

Street Sports™ BASKETBALL

INTRODUCTION

Round up your friends! Grab a Ball! It's time for STREET SPORTS™ BASKETBALL.

Everybody wants to play. There's Butch, a great leaper, and "Magic". There's Kevin, a straight A student and genius of the basketball court, and Dana, who'll add spice to any game. Brad, Julie, Melissa, Ralph, Vic and Radar – they're all ready to play. And though they may be just the kids next door, when it comes to hook shots and slam dunks, they're pros.

So flip a coin. Choose up sides. Out on the street, the action's just about to begin!

OBJECTIVES

STREET SPORTS BASKETBALL challenges your ball handling skills in a fast-paced game of street basketball. Choose where you want to play – in the school playground, a city parking lot, out in the suburbs or in a back alley. Put together your own team from the best on the block. You can play with a friend or against the computer. Dribble, pass, and shoot – it's up to you to make the right moves and take the best shots.

While you rack up points, STREET SPORTS BASKETBALL automatically keeps score. Winning requires a careful combination of strategy, team play, and some fancy footwork on the court. You'll need a sharp eye and a quick hand to come out on top. But win or lose, there are plenty of thrills.

GETTING STARTED

LOADING INSTRUCTIONS

FOR THE COMMODORE 64/128™ COMPUTER

- Set up your Commodore 64/128 as shown in the owner's manual. For Commodore 128, set system to C64 mode.
- Remove all disks from the drives.
- Plug your joystick in as shown in the owner's manual.
- Turn the computer and the disk drive ON.
- Insert the STREET SPORTS BASKETBALL disk into the disk drive, with the label facing up.
- Type **LOAD****,B,1** and press the **RETURN** key.

WITH THE EPYX FAST LOAD™ CARTRIDGE

- Set up your Commodore 64/128 as shown in the owner's manual.
- Plug the joystick(s) in as shown in the owner's manual.
- Insert the STREET SPORTS BASKETBALL disk into the disk drive, with the label facing up.
- Press the **C** - (Commodore) key and the **RUN/STOP** key simultaneously to load the program.

COMMODORE 64/128 CASSETTE

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

SPECTRUM CASSETTE

Type **LOAD****** and press **ENTER**. Press **PLAY** on the cassette recorder. Follow screen prompts (e.g. **STOP TAPE** and **START TAPE**).

SPECTRUM - 2

Use loader option. Press **PLAY** on cassette recorder. Follow screen prompts.

SPECTRUM + 3

Insert disk. Turn on the computer and press **ENTER**. Game will load and run automatically. (You may need to use loader option.)

AMSTRAD CPC CASSETTE

Press **CTRL** and **SMALL ENTER** keys. Press **FLAY** on the cassette recorder.

AMSTRAD CPC DISK

Type **RUN'DISK** and press **ENTER**. Game will load and run automatically.

KEYBOARD CONTROL

Spectrum/Amstrad – Keys are user definable.

GETTING THE GANG TOGETHER

CHOOSING THE COURT

So where do you want to play? The first menu screen of STREET SPORTS BASKETBALL gives you four choices:

- the school playground.
- a back alley.
- a street out in the suburbs.
- a parking lot.

To make your choice, move the joystick left or right and you'll see the name of each court highlighted. Keep in mind: each court has its own advantages – and disadvantages. See that oil slick in the back alley? That could mean trouble. Notice that high curb on the suburban court? Dribbling the ball over that could require some fancy footwork.

Look to the top left corner of the screen for a close-up of the court you've selected. Press the **FIRE BUTTON** when you've made your choice.

SELECTING PLAY OPTIONS

Once you've chosen the court, you'll select the mode of play. If you're playing STREET SPORTS BASKETBALL with a friend, move the joystick to the far left choice. (The word **HUMAN** will be highlighted).

If you're playing against the computer, move the joystick to the far right choice. (The word **COMPUTER** will be highlighted). Press the **FIRE BUTTON** when you've made your choice.

When you play against the computer, STREET SPORTS BASKETBALL allows you to choose the skill level of your electronic opponent – Easy, Intermediate, or Tough.

CHOOSING SIDES

Next, you'll determine uniform colours for each team – green or blue. If you're playing with a friend, the player who wants to be the green team should press the **FIRE BUTTON**. The other player will be the blue team.

Before you begin choosing a team, however, you need a name. You can go with the old names – the Green team vs. the Blue team, or pick new names. Stick with the suggested team names, just press the **FIRE BUTTON**. To make up your own names, type in your choice and press the **RETURN/ENTER** key.

With the team names selected, it's time to choose sides. See that shining quarter in the top left of the screen? A flip of the coin determines who gets first pick. Move the joystick left to call heads, right to call tails. Whoever presses the **FIRE BUTTON** first flips the coin. The winner of the flip gets first pick.

Check out the ten players lined up across the middle of the screen. If you want to know more about a certain player, move the joystick left or right to get "up close and personal". Press the **FIRE BUTTON** when you're ready to choose a player for your team. You can watch the team you select assemble in the lower part of the screen (green team on the left, blue team on the right).

UP CLOSE AND PERSONAL

BUTCH: Need a topgun? Try Butch. Nobody on the block makes those outside shots like he can. He's got one awesome jump shot – like he's got springs for legs.

RADAR: Radar can't run so fast, but they call him "The Slammer". Just get him the ball and he'll rocket through the air, stuffing the hoop with an incredible slam dunk.

JULIE: You can count on Julie in a pinch. She never chokes under pressure. The guys may snicker "Butterfingers!" behind her back, but Julie always gets the last laugh.

MELISSA: Melissa's got great moves: she can jam with the best of 'em. She shies away from the spotlight, but if you need to move the ball, get it to Melissa.

RALPH: Quick and agile, Ralph makes every move look easy. Sometimes, though, his cap slips over his eyes and he'll blow a crucial shot. (Other times that's just an excuse!)

VIC: Who's wearing the radical shades? Just the sharpest shooter on the squad. The others call him a hot-shot, but Vic's one cool dude and he lets you know it.

BRAD: Okay, so Brad's no superstar. He's an average shooter and an okay ball handler. Brad might not be the greatest, but he's a good team player.

"MAGIC": "Magic's" been playing ball ever since he could walk. Just check out his incredible hook and you'll know why they're calling him "Captain Hook".

KEVIN: Known as "The Brain", Kevin's a real whiz, both in school and on the court. He calculates the precise trajectory for every shot, so he almost never misses.

DANA: This pony-tailed powerhouse adds spice to every game. She may seem a little cautious, but when things get tough, count on Dana to turn up the heat.

Each team has three players. With the teams selected, move the cursor to **PLAY GAME** and press the **FIRE BUTTON** to begin. At the start of each game, you choose what score will end the game. Move the joystick left and right to change the end-game score, then press the **FIRE BUTTON** to begin. (This choice can be made by either player.)

INSIDE MOVES

CONTROLLING THE PLAYERS

During the game, you control one player at a time. The player under your control is identified by a lighter uniform. If you don't have the ball, press and hold the **FIRE BUTTON** to assume control of another player on the team.

To move your player around the court, move the joystick in the direction you want to go.

PLAYING DEFENSIVELY

Using the joystick, keep your player in a position near the opponent with the ball. A few quick moves with the joystick can keep your opponent off balance. And when the time is right, press the **FIRE BUTTON** and the player you control will jump up to block a pass or a shot.

To steal the ball from an opponent, run into the dribbling player face-to-face. Meet head-on and you'll come away with possession of the ball.

PLAYING OFFENSIVELY

Once you've got the ball, dribble it by moving the joystick in the direction you want to go. You can turn on a dime, make a fast break away from the pack, and clear a space for that dazzling slam dunk. But watch out – your opponents want that ball. To prevent them from stealing it, turn your back if you see them running head-on toward you.

When you're in position to pass to another teammate (your player must be facing the teammate), press the **FIRE BUTTON** to make the pass. You can also pass on the run – a good strategy for outplaying your opponents.

To shoot, get into position facing your basket (green team on the right, blue team on the left). Then press the **FIRE BUTTON**. The player you control will choose the best shot for the moment – jump shot, hook shot, or slam dunk.

SCORING

Each basket is worth two points. The score appears automatically at the bottom of the screen.

END OF GAME

When you reach the score you chose before beginning play, the game will automatically end. To end the game at any point during play, press the **RUN/STOP** and **RESTORE** keys simultaneously (CBM 64/128).

Press **CAPS SHIFT** and the **T** key simultaneously, or press **EDIT** key on the "+" machines (SPECTRUM).

Press **SHIFT 1** (Amstrad).

Want to play again? You can start another game using the same court and players, or start over and choose up new sides. When the game is over you will be asked if you want to play again with the same teams. Choose **YES** to play again. Choose **NO** to choose new team members, a new court, and new end-game score.

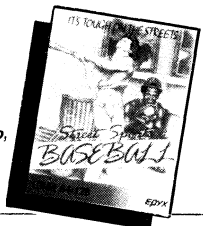
STREET SPORTS™ BASEBALL

Not like any baseball game you've ever played on a computer. But just like every baseball game you've ever played for real!

■ Make up your team from 16 neighbourhood players.

■ Player differences: hitting, running, fielding, batting, throwing.

■ Pitch fast, slow, a change-up, a curve or a knuckleball. You name it.



CREDITS

Original program and design by Andrew Spencer.

Original artwork for Commodore 64 version by Suzie Green, Sheryl Knowles and Michael Kosaka.

Spectrum version programming by Jimmy Bagley.

Graphics by David Worton.

STREET SPORTS is a trademark of EPYX Inc. No. 1195270.

© 1987 EPYX Inc. All rights reserved.

Manufactured and distributed under licence from Epyx Inc by U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388.

Copyright subsists on this program. Unauthorised broadcasting, diffusion, public performance, copying or re-recording, hiring, leasing, renting and selling under any exchange or re-purchase scheme in any manner is strictly prohibited.

STREET SPORTS™ BASKETBALL

INTRODUCTION

Rassemblez vos amis! Prenez une balle! C'est l'heure de STREET SPORTS BASKETBALL.

Tout le monde veut jouer. Il y a Butch, le grand sauteur et "Magic". Il y a Kevin, l'étudiant de Terminale et génie du terrain de basket et Dana qui peut épicer n'importe quel jeu. Brad, Julie, Melissa, Ralph, Vic et Radar – tous sont prêts à jouer. Et bien qu'ils soient seulement des gosses du voisinage, quand il s'agit d'exécuter des tirs en crochets ou des "slam dunk" (paniers secs), ce sont des pros. Alors faites la pièce. Choisissez les équipes. Tous dans le rue, l'action va commencer!

OBJECTIFS

STREET SPORTS BASKETBALL lance un défi à votre technique de maniement de la balle dans un furieux jeu de basket de rue. Choisissez où vous voulez jouer – la cour de jeu de l'école, un parking de la ville, les faubourgs ou une ruelle écartée. Mettez sur pied votre équipe en choisissant parmi les meilleurs joueurs de l'immeuble. Vous pouvez jouer avec un ami ou contre l'ordinateur. Dribblez, passez et tirez – à vous de décider des bonnes actions et des meilleurs tirs.

Pendant que vous amassez des points, STREET SPORTS BASKETBALL tient automatiquement le score. Pour gagner, il faut une soignée combinaison de stratégie, jeu d'équipe, de même qu'un jeu de jambes délicat sur la cour.

Vous aurez besoin d'un oeil perçant et d'une main rapide pour avoir le dessus. Perdant ou gagnant, il y a cependant beaucoup de moments passionnants.

COMMENT COMMENCER

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

POUR L'ORDINATEUR COMMODORE 64/128™.

- Réglez votre Commodore 64/128 comme décrit dans le manuel du propriétaire. Pour Commodore 128, réglez le système au mode C64.
- Retirez tous disques des lecteurs.
- Branchez votre manche à balai comme indiqué dans le manuel du propriétaire.
- Mettez sous tension votre ordinateur et allumez votre lecteur de disques.

■ Introduisez le disque STREET SPORTS BASKETBALL dans le lecteur de disques, l'étiquette faisant face vers le haut.

■ Tapez **LOAD****,B,1** et appuyez sur la touche **RETURN**.

AVEC LA CARTOUCHE EPYX FAST LOAD™

■ Réglez votre Commodore 64/128 comme décrit dans le manuel du propriétaire.

■ Branchez le/les manche(s) à balai comme indiqué dans le manuel de l'utilisateur.

■ Introduisez le disque STREET SPORTS BASKETBALL dans le lecteur de disques, l'étiquette faisant face vers le haut.

■ Appuyez sur la touche **C** = (Commodore) et la touche **RUN/STOP** simultanément pour charger le programme.

COMMODORE 64/128 CASSETTE

Appuyez sur les touches **SHIFT** et **RUN/STOP** en même temps. Appuyez sur **PLAY** sur l'enregistreur à cassettes.

SPECTRUM CASSETTE

Tapez **LOAD****** et appuyez sur **ENTER**. Appuyez sur **PLAY** sur l'enregistreur à cassettes. Suivez les incitations d'écran (e.g. **STOP TAPE** et **START TAPE**).

SPECTRUM + 2

Utilisez l'option chargeur. Appuyez sur **PLAY** sur l'enregistreur à cassettes. Suivez les incitations d'écran.

SPECTRUM + 3 DISQUE

Introduisez le disque. Mettez sous tension l'ordinateur et appuyez sur **ENTER**. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement. (Vous aurez peut-être à utiliser l'option chargeur.)

AMSTRAD CPC CASSETTE

Appuyez sur les touches **CTRL** et **SMALL ENTER**. Appuyez sur **PLAY** sur l'enregistreur à cassettes.

AMSTRAD CPC DISQUE

Tapez **RUN/DISK** et appuyez sur **ENTER**. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement.

Commandes de clavier – Spectrum/Amstrad – Les touches sont définissables par l'utilisateur.

COMMENT RASSEMBLER LE GANG

COMMENT CHOISIR LA COUR

Où voulez-vous donc jouer? Le premier écran de menus de STREET SPORTS BASKETBALL vous donne quatre choix:

- the school playground (la cour de jeu de l'école).
- a back alley (une ruelle écartée).
- a street out in the suburbs (une rue de banlieue).
- a parking lot (un parking).

Pour faire votre choix, déplacez le manche à balai à gauche ou à droite et vous verrez le nom de chaque cour mis en vedette.

Rappelez-vous ceci: chaque cour a ses propres avantages et inconvénients. Vous voyez cette tache d'huile dans la ruelle? Elle peut causer des problèmes. Vous avez remarqué cette grande bosse au bord du trottoir dans la cour banlieue? Cela peut vouloir dire qu'il faudrait un sacré jeu de jambes pour dribbler dessus avec la balle.

Regardez le côté supérieur gauche de l'écran pour voir de près la cour que vous avez sélectionné. Appuyez sur le **BOUTON DE FEU** une fois que vous avez fait votre choix.

COMMENT SELECTIONNER LES

OPTIONS DE JEU

Une fois que vous avez choisi la cour, vous sélectionnez le mode de jeu. Si vous jouez STREET SPORTS BASKETBALL avec un ami, déplacez le manche à balai au choix de l'extrême-gauche. (Le mot **HUMAN** sera mis en vedette).

Si vous jouez contre l'ordinateur, déplacez le manche à balai au choix de l'extrême-droite. (Le mot **COMPUTER** sera mis en vedette). Appuyez sur le **BOUTON DE FEU** une fois que vous avez fait votre choix.

Quand vous jouez contre l'ordinateur, STREET SPORTS BASKETBALL vous permet de choisir le niveau technique de votre adversaire électronique – Easy (facile), Intermediate (intermédiaire) ou Tough (dur).

COMMENT CHOISIR LES CAMPS

Vous devez ensuite déterminer les couleurs des tenues pour chaque équipe – vert ou bleu. Si vous jouez avec un ami, le joueur qui veut l'équipe en tenue verte doit appuyer sur le **BOUTON DE FEU**. L'autre joueur aura l'équipe en bleu.

Cependant, avant de commencer le choix des équipes, vous avez besoin d'un nom. Vous pouvez laisser les noms qui existent déjà – les Verts contre les Bleus – ou bien choisir de nouveaux noms. Si vous voulez maintenir les noms qui vous sont suggérés par l'ordinateur, appuyez simplement sur le **BOUTON DE FEU**. Pour choisir vos propres noms, il suffit de les taper et d'appuyer sur la touche **RETURN/ENTER**.

Une fois les noms des équipes choisis, il faut alors choisir les camps. Vous voyez ce quartier qui brille sur le côté supérieur gauche de l'écran? Un pile ou face déterminera qui aura le premier choix. Poussez le manche à balai à gauche pour choisir face, à droite pour choisir pile. Le premier à appuyer sur le **BOUTON DE FEU** jette la pièce en l'air. Le gagnant a le premier choix.

Examinez les dix joueurs alignés à travers le milieu de l'écran. Si vous voulez en savoir plus sur un joueur en particulier, déplacez le manche à balai vers la gauche ou vers la droite pour "vue de près et intimité".

Appuyez sur le **BOU- TON DE FEU** quand vous êtes prêt à choisir un joueur pour votre équipe. Vous pouvez voir l'équipe que vous sélectionnez se rassembler sur la partie inférieure de l'écran (équipe verte à gauche, équipe bleu à droite).

VUE DES PRES ET INTIMITE

BUTCH: Vous avez besoin d'un as? Essayez Butch. Personne dans l'immeuble ne peut réussir ces paniers de l'extérieur comme lui. Il a une saut terrible devant le panier - c'est comme s'il avait des ressorts à la place des jambes.

RADAR: Radar n'est pas très rapide mais on l'appelle "L'Enfonceur". Donnez-lui le ballon et il fendra le ciel comme une fusée et l'enfoncera dans le panier d'un incroyable "slam dunk" (panier sec ou trempette).

JULIE: Vous pouvez compter sur Julie en cas de besoin. Elle n'étouffe jamais sous la pression. Les garçons peuvent se moquer d'elle derrière son dos mais Julie a toujours le dernier mot.

MELISSA: Mélissa se déplace terriblement bien: elle peut se mesurer avec les meilleurs. Elle n'aime pas tellement être mise en vedette mais si vous voulez faire avancer la balle, donnez-la à Mélissa.

RALPH: Rapide et agile. Avec lui, les actions paraissent si faciles! Parfois, cependant, sa casquette lui tombe sur les yeux et il ratera alors un panier crucial (les autres fois, c'est aussi la faute à la casquette!).

VIC: Qui porte les couleurs "radicales"? Simplement le meilleur tireur de l'équipe. Les autres l'appellent le crack mais Vic est un "cool dude" et il vous le fait savoir.

BRAD: D'accord, Brad n'est un superstar. C'est un tireur moyen et il a un maniement de balle pas trop mauvais. Il n'est peut-être pas le meilleur mais il est un bon joueur d'équipe.

"MAGIC": Magic joue au basket depuis qu'il a commencé à marcher. Essayez son incroyable tir en crochet et vous saurez pourquoi on l'appelle le "Capitaine Crochet".

KEVIN: Connus sous le nom de "cerveau", Kevin est un vrai as, à la fois à l'école et sur la cour. Il calcule la trajectoire précise de chaque tir et ne rate donc presque jamais.

DANA: Cette centrale électrique en queue de cheval ajoute du piquant à chaque jeu. Elle peut paraître un peu prudente mais quand les choses se gâtent, vous pouvez compter sur Dana pour remonter la température.

Chaque équipe a trois joueurs. Ayant sélectionné l'équipe, déplacez le curseur à **PLAY GAME** et appuyez sur le **BOU- TON DE FEU** pour commencer. Au début de chaque jeu, vous choisissez le score sur lequel se terminera la partie. Bougez le manche à balai à gauche et à droite pour modifier le score du dernier jeu puis appuyez sur le **BOU- TON DE FEU** pour commencer. (Ce choix peut être fait par l'un ou l'autre joueur).

MOUVEMENT INTERNES

COMMENT CONTROLER LES JOUEURS

Pendant le jeu, vous contrôlez un joueur à la fois. Vous reconnaîtrez le joueur sous votre contrôle par sa tenue plus claire. Si vous n'avez pas la balle, appuyez sur le **BOU- TON DE FEU** et tenez-le enfoncé pour prendre le contrôle d'un autre joueur de l'équipe. Pour déplacer vos joueurs tout autour de la cour, déplacez votre manche à balai dans la direction où vous voulez aller.

LE JEU DEFENSIF

A l'aide du manche à balai, tenez votre joueur dans une position proche de l'adversaire avec la balle. Quelques petits mouvements rapides avec le manche à balai peuvent déséquilibrer votre adversaire. Au bon moment, appuyez sur le **BOU- TON DE FEU** et le joueur que vous contrôlez bondira pour bloquer une passe ou un tir. Pour voler le ballon à un adversaire, affrontez-le en face à face et lancez-vous carrément sur lui pendant qu'il dribble. Vous ressortirez de la collision en possession du ballon.

LE JEU OFFENSIF

Une fois que vous avez la balle, vous pouvez descendre en dribblant en déplaçant le manche à balai dans la direction où vous voulez aller. Vous pouvez tourner sur place, vous échapper rapidement du groupe et trouver de l'espace pour réussir un brillant "slam dunk". Cependant, il faut faire attention - vos adversaires veulent cette balle. Pour les empêcher de vous la dérober, donnez-leur du dos quand vous les voyez arriver à toute allure sur vous.

Quand vous êtes en position pour passer la balle à un co-équipier (votre joueur doit faire face à ce co-équipier), appuyez sur le **BOU- TON DE FEU** pour faire la passe. Vous pouvez également faire une passe en pleine course, ce qui est une bonne stratégie pour dominer vos adversaires.

Pour tirer, mettez-vous en position en face du panier (équipe verte à droite, équipe bleu à gauche) puis appuyez sur le **BOU- TON DE FEU**. Le joueur que vous contrôlez choisira le meilleur tir du moment: tir avec saut, tir en crochet ou "slam dunk".

LE SCORE

Chaque panier vaut deux points. Le score apparaît automatiquement au bas de l'écran.

LA FIN DU JEU

Lorsque vous atteignez le score que vous avez choisi avant le début du jeu, le match se termine automatiquement. Pour mettre un terme à match à tout moment, appuyez sur les touches **RUN/STOP** et **RESTORE** simultanément si vous avez un CBM 64/128, appuyez sur les touches **CAPS SHIFT** et **T** simultanément ou appuyez sur la touche **EDIT** des machines "+" si vous avez un SPECTRUM, appuyez sur **SHIFT 1** si vous avez un AMSTRAD.

Si vous voulez rejouer, vous pouvez commencer un autre jeu en utilisant la même cour et les mêmes joueurs ou recommencer tout à fait au début et choisir de nouvelles équipes. Quand le jeu se termine, on vous demandera si vous voulez rejouer avec les mêmes équipes. Choisissez **YES** pour rejouer, **NO** pour choisir de nouveaux joueurs, une nouvelle cour et un nouveau score de fin de jeu.

CREDITS

Programme et conception originaux de Andrew Spencer.

Travail d'artiste original pour la version Commodore 64 de Suzy Greene, Sheryl Knowles et Michael Kosaka.

Programmation version Spectrum de Jimmy Bagley.

Graphisme de David Worton.

STREET SPORTS est une marque d'Epyx, Inc. No. 1195270.

© 1987 Epyx Inc. Tous droits réservés. Fabriqué et distribué sous licence d'Epyx Inc. par U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388. Le Copyright subsiste sur ce programme. Emission, diffusion, représentation publique, copie ou ré-enregistrement non autorisés, location, location à bail, et vente sous toute forme d'échange ou de ré-achat strictement interdits.

STREET SPORTS™ BASKETBALL

EINLEITUNG

Trommeln Sie Ihre Freunde zusammen! Schnappen Sie sich einen Ball! Es ist nämlich Zeit für STREET SPORTS™ BASKETBALL.

Jeder will mitmachen. Da ist Butch, ein wahres Springer-As und Magic. Da ist Kevin, ein Einser-Schüler und ebenso ein Genie auf dem Basketballfeld. Dana gibt jedem Spiel die richtige Würze. Brad, Julie, Melissa, Ralph, Vic und Radar - alle sind heiß, endlich zu spielen. Und obwohl jeder wie ein Typ von nebenan aussieht: wenn es erst einmal zu Hakenwürfen und "Slam Dunks" kommt, sind sie Profis.

Werfen Sie eine Münze. Wählen Sie die Seiten. Gleich fängt die Action draußen auf der Straße an!

ZIELE

STREET SPORTS BASKETBALL fordert Ihre Ballgeschicklichkeit in einem schnellen Straßen-Basketballspiel heraus. Suchen Sie aus, wo Sie spielen wollen - school playground (Spielfeld in der Schule), city parking lot (Parkplatz in der Stadt), suburbs (Stadtviertel) oder back alley (Hinterhofgasse). Stellen Sie ein Team aus den Besten Ihres Wohnblocks zusammen. Sie können mit einem Freund oder gegen den Computer spielen. Dribbeln, passen und werfen: es liegt an Ihnen, die richtigen Spielzüge und die besten Würfe zu machen. Während Sie sich abplagen, Punkte zu machen, wird STREET SPORTS BASKETBALL automatisch die Punkte zählen. Um zu gewinnen, brauchen Sie eine ausgewogene Mischung aus Strategie, Zusammenspiel und speziellen Schuhen für den Platz. Sie brauchen ein scharfes Auge und eine schnelle Hand, um an die Spitze zu kommen. Aber egal, ob Sie nun gewinnen oder verlieren, es gibt auf jeden Fall ganz schönen Nervenkitzel.

STARTEN

Ladeanweisungen

FÜR DEN COMMODORE 64™ 128™ COMPUTER

- Stellen Sie den COMMODORE 64/128 ein, wie es in der Gebrauchsanweisung steht. Für den COMMODORE 128 stellen Sie das System auf den C64 Modus ein.

- Entfernen Sie alle Disketten aus den Laufwerken.

- Schließen Sie den Joystick an, wie es in der Gebrauchsanweisung steht.

- Schalten Sie den Computer und das Diskettenlaufwerk ein.

- Legen Sie die STREET SPORTS BASKETBALL Diskette in das Diskettenlaufwerk, mit dem Etikett nach oben.

- Tippen Sie **LOAD** und drücken Sie die **RETURN**-Taste.

MIT DEM EPYX FAST LOAD™ CARTRIDGE

- Stellen Sie den COMMODORE 64/128 ein, wie es in der Gebrauchsanweisung steht.

- Schließen Sie den (die) Joystick(s) an, wie es in der Gebrauchsanweisung steht.

- Legen Sie die STREET SPORTS BASKETBALL Diskette in das Diskettenlaufwerk, mit dem Etikett nach oben.

- Drücken Sie die **C** (COMMODORE) Taste und die **RUN/STOP**-Taste gleichzeitig, um das Programm zu laden.

COMMODORE 64/128 KASSETTE
Drücken Sie die **SHIFT**- und die **RUN/STOP**-Tasten gleichzeitig. Drücken Sie **PLAY** auf dem Kassettenrekorder.

SPECTRUM KASSETTE

Tippen Sie **LOAD** und drücken Sie die **ENTER**-Taste. Drücken Sie **PLAY** auf dem Kassettenrekorder. Folgen Sie den Bildschirm-Prompts (d.h. **STOP TAPE** und **START TAPE**).

SPECTRUM +2

Benutzen Sie die Ladungs-Möglichkeit. Drücken Sie **PLAY** auf dem Kassettenrekorder. Folgen Sie den Bildschirm-Prompts.

SPECTRUM +3 DISKETTE

Legen Sie die Diskette ein. Stellen Sie den Computer an und drücken Sie die **ENTER**-Taste. Das Spiel wird automatisch laden und laufen. (Sie müssen eventuell die Ladungs-Wahlmöglichkeit benutzen.)

SCHNEIDER CPC KASSETTE

Drücken Sie die **CTRL** und die **SMALL ENTER**-Taste. Drücken Sie **PLAY** auf dem Kassettenrekorder.

SCHNEIDER CPC DISKETTE

Tippen Sie **RUN/DISK** und drücken Sie die **ENTER**-Taste. Das Spiel wird automatisch laden und laufen.

Tastatur-Kontrolle - SPECTRUM/SCHNEIDER - Tasten sind vom Benutzer zu bestimmen.

DAS TEAM ZUSAMMENTROMMELN SPIELFELD AUSSUCHEN

Wo wollen Sie also spielen? Der erste Menübildschirm des STREET SPORTS BASKETBALL bietet Ihnen 4 Spielfelder zur Auswahl:

- the school playground (Spielfeld in der Schule).
- a back alley (Hinterhofgasse).
- a street out in the suburbs (Straße im Stadtviertel).
- a parking lot (Parkplatz).

Um den Platz auszusuchen, bewegen Sie den Joystick nach links oder rechts, und der Name jedes Spielfeldes wird hervorgehoben. Bedenken Sie: Jeder Platz hat seine Vor- und Nachteile. Sehen Sie den Ölleck im Hinterhof? Das könnte Ärger bedeuten. Haben Sie den hohen Bordstein auf dem Platz des Stadtviertels bemerkt? Wenn Sie mit dem Ball darüber dribbeln müssen, könnten Sie vielleicht spezielle Sportschuhe benötigen.

Schauen Sie in die obere linke Ecke des Bildschirms, um eine Großaufnahme des Platzes, den Sie ausgesucht haben, zu bekommen. Drücken Sie den **FEUERKNOPF**, wenn Sie sich entschieden haben.

AUSSUCHEN DER SPIEL

-WAHLMÖGLICHKEITEN

Wenn Sie den Platz ausgesucht haben, wählen Sie den Spielmodus. Wenn Sie STREET SPORTS BASKETBALL mit einem Freund spielen, bewegen Sie den Joystick zur äußersten linken Wahl. (Das Wort **HUMAN** wird dann hervorgehoben).

Wenn Sie gegen den Computer spielen, bewegen Sie den Joystick zur äußersten rechten Wahl. (Das Wort **COMPUTER** wird hervorgehoben). Drücken Sie den **FEUERKNOPF**, wenn Sie Ihre Wahl getroffen haben.

Wenn Sie gegen den Computer spielen, so bietet STREET SPORTS BASKETBALL Ihnen die Möglichkeit, den Schwierigkeitsgrad Ihres elektronischen Gegners einzustellen - leicht, mittel, schwer.

SEITENWAHL

Als nächstes legen Sie die Farbe des Trikots für jedes Team fest - grün oder blau. Wenn Sie mit einem Freund spielen, so sollte der Spieler, der das grüne Team will, den **FEUERKNOPF** drücken. Der andere Spieler bekommt dann das blaue Team.

Bevor Sie anfangen, ein Team auszusuchen, brauchen Sie einen Namen. Sie können die alten Namen nehmen - also das grüne Team gegen das blaue - oder Sie können sich neue Namen ausdenken. Wenn Sie bei den vorgeschlagenen Teamnamen bleiben wollen, drücken Sie ganz einfach den **FEUERKNOPF**. Wenn Sie sich eigene Namen ausdenken, so tippen Sie diese ein und drücken die **RETURN/ENTER**-Taste.

Wenn Sie die Teamnamen haben, ist es Zeit, die Seiten zu wählen. Sehen Sie das leuchtende Viertel oben links auf dem Bildschirm? Das Werfen der Münze entscheidet, wer zuerst wählen darf. Bewegen Sie den Joystick nach links, wenn Sie "Kopf", nach rechts, wenn Sie "Zahl" haben wollen. Wer den **FEUERKNOPF** als erster drückt, wirft die Münze. Der Gewinner darf die Seite wählen.

Überprüfen Sie die 10 Spieler, die in der Mitte des Bildschirms aufgereiht sind. Wenn Sie mehr über einen bestimmten Spieler wissen wollen, bewegen Sie den Joystick nach links oder rechts, um eine Großaufnahme und einen Steckbrief zu bekommen. Drücken Sie den **FEUERKNOPF**, wenn Sie fertig sind, einen Spieler für Ihr Team zu wählen. Sie können beobachten, wie sich das Team, das Sie ausgesucht haben, im unteren Teil des Bildschirms versammelt. (Grünes Team links, blaues Team rechts).

GROBAUFNAHME UND STECKBRIEF

BUTCH: Brauchen Sie einen Super-Schützen? Dann versuchen Sie BUTCH. Niemand im Wohnviertel kann solche sicheren Weitwürfe produzieren wie er. Er hat einen erfurchterregenden Sprungwurf - als wenn er Sprungfedern und nicht Beine hätte.

RADAR: RADAR kann zwar nicht so schnell rennen, aber sie nennen ihn "THE SLAMMER". Geben Sie ihm nur den Ball und er wird ihn wahnsinnig schnell durch einen unglaublichen Slam dunk in den Korbring stopfen.

JULIE: Sie können immer auf JULIE zählen, wenn's brenzlig wird. Sie behält auch unter stärkstem Druck einen kühlen Kopf. Die Jungs mögen "BUTTERFINGERS" hinter ihrem Rücken tuscheln, aber JULIE behält immer das letzte Wort.

MELISSA: MELISSA hat tolle Sachen drauf. Sie kann's mit den Besten aufnehmen. Sie steht nicht gern in Rampenlicht, aber wenn Sie den Ball abspielen wollen, geben Sie ihn MELISSA.

RALPH: Da er schnell und wendig ist, kann er jede Bewegung unheimlich leicht ausführen. Aber manchmal rutscht ihm die Mütze über die Augen und er wird einen entscheidenden Wurf verpatzen. (Die anderen Male ist es nur eine Ausrede!)

VIC: Wer trägt die schärfste Sonnenbrille? Natürlich der schärfste Schütze der Truppe. Die anderen nennen ihn den Bomber, aber VIC ist ein echt cooler Typ und zeigt das den anderen auch.

BRAD: Nun gut, BRAD ist kein Superstar. Er ist ein Durchschnittswerfer und kann ganz gut mit dem Ball umgehen. BRAD mag zwar nicht der Größte sein, aber er ist ein guter Teamspieler.

MAGIC: MAGIC spielt Basketball seit er laufen kann. Testen Sie nur seine unglaublichen Hakenwürfe und Sie werden wissen, warum man ihn Captain Hook nennt.

KEVIN: Er ist bekannt als THE BRAIN (das Gehirn) und er ist ein richtiger Intelligenzbolzen, sowohl in der Schule als auch auf dem Spielfeld. Er berechnet die präzise Flugbahn für jeden Schuß, so daß er niemals daneben trifft.

DANA: Dieses Kraftpaket mit Pferdeschwanz gibt jedem Spiel die richtige Würze. Sie mag ein bißchen vorsichtig erscheinen, doch wenn's ernst wird, kann sie ganz schön Dampf machen.

Jedes Team hat drei Spieler. Wenn Sie die Teams ausgesucht haben, bewegen Sie den Cursor zu **PLAY GAME** und drücken den **FEUERKNOPF**, so zu starten. Zu Beginn jedes Spiels wählen Sie, welcher Spielstand das Ende des Spiels anzeigt. Bewegen Sie den Joystick nach links oder rechts, wenn Sie das Endresultat ändern wollen, und drücken dann den **FEUERKNOPF**, um zu beginnen. (Diese Wahl kann durch jeden der beiden Spieler getroffen werden).

WÄHREND DES SPIELS KONTROLLE DER SPIELER

Während des Spiels können Sie jeweils einen Spieler zu einem Zeitpunkt kontrollieren. Den Spieler unter Ihrer Kontrolle können Sie an einem helleren Trikot erkennen. Wenn Sie nicht den Ball haben, drücken und halten Sie den **FEUERKNOPF**, um die Kontrolle über einen anderen Spieler zu übernehmen. Um Ihren Spieler über den Platz zu führen, bewegen Sie den Joystick in die Richtung, in die Sie gehen wollen.

DEFENSIVSPIEL

Ihre Spieler wird an dem Gegner mit dem Ball dranbleiben, wenn Sie den Joystick benutzen. Einige schnelle Bewegungen mit dem Joystick können Ihren Gegner aus dem Gleichgewicht bringen. Und zum richtigen Zeitpunkt drücken Sie den **FEUERKNOPF** und der Spieler, den Sie kontrollieren, wird hochspringen, um einen paß oder einen Wurf abzublocken.

Um dem Gegner den Ball abzunehmen, rennen Sie in den dribbelnden Spieler, der Ihnen gegenüber steht. Treffen Sie ihn zuerst mit dem Kopf, so werden Sie in Ballbesitz kommen.

OFFENSIVSPIEL

Wenn Sie den Ball haben, können Sie mit ihm dribbeln, wenn Sie den Joystick in die Richtung bewegen, in die Sie gehen wollen. Sie können auf der Stelle wenden, die ganze Horde abhängen und den Raum für einen blendenden "Slam Dunk" schaffen. Aber passen Sie auf - Ihre Gegner wollen den Ball. Um sie daran zu hindern, drehen Sie ihnen den Rücken zu, falls Sie sie auf sich zustürmen sehen.

Wenn Sie in der Position sind, um den Ball einem anderen Teamkollegen zuzuspielen (Ihr Spieler muß den Teamkollegen anschauen), drücken Sie den **FEUERKNOPF**, um den Ball zu passen. Sie können den Ball auch im Laufen abspielen - eine gute Strategie, um Ihre Gegner auszuspähen.

Um zu werfen, müssen Sie mit dem Gesicht zum Korb stehen (grünes Team auf der rechten, blaues Team auf der linken Seite). Dann drücken Sie den **FEUERKNOPF**. Der Spieler, den Sie kontrollieren, wird den besten Wurf für den jeweiligen Zeitpunkt wählen - Sprungwurf, Hakenwurf oder "Slam Dunk".

WERTUNG

Jeder Korb zählt 2 Punkte. Der Spielstand erscheint automatisch unten auf dem Bildschirm.

ENDE DES SPIELS

Wenn Sie den Spielstand erreichen, den Sie vor Beginn des Spiels festgesetzt haben, wird das Spiel automatisch gestoppt. Um das Spiel an jedem beliebigen Zeitpunkt während der Spielzeit zu beenden, drücken Sie die **RUN/STOP**- und die **RESTORE**-Taste gleichzeitig. (CBM 64/128)

Drücken Sie die **CAPS SHIFT**-Taste und die **T**-Taste gleichzeitig oder drücken Sie die **EDIT**-Taste des Spectrum +3. (SPECTRUM) Drücken Sie die **SHIFT 1**-Taste. (SCHNEIDER).

Wollen Sie nochmal spielen? Sie können ein neues Spiel auf dem gleichen Spielfeld mit den gleichen Spielern starten, oder Sie fangen noch einmal von vorne an und wählen die Seiten. Wenn das Spiel zu Ende ist, werden Sie gefragt, ob Sie noch einmal mit den gleichen Teams spielen wollen. Wählen Sie **Yes (Ja)**, wenn Sie noch einmal spielen wollen. Wählen Sie **No (Nein)**, wenn Sie neue Teammitglieder, ein neues Spielfeld und ein neues Endergebnis wählen wollen.

NACHSPANN

Originalprogramm und Design: Andrew Spencer.

Künstlerische Gestaltung für die Commodore Version: Suzie Greene, Sheryl Knowles und Michael Kosaka.

Programm für die Spectrum Version: Jimmy Bagley.
Zeichnungen: David Worton.

STREET SPORTS ist ein Warenzeichen der EPYX Inc. No. 1195270

© 1987 EPYX Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Hergestellt und vertrieben unter Lizenz von Epyx Inc., von U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388. Dieses Programm ist urheberrechtlich geschützt. Unauthorisierter Sendungen, Verleihen oder öffentliches Aufführen, Kopieren oder Überspielen, Vermieten, Leasing, Verleihen und Verkaufen unter jedem Tausch- oder Weiterverkaufsplan ist in jeder Art und Weise strengstens untersagt.

