SUMARIO

EDITORIAL 4
EPI: EL INDISCUTIBLE NÚMERO UNO NOS DA LA BIENVENIDA 5
X ANIVERSARIO DINAMIC MULTIMEDIA 8
1 – REQUISITOS DE SISTEMA. 10
2 – INSTALACIÓN EN EL DISCO DURO 10
INSTALADOR PC BASKET 3.0. 10
MENSAJES DE ERROR. 10
3 – CARGANDO PC BASKET 3.0 10
MEMORIA CONVENCIONAL INSUFICIENTE 11
4 – PROTECCIÓN POR MANUAL 9
5 – CONFIGURACIÓN DEL SISTEMA. 9
6 – MANEJO DEL ENTORNO GRÁFICO GFX™ 9
CON RATÓN. 9
CON TECLADO. 9
7 – MENU PRINCIPAL. 9
8 – BASE DE DATOS MULTIMEDIA. 10
FICHA GRÁFICA DEL JUGADOR. 10
FICHA GRÁFICA DE EQUIPO 10
FICHA GRÁFICA DE ENTRENADOR 10
9 – ESTADÍSTICAS COMPARADAS 94/95. 10
ESTADÍSTICAS DE JUGADORES. 10
ESTADÍSTICAS DE EQUIPOS. 12
PARÁMETROS DE COMPARACIÓN. 12
LISTADOS. 12
10 – LIGA REGULAR MANAGER 12
SELECCIÓN DE EQUIPO 12
MENÚ 12
JUGAR 14
TÁCTICAS 16
DURANTE EL PARTIDO. 20
11 – LIGA REGULAR ENTRENADOR. 20
12 – PLAY-OFF's 95 INTERACTIVOS. 21
SELECCIÓN DE EQUIPO 21
MENÚ PLAY-OFF's. 21
13 – PLAY-OFF's SIMULADOS. 21
14 – PARTIDO AMISTOSO 21
15 – DINAMIC ALL STARS. 21
SELECCIÓN DE TUS JUGADORES 29
JUGAR. 29
15 – CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS. 29
GUÍA DE ASISTENCIA TÉCNICA. 30
A – CONSEJOS PRÁCTICOS PARA EL USO DE PCB 3.0. 30
B – PROBLEMAS MÁS COMUNES 30
ALGUNOS DATOS DE INTERÉS SOBRE PCB 3.0. 32
EQUIPO DE DISEÑO. 32
COPYRIGHT. 32
USUARIO REGISTRADO 32
GARANTÍA. 32
PROGRAMADORES 32
LÍNEA DIRECTA 32
AGRADECIMIENTOS/BOLETÍN DE SUGERENCIAS 33
NOTICIAS DINAMIC MULTIMEDIA. 34

EDITORIAL

PCBASKET 3.0 se presenta un año más, y lo hace dejando clara su inalterable vocación de evolución constante, de que cada edición mejore punto por punto y de forma sensible la anterior.

En esta nueva versión, como novedad más destacable está la posibilidad de jugar la Liga ACB completa, incluyendo la liga regular y los Play Offs. Esto ya supone la disputa de 38 jornadas de competición ininterrumpida y, por consiguiente, la posibilidad de hacerse cargo de la gestión económica del club:fichajes (incluidas las más rutilantes estrellas del baloncesto profesional americano y de las más fuertes ligas europeas), precio de las entradas, créditos... El control sobre el club elegido ya no es sólo en el plano técnico. Ahora el control es total.

El siguiente punto fuerte del nuevo PCBASKET es consecuencia del anterior. La inclusión del calendario completo ACB de la liga regular no sólo permite incluir por vez primera a los 20 equipos más grandes de nuestro baloncesto. Permite también abordar el concepto de ligas consecutivas, lo que va a capacitar al usuario, con la disputa de tantas ligas seguidas como desee, para transmitir al club su impronta, actualizar la plantilla año a año con los jugadores que se adaptan a sus exigencias y llegar a formar un equipo competitivo con el que ir superando objetivos.

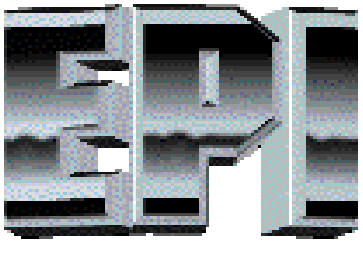
Otra gran apuesta que la expresión 3.0 lleva implícita es la mejora del simulador, una de nuestras grandes obsesiones cada vez que un nuevo proyecto PCBASKET comienza a funcionar. Para este año el salto cualitativo es realmente impresionante: el número de animaciones de los jugadores supera las 1.500, lo que permite llevar a cabo jugadas realmente espectaculares, mates desde cualquier posición y de espaldas al aro, ganchos, bandejas, aros basculantes, reflejos en el parquet... En definitiva, todo aquello que pueda hacerte sentir el control absoluto de un jugador sobre la cancha culminado con una gran novedad: la personalización de los jugadores, que ven sus características físicas reflejadas en el gráfico que les suplanta: estatura, barba, pelo... Todo está pensado.

Y para ponerle un broche de oro a todas estas novedades, el DINAMIC ALL STARS. Un auténtico capricho para los buenos degustadores de baloncesto. La oportunidad de hacer una selección ACB y medir fuerzas con los más grandes jugadores del mundo agrupados en dos equipos prácticamente imbatibles: la Selección Europea, con hombres de la talla de Toni Kukoc, Vlade Divac, Pedrag Danilovic o Detlef Schrempf y la Selección USA, con jugadores ya míticos como Michael Jordan, Charles Barkley, Shaquille O'Neal o Pat Ewing.

Para terminar, y como viene siendo costumbre, el reconocimiento explícito de que la labor realizada es mejorable y de que la llave de esas mejoras la tienes tú. Escríbenos y cuéntanos el PCBASKET que tienes en tu cabeza. No olvides que tus sugerencias han sido el motor de la extraordinaria evolución que el programa ha experimentado desde 1993. Con ellas el PCBASKET, nuestro PCBASKET, seguirá sin tener techo.

PCBASKET 3.0 sale con ventaja. El apoyo recibido por la figura más emblemática de nuestro baloncesto al tercer proyecto PCBASKET supone para DINAMIC un auténtico privilegio y un gran empujón para redoblar esfuerzos en nuestra búsqueda constante de calidad.

jóvenes cuáles son sus metas y las bases de datos acercan a los aficionados todo sobre los jugadores, quiénes son y dónde están en cada momento. Y si a todo esto le añades el juego, consigues además que la gente se divierta y que tenga más adicción al baloncesto. Por mi parte yo le doy mi más fuerte aplauso tanto a CD como a PCBASKET por lo que suponen para el baloncesto.



EL INDISCUTIBLE NÚMERO 1 NOS DA LA BIENVENIDA

Juan Antonio San Epifanio, Epi, o, mejor dicho, "Súper-Epi", se ha revelado como un buen seguidor y conocedor de nuestros títulos precedentes e incluso del CDBASKET, productos todos ellos que considera "muy atractivos para todos los que estamos dentro del baloncesto y muy importantes tanto para los aficionados como para los propios jugadores. La irrupción de los ordenadores en el mundo del baloncesto es, en todos los sentidos, muy positiva. Las estadísticas les marcan a los chavales

Juan Antonio San Epifanio junto a uno de sus recuerdos más queridos: el último relevo de la antorcha olímpica en los Juegos de 1992.

Retirada

En charla con Epi hay varios temas inevitables y uno de ellos es su retirada que, aunque necesariamente cercana, todavía no tiene fecha concreta y podría retrasarse alguna temporada más: "es algo que todavía no he decidido aunque hay más posibilidades de que me retire al final de esta temporada que de seguir en activo. En cualquier caso, tomaré una decisión cuando termine el campeonato porque soy una persona a la que le gusta vivir el presente y lo único que me importa ahora es ganar la Liga con el Barcelona".

Sobre si aceptaría una oferta de algún otro equipo, parece cerrar completamente la puerta: "llevo 21 años en el Barcelona y veo muy difícil cambiar, lo primero porque dudo que algún equipo se interesara en mí y lo segundo porque yo seguramente no aceptaría, teniendo en cuenta además que tengo aquí mi familia y mi vida montada".

Llegados a este punto era obligada la referencia a la única asignatura pendiente de Epi a lo largo de su carrera, asignatura que aún podría aprobar si decidiese mantenerse en activo un año más: la Copa de Europa, que durante años se le ha venido resistiendo a él y al Barcelona de forma contumaz: "desde muy pequeño soñaba con llegar a jugar la Copa de Europa y ganarla, pero no ha sido posible. He llegado incluso a jugar tres finales quedando al final subcampeón y esa es una espina que tengo clavada muy dentro y con mucha fuerza. Aun así, hay que admitir que el deporte lleva implícitas estas cosas y los momentos tristes como la no consecución de la Copa de Europa se han compensado con otros inolvidables como la medalla de plata en Los Angeles 84, seis Ligas, diez Copas del Rey, Recopas, Copas Korac... He ganado todas las competiciones menos, precisamente, la Copa de Europa". Quizá por ello la más reciente eliminación, la que dejó al Barcelona fuera de toda opción para la final Four 95, fue la más dolorosa al tratarse, probablemente, de la última oportunidad de Epi. Pero no fue así ni mucho menos: "me considero una persona reflexiva y tengo muy claro que yo tuve mi momento; junto a jugadores como Solozábal, De la Cruz, Sibilio o Norris tuvimos la gran oportunidad cuando yo era muy básico en el equ ipo, un jugador de 35 ó 40 minutos por partido. En ese momento fue cuando más me dolió no ganar la Copa de Europa. Ahora sería muy bonito ganarla aunque lo consideraría más como un premio que merezco por una trayectoria ya que mi oportunidad real fue aquella."

Selección

Hasta 239 veces se ha enfundado Epi la camiseta de la Selección Española, un récord impresionante "que va a ser muy difícil de batir, aunque estoy seguro de que alguien lo conseguirá. Yo he tardado 20 años en superarlo y todavía recuerdo el momento en el que Buscató superó el anterior. Lo hizo cuando yo era un chaval: tenía 14 años y por entonces España ganó la medalla de plata en el Europeo de Barcelona 73. Vi entonces a Buscató hacer el récord y me pareció algo maravilloso, fantástico e inalcan-

PALMARÉS

Con el Barcelona
- 6 títulos de Liga (1981, 83, 87, 88, 89 y 90)
- 10 títulos de Copa del Rey (1978, 79, 80, 81, 82, 83, 87, 88, 91 y 94)
- Campeón de la Copa Príncipe de Asturias en 1988.
- Campeón de la Recopa de Europa en 1985 y 86.
- Campeón de la Copa Korac en 1987.
- Campeón de la Copa Mundial de Clubs en 1985.

Con la Selección Española
- Medalla de Plata en la Olimpiada de Los Angeles 84.
- Medalla de Plata en el Europeo Junior de Roseto 78 y Senior de Nantes 83.
- Medalla de Bronce en el Europeo Junior de Santiago 76 y Senior de Roma 91.
- 239 veces internacional absoluto, cifra récord en España, 13 veces sub-22, 26 Junior y 8 juvenil.
- Unico jugador español que ha participado en 4 olimpiadas: Moscú 80, Los Angeles 84, Seúl 88 y Barcelona 92.
- Integrante de la Selección Española en 8 campeonatos de Europa: 1979, 81, 83, 85, 87, 89, 91 y 93, y 3 mundiales, 82, 86 y 94.

Otros
- Integrante en varias ocasiones de la Selección Europea.
- Nominado Mejor Jugador de Europa del año 1984 por la revista italiana Giganti del Basket.
- Nominado Mejor Jugador Europeo de la década de los 80 por la revista francesa L'Equipe.
- Ultimo relevista de la antorcha olímpica en la olimpiada de Barcelona 92.

zable. 20 años después, en 1993, yo mismo lo batí. Ahora mismo quizá Andrés Jiménez sea el único que pueda llegar a esa marca en un plazo de tres años, aunque en el momento que tenga una lesión perderá las posibilidades. Si él no lo consigue estaremos hablando a lo mejor de 10, 12 ó 15 años hasta que alguien alcance las 240 internacionalidades. Aun así, para el bien del baloncesto lo bueno sería que cada 3 ó 4 años los records fueran cayendo y yo sería el primero que estaría encantado de felicitar al jugador que batiera mi marca; creo que más allá de personalismos debe estar el amor que uno siente por el baloncesto y yo llevo jugando a "esto" 25 años. Además, hay que tener en cuenta que, cuando yo me retire, en un año la gente ya no se acordará de mí, lo cual será normal porque es ley de vida. En ese momento será muy bonito que alguien pueda superar el récord porque es un momento maravilloso que otros jugadores deben vivir".

-"Le doy mi más fuerte aplauso a PCBASKET por lo que supone para el baloncesto"-

El futuro

Visto ya el pasado, la interrogante que se abre en la vida de Epi es el futuro. Cuando el baloncesto en activo se termine, ¿qué habrá después?: "está claro que, de una manera u otra, voy a seguir ligado al baloncesto porque me ha dado todo lo que tengo: me ha dado muchos amigos, la posibilidad de ver todo el mundo, las posibilidades económicas... En definitiva, me ha pemitido ser feliz y por eso no es mi intención darle la espalda. De hecho, ya estoy trabajando en la organización de partidos de baloncesto en la calle con el Adidas Streetball y en otros proyectos que de momento no puedo comentar". En su respuesta ni siquiera pronuncia la palabra "entrenador", pero seguro que es algo que muchos de sus seguidores desean saber: ¿se ha planteado Epi la posibilidad de entrenar?: "lo veo muy difícil; no digo tajantemente que no, pero lo veo mucho más difícil. Creo que no soy una persona apropiada para ser entrenador".

Desde DINAMIC le damos las gracias a Súper-Epi. Y se las damos no sólo por su calurosa bienvenida a PCBASKET 3.0, sino por habernos brindado durante tantos años el mejor baloncesto. Dentro y fuera de la cancha él ha sido siempre el mejor jugador de nuestra historia.

Gaby Ruiz Tejedor

Epi - con un PCBASKET 3.0 en las manos - junto a nuestro redactor Gaby Ruiz.

X ANIVERSARIO DINAMIC

Durante 1994 celebramos nuestro décimo aniversario. En estos 10 años la tecnología disponible ha evolucionado exponencialmente; del clásico SPECTRUM con 48K se ha pasado a ordenadores PC con microprocesadores PENTIUM y 8MB de RAM, de la cinta de CASSETTE al CD-ROM, de 8 colores en pantalla a 16 MILLONES, de agudos pitidos BEEP a músicas en calidad STEREO DIGITAL... Sin embargo, el planteamiento con el que se fundó DINAMIC se ha mantenido invariable: ofrecer software profesional aprovechando la creatividad y el saber hacer que hay en nuestro país, creando títulos que sean pioneros, que lideren el mercado español y que al mismo tiempo compitan internacionalmente sin complejos.

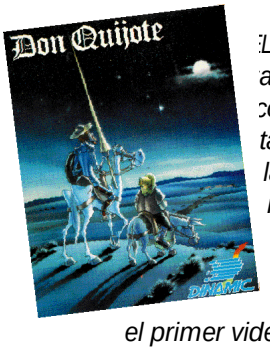
LA COMPAÑÍA MÁS INTERNACIONAL

DINAMIC es la compañía más internacional. 41 de nuestros 64 proyectos se han exportado, alcanzando algunos el TOP 1de ventas en Europa: ARMY MOVES, GAME OVER, FREDDY HARDEST en MANHATAN ó éxitos más recientes como RISKY WOODS, que se ha vendido simultáneamente en Europa, Australia , USA y Japón, avalan nuestra trayectoria fuera de nuestras fronteras.

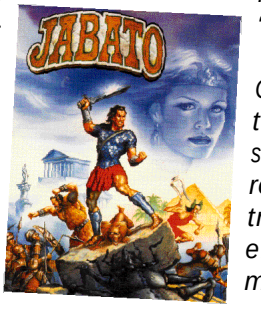
TÍTULOS PIONEROS

YENGHT, en 1984, fue la primera aventura gráfico-conversacional en castellano. VIDEOLIMPIC, también del 84', fue el primer simulador deportivo realizado en España y OLE TORO, del 85', el primer y, hasta el momento, único simulador de nuestra fiesta.

FERNANDO MARTIN BASKET MASTER, en 1987 fue pionero en asociar un programa a la imagen de una estrella del deporte. No es de extrañar que durante años haya sido el programa más vendido en España con una cifra superior a las 250.000 copias.



:L QUIJOTE, en 1987, fue la primera adaptación de una novela al mundo informático. JABATO, en 1989, fue también pionero en trasladar el mundo del cómic al ordenador.



RISKY WOODS, en 1992, se convirtió en el primer videojuego español que apareció en consolas (Sega megadrive) y el único diseñado en nuestro país que se ha llegado a comercializar en Japón.

PCBASKET, en 1993, fue el programa que inauguró nuestra incursión en la tecnología multimedia y, el primer programa que aunó y relacionó una base de datos multimedia y un simulador deportivo.

LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL es el primer CD-ROM de música española y CDBASKET el primer CD-ROM con el deporte como eje temático. Los dos han sido comercializados a lo largo de 1994.

CÓMO VEMOS EL FUTURO

Los próximos años van a estar marcados por la universalización del CD-ROM como soporte del software multimedia. El vídeo a pantalla completa se hará extensivo a la mayoría de los productos y las imágenes y personajes renderizados dominarán el mercado.

En DINAMIC MULTIMEDIA creemos firmemente en la conexión de este software multimedia con centros servidores, inicialmente a través de la línea telefónica para más adelante utilizar las ya famosas "autopistas de la información".

Combinando estas dos tendencias, el ordenador se convertirá en compañero indispensable para el entretenimiento interactivo y el acceso a la información multimedia.

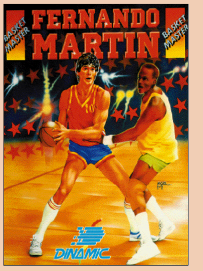
CATáLOGO DéCIMO ANIVERSARIO DINAMIC

Nº	TITULO	MES	AÑO
1	ARTIST	5	84
2	YENGHT	5	84
3	SAIMAZOOM	7	84
4	MAPSNATCH	7	84
5	VIDEOPLIMPIC	11	84
6	BABALIBA	12	84
7	ROCKY	5	85
8	PROFANATION	6	85
9	WEST BANK	10	85
10	SGRIZAM	12	85
11	OLE, TORO	12	85
12	CAMELOT WARRIORS	2	86
13	PHANTOMAS 1	5	86
14	COBRAS ARC	6	86
15	PHANTOMAS 2	7	86
16	NONAMED	10	86
17	DUSTIN	11	86
18	ARQUIMEDES XXI	11	86
19	ARMY MOVES	12	86
20	GAME OVER	12	86
21	FERNANDO MARTIN	5	87
22	DON QUIJOTE	7	87
23	FREDDY HARDEST	10	87
24	MEGACORP	11	87
25	PHANTIS	12	87
26	HUNDRA	4	88
27	TURBO GIRL	4	88
28	GUERRA de las VAJILLAS	5	88
29	CAPITAN SEVILLA	6	88
30	CARVALHO	7	88
31	MEGANOVA	9	88
32	ASPAR	10	88
33	TARGET PLUS (GS)	11	88
34	MIKE GUNNER (GS)	11	88
35	NAVY MOVES	12	88
36	COMANDO TRACER	3	89
37	RESCATE ATLANTIDA	4	89
38	BESTIAL WARRIORS	5	89
39	AFTER THE WAR	6	89
40	AVENTURA ORIGINAL	7	89
41	MICHEL	9	89
42	COSMIC SHERIFF	10	89
43	FREDDY en MANHATTAN	10	89
44	JABATO	11	89
45	AMC	11	89
46	SATAN	12	89
47	CAPITAN TRUENO	12	89
48	COZUMEL	3	90
49	SIMULADOR P. TENIS	6	90
50	AVENTURA ESPACIAL	7	90
51	BUGGY RANGER	10	90
52	NARCOPOLICE	11	90
53	TEMPLOS SAGRADOS	3	91
54	MEGAPHOENIX	4	91
55	HAMMER BOY	6	91
56	CHICHEN ITZA	3	92
57	RISKY WOODS	9	92
58	SIMULADOR P. FUTBOL	10	92
59	PCBASKET	5	93
60	PCFUTBOL	10	93
61	EDAD ORO POP ESPAÑOL	4	94
62	PCBASKET 2.0	6	94
63	CDBASKET	10	94
64	PCFUTBOL 3.0	10	94

Evolución de los Simuladores de Baloncesto de DINAMIC

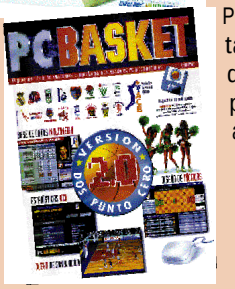
Una de las grandes líneas de trabajo de DINAMIC desde su fundación ha sido la realización de simuladores deportivos, terreno en el que hemos sido pioneros en España y donde la gran acogida del público se ha traducido en unas ventas superiores al millón de ejemplares.

En 1984 lanzamos al mercado VIDEOLIMPIC, el primer simulador deportivo realizado en España. ROCKY (1985) dedicado al boxeo, FERNANDO MARTIN BASKET MASTER (1987) dedicado al baloncesto, ASPAR GP MASTER (1988) dedicado al motociclismo, MICHEL FUTBOL MASTER (1989) como primera incursión en el terreno futbolístico y el SIMULADOR PROFESIONAL DE TENIS (1990) son los predecesores a la línea multimedia. El SIMULADOR PROFESIONAL DE FUTBOL (1992) por primera vez aúna y relaciona una base de datos interactiva y un simulador deportivo. PCBASKET (1993), PCFUTBOL (1993), PCBASKET 2.0 (1994), PCFUTBOL 3.0 (1994) y PCCALCIO (1995) completan nuestra trayectoria en el mundo de los simuladores deportivos.



FERNANDO MARTIN BASKET MASTER, realizado entre 1986 y 1987, es nuestra primera incursión en los simuladores de baloncesto. Aunque se realizó para ordenadores de 8 bits y manejaba sólo 2 jugadores (tenía una estructura de "one on one"), su adictividad y sistema de repeticiones ampliadas a camara lenta le consagró rápidamente como un clásico entre los programas de baloncesto y estuvo 21 semanas (5 meses) en el puesto número 1 de las listas de ventas. Todo un récord que todavía no se ha repetido.

En 1993, ya introducidos en el mundo multimedia, ve la luz PCBASKET, primera entrega de la serie. El programa presenta novedades muy atractivas. La primera de ellas es incorporar y relacionar una base de datos multimedia con el simulador, pemitiendo de esta forma manejar a jugadores con sus estadísticas reales. También destaca la utilidad de estadística comparada, que nos ofrece más datos que ningún medio escrito, la incorporación de gáficos VGA y unas animaciones muy convincentes.



PCBASKET 2.0 ve la luz en 1994. El año transcurrido, la aportación de los usuarios registrados (verdadero pilar del producto) y la firma del acuerdo de licencia oficial con la ACB permiten realizar mejoras sobresalientes sobre la versión anterior. Se incorpora un auténtico juego de simulación donde se puede controlar a los 5 jugadores, una pantalla de tácticas donde convertirte en entrenador de tu propio equipo y la base de datos, que nos informa de las estadísticas no sólo de la temporada en curso, sino de todas aquellas que el jugador tuviese en los 11 años de compeición ACB. También encontramos por primera vez espectaculares mátes, chears leaders, play-offs definibles por el usuario, y un largo etcétera de mejoras.

PCBASKET 3.0 es, por el momento, la culminación de este proceso evolutivo. El simulador incorpora gráficos basados en imágenes reales de vídeo, aumentando sustancialmente la calidad de las animaciones. Se incluyen nuevos mates, ganchos, caídas, etc. El sistema de basket manager se complementa con fichajes y finanzas igualándose a las prestaciones de PCFUTBOL 3.0. La base de datos se amplía hasta los 20 equipos ACB y se permite la participación en la liga regular. Por último, aparece el "Dinamic All Star", donde podremos enfrentarnos al combinado de estrellas europeas y americanas con una selección ACB a realizar por nosotros mismos.

PCBASKET 4.0 es... bueno, eso lo veremos el año que viene.

PCBASKET

1 REQUISITOS DEL SISTEMA

PCBASKET 3.0 *requiere:*

- ✓ *Ordenador PC con procesador 386 ó superior.*
- ✓ *486 ó superior recomendado.*
- ✓ *2 MB de RAM.*
- ✓ *540 KB de memoria RAM convencional. (552.960 bytes)*
- ✓ *Disquetera de 3,5 pulgadas y alta densidad.(1.44MB)*
- ✓ *Disco duro con al menos 9 MB líbres.*
- ✓ *Tarjeta gráfica VGA ó superior.*
- ✓ *Sistema operativo DOS 5.0 ó superior.*
- ✓ *Tarjeta de sonido Sound-Blaster recomendada.*

2 INSTALACIÓN EN EL DISCO DURO

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

2.- Introduce el disquete 1 de ***PCBASKET 3.0*** *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 ***PCBASKET 3.0****...*

INSTALADOR PCBASKET 3.0

Selecciona la opción instalar; una barra indica la evolución del proceso y nos indica cuando hay que cambiar al disco 2 y cuando la instalación se completa con éxito.

PCBASKET 3.0 *queda instalado en el disco duro, unidad C, y en el directorio BASKET3. 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 antes de instalar* ***PCBASKET 3.0****.*

IMPORTANTE: *El directorio abierto tras la instalación es BASKET3, sin espacio entre BASKET y 3. Si instalas el programa en un directorio distinto a BASKET3, cuando quieras cargarlo desde ese directorio debes seguir las instrucciones de carga que aparecen a continuación sustituyendo BASKET3 por el nombre del directorio que hayas utilizado.*

MENSAJES DE ERROR

El instalador de ***PCBASKET 3.0*** *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* ***PCBASKET 3.0*** *no dudes en llamar a nuestro servicio de asistencia técnica*

(91) 653 73 17.

3 CARGANDO PC BASKET 3.0

Para cargar ***PCBASKET 3.0*** *una vez instalado en el disco duro debes ir al directorio BASKET3, para lo cual teclea:*

CD BASKET3 ...y pulsa ENTER

Una vez en el directorio BASKET3 podemos configurar la tarjeta de sonido. Para ello teclea:

SETUP ...y pulsa ENTER

Dispones de las siguientes posibilidades:

1.- Sin efectos sonoros.

2.- Con efectos a través del PC speaker (altavoz interno)

3.- Con efectos en la tarjeta Sound-Blaster, con la posibilidad de elegir los puertos para configurar la tarjeta.

El programa SETUP también nos informa de si hay algún problema de configuración para la correcta ejecución de PCBASKET 3.0.

Una vez configurado el sonido podemos entrar en el programa. Para ello teclea:

BASKET3 ...y pulsa ENTER

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

PROBLEMAS DE MEMORIA

PCBASKET 3.0 *requiere 540 KB de memoria convencional así como 1.150 KB de memoria XMS. Si tu ordenador no cumple estos requisitos, aquí tienes algunas soluciones:*

1 - Situar el sistema operativo en la memoria alta usando HIMEM.SYS:

Si dispones de MS DOS 5.0 ó 6.0 puedes situar el sistema operativo en memoria superior (aquella entre los 640K y los 1024K) dejando así más memoria convencional libre para ***PCBASKET 3.0*** *y otros programas.*

Es conveniente que consultes el manual de tu sistema operativo para realizar esta operación. Es sencilla y útil de aprender para este y otros programas.

2 - Crear un disquete de arranque:

Si dispones de versiones anteriores del sistema, puedes crear y utilizar un disco de arranque:

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

2.- Introduce un disquete virgen en la unidad A de tu sistema, ya sea de 3,5 ó de 5,25 pulgadas.

3.- Desde el cursor en C:>\ BASKET3 teclea:

DISCO y pulsa ENTER.

4.- Acabado este proceso tienes un disquete de arranque.

5.- Inicializa el ordenador con el disquete de arranque en la disquetera.

6.- Aparece el cursor en A:>; para situarlo en C:> teclea:

C: y pulsa ENTER.

Para conseguir los : debes pulsar las teclas Ñ y SHIFT simultáneamente.

7.- Sigue las instrucciones de carga del punto 3 de la revista.

4 PROTECCIÓN POR MANUAL

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

5 MANEJO DEL ENTORNO GRÁFICO GFX™

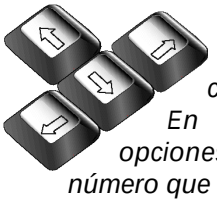
PCBASKET 3.0 *incorpora nuestro potente entorno gráfico GFX™, que permite un manejo sencillo e intuitivo incrementando la interactividad entre el programa y el usuario.*

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

1.- Para seleccionar una opción debes pulsar la tecla de la letra que aparece escrita en rojo en el icono (en monitores monocromo aparece más clara que el resto).



Los iconos de dirección se controlan con los cursores.

En los menús de opciones presiona el número que corresponde.

2.- También puedes desplazar el cursor del ratón en la dirección deseada pulsando simultáneamente la tecla de mayúsculas y el cursor de dirección. Para seleccionar, una vez el cursor esté sobre el icono pulsa la tecla de mayúsculas y ENTER simultáneamente.

CON RATÓN

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

IMPRESORAS

El entorno GFX permite usar también varios tipos de impresoras.

Siempre que veas el icono de IMPRIMIR en la base de datos multimedia y en las utilidades de estadísticas comparadas, puedes realizar la impresión en papel de la información que contiene. Cuando pinches sobre el icono accederás a un menú de impresoras. Selecciona la tuya entre los siguientes tipos:

1. *Genérica.*
2. *Matricial (EPSON LX Compatible).*

3. Láser (LASER HP Compatible).

4. Inyección de tinta (HP DESKJET Compatible)

5. Grabar en disco como fichero PRINTER. TXT.

Desde el menú principal puedes acceder a cualquiera de las áreas de **PCBASKET 3.0** , capturar fotos de versiones anteriores y salir al sistema operativo. Las opciones principales de **PCBASKET 3.0** son las siguientes:

Accede a la exhaustiva base de datos que te hemos preparado. Este año es aún más completa y rigurosa que en ediciones anteriores. 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, 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 DE 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 o capital social.

Además, podrás visualizar su plantilla completa (desde la que puedes acceder a la ficha de los jugadores) y su palmarés: todos los títulos nacionales e internacionales, una gráfica de sus años de ACB y un texto ilustrativo sobre la historia reciente y lejana del club. PCB 3.0 te ofrece, además, la posibilidad de comparar gráficamente el palmarés de los distintos equipos.

FICHA GRÁFICA DE 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.

8 ESTADÍSTICAS COMPARADAS 94/95

PCB 3.0 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 3.0 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.

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

ESTADÍSTICA DE EQUIPOS

Selecciónala y la comparativa se establecerá entre los 20 equipos que han disputado la Liga ACB 94/95.

PARÁMETROS DE COMPARACIÓN

PCB 3.0 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

	NOMBRE	EQUIPO	ALTURA	TIROS DE 3 CONSEG.	TIROS DE 3 POR PARTIDO	TIROS DE 3 INTENT.	% DE TIROS DE 3
1	Oscar	Forum	2.05	160	4.21	330	48.48
2	Armstrong	Caros Orense	1.82	142	3.74	338	42.01
3	Toolson	Amway	1.98	131	3.45	290	45.17
4	Henry	Festina	2.00	125	3.29	272	45.96
5	Cross	TDK Manresa	1.76	101	2.66	41	246.34
6	Perasovic	Taugrés	1.96	88	2.32	202	43.56
7	Herreros	Estudiantes	2.00	76	2.00	171	44.44
8	Oliver	Salamanca	1.96	75	3.41	151	49.67
9	Bohler	Unicaja Pelti	1.92	73	2.03	197	37.06
10	Townes	TDK Manresa	1.98	71	1.87	161	44.10
11	Grant	Pamesa	2.08	69	1.82	157	43.95
12	Curry	VALVI Girona	1.98	69	1.82	176	39.20
13	Rogers	Murcia	2.03	69	1.82	191	36.13
14	Turner	Amway	1.79	66	1.78	170	38.82
15	Thompson	Caros Orense	1.95	66	1.78	175	37.71
16	Azofra	Caja S.F.	1.81	60	1.58	148	41.10
17	Mayes	Breogán	1.91	58	1.76	162	35.80
18	Piñero	Murcia	1.94	55	1.49	133	41.35
19	Morton	Semantaxo	1.90	54	2.08	160	33.75
20	Fernández	Barcelona	1.94	53	1.39	126	42.06

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 otra posición del listado.

9 LIGA REGULAR MANAGER

PCBASKET 3.0 te ofrece la posibilidad de jugar la Liga regular completa, ajustada al calendario oficial ACB, hecho realmente novedoso con respecto a versiones anteriores del programa.

Además, por primera vez vas a poder manejar al equipo desde el sillón del manager general. Esto quiere decir que ya todo está bajo tu control: fichajes, finanzas, precio de las entradas... sin olvidar que la dirección técnica del equipo sigue a tu cargo: quinteto inicial, tácticas, cambios...

SELECCIÓN DE EQUIPO

El primer paso para disputar la liga regular es introducir tu nombre y seleccionar el equipo del que quieres ser manager. Pueden jugar hasta

PC BASKET

20 jugadores simultáneamente (uno con cada equipo). Los equipos no seleccionados serán manejados por el ordenador, aunque podrás ver sus resultados en cualquier momento.

MENÚ LIGA REGULAR MANAGER

CLASIFICACIÓN

En este apartado, y pinchando sobre la ventana de "Resultados", obtendrás los resultados y la clasificación hasta la jornada en la que te encuentres.

ENTRENADOR

• QUINTETO

Pinchando sobre "Quinteto" saltarás directamente a la pantalla de selección de tu quinteto inicial. PCB 3.0 incluye por defecto un quinteto tipo para cada equipo, 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 nombre del 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

Mediante esta opción podrás revisar, de un vistazo, las estadísticas acumuladas de tus jugadores a lo largo de la temporada. Será, sin duda, el mejor espejo del rendimiento de tu plantilla.

FICHAJES

• COMPRAR

En pantalla aparece la lista de los jugadores que se encuentran en calidad de transferibles por sus clubes. Junto a cada uno, sus parámetros y su precio. En la parte derecha podrás ver el dato del dinero que tienes disponible para fichajes. Realiza la oferta que creas oportuna por el jugador pero recuerda que si ofreces menos de su precio el club que posee sus derechos podrá negarse al traspaso, perdiendo así tu turno para contratar al jugador. Por el contrario, si una oferta menor es aceptada representará un importante ahorro para tu equipo. La decisión es tuya.

Recuerda también que el número máximo de jugadores por equipo es de 12. En consecuencia, si tienes la plantilla al completo y quieres fichar un jugador, tendrás antes que vender alguno.

ESTRELLAS INTERNACIONALES

Además de los jugadores de equipos de la ACB, en la lista aparecerán estrellas del baloncesto europeo e incluso de la Selección

USA. Si su precio te asusta piensa que su rendimiento en cancha es realmente espectacular. En cualquier caso, sólo por el hecho de ver en acción en nuestro equipo a Robinson o a Barkley merece la pena ahorrar un poco...

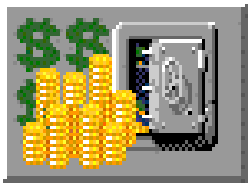
• VENDER

De la totalidad de tu equipo, y simplemente pichando sobre el jugador, podrás declarar transferible al componente de la plantilla que desees. Si algún club está interesado en su fichaje muy pronto tendrás noticia de ello y de la oferta económica que se te hace.

Cada jugador tiene un precio fijado por el ordenador que tú, en el momento de ponerlo a la venta, puedes modificar a tu antojo según tus necesidades. Si no hay ofertas, o si te arrepientes de tu decisión, podrás quitar al jugador de la lista de transferibles en cualquier momento o sustituirle por otro.

FINANZAS

• CAJA

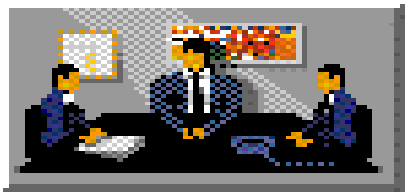


Dispones de una caja inicial, proporcional al presupuesto real del equipo. A partir de esa cantidad, es responsabilidad tuya que el equipo esté saneado si no quieres ser expulsado de la Liga, lo que sucedería a la cuarta jornada consecutiva en la que te encontraras en números rojos.

Esta pantalla te informa en cualquier momento de tu situación financiera: te detalla los ingresos (por taquilla y abonos, publicidad, televisión y venta de jugadores) y los gastos (generales, devolución de créditos, intereses y compra de jugadores).

Si tu equipo quiebra y hay más jugadores humanos jugando, el ordenador se hará cargo de él a partir de ese momento. Si no juegas con nadie más la Liga habrá terminado para ti.

• DECISIONES



PRECIOS

Puedes decidir el precio de las entradas al pabellón y de las vallas publicitarias que rodean la cancha. Al hacerlo no olvides que no todos los partidos tienen el mismo interés para el espectador y para los anunciantes. El rival, su posición en la clasificación y la tuya propia son elementos muy a tener en cuenta a la hora de fijar los precios. A veces se recauda más con una mayor entrada de público y un menor precio que viceversa. La decisión está en tus manos.

CRÉDITO

Podrás solicitar un crédito cuyo tope depende del potencial económico del equipo que tienes bajo tu dirección. También podrás decidir el número de semanas en que quieres devolverlo, pero teniendo en cuenta que el máximo viene dado por el número de jornadas que restan para el final de la liga regular.

PC BASKET

En la parte baja de la pantalla aparece el próximo partido a disputar, dato útil a la hora de fijar el precio de las entradas y de las vallas publicitarias.

FIN DE LA LIGA REGULAR

Al concluir la temporada regular podrás ver en pantalla los ocho equipos clasificados para los Play Offs. Si el tuyo se encuentra entre ellos, directamente pasarás a jugarlos emparejándote, según sucede en la realidad, atendiendo a la clasificación. Si no te clasificas para los Play Offs, la Liga habrá concluido y deberás esperar a que comienze otra nueva.

JUGAR

MENÚ DE PARTIDO

• INTERACTIVO

En el cual asumes 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.)

• 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 para que 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.

• CHEER-LEADERS

Si antes de iniciar el partido quieres entretener y quitarle un poco de tensión al público asistente, selecciona "cheer-leaders/ON". Podrás ver lo bien que se han preparado para esta nueva temporada. Para continuar con el partido pulsa SPACE.

• 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 manejo de tus jugadores para defender a los distintos rivales lo realizará automáticamente el programa.

• 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 súper-mate...

• **AMBIENTE ON/OFF**

Opción para desactivar los efectos de ambiente. No está disponible si has seleccionado Sonidos Speaker.

TÁCTICAS

Esta es una de las pantallas más importantes de PCB 3.0. 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

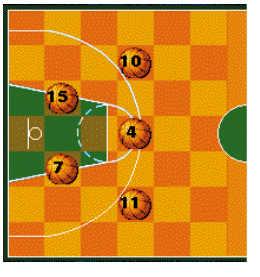
Dispones de 7 clases distintas de defensa. Hay que aclarar que en baloncesto existen otros tipos de defensa y que debíamos elegir, por lo que hemos procurado poner a tu disposición las más usuales.

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-pívot.
5 = Pívot.

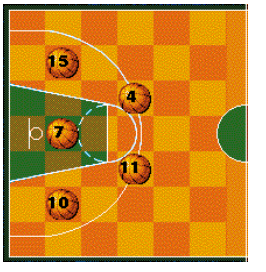
DEFENSAS ZONALES

• **ZONA 3-2**



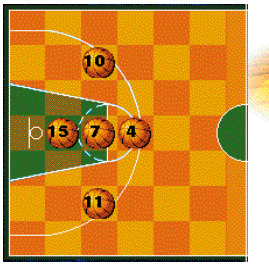
Es asimilable, y de ahí que las hayamos unificado, a la defensa 1-2-2. Al seleccionarla verás sobre la cancha ilustrativa de la pantalla de tácticas que tus hombres se disponen como es pertinente (una primera línea formada por 1, 2 y 3 y la segunda formada por 4 y 5), aunque tú verás la distribución 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 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 un de tus jugadores un rival a defender. Cuando la selecciones presta mucha atención al área de "emparejamientos". PCB 3.0 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 (mucha 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 3.0 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, pichar 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 3.0 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 pívot rondar 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 quieras implantarle a tu equipo.

• SELECCIÓN DE ÁREAS

Los 175 jugadores que componen PCB 3.0 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.

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 juegas en casa ó F3 si jegas fuera. 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 pulsando F2 si juegas en casa ó F4 si jegas fuera. El icono se encenderá y podrás reunirte con tus jugadores en la siguiente interrupción. Recuerda que tienes exclusivamente dos 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 incurriremos 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. La acción de tiro, como novedad de este año en el reglamento, concluye cuando el jugador que ha lanzado vuelve a poner los pies sobre el suelo. Desaparece, por tanto, la falta posterior.

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 dos tiros sobre nuestra canasta cada vez que cometamos falta. Este bonus se reinicializa en la segunda parte.

Los jugadores obedecen sus porcentajes de la liga regular real. Limítate 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, de estatura y de salto. 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 taponar a un rival y el de "pase" para robar el balón. 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.

SÚPER-MATES

Si controlas a 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 3.0 hemos trabajado duro para que los mates sean brutalmente espectaculares y según desde qué posición lo intentes conseguiras hasta 5 diferentes "vuelos". Ahora te toca a ti.

FICHA DE JUGADOR

Aparecerá automáticamente cuando se cometa alguna infracción o meta canasta. Podemos quitarla inmediatamente pulsando la tecla B.

También podrás ver la ficha de cualquier jugador pulsando las teclas 1 a 0 en cualquier momento del partido.

REPETICIÓN DE JUGADAS

Pulsa F5 y el marcador inferior se convertirá en los controles de un vídeo con el que podrás repetir y analizar cada jugada. Además de las teclas que aparecen en pantalla puedes pulsar las teclas de 1 a 0 para centrar la cámara sobre cualquiera de los jugadores o la tecla B para centrarla en el balón.

CAMBIO DE DEFENSA DURANTE EL PARTIDO

*Con **PCBASKET 3.0** podrás cambiar la defensa sin necesidad de pedir un tiempo muerto. Para ello usa la siguiente combinación de teclas:*

SHIFT (Mayúsculas) + 1 :
INDIVIDUAL

SHIFT (Mayúsculas) + 2 :
INDIVIDUAL PRESIONANTE

SHIFT (Mayúsculas) + 3 :
ZONA 3-2

SHIFT (Mayúsculas) + 4 :
ZONA 2-3

SHIFT (Mayúsculas) + 5 :
ZONA 1-3-1

SHIFT (Mayúsculas) + 6 :
CAJA +1

SHIFT (Mayúsculas) + 7 :
TRIANGULO + 2

TECLAS DE OPCIONES EN EL SIMULADOR

F1 Cambio equipo local

F2 Tiempo muerto equipo local

F3 Cambio equipo 2 visitante

F4 Tiempo muerto equipo visitante

F5 Repetición de jugadas

F7 Sin reflejos en el campo

F8 Con reflejos en el campo

F9 Pausa ON/OFF

F10 Abandonar el partido ó la competición

F11Diferencias de tamaño de los jugadores según su altura y su posición en el campo

F12Diferencias de tamaño de los jugadores según su altura

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.

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 sólo preocúpate de perseguir a tu rival con las teclas de dirección e intentar robar o taponar con la tecla de "tiro".

10 LIGA REGULAR ENTRENADOR

La estructura de la Liga Regular Entrenador es la misma que en el punto anterior, centrado en la Liga Manager, aunque no existen los apartados dedicados a fichajes y finanzas. En Liga Entrenador tu única misión es ocuparte de la dirección técnica del equipo.

11 PLAY-OFFS 95 INTERACTIVOS

Al igual que sucede en la Liga Regular, el primer paso para disputar los play-offs es introducir tu nombre y seleccionar el equipo del que quieres ser entrenador. Pueden jugar hasta 8 jugadores simultáneamente (uno con cada equipo). Los equipos no seleccionados serán manejados por el ordenador, aunque podrás ver sus resultados en cualquier momento.

CUARTOS DE FINAL

Cuando hayas seleccionado un equipo irás directo al Menú de los Play Offs, el cual te ofrece las mismas posibilidades que el de la liga regular exceptuando el mercado de fichajes, que durante las eliminatorias decisivas se cierra y no permite ninguna transacción de jugadores entre clubes.

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.

12 PLAY-OFF's SIMULADOS

Esta opción te permite cambiar los emparejamientos de la liga real. PCB 3.0 te permite diseñarte tu propio cuadro de enfrentamientos desde cuartos de final para que puedas enfrentarte con el equipo al que le tengas más ganas.

13 PARTIDO AMISTOSO

Procura no meterte en una Liga o 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.

14 DINAMIC ALL STARS

La emoción y espectacularidad del baloncesto van a llegar al límite en los Dinamic All Star. El reto está servido: selecciona los 12 jugadores que creas pueden representar mejor a nuestra Liga ACB y prepárate porque la empresa no es nada fácil. Enfrente vas a tener dos equipos, la Selección Europea y la Selección USA, que al mínimo descuido te meten 40 puntos de diferencia... ó 60 si tienen su día. Así que, selecciona bien tus jugadores, prepara las tácticas idóneas para cada rival, reza lo que sepas y, sobre todo, ten fe en que el día que te enfrentes a ellos no van a estar inspirados.

SELECCIÓN DE TUS JUGADORES

Tras pinchar en el Menú Principal sobre Dinamic All Star, en la parte izquierda de la pantalla verás una larga lista de jugadores ACB. Para que la selección sea más rápida, pincha sobre la posición en cancha en la que desees buscar jugadores y el programa te los ordenará por bases, escoltas, aleros, ala-pivots o pivots. Según vayas pinchando sobre sus nombres los verás aparecer a la derecha, en el hueco destinado a los elegidos. Si no quieres tener que seleccionar a los 12, en el momento que quieras pincha sobre la opción "terminar" y el programa realizará la selección del resto de jugadores por ti.

JUGAR

Una vez seleccionados tus 12 componentes debes elegir el rival. Al pinchar "seguir" aparecerán ante ti las plantillas de la Selección Europea y de la Selección USA, a cual más temible. Elige la que desees como rival y entrarás directamente en la pantalla de selección de quinteto inicial y, posteriormente, en la de menú de partido, desde la que puedes acceder a las tácticas.

15 CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

*En el diseño, desarrollo y producción de **PCBASKET 3.0** hemos utilizado las más modernas técnicas de programación.*

Destacan las nuevas DM´s GFX™ v4.0 de 32 bits, 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.*

***PCBASKET 3.0** 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 de un campo real, incorporándose funciones matemáticas en el cálculo de la simulación tridimensional de los movimientos: tiros, rebotes, choques, distancias, etc...