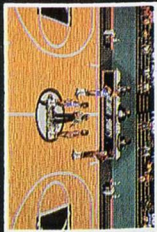


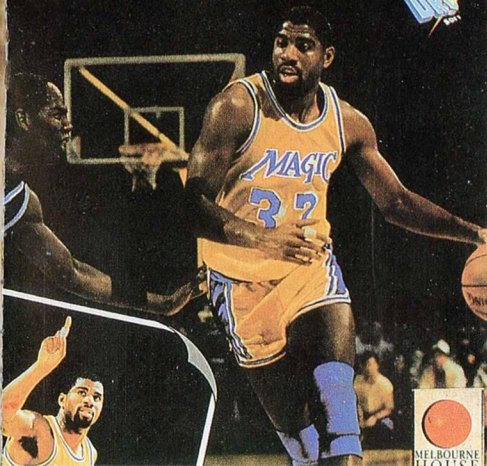
DRO
SOFT

BASKETBALL



AMSTRAD

Magic Johnson's BASKETBALL



INSTRUCCIONES DE CARGA

Spectrum 128, +2, 2A, +3:

- Selecciona opción Cargador.

Spectrum 48:

- Teclea LOAD.
- Pon en marcha el casete.

Nota: Cuando aparezca el mensaje de "Buscando menú" pon el cuentavueltas del casete a cero para localizarlo más pido Amstrad cinta:

- Si es un CPC 644 o CPC 6128 teclea ITAPE (el símbolo "I" se obtiene pulsando SHIFT y "@").

Nota: Cuando te salga el mensaje de "Buscando menú" pon el cuentavueltas del casete a cero para localizarlo más rapido.

MSX

- Teclea RUN"CAS:".

Commodore 64

- Pulsa las teclas SHIFT y RUN/STOP simultáneamente y PLAY en el casete.

CONTROLES DEL JUEGO

Puedes utilizar el joystick (en Spectrum Sinclair 1, 2 o Kempston) o el teclado. Sea cual sea la opción que elijas, no puedes controlar a más de un jugador a la vez.

Teclas de salida del Jugador 1:

- | | |
|---------|-----------|
| O | Izquierda |
| P | Derecha |
| Q | Arriba |
| A | Abajo |
| Espacio | Disparo |
| R | Abortar |
| Enter | Pausa |

Teclas de salida del Jugador 2:

Joystick (Sinclair 2 en un Spectrum)

- | | |
|-------|---------|
| R | Abortar |
| Enter | Pausa |

JUGADAS OFENSIVAS

Lanzamiento (Intento de canasta): pulsa el botón de fuego y mueve a derecha o izquierda simultáneamente.

Pase a un compañero: pulsa el botón de fuego y muévete hacia abajo.

JUGADAS DEFENSIVAS

Intento de tapón: pulsa fuego y muévete a derecha o izquierda.
Intento de robo de balón: cuando debajo de tu marcador aparezca un balón, pulsa fuego y muévete hacia abajo, si lo pulsas cuando no aparece el balón pero te hayas junto a un contrario provocarás una falta personal.

Cambio de jugador: pulsa el botón de disparo y muévete hacia arriba.

PANTALLA DE SELECCION DE OPCIONES

Opciones de nivel de dificultad

- Rookie o principiante, es el nivel más bajo.
- Junior, para el que lleva más de una partida.
- High School, para los que no son tan principiantes.
- College, a los que aspiran a ser buenos jugadores de la NBA.
- NBA, el máximo nivel en el que sólo con pensarlo el contrario te quita el balón.

Opciones de nivel de tiempo

- Elige entre 60 segundos, 90 segundos, 3 minutos, 5 minutos y 8 minutos, siendo estas las duraciones de cada partido.

Opciones de juego

- Un Jugador contra el ordenador; empieza en el nivel 1 y llega al nivel 7, un dos contra dos en el cual tu equipo se enfrenta contra el ordenador. Pero recuerda, a medida que vayas pasando niveles, la máquina jugará mejor; en el nivel 8 juegas uno contra uno (tú contra Magic). Para llegar al nivel 8 dispones de 5 créditos, y para pasar de nivel necesitas ganar al ordenador de 6 puntos o más; de lo contrario, te descontará un crédito.
- Dos jugadores, juegas tú contra tu amigo, sólo un crédito.
- Demostración, ordenador contra ordenador, sólo un crédito.

EL JUEGO

Elige el nivel de tu contrincante, el tiempo de duración del partido y las teclas de control, estarás preparado para empezar. Selecciona la opción de Empezar para acceder a la Pantalla del Partido. Habrá cuatro jugadores en la cancha. Pulsa fuego para empezar.

LA PANTALLA DEL JUEGO

El Marcador está situado en la parte superior de la pantalla. En

- el se indica lo siguiente:
- Tiempo que queda para terminar el partido.
- Tiempo que queda de posesión del balón.
- Puntos que llevas anotados.

El juego tienen un scroll (triple scroll, público, jueces, la cara con nombres de jugadores, dos músicas distintas y estadística sólo en versión 128 de Spectrum) en dos direcciones que procura tener siempre centrado el balón. Se puede lanzar a canasta desde cualquier punto del campo, pero cuanto más lejos te encuentres de la canasta, menos posibilidades tendrás de encestarla. El jugador que controlas lleva una flecha negra (jugador 1) o blanco (jugador 2), encima de la cabeza.

JUEGO OFENSIVO

Una vez que tengas en posesión el balón, te conviertes en el equipo ofensivo. Aunque avanzar botando la bola es automático, hay varias jugadas ofensivas que puedes controlar.

DRIBLAR

Siempre que un jugador consiga la posesión del balón, te pasará el control a ti y se quedará quieto. Intenta avanzar hasta la canasta evitando que te roben el balón y luego pasa a tu compañero, pero recuerda: el jugador que lleva el balón es más lento que el resto de los jugadores.

EL PASE

Mover el balón constantemente es una buena forma de deshacer la defensa. Para pasarlo, pulsa fuego y muévete abajo. La bola irá hacia tu equipo, al que ahora controlarás.

Cuidado: tus oponentes intentarán robar el balón. Utiliza pases cortos y controlados en vez de pases largos. Esto disminuirá las posibilidades de entregar el balón al contrario. Cuando muevas a tu jugador hacia la canasta, tu compañero de equipo también intentará colocarse en posición para conseguir el punto. Así que si no lo ves muy claro, intenta pasarle el balón a él.

INTENTOS DE CANASTA

La canasta puede intentarse desde cualquier punto de la cancha. Para lanzar, muévete hacia derecha o izquierda y pulsa fuego. Antes de lanzar a canasta intenta tenerlo muy claro. Los tiros pueden ser bloqueados fácilmente por el ordenador o por un contrario que se encuentre justo frente a ti. El tipo de lanzamiento (desde campo o triple) dependerá de tu

posición. Si el lanzador está debajo de la canasta, automáticamente machacará. En otro caso conseguirá una canasta normal. Para todos los niveles de dificultad, los tiros a canasta conseguidos desde más allá de 6,25 m. añaden 3 puntos al marcador. Los lanzamientos desde dentro de la zona contabilizan 2 puntos y los tiros libres 1 punto cada uno. El que consigas o no una canasta dependerá de lo cerca que estés de la canasta, de cómo te estén cubriendo y del nivel de dificultad.

Nota: Los tiros libres se realizan con los mismos controles que un tiro normal.

FALTAS PERSONALES

Se pitará una falta personal cuando el jugador que intenta robar el balón le da un manotazo al otro o cuando se golpee al contrario. Si se provoca personal cuando se esta moviendo, será penalizado con dos tiros libres; si se provoca personal en un intento de triple y la pelota entra en la canasta, se tendrá un tiro adicional. Si se falla la canasta se tendrán tres lanzamientos libres. Si se provoca la personal en un intento de canasta de dos puntos o machaque y la pelota entra se tendrá un tiro libre adicional, en otro caso serán dos tiros libres.

El primer equipo que provoque seis faltas personales será descalificado y por lo tanto acabará la partida.

INFRACCION

Sólo hay dos infracciones de las reglas que puedan cometerse en Magic Johnson's Basketball. Si no intentas lanzar a canasta antes de que el tiempo de posesión se termine, tu oponente obtendrá automáticamente la posesión del balón. Esto se conoce como la regla de los 24 segundos, aunque como podrás observar, si no estás jugando en el nivel de dificultad NBA, no te hará falta el tiempo de posesión de balón. Si cuando has cruzado la línea del medio del campo das un paso atrás, o vuelves a pasar a tu campo, cometerás campo atrás, y el equipo contrario obtendrá la posesión del balón.

JUEGO DEFENSIVO

Bien, ya sabes lo que dicen: "La mejor defensa es un buen ataque". Como esto es verdad, por favor, pon mucha atención a la información que viene a continuación. El juego defensivo bien puede llevarte a ganar o a perder.

BLOQUEO

Colócate frente al lanzador y muévete hacia izquierda o derecha pulsando fuego al mismo tiempo. Tu jugador saltará en el aire con los brazos extendidos e intentará bloquear el tiro.

ROBO DE BALON

No podrás conseguir puntos a menos que tengas la posesión del balón, así que, a no ser que quieras esperar hasta que el contrario consiga canasta, puedes intentar robarle el balón. Cuando aparezca debajo de tu marcador un balón, tendrás la oportunidad de robárselo; pero cuidado, si el jugador se mueve más rápido que tú, te quitará el balón de tu alcance y lo único que conseguirás será cometer una falta personal.

INTERCEPTAR EL BALON

Otra forma de conseguir la posesión del balón cuando estés defendiendo es interceptando un pase. Para hacer esto, debes colocarte entre el contrincante que lleva el balón y su compañero de equipo.

Cuando el primero vaya a pasar la bola, sólo tendrás que saltar a por ella e interceptarla.

INTERCAMBIO DE CONTROL

Si el equipo atacante está realizando muchos pases, necesitarás desarrollar la habilidad de cambiar el jugador al que estás cubriendo muy rápidamente. Para controlar al otro jugador defensivo (normalmente deberás hacer esto cuando el equipo atacante pase el balón a la persona a quien tu compañero está cubriendo), muévete arriba y simultáneamente pulsa fuego.

FALTAS DEFENSIVAS

No es muy deportivo, y si lo haces con demasiada frecuencia te pitarán muchas faltas. Pero empujar o dar codazos puede serte muy útil para desequilibrar a tu oponente en un momento crítico. Pulsa el botón de fuego y muévete hacia abajo. No importa si el jugador contrario está frente a ti. Sólo debes asegurarte de que puedes permitirte que te piten una falta (¡el árbitro no deja pasar ni una!), porque recuerda que aquel que llegue primero a las seis faltas personales queda descalificado.