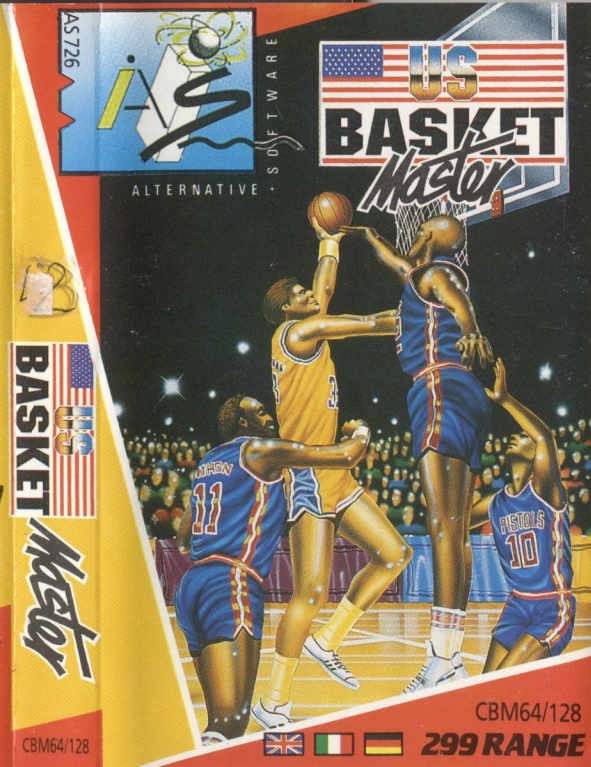




US BASKET Master

LOADING INSTRUCTIONS

Press SHIFT and
RUN/STOP keys together.
Press PLAY on the cassette.

INTRODUCTION

When you're out on the basketball court you'll be nervous, worried, wanting to play a good game and afraid of missing three point shots.

You have to play against Fernando Martin, a real number one, who will take advantage of every mistake you make.

All your muscles are tense, adrenalin works up, and you must find out what your rivals weak points are.

OPTIONS

1. ONE PLAYER: you play against the computer, which emulates the skills of Fernando Martin.
2. TWO PLAYERS: play against your friends and see how good you are at basketball.
3. LEVEL: this allows you to choose between three different playing levels: BEGINNER, AMATEUR and NBA (this last level is quite difficult).
4. CHANGE NAMES: enter your name on the left side of the court; if you play against a friend enter your name on the side you are playing.
5. CONTROL OPTIONS: if you play against Fernando Martin choose controls for player 1. If two players are playing different controls will have to be chosen for each one. When redefining

keys there may be some combinations that interact. The predefined keys option avoids this problem.

SCOREBOARD

The scoreboard has the following indicators:

ENERGY BASE: shows the physical condition of the player.

FOULS COUNTER: shows how many fouls you have committed.

BALL INDICATOR: when a basketball appears it means that you are in an ideal position to grab it.

MESSAGE BOARD: shows name of player and what type of foul he has committed.

CHRONOMETER: shows how much is left of each 5 minute period.

PLAYER CONTROL

1. **ADVANCE AND DIRECTION:** the control keys make the player advance wherever you want.

If the player does not have the ball his body position coincides with the direction he is moving in.

If the player has the ball his body position does not change, but he will move in the direction chosen. This allows you to protect the ball from your opponent.

To change the body position of the player with the ball press the corresponding key and without letting go press the **FUNCTION** key.

2. **BASKETS:** when you are near the basket you can try to put the ball in in the following way: by pressing the **FUNCTION** key the player will jump; next the player will throw the ball according to his body position (hook, turning around, etc.).

3. **SLAM-DUNKS:** to do this you have to be almost underneath the basket, by pressing the **FUNCTION** key the player will rise and slam the ball down the basket. During the ascent you can control which of the eight types of slam-dunks you want to perform by using the control keys.

4. **STEALING THE BALL:** to steal the ball you have to get near your opponent, put on the pressure, watch his movements and, the moment he is not protecting the ball, snatch it from him by pressing the **FUNCTION** key.

5. **REBOUNDS:** to capture a rebound you must keep an eye on the shadow of the ball to detect which way it is going. Jump up and get the ball with the **FUNCTION** key.

PLAYING STRATEGIES

1. **PROTECTING THE BALL:** any good player should keep the ball away from his opponent after stealing it from him so that he can't get it back.

2. **DRIBBLING:** by controlling your body position you can actually dribble past your opponent and gain a good position to throw from.

3. **COVERING THE ZONE:** Fernando Martin, your opponent, is very good at slamming the ball down the basket, so if he tries to get away from you and you don't let him get near the basket he will be forced to throw from far away.

4. **INTERCEPTING THE BALL:** watch how your opponent throws from a few metres away from the basket. If you get close enough you might be able to catch the ball in mid-air.

5. **THROWING DISTANCE:** the closer you are, the better your chance of making a basket. Try to shoot from beyond the 6.25 line once in a while.

6. **ENERGY:** take advantage of the moments when you are feeling strong and recover when you are tired. Try to tire out your opponent, and remember that you can't make a slam-dunk if your energy indicator is low. Don't forget to check this indicator every now and then.

PENALTIES: doubles, back-court, out of bounds and personal fouls are to be avoided.

PERSONAL FOULS: you can make a foul when attacking or defending. When attacking you have to avoid running into your opponent if he's between you and the basket (especially if you want to make a slam-dunk and he won't let you get by). When defending you must avoid stealing the ball when it is properly protected. Never enter in contact with your opponent from behind.

REPLAYS

Whenever a slam-dunk is performed the play will be repeated close-up and in slow motion.

HALF-TIME, STATISTICS AND END OF GAME

The game is made up of two periods of five minutes (playing time) with a rest in between.

During the half-time and at the end of the game the percentage and results statistics of each player will appear on screen.

The game can also end when one of the players is expelled after accumulating too many fouls, which means that even if he is ahead he still loses the game.

CONTROL KEYS RESTART: RUN/STOP

COMMODORE 64 PAUSE: press PAUSE

END PAUSE: SHIFT (left hand side)

JOYSTICK: to be used by one or two players.

Premi contemporaneamente i tasti SHIFT e RUN/STOP.
Premi PLAY sul registratore.

INTRODUZIONE

Li sul parquet, sei nervoso, preoccupato, ansioso di far bene e con tanta paura di sbagliare i tiri da tre punti.

Devi vedertela con Fernando Martin, un ver numero uno, che sfrutterà ogni tuo minimo errore.

Tutti i tuoi muscoli sono tesi, l'adrenalina scorre, e devi cercare di capier i punti deboli del tuo avversario.

OPZIONI

1. UN GIOCATORE: qui giochi contro il computer, il quale simula le abilità di Fernando Martin.

2. DUE GIOCATORI: qui giochi con un amico, e vedi quanto sei bravo a pallancanestro.

3. LIVELLO: questo ti permette di scegliere tra tre diversi livelli di gioco: PRINCIPIANTE, DILETTANTE e PROFESSIONISTA (questa'ultimo livello è piuttosto difficile).

4. CAMBIO DI NOMI: scrivi il tuo nome sulla sinistra del campo; se giochi con un amico, scrivi il tuo nome dalla parte dove giochi.

5. OPZIONI DI CONTROLLO: se giochi contro Fernando Martin, scegli i controlli per il giocatore 1. Nel gioco a due, occorre scegliere controlli diversi per ciascuno. Nei ridefinire i tasti, possono esserci alcune combinazioni che interagiscono. L'opzione di tasti predefiniti, evita questo inconveniente.

TABELLONE

Il tabellone presenta gli indicatori seguenti:

ENERGIA: indica la condizione fisica del giocatore.

CONTA FALLI: indica quanti falli hai commesso.

INDICATORE PALLA: quando appare una palla, significa che ti trovi nella posizione ideale per prenderla.

MESSAGGI: indica il nome del giocatore e il tipo di fallo commesso.

CRONOMETRO: indica il tempo rimanente di ciascun periodo di 5 minuti.

CONTROLLO GIOCATORE

1. AVANZAMENTO E DIREZIONE: il tasto di controllo fa avanzare il giocatore nella direzione che desideri.

Se il giocatore non è in possesso di palla, la posizione del corpo coincide con la direzione verso cui si muove.

Se il giocatore è in possesso di palla, la posizione del corpo non cambia, ma si muove nella direzione prescelta.

Questo ti permette di proteggere la palla dall'avversario.

Per cambiare la posizione del corpo del giocatore in possesso di palla, premi il tasto corrispondente e tenendolo premuto, pigia il tasto FUNZIONE.

2. CANESTRI: quando sei vicino al canestro, puoi cercare di infilarci la palla nel modo seguente: premendo il tasto FUNZIONE, il giocatore salta; quindi tira palla a seconda della posizione del corpo (gancio, giravolta, ecc.).

3. INSACCATE: per eseguire queste, devi trovarti quasi sotto il canestro. Premendo il tasto FUNZIONE, il giocatore si alza e schiaccia la palla a canestro. Durante la fase di ascesa, puoi controllare quale degli otto tipi di insaccata vuoi eseguire, mediante i tasti di controllo.

4. RUBARE PALLA: per rubare palla, devi andare vicino al tuo avversario, pressurizzarlo, osservare i suoi movimenti e, quando non sta proteggendo la palla, gliela rubi premendo il tasto FUNZIONE.

5. RIMBALZI: per prendere un rimbalzo, tieni d'occhio l'ombra proiettata dalla palla per capire da quale parte va. Poi salta e prendi la palla con il tasto FUNZIONE.

TATTICHE DI GIOCO

1. PROTEGGERE PALLA: ogni buon giocatore deve tenere la palla lontano dal suo avversario, dopo avergliela rubata, in modo che non possa riprenderla.

2. DRIBBLARE: controllando la posizione del corpo, puoi dribblare l'avversario e trovarti in una buona posizione per tirare.

3. COPRIRE LA ZONA: il tuo avversario, Fernando Martin, è un asso per insaccare la palla a canestro, per cui se cerca di sfuggirti ma tu non lo fai avvicinare al canestro, egli sarà costretto a tirare da lontano.

4. INTERCETTARE LA PALLA: stai attento a come il tuo avversario tira da pochi metri a canestro. Se ti avvicini abbastanza, potresti prendergli la palla al volo.

5. DISTANZA DI TIRO: più sei vicino, più hai probabilità di fare canestro. Ogni tanto, comunque, prova a tirare al di là della linea dei 6,25.

6. ENERGIA: approfitti dei momenti in cui ti senti forte, e riposa quando sei stanco. Cerca di far stancare il tuo avversario, e ricorda che non puoi fare un'insaccata se il tuo indicatore di energia è basso. Non dimenticare di controllare ogni tanto questo indicatore.

PENALIZZAZIONI: passi, retrocampo, fuori bordo campo e falli personali sono tutti da evitare.

FALLI PERSONALI: un fallo può essere fatto sia attaccando che difendendo. In attacco, devi evitare di scontrarti con il tuo avversario, se questo si trova tra te e il canestro (specie se vuoi fare un'insaccata e lui non ti lascia passare). In difesa, devi evitare di rubare palla quando è protetta. Inoltre, mai entrare sul tuo avversario da dietro.

REPLAY

Ogni volta che viene eseguita un'insaccata, l'azione viene riproposta in primo piano e al rallentatore.

INTERVALLO, STATISTICHE E FINE GARA

La partita consiste di due periodi di cinque minuti (di gioco effettivo) con un intervallo in mezzo.

Durante l'intervallo e al termine della partita, le percentuali e i risultati statistici di ciascun giocatore, appaiono sullo schermo.

La partita termina anche quando uno dei giocatori viene espulso per cumulo di falli, il che significa che anche sei in vantaggio, perdi la partita.

RIPARTIRE:

PAUSA:

FINE PAUSA:

JOYSTICK:

RUN/STOP

premi PAUSA

SHIFT (di sinistra)

usato da uno o due giocatori

CBM 64

SHIFT e RUN/STOP Taster gleichzeitig niederdrücken.

PLAY auf der Kassette drücken.

EINFUHRUNG

Sie sind auf dem Spielfeld und der Nervenkitzel beginnt. Sie wollen natürlich gut spielen und machen sich Sorgen, daß Sie Drei-Punkte-Würfe verpassen könnten. Sie müssen gegen den erstklassigen Fernando Martin spielen, und Sie können gewiß sein, daß er jeden Ihrer Fehler voll zu seinem Vorteil nutzen wird.

Ihre Muskeln sind angespannt, Ihr Blut ist in Wallung. Sie müssen herausfinden, wo die schwachen Punkte Ihres Gegners liegen.

OPTIONEN

1. EIN SPIELER: Sie spielen gegen den Computer, der Fernando Martins Geschicklichkeit nachahmt.

2. ZWEI SPIELER: Spielen sie gegen Ihre Freunde und sehen Sie, wie gut Sie im Basketball sind.

3. SPIELSTUFE: Sie können zwischen drei Stufen wählen: Anfänger, Amateur und NBA (diese letzte Stufe ist ziemlich schwierig).

4. NAMENANGABE: Geben Sie Ihren Namen auf der linken Spielfeldseite ein; wenn Sie gegen einen Freund spielen, geben Sie Ihren Namen auf der Seite ein, auf der Sie spielen.

5. WAHL DER STEUERUNG: Wenn Sie gegen Fernando Martin spielen, wählen Sie die Steuerung für 1 Spieler. Wenn 2 Spieler spielen, muß jeder seine eigene Steuerung haben. Bei der Neubelegung der Tasten kann es sein, daß gewisse Kombinationen Störungen verursachen. Dieses Problem läßt sich durch Verwendung der vorbestimmten Tasten vermeiden.

WERTUNG

Die Anzeigetafel gibt folgende Meldungen:

ENERGIEBASIS: zeigt den körperlichen Zustand des Spielers an.

FOUL-ZÄHLER: zeigt an, wieviele Fouls Sie begangen haben.

BALL-ANZEIGER: Wenn ein Ball erscheint, bedeutet dies, daß Sie in der idealen Position sind, ihn zu fangen.

FOUL-ANZEIGE: zeigt den Namen des Spielers und welche Art Foul er begangen hat.

CHRONOMETER: zeigt an, wieviel von jeder 5-Minuten-Spielzeit verbleibt.

SPIELERKONTROLLE

1. FORTBEWEGUNG UND RICHTUNG: Mit den Richtungstasten können Sie den Spieler in die gewünschte Richtung bewegen. Wenn der Spieler nicht im Besitz des Balles ist, entspricht seine Körperhaltung der Richtung, in die er läuft.

Wenn der Spieler den Ball hat, ändert sich seine Körperhaltung nicht, doch läßt er sich in die gewünschte Richtung bewegen. Auf diese Weise können Sie Ihren Gegenspieler daran hindern, den Ball zu bekommen. Um die Körperhaltung des Spielers zu ändern, während er im Besitz des Balles ist, hält man die entsprechende Taste nieder, und drückt die Funktionstaste.

2. KORBE: Wenn Sie in Korbnähe sind, versuchen Sie, den Ball in den Korb zu werfen, indem Sie die Funktionstaste drücken, worauf der Spieler hochspringt und den Ball entsprechend seiner Körperhaltung (Haken, drehen u.s.w.) wirft.

3. KORBLEGER: Um diesen Wurf auszuführen, müssen Sie fast unter dem Korb sein. Durch Drücken der Funktionstaste springt der Spieler hoch und wirft den Ball in den Korb. Während des Hochspringens können Sie über die Steuertasten bestimmen, welche der 8 Korblegerarten Sie ausführen wollen.

4. BALLABNAHME: Um Ihrem Gegner den Ball abzunehmen, müssen Sie in seine Nähe kommen, ihn bedrängen, seine Bewegungen beobachten und, sobald er den Ball nicht deckt, ihm diesen durch Drücken der Funktionstaste fortnehmen.

5. ABPRALLER: Um einen Abpraller zu fangen, muß man den Schatten des Balles verfolgen, um seine Bahn zu erkennen. Springen Sie hoch, und greifen Sie ihn über die Funktionstaste.

SPIELSTRATEGIE

1. DEN BALL DECKEN: Ein guter Spieler sollte den Ball von seinem Gegenspieler fernhalten, nachdem er ihn ihm abgenommen hat, damit der Gegenspieler ihn nicht zurückbekommt.

2. DRIBBELN: Durch Kontrolle ihrer Körperhaltung können Sie an ihrem Gegenspieler vorbeidribbeln und eine gute Wurfposition erzielen.

3. ZONENDECKUNG: Fernando Martin, Ihr Gegenspieler, fuhr die tollsten Korbleger aus. Wenn er sich von Ihnen entfernen will, Sie ihn aber nicht in Korbnähe kommen lassen, ist er gezwungen, aus einiger Entfernung zu werfen.

4. ZWISCHENSPRUNG: Wenn Ihr Gegenspieler aus nur einigen Metern Entfernung vom Korb den Ball wirft, versuchen Sie nah genug heranzukommen, um den Ball aus der Luft zu greifen.

5. WURFENTFERNUNG: Je näher Sie am Korb sind, desto besser ist Ihre Chance, einen Treffer zu erzielen. Versuchen Sie ab und zu einen Wurf von außerhalb der 6,25 m Linie aus.

6. ENERGIE: Nutzen Sie die Momente, wenn Sie sich stark fühlen, und erholen Sie sich, wenn Sie müde sind. Versuchen Sie, Ihren Gegenspieler zu ermüden, und denken Sie daran, daß Sie bei niedrigem Energiezähler keinen Korbleger schaffen. Vergessen Sie nicht, ab und zu auf diesen Zähler zu sehen.

STRAFEN: Doppel, Abseits und Körperkontakt-Fouls sind zu vermeiden.

KÖRPERKONTAKT-FOULS: diese sind beim Angriff und bei der Abwehr möglich. Seinen Angriff müssen Sie sich bemühen, keinen Körperkontakt mit Ihrem Gegenspieler herbeizuführen, wenn er zwischen Ihnen und dem Korb ist (insbesondere, wenn er einen Korbleger ausführen will und Sie ihn nicht vorbeilassen wollen). Bei der Abwehr dürfen Sie Ihrem Gegner nicht den Ball abnehmen, wenn er ordnungsgemäß gedeckt

ist. Kommen Sie niemals mit Ihrem Gegenspieler in Kontakt, wenn er Ihnen den Rücken zukehrt.

WIEDERHOLUNG

Wenn ein Korbleger ausgeführt worden ist, wird die Spielfolge aus der Nahe in Zeitlupe wiederholt.

HALBZEIT, STATISTIK UND ENDE DES SPIELS

Das Spiel besteht aus zwei Teilen von je 5 Minuten Spielzeit mit einer Pause dazwischen.



Während der Halbzeit und am Ende des Spiels erscheint die Statistik für jeden Spieler in Form von Prozentsätzen und Ergebnissen auf dem Bildschirm.

Das Spiel kann auch abgebrochen werden, wenn einer der Spieler wegen zu vieler Fouls disqualifiziert wird; dies bedeutet, daß er das Spiel verliert, selbst wenn er führte.

NEUSTART: RUN/STOP

PAUSE: PAUSE drucken

ENDE DER PAUSE: SHIFT (links)

JOYSTICK: kann von 1 oder 2 Spielern benutzt werden



© *Alternative Software Limited 1989*

PROGRAMMERS—If you have written a good programme for ANY home computer, send it to us now for evaluation. We pay EXCELLENT royalties!!

SEND TO: The Evaluation Department, ALTERNATIVE

SOFTWARE Units 3-7 Baileygate Industrial Estate, Pontefract, West Yorkshire. We will acknowledge receipt of your programme same day.

AS 726