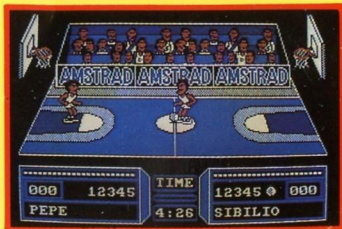


El baloncesto es el deporte
que mejor conjuga el
desarrollo físico del
ser humano.



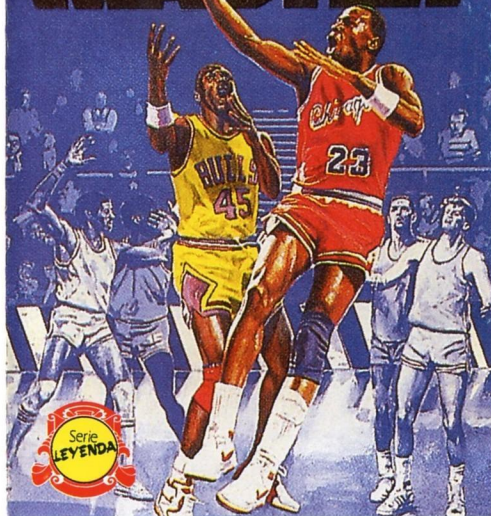
Basket Master es una
prueba clara de que el
baloncesto también puede
desarrollar la mente.

AMSTRAD
IB-A-027

BASKET MASTER

A M S T R A D

BASKET MASTER



INTRODUCCION:

Cuando salgas a la cancha te encontrarás nervioso, preocupado, con deseos de hacer un buen partido y con miedo de fallar los tiros de tres puntos.

Todos tus músculos se ponen en tensión, la adrenalina fluye por tus venas y tu cerebro debe averiguar cuáles son los puntos débiles de tu adversario.

El baloncesto es el deporte que mejor conjuga el desarrollo físico del ser humano, según un ordenador especializado en deportes del Instituto Tecnológico de Massachusetts.

Basket Master es una prueba clara de que el baloncesto también puede desarrollar la mente.

OPCIONES:

1. UN JUGADOR: Deberás jugar contra el ordenador.
2. DOS JUGADORES: Podrás competir con tus amigos y medir tu habilidad en el BASKET.
3. NIVEL: Te permitirá seleccionar entre 3 niveles distintos de juego. NOVATO, AMATEUR y NBA: éste último es sumamente complejo.
4. CAMBIAR NOMBRES: Introduce tu nombre en el campo izquierdo y si juegas a dos jugadores pon tu nombre en el campo en que vayas a jugar.
5. OPCIONES DE CONTROL: Si vas a jugar contra el ordenador selecciona sólo los controles para jugador 1. En caso de dos jugadores tendrás que elegir distintos controles para cada uno de ellos.

ESTRUCTURA DEL MARCADOR:

El marcador consta de los siguientes indicadores:

- Base de energía: indica el estado físico del jugador.
- Contador de personales: indica el número de personales cometidas.
- Indicador de proximidad de balón: cuando aparece un balón estamos en posición óptima para hacernos con él.
- Marcador de tanteo: lleva la cuenta de los puntos.
- Area de mensajes: refleja el nombre del jugador y el tipo de infracción cometida.
- Crono: mide los 5 minutos de cada tiempo.

CONTROL DE LOS JUGADORES:

1. AVANCE Y DIRECCION: Las teclas de control hacen avanzar el jugador en la dirección deseada.

Si el jugador no lleva balón, la posición del cuerpo será la de la dirección de avance.

Si el jugador lleva el balón no cambiará la posición del cuerpo, pero se desplazará en la dirección elegida, lo que permitirá cubrir el balón del contrincante.

Si llevando el balón queremos cambiar la posición del cuerpo del jugador debemos pulsar la tecla de la dirección elegida y a continuación y sin soltar ésta, pulsar la tecla de función. Una vez el jugador cambie de posición debemos soltar la tecla de función.

2. TIRO: Cuando nos encontremos en posesión del balón podremos efectuar un tiro a canasta de la siguientes forma: pulsando únicamente la tecla de Función, el jugador saltará: con una segunda posición, el jugador lanzará la bola con el tipo adecuado a la posición de su cuerpo (gancho, media vuelta, frontal, etc...)

3. MATES: Para realizar un mate debemos estar en el área justo debajo de la canasta.

Al pulsar la tecla de Función el jugador se elevará hasta machacar la bola contra el aro.

Durante el ascenso podremos controlar libremente cualquiera de los 8 tipos de mates que queramos efectuar utilizando para ello las teclas de control.

4. ROBO DE BALON: Para robar el balón, acércate al contrario presionale, vigila sus movimientos y en el momento en que no cubra el balón arrebátaselo pulsando la tecla de Función.

5. REBOTE: Para capturar un rebote debes estar muy atento a la sombra de la bola para detectar la dirección de la misma. Salta y atrapa el balón con la tecla de Función.

ESTRATEGIAS DEL JUEGO:

1. CUBRIR EL BALON: Todo hábil jugador debe cubrir el balón en su ataque inmediatamente después de efectuar un robo, para evitar de esta forma perder de nuevo la posesión.

2. DRIBBLING: El control de la posición del cuerpo de tu jugador te permitirá con un hábil cambio de juego "driblar" al contrario y ganar la posesión de tiro.

3. CUBRIR EL AREA: El ordenador tiene un punto fuerte en machacar bajo el aro; si se te escapa, corre a cubrir el área y obligale a tirar de lejos.

4. TAPONES E INTERCEPCIONES DE BALON: Mantente

atento al tiro exterior, acércate y conseguirás interceptar una canasta casi segura.

5. DISTANCIA DE TIRO: Está en relación directa con la efectividad, arriégate a tirar más allá de la línea de 6,25.

6. CANSANCIO Y ENERGIA: Aprovecha tus momentos de máxima energía y recupera fuerzas cuanto te encuentres débil. Intenta cansar al contrario, la efectividad en el tiro está en relación con el cansancio, y recuerda, no podrás machacar si estás agotado.

Vigila el nivel de energía en la barra indicadora del marcador.

INFRACCIONES: El programa contempla las siguientes infracciones: dobles, campo atrás, fuera y personal.

Evita cometer cualquiera de ellas.

PERSONALES: Se pueden cometer tanto en ataque como en defensa. En ataque debes evitar desplazar al contrario al entrar a canasta, sobre todo en los mates, cuando el contrario defiende su área.

En defensa debes evitar el robo de balón cuando el contrario lo está cubriendo, y nunca entres por detrás.

REPETICIONES: Siempre que se efectúe un mate se presentará la repetición de la jugada en visión ampliada y a cámara lenta.

DESCANSO/ESTADISTICA Y FIN DE JUEGO: El partido consta de dos periodos de 5 minutos de tiempo real separados por un descanso. En el descanso y al final del encuentro aparecerá en pantalla la tabla de estadística de porcentajes y resultados de cada jugador.

El juego puede finalizar también por expulsión de algún jugador por acumulación de personales, lo que impedirá ganar el partido, aunque posea mayor tanteo.

EQUIPO DE DISEÑO:

PROGRAMA: Paco Martín.

GRAFICOS: J. Martín.

PRODUCCION: Victor Ruiz.

PORTADA: Oream software.

INSTRUCCIONES DE CARGA

SPECTRUM 48+

1. Conecta la salida EAR del SPECTRUM con salida EAR del cassette
2. Rebobina la cinta hasta el principio
3. Ajusta el volumen a 3/4 del máximo
4. Teclea LOAD y pulsa ENTER (INTRO)
5. Presiona PLAY en el cassette
6. El programa se cargará automáticamente
7. Si no lo hace, repetir la operación con distinto volumen

SPECTRUM +2, +3

1. Selecciona con el cursor la opción 48 BASIC y pulsa INTRO
2. Sigue después las instrucciones del SPECTRUM 48 K + (Ten en cuenta que en el +2 esta ya ajustado el volumen)

AMSTRAD CPC 464

1. Rebobina la cinta hasta el principio
2. Pulsa las teclas CONTROL y ENTER (INTRO) simultáneamente y PLAY en el cassette
3. El programa se cargará automáticamente

AMSTRAD CPC 664-6128

1. Teclea | TAPE y pulsa RETURN (La | se consigue presionando SHIFT (MAYS) y @ simultáneamente)
2. Sigue después las instrucciones del CPC 464

COMMODORE 64

1. Asegurate de que el cable del cassette esté conectado al COMMODORE
2. Rebobina la cinta hasta el principio
3. Pulsa las teclas SHIFT y RUN/STOP simultáneamente y PLAY en el cassette

COMMODORE 128

1. Selecciona MODO 64 tecleando GO 64 y pulsando RETURN
2. Sigue después las instrucciones del COMMODORE 64

MSX-MSX 2

1. Conecta el cable del cassette según indica el manual
2. Rebobina la cinta hasta el principio
3. Teclea LOAD . CAS . R y pulsa ENTER
4. Presiona PLAY en el cassette
5. El programa se cargará automáticamente