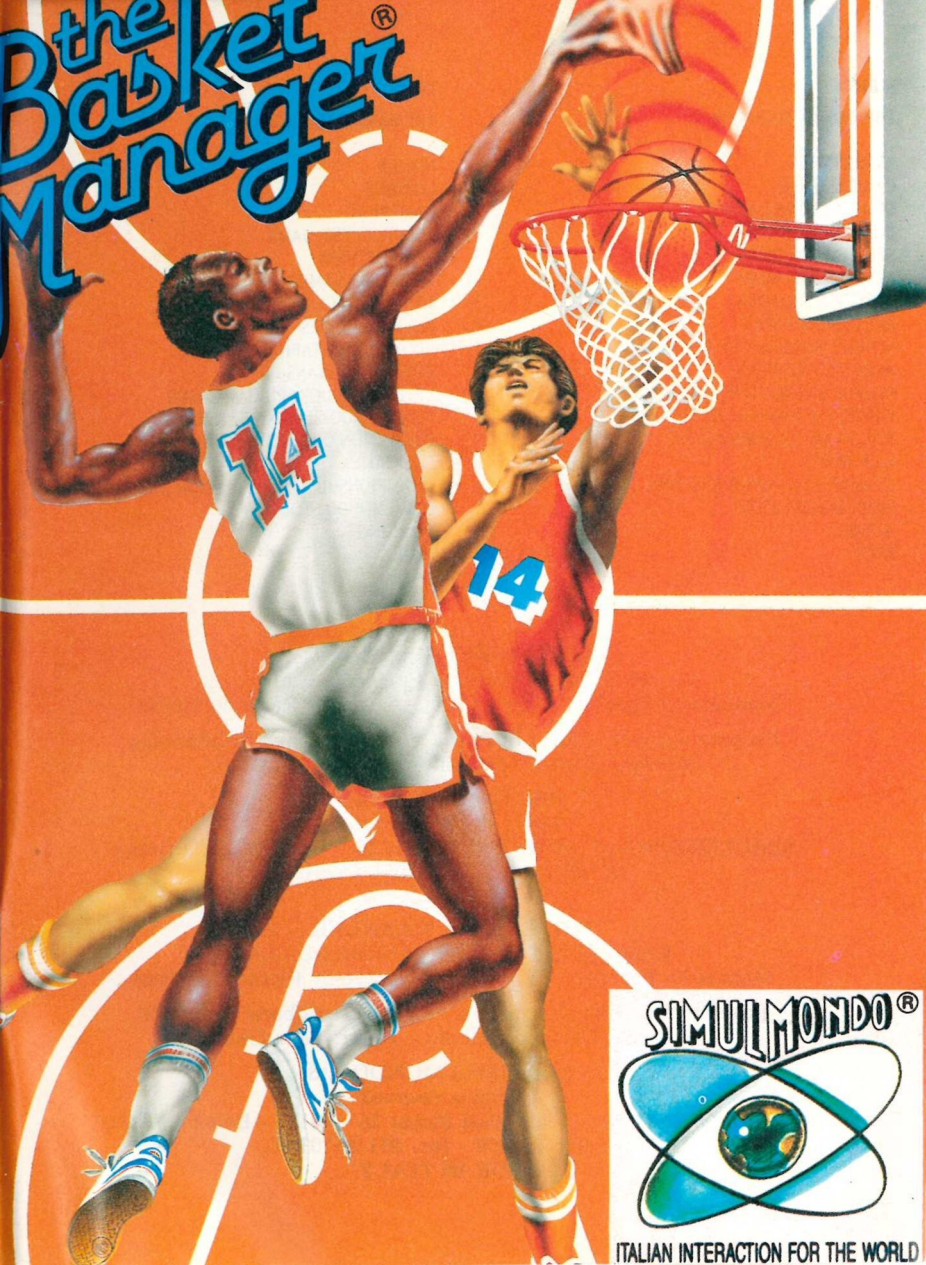
the Basket Manager®



SIMULMONDO®

ITALIAN INTERACTION FOR THE WORLD

INDICE

THE BASKET MANAGER

AVVERTENZA	1
CARICAMENTO	1
CONTROLLO DEL GIOCO	2
INIZIO DEL GIOCO	3
SCELTE PRINCIPALI	3
INSERIMENTO NOMI	3
GESTIONE SQUADRA	3
ACQUISTO ROOKIES	4
SCHEDE BIOGRAFICHE ROOKIES	5
ACQUISTO VETERANI	11
SCHEDE BIOGRAFICHE VETERANI	12
VENDITA ROOKIES E VETERANI	13
SCELTA DELLA FORMAZIONE	13
LA PARTITA	14
CLASSIFICA CAMPIONATO 1989	14
SIMULMONDO STORY	14
AVVISO	15
NOTE	15

INDEX

THE BASKET MANAGER

NOTICE	17
LOADING	17
GAMEPLAY	18
STARTING THE GAME	19
MAIN OPTIONS	19
INSERTING NAMES	19
TEAM MANAGEMENT	19
BUYING ROOKIES	20
ROOKIES BIOGRAPHICAL CARDS	20
BUYING VETERANS	27
VETERANS BIOGRAPHICAL CARDS	27
SELLING ROOKIES AND VETERANS	29
FORMATION OPTIONS	29
THE GAME	29
CHAMPIONSHIP CLASSIFICATION RANKING 1989	29
SIMULMONDO STORY	30
WARNING	30
NOTE	30

THE BASKET MANAGER

Prodotto e diretto da Francesco Carlà

Manuale by Federico "Wiz" Croci - Cover by Riccardo Galeati

Programmazione: Mario Bruscella - Grafica: Roberto Iabichella

Strategy: Gaetano Dalboni - Tester: Luca Ghini

© 1990 SIMULMONDO srl

tutti i diritti riservati

SIMULMONDO srl - Viale Berti Pichat 26 - 40127 Bologna (Italy)

tel. 051/251338 - fax 051/6570349

THE BASKET MANAGER

Produced and Directed by Francesco Carlà

Manual by Federico "Wiz" Croci - Cover by Riccardo Galeati

Programming: Mario Bruscella - Graphics: Roberto Iabichella

Strategy: Gaetano Dalboni - Tester: Luca Ghini

© 1990 SIMULMONDO Ltd.

All rights reserved

SIMULMONDO Ltd. - Viale Berti Pichat 26 - 40127 - Bologna, (Italy)

tel. 051/251338 - fax. 051/6570349

MADE IN ITALY





AVVERTENZA

Ogni possibile cura ed attenzione è stata posta nella stesura del presente manuale; in ogni caso vi preghiamo di segnalarci eventuali errori, inesattezze o omissioni che rileverete. Rispedendoci la cartolina di garanzia inclusa nella confezione del gioco, oltre ad usufruire della garanzia di 30 giorni, sarete registrati nel nostro archivio utente privilegiato e riceverete così, tra le altre cose, eventuali aggiornamenti del mauale.

ATTENZIONE: Se si dovessero verificare problemi nel caricamento del programma (intero o parte di esso):
1) Controllare che altre cassette e/o dischi **originali** vengano caricati normalmente dal proprio registratore e/o disk-drive;
2) Verificare con gli altri registratori e/o disk-drives di cui sia **certo** il perfetto funzionamento che sia **veramente** il supporto magnetico (disco o cassetta) ad essere difettoso e non la propria apparecchiatura;
3) Accertarsi che il computer sia in configurazione base: scollegare, **a computer spento**, eventuali stampanti, accessori, cartucce, modifiche hardware. Non basta spegnerle o disattivarle, occorre rimuoverle fisicamente. In ogni caso, prima di caricare i nostri programmi, spegnere (non basta un semplice "reset") il computer ed attendere **almeno** 20 secondi prima di riaccenderlo.
Normalmente è possibile risolvere la maggior parte dei problemi di caricamento con la pulizia e/o riallineamento della testina del registratore e/o disk-drive; se comunque si è ragionevolmente sicuri che il difetto sia nel supporto magnetico, è possibile usufruire della **GARANZIA.**
La **GARANZIA** vale 30 giorni dalla data del nostro ricevimento della apposita cartolina che trovate nella confezione del gioco (ricordatevi quindi di spedirla al più presto!).
In caso quindi di difetti del supporto magnetico, spedire **SOLO** la cassetta o il disco difettoso (quindi non la confezione del gioco e il suo contenuto), con il vostro indirizzo e una spiegazione del difetto da voi incontrato: se riscontreremo effettivamente tale difetto, il materiale vi verrà sostituito gratuitamente!

CARICAMENTO

Prima di iniziare il gioco, è consigliabile preparare un disco già formattato da utilizzare per eventuali salvataggi della partita.

Fatto questo, a computer spento inserire il disco del gioco nel drive (df∅:); accendere poi il computer.

CONTROLLO DEL GIOCO

Il gioco risulta essenzialmente diviso in due fasi: manageriale ed arcade. Nella parte manageriale si interpreta il ruolo del Presidente e successivamente dell'Allenatore della vostra squadra. Nella parte arcade si controllerà alternativamente uno qualsiasi dei cinque atleti che fanno parte della squadra: per un solo giocatore (che controllerà la squadra sulla sinistra dello schermo se gioca in casa oppure quella sulla desta se gioca fuori casa, mentre la squadra avversaria sarà guidata dal computer) è necessario usare il mouse in porta 1 e un joystick in porta 2 (utilizzando per le selezioni il pulsante del joystick o del mouse); per un secondo giocatore (che controllerà la seconda squadra di destra) è indispensabile inserire anche in porta 1 un joystick, al posto del mouse.

Tramite gli spostamenti della leva del joystick e l'utilizzo del pulsante dello stesso sono possibili i seguenti movimenti:

Leva del joystick verso una delle 8 direzioni e pulsante non premuto: il cestista controllato in quel momento si muove nella direzione voluta.

Pressione breve del pulsante: se il cestista possiede la palla, effettuerà un passaggio ad un compagno nella direzione in cui esso è girato; altrimenti eseguirà un salto.

Pressione prolungata del pulsante: si otterrà un salto se il cestista non possiede la palla. Se invece la possiede, a seconda della sua distanza dal canestro, si otterrà un salto con relativo tiro a canestro oppure, se la distanza dal canestro avversario è troppo grande, tramite una freccina in movimento sarà possibile lanciare la palla nella direzione voluta; in questo caso, se il pulsante non viene rilasciato entro due secondi, la palla viene tirata automaticamente.

Sono possibili altre scelte effettuabili tramite la tastiera:

"S" = Disattiva e riattiva tutti gli effetti sonori.

"P" = Pausa. Per riprendere il gioco è sufficiente la pressione del tasto del joystick o del pulsante sinistro del mouse.

"T" = Time Out della squadra di sinistra.

"O" = Time Out della squadra di destra.

I Time Outs (ogni squadra ne ha tre disponibili per ogni tempo della partita) si utilizzano per effettuare delle sostituzioni durante il gioco.

INIZIO DEL GIOCO

In questa schermata troverete due pulsanti, da premere in modo simulato con l'utilizzo del mouse e/o del joystick: "New Game" e "Load Game". Per iniziare da zero una nuova serie di sfide, utilizzate la prima opzione; con la scelta della seconda invece avrete la possibilità di ripristinare una partita salvata in precedenza.

SCELTE PRINCIPALI

Qui è possibile decidere alcuni importanti parametri che influenzano lo svolgimento del gioco (vedi fig. 1)

L'orologio indica la velocità dello scorrimento del tempo durante il gioco arcade; premendo il pulsante "-" lo si vedrà rallentare, indicando così un tempo di gioco più lungo; il contrario utilizzando il tasto "+".

Nell'indicatore "Numero dei Giocatori" viene mostrato il numero dei giocatori umani partecipanti al torneo; tale valore può essere modificato a piacimento, da un minimo di un giocatore fino ad un massimo di quattro. Per variare questo valore, utilizzare i vicini indicatori "+" e "-".

In "Numero di Squadre" è indicato quante squadre prenderanno parte al torneo; tale valore è variabile (si può avere da un minimo di due ad un massimo di sedici squadre partecipanti contemporaneamente) tramite gli indicatori vicini.

Selezionare l'opzione "OK" per proseguire con lo svolgimento del gioco; tutti i parametri appena impostati saranno inalterabili per tutto il resto della partita.

INSERIMENTO NOMI

In questa fase è necessario utilizzare la tastiera, per inserire i nomi delle squadre che parteciperanno al torneo. Per cancellare eventuali lettere introdotte per errore, utilizzare il testo "DEL". Premere "RETURN" una volta terminata l'immissione del nome.

GESTIONE SQUADRA

In questa schermata (vedi fig. 2) compaiono le principali caratteristiche di ogni squadra. Sarà visualizzato il nome, il colore della squadra (su una maglietta) e il budget a disposizione (indicato in dollari) della propria squadra. Tramite alcuni istogrammi verranno indicate le caratteristiche medie della squadra che si controlla: velocità (indicata sullo

schermo con "SP"), resistenza ("ST"), abilità normale ("SK") ed in particolare nei tiri ("SH").
per la gestione della squadra è possibile effettuare la compravendita degli atleti, ricordandosi che per proseguire occorre avere almeno otto cestisti nella squadra. Ecco le diverse opzioni:
"Compra Rookies" e "Compra Veterani": per scegliere gli ingaggi per la propria squadra tra i giocatori esperti (veterani) o tra i principianti (rookies). "Vendita Giocatori" per cederne qualcuno.
Terminata questa fase, ricordandosi che è necessario avere almeno otto cestisti nella squadra, selezionare "FINITO": sarà il turno del giocatore successivo di compiere le sue scelte, oppure, se si sta giocando da soli, si procederà con il gioco.

ACQUISTO ROOKIES

Selezionare (vedi fig. 3) con il mouse o il joystick l'atleta che si intende ingaggiare. Quelli già ingaggiati sono marcati dalla scritta "SOLD"). Occhio al budget!
Ogni volta che se ne seleziona uno, ci sono due possibilità: 1) quel giocatore è ingaggiato per la prima volta; in questo caso selezionando la sua foto sullo schermo comparirà un elenco di sedici nomi tra i quali c'è il suo. Per ingaggiarlo occorre riconoscerlo nelle foto che precedono le schede biografiche, controllare qual'è il suo nome e selezionarlo nella lista. A questo punto il computer presenterà un elenco di somme d'ingaggio: non occorre fare altro che controllare sulla scheda biografica quale tra quelle somme è quella necessaria per ingaggiare l'atleta prescelto e selezionarla con il joystick o il mouse; 2) se invece quall'atleta era già stato in precedenza acquistato e/o rivenduto, apparirà, nel caso che venga ancora selezionato, la sua scheda completa di nome, ingaggio, ruolo, ecc. Abbiamo usato questo sistema perchè non tutti gli atleti hanno piacere che vengano diffuse liberamente informazioni private sul loro conto!!
Per riconoscere il cestista di cui dovrete inserire i dati, confrontate la foto sullo schermo con quella che troverete allegata alle schede personali stampate qui di seguito, fino a riconoscere l'atleta in questione. Una volta terminati gli acquisti selezionare "FATTO" per fare ritorno allo schermo di gestione squadra.



SCHEDE BIOGRAFICHE ROOKIES

W. HAMMOND è una guardia di 21 anni di 1.84 metri. Il fatto di essere un pò piccolo per la pallacanestro lo ha sempre spronato a migliorarsi. È l'anima delle sue squadre, dal campo esce vincitore o morto. Ha la fissazione dei soldatini della 2° guerra mondiale. Ingaggio 1.030.000 dollari.



B. HART è una guardia di 23 anni di 1.90 metri. Ha già una bella esperienza nonostante l'età. In campo rende benissimo nei finali convulsi all'ultimo canestro. Tira da 3 con ottime percentuali e ha vinto due volte la classifica degli assist al college. Non parla volentieri della sua vita privata 930.000 dollari.



F. EDWARDS è una guardia giovanissima di 18 anni alto 1.93 metri. È la più grande promessa tra i rookies della stagione. Ha una visione di gioco fantastica e una velocità sul breve impressionante. È un ragazzo da venti punti a partita e 10 assist. Le cheerleaders lo adorano per la sua faccia da ragazzo indifeso. Ingaggio 1.100.000 dollari.



T. SALLEY è un'ala di 1.95 metri di 23 anni. È quello che si dice un'ala piccola, ma è tremendo nel tiro da 2 e nelle bombe da 3. Fuori è un tipo complicato: legge libri di fantascienza ed è in cura da uno psicanalista due volte la settimana. Ingaggio 950.000 dollari.



T. TUCKER è un'ala di 1.93 metri di 25 anni. Espertissimo, faceva l'ala piccola al college con grande successo e si affaccia all'esperienza

professionistica dando ottime garanzie specialmente di tranquillità e di forza. Tira spesso e bene da tutte le posizioni. Fuori è un playboy e gli piacciono le auto sportive. Ingaggio 930.000 dollari.



B. WILKINS è un'ala di 2.05 metri di 22 anni. Ha un gioco frizzante e aggressivo e tende a tirare un pò troppo anche se ha una mano caldissima. Potrebbe fare due tempi senza uscire mai. Nella vita ha avuto dei guai con la cocaina. Ingaggio 910.000 dollari.



B. AUERBACK è un'ala piccola di 24 anni di 1.92 metri, fortissimo nel tiro da 3 è in grado di risolvere una partita con 5 o 6 bombe. Spesso si tira fuori dal gioco inspiegabilmente e passa interi minuti di abulia. Fuori dal campo ascolta musica psichedelica e frequenta le discoteche. Ingaggio 900.000 dollari.



M. BLAKEY è una guardia di 21 anni alto 2.06 metri. Nelle high schools e al college era famoso per il tempismo che lo portava a rubare palla facilmente. Preciso sull'uomo, difficilmente commette fallo ed è un'ottimo concentrato di potenza e forza. È fidanzato con una brava ragazza del Wisconsin. Ingaggio 920.000 dollari.



B. KNIGHT è una guardia di 22 anni alto 1.95 metri. Velocissimo e potente difetta un pò nel tiro. Ha qualche difficolta a coprire gli uomini troppo alti perchè non è fortissimo in elevazione. Colleziona simulatori di basketball e videogames di tutti i tipi. Ingaggio 850.000 dollari.



F. LEWIS è una guardia di 23 anni di 1.98 metri. È un pò magro e non è velocissimo e questo lo mette in difficoltà con gli avversari guizzanti. È bravo a dosare le energie. Più di una volta si è fatto male cadendo con la sua Harley-Davidson. Ingaggio 830.000 dollari.



T. CHEEKS è una guardia di 22 anni di 1.99 metri. Abile nelle coperture a zona, riesce spesso a mettere in affanno l'avversario. Nel tiro non è un campione. È considerato un mammone per il suo attaccamento alla famiglia. Ingaggio 820.000 dollari.



F. CHAPMAN è un centro di 22 anni, alto 2.19 metri. Sicuramente un talento. Un giocatore potentissimo sotto l'aspetto fisico e buon tiratore dalla media distanza. È una sicurezza sotto canestro. Dopo la partita va sempre in discoteca con gli amici e si diverte a ballare il funky. Ingaggio 930.000 dollari.



W. HAYES è un centro di 24 anni, alto 2.21 metri. Abile rimbalzista, abilissimo nelle schiacciate, discreto passatore, lo contraddistingue una grande combattività che però lo porta a commettere molti falli. Fuori del campo, invece, è un ragazzo tranquillo che ama la vita all'aria aperta. Ingaggio 830.000 dollari.



D. FERREL è un centro di 25 anni, alto 2.09 metri. È un centro un pò atipico, predilige entrare da lontano; molto abile, è un ottimo incontrista. Lo si potrebbe definire un ragazzo d'oro, tutto casa e famiglia. Ingaggio 830.000 dollari.



W. BANKS è un centro di 23 anni, alto 2.12 metri. Molto attivo sotto canestro, buon tiratore dalla lunetta e ottimo stoppatore. È un giocatore che predilige gli scambi veloci e il dialogo con i compagni, anche se a volte non è concentrato come si pretenderebbe da un professionista. Ha avuto un'infanzia difficile. Ingaggio 910.000 dollari.



S. JONES è un centro di 22 anni di 2.13 metri. Un pò rigido sulle gambe ha il suo punto di forza nel gancio da sotto, il limite nel tiro dalla lunetta. Tira troppo. Fuori ha qualche problema con le donne e con i soldi: li brucia per le auto sportive. Ingaggio 820.000 dollari.



B. MC LEOD è un centro di 22 anni di 2.15 metri Al college era un prodigio e molte partite sono state vinte grazie a lui. In campo dà tutto quello che ha e anche quello che non ha. Fuori è un ragazzo d'oro: studia tattica e strategia del basket perchè a fine carriera vuole fare il coach. Ingaggio 950.000 dollari.



F. PEARSON è un centro di 2.10 metri e ha 22 anni. Al college ha vinto la gara annuale delle schiacciate e se la cava benissimo anche nei ganci e nei tiri da sotto. Dà il meglio per 10 minuti a partita. Perciò va utilizzato con parsimonia. È già sposato con una ragazza di Milwaukee. Ingaggio 1.020.000 dollari.



F. LONG è una guardia di 24 anni alto 1.92. È davvero una roccia sull'uomo, ma è anche capace di giocare d'intelligenza. Esperto e combattivo ruba palla spessissimo e parte di slancio in contropiede. Fuori

è molto chiacchierato e qualcuno ha messo in giro la voce che sia gay. Ingaggio di 1.020.000 dollari.



C. WALKER è una guardia di 23 anni alto 1.98 metri. Ha una discreta potenza muscolare, ma eccelle soprattutto in agilità. Al college gli davano sempre l'uomo più duro e lui lo ammorbidiva. Fuori campo è una mammoletta: accoglie cani randagi e alleva uccellini. Ingaggio 930.000 dollari.



C. GREEN è un'ala di 22 anni di 2.02 metri. Magrissimo, sembra che debba spezzarsi da un momento all'altro e invece ha una resistenza e una forza invidiabili. Ha un problemino con le donne: corre dietro a tutte le cheerleaders e ha una grossa collezione di video porno. Ingaggio 910.000 dollari.



F. WILLIAMS è un'ala di 24 anni di 2.05 metri. Ha già una certa esperienza ed è uno che sa il fatto suo nel tiro. In partita va sostituito spesso perchè non sa dosare le energie. Fuori è un ragazzone buonissimo e frequenta la chiesa Battista. Ingaggio 910.000 dollari.



M. OLDHAM è un'ala di 2.00 metri ed ha 23 anni; il suo punto di forza è nei rimbalzi. Ottima visione di gioco e capacità di dosare le energie; qualche problema nel tiro. Fuori campo è sempre stato il pupillo degli allenatori per la sua intelligenza. Ingaggio 930.000 dollari.



I. SHAW è un'ala di 2.03 metri e ha già compiuto i 24 anni. Ha fatto molta strada nei colleges e si è fatto notare per la forza in copertura e l'agilità e la potenza sui rimbalzi. Fuori è fidanzato con una buona ragazza e alle 10 è già a letto da un pezzo. Ingaggio 1.020.000 dollari.



P. MALLEY È un'ala di 21 anni, un ragazzone simpaticissimo di 2.01 metri. Durante il gioco gli piace prendersi responsabilità: è uno che tira spesso bombe da tre punti. Fuori campo è un amicone, a volte tira un pò tardi e tende ad alzare il già altissimo gomito. Ingaggio 890.000 dollari.



F. EWING è un'ala di 19 anni di 2.00 metri. Viene direttamente dalle high-schools dove ha fatto impazzire i suoi fans con grandi prestazioni e un mucchio alto così di bombe da 3. Fuori campo è irrequieto e ha qualche problema con la droga. Ingaggio 930.000 dollari.



T. JACKSON è un centro di 20 anni di 2.15. Grandissimo nei campionati delle high-schools tenta l'avventura tra i prof. con buone possibilità di farcela. Nella vita legge molto e ha un debole per la pizza. Ingaggio 890.000 dollari.



L. BRICKLAND è una guardia di 21 anni di 1.97. Grintoso nei contrasti, tende un pò alla violenza e ai falli. Il manager dovrà disciplinarlo. Anche nella vita ama frequentare discoteche e lo hanno già pescato in qualche rissa. Ingaggio 910.000 dollari.



W. STOCKTON è una guardia di 21 anni di 1.98 metri. È la classica guardia. Abile tiratore dalla distanza e discreto passatore. È un passatore di vecchio stile ma è una garanzia quando gli si chiede di risolvere una partita con qualche bomba da tre punti. Ingaggio 830.000 dollari.



F. COLTER è una guardia di 24 anni di 1.86 metri. Grande visione di gioco, molto buono in fase di interdizione. Più che altro un ottimo passatore, non molto preciso nei tiri sotto canestro. È un incallito frequentatore di sale giochi. Ingaggio 830.000 dollari.



F. SMITH è una guardia di 25 anni di 1.90 metri. Predilige il gioco veloce con molti passaggi; non è un grande ragionatore ma possiede una certa carica emotiva che lo porta ad essere un punto di riferimento per tutta la squadra. Si diletta a collezionare farfalle. Ingaggio 920.000 dollari.



W. KING è una guardia di 22 anni di 1.92 metri. È considerato un grande talento, un giocatore che eccelle in tutte le posizioni, veloce, potente ed abile tiratore. Gli si rimprovera una certa fragilità emotiva che lo porta a commettere degli errori. Ama la vita notturna. Ingaggio 1.080.000 dollari.

ACQUISTO VETERANI

Come per la compravendita degli esordienti, di cui questa sezione ricalca esattamente le modalità d'uso (vedi fig. 4), ecco di seguito le schede biografiche dei giocatori professionisti.



SCHEDE BIOGRAFICHE VETERANI

P. PORTER è una guardia di 32 anni alto 1.95 metri. È considerato un giocatore completo, ottimo in ogni fase di gioco. È conosciuto per le sue entrate a canestro. Ha una altissima percentuale di canestri dalla lunetta. Per il futuro vorrebbe fare l'attore cinematografico. Ingaggio. 3.920.000 dollari.



F. RIVER è un centro di 32 anni alto 2.20. È altissimo e questo gli crea qualche problema di velocità ampiamente compensato dalla precisione da sotto. È un uomo solido che gioca da 10 anni nei professionisti. Sposato con due figli, un maschio di 6 anni ed una femmina di 4 anni. Ingaggio 3.550.000 dollari.



J. JACKSON è un'ala di 29 anni alto 2.15. È molto lungo anche lui, ma è armonioso e veloce considerando la stazza. Da sotto è tremendo e ha una buona percentuale anche sui liberi. Bravo dall'angolo. Divorziato senza figli, da due anni è insieme a Mary, una bianca che fa l'avvocato. Ingaggio 3.750.000 dollari.



M. CONNORS è un'ala di 30 anni di 2.00 metri. In teoria sarebbe un'ala piccola, ma invece con l'elevazione compensa i centimetri in meno. Ha un esperienza consistente che lo rende indispensabile negli ultimi minuti. Vive con un bassotto e la madre e adora i gelati. Ingaggio 3.450.000 dollari.



W. ENGLISH è un'ala di 34 anni di 1.90 metri. È un uomo-squadra. Con lui non si vincono solo le partite, ma gli interi campionati. Sa fare tutto e tutto molto bene, anche se è davvero un fenomeno nelle bom-

be da 3. È sposato con Gwendalyne che gli ha dato 3 bimbi maschi. Ingaggio 4.530.000 dollari.



W. BERRY è una guardia di 32 anni alto 1.96. Un discreto giocatore, ottimo difensore e buon tiratore dalla media distanza. Un leader per i suoi compagni. Riesce a creare un grande spirito di gruppo. Ottimo se si deve imbastire una squadra con molti giovani. Finita la carriera cestistica vorrebbe fare l'assicuratore. Ingaggio 3.220.000 dollari.



J. JORDAN è una guardia di 33 anni alto 1.94 metri. Tecnica sopraffina. Potenza, agilità, astuzia: tutte caratteristiche che contraddistinguono solo i grandi del basket. Organizza spesso parties con gli amici. Ingaggio 4.330.000 dollari.



F. CROSSES è un centro di 30 anni alto 2.10 metri. ottimo giocatore, non molto tecnico, ma è famoso per riuscire sempre a sbloccare la situazione negli ultimi frenetici istanti di gioco. Nel tempo libero colleziona vecchi biliardini elettrici che rintraccia in ogni dove. Ingaggio 3.500.000 dollari.

VENDITA ROOKIES E VETERANI

Per vendere i nostri cestisti, occorre premere il pulsante del joystick e/o del mouse, nella schermata di cui in fig. 2 del manuale, dopo essersi posizionati sul pulsante "VENDI GIOCATORI": apparirà una schermata (vedi fig. 5) in cui compaiono i nomi dei cestisti componenti la nostra squadra affiancati dalle statistiche delle loro prestazioni nella partita appena disputata. Per vendere un giocatore basterà selezionale il suo nome, controllare la sua scheda per essere sicuri che sia la mossa giusta, e premere il pulsante "VENDI GIOCATORI". Per uscire da questo menu basta selezionare "FINITO - ESCI".

SCELTA DELLA FORMAZIONE

Prima della partita occorre scegliere tra gli atleti a disposizione i cinque che si intende far entrare in campo all'inizio (vedi fig. 3). Nello schermo compariranno i nomi degli atleti a disposizione, indicati in colore bianco, tra cui si può scegliere chi far entrare in campo all'inizio della partita; i cestisti così selezionati sono indicati in colore verde.

Riselezionando ulteriormente un cestista indicato in verde, si vedrà il suo nome ritornare in bianco, ad indicare che tale atleta non è più tra quelli selezionati.

LA PARTITA

La partita ha la durata di 2 tempi da 20 minuti l'uno. In caso di parità di punteggio al termine dei tempi regolamentari, si disputeranno dei tempi supplementari di 5 minuti l'uno, fino alla cessazione dello stato di parità esistente tra le due formazioni.
Durante il time-out, il giocatore può scegliere di sostituire uno degli atleti con una riserva. Per effettuare tale sostituzione selezionare il nome di chi si vuole sostituire, tra i nomi indicati con il colore verde (il colore rosso indica i cestisti espulsi e quindi non più utilizzabili nel corso della partita); selezionare quindi, tra le riserve, il cestista che si vuole far entrare in campo, cambiandogli il colore del nome da bianco a verde.
Attenzione: si dovranno fare delle sostituzioni anche per cambiare un giocatore uscito definitivamente per avere raggiunto il numero massimo di falli consentiti (cinque) e quindi non più utilizzabile.
Nel caso che una squadra perda più di tre giocatori per raggiunto numero massimo di falli, la squadra stessa viene dichiarata sconfitta e perde la partita anche se in quel momento si trovava in vantaggio di punti.
Stare quindi molto attenti a non eccedere in aggressività nei contatti fisici simulati!

CLASSIFICA CAMPIONATO 1989

Ecco l'elenco delle squadre iscritte al campionato 1990 con la classifica conseguita nel campionato 1989:

STARS	54 punti	NUGGETS	34 punti
CLIPPERS	52 punti	MAVS	26 punti
PISTONS	48 punti	CELTICS	16 punti
ROCKETS	44 punti	EAGLES	16 punti
SIMULMONDO	44 punti	NETS	10 punti
BOOKS	40 punti	JAZZ	10 punti
LAKERS	38 punti	CHAMPS	6 punti
HAWKS	38 punti	FLIPPERS	4 punti

SIMULMONDO STORY

Come forse già sapete SIMULMONDO è nata nel 1988 ed la la **prima** software house italiana.
L'idea di questo nome un pò strano venne a Francesco Carlà, fondatore e amministratore-regista della casa, mentre stava cercando qualcosa per definire un nuovo mondo oltre quello reale.
Così venne fuori il SIMULMONDO, e l'idea sembra aver avuto un grande successo se è vero che comincia anche ad essere imitata.
Dal 1988 SIMULMONDO ha raggiunto e superato i suoi ambiziosi obiettivi: nascere e svilupparsi nonostante la feroce pirateria, avere successo con i propri prodotti, diventare famosa anche all'estero.
E adesso, alla fine del 1989 le cifre parlano da sole: "F1 Manager", dopo soli tre mesi di uscita sul mercato, 20.000 copie vendute in Italia per C64, Amiga e PC/IBM.
E nei prossimi mesi saranno proprio questi best-sellers a varcare in forze i confini italiani per la distribuzione in Francia, Germania, Inghilterra, Spagna, Scandinavia, USA e

Canada. Nel 1990 SIMULMONDO ha in programma l'uscita di altri software: in Febbraio "G.P. Tennis manager" (Amiga, C64 cassetta e disco con le versioni PC/IBM e ATARI ST a seguire); in Marzo "500 CC Moto Manager" (Amiga, con le altre versioni a seguire); in Aprile "Italian Night 1999", il primo film interattivo di SIMULMONDO e anche il primo software non sportivo della nostra e vostra casa; seguiranno un mucchio di altri progetti sbalorditivi già in produzione, ma non vogliamo guastarvi la sorpresa.
Per finire vorremmo ringraziare tutti gli italiani che ci hanno sostenuto con il loro entusiasmo e tutti i nostri collaboratori, ormai più di novanta, che disegnano, programmano, suonano e animano i nostri prodotti.
Se anche tra voi che leggete in questo momento c'è un possibile collaboratore, un disegnatore C64, Amiga, PC/IBM, Atari ST o un programmatore in linguaggio macchina per uno di questi computers, può mandare un demo delle sue capacità a "SIMULMONDO - SELEZIONE NUOVI COLLABORATORI, V.le Berti Pichat 26, 40127 BOLOGNA".

AVVISO

SIMULMONDO s.r.l. si riserva il diritto di apportare miglioramenti al prodotto descritto in questo manuale in qualunque momento e senza preavviso.
Questo manuale, e il software in esso descritto, sono soggetti a copyright.
Tutti i diritti di proprietà sono riservati. Nessuna parte di questo manuale o del suddetto software può essere copiata, riprodotta, tradotta o ridotta a qualsiasi forma elettronica o a qualsiasi forma di lettura meccanizzata senza il previo consenso scritto della SIMULMONDO s.r.l.
SIMULMONDO s.r.l. non rilascia garanzie, espresse o implicite. La società rilascia solo alcune garanzie limitate relativamente al software e al suo supporto. Vedere la "Cartolina di Garanzia" allegata al prodotto e le "Avvertenze" all'inizio di questo manuale. Relativamente a questo manuale , la sua qualità, commerciabilità o idoneità a usi particolari, questo manuale viene fornito "nello stato in cui si trova".
Grazie finalmente ad una recente legge italiana, che tutela gli autori contro la copia illegale e non autorizzata dal loro software (e di tutto il materiale a corredo: manuali, accessori hardware, avvertenze, ecc.), è possibile oggi perseguire a norma di legge tutti coloro che effettuano copie di tale materiale protetto dal copyright.
La legge tutela anche l'acquirente del prodotto, permettendogli di possedere una copia di sicurezza del materiale acquistato, ovviamente purchè si sia in possesso del prodotto originale.
Inoltre, esiste tuttora **una minoranza di negozianti** che, in **evidente contrasto** con tale legge, continua a fornire all'utente copie del software e del materiale allegato, spesso mal funzionante e comunque incompleto.
SIMULMONDO persegue e perseguirà tutti costoro, e invita chiunque possa fornire indicazioni **utili ad individuare negozi e persone** praticanti queste illegalità ad entrare in contatto con noi, **con la massima riservatezza da parte nostra.**

NOTE

I trademarks nominati in questo programma e tutti gli altri nomi di persona o di società sono di proprietà dei legittimi possessori e sono qui utilizzati esclusivamente per la massima aderenza del simulatore alla realtà che si intende simulare.





NOTICE

This manual has been carefully prepared and written. However, feel free to inform us of any errors, inaccuracies or omissions which you may come across. By sending us the enclosed warranty slip you will not only be taking advantage or our 30-day warranty but you shall also be included on our priviledged customer list. Among other thing, this priviledge assures you of receiving any updated manuals which we may write.

CAUTION: If there should be problems in program loading (either in part or completely):

1) Check that other cassettes and/or **original** disks can be properly loaded on your own recorder and/or disk drive;

2) Check against other cassette recorders and/or disk drives which you are certain function properly in order to ascertain **without a doubt** whether it is our magnetic support (disk or cassette) or your own equipment which is causing the problem.

3) Set your computer on standard configuration and with the computer on **OFF**: disconnect all printers, peripherals, accessories, cartridges or other changes in the hardware which you may have made. These must be physically removed. It is not enough to simply deactivate or turn them off. In any event, before loading our programs, turn off your computer (resetting is not sufficient) and wait **at least** 20 seconds before turning it back on again.

Most problems you encounter in loading the program may be solved by simply cleaning or realigning cassette recorder heads and/or disk drive. If, however, you are fairly certain that our magnetic support is to blame, you may take full advantage of the enclosed **WARRANTY**. Our 30-day **WARRANTY** is valid from the date or our receipt of the enclosed warranty slip (so remember to mail it as soon as possible!). If our magnetic support is defective, please send us **only** the defective cassette or disk (and **NOT** the entire video game) together with your name, address, and an explanation of what you think the problem is. If we should verify your complaint, we shall replace all defective material free of charge.

LOADING

We suggest preparing a formatted disk before starting to play for future saves.



Once you have done this, with the computer on off, insert the game disk into drive (df∅); turn on your computer.

GAMEPLAY

Basket manager is essentially divisible into two parts: managerial and arcade. In the managerial section you will play the part of the President and then, of the coach of your basketball team. In the arcade section, you will alternately control one of the 5 athletes who make up the team: if only one player is playing (control of the home team will be on the left-hand side of the screen and on the right-hand side of the screen when you're playing for visitors, while the opposing team will be controlled by the computer), he/she must use a mouse inserted in port 1 and a joystick in port 2 (using the mouse's/joystick's press-buttons for making selections); for a second player (who will control the second team on the right) a joystick rather than the mouse will be needed.

By using the joystick control lever and push-button, you may make the following moves:

Joystick control lever moved in one of the 8 directions without pressing the button: the basketball player you're controlling at the time will move in the desired direction.

Clicking the button: if the basketball player has the ball at the time, he'll pass it to a teammate in the direction in which he's facing; if not, he'll jump.

Holding the button down for a longer period: if the basketball player doesn't have the ball, he'll jump. If he's got the ball, depending on how far he is from the basket, he'll jump and shoot or, if the distance from the opposing team's basket is too far, by using a moving arrow, you'll be able to shoot the ball in any direction you want. If this is the case, if you don't let go of the push-button within 2 seconds, the ball gets thrown automatically.

Keyboard options:

"S" = deactivates or reactivates all sound effects.

"P" = Pause. In order to pickup the game again just press the joystick button or the left-hand button on the mouse.

"T" = Time-out for the left-hand team.

"O" = Time-out for the right-hand time.

Time-outs (3 per half for each team) are used for making substitutions during the game.



STARTING THE GAME

This screen displays 2 buttons, to be pressed by simulation using the mouse and/or joystick: "New Game" and "Load Game". "New Game" gives you the opportunity to start a whole new series of challenges from scratch; "Load Game" lets you run saves.

MAIN OPTIONS

In this section you must decide on certain important factors which will influence your game (see fig. 1).
The clock gives you how fast time goes by during the arcade game; press "-" and it slows down, so you'll have a longer playing period, press "+" and the opposite occurs.
"Number of Players" shows you the number of human players (from 1 to 4) who will take part in the tournament. In order to change the number, use the "+" or "-".
"Number of Teams" shows you how many teams will play in the tournament. You can have from a minimum of 2 teams to a maximum of 16 taking part in the tournament at the same time. Again, in order to select the number of teams playing, use the "+" and/or "-".
In order to go on choose "OK"; the options you have just made may not be changed during the match.

INSERTING NAMES

Use the keyboard to insert team names. Cancel errors using the key marked "DEL". Press "RETURN" when you have finished typing the name.

TEAM MANAGEMENT

This screen (see fig. 2) displays the main features of each team. Team name, color (shown on a shirt), and how much money the team's got in its budget (in dollars) will appear. Graphs (histograms) will appear giving you average speed ("SP"), average endurance ("ST"), average all-around skill ("SK") and average shooting skill ("SH").
Team management includes the buying and selling of players. Remember that in order to continue you must have at least 8 basketball players on your team. Options follow.
"Buying Rookies" and "Buying Veterans": to select the veterans and rookies you want on your team. Choose "Selling Players" to get rid of a player you don't want anymore.
Once you've finished making your choices, remember that you must

have at least 8 basketball players per team, choose "DONE". It's now the next player's turn to choose his/her options. If you're playing alone, you may proceed.

BUYING ROOKIES

Choose the players you want to hire (see fig. 3) using either the mouse or joystick. Players who have already been bought are marked "SOLD". Keep an eye on your budget.
Once you've bought someone he's either, 1) being hired for the first time - upon choosing his foto on the screen a list of 16 names, including his, will appear. In order to hire him you must recognize him by his picture - fotos precede players' biographical cards - check out what his name is and pick him out from the list. The computer will now give you a list of players' fees: all you have to do is check out the player's fee, it's on his biograhical card and choose that fee with the joystick or mouse; or 2) he has been bought and/or sold before and, if he should be chosen again, his biographical card will appear giving his name, fee, position, etc. We've decided to use this system as not all players like their private lives to become public property!!
In order to insert data on the basketball player you choose, compare the picture on the screen with the fotos attached to the short biographical sketches which follow until you have identified your player. Once you have finished buying, choose "DONE" in order to return to the Team Management screen.



ROOKIES BIOGRAPHICAL CARDS

W. HAMMOND is a 21 years old, 1m,84cms tall guard. He may be a little short for basketball but this has only been an added incentive to his playing better and better. He's the very soul of the team he's playing on. He whould rather leave the court dead than a loser. He has always had a thing for collecting Second World War toy soldiers. Fee $ 1,030,000.00.



B. HART is a 23 years old, 1m.90cms. tall guard. He may be young but he's got quite a bit of playing experience. He plays beautifully in

finals where last minute baskets are important. His 3 pointers' average is pretty good and he's a two-time top ranker in college assists. He doesn't like to talk about his private life. Fee $ 930,000.00.



F. EDWARDS is a very young, only 18 years old, 1m.93 tall guard. He's got the most promise of any rookie in the season. He has an excellent game sense and he's really got short-distance speed. He's good for 20 points and 10 assists per game. Cheerleaders love him 'cause he's cute and looks innocent. Fee $ 1,100,000.00.



T. SALLEY is a 23 years old, 1m.95 tall wing. He's what's called a short wing but watch out for his 2 and 3 pointers. Complicated type off-court: he reads sci-fi and sees his analyst twice a week. Fee $ 950,000.00.



T. TUCKER is a wing, he's 1m93 tall and 25 years old. A real expert, he played wing in college and was really good at it. Shows great promise as a pro especially because he's calm and strong. He shoots often and well from anywhere on the court. He's a playboy on the outside and he loves sports cars. Fee $ 930,000.00.



B. WILKINS is a wing, he's 2m.5 tall and he's 22 years old. His game's bubbly and aggressive and he tends to shoot a little too often even if he's got a hot shot. He could play both halves without tiring. He has fooled around with cocaine in the past. Fee $ 910,000.00.



B. AUERBACK is a 24 years old wing, who's 1m.92 tall. Really good in the 3 point shoot-outs. He's capable of deciding a match with 5 or 6 of these shoot-outs. He often retires from the game without reason and spends whole minutes feeling kind of lost and indifferent. He likes to listen to psychedelic music and go to discos. Fee $ 900,000.00.



M. BLAKEY is a guard who's 21 years old and 2m.6 tall. In high school and in college he was fantastic for his timing which helped make him a really good stealer. Keeps his man covered carefully so it's hard to get a foul on him. He's strong and got a lot of power. He's engaged to be married to a great gal from Wisconsin.
Fee $ 920,000.00.



B. KNIGHT is a 22 years old, 1m.95 tall guard. Really fast and powerful, a little shoddy in his shooting. He's not too good at guarding really tall players because his elevation is not the best. He's got a collection of basketball game simulations and of just about any kind of video game you can imagine. Fee $ 850,000.00.



F. LEWIS is 1m. 98 tall, he's 23 and he's a guard. He's a little skinny and not too fast and this causes him trouble with fast and agile opponents. He knows how to meter out his energy, though. He's spilled his Harley more than once, got hurt too. Fee $ 830,000.00.



T. CHEEKS is a 22 years old, 1m99 tall guard. Good for guarding whole areas, he can usually tire his opponent. He's not a champion

shooter. He's called a mama's boy because he's still really close to his family. Fee $ 820,000.00.



F. CHAPMAN plays center. He's 23 years old and 2m.19 tall. A sure talent. Physically, he's quite strong and he's a good average distance shooter. He's a sure thing under the basket. He always goes dancing with his friends after the game and he enjoys doing the Funky. Fee $ 930,000.00.



W. HAYES is a 24 years old, 2m.21 tall center. He's a skillful rebounder, a great dunker and an OK passer. He's really aggressive and this makes him commit quite a few fouls. He's quite calm off-court and he loves the outdoor life. Fee $ 830,000.00.



D. FERRELL is a 25 years old center who is 2m.9cm tall. He's not your usual center as he likes to enter in from afar; he moves around quite a bit and he's excellent man on man. He's a real wonderful guy, a family man. Fee $ 830,000.00.



W. BANKS is 23 years old, 2m.12 tall and he plays center. An active under-the-basket shooter and real good with his free shots. A great stopper. He's the type of player who likes fast exchanges and team-play eventhough he doesn't keep his concentration during a game as a pro should. He had a difficult childhood. Fee $ 910,000.00.



S. JONES plays center, he's 22 and 2m.13cms tall. He's a little stiff-legged. He's best at under-the-basket hook shots and not so good at

free shots. He actually shoots too much. He's got some woman troubles and spends all his money on sports cars. Fee $ 820,000.00.



B. McLEOD, 22 years old, 2m.15 tall, plays center. He had a very prodigious college career, many matches were won thanks to him. He gives everything he's got and even what he doesn't have on the court. He's like pure gold: he's studying basketball tactics and strategy in order to coach when his playing career is over. Fee $ 950,000.00.



F. PEARSON is 2m10 and plays center. He's 22 years old. He won the annual basketball dunking competition at college and he's also rather good at hooks and under-the-basket shots. He's good for giving his best for about 10 minutes of playing time and, because of this, he should be used sparingly. He's already married to a Milwaukee lady. Fee $ 1,020,000.00.



F. LONG, 24 years old, 1m.92, guard. He guards his man excellently and is also capable of playing intelligently. He's expert and aggressive; he making fast switches to offense by stealing the ball often. His private affairs are much gossiped about, some say he's gay. Fee $ 1,020,000.00.



C. WALKER is a 23 years old, 1m98cm tall guard. His pretty powerful muscles don't stop him from excelling in agility. In college, they always gave him the toughest to guard and he always managed to soften them up. Actually he's the one who is a softie: he takes in stray dogs and raises birds. Fee $ 930,000.00.



C. GREEN is a wing, 22 years old and 2m.3cm. tall. He's really skinny, looks like he'll fall apart from one moment to the next. The truth is that his endurance and strength are enviable. He's got a little problem with the gentler sex: he chases after all the cheerleaders and has a rather large porno video collection. Fee $ 910,000.00.



F. WILLIAMS is a wing who is 24 years old and 2m.5cm. tall. He already has some good experience and he knows what he's doing when shooting. Needs to be substituted often during a game because he doesn't know how to save his strength. He's a good guy and a practicing Baptist. Fee $ 910,000.00.



M. OLDHAM is a 2meter tall, 23 years old wing. His strongest asset is in the rebounds, He's got a really good general picture of the game he's playing and he knows how to meter out his energy; not such a hot shooter. He's always been the coaches' off-court favorite because he's smart. Fee $ 930,000.00.



I. SHAW is a 2m.3cm. tall who has already hit 24. He made a lot of headway in college and was spotted for his ability to guard his man and for his agility and strength in the rebounds. He's engaged to a nice lady and goes to bed long before 10 p.m.. Fee $ 1,020,000.00.



P. MALLEY is a 21 years old wing. He's a 2m.1cm. tall, really nice guy. He likes to take responsability upon himself during a game: he often takes 3 points shoot-outs. Off-court he's everybody's pal, sometimes stays up a little too late and has a tendency to lifting his already high-off-the-ground elbow and tilting the glass. Fee $ 890,000.00.



F. EWING is a wing, he's 19 years old and 2 metres tall. He comes straight out of high school where he made his fans go crazy with his all-around great performances. He's thrown a whole lot of 3 points shoot-outs. A bit nervous off-court, seems to have a drug problem. Fee $ 930,000.00.



T. JACKSON, 20 years old, center and 2m.15cm. tall. A real winner in all the high school championships he played and he's now testing his worth in pro basketball and he'll probably be really successful. He likes to read a lot and he's got a weakness for pizza.
Fee $ 890,000.00.



L. BRICKLAND is a guard, he's 21 and 1,97 tall. Real spunky man on man, a little too aggressive, and so, tends to get a lot of fouls called on him. His manager will have to take some disciplinary action against him. He loves discos and has been caught in the middle of a few brawls. Fee $ 910,000.00.



W. STOCKTON is a guard who's 21 and 1,98 m tall. He's your traditional type guard. A good distance shooter and not a bad passer. He has an old-fashioned style of playing but you can count on him to break a tie with a few 3 points shoot-outs. Fee $ 830,000.00.



F. COLTER is a 24 years old, 1m.86cm. tall guard. He's always got a really clear picture in mind of the game he's playing, and he's an excellent cover - doesn't give the man he's guarding a chance at the ball. More than anything else, he knows how to pass the ball. Not so

hot with his under-the-basket shots. A hardened arcade veteran. Fee $ 830,000.00.



F. SMITH is a 25 years old, 1m.90 tall guard. Smith prefers fast games with lots of passing; he's not a real logical player but he really puts his heart into the game and this makes many of teammates look up to him during the match. His hobby is his butterfly collection. Fee $ 920,000.00.



W. KING is a guard who is 22 years old and 1m.92cm. tall. He's said to be a great talent, eccels in every position, a fast, powerful and able shooter. Seems to be a little emotionally unstable and this makes him make a few too many errors. Loves his night life. Fee $ 1,080,000.00.

BUYING VETERANS

Use the exact same procedure for buying veterans as you did for buying your rookies (see fig. 4).



VETERANS' BIOGRAPHICAL CARDS

P. PORTER is a guard, he's 32 years old and 1m.95cm. tall. He's considered to be a good all-around player. He gives an excellent performance throughout the entire game. He's famous for his approaches to the basket. He's got a really high free shot average. He's looking to a movie career in the future. Fee $ 3,920,000.00.



F. RIVER plays center. He's 32 years old and 2,20 tall. He's really tall and this fact hampers his speed but not his "under-the-basket" accurancy - he's fantastic! He's a good, solid player who has been with pro basketball for 10 years. He's married and has 2 kids, a 6 years old boy and a 4 years old girl. Fee $ 3,550,000.00.



J. JACKSON 29 years old, 2,15 tall, wing. He's rather "long" too, but, nevertheless harmonious and fast in his movements. He's a terror under the basket and has a pretty good free shot average. Shoots well from the corner, too. He's divorced, no children. He has been with Mary now for 2 years - she's white and a lawyer.
Fee $ 3,750,000.00.



M. CONNORS 30 years old, 2 metres tall, wing. Theoretically, he's short for a wing but his elevation is so good that it makes up for his being a little short. He's an experienced player and this makes him extremely valuable in the closing minutes of a game. He lives with his basset hound and his mom. He loves ice cream. Fee $ 3,450,000.00.



W. ENGLISH is a wing. He's 34 years old and 1,90 m. tall.; He's a real team man. Thanks to him you not only win single games but whole championships. He knows how to do everything and he does everything quite well - even if he's best at throwing 3 points shoot-outs. He's married to Gwendalyne and has had 3 boys with her.
Fee $ 4,530,000.00.



W. BERRY is a guard. He's 32 years old and 1,96m. tall. He's a fairly good player, excellent on defense and a good average distance shooter. He's a team leader and good at creating team spirit. He's really useful if you have to make up a team using a lot of really young players. When he's done playing basketball, he'd like to become an insurance broker. Fee $ 3,220,000.00.



J. JORDAN is a 33 years old, 1,94m. tall guard. He's got superfine technique, he's powerful, agile and astute: all the most important attributes of top basketball players. Likes partying. Fee $ 4,330,000.00.



F. CROSSES 30 years old, 2m.10cm. tall, plays center. Excellent player, not real technical but noted for his ability to always unfreeze a deadlock in the last frenetic seconds of a game. He's got a pinball collection, spends his time looking everywhere for more to add to his collection. Fee $ 3,500,000.00.

SELLING ROOKIES AND VETERANS

In order to sell our basketball players, you must press either the joystick and/or the mouse button, in the screen shown in fig. 2 of this manual, after having positioned yourself on the simulated key "SELL PLAYERS": a screen display will appear (see fig. 5) giving the names of your team's players with relative scores and facts from the last match played. In order to sell a player, select his name, check out his card in order to be sure you're not making a mistake and push the button "SELL PLAYERS". To exit use DONE Exit.

FORMATION OPTIONS

Before starting game, you have to decide who your 5 starters are going to be (see fig. 3). The names of available players will appear on the screen (in white). You can choose your starters from among this list; once chosen, your basketball players will light-up green. If you choose a "green" player again, you'll see his name go white, this means that this player is no longer among the selected players.

THE GAME

The game consists of 2, 20-minutes halves. Tie-breakers last 5 minutes each and they are played until one of the 2 teams wins. You can substitute one of your players with one of your reserves during the time-outs. Select the name of the player you want to pull out among those names indicated with the color green (red means that the player has been expelled from the game and, therefore, you cannot use him again); then, select among the reserves the basketball player you want to use by changing the color of his name from white to green.

Warning: substitutions will have to be made of players who have been permanently eliminated from the game because of having committed the maximum number of fouls permitted (five). If a team should lose more than three players because of having committed too many fouls, this team will automatically lose the game - even if it happens to have a higher score than its opponent. It is, therefore, very important **not** to be too aggressive in simulated man-on-man encounters.

CHAMPIONSHIP CLASSIFICATION RANKING 1989

Following is the 1989 ranking of the teams enrolled in the 1990 championships.

STARS	54 points	NUGGETS	34 points
CLIPPERS	52 points	MAVS	26 points
PISTONS	48 points	CELTICS	16 points
ROCKETS	44 points	EAGLES	16 points
SIMULMONDO	44 points	NETS	10 points
BOOKS	40 points	JAZZ	10 points
LAKERS	38 points	CHAMPS	6 points
HAWKS	38 points	FLIPPERS	4 points



SIMULMONDO STORY

As you may already know, Simulmondo started its activity in 1988 and is the **first** Italian software house.
Francesco Carlà, founder and manager-director of Simulmondo, thought up its strange name while trying to find a way of defining a new world beyond our real one.
And so, Simulmondo was born and it seems that the idea has been a pretty successful one as it would appear that our name is being copied by others.
Since 1988 Simulmondo has reached and gone beyond its ambitious objectives: getting started and growing in spite of the vicious piracy which lurks everywhere, to gain fame with its own products even outside of Italy.
And now, at the end of 1989 our numbers speak for themselves: "F1 Manager", after only 3 months on the market, 20,000 copies sold in Italy for C64, Amiga and PC/IBM. These are the best-sellers which, in the next few months, will brave new lands - France, Germany, England, Spain, Scandinavia, USA and Canada.
Simulmondo plans other new software for 1990. In February, "G.P. Tennis manager" (Amiga, C64 cassette and disk, PC/IBM and ATARI ST versions to follow); in March "500 CC Moto Manager" (Amiga, other versions to follow); in April "Italian Night 1999", our first interactive film and also our first non-sports software.
After this we've got a whole bunch of other fantastic games planned, but they're a secret. We don't want to ruin the surprise. To conclude, we'd like to thank all our fellow Italians who have given us their moral support and all our collaborators who number more than 90: designers, programmers, musicians, audio technicians and animators.
If one of you readers is interested in working with us - a C64, Amiga, PC/IBM, Atari ST designer or a machine language programmer for one of these computers, send a demo of what you can do to: "SIMULMONDO - SELEZIONE NUOVI COLLABORATORI, V.le Berti Pichat 26, 40127 BOLOGNA, ITALIA".

WARNING

SIMULMONDO Ltd. reserves all rights to make improvements in the merchandise described in this manual at any time it wishes, without giving prior notice.
This manual and the software herein described are copyright. All property rights are reserved. No part of this manual or enclosed software may be copied, reproduced, translated or reduced to any electronic medium or machine-readable form without the prior written consent of SIMULMONDO Ltd.
SIMULMONDO Ltd. does not give any guarantees, express or implied. Our company gives only a few limited warranties as to the software and its support.
Please refer to the "Warranty Card" enclosed in this package and read the "notice" at the beginning of this manual.
This manual, its quality, merchantability, fitness for any particular purpose, is provided "as is".

NOTE

Trademarks named in this program and all the other names of persons and companies mentioned belong to their rightful owners and are used in this game only in order to give a semblance of reality to the game being simulated.

the Basket Manager®



Da SIMULMONDO il più grande basket della storia del software. Tutta l'emozione e la giocabilità che volete; tutto lo splendore grafico e la fluidità dei movimenti che sperate; tutta, proprio tutta la potenza e il realismo dello sport dei giganti.

- ☐ **cinque giocatori contro cinque**
- ☐ **visto dall'alto**
- ☐ **velocissimo e tridimensionale**
- ☐ **schiacciate con sorpresa**
- ☐ **palleggio e tiro**
- ☐ **manager dedicato e moltissime strategie di gioco**
- ☐ **uno o due giocatori umani**
- ☐ **time out e sostituzioni**
- ☐ **realismo, potenza, simulazione.**

From SIMULMONDO (Italy) the best basket in the software story. All the emotion and the interaction that you want; all the wonderful graphic and the speed of the action that you hope; all, really all the power of this giants sport.

- ☐ **superfast and 3d**
- ☐ **action arcade and strategy management**
- ☐ **time out and more shots**
- ☐ **five-on-five team play**
- ☐ **one or two player capability**

Il programma per computer contenuto in **the B. Manager** e il materiale allegato sono protetti dalle leggi nazionali ed internazionali sul copyright. Immagazzinamento su banche dati, riproduzione, copia, traduzione, prestito, affitto, trasmissione radio-televisiva ed esecuzione pubblica del presente programma sono proibiti senza il permesso scritto di SIMULMONDO srl. Tutti i diritti dell'autore riservati in tutto il mondo. Le schermate sono tratte dalla versione AMIGA. C64 ed AMIGA sono marchi registrati della COMMODORE - AMIGA inc. IBM è un marchio registrato della IBM. ATARI ST è un marchio registrato dalla ATARI. **the B. Manager** e «SIMULMONDO» sono marchi registrati della SIMULMONDO srl.

ITALIAN INTERACTION FOR THE WORLD

The computer program contained in **the B. Manager** and it's associated documentation and materials are protected by national and international copyright law. Storage in a retrieval system, reproduction, copying, translation, hiring, lending, broadcasting and public performance are prohibited without the express written permission of SIMULMONDO srl. All rights of the author are reserved worldwide. Screen shots represent the Amiga version only. C64 and AMIGA are a trademark of Commodore - Amiga inc. IBM is a trademark of IBM. Atari ST is a trademark of ATARI. **the B. Manager** and «SIMULMONDO» are trademarks of SIMULMONDO srl.

Copyright 1989 SIMULMONDO srl - SIMULMONDO srl - Viale Berti Pichat 26 - 40127 Bologna - ITALY - Tel. 051/251338 - Fax 051/6570349