

# **FUTURE BASKETBALL**



**Can you survive this  
violent futuristic  
basketball simulation!!**

HI TEC SOFTWARE LTD.  
P.O. BOX 299, SHEFFIELD  
S7 2EZ, ENGLAND

# **FUTURE BASKETBALL**



# FUTURE BASKETBALL

## CONTENTS

### ENGLISH

SCENARIO .....	1
LOADING .....	1
PLAYING THE GAME .....	1
CONTROLS .....	2
SCORING .....	2

### FRENCH

SCENARIO .....	3
CHARGEMENT .....	3
JOUEONS LA PARTIE .....	3
CONTROLES .....	4
SCORES .....	4

### GERMAN

DIE SZENE .....	5
LADEN .....	5
SPIELANWEISUNG .....	5
KONTROLLEN .....	6
PUNKTE .....	6

### ITALIAN

SOGGETTO .....	7
CARICAMENTO .....	7
ESECUZIONE .....	7
CONTROLLI .....	8
PUNTI .....	8

By Imperial Software Designs

## SCENARIO

Massive long term un-employment has led to a mass psychosis among the now redundant millions. Violent crime has spiralled, data suggests that boredom has played a major part in this rise.

A new form of entertainment is required, a game that will quash this requirement for violence and crime... We have a solution.

Future Basketball, a game where the players feel no pity, no pain and the only rule is to win!

## LOADING

### ATARI ST

Atari ST series and 1040 ST series with disc drive if necessary. You are advised to disconnect all hardware from your computer. Place the disc in the drive and press the RESET button. The game takes a few seconds to load.

### COMMODORE AMIGA

A500, A1000 and A2000. You are advised to disconnect all hardware from your computer. Insert Kickstart if required. Insert the game disc. The game takes a few seconds to load.

## PLAYING THE GAME

### MAIN MENU

On the main menu you are given the following options:

SINGLE GAME  
START LEAGUE  
CONTINUE LEAGUE  
GAME DURATION

**SINGLE GAME** – This selects just a single game of basketball rather than playing through a league. After choosing this option you are then asked what skill level you wish to play the game at and how many players are participating in the game. When you have answered all of these questions the actual game will then be loaded.

At the end of a single game the scores are shown and you are asked whether you wish to play again or quit and return to the main menu.

**START LEAGUE** – "Edit League" Allows you to choose league to play in, then which team you are going to play as. To choose the team push the joystick up/down to highlight team and press fire to choose team.

F1 toggles between a player owned team and a computer owned team.

F2/F3 cycles through the different team colours you can use.

Delete and keyboard can be used to change the name of the teams as required.

Pressing Fire or Return exits team edit and allows you to select another team if required. (maximum of 32 human players are allowed in the league at one time).

"Continue" Continues to the next set of menu options.

**CONTINUE LEAGUE** – This will allow you to load in a previously saved league and carry on from where you left off.

**MATCH DAY** – When this option is chosen it ends the current player's editing of teams, players, etc. The next human player can then edit his/her team. When all human players have finished editing their teams the weeks fixtures for each league and then the results will be displayed when the fire button is pressed. The matches with human participants will be played when the appropriate league is shown.

**VIEW LEAGUES** – Shows the current position of the teams in the selected league.

**EDIT TEAM** – Alter positions of the players on the pitch.

Select the position by pushing left/right on the joystick. When you have the right position press fire. Pushing left/right on the joystick now selects a player.

Pressing fire will abort your selection.

Pushing up and pressing fire gives you the player's statistics so you can check whether he is suitable for that position.

Pulling down and pressing fire positions that player in the selected location on pitch.

Q Aborts edit team option.

**BUY** – When this option is selected you first have to sell a player before you can buy another (in part-exchange) using the menu in the bottom left of the screen. The next option selects the next player on your team, previous option selects the previous player on your team. The sell option then sells that player at half his cost value.

After selling a player, the sell option will change to buy and if you have enough money you can then select a player to buy.

## CONTROLS

Use the joystick to run in the required direction.

To pass the ball press fire while the joystick is facing the direction that you wish to pass.

Press fire while moving the joystick when you have not got possession of the ball then you will slide tackle in that direction.

To shoot, press fire when the joystick is centered.

**THROW-IN** – Position the player that is to receive the ball. Pressing the fire button throws the ball into play. The other team will try to intercept the throw but they are not allowed too close to the thrower.

## SCORING

You receive two points for scoring a basket from inside the circle, around the basket, and three points for scoring a basket from outside that area.

When a player gets possession of the ball, he/she has

thirty seconds to shoot at the basket or the other team will be given possession of the ball.

When attacking you must not take the ball back into your own half if you have passed over the half-way line.

## CREDITS

Game designed by Imperial Software Designs, Paul Chamberlain and Barry Simpson.

Programming and graphics by Imperial Software Designs. Music and Sound Effects by Sound Images.

Produced by Paul Chamberlain and Barry Simpson.

**FUTURE BASKETBALL © 21st CENTURY**

**ENTERTAINMENT LTD. 1990/1991**

**The program and data are copyright and may not be reproduced in part or in total by any means without the written permission of**

**HI-TEC SOFTWARE. All rights reserved.**

**No responsibility is accepted for any errors.**

## SCENARIO

Un chômage massif et persistant a conduit à une psychose de groupe, le million actuel de sans-emploi. La violence a eu un effet de spirale, ceci portant à penser que l'ennui a joué un rôle majeur dans cette montée de criminalité.

Une nouvelle forme de divertissement est exigée, un jeu qui annulerait ce désir de violence et de crime. Nous avons la solution.

Le Basketball du futur, un jeu où les participants ne ressentent aucune pitié, aucune douleur et où la seule règle est de gagner.

## CHARGEMENT

### ATARI ST

Les séries ATARI ST et ST 1040 avec un lecteur de disque si nécessaire.

Il vous est conseillé de déconnecter toutes les périphériques branchées sur votre ordinateur.

Placez le disque dans le lecteur, et appuyez sur la touche RESET. Le jeu prend quelques secondes pour se charger.

### COMMODORE AMIGA

A500, A1000 et A2000. Il vous est conseillé de déconnecter toutes les périphériques branchées votre ordinateur.

Insérez KICKSTART si besoin est.

Insérez la disquette de jeu. Le jeu prend quelques secondes pour se charger.

## JOUONS LA PARTIE

### ESSENTIEL DU MENU

Sur le menu on vous donne les options suivantes:

**SINGLE GAME (PARTIE EN SOLITAIRE)**

**START LEAGUE (COMMENCEMENT D'UNE LIGUE)**

**CONTINUE LEAGUE (POURSUITE DE LA LIGUE)**

**GAME DURATION (DURÉE DE LA PARTIE)**

**PARTIE EN SOLITAIRE** – Ceci sélectionne uniquement une partie en simple de basketball plutôt que de jouer au travers d'une ligue. Après avoir choisi cette option, il vous est alors demandé à quel niveau d'habileté vous désirez jouer et combien de joueurs participent au jeu. Après avoir répondu à toutes ces questions, le jeu actuel alors se charge.

# FUTURE BASKETBALL

## LE BASKETBALL DU FUTUR

Par Imperial Software Designs

À la fin d'une partie en solitaire, les scores apparaissent et il vous est alors demandé si vous désirez jouer à nouveau ou abandonner et retourner au menu.

**COMMENCEMENT EN LIGUE** – "EDIT LEAGUE", vous permet de choisir une ligue dans laquelle jouer, ensuite l'équipe dans laquelle vous allez jouer. Pour choisir l'équipe poussez la manette haut/bas l'équipe et appuyez sur feu pour choisir l'équipe.

**F1** alternez entre l'équipe du joueur et l'équipe de l'ordinateur.

**F2/F3** passage au travers des différentes couleurs d'équipe que vous pouvez utiliser.

**DELETE** (supprimer) et le clavier peuvent être utilisés pour changer le nom des équipes selon votre choix.

Appuyez sur feu ou Return abandonne l'édition de l'équipe actuelle et vous permet de sélectionner une autre équipe si besoin (un maximum de 32 joueurs est permis dans une ligue à la fois).

"Continue" Poursuite jusqu'au prochain ensemble d'options du menu.

**POURSUITE** – Ceci vous permettra de charger une ligue précédemment sauvegardée et de continuer là où vous l'avez laissée, mais ce n'est pas encore dans le programme actuellement.

**JOURNÉE DE PARTIE** – Quand cette option est choisie, elle achève la composition des équipes, des joueurs, etc. Le joueur humain suivant peut alors éditer son équipe. Quand tous les joueurs ont fini d'éditer leur équipe, la date des matchs de chaque ligue pour chaque semaine, alors les résultats peuvent être affichés dès lors que le touche feu est pressée. Les matchs avec des participants humains peuvent être joués dès que la ligue correspondante apparaît.

**VOIR LES LIGUES** – Montre les positions courantes des équipes dans la ligue sélectionnée.

**EDITION D'EQUIPE** – Modifie la position des joueurs sur le terrain.

Sélectionnez la position en appuyant de droite à gauche sur le joystick. Quand vous avez la bonne position appuyez sur feu. En appuyant de gauche à droite sur le joystick, vous sélectionnez maintenant le joueur.

En appuyant sur feu, vous pourrez annuler votre sélection.

Hi-Tec games are available from leading independent game stores and most high street multiple retailers who stock computer games.

If however you experience difficulty obtaining our games then please write to us at the address below and we will send you our information pack along with the address of your nearest stockist.

Hi-Tec Software, P.O. Box 299, Sheffield S7 2EZ, England.

Une pression sur feu, vous donne les statistiques de joueur afin que vous puissiez vérifier si sa position est adéquate.

En inversant et en pressant feu positionne le joueur sur la location du terrain sélectionnée.

Q Abandonne l'option d'édition de l'équipe.

ACHATS – Quand cette option est sélectionnée, vous devez dans un premier temps vendre un joueur avant de pouvoir en acheter un autre (échange standard), en utilisant le menu en bas et à gauche de l'écran. L'option 'suivant' sélectionne le prochain joueur de votre équipe, 'précédent' sélectionne le précédent joueur de votre équipe. L'option 'vente' vend alors ce joueur à moitié prix de sa valeur réelle.

Après avoir vendu un joueur, l'option vente peut changer en option achat et si vous assez d'argent vous pouvez alors choisir d'acheter un joueur.

## CONTROLES

Utilisez le joystick pour courir dans la direction désirée. Pour passer la balle, appuyez sur feu quand le joystick se trouve pointé dans la direction où vous souhaitez passer.

Appuyez sur feu en bougeant en même temps le joystick tant que vous n'avez pas possession de la balle, ensuite vous pourrez frapper dans cette direction.

Pour frapper appuyez sur feu en même temps que le joystick est centré.

ACTION – Positionnez le joueur de manière à ce qu'il reçoive la balle. En appuyant sur la touche feu, vous lancez la balle dans le jeu. L'autre équipe devra essayer d'intercepter la balle, mais il ne le peut pas permis d'être trop près du lancement.

Les jeux Hi-Tec sont disponibles chez tous les meilleurs marchands de jeux indépendants et chez la plupart des chaînes commerciales qui vendent des jeux sur ordinateur.

Si néanmoins vous avez de la difficulté à obtenir nos jeux nous vous prions de nous écrire à l'adresse ci-dessous et nous vous enverrons notre documentation et l'adresse de votre stockiste le plus proche.

Hi-Tec Software, P.O. Box 299, Sheffield S7 2EZ, England.

## SCORES

Vous recevez deux points en marquant un panier de l'intérieur du cercle autour du panier et trois points en marquant un panier de l'extérieur de cette zone.

Quand un joueur prend possession de la balle, il ou elle a trente secondes pour lancer la balle dans le panier ou l'autre équipe prend possession de la balle.

En attaquant vous ne devez pas relancer la balle dans votre camp si vous avez passé la ligne médiane.

## REMERCIEMENT

Développé par Imperial Software Designs, Paul Chamberlain et Barry Simpson.  
Concept et design par Imperial Software Designs.  
Musique et effets sonores par Sound Images.  
Produit par Paul Chamberlain et Barry Simpson.

## FUTURE BASKETBALL © 21st CENTURY

ENTERTAINMENT LTD. 1990/1991

Ce programme et toute la documentation

associée sont fournis à droits exclusifs, et ils ne peuvent donc être reproduits en totalité ou en partie sans la permission écrite de HI-TEC SOFTWARE. Tous droits réservés. Aucune responsabilité n'est engagée en cas d'erreurs.



## ZU KUNFTS – BASKETBALL

von Imperial Software Designs

### DIE SZENE

Massive und langanhaltende Arbeitslosigkeit hat zu einer Massenpsychose der nun überflüssigen Millionen geführt. Gewalttätige Verbrechen sind in die Höhe geschossen, Daten lassen annehmen, daß Langeweile einen großen Teil dieses Anstiegs verursacht hat.

Eine neue Form von Unterhaltung wird benötigt, ein Spiel das dieses Bedürfnis nach Gewalt und Verbrechen zerdrückt... Wir haben eine Lösung.

Zukunfts-Basketball, ein Spiel in dem die Spieler kein Mitleid, keinen Schmerz fühlen, und in dem die einzige Regel Gewinnen ist!

### LADEN

#### ATARI ST

ATARI ST Serien und 1040 ST Serien mit Diskettenlaufwerk, wenn nötig. Es ist ratsam, alle Hardware-Verbindungen von Ihrem Computer zu trennen. Legen Sie die Diskette ein und drücken Sie den Resetknopf. Das Spiel wird in ein paar Sekunden geladen sein.

#### COMMODORE AMIGA

A500, A1000 und A2000. Es ist ratsam, alle Hardware-Verbindungen von Ihrem Computer zu trennen. Falls nötig, legen Sie Kickstart ein. Legen Sie die Spieldiskette ein. Das Spiel wird in ein paar Sekunden geladen sein.

### SPIELANWEISUNG

#### HAUPT-MENÜ

Im Haupt-Menü haben Sie folgende Möglichkeiten:

##### EINZELSPIEL

##### START LIGA

##### FORTSETZUNG LIGA

##### SPIELDAUER

EINZELSPIEL – Dies wählt nur ein einzelnes Basketballspiel, statt eine Liga durchzuspielen. Nachdem Sie diese Wahl getroffen haben, werden Sie gefragt, zu welchem Schwierigkeitsgrad Sie spielen wollen und wieviele Spieler teilnehmen werden. Wenn Sie all diese Fragen beantwortet haben, wird das Spiel selbst geladen.

Am Ende eines Einzelspiels werden die erzielten Punkte gezeigt und Sie werden gefragt, ob sie noch einmal

spielen wollen, oder ob Sie aufhören und zum Haupt-Menü zurückkehren wollen.

STARTLIGA – "Liga edieren" Sie erlaubt Ihnen, zu wählen, erst in welcher Liga und dann als welches Team Sie spielen wollen. Um das Team zu wählen, drücken Sie den Joystick nach unten oder oben, um das Team hervorzuheben und "Feuer", um das Team zu wählen.

F1 schaltet zwischen Teams, die Spielern und solchen, die dem Computer gehören, hin und her.

F2/F3 läuft zyklisch durch die verschiedenen Teamfarben, die Sie benutzen können.

Loschtaste und Tastatur können benutzt werden, um die Namen der Teams nach Wunsch zu ändern.

Indem Sie "Feuer" oder Return drücken, verlassen Sie das Edieren des Teams und können, falls gewünscht, ein anderes Team wählen. (Maximal 32 menschliche Spieler sind zur gleichen Zeit in der Liga erlaubt).

"Continue" führt zur nächsten Serie von Menü-Wahlen.

FORTSETZUNG LIGA – Dies ermöglicht Ihnen, eine vorher gespeicherte Liga zu laden und fortzuführen zu spielen, wo Sie aufgehört haben. Dies ist jedoch noch nicht einprogrammiert.

SPIELTAG – Wenn diese Wahl getroffen wird, können wird das Edieren von Teams, Spielern usw. des betreffenden Spielers beendet. Der nächste menschliche Spieler kann dann sein/ihr Team edieren. Wenn alle menschlichen Spieler mit dem Edieren ihrer Teams fertig sind, werden die Wochentreffen gewählt und das Ergebnis durch drücken von "Feuer" gezeigt. Spiele mit menschlichen Spielern werden ausgetragen, wenn die entsprechende Liga gezeigt wird.

LIGAS ZEIGEN – Zeigt die gegenwärtige Lage der Teams in der gewählten Liga.

TEAM EDIEREN – Verändert Stellungen von Spielern auf dem Feld.

Wählen Sie die Stellung, indem Sie den Joystick nach rechts oder links bewegen. Wenn Sie der richtige Stellung gefanden haben, drücken Sie "Feuer". Bewegen des Joysticks nach rechts oder links wählt nun einen Spieler.

Drücken auf "Feuer" macht Ihre Wahl rückgängig.

Wenn Sie den Joystick nach oben bewegen und auf "Feuer" drücken, erhalten Sie die Statistik des Spielers, so

daß Sie überprüfen können, ob er für diese Stellung geeignet ist.

Wenn Sie den Joystick nach unten bewegen und "Feuer" drücken, wird der Spieler auf die gewählte Stellung im Feld plazierte.

Q beendete das Edieren des Teams.

**KAUFEN** – Wenn Sie diese Wahl treffen, müssen Sie zuerst einen Spieler verkaufen, bevor Sie einen neuen kaufen können (im Austausch), indem Sie das Menü links unten auf Ihrem Bildschirm benutzen. "Nächster" wählt den nächsten Spieler Ihres Teams, "Vorheriger" wählt den vorhergehenden Spieler Ihres Teams. "Verkauf" verkauft dann den Spieler zum halben Kostenpreis.

Wenn Sie einen Spieler verkauft haben, wechselt die Wahl "Verkauf" um in "Kauf", und wenn Sie genug Geld haben, können Sie einen Spieler zum Kauf wählen.

## KONTROLLEN

Benutzen Sie den Joystick, um in die gewünschte Richtung zu rennen.

Um den Ball weiterzugeben, drücken Sie "Feuer", während der Joystick in die Richtung weist, in die Sie den Paß machen wollen.

Wenn Sie "Feuer" drücken, während Sie den Joystick bewegen und in diesem Moment nicht im Ballbesitz sind, dann führen Sie einen gerutschten Angriff dieser Richtung aus.

Um zu schießen, drücken Sie "Feuer", während der Joystick in Mittelstellung ist.

**EINWURF** – Bringen Sie den Spieler in Stellung, der den Ball erhalten soll. Drücken auf "Feuer" wirft den Ball ins Spiel. Das andere Team wird versuchen, den Wurf abzufangen, darf aber dem Werfer nicht zu nahe kommen.

Hi-Tec spiele gibt es bei führenden unabhängigen spiele-läden und in den meisten kaufhäusern, die computerspiele führen.

Sollten Sie jedoch bei der beschaffung ihrer spiele schwierigkeiten haben, schreiben sie uns bitte an die unten angegebene adresse, und wir senden ihnen unser informationspaket zusammen mit der adresse ihres nächsten händlers.

Hi-Tec Software, P.O. Box 299, Sheffield, S7 2EZ, England.

## PUNKTE

Sie erhalten zwei Punkte, wenn Sie in das Netz von innerhalb des Kreises um das Netz treffen, und drei Punkte, wenn Sie von außerhalb dieses Kreises in das Netz treffen.

Wenn ein Spieler in Ballbesitz ist, hat er/sie dreißig Sekunden, um in das Netz zu werfen, andernfalls erhält das andere Team den Ballbesitz.

Während des Angriffs dürfen Sie den Ball nicht in Ihre eigene Hälfte zurücknehmen/-werfen, wenn Sie schon über die Mittellinie hinweg sind.

## AUTOREN UND QUELLEN

Spielentwurf von Imperial Software Designs, Paul Chamberlain und Barry Simpson.

Programmierung und Graphik von par Imperial Software Designs.

Musik und akustische Effekte von Sound Images.

Produziert von Paul Chamberlain und Barry Simpson.

## FUTURE BASKETBALL © 21st CENTURY ENTERTAINMENT LTD. 1990/1991

**Programm und Daten sind durch Urheberrecht geschützt und dürfen weder teilweise noch ganz auf irgendwelche Weise ohne schriftliche Zustimmung von HI-TEC SOFTWARE vervielfältigt werden. Alle Rechte vorbehalten. Für jedwede Fehler wird keine Haftung übernommen.**

## SOGGETTO

Una massiccia e persistente disoccupazione ha portato alla psicosi di massa tra i milioni di senza lavoro. La violenza e salita alle stelle e le statistiche indicano che la noia è la causa maggiore di questa ondata criminale.

Ci vuole una forma nuova di divertimento, un gioco che spenga questa voglia di crimine e di violenza... Ecco la soluzione.

Pallacanestro del Futuro, un gioco in cui i partecipanti non sentono la pietà né il dolore, e dove l'unica regola è vincere!

## CARICAMENTO

### ATARI ST

ATARI ST e 1040 ST con unità disco, se necessario. Si consiglia di staccare tutta l'attrezzatura dal computer. Inserisci il dischetto e premi il bottone RESET. Il gioco impiega qualche secondo per caricarsi.

### COMMODORE AMIGA

A500, A1000 e A2000. Si consiglia di staccare tutta l'attrezzatura dal computer. Inserisci Kickstart, se richiesto. Poi inserisci il dischetto del gioco. Questo impiega alcuni secondi per caricarsi.

## ESECUZIONE

### MENU PRINCIPALE

Sul menu principale disponi delle opzioni seguenti:

SINGLE GAME (PARTITA SINGOLA)

START LEAGUE (AVVIO DI CAMPIONATO)

CONTINUE LEAGUE (PROSEGUI CAMPIONATO)

GAME DURATION (DURATA PARTITA)

(SINGLE GAME) PARTITA SINGOLA – Questa selezione solo una partita singola di pallacanestro, invece di giocare tutte le partite di campionato. Scelta questa opzione, ti viene chiesto a quale livello di abilità vuoi giocare e quanti partecipano al gioco. Dopo che hai risposto a tutte le domande, la partita in questione viene caricata.

Al termine di una partita singola, appaiono i risultati e ti viene chiesto se vuoi giocare ancora o lasciare e tornare al menu principale.



## PALLACANESTRO DEL FUTURO

della Imperial Software Designs

(START LEAGUE) AVVIO CAMPIONATO – "Edit League" (Composizione Campionato) ti permette di scegliere in quale campionato vuoi gareggiare e quale squadra vuoi rappresentare. Per scegliere la squadra, spingi il joystick in alto/basso per evidenziare la squadra e poi premi FUOCO per operare la scelta.

F1 scambia tra la squadra del giocatore e quella del computer.

F2/F3 circolano tra i vari colori delle squadre che puoi usare.

Canc e la tastiera possono essere usati per cambiare il nome delle squadre come desiderato.

Premendo FUOCO o RETURN, ti fa uscire dalla composizione della squadra e ti permette di scegliere un'altra squadra, se lo desideri. (In un campionato, possono partecipare un massimo di 32 giocatori umani alla volta).

"Continue" (Prosegui) Prosegue al gruppo seguente di opzioni sul menu.

(CONTINUE LEAGUE) PROSEGUI CAMPIONATO – Questo ti permette di caricare un campionato precedentemente salvato e di proseguire da dove avevi lasciato, ma non è ancora disponibile nel programma.

(MATCH DAY) GIORNO DELLA PARTITA – Quando scegli questa opzione, termina quella di composizione della squadra, dei giocatori, ecc. A questo punto, il prossimo partecipante può iniziare a comporre la sua squadra. Quando tutti i partecipanti hanno terminato la composizione, premendo il bottone di FUOCO appaiono il calendario per ciascun campionato e poi i risultati. Le partite con partecipanti umani vengono eseguite quando appare il campionato relativo.

(VIEW LEAGUES) VEDUTA CAMPIONATI – Indica la posizione corrente delle squadre nei campionati selezionati.

(EDIT TEAM) COMPOSIZIONE SQUADRA – Modifica la posizione dei giocatori sul campo.

Seleziona la posizione spingendo il joystick a sinistra/destra. Quando sei sulla posizione giusta, premi FUOCO. Adesso, spingendo il joystick a sinistra/destra selezioni un giocatore.

Premendo FUOCO fai abortire la selezione.

Spingendo in alto e premendo FUOCO, ottieni i dati sul giocatore in modo che puoi controllare se è adatto a quella posizione.

Tirando in basso e premendo FUOCO, collochi quel giocatore nella posizione sul campo che hai selezionato.

Q - Fa abortire l'opzione di composizione squadra.

(BUY) ACQUISTA - Quando selezioni questa opzione, devi prima vendere un giocatore prima di poterne comprare un altro (con uno scambio) mediante il menu in basso a sinistra sullo schermo. L'opzione seguente seleziona il prossimo giocatore nella squadra, mentre quella precedente seleziona il giocatore che precede. L'opzione VENDI, quindi, procede a vendere quel giocatore a meta prezzo.

Venduto un giocatore, l'opzione VENDI si cambia in ACQUISTA e se hai abbastanza soldi puoi selezionare un giocatore da acquistare.

### CONTROLLI

Per correre nella direzione voluta, usa il joystick

Per passare la palla, premi FUOCO quando il joystick è rivolto verso la direzione dove vuoi passare. Quando non sei in possesso di palla, premi FUOCO mentre muovi il joystick e farai un'entrata scivolata in quella direzione.

Per tirare, premi FUOCO con il joystick al centro.

(THROW-INS) RIMESSE - Posiziona il giocatore che deve ricevere la palla. Premendo il bottone di FUOCO, lanci la palla in gioco. L'altra squadra cercherà di intercettare il l'ancio, ma non può andare troppo vicino al lanciatore.

I giochi ad alta tecnologia sono disponibili presso i maggiori fornitori indipendenti e presso la maggior parte delle catene di rivenditori che trattano giochi per computer.

Se comunque si avessero difficoltà a reperire i nostri giochi, si prega di scriverci all'indirizzo allegato. Ci preghiamo di inviarvi il nostro pacchetto informativo e l'indirizzo del rivenditore appropriato.

Hi-Tec Software, P.O. Box 299, Sheffield S7 2EZ, England.

### PUNTI

Per un canestro da dentro la lunetta ottieni due punti, mentre per un canestro da fuori ne ottieni tre.

Quando un giocatore viene in possesso di palla, ha trenta secondi per tirare a canestro, altrimenti la palla passa all'altra squadra.

Durante le fasi di attacco, se hai passato la linea di metà campo, non puoi prendere/tirare la palla indietro verso la tua metà campo.

### TITOLI

Gioco disegnato dalla Imperial Software Designs, Paul Chamberlain e Barry Simpson.

Programmazione e grafica della Imperial Software Designs.

Commento musicale ed Effetti Sonori della Sound Images.

Prodotto da Paul Chamberlain e Barry Simpson.

**FUTURE BASKETBALL © 21st CENTURY ENTERTAINMENT LTD. 1990/1991**

**I dati e il programma sono coperti da copyright e non possono essere riprodotti, in tutto o in parte e con qualsivoglia mezzo, senza la previa autorizzazione scritta della HI-TEC SOFTWARE.**

**Tutti i diritti riservati. Non si accettano responsabilità per eventuali errori.**

**Hi TEC SOFTWARE  
NEW RELEASES**

**BLACK  
HORNET**

**AMIGA + ATARI ST**



**Hi TEC SOFTWARE  
NEW PREMIER  
RANGE**

**Jetsons**  
The  
Computer  
Game



**OUT NOW**

**PC + AMIGA + ATARI ST**

© HANNA-BARBERA PRODUCTIONS INC.