



BASKET MASTER

Basket Master... the latest sports blockbuster! An all-action bonanza as you face either the computer or take on your friends in a frantic head-to-head tussle with one of the fastest sports around. Stay on your toes as you dribble the ball down the court, your opponent hot on your heels, then with a steady hand and a keen eye shoot for a basket, it's fast, it's furious, it's fun. Defend your zone, tackle your opponent, race against the clock as you run, turn, leap then slam-dunk the ball through the net. Watch your moves in slow-motion replay and hear the crowd go wild. It's 3-D action all the way with brilliant high-resolution graphics and stunningly authentic sound effects in this superb sports simulation from Imagine. Go for it! Be a Basket Master!

LOADING

Position the cassette in your Commodore recorder with the printed side upwards and make sure that it is rewound to the beginning. Ensure that all the leads are connected. Press the SHIFT key and the RUN/STOP key simultaneously. Follow the screen instruction — PRESS PLAY ON TAPE. This program will then load automatically. For C128 loading type GO 64 (RETURN), then follow C64 instruction.

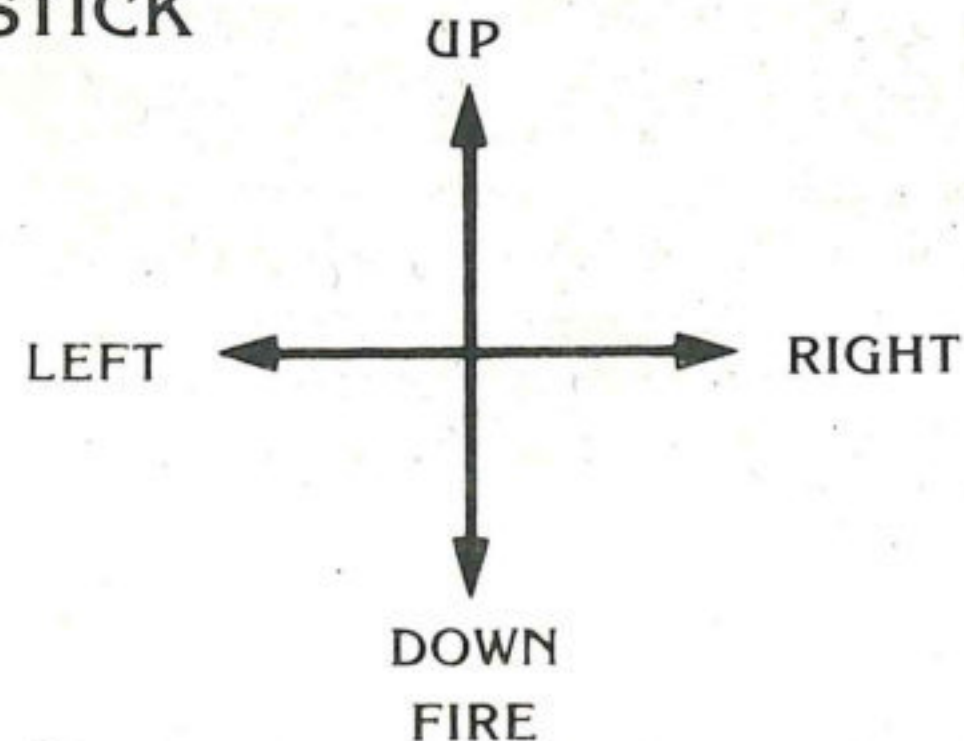
DISK

Select 64 mode. Turn on the disk drive insert the program into the drive with the label facing upwards type LOAD "*"8,1 (RETURN) the introductory screen will appear and the program will then load automatically.

CONTROLS

The game is controlled by joystick

JOYSTICK



PLAY OPTIONS

ONE PLAYER

You must play against the machine, which simulates professional basketball style of play.

TWO PLAYERS

You can compete against your friends and test your skills in Basketball.

LEVELS

You are allowed to select one of three gamelevels, BEGINNER, AMATEUR or NBA. (It is very-difficult to win on this last level).

CHANGE NAMES

Enter your name into the left court, (if two players take part, into whichever side you are playing)

CONTROL OF THE PLAYERS

ADVANCE AND DIRECTION

The joystick makes the player advance in the desired direction. So if the player isn't carrying the orientation of his body will coincide with the direction in which he advances. However if the player is carrying the ball the orientation of his body doesn't change, but he will move in the chosen direction, thus being able to keep the ball away from the opponent. If when carrying the ball you wish to change the orientation of the player's body press the joystick in the direction chosen and, right after, without letting the joystick go, press the Fire button. Once the player has reached the desired orientation release the fire button.

THROWING

When you have the ball you can throw towards the basket in the following manner: Pressing the fire button only the player will jump; with a second press the player will throw the ball in the way best suited to the orientation of his body.

Example:



1. Sky-hook



2. Turning half way around



3. Forward etc

SLAM-DUNKS

To perform a slam-dunk it is necessary to be in the zone directly under the basket. By pressing the fire button the player will rise until he slams the ball in the basket. While rising decide which type of slam-dunk we want to perform by using the joystick.

STEALING THE BALL

In order to take the ball away from the opponent, approach him, pressure him, watch his movements and, at the moment he isn't covering the ball, snatch it away by pressing the fire button.

REBOUNDS

To capture a rebound you must pay close attention to the shadow of the ball in order to detect where it is going. Jump up and capture the ball using the fire button.

STRUCTURE OF THE SCOREBOARD

A - Energy bar indicates the physical state of the player.

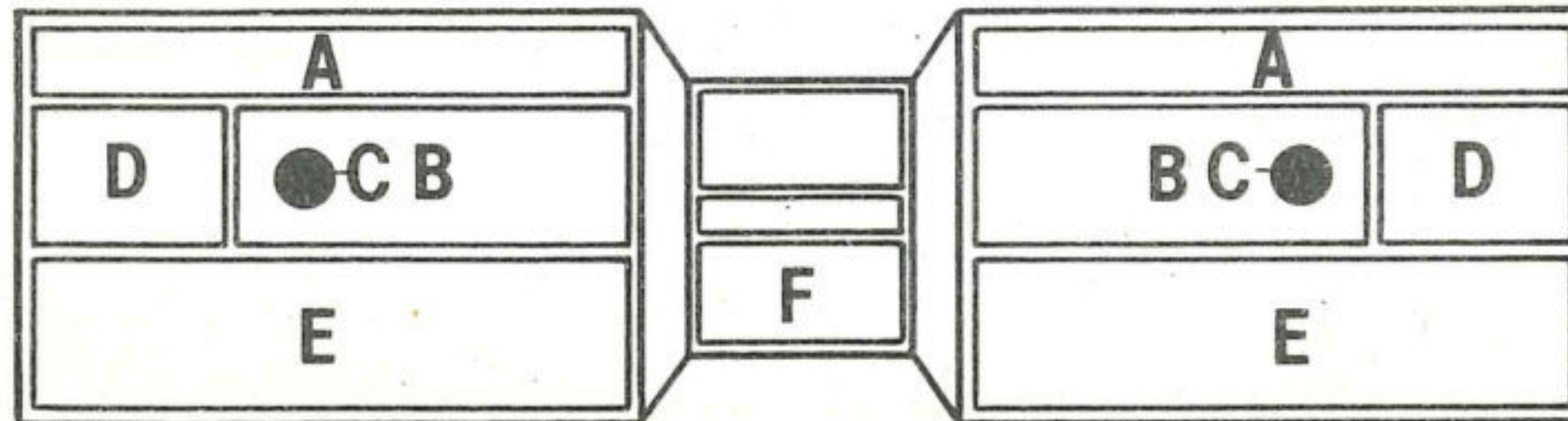
B - Personal foul counter indicates how many fouls a player has committed.

C - Indicates how close the ball is to you when a ball appears it means that you are in an ideal position to capture it.

D - Scoreboard counter keeps track of each player's points.

E - Message area indicates the name of the player who has committed foul and type of foul.

F - Chronograph times the 5 minutes of each period.



PLAYING STRATEGIES

STEALING THE BALL

Cover the ball when attacking right after stealing it, thus preventing the opponent from getting it back.

DRIBBLING

Controlling the orientation of the player's body will allow you to change direction and thus dribble the ball away from the opponent and gain a good position for throwing.

COVERING THE ZONE

The computer simulator's strong point is slamming the ball down the basket when in the zone. To avoid this; cover the zone and force him to throw from farther away.

INTERCEPTING THE BALL

Pay attention to your opponent when he throws from far away. Get near him, jump and you will intercept an otherwise sure basket.

TIREDDNESS AND ENERGY

Take advantage of your moments of maximum energy and recover your strength when you are feeling weak. Try to tire out your opponent. The effectiveness of your throw is determined in part by tiredness, and remember, you can't perform a slam-dunk if you are tired out. Keep an eye on the bar on the scoreboard indicating your energy level.

INFRACTIONS

The software reorganises the following infractions:

1. Travelling back-court
2. Out
3. Personal fouls — avoid committing any of them.

PERSONAL FOULS

They can be committed when attacking or defending. When attacking you must avoid contact with the opponent when approaching the basket. Be careful with slam-dunks when the opponent is defending his zone. When defending you must avoid stealing the ball if it is properly covered by the opponent and never pressure from behind.

ACTION REPLAYS

Whenever a slam-dunk takes place the repetition of the play will appear in close-up and slow-motion.

HALF-TIME, STATISTICS AND END OF THE MATCH

The match is made up of two periods of 5 minutes' playing time with a half-time rest. During the half-time and at the end of the game a statistical table with percentages and results of each player will appear on the screen.

The game can also end when one of the players is expelled because he has committed too many fouls, which means that even if you're ahead on the scoreboard, you still lose.

GOOD SHOOTING!

BASKET MASTER

Its program code, graphic representation and artwork are the copyright of Imagine Software and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Imagine Software. All rights reserved worldwide.

This software product has been carefully developed and manufactured to the highest quality standards. Please read carefully the instructions for loading. IF FOR ANY REASON YOU HAVE DIFFICULTY IN RUNNING THE PROGRAM, AND BELIEVE THAT THE PRODUCT IS DEFECTIVE, PLEASE RETURN IT DIRECT TO:

Mr. Yates, Imagine Software, 6 Central Street, Manchester M2 5NS.

Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you, at no charge. Please note that this does not affect your statutory rights.

© Game design Dinamic Programmed by Gary Biasillo Graphics by Lee Cawley Produced by D.C. Ward © 1987 Imagine Software.

BASKET MASTER

Basket Master – der neuste Sportknüller!

Ein Spiel mit allgegenwärtiger Action und Spannung. Trete gegen den Computer oder Deine Freunde an in einem febrigen Kopf-an-Kopf-Kampf bei einem der schnellsten Ballsportspiele, die es gibt.

Dribbel den Ball auf Zehenspitzen über das Feld, dicht gefolgt von Deinem Gegner und ziele mit ruhiger Hand und scharfem Blick auf den Korb. Mach mit bei diesem schnellen und rasanten Spiel – es ist ein Riesenspaß.

Verteidige Dein Feld, greif Deinen Gegner an. Renne im Wettlauf mit der Zeit, dreh Dich, spring hoch und schmetter den Ball durch den Korb.

Verfolge Deine Spielzüge in Zeitlupenwiederholung und höre den begeisterten, jubelnden Zuschauern zu.

Basket Master – das 3-D Computerspiel mit hochaufgelösten Bildern und atemberaubenden authentischen Soundeffekten dieser phantastischen Sportsimulation von Imagine.

Mach mit! Werde ein Basket Master!

LADEN

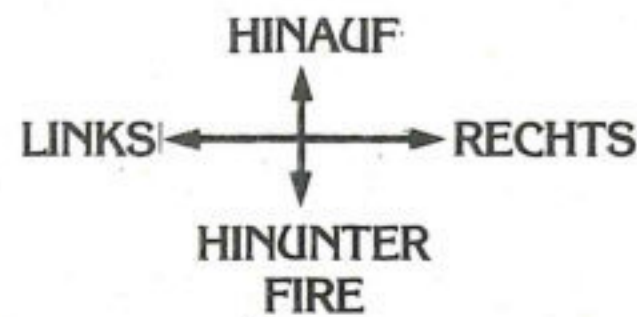
Die Kassette mit der bedruckten Seite nach oben in den Commodore Kassettenrekorder einlegen und sicherstellen, daß das Band ganz zurückgespult ist. Kontrollieren ob alle Kabel angeschlossen sind. Die SHIFT- und die RUN/STOP-Taste gleichzeitig drücken. Die Bildschirmnachricht sollte erscheinen, anschließend PLAY-Knopf drücken. Dieses Programm lädt sich automatisch. Beim C128 GO 64 (RETURN) tippen und wie C64 fortsetzen. Nach dem Laden den FIRE-KNOPF drücken.

Wähle Modus 64. Schalte das Diskettenlaufwerk ein und lege das Programm mit der Beschriftung nach oben ein. Tippe LOAD"*",8,1 (RETURN). Die Einleitung wird erscheinen und danach lädt sich das Programm automatisch.

STEUERUNGEN

Das Spiel wird mittels Joystick gesteuert.

JOYSTICK



SPIELAUSSWAHLMÖGLICHKEITEN

EIN SPIELER

Spiele gegen den Computer, der ein professionelles Basketballspiel simuliert.

ZWEI SPIELER

Trete gegen einen Freund an und messe Deine sportlichen Fähigkeiten im Basketballspiel.

SCHWIERIGKEITSGRADE

Du kannst drei verschiedene Schwierigkeitsgrade auswählen: ANFÄNGER-, AMATEUR- oder PROFILEVEL. (Bei dem Schwierigkeitsgrad "Profilevel" ist sehr schwierig, das Spiel zu gewinnen.)

NAMENSÄNDERUNG

Gib Deinen Namen in die linke Spielfeldhälfte ein (bzw. in die Spielfeldhälfte, in der Du spielst, falls zwei Spieler spielen.)

STEUERUNG DER SPIELER

VORWÄRTSLAUF UND RICHTUNG

Mittels der Joystick bewegen sich die Spieler in die gewünschte Richtung fort. Ist ein Spieler nicht im Ballbesitz, ist sein Körper in die Richtung ausgerichtet, in die er sich fortbewegt.

Ist der Spieler dagegen im Ballbesitz, kann die Richtung in die er sich fortbewegt, ausgewählt werden, um so den Ball vom Gegner fernzuhalten.

Zur Änderung der Ausrichtung eines Spielers in Ballbesitz in eine bestimmte Richtung drücke die Joystick in die gewünschte Richtung und betätige unmittelbar danach, ohne die Joystick loszulassen, die Funktionstaste. Wenn der Spieler die gewünschte Richtung erreicht hat, loß dem FIRE knopf auf.

BALLWURF

Wenn Du im Ballbesitz bist, kannst Du den Ball auf folgende Arten in den Korb werfen: Drückst Du lediglich die FIRE knopf, wird der Spieler hochspringen. Drückst Du die Taste ein zweites Mal, wird der Spieler den Ball aus der für seine Körperausrichtung besten Position werfen.

Beispiel:



1. Wurf eines kurvenförmig fliegenden Balls aus der Luft



2. Wurf mit halber Drehung



3. Wurf nach vorn

SCHMETTERBÄLLE

Für einen Schmetterball muß der Spieler unmittelbar im Spielfeldbereich direkt unter dem Korb stehen. Durch Drücken die FIRE knopf springt der Spieler hoch und schmettert den Ball in den Korb. Während der Spieler sich nach oben streckt, kann mittels der Joystick die Art und Weise des Schmetterballs gesteuert werden.

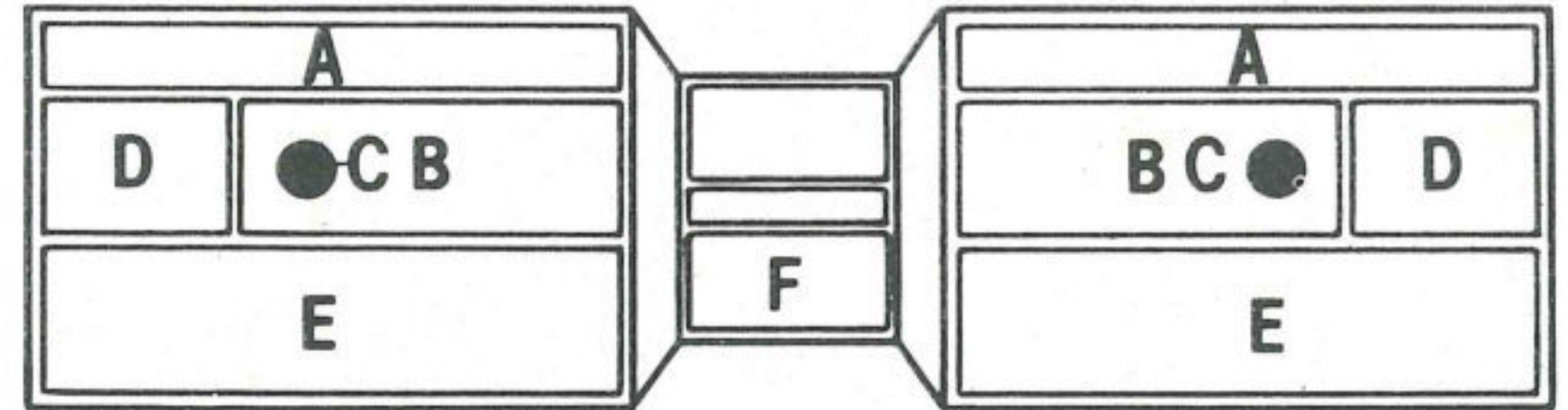
BALLABNAHME

Um dem Gegner den Ball abzunehmen, muß Du Dich dem Gegner nähern, ihn in die Enge drücken, seine Bewegungen genau beobachten und ihm den Ball durch Drücken die FIRE knopf in einem Moment, in dem er den Ball nicht deckt, wegschnappen.

ABGEPRALLTE BÄLLE

Um in den Ballbesitz eines abgeprallten Balls zu kommen und umherauszufinden, in welche Richtung der Ball fliegt, muß Du den Schatten des fliegenden Balls genau verfolgen. Springe hoch und fang den Ball durch Betätigung die FIRE knopf.

STRUKTUR DER PUNKTANZEIGETAFEL



A · Ein Energiestrahle zeigt die physische Kondition der Spieler an.

B · Eine Zählanzeige vermerkt, wieviele Fouls jeder einzelne Spieler begangen hat.

C · Zeigt an, wie nahe Du beim Ball bist. (Erscheint ein Ball auf der Anzeige, bedeutet dies, daß Du in einer idealen Ballfangposition stehst.)

D · Punktanzeigezähler zeichnet auf, wieviele Punkte (Körbe) jeder einzelne Spieler erzielt hat.

E · Nachrichtenanzeige gibt den Namen des Spielers an, der gefoult hat und die Art des Fouls.

F · Zeitmesser mißt die 5 Minuten jeder Spielperiode.

SPIELSTRATEGIEN

BALLABNAHME

Direkt nach der Ballabnahme den Ball beim Angriff decken, um zu verhindern, daß der Gegner den Ball zurückerobert.

DRIBBELN

Durch die Steuerung der Ausrichtung des Spielers kannst Du die Spielrichtung ändern und so den Ball vom Gegner wegdrribbeln und Dich in eine gute Wurfposition spielen.

DECKEN DES SPIELFELDES UNTER DEM KORB

Die besondere Stärke des Computersimulators liegt im Hineinschmettern des Balls in den Korb. Um dies zu verhindern, muß das Feld unter dem Korb gut verteidigt werden und der Ball nach Möglichkeit von einer vom Korb etwas weiter entfernten Spielposition geworfen werden.

ABFANGEN DES BALLS

Beachte genau Spielmomente, in denen der Gegner den Ball über eine weite Distanz zum Korb wirft. Versuche in diesen Situationen, nahe an den Gegner heranzukommen, hochzuspringen und den Ball abzufangen, um einen ansonsten sicheren Korbball zu verhindern.

MÜDIGKEIT UND ENERGIE

Nutze die Momente aus, in denen Du optimale Energiereserven besitzt, und erhole Dich von den Anstrengungen, wenn Du Dich schwach fühlst. Versuche, Deinen Gegner bis zur Erschöpfung zu jagen. Die Effektivität und Kraft Deines Wurfs wird z.T. von Deiner Müdigkeit beeinflusst. Denke also daran, daß Du keine Schmetterkorbbälle werfen kannst, wenn Du total erschöpft bist, und behalte die Anzeige über Deine Energievorräte auf der Anzeigetafel im Auge.

SPIELVERSTÖSSE

Folgende Spielverstöße werden mittels der Software reorganisiert:

1. Bei Ballbesitz in falsche Richtung auf dem Spielfeld laufen.
2. Ball im Aus.
3. Fouls. Vermeide jegliche Fouls.

PERSONLICHEN FOULS

Beim Angriff und bei der Verteidigung kann es zu Fouls kommen. Beim Angriff und Zulaufen auf den Korb muß Du Körperkontakt mit dem Gegner vermeiden. Sei vorsichtig bei Schmetterkorbbällen, wenn der Gegner sein Spielfeld unter dem Korb verteidigt. Vermeide bei der Verteidigung eine Ballabnahme, wenn der Ball durch den Gegner gut gedeckt ist, und greife nie von hinten an.

SPIELWIEDERHOLUNG

Bei jedem Schmetterkorbball wird der Wurf in Zeitlupenaufnahme wiederholt.

HALBZEIT, STATISTIKEN UND SPILENDE

Ein Spiel besteht aus zwei fünfminütigen Spielhalbzeiten mit einer Pause in der Halbzeit. Während der Halbzeit und am Ende des Spiels erscheint auf dem Bildschirm eine statistische Tabelle mit Prozentwertangaben und Ergebnissen jedes einzelnen Spielers. Ein Spiel kann darüber hinaus beendet werden, wenn ein Spieler aufgrund von zu vielen Fouls vom Feld gewiesen wird, und dies bedeutet, daß Du trotz der auf der Anzeigetafel angezeigten Spielführung dennoch das Spiel verlierst.

GÜTEN WURF!

BASKET MASTER

Programmcode, grafische Darstellung und Druckvorlagen sind Copyright der Ocean Software Limited und dürfen ohne schriftliche Genehmigung der Ocean Software Limited in keiner Form reproduziert, gespeichert, verliehen oder verbreitet werden. Alle Rechte weltweit vorbehalten.

HERSTELLER

© Spielentwurf: Dinamic
Programmierung: Gary Biasillo
Grafik: Lee Cawley
Hersteller: D.C. Ward
© 1987 Imagine Software

L'AS DU BASKET

L'as du basket... un nouveau défi sportif!

Un jeu débordant d'action ou vous affrontez l'ordinateur ou vos amis en une lutte acharnée dans le sport le plus rapide qui soit.

Restez en alerte quand vous descendez le terrain en dribblant, votre adversaire sur vos talons, puis d'une main experte et d'un oeil sûr, rentrez un panier: c'est un jeu rapide, frénétique et irrésistible. Défendez votre zone, attaquez votre adversaire, courez en luttant contre la montre, tournez, sautez puis plongez le ballon dans le filet.

Observez vos techniques en repassant le jeu au ralenti et écoutez la foule se déchaîner. Imagine vous offre un jeu d'action complet en trois dimensions dont la graphique à haute résolution et les effets sonores absolument authentiques simulent parfaitement le sport.

Lancez-vous!

Devenez un As du Basket-ball!

CHARGEMENT

Placez la cassette dans votre magnétophone Commodore, coté imprimé vers le haut et vérifiez qu'elle est complètement rebobinée. Assurez-vous que tous les fils sont connectés. Appuyez simultanément sur la touche SHIFT et sur la touche RUN/STOP. Suivez les instructions affichées à l'écran - Appuyez sur PLAY sur le magnétophone. Ce programme se chargera automatiquement. Pour le chargement du C128, tapez GO 64 (RETURN), puis suivez les instructions du C64.

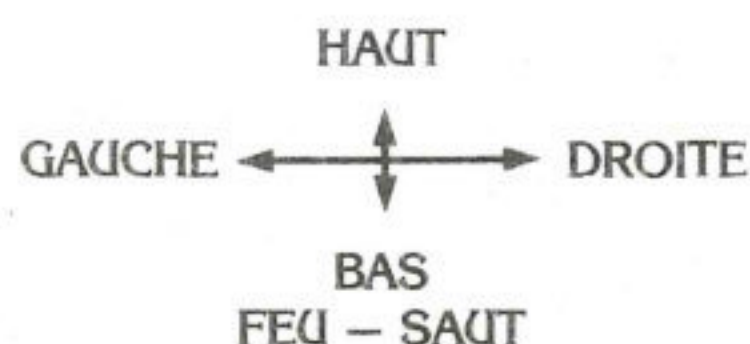
DISQUETTE

Sélectionnez mode 64. Mettez le lecteur de disquette sur la position marche, placez le programme dans le lecteur, label vers le haut, tapez LOAD "*",8,1 (RETURN), l'écran d'introduction apparaîtra et le jeu se chargera automatiquement.

COMMANDES

Le jeu se joue avec le levier.

LEVIER



OPTIONS DE JEU

UN JOUEUR

Vous devez jouer contre l'ordinateur qui imite un style de jeu professionnel.

DEUX JOUEURS

Vous pouvez jouer contre vos amis et tester vos talents au Basket.

NIVEAUX

Il vous est permis de choisir entre trois niveaux de jeu: DEBUTANT (beginner), AMATEUR (amateur) ET PROFESSIONNEL (NBA). Il est très difficile de gagner à ce dernier niveau.

CHANGEMENT DE NOMS

Inscrivez votre nom sur la partie gauche du terrain (si deux joueurs s'affrontent, inscrivez-le sur la partie du terrain où vous jouez).

COMMENT CONTROLER LES JOUEURS

PROGRESSION EN AVANT ET DIRECTION

Le levier vous permet de faire avancer le joueur dans la direction désirée. Si le joueur n'a pas le ballon, la direction de son corps coïncidera donc avec la direction dans laquelle il progresse. Cependant, si le joueur possède le ballon, l'orientation de son corps ne changera pas mais il se déplacera dans la direction choisie, tout en étant capable de garder le ballon éloigné de son adversaire. Si, quand vous êtes en possession du ballon, vous souhaitez changer l'orientation du corps du joueur, poussez le levier dans la direction choisie et immédiatement après, sans relâcher le levier, appuyez sur le bouton feu. Une fois que le joueur est orienté comme vous le désirez, relâchez le bouton feu.

TIRS

Quand vous avez le ballon, vous pouvez tirer vers le panier de la façon suivante: si vous appuyez une seule fois sur le bouton feu le joueur saute, si vous appuyez une seconde fois, le joueur lancera le ballon de la façon convenant le mieux à l'orientation de son corps. Exemple:



1. Tourné vers le ciel



2. En tournant son corps de moitié



3. Vers l'avant etc...

BALLON PLONGE DANS LE PANIER

Pour plonger le ballon dans le panier, vous devez vous trouver dans la zone située immédiatement en-dessous du panier. Quand vous appuyez sur le bouton feu, le joueur s'élèvera jusqu'à ce qu'il plonge le ballon dans le panier. Vous pouvez décider de la façon dont plonger le ballon dans le panier en utilisant le levier.

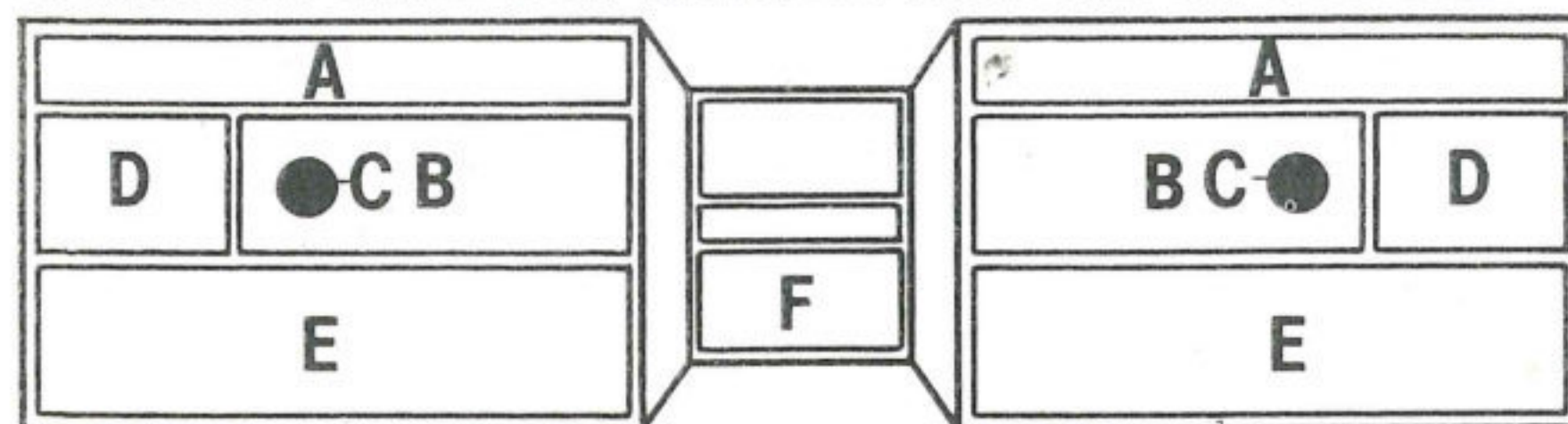
COMMENT S'EMPARER DU BALLON

Pour prendre le ballon à l'adversaire, approchez-vous de lui, serrez-le de près, surveillez ses mouvements et au moment où il ne couvre pas le ballon, emparez-vous de celui-ci en appuyant sur le bouton feu.

PRISE EN REBOND

Pour attraper un ballon qui fait rebond, observez attentivement l'ombre de celui-ci afin de déterminer l'endroit vers lequel il se dirige. Sautez et attrapez le ballon en utilisant le bouton feu.

STRUCTURE DU TABLEAU D'AFFICHAGE



- A · La barre d'énergie indique la forme physique du joueur.
- B · Le compteur de fautes personnelles indique le nombre de fautes commises par un joueur.
- C · Indique la distance à laquelle vous vous trouvez du ballon. Quand un ballon apparaît, cela signifie que vous vous trouvez en position idéale pour l'attraper.
- D · Le compteur du tableau d'affichage indique le score de chaque joueur.
- E · La zone d'affichage de message indique le nom du joueur qui a commis une faute et le type de faute.
- F · Chronomètre les 5 minutes de chaque mi-temps.

STRATEGIES DE JEU

APRES S'ETRE EMPARE DU BALLON

Empêchez l'adversaire de reprendre le ballon en le couvrant quand vous attaquez immédiatement après que vous vous en soyez emparé.

DRIBBLE

En contrôlant l'orientation du corps du joueur, vous pourrez changer de direction et donc dribbler en vous éloignant de l'adversaire et bien vous placer en position pour tirer.

COMMENT COUVRIR LA ZONE

Le point fort de l'ordinateur est son habileté à plonger un ballon dans le panier quand il se trouve dans la zone appropriée. Pour éviter cela, couvrez la zone et obligez-le à lancer de plus loin.

COMMENT INTERCEPTER LE BALLON

Faites attention à votre adversaire quand il lance le ballon d'une certaine distance. Approchez-vous de lui, sautez et vous intercepterez ce qui atterrira autrement à coup sûr dans le panier.

FATIGUE ET ENERGIE

Profitez des moments où votre énergie est à son point maximum et reprenez des forces quand vous vous sentez fatigué. Essayez d'épuiser votre adversaire. L'efficacité de votre tir est affectée en partie par votre fatigue et souvenez-vous que vous ne pouvez pas plonger le ballon dans le panier si vous êtes épuisé. Surveillez sur le tableau d'affichage la barre qui indique votre niveau d'énergie.

INFRACTIONS

Le logiciel réorganise les infractions suivantes:

1. remonter le terrain à contre-sens.
2. Hors-jeu
3. Fautes contre l'adversaire - Essayez de ne pas les commettre.

FAUTES CONTRE L'ADVERSAIRE

Elles peuvent être commises durant l'attaque ou la défense. Quand vous attaquez, vous devez éviter d'entrer en contact avec un adversaire quand vous vous approchez du panier. Soyez prudent quand vous plongez le ballon dans le panier et que l'adversaire défend sa zone. Quand vous êtes en défense, vous devez éviter de vous emparer du ballon si celui-ci est bien couvert par l'adversaire et ne poussez jamais de l'arrière.

RALENTI

A chaque fois que le ballon a été plongé dans les buts, vous pouvez revoir l'action en gros plan et au ralenti.

MI-TEMPS, STATISTIQUES ET FIN DU MATCH

Le match se compose de deux mi-temps qui durent cinq minutes chacune avec un temps de repos à la mi-temps. Durant la mi-temps et à la fin du match, un tableau de statistiques indiquant les pourcentages et les résultats de chaque joueur apparaîtra à l'écran.

Le jeu peut également se terminer quand un des joueurs est expulsé parce qu'il a commis trop de fautes ce qui veut dire que même si vous arrivez en tête sur le tableau de score, vous perdrez quand même la partie.

BONNE PARTIE !

L'AS DU BASKET

Son programme, sa représentation graphique et la conception artistique sont la propriété de Imagine Software et ils ne peuvent être reproduits, stockés, loués ou diffusés sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite de Imagine Software. Tous droits réservés dans le monde entier.

GENÉRIQUE

© Jeu conçu par Dinamic.
Programme de Gary Biasillo
Graphique de Lee Cawley
Produit par D.C Ward
© 1987 Imagine Software