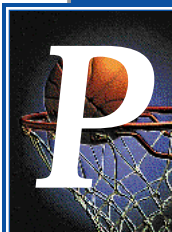


0	Editorial	3
	Carta ACB	4
	1.- Requisitos del sistema	4
	2.- Instalación y desinstalación en el disco duro	4
	3.- Cargando PCBASKET 2.0	5
	4.- Protección por manual	5
	5.- Configuración del sistema	5
	6.- Manejo del entorno gráfico GFX™	5
	7.- Menú principal	6
	8.- Base de datos multimedia	6
	9.- Estadísticas comparadas	8
	10.- Play-Offs '94 interactivos	8
	11.- Play-Offs simulados	13
	12.- Partido amistoso	14
	13.- Características técnicas	14
	Algunos datos de interés sobre PC BASKET 2.0.	14
	Garantía	14
	Asistencia técnica DINAMIC MULTIMEDIA	14
	Programadores	15
	Línea directa - Sugerencias PC BASKET 3.0	15
S	Noticias DINAMIC MULTIMEDIA	18

Editorial



CBASKET tiene una filosofía sencilla y al mismo tiempo ambiciosa: ser el programa de baloncesto más completo para ordenadores PC y compatibles.

La expresión 2.0 sintetiza un gran esfuerzo por mejorar, una evolución exponencial sobre versiones anteriores, un apoyo de cientos de usuarios que nos han escrito con sus sugerencias, y un paso más para conseguir nuestro objetivo.

Destaca la evolución en el simulador. PCBASKET 2.0 incorpora un auténtico juego de simulación donde puedes controlar a los jugadores, realizar pases de gran precisión, mates, tapones, robos de balón, etc...

Se ha incorporado una pantalla de tácticas donde puedes seleccionar entre 7 tipos de defensa, diseñar los ataques con entera libertad, elegir quinteto inicial, realizar cambios y decidir los emparejamientos dependiendo del rival.

Para mejorar la base de datos y la utilidad de estadísticas comparadas hemos contado con el apoyo decidido del servicio oficial de estadísticas ACB-IBM. El resultado es sorprendente: de 8 equipos se ha pasado a 16, de 80 jugadores a 170, de 1 año de estadísticas a 11 (todo el fondo documental ACB) y se ha incorporado la trayectoria, características de juego y notas del usuario en todas las fichas de jugadores.

Para finalizar, recordaros que PCBASKET es un proyecto abierto donde vuestra participación es esencial. Desde DINAMIC MULTIMEDIA os animamos un año más a escribirnos con críticas, planteamientos y sugerencias para incluir en la versión 3.0. Con vuestra colaboración, la versión de 1995 será el programa de baloncesto que todos queremos.

Una evolución exponencial

La primera versión de PCBASKET causó una agradable sorpresa en la ACB. Desconocíamos el proyecto y, de pronto, nos encontramos en el mercado un producto capaz de ofrecer una detallada información sobre la competición, los clubs y los jugadores, todo ello con un nivel gráfico excepcional. Para colmo, en el programa se incluía un juego de simulación y una revista. La gente del baloncesto siempre se ha distinguido por una notable "hambre de datos"; gusta de conocer los detalles y consume la información con voracidad. También se trata de un público joven (por edad o por espíritu) e inquieto, un sector que conecta fácilmente con las nuevas tecnologías. Por todo ello, PCBASKET nos pareció un producto tremendamente interesante, capaz de llegar al público y satisfacerle. Los niveles de ventas (se agotó toda la producción) se encargaron posteriormente de confirmar estas expectativas.

Pero esto pertenece al pasado. En su versión 2.0, PCBASKET se presenta como Producto Licenciado Oficial de la Liga ACB y se ha visto potenciado con una evolución "exponencial": si el año pasado eran 8 los equipos incluidos, en esta versión encontraremos los 16 que han accedido a los Playoffs de la temporada 93-94. Asimismo las estadísticas, que incluían una sola temporada, se han ampliado a las 11 temporadas de existencia de la ACB, es decir, todo nuestro fondo documental. En general, el programa ha sido mejorado en todas sus facetas: las estadísticas comparadas nos permiten "jugar" a fondo con los datos y en el simulador se han introducido las tácticas ofensivas y defensivas más usuales. El simulador, por cierto, pasa a ser un verdadero juego interactivo, ya que ahora controlamos totalmente las acciones de los jugadores.

En fin, PCBASKET 2.0 te permite ser espectador, jugador, entrenador, analista o historiador "todo en uno". Tanto para la ACB como para nuestro socio colaborador en informática, IBM, es una satisfacción que nuestros datos se ofrezcan al público en un programa de esta calidad.

Juan Manuel Carreras
Responsable del servicio de estadísticas oficiales ACB-IBM.



REQUISITOS DEL SISTEMA

- ✓ Ordenador PC con procesador 286 (AT) ó superior.
- ✓ 386 ó superior recomendado.
- ✓ 640K de memoria RAM convencional.
- ✓ Disquetera de 3,5 pulgadas y alta densidad.(1.44MB)
- ✓ Disco duro con al menos 5 MB libres.
- ✓ Tarjeta gráfica VGA ó superior.
- ✓ Sistema operativo DOS 4.0 ó superior.
- ✓ DOS 5.0 ó 6.0 recomendado.
- ✓ Tarjeta de sonido Sound-Blaster recomendada.



INSTALACION Y DESINSTALACION EN EL DISCO DURO

Instalación

1.- Enciende el ordenador y espera a que arranque el sistema operativo y aparezca el cursor C>.

2.- Introduce el disquete de **PC BASKET 2.0** en la unidad de 3,5 pulgadas.

3.- Selecciona el cursor A> ó B> dependiendo del nombre que tengas asignado a la disquetera de 3.5 pulgadas; para ello debes teclear A: ó B: desde el cursor en C> y pulsar ENTER.

4.- Desde el cursor en A: ó B: teclea:

INSTALAR ...y pulsa ENTER

Aparecerá la pantalla de instalación de **PC BASKET 2.0...**

Instalador PCBasket 2.0

Selecciona la opción instalar; una barra indica la evolución del proceso y nos informa cuando está completado con éxito.

PC BASKET 2.0 queda instalado en el disco duro, unidad C, y en el directorio BASKET2. Si quieres elegir otra unidad de disco duro, por ejemplo la D, u otro directorio o subdirectorio, deberás seleccionar las opciones CAMBIAR UNIDAD o CAMBIAR DIRECTORIO y teclear la nueva unidad y el nuevo directorio respectivamente. Si ya tienes PC BASKET 1.0 no instales esta nueva versión en su mismo directorio.

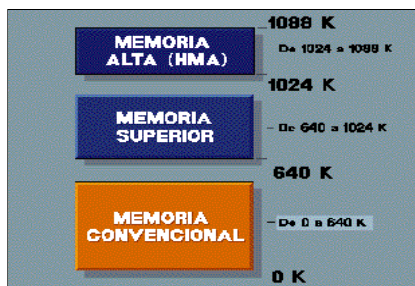
IMPORTANTE: El directorio abierto tras la instalación es **BASKET2**, sin espacio entre BASKET y 2. Si instalas el programa en un directorio distinto a **BASKET2**, cuando quieras desinstalarlo o cargarlo desde ese directorio debes seguir las instrucciones de desinstalación y carga que aparecen a continuación sustituyendo **BASKET2** por el nombre del directorio que hayas utilizado.

Mensajes de error

El instalador de PC BASKET 2.0 nos informa mediante mensajes en la pantalla de cualquier error que se pudiera producir en el proceso. Si tienes cualquier problema a la hora de instalar PC BASKET 2.0 no dudes en llamar a nuestro servicio de asistencia técnica.

Memoria convencional

Los ordenadores PC (286 ó superiores) disponen de 640K de memoria convencional aunque tengan varios megas de memoria superior. La memoria convencional es utilizada por el sistema operativo, los programas residentes y los controladores (drivers de ratón, tarjeta de sonido, CD-ROM, etc.) que reducen los 640K originales.



PC BASKET 2.0 utiliza memoria convencional para ejecutarse. Si tu ordenador no dispone de la suficiente memoria convencional el programa te lo indica al comienzo del proceso de instalación.

Desinstalación

Para desinstalar PC BASKET 2.0 debes ir al directorio BASKET2, para lo cual teclea:

CD BASKET2 ...y pulsa ENTER

Una vez en el directorio BASKET2 teclea:

DESINSTA ...y pulsa ENTER

El directorio BASKET2 queda borrado de tu disco duro.

3 CARGANDO PCBASKET 2.0

Para cargar PC BASKET 2.0 una vez instalado en el disco duro debes ir al directorio BASKET2, para lo cual teclea:

CD BASKET2 ...y pulsa ENTER

Una vez en el directorio BASKET2 teclea:

BASKET2 ...y pulsa ENTER

El programa se carga automáticamente apareciendo el menú de la protección por manual.

4 PROTECCION POR MANUAL

Antes de comenzar, el programa te pregunta por el escudo de una posición determinada de los cuadros que aparecen en el pie de algunas de las páginas de la revista. Selecciona el escudo en la pantalla del ordenador y entra en el programa.

5 CONFIGURACION DEL SISTEMA

Desde el menú principal de PC BASKET 2.0 podemos acceder a la pantalla de configuración del sistema y modificarla. Dispones de las siguientes posibilidades:

- 1.- Con o sin música en tarjetas Sound Blaster.
- 2.- Sin efectos sonoros o tarjeta Sound Blaster.
- 3.- Elección de los puertos de la S. Blaster.

Extractor fotos PC BASKET 1.0

Esta utilidad permite utilizar en PC BASKET 2.0 las fotos de jugadores y entrenadores extrayéndolas del directorio donde estaba instalada la versión 1.0 y copiándolas en el directorio BASKET2.

6 MANEJO DEL ENTORNO GRAFICO GFX™

PC BASKET 2.0 incorpora nuestro potente entorno gráfico GFX™, que permite un manejo sencillo e intuitivo, incrementando la interactividad entre el programa y el usuario.

Todas las opciones posibles se visualizan claramente en pantalla mediante iconos. Un ejemplo:



Seleccionando este icono el ordenador realiza impresión escrita de la información de la base de datos.

Con teclado:

Desplaza el cursor del ratón pulsando simultáneamente la tecla de mayúsculas y el cursor de la dirección deseada. Para seleccionar, una vez el cursor esté sobre el icono, pulsa la tecla de mayúscula y ENTER simultáneamente.

Con ratón:

Desplaza el cursor hasta el icono o menú que quieras seleccionar y presiona el botón izquierdo del ratón.

impresoras. Selecciona la tuya entre los siguientes tipos:

1. Genérica.
2. Matricial (EPSON LX Compatible).
3. Láser (LASER JET Compatible).
4. Inyección de tinta (DESKJET Compatible)
5. Grabar en disco como fichero PRINTER. TXT.

8 BASE DE DATOS MULTIMEDIA



Accede a la exhaustiva base de datos que te hemos preparado. Podrás seleccionar consulta por equipos o por jugadores y, dentro de la selección por jugadores, podrás elegir entre los extranjeros, nacionales o entre todos. Para ello dispones de un listado en orden alfabético.

Ficha gráfica del jugador



Si deseas acceder a la ficha de un jugador pincha sobre su nombre. En ella encontrarás todos los datos de interés: fotografía (si está disponible),

nombre completo, estatura, peso, fecha de nacimiento, procedencia, historial, todas sus estadísticas desde que milita en la ACB (incluida liga regular y play-off), un texto explicativo de sus características como jugador y un bloc de notas por si quieres apuntar algo sobre él.

Ficha gráfica del equipo



En la selección por equipo pincha sobre el escudo del que te interese. Obtendrás su nombre completo, pabellón y aforo, presidente, patrocinador y presupuesto. Además, podrás visualizar su plantilla completa (desde la que puedes acceder a la ficha de los jugadores y el entrenador) y su palmarés: todos los títulos nacionales e internacionales, una gráfica de sus 10 años de ACB y un texto ilustrativo sobre la historia reciente y lejana del club. PCB 2.0 te ofrece, además, la posibilidad de comparar gráficamente el palmarés de los distintos equipos en los últimos diez años.

Ficha gráfica del entrenador

Encabezando la plantilla verás el nombre del entrenador. Pincha sobre él y accederás a su ficha, en la que encontrarás su nombre completo, su trayectoria, su palmarés y su fotografía.

7 MENU PRINCIPAL

Desde el menú principal puedes acceder a cualquiera de las áreas de PC BASKET 2.0, a la pantalla de configuración del sistema, al extractor de fotos, activar o desactivar la música y salir al sistema operativo.



Siempre que veas el icono IMPRIMIR en la base de datos multimedia y en la utilidad de estadísticas comparadas puedes realizar la impresión en papel de la información que contiene. Cuando pinches sobre el icono accederás a un menú de

PC BASKET

9 ESTADÍSTICAS COMPARADAS

PCB 2.0 te permite más de 100 opciones de estadísticas comparadas de jugadores o de equipos.

Estadística de jugadores



Lo primero que debes decidir es si quieres comparar a todos, sólo a los nacionales o sólo a los extranjeros. A partir de ahí ve pinchando los escudos de los equipos en los que militan los jugadores que te interesan. Esta comparación es acumulativa, por lo que puedes ir pinchando escudos de todos los equipos que quieras y PCB 2.0 te mostrará la comparativa de TODOS los jugadores de esos equipos. Si sólo pinchas un equipo sólo verás la comparativa de la plantilla de ese club. Por defecto todos los escudos están seleccionados, por lo que al pincharlos irás eliminándolos de la comparativa.

El programa contempla la posibilidad de acceso a la ficha de cada jugador desde esta pantalla tan solo con pinchar sobre su nombre.

Estadística de equipos

Seleccionala y la comparativa se establecerá entre los 16 equipos que han disputado los play-offs 94.

Parámetros de comparación

PCB 2.0 te ofrece 20 distintos parámetros de comparación, por lo que tienes cientos de posibilidades, algunas de ellas

muy curiosas. Los parámetros son: partidos jugados, minutos en cancha, puntos conseguidos, tiros de 2, porcentaje de tiro de 2, tiros de 3, porcentaje de tiro de 3, tiros libres, porcentaje de tiros libres, total de rebotes, rebotes defensivos, rebotes ofensivos, tapones, asistencias, balones robados, balones perdidos, faltas personales, edad, estatura y peso.

Listados

POSICIÓN	NOMBRE	EQUIPO	PUNTOS	REBOTES	ASISTENCIAS	ROBOS	FALTAS	MINUTOS
1	Alvarado	Real Madrid	22.2	10.0	2.0	1.0	2.0	20.0
2	Sanja	Real Madrid	22.2	10.0	2.0	1.0	2.0	20.0
3	Pablo Ortiz	Real Madrid	22.2	10.0	2.0	1.0	2.0	20.0
4	Alvarado	Real Madrid	22.2	10.0	2.0	1.0	2.0	20.0
5	Alvarado	Real Madrid	22.2	10.0	2.0	1.0	2.0	20.0
6	Alvarado	Real Madrid	22.2	10.0	2.0	1.0	2.0	20.0
7	Alvarado	Real Madrid	22.2	10.0	2.0	1.0	2.0	20.0
8	Alvarado	Real Madrid	22.2	10.0	2.0	1.0	2.0	20.0
9	Alvarado	Real Madrid	22.2	10.0	2.0	1.0	2.0	20.0
10	Alvarado	Real Madrid	22.2	10.0	2.0	1.0	2.0	20.0
11	Alvarado	Real Madrid	22.2	10.0	2.0	1.0	2.0	20.0
12	Alvarado	Real Madrid	22.2	10.0	2.0	1.0	2.0	20.0
13	Alvarado	Real Madrid	22.2	10.0	2.0	1.0	2.0	20.0
14	Alvarado	Real Madrid	22.2	10.0	2.0	1.0	2.0	20.0
15	Alvarado	Real Madrid	22.2	10.0	2.0	1.0	2.0	20.0
16	Alvarado	Real Madrid	22.2	10.0	2.0	1.0	2.0	20.0
17	Alvarado	Real Madrid	22.2	10.0	2.0	1.0	2.0	20.0
18	Alvarado	Real Madrid	22.2	10.0	2.0	1.0	2.0	20.0
19	Alvarado	Real Madrid	22.2	10.0	2.0	1.0	2.0	20.0
20	Alvarado	Real Madrid	22.2	10.0	2.0	1.0	2.0	20.0

La comparativa se realiza mediante un listado que coloca de más a menos o de mayor a menor a los jugadores o equipos según el criterio seleccionado. Todos los listados de comparativas pueden ser impresos.

Si seleccionamos el número del jugador, que aparece en la parte izquierda del listado, sus datos aparecen en la cabecera; de este modo podemos compararlos con los del jugador situado en cualquier posición del listado.

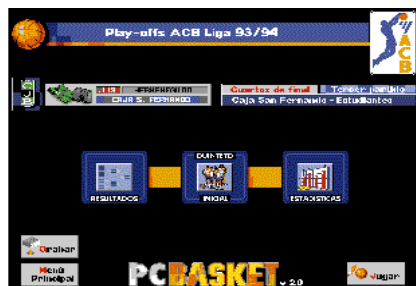
10 PLAY-OFFS'94 INTERACTIVOS

Selección de equipo



El primer paso para disputar los play-offs es introducir tu nombre y seleccionar el equipo del que quieres ser entrenador. Pueden jugar hasta 16 jugadores simultáneamente (uno con cada equipo). Los equipos no seleccionados serán manejados por el ordenador, aunque podrás ver sus resultados en cualquier momento.

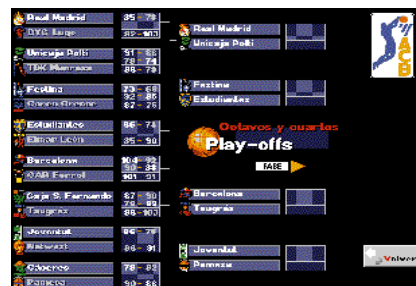
Menú Play-offs



Cuando hayas seleccionado un equipo irás directo a la pantalla de enfrentamiento (habrá una para cada jugador según el orden 1-16). Esta pantalla, además de informarte de tu próximo enfrentamiento, te dará tres opciones:



Resultados:



Pincha sobre esta opción y accederás al cuadro completo de enfrentamientos (octavos de final, cuartos, semifinales y final) y resultados que se van produciendo a lo largo de todo el play-off.



Quinteto inicial:

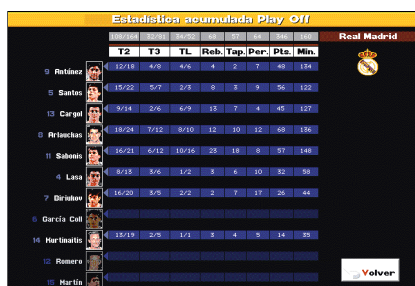


Saltarás directamente a la pantalla de selección de tu quinteto inicial. **PCB 2.0** incluye por defecto el quinteto con que el equipo inició los play-offs, aunque tú puedes hacer las modificaciones que creas convenientes (para eso eres el entrenador). Para cambiar un titular por un jugador de banquillo pincha sobre el jugador a sustituir y, a continuación, sobre el nombre del jugador del banquillo que va a saltar a la cancha.

Desde esta pantalla también puedes acceder a la ficha de cada jugador pinchando sobre el icono correspondiente.



Estadísticas:



Esta opción es para repasar las estadísticas de tu equipo durante todo el play-off. Incluye los datos de cada jugador y del equipo completo y refleja las estadísticas más necesarias para revisar de un vistazo el rendimiento de tus jugadores.

Grabar/cargar partida:

Culminar con éxito un play-off no es nada sencillo y puede llevarte bastante tiempo. Si tienes que "aplazar" algún partido no dudes en hacer uso de esta opción.

Menú de partido



Interactivo:



En el papel de entrenador y puedes manejar a los jugadores con todas sus consecuencias.

Podrás decidir la táctica defensiva y ofensiva, hacer cambios, pedir tiempos muertos... El control es tuyo y debes asumir responsabilidades. No olvides que los jugadores juegan según su capacidad real (obedecen porcentajes de tiro reales, rebotean y taponan según su capacidad y corren atendiendo a un parámetro de velocidad subjetivo aunque realista

Tomás Jofresa, por ejemplo, siempre superará en su carrera a Corney Thompson.

Visionado:



Decides el quinteto, la táctica, haces los cambios y pides tiempos muertos, aunque ya no puedes manejar a los jugadores sobre la cancha. Con esta opción eres un auténtico entrenador, por lo que muchas veces sólo te quedará morderte las uñas y rezar porque tus hombres den la talla.

Resultado:



Dependiendo del quinteto inicial que selecciones, el programa calcula el resultado considerando la estadística de cada equipo e introduciendo variables de cancha (público a favor o en contra) y aleatorias.

Duración del partido:



Aquí decides el número de minutos reales que quieres que dure cada parte. Puedes elegir que cada mitad dure 5, 10 ó 20 minutos, opción esta última que adaptaría el partido a la realidad.

Manejo durante el partido:



Puedes elegir entre teclado, joystick u ordenador. Si eliges control por teclado verás que el programa te muestra la opción de redefinir las teclas.

Fx on/off:



Opción para desactivar los efectos sonoros durante el partido. Estos efectos son la euforia del público tras canasta del

equipo de casa, el ruido del aro en un super-mate ...

Ambiente on/off



Opción para desactivar los efectos de ambiente.

Cheer-leaders:



Si antes de iniciar el partido quieres entreteñer y quitarle un poco de tensión al público asistente selecciona "cheer-leaders/ON". Podrás ver lo bien que se han preparado para estos play-offs.

Defensa manual/automática:



Se refiere al cambio de asignación defensiva. Si tienes activado el cambio manual serás tú quien, mediante el teclado, accedas a manejar a tus distintos jugadores según los rivales se pasen el balón. Si activas defensa automática el cambio en el ma-

automática es más sencilla de manejar ya que elimina una tecla. La defensa manual va orientada a los más expertos, capaces de controlar sin problemas seis teclas a un tiempo.

Menú de tácticas



Esta es una de las pantallas más importantes de PCB 2.0. Aquí es donde debes demostrar que eres un gran entrenador de baloncesto y ganarle la partida a tu rival en la "pizarra". Tienes todos los elementos en tu mano para que el éxito o el fracaso dependan exclusivamente de ti. La pantalla se divide en dos partes:

Defensa

Dispones de 7 clases distintas de defensa. Hay que aclarar que en baloncesto existen otros tipos de defensa y que debíamos elegir, por lo que hemos procurado poner a tu disposición las más usuales.

Todas son útiles en algún momento ya que cada una se adapta a un tipo de necesidades concretas ya sea en un momento dado del partido o por las características propias de un rival. Antes de analizar los tipos de defensa establezcamos las distintas misiones de los jugadores:

- 1 = Base.
- 2 = Escolta.
- 3 = Alero.
- 4 = Ala-pivot.
- 5 = Pivot.

Defensas zonales

Zona 3-2:



Es asimilable, y de ahí que las hayamos unificado, a la defensa 1-2-2. Al seleccionarla verás

sobre la cancha ilustrativa de la pantalla de tácticas que tus hombres se disponen como es pertinente (una primera línea formada por 1, 2 y 3 y la segunda formada por 4 y 5), aunque tú verás la distribución según sus dorsales. Durante el partido tus jugadores seguirán a rajatabla sus misiones propias de una defensa 3-2. Esta defensa es idónea para contrarrestar a un equipo que, por definición u ocasionalmente, posea un juego de perímetro muy potente.

Zona 2-3:



Esta es asimilable a la histórica defensa 2-1-2. En este caso son 1 y 2 los jugadores que ocupan

la primera línea y 3, 4 y 5 los que ocupan la segunda. 5 estará en el centro flanqueado por 3 y 4. Esta defensa es idónea para combatir a un equipo con poderoso juego interior.

Zona 1-3-1:



El 4 de nuestro equipo se sitúa bajo el aro. 2, 3 y 5 formarán una segunda línea con 5 en el centro y 2

y 3 a los lados. 1 se coloca en la punta de la defensa y acapara toda la parte frontal. Esta defensa es, por definición, terriblemente agresiva, por lo que si la tienes en funcionamiento mucho tiempo la energía de tus jugadores se resentirá. Por contra, puede ayudarte, si la empleas con acierto,

IMPORTANTE: durante el juego defensivo, si eliges defensa manual, la tecla que hayas redefinido como de "pase" servirá para realizar el cambio de asignación y la tecla de "tiro" será para robar el balón (si el contrario no está tirando) o para taponar (si el rival está lanzando a canasta). Si eliges defensa automática olvídate del botón de "pase" durante el juego defensivo. Tan solo preocúpate de perseguir a tu rival con las teclas de dirección e intentar robar o taponar con la tecla de "tiro".

nejo de tus jugadores para defender a los distintos rivales lo realizará automáticamente el programa. La opción de defensa

a desesperar al rival y dar un estirón en el marcador si coincide con una fase de inspiración ofensiva de tu equipo.

Defensa individual

Individual:

Deberás asignar a cada uno de tus jugadores un rival a defender. Cuando la selecciones presta mucha atención al área "emparejamientos". **PCB 2.0** incluye por defecto unos emparejamientos para cualquier enfrentamiento de dos equipos, aunque tú podrás modificarlos a tu antojo de una manera muy simple: pincha primero sobre tu jugador y luego sobre el rival que quieres que defienda. Automáticamente el rival ocupará la posición frontal a la de tu hombre en el área de emparejamientos. Durante el partido verás que tu pupilo no se separa de su "víctima".

Individual-press:

La concepción es la misma que en la defensa individual, aunque en la "press" los emparejamientos no sólo se mantienen a toda cancha, sino que la presión defensiva aumenta. Cuando la pongas en funcionamiento disfruta de sus ventajas (mucho mayor dificultad en tu rival para jugar en ataque) pero no olvides que la energía de tus jugadores puede verse seriamente afectada.

Defensas mixtas

Estas defensas responden a necesidades muy concretas. Suelen emplearse cuando el equipo al que nos enfrentamos posee entre sus filas a un jugador, generalmente el 2 ó el 3, dotado de una calidad excepcional y capaz de desequilibrar un partido con sus acciones. También es posible que el rival cuente con dos jugadores de estas características...

Caja + 1:



Como verás sobre la cancha ilustrativa al seleccionar esta defensa, tus jugadores se

disponen formando un cuadrado o caja alrededor de la "pintura". Estos cuatro jugadores ejecutarán defensa zonal. El jugador que falta es el que defenderá en individual. **PCB 2.0** incluye, por defecto, un emparejamiento concreto que tú podrás variar según tu criterio. Para variar este emparejamiento basta con llevar el cursor al área de emparejamientos, pinchar sobre el jugador de tu equipo elegido para "secar" al rival y, a continuación, pinchar sobre el nombre del jugador contrario al que quieres vigilar en individual. El programa, automáticamente, reestructura la colocación de tus jugadores en la cancha ilustrativa.

Triángulo + 2:



Tus jugadores, al elegir esta defensa, formarán un triángulo con base en el tablero y con el vértice sobre la línea de tiros libres. Los dos jugadores que faltan observarás cómo están en el cuadro de emparejamientos con un rival asignado por defecto. Si deseas variar estas asignaciones sigue los mismos pasos que en "caja+1".

Ataque

PCB 2.0 quiere darte todo el poder que tiene un entrenador real sobre su plantilla. Por eso hemos querido que los cuatro jugadores que durante el partido tú no puedes manejar no deambulen por la cancha a su antojo. Con el sistema de "áreas preferenciales" de **DINAMIC** los jugadores que no están bajo tu control durante el partido (todos menos el que estás manejando) se van a mover por la cancha según la estrategia que tú, máximo responsable técnico del equipo, diseñes.

Las áreas preferenciales:

Cada uno de los jugadores de tu plantilla tendrá cuatro áreas de la cuadrícula del campo asignadas. Sus movimientos ofensivos serán las líneas imaginarias

que unen esas cuatro áreas. De esta manera puedes conseguir que cada jugador se mueva por la zona del campo donde es realmente peligroso y donde se le puede sacar más partido (un escolta deberá moverse por el perímetro y un pivó rotar e introducirse en la zona). Estas áreas están numeradas del 1 al 4, número que marca el grado de importancia: el jugador siempre tenderá más a ir a la 1 que a la 4, lo que le da todavía más precisión a la estrategia de ataque que quieres implantarle a tu equipo.

Selección de áreas:

Los 175 jugadores que componen **PCB 2.0** tienen sus cuatro áreas asignadas por defecto. La asignación se ha hecho atendiendo escrupulosamente a las características de cada jugador. En cualquier caso, si deseas variarlas no tienes más que pinchar sobre el jugador (tienes el listado completo de tu plantilla bajo la cancha ilustrativa) y a continuación sobre el área preferencial que deseas variar de posición. Para moverla (el icono es un balón de baloncesto) deberás mantener el botón del ratón pulsado y arrastrar el icono a la nueva posición.

Grabar y cargar tácticas:



Cuando hayas diseñado una buena distribución ofensiva procura salvarla. Eso te permitirá utilizarla siempre que lo desees sin tener que volver a diseñarla. Recuerda que sólo se graba en las posiciones preferenciales de ataque.

Durante el partido:

Cambios:

Al igual que sucede en el baloncesto, podrás realizar cambios en cualquier momento (siempre que haya una interrupción en el juego). Para realizar el cambio solicítalo primero a la mesa pulsando F1 si manejas al equipo local ó F3 si manejas al visitante. Cuando lo hagas el icono de cambio se encenderá y en la

siguiente interrupción podrás proceder a cambiar todos los jugadores que creas conveniente.

Tiempos muertos:

También puedes solicitarlos a la mesa en cualquier momento pulsando F2 si juegas como local ó F4 si lo haces como visitante. El icono se encenderá y podrás reunirte con tus jugadores en la siguiente interrupción. Recuerda que tienes exclusivamente dos tiempos muertos por cada período y uno por cada prórroga que se juegue. Si en una parte dejas de pedir alguno no será acumulado para la siguiente.

Personales en ataque:

Mucho cuidado con arrollar a un defensor estático en tu carrera ya que, al igual que sucede en el baloncesto real, te pitarán personal en ataque.

Personales en defensa:

Para taponar a un jugador en acción de tiro y para robarle el balón a un contrario hay momentos precisos. No debe abusarse del intento de robo o tapón, ya que incurriríamos en falta.

Tiros libres:

Los jugadores irán a la línea tal y como indica el reglamento del baloncesto:

a) cuando realicemos personal sobre un jugador en plena acción de tiro. Si éste entra la canasta será válida (sea de dos o triple) y el jugador que ha tirado ejecutará un tiro libre adicional.

b) cuando realicemos personal sobre cualquier jugador (si no está en acción de tiro, ya que entonces se aplicaría la norma anterior) y nuestro equipo haya entrado ya en el bonus. Un equipo entra en el bonus cuando comete su octava falta personal. A partir de ese momento, incluida la octava falta, el rival lanzará un "1+1" sobre nuestra canasta cada vez

que cometamos falta. Este bonus se reinicializa en la segunda parte. El 1+1 supone que si se falla el primer tiro el juego continúa su curso.

c) falta posterior: cuando cometamos falta sobre un jugador que acaba de lanzar a canasta el tiro será válido si entra y, además, se aplicará el punto b. Es decir, que si estamos en el bonus nos lanzarán un 1+1 y si no hemos entrado aún sacarán de banda.

Los tiros libres:



Los jugadores obedecen sus porcentajes de la liga regular. Límitate a pulsar el botón de tiro y... ya sabes, en los momentos decisivos estudia bien los porcentajes de tus jugadores para forzar personales con tus mejores tiradores. Puro baloncesto.

Rebotes:

A la hora de coger un rebote el programa atiende al parámetro de cercanía de un jugador al balón y de estatura. Un jugador igual o superior en altura a otro y que se encuentra más cerca del balón siempre cogerá el rebote. Un jugador más alto que otro tendrá también sus opciones aun estando un poco más lejos del balón.

Tapones y robos:



En defensa, y como ya figura en el anterior epígrafe de estas instrucciones, el botón que hayas redefinido como de "tiro" será el que te permita robar el balón o taponar a un rival. Si tu par no está en acción de tiro a canasta el intento será de robo; si está en pleno lanzamiento el mismo botón será para ponerle un tapón.

Mates:



Si andas con un jugador capacitado para matar cerca de la canasta no lo dudes. Ya se sabe que meterlas "hacia abajo" es la mejor manera de no fallar. En PCB 2.0 hemos trabajado duro para que los mates sean brutalmente espectaculares y para que no importe desde qué posición lo intentes. Ahora te toca a ti.

Fin de partido:

Al concluir cada encuentro saltarás directamente a la pantalla de fin de partido. Esta pantalla te informa del resultado final y de las estadísticas de todos los jugadores. Si algún jugador no ha dado la talla se reflejará en las estadísticas finales, por lo que podrás dar alguna voz en el vestuario.

Octavos y cuartos de final:

En estas eliminatorias, y ajustándonos escrupulosamente a la realidad, el ganador será al mejor de tres partidos. El primero se jugará en cancha del mejor clasificado en liga regular, el segundo en cancha del peor clasificado y, si hiciera falta un tercero, se volvería a la cancha inicial.

Semifinales y final:

Aquí cambia la historia. El ganador será al mejor de 5 partidos. Los dos primeros, en cancha del mejor clasificado en liga regular. Los dos siguientes en cancha del rival y, si fuera necesario un quinto encuentro, se volvería a la cancha inicial.

Abandono/Pausa:

El botón de abandono en PCB 2.0 es F10. El botón de pausa es F9.



PLAY-OFFS SIMULADOS

Esta opción te permite cambiar los emparejamientos de los play-off reales. Podrás diseñarte tu propio cuadro de en-

PC BASKET



frentamientos desde octavos de final para que puedas enfrentarte con el equipo al que le tengas más ganas.

Nota: DINAMIC MULTIMEDIA, como es sabido, siempre intenta adaptar en lo posible las simulaciones a la realidad. Esta es la razón por la que Velimir Perasovic y Antonio Martín, aun figurando en la base de datos, no pueden jugar debido a que en la realidad han estado gravemente lesionados y ni siquiera han sido inscritos por sus equipos durante los Play-Offs. En cualquier caso, si deseas disfrutar de estos dos grandísimos jugadores, podrás hacerlo en los Play-Offs simulados.

12 PARTIDO AMISTOSO

Procura no meterte en un play-off sin practicar un poco en algún amistoso. Los equipos no tienen compasión y no te van a perdonar si eres un novato.

13 CARACTERISTICAS TECNICAS

En el diseño, desarrollo y producción de PC BASKET 2.0 hemos utilizado las más modernas técnicas de programación.

Destacan las DM's GFX™ v3.1, herramientas de programación destinadas a la creación de potentes bases de datos

gráficas. Desarrolladas por el equipo de ingenieros de software de **DINAMIC MULTIMEDIA**, incluyen las siguientes mejoras:

- Fundidos por interrupciones.
- Rutinas de impresión en pantalla.
- Realización de "scroll" más suave.
- Rutinas específicas para procesadores 386 y superiores.

PC BASKET 2.0 utiliza, en conjunción con las GFXs, los ficheros DFG (Dinamic Fast Graphics), que permiten acelerar el manejo de gráficos tanto en memoria como en impresión en pantalla.

Hemos realizado mejoras en las rutinas de impresión incorporando cuadros y letras en negrita (en las impresoras que lo permiten).

Se ha modificado el campo para ajustarlo a la escala real, incorporándose funciones matemáticas en el cálculo de la simulación tridimensional de los movimientos: tiros, rebotes, choques, distancias, etc...

Algunos datos de interés sobre PCBasket 2.0

- Extensión del programa sin comprimir: 3 megas.
- Datos estadísticos: + 50.000
- Horas lineales dedicadas al desarrollo del producto: 3.696

Asistencia técnica Dinamic Multimedia

Para cualquier consulta o problema relacionado con la instalación, carga o configuración de **PC BASKET 2.0** no dudes en ponerte en contacto con nuestro servicio de asistencia técnica:

Teléfono: (91) 653 73 17 Horario: lunes a viernes de 6 a 8 de la tarde.

Copyright

PC BASKET 2.0 está producido y editado por DINAMIC MULTIMEDIA, S.A.

PC BASKET versión 2.0/Play-Offs '94.
Junio 1994.

COPYRIGHT 1994 DINAMIC MULTIMEDIA, S.A.

Aviso Legal: Prohibida la reproducción, transmisión y alquiler de este programa sin la autorización expresa y por escrito de DINAMIC MULTIMEDIA, S.A.

DINAMIC MULTIMEDIA

Ciruelos#4
San Sebastián de los Reyes.
28700 MADRID

Garantía

PC BASKET 2.0 está fabricado de acuerdo a los máximos niveles de calidad.

Si tienes problemas para instalar el programa en tu ordenador según indican las instrucciones de instalación detalladas en el punto 2 y crees que el producto es defectuoso, remitenos el disquete sin la revista por correo certificado indicándonos tus datos personales y la configuración de tu PC (marca, modelo, memoria, etc.). El disquete será repuesto por una copia revisada a vuelta de correo sin ningún coste.

IMPORTANTE: Si no eres usuario registrado no olvides remitirnos junto al disquete defectuoso la tarjeta de registro.



Equipo de diseño

Programación de la base de datos multimedia, estadística comparada y tácticas

Johan Mellgren.

GFX™ y soporte técnico

Carlos Abril

Programación del simulador de baloncesto

Javier Fáfula

Instalador y rutina de impresiones gráficas

Ignacio Abril

Gráficos y animaciones

Snatcho.

Digitalizaciones

Emilio Serrano

Efectos sonoros

Víctor Ruiz.

Música

Ruben Rubio

Documentación base de datos y asesoramiento técnico

Gaby Ruiz Tejedor.

Ilustraciones

Angel Luis González.

Director de arte.

Jesús Caldeiro.

Fotografías

base de datos

ACB y Gigantes.

Agradedimientos

Roberto Martín

Diego Obradors

Javier Rubio

PCBASKET 2.0 es una producción de Víctor Ruiz para **DINAMIC MULTIMEDIA, S.A.**

Programadores

En **DINAMIC MULTIMEDIA** siempre estamos dispuestos a evaluar tu programa, ya sea un proyecto acabado o en fase de producción.

Los programas pueden ser utilidades, herramientas de programación, entretenimiento, rutinas...y también diseños gráficos, músicas, dibujos, comics, guiones, etc.

Si estás interesado en enseñarnos tu trabajo no lo dudes y ponte en contacto con nosotros.

Primer CD-ROM de Dinamic Multimedia



Mayo de 1994 ha sido un gran mes para nuestra compañía. Hemos celebrado nuestro décimo aniversario dedicados a la producción profesional de software de

entretenimiento coincidiendo con la publicación de "LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL", nuestro primer título en CD-ROM. El pasado y el futuro dándose la mano.

Ha sido un proyecto ingente: 630 Megs de programa, 109 selecciones musicales, 15 acuerdos con compañías editoriales y discográficas, más de 200 grupos analizados, 800 fichas discográficas, 3188 horas lineales de trabajo... pero ha merecido la pena: la acogida entre los usuarios y la prensa especializada ha sido fantástica. Desde estas páginas queremos dar las gracias a todos.

Aquí tienes algunas de las críticas de LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL en CD-ROM para PC/Windows™:

PCWorld

"El producto se iguala a obras de conocidas compañías europeas, aunque con la ventaja de que este se encuentra en castellano". "Una excelente iniciativa por parte de una creciente compañía española".

Calificación: **Producto 5 estrellas**

PCManía

"Una vez más DINAMIC MULTIMEDIA ha dado en la diana con su última producción."

Preview

PCActual

"Un precio de escándalo para la mejor base de datos multimedia sobre la música pop española. Hazte con una copia antes de que se agote".

Calificación: **5.5 sobre 6**

Críticas PC FÚTBOL

La prensa especializada ha sido unánime a la hora de enjuiciar la calidad y el planteamiento multimedia de PCFUTBOL. Unos ejemplos:

PCWorld

"DINAMIC MULTIMEDIA ha querido ofrecer más, aportando para ello características sobresalientes."

Calificación:
5 sobre 5 (excelente).

PCActual

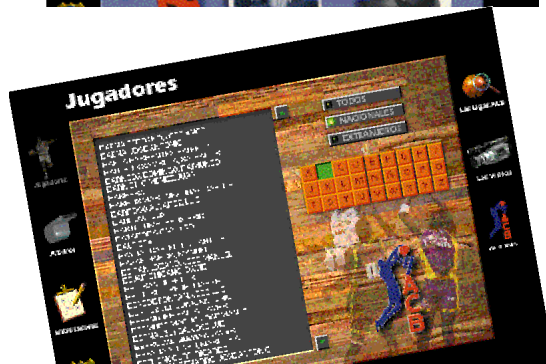
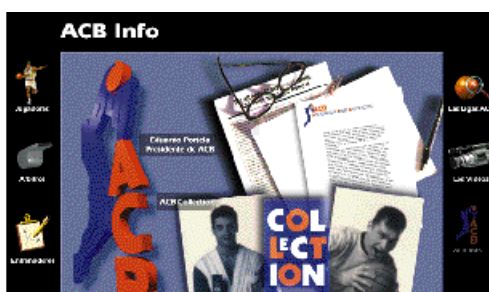
"PCFUTBOL es capaz de dejarnos con la boca abierta por sus prestaciones multimedia."

Calificación:
5,5 sobre 6

PCManía

PCFUTBOL resulta atractivo en todos los aspectos: gráfico, sonoro, jugable, adictivo, útil..."

Calificación:
84 sobre 100



PC BASKET en CD-ROM

Aquí tienes un anticipo de la versión en CD-ROM de PC BASKET, auténtica enciclopedia multimedia-interactiva del baloncesto nacional. 630 megas que incluyen todos los datos de los 11 años de vida de la ACB: desde las fichas de todos los jugadores, entrenadores y árbitros que han participado hasta los resultados y enfrentamientos que se han producido. También incluye la información más exhaustiva de la temporada 93/94: los 20 equipos participantes, su palmarés, plantilla y las imágenes en video de las mejores jugadas que se han producido jornada a jornada.