

BASKET MASTER

L'AS DU BASKET

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

Un jeu débordant d'action où vous affronterez 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 driblant votre adversaire sur vos talons, puis d'une main experte et d'un œil 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 le graphique à haute résolution et les effets sonores absolument authentiques simulent parfaitement le sport.

Lancez-vous !!

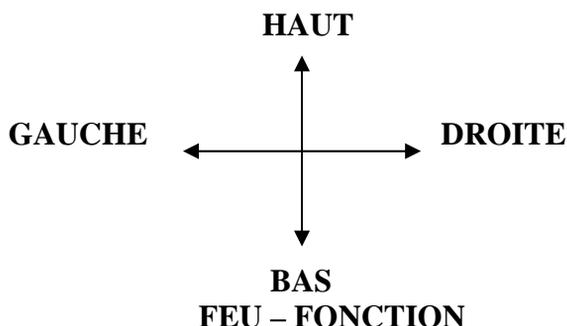
Devenez un as du basket-ball !!

COMMANDES

Le jeu se joue avec le levier ou le clavier qui peut être entièrement redéfini.

CLAVIER	TERRAIN DE GAUCHE	TERRAIN DE DROITE
HAUT	I	F7
BAS	Q	F4
GAUCHE	D	F2
DROITE	F	F3
TOUCHE FONCTION	Z	FØ

LEVIER



OPTIONS DE COMMANDE

Si vous décidez de jouer contre l'ordinateur sélectionnez les commandes pour joueur n° 1.

Pour un jeu à deux joueurs des commandes différentes doivent être choisies pour chacun d'entre eux. Quand vous redéfinissez les touches, il se peut que le choix de certaines combinaisons cause quelques problèmes logistiques, l'option du clavier redéfini devrait permettre d'éviter ce problème.

OPTION DE JEU

UN JOUEUR

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

DEUX JOUERS

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) **PROFESSIONNEL** (NBA). Il est très difficile de gagner à ce dernier niveau.

CHANGEMENT DE NOM

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

Les touches vous permettent 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, appuyez sur la touche de la direction choisie et immédiatement après sans la relâcher appuyez sur la touche de Fonction. Une fois que le joueur est orienté comme vous le désirez relâchez la touche de Fonction.

TIRS

Quand vous avez le ballon vous pouvez le passer de la façon suivante, si vous appuyez une seule fois sur la touche de Fonction le joueur saute, si vous appuyez une seconde fois le joueur lance le ballon de la façon convenant le mieux à l'orientation de son corps.

Exemple :



1 Tourne vers le ciel



2 En tournant son corps de moitié



3 Vers l'avant

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 la touche de Fonction, 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 les touches de contrôle.

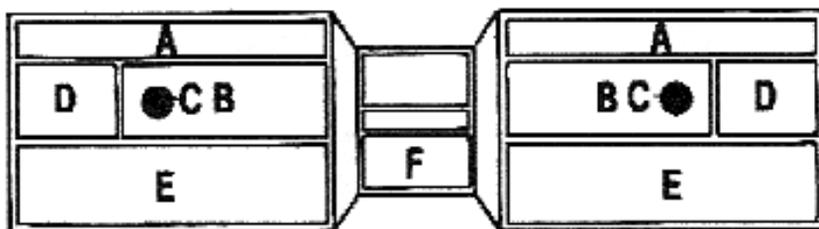
COMMENT S'EMPARER DU BALLON

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 la touche Fonction.

PRISE EN REBOND

Pour prendre le 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'ÊTRE 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 de 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 équipe est à son point maximum et reprenez des forces. Quand vous vous sentirez 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 en 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 apparaît 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 !!