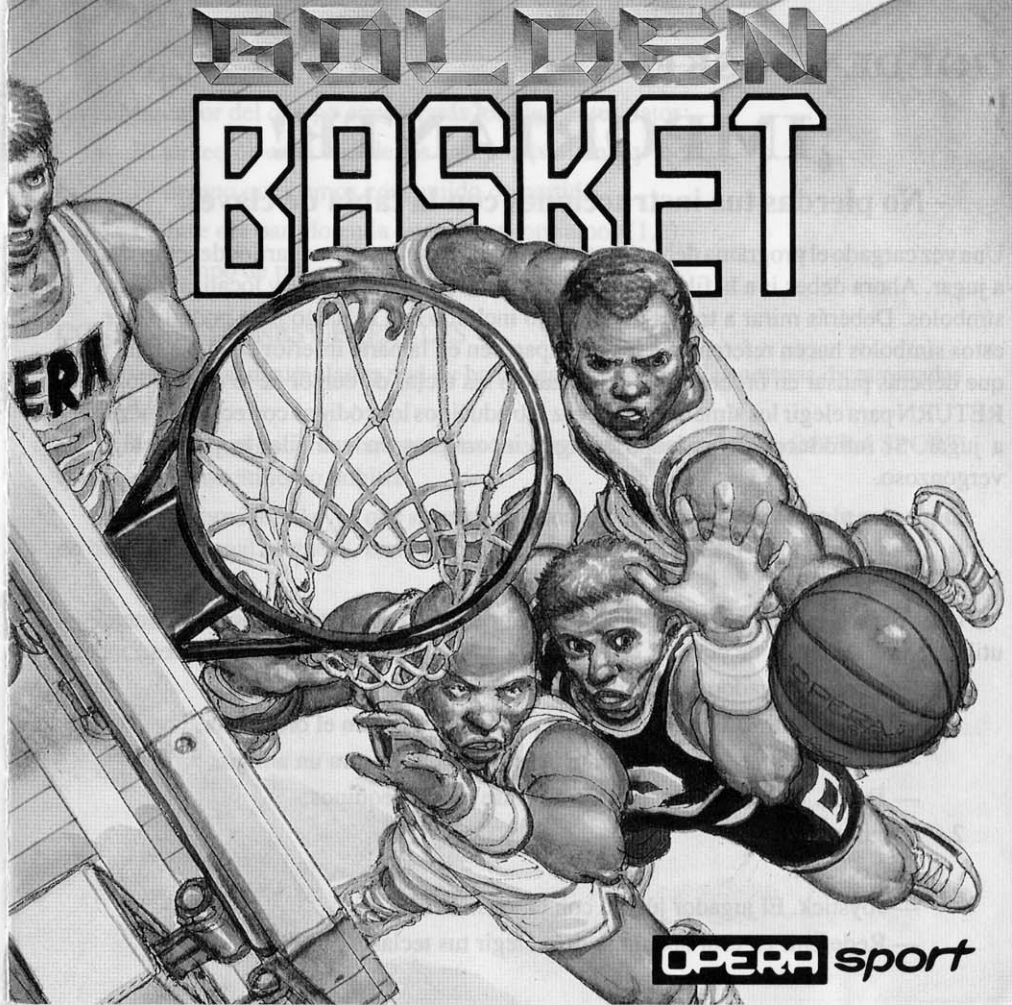
CLAVES DE ACCESO • ACCESS KEYS • CLES D´ACCES

	01	02	03	04	05	06	07	08	09
A	εηγφ	γιιδ	ιφαη	ααχβ	χβεφ	εχγφ	γδιδ	ιεαη	αφχβ
B	αδιχ	χεαγ	εφχα	γγεε	ιηγι	αιιχ	χφαγ	εαχα	γβεε
C	γφαφ	ιαχφ	αβεδ	χχγη	εδιβ	γεαφ	ιφχφ	αγεδ	χηγη
D	χφχι	εγεχ	γηγγ	ιιια	αφαε	χαχι	εβεχ	γχγγ	ιδια
E	ιβεβ	αχγφ	χδιφ	εεαδ	γφχη	ιγεβ	αηγφ	χιιφ	εφαδ
F	εηγε	γιιι	ιφαχ	ααχγ	χβεα	εχγε	γδιι	ιεαχ	αφχγ
G	αδιη	χεαβ	εφχφ	γγεφ	ιηγδ	αιιη	χφαβ	εαχφ	γβεφ
H	γφαα	ιαχε	αβει	χχγχ	εδιγ	γεαα	ιφχε	αγει	χηγχ
I	χφχδ	εγεη	γηγβ	ιιιφ	αφαφ	χαχδ	εβεη	γχγβ	ιδιφ
J	ιβεγ	αχγα	χδιε	εεαι	γφχχ	ιγεγ	αηγα	χιιε	εφαι
K	εηγφ	γιιδ	ιφαη	ααχβ	χβεφ	εχγφ	γδιδ	ιεαη	αφχβ
L	αδιχ	χεαγ	εφχα	γγεε	ιηγι	αιιχ	χφαγ	εαχα	γβεε
M	γφαφ	ιαχφ	αβεδ	χχγη	εδιβ	γεαφ	ιφχφ	αγεδ	χηγη
N	χφχι	εγεχ	γηγγ	ιιια	αφαε	χαχι	εβεχ	γχγγ	ιδια
O	ιβεβ	αχγφ	χδιφ	εεαδ	γφχη	ιγεβ	αηγφ	χιιφ	εφαδ
P	εηγε	γιιι	ιφαχ	ααχγ	χβεα	εχγε	γδιι	ιεαχ	αφχγ
Q	αδιη	χεαβ	εφχφ	γγεφ	ιηγδ	αιιη	χφαβ	εαχφ	γβεφ
R	γφαα	ιαχε	αβει	χχγχ	εδιγ	γεαα	ιφχε	αγει	χηγχ
S	χφχδ	εγεη	γηγβ	ιιιφ	αφαφ	χαχδ	εβεη	γχγβ	ιδιφ
T	ιβεγ	αχγα	χδιε	εεαι	γφχχ	ιγεγ	αηγα	χιιε	εφαι
U	εηγφ	γιιδ	ιφαη	ααχβ	χβεφ	εχγφ	γδιδ	ιεαη	αφχβ
V	αδιχ	χεαγ	εφχα	γγεε	ιηγι	αιιχ	χφαγ	εαχα	γβεε
W	γφαφ	ιαχφ	αβεδ	χχγη	εδιβ	γεαφ	ιφχφ	αγεδ	χηγη
X	χφχι	εγεχ	γηγγ	ιιια	αφαε	χαχι	εβεχ	γχγγ	ιδια
Y	ιβεβ	αχγφ	χδιφ	εεαδ	γφχη	ιγεβ	αηγφ	χιιφ	εφαδ
Z	εηγε	γιιι	ιφαχ	ααχγ	χβεα	εχγε	γδιι	ιεαχ	αφχγ



GOLDEN BASKET

¡IMPORTANTE!

No pierdas tus instrucciones con la tabla de claves.

Una vez cargado el programa deberás introducir una clave de acceso para poder empezar a jugar. Ahora debes ir a la fila y columna indicada en tu ordenador y localizar cuatro símbolos. Deberás mirar a través del gel rojo incluido con el juego para poderlo leer, estos símbolos hacen referencia a los que aparecen en la parte inferior de la pantalla y que deberás pulsar en orden correcto utilizando las teclas de cursor de tu ordenador y RETURN para elegir los símbolos. Una vez introducidos los códigos correctos empezar a jugar. Si introduces demasiados códigos incorrectos en una fila, te pasará algo vergonzoso.

Si pierdes tu tabla de claves, puedes comprar otra...

MENU:

Una vez en el juego, veremos el menú principal (para movernos en el menú utilizaremos las teclas de cursor), en el que encontramos las siguientes opciones:

1.- Número de jugadores y Demo.
   — Un jugador. En esta opción tu equipo jugará contra el ordenador.
   — Dos jugadores. Esta opción te permitirá jugar contra un amigo.
   — Demo. Un partido de exhibición entre los dos equipos.

2.- Elegir controles.
   — Teclado.
   — Joystick. El jugador jugará con el joystick (1 o 2).
   — Redefenir en esta opción podrás elegir tus teclas.

3.- Nivel de dificultad. Encontrarás tres niveles distintos.
   A.- AMATEUR. (0-3)
   B.- PROFESIONAL. (4-6)
   C.- N.B.A. (7-9)

4.- Control de la duración de los tiempos del partido.
   Se podrá controlar desde un mínimo de dos minutos para cada tiempo hasta un máximo de veinte minutos.

5.- Comenzar el partido.

EL JUEGO:

En el juego tendremos que distinguir si vamos con la pelota o no.

LLEVANDO LA PELOTA

Cuando nuestro jugador lleve la pelota, los controles de dirección indicarán el movimiento de éste.

Si a la vez que marcamos una dirección pulsamos disparo, efectuaremos un pase en esa dirección a algún compañero de equipo, salvo en el caso de estar muy próximos a la canasta, en este caso nuestro jugador hará un mate.

El tipo de mate que efectue nuestro jugador dependerá de la zona en la que se encuentre en el momento de pulsar FIRE.

El tiro normal a canasta se controla de la siguiente forma:

FIRE: Nuestro jugador se elevará en el aire y pulsando nuevamente FIRE detendremos el movimiento y el jugador tirará a canasta.

El tiro será tanto más certero cuanto mayor sea la altura que hayamos alcanzado.

Caso de caer al suelo sin haber pulsado de nuevo el botón de disparo haremos DOBLES.

Si nos encontramos de espaldas a la canasta en el momento de tirar nuestro lanzamiento será de GANCHO.

Para tirar personales hay que pulsar dos veces seguidas el botón de disparo, dependiendo de la cadencia de la pulsación tendremos más o menos posibilidades de meter la pelota en el aro.

Para sacar un fuera de banda marcar una dirección y pulsar FIRE.

SIN LLEVAR LA PELOTA

Los controles de dirección indicarán el movimiento de nuestro jugador.

Pulsando el botón de disparo tendremos varias posibilidades.

- Si nos encontramos en la trayectoria de la pelota podremos interceptarla.
- Si la pelota va a canasta efectuaremos un TAPON.
- Si la pelota viene rebotada del tablero, saltaremos a por el rebote.
- En el saque inicial indicará lucha por coger la pelota, a mayor altura de nuestro jugador, más posibilidades de hacernos con el esférico.
- Si nos encontramos de frente con un jugador que lleva la pelota se la quitaremos.
- Si el jugador que lleva la pelota no está enfrentado con nosotros entonces podremos cometer PERSONAL.

Todas estas opciones sólo se cumplirán si nos encontramos en la trayectoria de la pelota.

El MARCADOR:

En el Marcador del campo encontrarás los siguientes datos:

— El tanteo de cada uno de los equipos (visitante y local)

— El tiempo que hemos consumido de partido.

— La fase del partido en la que nos encontramos (1,2)

— El tiempo de posesión de pelota (30 seg.)

CONSIDERACIONES GENERALES

Este juego es un simulador real de baloncesto regido por las normas dictaminadas por la F.I.B.A.

Por lo cual huelga comentar las reglas de este deporte, entendiendo OPERA SPORT que son de conocimiento público.

De todas formas cada vez que se produzca una incidencia en el juego tal como fuera de banda, personal, dobles... etc. serán reflejadas en la pantalla.

PROGRAMADO POR: EDUARDO MIGUEL BELVER y VICENTE PONS
GRAFICOS POR: JOSE QUERAL

GARANTIA

OPERA SOFT, S.A. garantiza todos sus productos de cualquier fallo o defecto de fabricación, grabación o carga. Por favor, lea con atención las instrucciones de carga. Si por algún motivo tiene la dificultad en hacer funcionar el programa y cree que el producto es defectuoso, devuélvalo directamente a OPERA SOFT, S.A.

© **OPERA SOFT, S.A.:** Queda terminantemente prohibida la reproducción, transmisión o préstamo de este programa sin autorización expresa escrita de **OPERA SOFT, S.A.**

© **OPERA SPORT** es marca registrada de OPERA SOFT, S.A.

CONTROLES: MOVIMIENTO CON JOYSTICK O TECLAS

Teclas definibles según cada ordenador, aparecerán en pantalla.

Control	Pausa (AMSTRAD)
Borr	Retorno al menú (AMSTRAD)
Stop	Pausa (MSX)
BS	Retorno al menú (MSX)
M	Pausa (SPECTRUM)
G	Retorno al menú (SPECTRUM)
Control	Pausa (COMMODORE 64)
Restore	Retorno al menú (COMMODORE 64)
Break	Pausa (PC y Compatibles)
Borr	Retorno al menú (PC y Compatibles)
⊞	Pausa (AMSTRAD PCW)
Borr	Retorno al menú (AMSTRAD PCW)
Enter	Pausa (ATARI ST)
Delete	Retorno al menú (ATARI ST)
Enter	Pausa (COMMODORE AMIGA)
Esc	Retorno al menú (COMMODORE AMIGA)

INSTRUCCIONES PARA CARGAR EL PROGRAMA

CARGA AMSTRAD CPC	Disco	Teclee | CPM y pulsar Enter
	Cinta	Pulse CTRL +Enter simultáneamente
CARGA MSX	Disco	Introducir el disco en el ordenador y pulsar Reset
	Cinta	Teclee Bload "Cas:", R y pulsar Enter
CARGA SPECTRUM +2 Y +3		Seleccionar la opción cargador y pulsar
CARGA SPECTRUM 48K		Teclee Load"" y pulse Enter
CARGA COMMODORE 64 (Joystick 2)	Disco	Teclee Load "*",8,1 y pulsar Enter
	Cinta	Pulsar SHIFT y RUN/STOP simultáneamente
CARGA PC y COMPATIBLES		Introducir el disco 1 en la Unidad "A" y enceder el ordenador
CARGA AMSTRAD PCW		
PCW 8256/8512		Introducir el disco por la cara "A" y encender el ordenador
PCW 9512		Introducir el disco por la cara "B" y encender el ordenador
CARGA ATARI ST		Introducir el disco 1 en la unidad "A" y encender el ordenador
CARGA COMMODORE AMIGA		Introducir el disco 1 en la unidad "A" y encender el ordenador
COMMODORE CARTUCHO		Coloca el cartucho y enciende la consola