 2 joueurs, branchez un deuxième contrôleur dans le port 2. Pour trois ou quatre joueurs, référez-vous aux instructions de votre adaptateur multi-joueurs.
- 4 Allumez votre console (ON). Si rien n'apparaît à l'écran, vérifiez que votre cartouche est bien à sa place.
- 5 A partir de l'écran titre, appuyez sur n'importe quel bouton pour aller au menu principal.
- 6 Appuyez sur **START** pour passer à l'écran Sélection de joueurs.
- 7 Appuyez sur le **bouton Y, B, X ou A** pour sélectionner le capitaine d'une équipe. L'ordinateur sélectionnera ensuite son capitaine.
- 8 Appuyez sur le **bouton Y, B, X ou A** pour sélectionner un équipier. L'ordinateur sélectionnera son équipier, et les joueurs apparaîtront.
- 9 Appuyez sur le **bouton Y, B, X ou A** pour aller à l'écran Sélection de la ville.
- 10 Appuyez sur **START** et c'est parti!

PRENEZ LES COMMANDES



Effectuer des sélections

Control Pad

- ▲/▼ place le ballon de surbrillance sur les sélections du menu principal.
- ◀/▶/▲/▼ place le ballon de surbrillance sur un joueur de l'écran Sélection de joueurs.
- ◀/▶ fait défiler les villes de l'écran Sélection de villes.

Bouton A, B, X ou Y

- Modifier les options
- Sélectionner un joueur
- Sélectionner une ville

START

- Sélectionner un jeu sur le menu principal

**BARKLEY
SHUT UP AND
JAM!**

Contrôle des joueurs durant le jeu

Control Pad

- Pour déplacer votre joueur dans n'importe quelle direction.

START

- Pauser le jeu

Bouton B ou Y

- Attaque: tirer ou sauter pour un rebond
- Défense: pour tenter blocages et rebonds

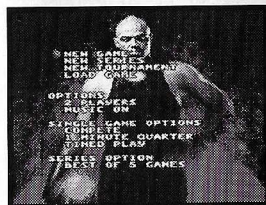
Bouton A ou X

- Attaque: passe le ballon ou demande à l'équipier de faire la passe
- Défense: pour essayer de vous emparer du ballon

Bouton L ou R

- Augmenter la puissance

LE MENU PRINCIPAL



Le menu principal est le menu qui vous permet de prendre toutes les décisions concernant le jeu. A partir de là, vous pouvez sélectionner le type de jeu et les options. Avant de sélectionner un type de jeu, utilisez la section Options de cet écran afin de configurer le jeu comme vous le souhaitez (voir Options page 25).

Modes de jeu

- **Nouveau jeu (New Game):** mettez votre ami ou l'ordinateur au défi, ou relevez celui qu'il vous lance, dans un match simple. Vous choisissez les joueurs et le lieu de la rencontre.
- **Nouvelles séries (New Series):** vous ne pourrez pas toujours déterminer la meilleure équipe ou le meilleur joueur en un seul match. Participez à une éprouvante série de 5 à 7 matchs contre un ami ou l'ordinateur.

- **Nouveau tournoi (New Tournament):** êtes-vous le plus rapide et le meilleur? Prouvez-le dans un tournoi. Sélectionnez la ville de votre choix et menez son équipe dans la compétition. Vous devez battre les six autres équipes pour pouvoir participer au championnat de Phoenix.

Remarques: en mode Tournoi, chaque équipe a 2 joueurs en préparation. Lorsque vous sélectionnez votre ville, vous jouez avec l'équipe qui appartient à ce terrain.

- **Charger jeu (Load Game):** le jeu dispose d'une fonction Mot de passe qui vous permet de continuer un tournoi ou une série (voir Mot de passe, p. 30).

Options

Appuyez sur le bouton A, B, X ou Y pour passer d'une option à l'autre.

- **Nombre de joueurs (Number of players):** 1 à 4 joueurs peuvent participer à *Shut Up and Jam!* Pour sélectionner le 3ème et le 4ème joueur, vous devez utiliser un adaptateur multi-joueurs. *Shut Up and Jam!* supporte le Super Multitap de Hudson Soft.
- **Musique (Music):** vous pouvez activer (On) ou

désactiver (Off) la musique de fond.

Options match

- **Choisir les camps (Choosing up sides)** (en mode 2 joueurs seulement): comme à l'école, vous choisissez votre camp. Sélectionnez "Compete" (affronter) pour jouer en face-à-face contre l'équipe d'un ami, ou "Cooperate" (s'associer) pour jouer tous les deux contre l'ordinateur.
- **Quart-temps (Quarter length):** sélectionnez des quart-temps de 1, 3 ou 5 minutes.
- **Méthode de marquage (Scoring method):** chaque jeu peut être réglé sur un différent niveau de score. Choisissez de jouer jusqu'à 21 points, 50 points ou dans un temps limite.

Remarque: les modes Séries et Tournoi utilisent des limites de temps uniquement.

Options Séries

- **Durée des séries (Series Length)** (en mode New Series): participez à une série de matchs contre l'ordinateur ou un adversaire. Sélectionnez "Best of 5 Series" (3 matchs sur 5) ou "Best of 7 Series" (4 matchs sur 7).

Sélection du joueur



Lorsque vous avez sélectionné New Game ou New Series, vous devez sélectionner vos joueurs. L'écran Sélection de joueurs affiche 16 joueurs, ayant chacun leur personnalité et leurs tirs spéciaux. En faisant défiler les joueurs, vous verrez, en haut de l'écran, leur nom, leur ville et leurs statistiques dans les catégories suivantes:

- **Deux points (Two Points):** capacité à effectuer un panier à 2 points.
- **Trois points (Three points):** capacité à effectuer un panier à 3 points.
- **Smasher (Dunk):** capacité à effectuer un smash et à le réussir.
- **Rebond (Rebound):** capacité à faire rebondir le ballon sous les paniers.
- **Prendre (Steal):** capacité à prendre le ballon à l'adversaire.
- **Vitesse (Speed):** rapidité d'ensemble.

Pour effectuer votre sélection de joueur:

- 1 Appuyez sur le **Control Pad** vers ▲, ▼, ◀ ou ▶ afin de placer le ballon de basket sur le joueur que vous désirez choisir comme capitaine, et appuyez sur le bouton **A, B, X ou Y** pour sélectionner. (L'ordinateur ou le joueur 2 sélectionne à son tour un capitaine).
- 2 Procédez comme indiqué précédemment pour choisir un équipier. L'ordinateur (ou les joueurs 2, 3 et 4) sélectionnent ensuite leur équipier. L'écran du joueur apparaîtra, affichant la photo du joueur, son nom et sa ville.
- 3 Appuyez sur le bouton **A, B, X ou Y** pour passer à l'écran Sélection de ville (en mode New Game) ou commencer à jouer (en mode New Series).

Remarque: lorsque vous utilisez l'adaptateur multi-joueurs, le joueur 3 sélectionne et joue en tant qu'équipier du joueur 1, et le joueur 4 sélectionne et joue en tant qu'équipier du joueur 2. En mode trois joueurs, l'ordinateur sélectionne l'équipier du joueur 2.

Les villes



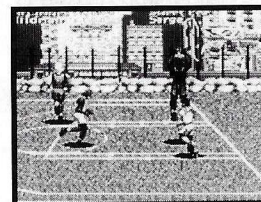
Après avoir sélectionné vos joueurs pour un nouveau jeu, ou sélectionné tournoi sur le menu principal, vous devez sélectionner la ville dans laquelle vous désirez jouer. L'écran Sélection de ville vous offre huit choix. Appuyez sur le **Control Pad** vers ◀ ou ▶, pour passer les villes en revue. Lorsque la ville de votre choix est en surbrillance, appuyez sur **START** pour commencer le jeu (en mode New Game). En mode Tournoi, vous verrez les joueurs de votre équipe et leurs statistiques lorsque vous appuyez sur **START**. Appuyez à nouveau sur **START** pour aller à l'écran précédant le match (Pre-game), affichant les rencontres de l'équipe. Appuyez sur **START** pour commencer le jeu.

Les huit villes ont chacune un terrain différent:

- **Phoenix:** une salle couverte
- **Watts:** une cour d'école
- **Seattle:** un toit
- **Miami:** la plage

- **Houston:** un hangar
- **Brooklyn:** un ghetto
- **Oakland:** une décharge
- **Chicago:** le train

Sur le terrain



Courir

Appuyez sur le **Control Pad** dans la direction où vous voulez que le joueur se déplace. Le dribble est automatique, et continue même si vous êtes à l'arrêt.

Tirer

Il y a plusieurs tirs disponibles, en fonction des mouvements et de la position du joueur. Les smashes "Marquée" sont généralement tirés de la ligne des 6,25 m. Un tir en crochet est effectué alors que le joueur court sur une trajectoire perpendiculaire au panier (haut et bas). Un tir déposé est effectué lorsque le tireur court vers le panier, et un smash lorsque le joueur tire et maintient le bouton enfoncé près du panier. Dans tous les autres cas, le joueur effectuera un tir pendant le saut normal.

Les passes

Appuyez sur le **bouton A** ou **X** pour faire une passe haute, une passe derrière le dos ou une passe longue. Si votre équipier électronique a le ballon, appuyez sur le **bouton A** ou **X** et il vous le passera.

Soyez prudent lorsque vous effectuez une passe, car elle peut être interceptée par votre adversaire, s'il se trouve entre vous et votre équipier.

Défense

Lorsque vous n'avez pas le ballon, utilisez le **bouton A** pour faire un rebond.

Lorsque vous êtes en défense, le **bouton A** ou **X** est utilisé pour essayer de prendre le ballon. La capacité à prendre le ballon varie en fonction du joueur.

Pour défendre un super smash, appuyez sur le **bouton B** ou **Y** pour sauter (lorsque votre adversaire s'apprête à marquer en sautant). Lorsque vous êtes en l'air, appuyez sur le **bouton A** ou **X** pour prendre le ballon et parer le super smash.

Puissance

Appuyez sur **bouton L** ou **R** et maintenez-le enfoncé lorsque vous tirez avec le **bouton B** ou **Y**, afin d'augmenter les chances du tir, ou d'effectuer un

super smash sur ou à l'intérieur de la ligne des 6,25 m. Les super smashes (comme les tirs à bras roulé, les smashes inversés, les smashes en suspension, les shots en vrille, et les smashes claqués) sont des tirs spéciaux puissants.

De plus, lorsque vous appuyez sur le **bouton L** ou **R**, le joueur prend de la vitesse. Lorsque vous voulez vous débarrasser de votre adversaire sur la ligne pour marquer un beau panier, mettez le turbo. Chaque personnage obtient 6 charges de puissance au début de chaque quart-temps. Vous obtenez plus de puissance en vous emparant du ballon ou en réussissant des paniers à trois points.

Intervention sur le ballon

Shut Up and Jam! est un jeu agressif, mais les points sont accordés sans qu'il y ait besoin d'un arbitre. Pour que le jeu reste légal, il y aura faute si un joueur défenseur intercepte un ballon qui est au-dessus de l'anneau et se déplace vers le bas. Si une équipe commet cette faute d'intervention sur le ballon, le tir est compté comme un panier réussi, et le ballon sera remis en jeu derrière la ligne de fond, comme pour tout autre panier marqué.

STATISTIQUES

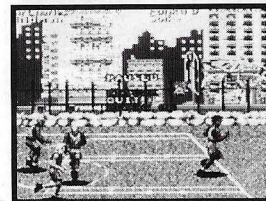
PORTLAND 10		SEATTLE 24	
SIR CHARLES	POINTS 2	SHOOTY	POINTS 2
POINTS 2	PTS 1	POINTS 2	PTS 1
DUNKS 1	DUNKS 1	DUNKS 1	DUNKS 1
BLOCKS 1	BLOCKS 1	BLOCKS 1	BLOCKS 1
REBOUNDS 1	REBOUNDS 1	REBOUNDS 1	REBOUNDS 1
ZAOS	POINTS 2	CHILLY	POINTS 2
POINTS 2	PTS 1	POINTS 2	PTS 1
DUNKS 1	DUNKS 1	DUNKS 1	DUNKS 1
BLOCKS 1	BLOCKS 1	BLOCKS 1	BLOCKS 1
REBOUNDS 1	REBOUNDS 1	REBOUNDS 1	REBOUNDS 1

A la fin de chaque mi-temps d'un match, un écran Statistiques apparaît, pour indiquer les résultats des quatre joueurs. Ces statistiques sont les suivantes:

- **Points:** nombre total de points marqués par le joueur (les points d'intervention sur le ballon ne comptent pas).
- **2 Pts:** nombre de tirs à deux points réussis, et le nombre de tirs à deux points tentés. L'affichage 5-6 indique 5 tirs à deux points réussis sur 6 tentatives.
- **3 Pts:** nombre de paniers à trois points réussis et tentés. Un 1-3 indique 1 panier à trois points réussi sur 3 tentatives.
- **Smashes (Dunks):** nombre de smashes réussis et tentés. Un 7-7 indique 7 smashes réussis sur 7 tentatives.
- **Prises (Steals):** nombre de fois où le joueur s'est emparé du ballon.

- **Blocages (Blocks):** nombre de tirs parés.
- **Rebonds (Rebounds):** nombre total de rebonds offensifs ou défensifs.

PAUSE

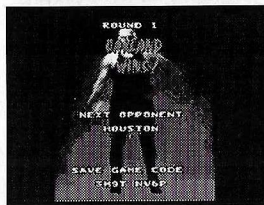


A tout moment du jeu, vous pouvez appuyer sur **START** pour le mettre en pause. L'écran affiche alors trois options:

- **Resume (Reprendre):** vous permet de reprendre le jeu.
- **Quits (Quitter):** vous pouvez quitter le jeu et retourner à l'écran titre.
- **Music on/off:** pour activer/désactiver la musique.

Appuyez sur le **Control Pad** vers **▲** ou **▼** pour mettre une option en surbrillance et appuyez sur **START** pour sélectionner.

MOT DE PASSE



La fonction mot de passe (Password) de *Shut Up and Jam!* peut sauvegarder une quantité illimitée de mots de passe. Lorsqu'un match de Série ou de Tournoi est terminé, vous verrez s'afficher un mot de passe sur l'écran Série ou Tournoi. Notez-le et utilisez-le pour accéder à une Série ou un Tournoi sauvegardé. Pour entrer un mot de passe:

- 1 Sélectionnez **Load Game (Charger jeu)** sur le menu principal. L'écran Mot de passe apparaît alors.
- 2 Appuyez sur le **Control Pad** vers ▲ ou ▼ pour faire défiler les lettres et les chiffres.
- 3 Lorsque la lettre ou le chiffre désiré est affiché, appuyez sur le **Control Pad** vers ► pour passer à l'espace suivant. Appuyez sur le **Control Pad** vers ◀ pour retourner en arrière et corriger les fautes.

4 Répétez ce procédé jusqu'à ce que le mot de passe soit affiché en entier. Appuyez sur **START** pour continuer la Série ou le Tournoi sauvegardé.

GLOSSAIRE

Lancer-franc (Free Throw): tir accordé à l'attaquant pour une faute commise par la défense.

Panneau (Backboard): l'anneau du panier est fixé au panneau. Les joueurs peuvent faire rebondir le ballon sur le panneau pour faire un panier.

Smash (Dunk): mettre la balle dans le panier avec une ou deux mains, plutôt que de tirer de loin.

Faute (Foul): souvent douteuse lorsqu'elle est prononcée contre l'équipe à domicile.

Jam: voir smash.

Couloir de lancers-francs ou raquette (Paint): la zone du terrain directement à côté et au-dessous du panier.

Rebond (Rebound): le ballon peut rebondir sur le panneau ou l'anneau et revenir en jeu après un tir manqué.

Slam: voir smash.

Prendre (Steal): intercepter la passe ou prendre le ballon des mains de l'adversaire.

2 PT: quantité de points accordés pour un panier ou smash normal.

3 PT: quantité de points accordés pour un tir effectué en dehors de la ligne du panier à trois points.

Ligne du panier à trois points (3 PT Line): c'est une ligne tracée à 6,25 mètres du panier. Tout tir réussi de l'intérieur de cette ligne vaut deux points, et en dehors de cette ligne, trois points.

Le nom de Charles Barkley et sa représentation sont utilisés sous licence par Accolade Inc. Shut Up and Jam! est une marque d'Accolade Inc. ©1993 Accolade, Inc. Toutes les autres marques et marques déposées appartiennent à leurs propriétaires respectifs. La cartouche et le manuel de jeu ne peuvent être copiés ou reproduits pour quelque raison que ce soit. L'acheteur n'est pas autorisé à transférer ou revendre la cartouche ou le manuel.

Published and distributed by Sony Electronic Publishing Ltd. under exclusive license from Accolade, Inc.

GARANTIE

"Sony Electronic Publishing garantit à l'acheteur initial de ce produit Sony Electronic Publishing, pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat, que cette cartouche de jeu est exempte de tout défaut de matière première ou de vice de fabrication, et accepte, pendant cette période, de la réparer ou la remplacer (à sa discrétion) gratuitement. Envoyez le produit, port payé, accompagné d'une preuve de la date d'achat, à l'adresse indiquée ci-dessous. Cette garantie ne s'appliquera pas et sera invalide au cas où le défaut de ce produit Sony Electronic Publishing résulterait d'un usage abusif ou déraisonnable, d'un mauvais traitement ou d'un manque de soins.

CETTE GARANTIE EXCLUT TOUTE AUTRE GARANTIE ET AUCUNE DEMANDE OU RECLAMATION DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT NE LIERA OU N'ENGAGERA SONY ELECTRONIC PUBLISHING. LES GARANTIES IMPLICITES APPLICABLES A CE PRODUIT LOGICIEL, Y COMPRIS LES GARANTIES DE QUALITE MARCHANDE ET D'ADAPTATION A UN USAGE PARTICULIER, SONT LIMITEES A UNE PERIODE DE QUATRE-VINGT-DIX (90) JOURS. COMME EXPLIQUE CI-DESSUS, SOUS RESERVE DE CE QUI PRECEDE, CE PRODUIT SONY ELECTRONIC PUBLISHING EST VENDU "TEL QUEL", SANS AUCUNE GARANTIE EXPRESSE OU IMPLICITE, ET SONY ELECTRONIC PUBLISHING NE SERA PAS TENU RESPONSABLE DES PERTES OU DOMMAGES DE QUELQUE SORTIE QUE CE SOIT, RESULTANT DE L'UTILISATION DE CE PRODUIT. EN AUCUN CAS, SONY ELECTRONIC PUBLISHING NE SERA TENU RESPONSABLE DE DOMMAGES ACCESSOIRES OU INDIRECTS DECOULANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DU MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT LOGICIEL.

Certains pays n'acceptent pas les limitations de durée de garantie implicite et/ou les exclusions ou les limitations des dommages accessoires; il est donc possible que les limitations et/ou les exclusions de responsabilité ci-dessus ne vous concernent pas. La garantie ci-dessus vous donne des droits légaux spécifiques, mais vous pouvez également avoir d'autres droits qui varient d'un pays à l'autre."

FRANCE
Sony Electronic Publishing
131, Avenue de Wagram
75838 Paris Cedex 17
France

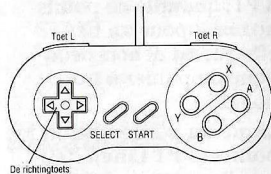
Hotline: SME (France) Hotline 36 68 22 02

SWITZERLAND
Sony Music Entertainment AG
Oberneuhofstrasse 6
CH-6340 Baar
Switzerland

EEN SNELLE START

- 1 Controleer of de stroomschakelaar van je Super Nintendo Entertainment System uit staat.
- 2 Plaats de spelcartridge van *Shut Up and Jam!* volgens de aanwijzingen van de handleiding in het Super Nintendo Entertainment System.
- 3 Sluit een controller aan in bedieningspoort 1. Als je met z'n tweeën speelt, sluit je nog een controller aan in bedieningspoort 2. Als je met z'n drieën, of met z'n vieren speelt, raadpleeg dan de aanwijzingen die bij je Control Adapter voor meerdere spelers horen.
- 4 Zet de stroomschakelaar aan. Indien er niets op het scherm verschijnt, controleer dan of de spelcartridge wel goed in het system zit.
- 5 Druk bij het titelscherm op een willekeurige toets, dan verschijnt het hoofdmenu.
- 6 Druk op **START**, dan verschijnt het spelers-selectiescherm.
- 7 Druk op toets **Y,B,X**, of **A** om een captain voor je team te selecteren. Daarna selecteert de computer een captain.
- 8 Druk op toets **Y,B,X**, of **A** om een teamgenoot te selecteren. Daarna selecteert de computer een teamgenoot.
- 9 Druk op toets **Y,B,X**, of **A**, dan verschijnt het stads-selectiescherm.
- 10 Druk op **START** en het spel gaat beginnen!

NEEM DE LEIDING IN HANDEN



Een Keuze Maken Uit Het Menu

De richtingtoets

- **▲/▼** Plaatst het basketbal highlight naast een keuzemogelijkheid in het hoofdmenu.
- **◀/▶/▲/▼** Plaatst het basketbal highlight boven een speler op het spelers-selectiescherm.
- **◀/▶** Rolt door de steden op het stads-selectiescherm.

Toets A,B,X, of Y

- Wisselt de opties.
- Selecteert een speler.
- Selecteert een stad.

START

- Selecteert het soort spel uit het hoofdmenu.

De controls waarover de speler bij het spelen kan beschikken.

De richtingtoets

- Verplaatst je speler in alle richtingen.

START

- Het spel wordt tijdelijk stopgezet.

Toets B of Y

- **Aanval:** De bal wordt geschoten of er wordt een sprong gemaakt om een rebound te krijgen.
- **Verdediging:** Er wordt een poging gedaan tot een blokkering of een rebound.

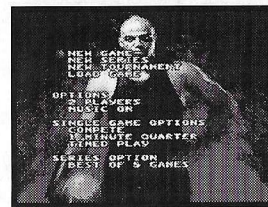
Toets A of X

- **Aanval:** De bal wordt gepasseerd, of een teamgenoot wordt om een pass verzocht.
- **Verdediging:** Er wordt een poging gedaan om de bal te stelen.

Toets L of R

- Activeert kracht.

HET HOOFDMENU



Het scherm met het hoofdmenu is het voornaamste scherm. Hier worden alle beslissingen genomen. Hier selecteer je het soort spel en de spelopties. Gebruik voordat je het soort spel selecteert, eerst het gedeelte met de opties, om het spel op je eigen manier in te stellen. (Zie opties op pagina 34).

Spelsoorten

- **New Game (Een nieuwe wedstrijd):** Daag iemand uit of neem een uitdaging aan en speel een enkele wedstrijd tegen een vriend of tegen de computer. Jij kiest de spelers en de plaats van de wedstrijd.
- **New Series (Een nieuwe serie):** Als er maar één wedstrijd gespeeld wordt, is het moeilijk te bepalen welke speler of welk team het beste is. Speel daarom een slopende serie van 5 of 7 wedstrijden, tegen een vriend of tegen een computer.

- **New Tournament (Een nieuw toernooi)** Ben jij het snelste en de beste? Bewijs dat maar eens in een toernooi. Selecteer de stad van je keuze en loods het team van die stad door de strijd. Je moet de andere zes teams verslaan om aan de kampioenschappen in Phoenix mee te kunnen doen.

Noot: In de Tournament stand worden er twee spelers aan elk team toegewezen. Wanneer je een bepaalde stad selecteert, speel je met het team dat op de baan van die stad speelt.

- **Load Game: (Het spel laden):** Er is een paswoord functie in het spel opgenomen, waarmee met een toernooi of met een serie verder gespeeld kan worden. (Zie Paswoord op pagina 39).

Opties

Druk op toets A,B,X of Y om tussen de verschillende opties te schakelen.

- **Number of Players (Aantal spelers):** *Shut Up and Jam* kan door 1 t/m 4 spelers gespeeld worden. Om met een derde en een vierde speler te kunnen spelen, moet je een Control Adapter voor meerdere spelers gebruiken. (Wij adviseren om voor *Shut Up and Jam* de Super Multitap van Hudson Soft te gebruiken.)

- **Music (Muziek):** De achtergrondmuziek kan aan- en uitgeschakeld worden.

Opties voor een enkele wedstrijd.

- **Kiezen naar welke kant je speelt** (Alleen in de stand voor 2 spelers): Net als op de speelplaats, moet je kiezen naar welk kant je wilt spelen. Selecteer **Compete** om één tegen één tegen het team van een vriend te spelen, of **Cooperate** en speel samen als een team tegen de computer.
- **Quarter length:** Selecteer speelperioden van 1,3 of 5 minuten.
- **Scoring Method** Elke wedstrijd kan ingesteld worden op een bepaalde score, of op een bepaalde tijdsduur. Kies uit Play to 21 points (Speel tot 21 punten) Play to 50 punten (Speel tot 50 punten) of kies Timed Play (getimed spel).

Noot: In de serie stand en de toernooi stand wordt er alleen getimed spel gespeeld.

Opties voor een serie wedstrijden

- **Series Length (New Series stand)** Speel een serie wedstrijden tegen de computer of een tegenstander. Selecteer

Best of 5 Series, of Best of 7 Series. Degene die drie van de vijf of vier van de zeven wedstrijden wint, heeft de serie gewonnen.

Het selecteren van de spelers

Wanneer je **New Game of New Series** geselecteerd hebt, moeten de spelers geselecteerd worden. Op het spelers-selectiescherm zie je 16 spelers; iedere persoonlijkheid en heeft zijn eigen speciale bewegingen. Terwijl je door de spelers roteert, verschijnt bovenaan het scherm de naam, de stad en de classificatie van elke speler in de volgende categorieën:

- **Two Pt** Hij kan met een sprongschot een goal voor 2 punten maken.
- **Three pt** Hij kan een field goal voor 3 punten maken.
- **Dunk:** Hij kan met succes een slam dunk uitvoeren.
- **Rebound:** Hij kan onder het bord de rebound krijgen.
- **Steal:** Hij kan de bal van de tegenstanders stelen.
- **Speed:** Zijn globale snelheid.

Je spelers kiezen:

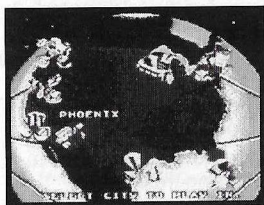
- 1 Druk de richtingtoets

▲, ▼, ◀, or ▶ en plaats de basketbal boven de speler die je captain wilt laten zijn, druk dan op toets A,B,X of Y om hem te selecteren. (Daarna selecteert de computer of speler 2 de captain).

- 2 Herhaal stap 1 om een teamgenoot te selecteren. Daarna selecteert de computer (of spelers 2,3 en 4) een teamgenoot. Vervolgens verschijnt het spelersscherm met een foto van de geselecteerde speler, zijn naam en de stad waar hij vandaan komt.
- 3 Druk op toets A,B,X of Y, om naar het stads-selectiescherm te gaan (New Game stand), of begin te spelen (New Series stand).

Noot: Wanneer je een Control Adapter voor meerdere spelers gebruikt, selecteert speler 3 en hij speelt als teamgenoot van speler 1, speler 4 selecteert ook en hij speelt als teamgenoot van speler 2. Als er 3 spelers zijn, selecteert de computer de teamgenoot voor speler 2.

De steden



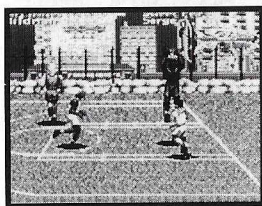
Nadat je de spelers voor een nieuwe wedstrijd gekozen hebt, of New Tournament uit het hoofdmenu geselecteerd hebt, wordt de stad waarin je wilt spelen geselecteerd.

Op het stads-selectiescherm staan 8 plaatsen voor de wedstrijd. Druk de **richtingtoets** ◀ of ▶ om door de steden te rollen. Wanneer de gewenste stad uitgelicht wordt, druk je op **START** om met de wedstrijd te beginnen (New Game stand). Wanneer je in de toernooi stand op **START** drukt, zie je eerst de spelers van je team met hun classificatie. Als je weer op **START** drukt ga je naar het scherm dat aan de wedstrijd vooraf gaat, hier zie je hoe het team samengesteld is en welke ronde van het toernooi er gaat beginnen. Druk op **START** om met de wedstrijd te beginnen.

In elke stad is een baan met een eigen stijl.

- * **Phoenix:** Een overdekte sporthal
- * **Watts:** Een schoolplein
- * **Seattle:** Een plat dak
- * **Miami:** Het strand
- * **Houston:** Een magazijn
- * **Brooklyn:** De ghetto
- * **Oakland:** Een dumphandel
- * **Chigago:** Een luchtspoorweg

OP DE BAAN



Over De Grond Rennen

Gebruik de richtingtoets om de speler in de gewenste richting te laten gaan. Hij dribbelt automatisch en blijft zelfs dribbelen als hij op dezelfde plaats blijft staan.

Het schieten

Je hebt de beschikking over een aantal schoten, het soort schot is afhankelijk van de beweging en/of de plaats van de speler. Marquee dunk shots worden uitgevoerd vanaf the paint (het gedeelte van de baan dat direct onder de basket ligt). Een hook shot wordt genomen terwijl de

speler in een verticale lijn naar de basket rent. Een lay-up shot wordt genomen terwijl de speler naar de basket rent. Een dunk shot wordt uitgevoerd door te schieten en de toets ingedrukt te houden terwijl de speler dichtbij de basket is. Verder worden er nog gewone sprongschoten vanaf andere plaatsen uitgevoerd.

De bal passeren

Druk op **toets A** of **X** om een hoge pass, een pass achter de rug, of een lange pass te geven. Als je computer gestuurde teamgenoot de bal heeft, druk je op **toets A** of **X**, dan passeert hij hem naar jou.

Kijk uit bij het passeren van de bal, terwijl deze van jou naar je teamgenoot gaat, kan hij kan door een tegenstander onderschept worden.

De verdediging

Wanneer de bal niet in je handen is, gebruik je **toets A** om de rebound te krijgen.

In de verdediging, wordt **toets A** of **X** gebruikt om te pogen de bal te stelen. De bedrevenheid in het stelen van de bal, hangt af van de classificatie van de speler.

Om de super dunk te verdedigen, druk je op **toets B** of **Y** om op te springen (wanneer je tegenstander opspringt om een dunk uit te voeren). Terwijl je in de lucht bent, druk je op **toets A** of **X** om de bal te stelen en de super dunk te voorkomen.

Power

Druk op **toets L** of **R** en houd deze ingedrukt terwijl je met **toets B** of **Y** schiet, hierdoor heb je meer kans om een goal te maken, of om in of bij the paint een super dunk teweeg te brengen. Super dunks (zoals flying slams, reverse slams, hanging jams; 360 slams en super slam dunks) zijn krachtige, speciale bewegingen die gebruikt worden om te scoren.

Wanneer **toets L** of **R** geactiveerd is, gaat de speler vlugger spelen. Dus als je voorbij je tegenstander wilt stormen om heel tevreden met jezelf een dunk uit te voeren, ga dan in een hogere versnelling. Aan het begin van elke speelperiode krijgt elke speler in het spel 6 krachtimpulsen. Er kan meer power verdiend worden door een bal te stelen of door goals voor drie punten te maken.

Op ongeoorloofde wijze beletten de bal of het doel benaderen.

Shut Up and Jam is een agressief spel zonder scheidsrechter, waarin hard geknokt moet worden om te scoren en waarin men zich meestal aan de spelregels houdt. Omdat er eerlijk gespeeld moet worden, is er sprake van goal tending (afhouden) als een verdediger een schot blokkeert wanneer de bal al boven de rand is en naar beneden gaat. Wanneer er 'afhouden' gegeven wordt, telt het schot van het aanvallende team mee in de score en de aanvallende spelers mogen de bal inwerpen.

DE STATISTIEKEN

PROGRESS		10		VS		STATISTICS		501	
SIR CHARLES					SMOOTHY				
POINTS	2	PTS	1	POINTS	5	PTS	1	POINTS	2
DUNKS	1	DUNKS	1	DUNKS	1	DUNKS	1	DUNKS	1
BLOCKS	1	BLOCKS	1	BLOCKS	1	BLOCKS	1	BLOCKS	1
REBOUNDS	1	REBOUNDS	1	REBOUNDS	1	REBOUNDS	1	REBOUNDS	1
XAVI					CHILLY				
POINTS	2	PTS	1	POINTS	2	PTS	1	POINTS	2
DUNKS	1	DUNKS	1	DUNKS	1	DUNKS	1	DUNKS	1
BLOCKS	1	BLOCKS	1	BLOCKS	1	BLOCKS	1	BLOCKS	1
REBOUNDS	1	REBOUNDS	1	REBOUNDS	1	REBOUNDS	1	REBOUNDS	1

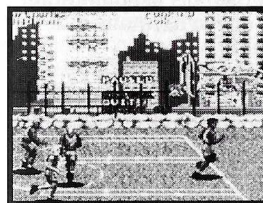
Aan het eind van de eerste helft en aan het eind van de wedstrijd verschijnt het scherm met de statistieken. Hier kunnen de vier spelers zien hoe goed ze gespeeld hebben. Deze statistieken geven het volgende aan:

- **Points:** Het totaal aan punten dat de speler

gescoord heeft. (de punten die gescoord zijn bij 'afhouden', zijn hier niet bijgeteld).

- **2Pts:** Het aantal gescoorde goals voor twee punten en het aantal pogingen om tweepunters te maken. Door 5-6 wordt aangeduid dat vijf van de zes pogingen om een tweepunter te maken met succes bekroond zijn.
- **3Pts:** Het aantal gescoorde field goals voor drie punten en het aantal pogingen om driepunters te maken. Door 1-3 wordt aangegeven dat er één van de drie punten gescoord is en dat er 3 pogingen gewaagd zijn.
- **Dunks:** Het aantal dunks dat met succes uitgevoerd is en het aantal pogingen om een dunk uit te voeren. Door 7-7 wordt aangegeven dat er met alle zeven pogingen gescoord is.
- **Steals:** Het aantal keren dat de bal gestolen werd.
- **Blocks:** Het aantal blokkeringen.
- **Rebounds:** Het totaal aan rebounds onder de doelborden van de aanvallers en de verdedigers.

DE PAUZE OPTIES



Tijdens het spel kan op elk gewenst moment op de **START** toets gedrukt worden om het spel tijdelijk stop te zetten. Er verschijnen drie opties op het scherm:

- **Resume:** Verder spelen
- **Quit:** Met het spel ophouden en naar het titelscherm terugkeren.
- **Music On/off:** De muziek aan- en uitschakelen.

Druk de **richtingtoets** ▲ of ▼ om een optie uit te lichten, druk dan op **START** om te selecteren.

HET PASWOORD



Met de password voorziening in *Shut Up and Jam* kan een onbepert aantal passworden bewaard worden. Nadat

een seriewedstrijd of een toernooiwedstrijd uitgespeeld is, verschijnt er een password op het statusscherm dat bij deze serie of bij dit toernooi hoort. Schrijf dit password op en gebruik het om toegang te krijgen tot een bewaarde serie of een bewaard toernooi. Het password wordt als volgt ingevoerd:

- 1 Selecteer **Load Game** uit het hoofdmenu. Dan verschijnt het scherm waar een password ingevoerd kan worden.
- 2 Druk de **richtingtoets** ▲ of ▼ om door de letters en nummers te rollen.
- 3 Wanneer de gewenste letter of het gewenste nummer weergegeven wordt, druk je de **richtingtoets** ► om naar de volgende spatie te gaan. Druk de **richtingtoets** ◀ om terug te gaan en een vergissingen te corrigeren.
- 4 Herhaal deze handelingen totdat het hele password op het scherm staat. Druk op **START** om met de bewaarde serie of het bewaarde toernooi verder te gaan.

**BARKLEY
SHUT UP AND
JAM!**

VERKLARENDE WOORDENLIJST

Free Throw - Een vrije worp wordt aan het aanvallende team toegekend, voor een fout die door de verdediging begaan is.

Backboard - De ring van de basket is aan het (doel)bord bevestigd. Als de bal van het bord terugspringt en in de basket terecht komt, wordt er gescoord.

Dunk - Scoren door de bal van bovenaf met één of beide handen in de basket dumpen, dit in tegenstelling tot het scoren door middel van een sprongschot.

Foul - Een overtreding, meestal dubieus wanneer het een beslissing tegen de thuisclub betreft.

Jam - Zie 'Dunk'.

Paint - Het gedeelte van het vloeroppervlak in de directe omgeving van de basket (en eronder).

Rebound - Balbezit krijgen, als deze na een gemist schot terugspringt.

Slam - Zie 'Dunk'.

Steal - De bal onderscheppen, of de bal (netjes) uit de handen van de tegenstander pakken.

2PT - De hoeveelheid punten die behaald wordt voor een normale basket of dunk.

3 PT - De hoeveelheid punten die behaald wordt voor een afstandsschot dat buiten de 3-punten lijn genomen wordt.

3 PT Line - De halve cirkellijn die op een afstand van 6 meter vanaf de basket ligt. Een schot dat binnen die lijn gescoord wordt is 2 punten waard en een schot dat buiten die lijn gescoord wordt is drie punten waard.

De foto en de naam van Charles Barkley worden met toestemming van Accolade, Inc. gebruikt. Shup Up and Jam is een handelsmerk van Accolade, Inc. © 1993 Accolade Inc. Alle andere handelsmerken en geregistreerde handelsmerken zijn het eigendom van hun respectievelijke eigenaars. De spelcartridge noch de handleiding voor de gebruiker mag om geen enkele rede verveelvuldigd of gekopieerd worden. Het is de klant niet toegestaan om de spelcartridge of de handleiding over te dragen of weer te verkopen.

Published and distributed by Sony Electronic Publishing Ltd. under exclusive license from Accolade, Inc.

"Sony Electronic Publishing garandeert de originele koper van het Sony Electronic Publishing produkt, voor een periode van negentig (90) dagen vanaf de dag van aankoop, dat deze Spelcassette geen materiaaldefecten of fabricagefouten vertoont en verplicht binnen deze periode om naar goeddunken het produkt te repareren of te vervangen, zonder enige kosten in rekening te brengen. Zond het produkt port betaald en met een gedateerd aankoopbewijs naar bygaand adres. Deze garantieregeling is niet van toepassing en nietig, als het defect aan dit: Sony Electronic Publishing produkt het gevolg is van misbruik, verkeerd gebruik, en gebruik voor oneigenlijke doeleinden of nalatigheid.

DEZE GARANTIEBEPALING IS IN PLAATS VAN ALLE ANDERE GARANTIEBEPALINGEN EN GEEN ANDERE PROTESTEN OF EISEN VAN WELKE AARD DAN OOK ZIJN BINDEND VOOR SONY ELECTRONIC PUBLISHING OF VERPLICHTEN SONY ELECTRONIC PUBLISHING ERGENS TOE. GEIMPLICITEERDE GARANTIEBEPALINGEN DIE VAN TOEPASSING ZIJN OP DIT SOFTWAREPRODUCT, INCLUSIEF GARANTIEBEPALINGEN BETREFFENDE VERKOOP EN GEBRUIK VOOR BEPAALDE DOELEINDEN, GELDEN SLECHTS VOOR DE PERIODE VAN DE BOVENGENOEMDE NEGENTIG (90) DAGEN, ONDERHEFVIG AAN HET VOORAFGAANDE WORDT DIT SONY ELECTRONIC PUBLISHING VERKOCHT ZONDER ENIGE UITDRUKKELIJKE OF IMPLICITE GARANTIEBEPALINGEN EN SONY ELECTRONIC PUBLISHING IS NIET AANSPRAKELIJK VOOR ENIG VERLIES OF SCHADE GELEDEN ALS RESULTAAT VAN HET GEBRUIK VAN DIT PRODUCT. IN GEEN GEVAL IS SONY ELECTRONIC PUBLISHING AANSPRAKELIJK VOOR INCIDENTIELE SCHADE OF GEVOLGSCHADE VOORTVLOEIENDE UIT HET BEZIT, GEBRUIK OF HET DEFECT VAN DIT SOFTWAREPRODUCT.

Sommige landen laten geen tijdslimiet toe betreffende de geldigheid van de garantiebepalingen en/of uitsluiting of beperkingen van gevolgschade en daarom zijn de voornoemde beperkingen en/of uitsluitingen van aansprakelijkheid wellicht niet op u van toepassing. De voornoemde garantiebepalingen geven u bepaalde wettelijke rechten en het is mogelijk dat u nog andere rechten heeft die van land tot land kunnen verschillen."

THE NETHERLANDS
Columbia Tristar Home Video
Postbus 685
1200 AR Hilversum
The Netherlands

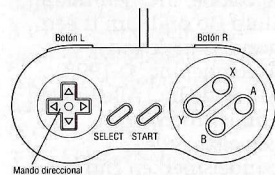
BELGIUM
Columbia Tristar Home Video
Oppenstraat 38, rue Souveraine
1050 Brussels
Belgium

**BARKLEY
SHUT UP AND
JAM!**

INICIO RAPIDO

1. Asegúrate de que el interruptor de tu Super Nintendo Entertainment System está apagado.
2. Inserta el cartucho de Shut Up and Jam! en tu consola siguiendo las instrucciones del manual.
3. Conecta un controlador a la entrada 1. En el caso de que haya dos jugadores, conecta un segundo controlador a la entrada 2. Si hay tres o cuatro jugadores, consulta las instrucciones que se incluyen con tu adaptador para varios jugadores.
4. Enciende el interruptor. Si no aparece nada en pantalla, vuelve a comprobar que el cartucho de juego está debidamente insertado.
5. Pulsa cualquier botón cuando aparezca la pantalla del título para pasar al menú principal.
6. Pulsa **START** para pasar a la pantalla de selección de jugadores.
7. Pulsa el botón **Y, B, X o A** para seleccionar un capitán de equipo. Una vez que lo hayas hecho, el ordenador seleccionará su propio capitán.
8. Pulsa el botón **Y, B, X o A** para seleccionar un compañero de equipo. El ordenador seleccionará su compañero de equipo y luego aparecerán los jugadores.
9. Pulsa el botón **Y, B, X o A** para pasar a la pantalla de selección de ciudades.
10. Pulsa **START** y...¡que empiece el espectáculo!

HAZTE CON EL CONTROL



Cómo hacer selecciones en los menús

Mando direccional

- **▲/▼** sirve para mover el destacador con forma de balón de baloncesto junto al elemento del menú que se quiere seleccionar.
- **◀/▶/▲/▼** sirve para poner el destacador sobre un jugador en la pantalla de selección de jugadores.
- **◀/▶** sirve para pasar de una ciudad a otra en la pantalla de selección de ciudades.

Botón A, B, X o Y

- Cambia las selecciones dentro de las opciones.
- Selecciona un jugador.
- Selecciona una ciudad.

START

- Selecciona un tipo de juego en el menú principal.

Controles de los jugadores durante el juego.

Mando direccional

- Mueve a tu jugador e a cualquier dirección.

START

- Detiene el juego.

Botón B o Y

- **Ataque:** Lanzar el balón o saltar a por un rebote.
- **Defensa:** intentar un bloqueo o un rebote.

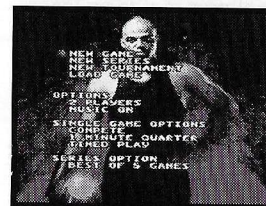
Botón A o X

- **Ataque:** pasar el balón o pedir un pase a un compañero de equipo.
- **Defensa:** intentar robar el balón.

Botón L o R

- Activar aumento de potencia.

EL MENU PRINCIPAL



El menú principal es la pantalla básica donde se toman todas las decisiones relativas al juego. Aquí es donde seleccionas el tipo de juego y las opciones. Antes de seleccionar el tipo de juego, utiliza la sección de opciones de esta pantalla para ajustar el juego como a ti te gusta (consulta "Opciones", página 44).

Tipos de juego

- **New Game (Juego nuevo):** presenta o acepta el reto y juega un único partido contra un amigo o el ordenador. Puedes escoger los jugadores y el lugar del enfrentamiento.
- **New Series (Serie nueva):** un solo partido no siempre demuestra quién es el mejor jugador o el mejor equipo. Juega una agotadora serie de 5 ó 7 partidos contra un amigo o contra el ordenador.

- **New Tournament (Torneo nuevo):** ¿Eres el más rápido en las categorías que más importan? Demuéstralo en un torneo. Selecciona la ciudad que quieras y guía a tu equipo en la competición. Necesitarás ganar a cada uno de los otros seis equipos para llegar al campeonato en Phoenix.

Nota: en la modalidad de torneo cada equipo tiene asignados 2 jugadores. Cuando selecciones la ciudad, jugarás con el equipo que pertenece a esa pista de baloncesto.

- **Juego cargado:** el juego tiene la característica de la contraseña que permite continuar un torneo o serie (consulta "Contraseña", página 49).

Opciones

Pulsa el botón A, B, X o Y para pasar de una opción a otra.

- **Número de jugadores:** en *Shut Up and Jam!* pueden participar de 1 a 4 jugadores. Para seleccionar el tercer y cuarto jugadores necesitas un adaptador para varios jugadores. (*Shut Up and Jam!* funciona con el adaptador Super Multitap de Hudson Soft.)
- **Música:** se puede

activar o desactivar la música de fondo.

Opciones de un partido único

- **Elección del lado del campo (sólo en la modalidad para 2 jugadores):** como en una pista de baloncesto de verdad, hay que elegir el lado del campo. Selecciona "Compete" (Competir) para jugar un reñido partido contra un amigo, o "Cooperate" (Cooperar) para jugar juntos contra el ordenador.
- **Duración de cada uno de los cuatro periodos:** selecciona periodos de 1, 3 ó 5 minutos.
- **Método de puntuación:** cada juego puede tener un método de puntuación diferente. Escoge entre "Play to 21 Points" (Jugar a 21 puntos), "Play to 50 Points" (Jugar a 50 puntos) o "Timed Play" (Partido cronometrado).

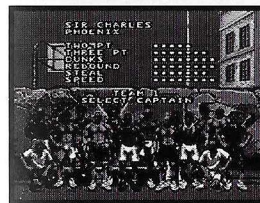
Nota: La modalidad de serie y la de torneo sólo se pueden jugar con la opción "partido cronometrado".

Opciones de la serie

- **Duración de la serie (modalidad serie nueva):** juega una serie de partidos contra el ordenador o contra un oponente. Selecciona

"Best of 5 Series" (Serie a 5) o "Best of 7 Series" (Serie a 7).

Selección de jugadores



Cuando seleccionas "Juego nuevo" o "Serie nueva" tienes que seleccionar tus jugadores. La pantalla de selección de jugadores muestra 16 de estos, cada uno tiene una personalidad distinta y unos movimientos característicos. A medida que pasas de un jugador a otro, en la parte superior de la pantalla aparecerá su nombre, ciudad y la evaluación de su destreza en las siguientes categorías:

- **Dos puntos:** habilidad para encestar un lanzamiento de dos puntos.
- **Tres puntos:** habilidad para encestar un lanzamiento de tres puntos.
- **Mate:** habilidad para realizar satisfactoriamente un mate.
- **Rebote:** habilidad para recoger un rebote

debajo del tablero.

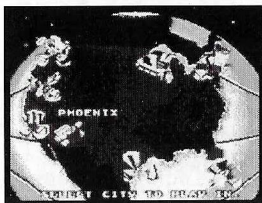
- **Robo:** habilidad para robar el balón al contrario.
- **Velocidad:** rapidez en general.

Para seleccionar a tu jugador:

1. Pulsa la parte ▲▼◀▶ del mando direccional para poner el balón sobre el jugador que quieres que sea el capitán de tu equipo y pulsa el botón A, B, X o Y para seleccionar dicho jugador. Después de esto, el ordenador o el jugador número 2, selecciona su capitán.
2. Repite el paso número 1 para seleccionar un compañero de equipo. Después, el ordenador (o los jugadores número 2, 3 y 4) selecciona un compañero de equipo. La pantalla de jugadores mostrará la imagen, nombre y ciudad del jugador seleccionado.
3. Pulsa el botón A, B, X o Y para pasar a la pantalla de selección de ciudades (en la modalidad juego nuevo) o empieza a jugar (en la modalidad serie nueva).

Nota: cuando usas un adaptador para varios jugadores el jugador número 3 es el que selecciona y juega como compañero de equipo del jugador número 1, y el jugador número 4 es el que selecciona y juega como compañero del jugador número 2. En la modalidad para 3 jugadores, el ordenador es el que selecciona el compañero del jugador 2.

Las ciudades



Después de que hayas seleccionado tus jugadores para un juego nuevo, o torneo nuevo en el menú principal, tienes que seleccionar la ciudad en la que quieres jugar.

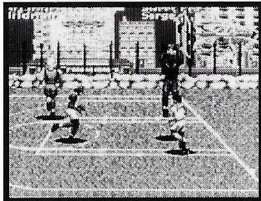
La pantalla de selección de ciudades tiene 8 lugares. Pula la parte ◀ o ▶ del **mando direccional** para pasar de una ciudad a otra. Cuando la ciudad que quieres esté destacada, pulsa **START** para empezar a jugar (modalidad juego nuevo). En la modalidad torneo, cuando pulses **START**, verás los jugadores de tu equipo y la evaluación de sus destrezas. Pula **START** otra vez para pasar a la pantalla de pre-juego que muestra los emparejamientos de equipos y la ronda del torneo que estás jugando en ese momento. Pula **START** para empezar a jugar.

Cada una de las 8 ciudades tiene su propio estilo de pista.

- **Phoenix:** pista cubierta
- **Houston:** almacén

- **Watts:** patio de colegio
- **Brooklyn:** gueto
- **Seattle:** zotea
- **Oakland:** patio de chatarra
- **Miami:** playa
- **Chicago:** tren elevado

EN LA PISTA



Corriendo por la pista

Pula cualquier parte del **mando direccional** para que el jugador se mueva en la dirección correspondiente. El regate es automático y continuará aunque tú te quedes quieto.

Cómo tirar

Hay varios tipos de tiros disponibles, dependiendo del movimiento y la posición del jugador en la pista. Los mates "Marquee" se realizan en la zona restringida. Los ganchos se realizan mientras el jugador corre perpendicular (arriba, abajo) a la canasta. Una canasta llevando el balón sobre la palma de la mano se realiza mientras el

jugador corre hacia la canasta, y un mate se realiza si el jugador tira y mantienes el botón pulsado mientras el jugador está cerca de la canasta. Un tiro en suspensión normal se puede realizar cuando el jugador está en cualquier otra posición o movimiento.

Cómo pasar

Pula el **botón A** o **X** para lanzar un pase alto, un pase por detrás o un pase largo. Si tu compañero de equipo manejado por el ordenador tiene el balón, pulsa el **botón A** o **X** y te lo pasará.

Ten cuidado con los pases, ya que pueden ser interceptados por tu oponente si éste se encuentra entre tú y tu compañero de equipo.

Defensa

Cuando no tengas el balón en las manos, el **botón A** sirve para tratar de recoger un rebote.

Durante una jugada defensiva, el **botón A** o **X** sirven para intentar robar el balón. La habilidad para robar varía según la destreza del jugador en esta categoría.

Para impedir un súper mate, pulsa el **botón B** o **Y** para saltar (cuando tu oponente se eleve para

hacer el mate). Mientras estás en el aire, pulsa el **botón A** o **X** para robar el balón e impedir el súper mate.

Potencia

Mantén pulsado el **botón L** o **R** mientras tiras con el **botón B** o **Y** para aumentar las posibilidades de meter canasta o para realizar un súper mate en, o cerca de, la zona restringida. Los súper mates (tales como los mates volantes, los mates hacia atrás, los hundimientos, los mates con giro de 360º y los súper mates machacadores) son poderosos movimientos especiales con los que se marcan puntos.

Además, el jugador gana velocidad cuando se pulsa el **botón L** o **R**. Así que cuando quieras pasar volando al lado de un oponente la línea que delimita la zona restringida, con la intención de realizar un buen mate, mete una marcha más larga. Al principio de cada periodo cada personaje tiene seis oportunidades de aumentar su potencia. Robando el balón o encestando tiros de tres puntos aumentas tu potencia.

Inferir el balón

Shut Up and Jam! es una batalla agresiva, en la que se intenta encestar con todas las fuerzas y que se juega principalmente sin árbitros, basada en el juego limpio de los jugadores. Para que el juego sea justo, se considerará que ha habido violación si un jugador defensor toca un balón que cae por encima del nivel del aro en un lanzamiento a cesta de un contrario. Si se produce esta violación, el equipo atacante se apunta la canasta y el equipo ofensor saca el balón.

ESTADISTICAS

DORIS		SHOOTY	
POINTS	10	POINTS	10
2 PTS	2	2 PTS	2
3 PTS	1	3 PTS	1
DUNKS	1	DUNKS	1
STEALS	1	STEALS	1
BLOCKS	1	BLOCKS	1
REBOUNDS	1	REBOUNDS	1

FAGS		CHILLY	
POINTS	10	POINTS	10
2 PTS	2	2 PTS	2
3 PTS	1	3 PTS	1
DUNKS	1	DUNKS	1
STEALS	1	STEALS	1
BLOCKS	1	BLOCKS	1
REBOUNDS	1	REBOUNDS	1

Al final de cada mitad y al final de cada partido, aparecerá una pantalla de estadísticas mostrando lo bien que cada uno de los cuatro participantes ha jugado. Estas estadísticas son:

- **Points (Puntos):** número total de puntos que cada jugador ha marcado (los puntos conseguidos por inferir el balón no se cuentan).
- **2 Pts (2 puntos):** el

número de lanzamientos de dos puntos que han resultado en canasta, y el número de lanzamientos de dos puntos que se han intentado. Por ejemplo: 5-6 significaría que se han intentado 6 tiros de los que 5 han tenido éxito.

- **3 Pts:** el número de tiros de tres puntos que han resultado en canasta y el número de intentos. Por ejemplo: 1-3 indicaría que se han intentado 3 tiros de los que 1 ha tenido éxito.
- **Dunks (Mates):** el número de mates que han resultado en canasta y el número de intentos. Por ejemplo: 7-7 indicaría que se han hecho 7 intentos y los 7 han tenido éxito.
- **Steals (robos):** número de robos.
- **Blocks (Bloqueos):** número de rechazos.
- **Rebounds (Rebotes):** número total de rebotes recogidos bajo el tablero del equipo propio y el del equipo contrario.

OPCION DE PAUSA

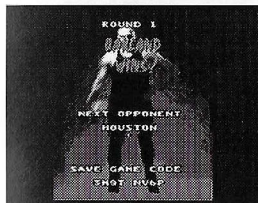


En cualquier momento durante el juego puedes pulsar **START** para detener el juego. En la pantalla aparecerán tres opciones:

- **Resume (Reanudar):** te permite reanudar el juego.
- **Quit (Abandonar):** puedes abandonar el juego y volver a la pantalla del título.
- **Music On/Off (Con/sin música):** activa y desactiva la música.

Pulsa la parte ▲ o ▼ del mando direccional para destacar la opción que deseas y luego pulsa **START** para seleccionarla.

CONTRASEÑA



La característica de la contraseña en *Shut Up and Jam!* sirve para salvar un

número ilimitado de contraseñas. Después de cada partido de serie o torneo completado, aparecerá una contraseña en la pantalla de situación de la serie o torneo. Apúntala y utilízala para acceder a series o torneos salvados. Para introducir una contraseña:

- 1 Selecciona "**Load Game**" (juego cargado) en el menú principal. Aparecerá la pantalla de contraseñas.
- 2 Pulsa la parte ▲ o ▼ del mando direccional para pasar de una letra, o número, a otro.
- 3 Cuando la letra o número que quieres aparezca en el espacio adecuado, pulsa la parte ► del mando direccional para pasar al siguiente espacio. Pulsa la parte ◀ del mando direccional para volver atrás y corregir equivocaciones.
- 4 Repite el proceso hasta que toda la contraseña aparezca en pantalla. Pulsa **START** para continuar la serie o torneo salvado.



BARKLEY
SHUT UP AND
JAM!

GLOSARIO

Tiros libres: tiros que se le conceden al equipo atacante cuando el equipo defensor comete una falta.

Tablero: el aro de la canasta está sujeto a un tablero. Los jugadores pueden tirar al tablero para que el balón rebote y entre en la canasta.

Mate: meter la pelota en la canasta con una o ambas manos, en vez de lanzar un tiro en suspensión.

Falta: una infracción, normalmente sospechosa cuando se señala contra el equipo de casa.

Hundimiento: ver "mate".

Zona restringida: el área de la pista situada justo al lado (y debajo) de la canasta.

Rebote: la recogida de la pelota después de un tiro fallido.

Mate machacador: ver "mate".

Robo: bien interceptar un pase o bien quitar la pelota de las manos (limpiamente) al contrario.

2 PUNTOS: la cantidad de puntos que se conceden por una canasta o mate normal.

3 PUNTOS: la cantidad de puntos que se conceden por un tiro hecho desde más allá de la línea de tres puntos.

Línea de 3 PUNTOS: una línea de la pista situada a 22 pies de la canasta.

La imagen y el nombre de Charles Barkley han sido utilizados con la aprobación de Accolade, Inc. Shut Up and Jam! es una marca comercial de Accolade, Inc. ©1993 Accolade, Inc. Todas las demás marcas comerciales y marcas registradas son propiedad de sus respectivos dueños. Ni el cartucho de juego ni el manual del usuario pueden ser duplicados o copiados por ningún motivo. El usuario no puede transferir o revender ni el cartucho ni el manual.

Published and distributed by Sony Electronic Publishing Ltd. under exclusive license from Accolade, Inc.

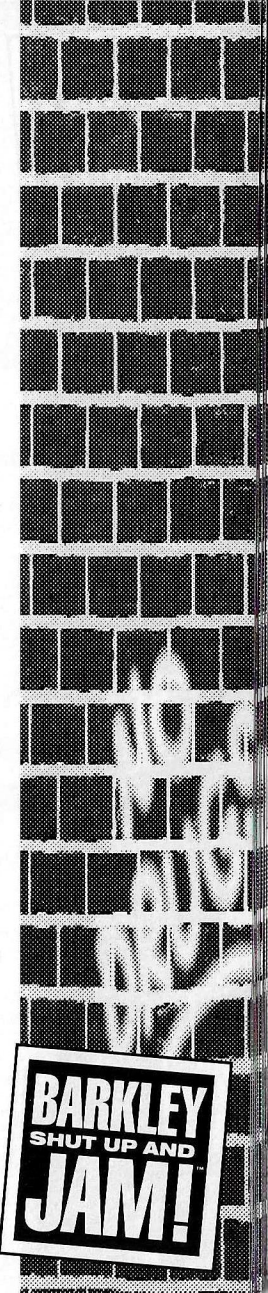
GARANTÍA LIMITADA

"Sony Electronic Publishing le garantiza al comprador original de este producto Sony Electronic Publishing, por un periodo de noventa (90) días desde la fecha de su compra, que este Paquete de juego está libre de defectos de material y mano de obra y conouera, que dentro de este periodo y a su opción, ya sea reparario o cambiarlo gratuitamente. Envía el producto a porte pagado, junto con prueba de fecha de compra, al domicilio indicado abajo. Esta garantía no aplicará y será nula si el defecto de este producto Sony Electronic Publishing ha resultado de su abuso, uso irrazonable, mal tratamiento o negligencia.

ESTA GARANTIA REEMPLAZA TODAS LAS OTRAS GARANTIAS Y NINGUNA OTRA REPRESENTACION O RECLAMACION OBLIGARA A SONY ELECTRONIC PUBLISHING. CUALQUIER IMPLICACION DE GARANTIA QUE APLIQUE A ESTE PRODUCTO DE SOFTWARE. INCLUYENDO GARANTIAS DE MERCABILIDAD Y VALOR PARA UN ESPECIFICO PROPOSITO. ESTA LIMITADA AL PERIODO DE NOVENTA DIAS (90) ESPECIFIADO ARRIBA. SUJETO A LO ANTERIOR, ESTE PRODUCTO DE SONY ELECTRONIC PUBLISHING SE VENDE "COMO ES" SIN NINGUNA GARANTIA EXPRESADA O IMPLICADA DE NINGUNA CLASE, Y SONY ELECTRONIC PUBLISHING NO ES RESPONSABLE DE CUALQUIER PERDIDA O DANOS DE CUALQUIER CLASE RESULTANTES DEL USO DE ESTE PRODUCTO, BAJO NINGUNA CIRCUNSTANCIA SERA SONY ELECTRONIC PUBLISHING RESULTANTES DE LOS DANOS CONSECUENCIALES O INCIDENTALES RESULTANTES, DE LA POSESION, USO O MAL FUNCIONAMIENTO DE ESTE PRODUCTO DE SOFTWARE.

Algunos países no permiten límites de duración de garantía y/o exclusiones o límites de daños consecuenciales, de forma que los límites de arriba y/o las exclusiones de responsabilidad puede que no apliquen en tu caso. La garantía de arriba te da derechos legales específicos y puede que también tengas otros derechos, los cuales varían de país a país."

SPAIN
Columbia Tristar Home Video Y Cia, SRC
C/Albacete, S-4 Planta
28027 Madrid
Spain



BARKLEY
SHUT UP AND
JAM!

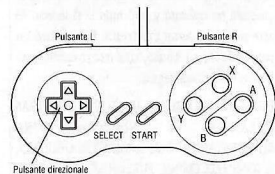
AVVIO RAPIDO

- 1 Accertati che l'interruttore di corrente del Super Nintendo Entertainment System sia spento.
- 2 Inserisci la cartuccia di *Shut Up and Jam!* nel system seguendo le istruzioni del manuale.
- 3 Collega una pulsantiera nella porta 1. Collega un'altra pulsantiera nella porta 2 per una partita a due giocatori; per partite a tre o quattro giocatori consulta il manuale di istruzioni dell'adattatore per più di due giocatori.
- 4 Accendi l'interruttore di corrente. Se sulla videata non appare niente, controlla che la cartuccia sia stata inserita correttamente.
- 5 Quando apparirà la videata di testa premi un pulsante qualsiasi per accedere al menu principale (Main Menu).
- 6 Premi **START** per andare sulla videata Selezione giocatori (Player Selection).
- 7 Premi il **pulsante Y, B, X o A** per selezionare il capitano di una squadra, quindi il computer selezionerà il suo capitano.
- 8 Premi il **pulsante Y, B, X o A** per selezionare un compagno di squadra. Il computer selezionerà il suo compagno di squadra, quindi appariranno i giocatori.
- 9 Premi il **pulsante Y, B, X o A** per accedere alla videata Selezione città (City Selection).

10 Premi **START** ed inizierà lo spettacolo!

PRENDI IL COMANDO

Come effettuare le selezioni sul menu



Pulsante direzionale

- **▲/▼** muovono l'evidenziatore-palla vicino a un'opzione del menu principale
- **▲/▼/◀/▶** muovono l'evidenziatore-palla su un giocatore sulla videata Selezione giocatori
- **◀/▶** scorrono le città sulla videata Selezione città

Pulsante A, B, X o Y

- Cambia un'opzione
- Seleziona un giocatore
- Seleziona una città

START

- Seleziona una partita sul menu principale

Come controllare i giocatori nel corso del gioco

Pulsante direzionale

- Muove il giocatore in qualsiasi direzione

START

- Mette il gioco in pausa

Pulsante B o Y

- **Attacco:** Tira la palla o va al rimbalzo
- **Difesa:** Prova ad eseguire un blocco o un rimbalzo

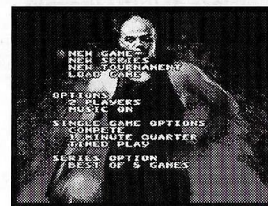
Pulsante A o X

- **Attacco:** Passare la palla o intercettare un passaggio di un compagno di squadra
- **Difesa:** Provare a rubare la palla

Pulsante L o R

- Attiva potenza

IL MENU PRINCIPALE



Il menu principale è la videata in cui si prendono tutte le decisioni per il gioco. Qui potrai selezionare il tipo di partita e le opzioni di gioco. Prima di selezionare un tipo di partita, utilizza la sezione delle opzioni su questa videata per organizzare il gioco nel modo che preferisci (vedi **Opzioni**, pagina 54).

Tipi di partita

- **Nuova partita (New Game):** Lancia o accetta una sfida e gioca una partita singola contro un amico o il computer. Scegli i giocatori e il luogo in cui si svolgerà la partita.
- **Nuova serie (New Series):** Una sola partita non riesce sempre a stabilire il migliore giocatore o la migliore squadra. Gioca una serie di 5 o 7 partite estenuanti contro un amico o il computer.

- **Nuovo torneo (New Tournament):** Sei il più veloce di tutti? Provalo in un torneo. Seleziona la città che preferisci e guida la sua squadra in un torneo. Dovrai battere tutte le altre sei squadre per poterti qualificare per il campionato a Phoenix.

Importante: nella modalità Torneo in ciascuna squadra possono essere scelti 2 giocatori. Quando selezionerai la città, giocherai con la squadra che appartiene a quella città.

- **Caricamento del gioco (Load Game):** Il gioco ha una funzione parola d'ordine che permette di continuare un Torneo o una Serie (vedi **Parola d'ordine**, pag. 59).

Opzioni

Premi il pulsante **A, B, X** o **Y** per scorrere tra le opzioni.

- **Numero di giocatori (Number of Players):** *Shut Up and Jam!* può essere giocato da 1 a 4 giocatori. Per selezionare il 3° e il 4° giocatore consulta il manuale di istruzioni dell'adattatore per più di due giocatori. (*Shut Up and Jam!* supporta il Super Multitap della Hudson Soft)
- **Musica (Musica):** La musica di sottofondo può essere accesa o spenta.

Opzioni partita singola

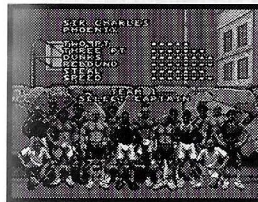
- **Scegliere i partecipanti (Choosing Up Sides)** (solo modalità a 2 giocatori): Come sul campo di gioco, dovrai scegliere i partecipanti. Seleziona **Compete** (Competere) per giocare testa a testa contro la squadra di un amico o **Cooperate** (Collaborare) per giocare in coppia contro il computer.
- **Quarter Length (Durata Quarto):** Seleziona 1, 3 o 5 minuti.
- **Scoring Method (Tipo di punteggio):** Ciascuna partita può essere regolata su un punteggio diverso. Scegli **Play to 21 points** (giocare fino a 21 punti), **Play to 50 Points** (giocare fino a 50 punti) o **Timed Play** (Partita a tempo)

Importante: le modalità Serie e Torneo possono essere giocate solo con partite a tempo.

Opzioni Serie

- **Series Length (Durata Serie - modalità nuova serie):** gioca una serie di partite contro il computer o un avversario. Seleziona **Best of 5 Serie** (Il migliore su 5 partite) o **Best of 7 Series** (Il migliore su 7 partite).

Selezione giocatori



Dopo aver selezionato **New Game** (Nuova partita) o **New Series** (Nuova serie), dovrai scegliere i giocatori. La videata Selezione giocatori visualizza 16 giocatori; ciascun giocatore ha la sua personalità e le sue mosse speciali. Scorrendo i giocatori, in cima alla videata verranno visualizzati il nome del giocatore, la città e le sue abilità nelle seguenti prestazioni:

- **Two Pt (Due punti):** l'abilità di effettuare un tiro da due punti
- **Three Pt (Tre punti):** l'abilità di effettuare un tiro da tre punti
- **Dunk (Schiacciata):** l'abilità di effettuare una schiacciata
- **Rebound (Rimbalzo):** l'abilità di recuperare la palla sotto il tabellone
- **Steal (Rubare la palla):** l'abilità di rubare la palla agli avversari
- **Speed (Velocità):** la velocità di gioco

Per selezionare i giocatori:

- 1 Premi il **pulsante direzionale** **▲, ▼, ◀, ▶** per muovere la palla sul giocatore che vuoi avere come capitano e premi il **pulsante A, B, X** o **Y** per selezionarlo; poi il computer o il giocatore 2 selezionerà un capitano.
- 2 Ripeti la fase 1 per selezionare un compagno di squadra. Quindi il computer (o i giocatori 2, 3 o 4) selezioneranno un compagno di squadra. La videata del giocatore visualizzerà l'immagine del giocatore, il nome e la città.
- 3 Premi il **pulsante A, B, X** o **Y** per andare sulla videata Selezione città (modalità Nuova partita) o iniziare a giocare (modalità Nuova serie).

Importante: Quando utilizzerai l'adattatore per più di due giocatori, il giocatore 3 farà le selezioni e giocherà in coppia con il giocatore 1 e il giocatore 4 farà le selezioni e giocherà in coppia con il giocatore 2. Nella modalità a 3 giocatori il computer selezionerà il compagno di squadra del giocatore 2.

Le città



Quando avrai selezionato i tuoi giocatori per una Nuova partita o un Nuovo torneo sul Menu principale, dovrai selezionare la città in cui giocherai.

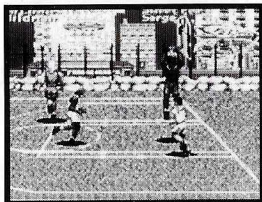
Nella videata Selezione città ci sono 8 località. Premi il **pulsante direzionale** ◀ ◯ ▶ per scorrere le città. Quando la città sarà evidenziata, premi **START** per iniziare la partita (modalità Nuova partita). Nella modalità Torneo, premendo **START** visualizzerai i giocatori della tua squadra e i dati delle loro abilità. Premi di nuovo **START** per andare sulla videata Pre-partita che visualizzerà le formazioni e il girone del torneo. Premi **START** per iniziare a giocare.

Ciascuna delle 8 città ha il proprio tipo di campo.

- **Phoenix:** Palazzetto dello sport
- **Watts:** Cortile di una scuola
- **Seattle:** Sul tetto

- **Miami:** Spiaggia
- **Houston:** Magazzino
- **Brookling:** Ghetto
- **Oakland:** Autodemolizione
- **Chicago:** Treno sopraelevato

SUL CAMPO



Come muoversi

Premi il **pulsante direzionale** nella direzione in cui vuoi far muovere il giocatore. Il palleggio è automatico e continuerà anche se sarai fermo.

Tirare

Ci sono una serie di tiri disponibili a seconda del movimento o della posizione del giocatore. Le schiacciate Marquee vengono effettuate dall'area dei tre secondi. Un tiro a uncino viene effettuato correndo perpendicolarmente al canestro (su, giù). Un tiro ad una mano viene effettuato correndo verso il canestro, mentre una schiacciata viene eseguita se il giocatore preme e tiene premuto il pulsante

quando si trova vicino al canestro. Un tiro in sospensione regolare verrà effettuato con qualsiasi altra mossa.

Passaggi

Premi il **pulsante A** o **X** per fare un passaggio alto, un passaggio dietro la schiena o un passaggio lungo. Se giochi in coppia con il computer e questo possiede la palla, premi il **pulsante A** o **X** e ti passerà la palla. Stai attento a quando fai i passaggi, perché se l'avversario si trova tra te e il tuo compagno di squadra, potrebbero essere intercettati.

Difesa

Quando non hai la palla, potrai utilizzare il pulsante **A** per andare a rimbalzo. Quando sei in difesa, premi il **pulsante A** o **X** per provare a rubare la palla. L'abilità del giocatore dipende dalle abilità di ciascun giocatore.

Per marcare un avversario che sta per effettuare una super schiacciata, premi il **pulsante B** o **Y** per saltare (quando l'avversario sta saltando). Quando sarai in aria, premi il **pulsante A** o **X** per rubare la palla ed impedire la super schiacciata.

Potenza

Premi e tieni premuto il **pulsante L** o **R** mentre stai

tirando con il **pulsante B** o **Y** per aumentare le probabilità di effettuare il tiro od effettuare una super schiacciata vicino o nell'area dei tre secondi. Le super schiacciate (come le schiacciate in sospensione, le schiacciate rovesciate, quelle con aggrappata al canestro, quelle con avvitemento a 360° e le super schiacciate) sono delle mosse potenti con un punteggio speciale.

Inoltre, quando premerai il pulsante **L** o **R**, il giocatore guadagnerà velocità. Quindi, premi uno dei due pulsanti quando vuoi sfrecciare davanti al tuo avversario per una potente schiacciata. Ciascun giocatore possiede 6 aumenti di potenza all'inizio di ciascun quarto. Guadagnerai più potenza rubando la palla o effettuando dei tiri da tre punti.

Corretta condotta di gioco

Shut Up and Jam! è un gioco d'attacco all'ultimo punto, che si basa sulle regole di correttezza. Quando un giocatore della difesa blocca un tiro sotto il canestro o si muove all'indietro, infrangerà le regole della corretta condotta di gioco. Se una squadra commetterà un'infrazione alla corretta

BARKLEY
SHUT UP AND
JAM!

2 Punti (2 PT) - Il numero di punti assegnati per un canestro regolato o una schiacciata.

3 Punti (3 PT) - Il numero di punti assegnati per un canestro effettuato fuori dalla linea dei tre punti.

Linea dei 3 Punti (3 PT Line) - Una linea del campo a 6,25 m dal canestro. I tiri a canestro effettuati all'interno di questa linea valgono 2 punti, tutti gli altri effettuati all'esterno valgono tre punti.

Il nome e le immagini di Charles Barkley sono stati utilizzati dalla Accolade, Inc. sotto licenza. Shut Up and Jam! è un marchio della Accolade, Inc. ©1993 Accolade, Inc. Tutti gli altri marchi, registrati e non, sono proprietà dei relativi proprietari. In nessun caso la cartuccia e il manuale di istruzioni possono essere duplicati o copiati. Il proprietario non può trasferire o rivendere la cartuccia o il manuale di istruzioni.

Published and distributed by Sony Electronic Publishing Ltd. under exclusive license from Accolade, Inc.

GARANZIA LIMITATA

"Sony Electronic Publishing garantisce all'acquirente originale di questo prodotto Sony Electronic Publishing, per un periodo di novanta (90) giorni dalla data d'acquisto, che questo Game Pak è libero da difetti di materiale e mano d'opera e consente, entro tale periodo e a sua scelta, di ripararlo o sostituirlo gratis. Spedisci il prodotto con le spese di spedizione a tuo carico, insieme alla prova d'acquisto datata, all'indirizzo indicato qui sotto. Questa garanzia non sarà applicabile e sarà nulla se il difetto in questo prodotto Sony Electronic Publishing è stato causato da abuso, uso non ragionevole, trattamento improprio o negletto.

QUESTA GARANZIA SOSTITUISCE TUTTE LE GARANZIE E SONY ELECTRONIC PUBLISHING NON SARA' RESPONSABILE O OBBLIGATA PER NESSUN 'ALTRA RAPPRESENTAZIONE O RICHIESTA DI QUALSIASI NATURA. QUALSIASI GARANZIA IMPLICITA APPLICABILE A QUESTO PRODOTTO IMAGESOFT, E GARANZIA IMPLICITA DI COMMERCIALITA' E IDONEITA' AD UNO SCOPO PARTICOLARE E' LIMITATA AL PERIODO DI NOVANTA (90) GIORNI SPECIFICATO QUI SOPRA. SOGGETTO A QUANDO ESPOSTO PRECEDENTEMENTE, QUESTO PRODOTTO SONY ELECTRONIC PUBLISHING E' VENDUTO 'COME E', SENZA ALCUNA GARANZIA ESPRESSA O IMPLICITA DI NESSUN TIPO SONY ELECTRONIC PUBLISHING NON E' RESPONSABILE PER NESSUNA PERDITA O DANNO DI QUALSIASI TIPO RISULTANTE DALL'USO DI QUESTO PRODOTTO. IN NESSUN CASO, SONY ELECTRONIC PUBLISHING SARA' RESPONSABILE PER DANNI INCIDENTALI O CONSEGUENZIALI RISULTANTI DAL POSSESSO, USO O MAL FUNZIONAMENTO DI QUESTO PRODOTTO DI SOFTWARE.

Alcuni paesi non permettono limiti sulla durata della garanzia e/o sulle esclusioni o sui limiti dei danni conseguenziali, per cui i limiti e/o esclusioni su esposti potrebbero non essere applicabili a te. Questa garanzia ti dà un diritto legale specifico, e potresti avere altri diritti che variano da paese a paese."

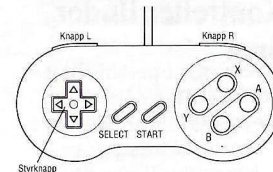
ITALY

Columbia Tristar Home Video SPA
Via Flaminia 872
00191 Rome
Italy

SNABBSTART

1. Se till att strömmen är bortkopplad på ditt Super Nintendo Entertainment System.
2. Stoppa in spelkassetten *Shut Up and Jam!* i ditt system genom att följa instruktionerna i systemets handbok.
3. Koppla in en kontrollenhet i port 1. Om två personer ska spela kopplas ytterligare en kontrollenhet in i port 2. Om tre eller fyra personer ska spela följer du de instruktioner som medföljer multispelar-adaptorn.
4. Slå på strömmen. Om inget framträder på skärmen kontrollerar du att din spelkasset är korrekt installerad.
5. Gå till huvudmenyn genom att på titelskärmen trycka på valfri knapp.
6. Gå till skärmen för spelarval genom att trycka på **START**.
7. Tryck på **knapp Y, B, X** eller **A** för att välja lagkapten. Datorn kommer därefter att välja sin lagkapten.
8. Tryck på **knapp Y, B, X** eller **A** för att välja en lagkamrat. Efter att datorn har valt sin lagkamrat kommer spelarna att visas.
9. Tryck på **knapp Y, B, X** eller **A** för att nå skärmen för stadsval.
10. Tryck på **START**. Det är showtime!

TA KONTROLL



Att Göra Menyval

Styrknapp

- ▲/▼ placeras en basketboll-märkör intill ett alternativ till huvudmenyn.
- Använd ◀▶/▲/▼ när du befinner dig på skärmen för spelarval, vilket placeras en basketboll-märkör ovanför en spelare.
- På skärmen för stadsval används ◀▶ till att flytta mellan de olika städerna.

Knapp A, B, X eller Y

- Ändrar alternativ
- Väljer spelare
- Väljer stad

START

- Väljer ett spel på huvudmenyn

BARKLEY
SHUT UP AND
JAM!

Spelarens Kontroller Under Spel

Styrknapp

- Förflyttar din spelare i valfri riktning

START

- Sätter spelet på paus

Knapp B eller Y

- **Offensivt spel:** Kastar bollen mot korgen eller hoppar upp för att ta retur
- **Defensivt spel:** Försöker blockera eller ta retur

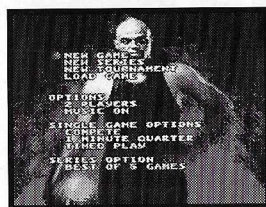
Knapp A eller X

- **Offensivt spel:** Passar bollen, eller ber om en passning från en medspelare.
- **Defensivt spel:** Försöker ta bollen

Knapp L eller R

- Aktiverar kraft

HUVUDMENYN



Det är på huvudmenyn som de flesta spelbesluten tas. Här kommer du att välja speltyp och alternativ. Innan du väljer speltyp utformar du spelet som du vill ha det genom att använda dig av alternativen på skärmen (se **Valmöjligheter**, sid 63).

Speltyper

- **Nytt Spel (New Game):** Utmana en kompis eller datorn på en enkelmatch eller anta själv en utmaning. Du väljer spelare och var matchen ska gå.
- **Ny Serie (New Series):** Det är inte alltid som en enda match avslöjar vilken spelare eller vilket lag som är bäst. Spela en stentuff serie på 5 eller 7 matcher mot en kompis eller datorn.
- **Ny Turnering (New Tournament):** Är du snabbast och bäst? Bevisa det i en turnering. Välj en stad och coacha sedan laget

eller Cooperate (Samarbeta) för att spela tillsammans mot datorn.

eller Cooperate (Samarbeta) för att spela tillsammans mot datorn.

Obs: I turneringsspelet innehåller varje lag 2 valbara spelare. När du väljer stad kommer du att spela med det lag som hör till respektive stad.

- **Ladda Spel (Load Game):** Spelet innehåller en sparfunktion som gör det möjligt att fortsätta en turnering eller serie (se **Lösenord**, sid 67).

Valmöjligheter

Tryck på **Knapp A, B, X** eller **Y** för att flytta mellan de olika alternativen.

- **Antal Spelare (Number of Players):** 1 till 4 deltagare kan spela *Shut up and Jam!* Du måste använda en multispelar-adapt när du väljer Spelare 3 och 4. (*Shut Up and Jam!* är spelbar med Hudson Soft's Super Multitap.)
- **Musik (Music):** Du kan välja att spela med eller utan bakgrundsmusik.

Valmöjligheter För Enstaka Spel

- **Välja Lag (Choosing Up Sides)** - enbart för 2 spelare: Det gäller att välja lag, precis som på lekplatsen. Välj **Compete (Tävla)** för att möta kompisens lag,

eller Cooperate (Samarbeta) för att spela tillsammans mot datorn.

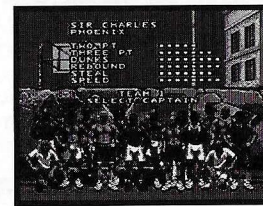
- **Periodlängd (Quarter Length):** Välj 1, 3 eller 5 minuter långa perioder.
- **Antal Mål (Scoring Method):** Varje match kan avgöras på olika sätt. Välj **Play to 21 points** (Spela till 21 poäng), **Play to 50 points** (Spela till 50 poäng) eller **Timed Play** (Spela på tid).

Obs: Serie- och turneringsspel består enbart av tidsbestämda matcher.

Valmöjligheter i Seriespel

- **Seriens Längd (Series Length)** - i **New Series**-läget: Spela ett antal matcher mot datorn eller en kompis. Välj **Best of 5 Series** (Bäst av 5 matcher) eller **Best of 7 Matches** (Bäst av 7 matcher).

VAL AV SPELARE



Efter att du har valt **New Game** eller **New Series** måste du välja spelare. Skärmen för spelarval

innehåller 16 spelare, där varje spelare visar upp en egen personlighet och egna specialrörelser. I takt med att du bläddrar igenom de olika spelarna kommer aktuellt namn och hemmastad att visas högt upp på skärmen, samt ranking i följande kategorier:

- **Two Pt (Tvåpoängare):** Förmåga att hoppa upp och kasta 2 poäng.
- **Three Pt (Trepöängare):** Förmåga att sänka 3-poängskast från distans.
- **Dunk (Dunkning):** Förmåga att få till en rejäl dunkning.
- **Rebound (Retur):** Förmåga att ta retur under korgen.
- **Steal (Stjåla bollen):** Förmåga att stjåla bollen från motståndarna.
- **Speed (Snabbhet):** Normal snabbhet

Så här gör du dina spelarval:

1. Tryck ▲/▼/◀/▶ för att placera basketbollen ovanför den spelare du vill ha som lagkapten, och tryck på **knapp A, B, X eller Y** för att genomföra valet (därefter väljer datom eller Spelare 2 lagkapten).

2. Upprepa steg 1 när du väljer lagkamrat. Därefter väljer datom (eller Spelare 2, 3 och 4) en lagkamrat. Spelarskärmen kommer att visa en bild på den aktuella spelaren, dennes namn och hemmastad.
3. Tryck på **knapp A, B, X eller Y** för att gå till skärmen för stadsval (New Game-läget) eller börja spela (New Series-läget).

Obs: När du använder flerspelar-adapten: Spelare 3 väljer, och spelar som, lagkamrat till Spelare 1; och Spelare 4 väljer, och spelar som, lagkamrat till Spelare 2. I spel för 3 deltagare kommer datom att välja lagkamrat till Spelare 2.

Städerna



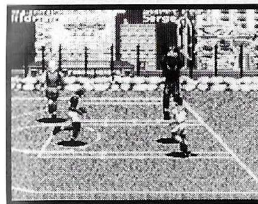
Efter att ha valt spelare inför ett New Game, eller valt New Tournament från huvudmenyn, måste du välja vilken stad du vill spela i.

Skärmen för stadsval innehåller 8 spelplatser. Tryck på ◀/▶ på styrplattan för att bläddra igenom dem. Så snart du markerat din stad börjar

du spela genom att trycka på **START** (New Game-spel). I turneringsspelet kommer en tryckning på **START** att ge dig möjlighet att betrakta spelarna i ditt lag plus deras ranking. Tryck på **START** på nytt för att komma till sista skärmen innan matchstart, där lagen presenteras och aktuell omgång i turneringen annonseras. Tryck på **START** för att börja spela. Var och en av de 8 städerna har en egen typ av plan.

- **Phoenix:** Inomhusarena
- **Watts:** Skolgård
- **Seattle:** Tak
- **Miami:** Strand
- **Houston:** Varumagasin
- **Brooklyn:** Ghetto
- **Oakland:** Skrotupplag
- **Chicago:** Högbana

PÅ PLANEN



Att Springa På Planen

För styrknappen i den riktning du vill att spelaren ska röra sig. Dribblingen sker

automatiskt och kommer att fortsätta även om du blir stillastående.

Målkast

Spelare kan kasta på olika sätt, beroende på hur de rör sig och var de befinner sig. "Marquee dunk shots" tas från området direkt under korgen. Ett "hook shot" kastas när man springer vinkelrätt mot korgen. Man kan även leverera en "lay-up" när man springer mot korgen, och en dunkning sker nära korgen om spelaren kastar samt håller kast-knappen nedtryckt. I alla övriga situationer kommer vanliga hoppkast att tas.

Passningsspel

Tryck på **knapp A** eller **X** för att kasta en hög passning, en passning bakom ryggen eller en lång passning. Om din lagkamrat har bollen kan du trycka på **knapp A** eller **X** för att få honom att ge dig en passning.

Var noga med dina passningar. De kan fångas upp av din motståndare om denne befinner sig mellan dig och din lagkamrat.

Defensivt Spel

Använd **knapp A** för att ta retur när du inte har bollen.

När du spelar försvarsspel kan du trycka på **knapp A**

eller X för att försöka ta bollen. Förmåga att kunna ta bollen varierar, och anges i spelar-rankingen. Du försvarar dig mot en super-dunkning genom att trycka på **knapp B** eller **Y**, vilket gör att du kan hoppa upp (när din motståndare är på väg upp). Medan du befinner dig i luften trycker du på **knapp A** eller **X** för att ta bollen och därmed förhindra super-dunkningen.

Kraft

Håll **knapp L** eller **R** nedtryckt medan du kastar med **knapp B** eller **Y**, vilket antingen ökar chansen att kastet sänks, eller superdunkar i eller nära korgområdet. Superdunkningar ("flying slams", "reverse slams", "hanging jams", "360 jams" och "super slam dunks", t ex) är alla kraftfulla specialrörelser vid anfallsspel.

Dessutom rör sig en spelare snabbare när **knapp L** eller **R** är aktiverad, så när du vill susa förbi din motståndare på baslinjen och få till en tillfredsställande dunkning är det bara att lägga i en högre växel. Varje spelare startar med 6 krafterheter i början på varje period. Du får ännu mer kraft om du stjälar bollen eller sänker trepoängskast.

Avblåsning

Shut Up and Jam! är ett aggressivt spel där antalet poäng faller avgörandet, och som i huvudsak förlitar sig på spelarnas känsla för rent spel. För rättvisans skull kommer spelet att blåsas av när en defensiv spelare blockerar en boll som befinner sig ovanför korgkanten och som är på väg nedåt. Om ett lag blåses av för detta kommer det offensiva lagets kast att godkännas som mål, och det defensiva laget får sätta bollen i spel.

STATISTIK

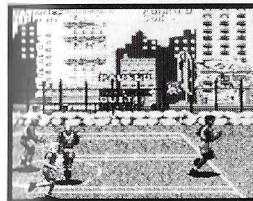
Efter halva tiden och efter matchens slut kommer en statistikskärm att framträda som visar hur väl de fyra spelarna har kämpat. Statistiken visar:

- **Poäng (Points):** Det totala antalet poäng spelaren i fråga har tagit (de målkast som resulterat efter att ha stoppats regelvidrigt räknas inte).
- **2-poäng (2 Pts):** De tvåpoängskast som sänkts, samt alla tvåpoängsförsök. 5-6 betyder exempelvis att 5 av 6 kast har lyckats.
- **3-poäng (3 Pts):** De trepoängskast som sänkts från distans, samt alla

trepoängsförsök. 1-3 betyder exempelvis att 1 av 3 kast har lyckats.

- **Dunkningar (Dunks):** De dunkningar som resulterat, samt alla försök till dunkningar. 7-7 betyder exempelvis att 7 av 7 dunkningar har lyckats.
- **Bolltagningar:** Hur många gånger bollen knipits från motståndaren.
- **Blockeringar:** Antaler blockeringar.
- **Returer:** Totala antalet returer under både den offensiva och defensiva korgen.

PAUSMÖJLIGHETER



Du kan sätta spelet på paus genom att när som helst trycka på **START**. Skärmen kommer att visa tre alternativ:

- **Återuppta (Resume):** Låter dig återuppta spelet.
- **Avbryt (Quit):** Du kan avbryta spelet och återvända till titelskärmen.

- **Musik Av/På (Music On/Off):** Välj mellan att spela med eller utan musik.

Tryck **▲** eller **▼** på **styrplattan** för att markera ett alternativ, och tryck därefter på **START** för att genomföra valet.

LÖSEWORD



Lösenordsfunktionen i *Shut Up and Jam!* kan spara ett obegränsat antal lösenord. Efter det att varje serie- eller turneringsspel har färdigspelats kommer ett lösenord att visas på statusskärmen för serie- eller turneringsspel. Anteckna detta, och använd det för att nå en sparad serie eller turnering. Så här skriver man in ett lösenord:

1. Välj **Load Game** (Ladda Spel) från huvudmenyn. Lösenordsskärmen kommer att visas.
2. Tryck **▲** eller **▼** på **styrplattan** för att flytta mellan bokstäver och siffror.
3. När den siffror eller bokstav du önskar visas trycker du till **▶** på



BARKLEY
SHUT UP AND
JAM!

styrplattan för att gå vidare till nästa fält. Tryck till ◀ på styrplattan om du vill gå tillbaka och ändra på något.

4. Upprepa denna process tills hela lösenordet skrivits in. Tryck på **START** för att återuppta det sparade serie- eller turneringsspelet.

ORDLISTA

Frikast - Ett kast som ges till det anfallande laget för ett foul som försvaret gjort sig skyldigt till.

Korgtavla - Korgen är fastsatt i korgtavlan. Spelare kan studsas bollen mot korgtavlan innan bollen passerar genom korgen.

Dunkning - Att med en eller båda händerna forcera bollen genom korgen, detta i motsats till att hoppkasta.

Foul - En förseelse som ofta är tveksam när den drabbar hemmalaget.

Jam - Se Dunkning.

Korgområdet - Den del av planen alldeles intill (och under) korgen.

Returtagning - Bollen fångas upp efter ett missat kast.

Slam - Se Dunkning

Att ta bollen - Man fångar upp en motståndares passning, eller tar den (regelrätt) från motståndarens händer.

2-poängare - Det antal poäng som ges för normala kast, eller dunkningar.

3-poängare - Det antal poäng som ges för de kast utanför 3-poängslinjen som resulterar.

3-poängslinje - En linje på planen som befinner sig 22 fot från korgen. Alla kast innanför linjen ger 2 poäng, medan alla kast utanför ger tre poäng.

Charles Barkleys utseende och namn används på licens av Accolade Inc. Shut Up and Jam™ är ett varumärke tillhörande Accolade Inc. © 1993 Accolade Inc. Alla övriga varumärken och inregistrerade varumärken tillhör respektive ägare. Varken Game Pak eller handboken får dupliceras eller kopieras, oavsett skäl. Kunden får inte överföra eller sälja Game Pak eller handboken vidare. Published and distributed by Sony Electronic Publishing Ltd. under exclusive license from Accolade, Inc.

Begränsad Garanti

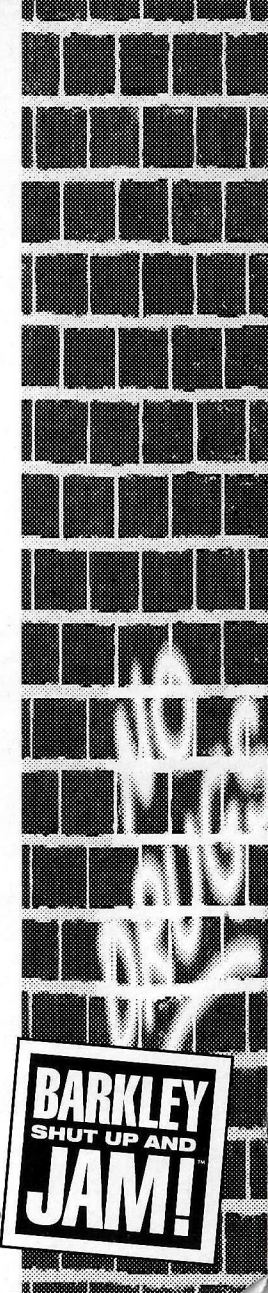
*Sony Electronic Publishing garanterar den ursprungliga köparen av denna Sony Electronic Publishing-produkt, för en period av nittio (90) dagar från inköpsdatumet, att denna Game Pak är fri från material- och tillverkningsdefekter och samtycker till att, inom denna period och enligt eget gottfinnande, antingen reparera eller byta ut den utan kostnad. Frankera och sänd produkten, tillsammans med daterat inköpsbevis till adressen nedan. Denna garanti gäller ej och är ogiltig om defekten hos denna Sony Electronic Publishing-produkt orsakats av missbruk, oresonligt bruk, misshandel eller slarv.

DENNA GARANTI ERSÄTTER ALLA ANDRA GARANTIER OCH INGA ANDRA PRESENTATIONER ELLER KRAV BINDER ELLER FÖRPLIKTAR Sony Electronic Publishing. ALLA IMPLICITA GARANTIER SOM GÄLLER DENNA MJUKVARU-PRODUKT, INKLUSIVE GARANTIER GÄLLANDE FÖRSÄLJNINGSBARHET OCH LÄMPLIGHET FÖRETT SPECIELLT ÄNDAMÅL, BEGRÄNSAS TILL NITTIO-DAGS (90) PERIODEN OVAN. UNDERKASTAT DET TIDIGARE NÄMNDNA, SÄLJS DENNA Sony Electronic Publishing PRODUKT "I NUVARANDE SKICK", UTAN UTTRYCKLIGA ELLER IMPLICITA GARANTIER AV NÅGOT SLAG OCH Sony Electronic Publishing ÄR EJ ANSVARIGA FÖR FÖRLUST ELLER SKADOR AV NÅGOT SLAG ORSAKAT AV DENNA PRODUKTS BRUK. UNDER INGA OMSTÄNDIGHETER ÄR Sony Electronic Publishing ANSVARIGA FÖR TILLFÄLLIGA ELLER ÅTFÖLJANDE SKADOR SOM UPPSTÅR PÅ GRUND AV INNEHAV, BRUK ELLER FEL HOS DENNA MJUKVARU-PRODUKT.

Vissa länder tillåter loke tidsbegränsade garantier och/eller undantag eller begränsningar av åtföljande skador så begränsningarna och/eller undantagen ovan kanske inte gäller dig. Garantin ovan ger dig specifika, lagliga rättigheter och du kan också ha andra rättigheter som kan variera från land till land."

SWEDEN
Sony Music Entertainment (Sweden)
Mariehallsvägen 40
Bromma
Sweden

NORWAY
Sony Music Entertainment (Norway) AS
Østre Aker Vei 19
0581 Oslo
Norway



BARKLEY
SHUT UP AND
JAM!