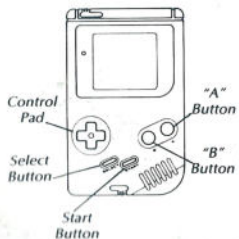


Vertrieb:

IMAGINEER DEUTSCHLAND GMBH Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2 Germany Tel: 021 31/60 71 19



PRINTED IN JAPAN

Nintendo

GAME BOY™



DMG-OF-NOE-1

Licensed to

IMAGINEER Co., LTD
Innovation Through Human Network

S P I E L A N L E I T U N G



Dieses Qualitätssiegel ist die Garantie dafür, daß Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Spiele oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, daß alles einwandfrei zu Ihrem Nintendo GAME BOY System paßt.

LICENSED BY



© 1991/1992 ANCO GAMES
ALL RIGHTS RESERVED

SOURCE CODE © 1991 ANCO GAMES

WRITTEN BY ENIGMA VARIATIONS

ORIGINAL PROGRAM BY STEVE SCREECH

Nintendo ®, GAME BOY ™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.

Licensed to

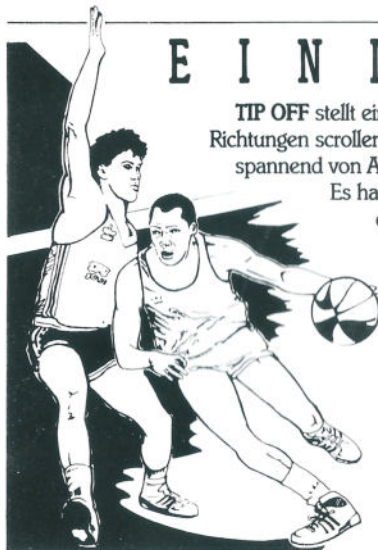
IMAGINEER Co., LTD
Innovation Through Human Network

2-7-1 NISHI-SHINJUKU 15th Fl. SHINJUKU-KU, TOKYO 163 JAPAN.
TEL: 81-3-3342-9191, FAX: 81-3-3342-9194.

E I N L E I T U N G

TIP OFF stellt eine Basketball-Simulation dar mit einem in allen Richtungen scrollenden Spielfeld. Basketball ist ein schnelles Spiel, spannend von Anfang bis Ende, mit stets variierenden Taktiken.

Es handelt sich um ein Spiel, das maximalen Einsatz erfordert, und bei dem sich alle Spieler auf dem Spielfeld frei bewegen können.



2.0 H A U P T M E N U

Es gibt 5 Optionen. Mit dem Joypad wird der Cursor bewegt, dann drückt man Knopf A.

2.1 EINZELSPIEL: Ein Einzelspiel wird gegen den Computer ausgetragen.

2.2 ÜBUNG: Hier können Fertigkeiten geübt und Steuerungen erlernt werden, ohne dass man vom Gegner behindert wird. Freiwürfe können ebenfalls geübt werden.

2.3 DER POKAL-WETTBEWERB: Acht Mannschaften nehmen an diesem, nach dem KO Prinzip gespielten, Wettbewerb teil. Jede Mannschaft hat ihren eigenen Spielstil.

2.4 FREIWURF-WETTBEWERB: Bis zu vier Spieler nehmen an diesem Wettbewerb teil, wobei jeder Spieler abwechselnd fünf Freiwürfe ausführt. Bei der Einzelspieler-Option tritt man gegen den Computer an. Jeder Spieler hat 5 Würfe.



Einzelspiel



Übung



Der Pokal



Freiwurf Wettbewerb

2.5 OPTIONEN: Die Optionen legen die Spielverhältnisse nur für EINZELSPIEL und ÜBEN fest. Die Optionen müssen vor Verlassen des Hauptmenüs eingestellt werden.

Die Zahl der Spieler wird mit Joypad links/rechts bestimmt, dann drückt man Knopf A.



Optionen



3.0 STEUERUNGEN

3.1 DRIBBELN: Der Spieler am Ball dribbelt, wobei er auch laufen kann.

3.11 Sobald ein Spieler den Ball erhält, dribbelt er für einige Augenblicke niedrig. Bei diesem niedrigen Dribbeln ist es für den Gegner schwierig, den Ball zu übernehmen. Das niedrige Dribbeln hört nach einigen Sekunden entweder automatisch auf, oder wenn der Joypad betätigt wird.

3.2 NORMALES DRIBBELN: Der Spieler kann im Stand verharren oder er kann dribbeln, wobei er sich in beliebige Richtungen bewegen darf.

3.3 PÄSSE ABGEBEN: Man drückt Knopf B und bewegt den Joypad in die gewünschte Richtung. Der Ball wird abgegeben, sobald die Richtung bestimmt wurde.

3.31 Es gibt vier verschiedene Möglichkeiten einen Pass auszuführen. Der Computer entscheidet, aufgrund der Position des Spielers an den abgegeben werden soll, welcher Pass ausgeführt wird.

IN BRUSTHÖHE: Der andere Spieler ist nicht sehr weit entfernt.

ÜBER KOPF: Man wird von einem Gegner angegriffen.

ALS AUFSETZER: Der andere Spieler befindet sich weiter entfernt.

ZWISCHEN DEN BEINEN: Der andere Spieler befindet sich hinter dem abgebenden Spieler.

3.4 SPRUNGEINWURF: Es handelt sich hier um den wohl beliebtesten Korbwurf des modernen Basketballspiels. Der Spieler springt hoch, beide Füße verlassen den Boden. Der Ball wird mit

beiden Händen gehalten. Auf der Höhe des Sprungs lässt der Spieler den Ball los.

Hierzu drückt man Knopf A.

3.5 SPRUNGEINWURF BEIM LAUFEN: Wie oben, jedoch wird der Einwurf beim laufen ausgeführt.

3.6 HAKENWURF: Der Spieler richtet sich auf den Zehenspitzen auf und wirft mit einer Hand.

3.61 Hier handelt es sich um einen weiten Wurf. Durch Betätigung von Knopf A wird der Ball losgelassen.

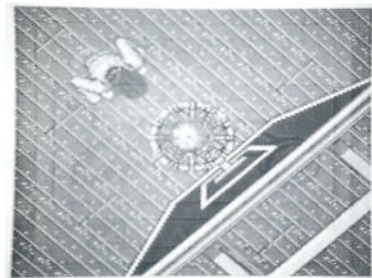
a) Der Spieler befindet sich in der eigenen Hälfte und führt einen weiten Pass aus.

b) Der Spieler befindet sich in der gegnerischen Hälfte, halbwegs in Richtung des Korbes, aber zu weit entfernt, um einen Sprungeinwurf auszuführen.

Man drückt Knopf A. Die Wucht des Wurfes hängt davon ab, wie lange der Knopf gedrückt wird.

3.7 DUNKING: Der Ball befindet sich unterhalb des Korbes.

Man drückt Knopf A.



3.8 STEHLEN: Ein Verteidiger kann einem Gegenspieler, der in normaler Position dribbelt, den Ball abnehmen. Er darf den Ball nur nehmen, wenn dieser "frei" ist, d.h. die Hand des Gegners darf den Ball nicht berühren.

Man drückt Knopf B.

3.9 BALL IN DER LUFT: Man kann den Ball aus der Luft stehlen, z.B. bei einem hohen Pass.

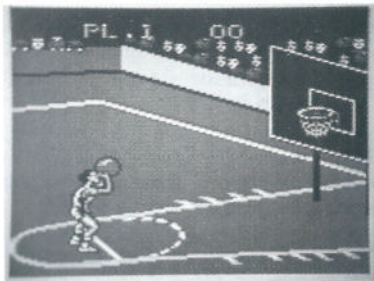
a) Knopf B: Der gesteuerte Spieler springt hoch mit ausgestreckten Armen.

b) Knopf A: Der Spieler schlägt den Ball mit einer Hand zu einem Mitspieler. Er springt etwas höher.

3.10 FREIWÜRFE: Drückt man Knopf A, so fängt der Spieler an, die Knie zu beugen. Sobald man den Knopf loslässt, hört der Spieler damit auf und fängt mit dem Wurf an. Sobald man Knopf A drückt, lässt er den Ball los.

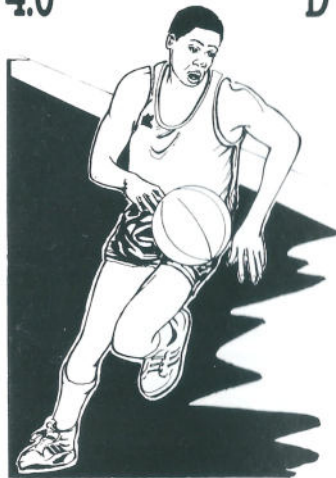
a) Die Tiefe der Kniebeuge steuert die Wucht des Wurfs.

b) Der Freigabepunkt steuert die Flugbahn des Balls. Die Richtung kann hierbei nicht beeinflusst werden.



4.0

DIE SPIELER



4.1 Jeder Spieler besitzt seine eigene Kombination von Eigenschaften und Können. Diese spielt bei der Leistung eines Spielers eine wichtige Rolle. Zum Beispiel wird ein Spieler mit hohem Tempo aber wenig Ausdauer schneller müde. Ein Spieler mit schlechten Korbwurfeigenschaften verpasst den Korb ziemlich oft.

4.2 Eigenschaften sind: Tempo, Ausdauer und Körpergröße.

4.3 Können: Dribbeln, Werfen, Pässe abgeben, Stehlen.

5.0 O P T I O N S

5.1 Für ein EINZELSPIEL und ÜBEN stehen vier Optionen zur Verfügung.

Dauer



Fouls



Level



Spieltempo



Quit



5.2 Bei einem Einzelspiel stehen drei weitere

Optionen zur Verfügung. SPIELDAUER: Jedes Spielviertel kann 2, 3 oder 4 Minuten dauern.

4 x 2 - 4 x 3 - 4 x 4

5.3 SPIELTEMPO: **TRAINER** oder **NORMAL**

5.4 **FOULS**: **JA** oder **NEIN**. Bei Nein gibt es keine Zeitstrafen. Persönliche Fouls werden jedoch bestraft.

5.5 **SKILL LEVEL**: Es gibt fünf

1. INTERNATIONAL

2. NATIONAL

4. VEREIN

3. LAND

5. JUGEND

Der Level kann für beide Mannschaften unabhängig voneinander eingestellt werden. Das kann äusserst nützlich sein. Ein Anfänger kann mit INTERNATIONAL ein recht herausforderndes Spiel gegen den Computer im Jugendlevel spielen.

5.6 **QUIT**: Man kehrt zum Hauptmenü zurück.

6.0 E I N Z E L S P I E L

Man spielt gegen den Computer. Der Spieler steuert Mannschaft A, der Computer steuert Mannschaft B. Zwei der acht Länder können beliebig der Mannschaft A und B zugeordnet werden.

Mit dem Joypad bewegt man den Pfeil. Die Namen der Länder und deren entsprechenden Fahnen erscheinen. Mit Knopf A wird ein Land gewählt. Dieser Vorgang wird für Mannschaft B (Computer) wiederholt.

6.1 **TAKTIKEN**: Verteidigungstaktiken können gewählt werden. ZONE BEWACHEN, SPIELFELD-HÄLFTE BEWACHEN, GESAMTES SPIELFELD BEWACHEN (siehe dazu 8.0).

6.2 **SPIELABBRUCH**: Ein Einzel - oder Übungsspiel kann jederzeit abgebrochen werden. Ein POKAL-Wettbewerb kann nicht abgebrochen



werden. Mit **START** wird das Spiel angehalten, und mit **SELECT** verlässt man das Spiel.

7.0



DER POKAL

Alle acht Mannschaften nehmen am Pokalwettbewerb, der nach dem KO Prinzip abläuft, teil.

7.1 Die Spieldauer ist 4 x 2 Minuten. Das Spieltempo ist normal, und Fouls sind auf Ja geschaltet.

7.2 Mit Knopf A werden die in dem Pokalwettbewerb zu spielenden Mannschaften bestimmt.

7.3 Die Liste der Mannschaften erscheint. Ursprünglich befindet sich bei allen Mannschaften ein C, d.h. sie werden vom Computer gesteuert. Will man ein erhelltes Land selber spielen, drückt man Knopf B. Der Buchstabe C wird zum P.

8.0

VERTREIDIGUNGSTAKTIKEN



Eine Mannschaft kann eine der folgenden drei Taktiken benutzen.

8.1 ZONE BEWACHEN: Ein vorbestimmter Bereich des Spielfeldes wird bewacht, und die Spieler bewegen sich entsprechend der Taktiken von einem Bereich zum anderen.

8.2 BEWACHEN EINER SPIELFELDHÄLFTE: Einzelne Spieler werden in der eigenen Spielfeldhälfte bewacht, aber nur wenn der Gegner im Ballbesitz ist.

8.3 BEWACHEN DES GESAMTEN SPIELFELDES: Einzelne Spieler werden stets bewacht wenn der Gegner im Ballbesitz ist.

9.0 ÜBEN

Hier können die Ballsteuerungen geübt werden. Man kann beliebig lange dribbeln, Pässe abgeben usw., ohne dass man vom Gegner behindert wird.

Es gibt zwei Optionen

a) FERTIGKEITEN ÜBEN

b) FREIWÜRFE ÜBEN

c) QUIT

d) SPIELFELD RAUF/RUNTER

9.1 FERTIGKEITEN ÜBEN: Man kann mit TRAINER- oder NORMAL-Geschwindigkeit üben. Ball- und Spielsteuerungen werden in 4.0 beschrieben; man übt solange, bis man sie beherrscht. Es wird empfohlen, zuerst mit TRAINER-Geschwindigkeit zu üben. Mit SELECT kehrt man zum ÜBUNGS-Menü zurück.

9.2 FREIWÜRFE ÜBEN: Beliebige viele Freiwürfe können geübt werden. Mit SELECT kehrt man zum HAUPT-Menü zurück.



Fertigkeiten Üben



Freiwürfe Üben



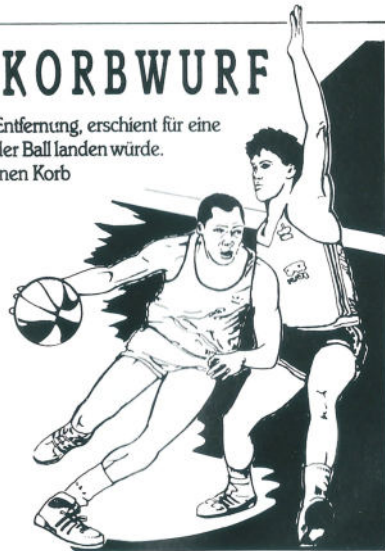
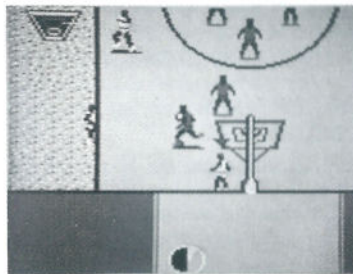
Quit



Spielfeld rauf/runter

10.0 HILFE BEIM KORBWURF

Versucht man einen Korbwurf aus einer gewissen Entfernung, erscheint für eine kurze Zeit ein Fadenkreuz. Man kann erkennen, wo der Ball landen würde. Mit dem Joypad wird das Fadenkreuz bewegt, um einen Korb zu erzielen.



TIP OFF REGELN

1.0 Das Spiel besteht aus vier Vierteln.

2.0 Das Spiel kann nicht mit einem Unentschieden enden. Wenn der Punktestand am Ende des vierten Viertels gleich ist, gibt es TIP OFF, und das Spiel geht 1 Minute lang weiter.

2.1 Ist der Punktestand am Ende der Verlängerung immer noch gleich, gibt es einen weiteren TIP OFF.

Fouls: NEIN

Die erste Mannschaft, die hintereinander zwei Körbe erzielt, gewinnt.

3.0 Jeder Spieler ist verpflichtet, Kontakt zu vermeiden. Bei einer Berührung kann ein Foul gegen den ausführenden Spieler verhängt werden.

4.0 PERSÖNLICHES FOUL: Dies kann bei einem falsch eingeschätzten Versuch der Ballübernahme erfolgen. Der Gegenspieler befindet sich dabei nicht in Korbwurfposition.

STRAFE: Der Gegner erhält einen EINWURF.

5.0 FOUL AN SPIELER IN KORBWURFAKTION: Dieses Foul wird begangen, wenn man versucht, einem Spieler, der einen Korbwurf begonnen hat, den Ball abzunehmen.

STRAFE: Eins-und-Eins.

6.0 ZEITVERSTÖSSE:

6.1 20-Sekunden-Regel: Die Mannschaft, die Ballkontrolle hat, muss innerhalb von 20 Sekunden einen Wurf auf den Korb versuchen.

STRAFE: Der Gegner erhält einen Einwurf.

6.2 10-Sekunden-Regel: Eine Mannschaft, die in der eigenen Spielfeldhälfte den Ball übernimmt, muss den Ball innerhalb von 10 Sekunden in die gegnerische Hälfte bringen.

STRAFE: Der Gegner erhält einen Einwurf.

7.0 EINWURF: Ein Einwurf erfolgt von der Stelle der Seitenlinie, die dem Foul am nächsten liegt.

7.1 EINS-UND-EINS: Der gefoulte Spieler führt einen Freiwurf aus. Wenn er trifft, erhält er einen weiteren Freiwurf. War er erfolglos, geht das Spiel weiter.

Herausgeber Imagineer Co. Ltd. JAPON
2-7-1 Nishi-Shinjuku
15th Floor, Shinjuku-ku,
TOYKO 163, Japan
Tel: 81-3-3342-9191
Fax: 81-3-3342-9194

Diese Produkt steht unter Garantie. Im Falle von
Schwierigkeiten, wenden Sie sich bitte an die
Folgende Adresse.

Vertrieb: IMAGINEER DEUTSCHLAND GMBH
Bruchweg 128-132
4044 Kaarst 2 Germany
Tel: 021 31/60 71 19
Fax: 021 31/60 71 02