

BASKET MASTER - C64

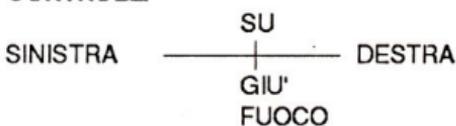
Simulatore in 3D per giocare a basket contro un altro giocatore o contro il computer. Brillante grafica con action-replay e stupendi effetti sonori.

CARICAMENTO

Cassetta : Premi contemporaneamente SHIFT e RUN/STOP

Disco : LOAD"***",8,1

CONTROLLI



OPZIONI DI GIOCO

1 GIOCATORE

Giochi contro il computer che simula il gioco di un professionista di basket.

2 GIOCATORI

Per competere contro un amico.

LIVELLI

Principianti, Amatori, NBA.

CONTROLLO DEI GIOCATORI

La direzione del giocatore coincide con la direzione del joystick. Quando sei in possesso della palla, se vuoi cambiare orientamento al corpo del giocatore, premi il joystick nella direzione voluta, e subito dopo, senza lasciare il joystick, premi il fuoco. Una volta che il tuo giocatore si è girato nella direzione voluta, rilascia il fuoco.

Una volta in possesso della palla, puoi lanciarla verso il canestro nel modo seguente: Premendo il fuoco una volta salta solo il giocatore, premendolo una seconda volta lancerà la palla nella direzione più adeguata all'orientamento del suo corpo.

SLAM - DUNKS (schiacciata). Per effettuare una schiacciata devi essere sotto il canestro. Mentre si innalza decidi quale tipo di schiacciata vuoi effettuare, per fare questo usa il joystick.

POSSESSO DELLA PALLA. Avvicinati al giocatore in possesso della palla, e quando sei sotto, premi il joystick nel momento in cui questa non è coperta.

RIMBALZO. Per catturare una palla che rimbalza stai attento alla sua ombra per capire dove sta andando. Salta e impossessatene usando il bottone fuoco.

TABELLONE PUNTEGGIO

Sul tabellone trovi:

- Energia, un indicatore che ti dice lo stato fisico del giocatore.
- Contatore di falli
- Indicatore che ti dice quando la palla è in posizione ideale per essere catturata. Su questo indicatore apparirà il disegno di una palla quando è il momento ideale.
- Punteggio di ogni giocatore.
- Area messaggio, indica il nome del giocatore che ha commesso un fallo e il tipo di fallo.
- Cronometro i 5 minuti di ogni periodo.

(per diagramma vedi istruzioni inglesi)

STRATEGIE DI GIOCO

POSSESSO DELLA PALLA. Copri la palla subito dopo l'attacco, questo evita che il tuo avversario ne torni in possesso.

DRIBBLING. Controllando l'orientamento del corpo del giocatore ti permette di cambiare direzione e quindi di dribblare la palla del tuo avversario e a guadagnare una buona posizione per il lancio.

COPERTURA DELL'AREA. Un punto di forza del giocatore del computer è quello di mandare la palla a canestro quando si trova sotto canestro. Per evitare questo rimani in zona e obbligalo a lanciare la palla da più lontano.

INTERCETTAZIONE DELLA PALLA. Stai attento quando il tuo avversario lancia da lontano. Avvicinati e salta per intercettare la palla che altrimenti sarebbe un canestro sicuro.

AFFATICAMENTO ED ENERGIA. Approfitta dei tuoi momenti di massima energia e riposati quando sei debole. Cerca di stancare il tuo avversario. I tuoi lanci dipendono anche dal tuo stato di affaticamento e ricorda che non puoi effettuare una schiacciata quando sei troppo stanco. Tieni d'occhio il tuo indicatore di energia.

INFRAZIONI.

- Muoversi con palla in mano.
- Giocare fuori dai limiti.
- Falli personali.

FALLI PERSONALI

Possano essere commessi sia in attacco sia in difesa.

In attacco evita qualunque contatto fisico con il tuo avversario.

Quando sei in difesa evita di cercare di prendere la palla quando è ben coperta e non premere mai da dietro.

ACTION REPLAY.

Ogni volta che viene effettuata una schiacciata, l'azione viene mostrata a replay.

TEMPI, STATISTICHE E FINE DELL'INCONTRO.

L'incontro è diviso in due tempi di 5 minuti l'uno con una pausa di intermezzo. Durante l'intermezzo vengono mostrati i parziali.

L'incontro può terminare con l'espulsione di uno dei due giocatori se questo ha commesso troppi falli, questo anche se è in testa col punteggio.

Tutti i diritti riservati.

*Distribuito in Italia da: LEADER Distribuzione via Mazzini, 15
21020 CASCIAGO (VA) - Tel. 0332/21 22 55*