

1.- REQUISITOS DEL SISTEMA

Requisitos:

- Ordenador PC con procesador 386 (AT) ó superior.
- 4Mb de RAM con 2900 Kb libres de memoria XMS
- 8Mb de RAM si usamos Windows 95
- Ratón
- Disquetera de 3,5 pulgadas y alta densidad.(1.44MB)
- Disco duro con al menos 16 MB libres.
- Tarjeta gráfica VGA ó superior
- Sistema operativo DOS 5.0 ó superior.

Recomendaciones:

- 486 ó superior.
- 8Mb RAM y Smartdrive con 2Mb
- Tarjeta gráfica SVGA (Vesa compatible).
- Tarjeta de sonido Sound-Blaster Pro ó 16 bits.

2.- INSTALACION

2.1.- INSTALACION EN MS-DOS

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

2.- Introduce el disquete 1 ó el CD-ROM de PC BASKET 4.0 en la unidad lectora correspondiente.

3.- Selecciona el cursor A:> , D:> etc. dependiendo del nombre que tengas asignado a la unidad lectora; para ello debes teclear A: ó D: desde el cursor en C:> y pulsar ENTER.

4.- Desde el cursor en A: ó D: teclea:
INSTALAR ...y pulsa ENTER

Aparecerá la pantalla del instalador de PCBASKET 4.0.

5.-INSTALADOR PCBASKET 4.0

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

Por defecto, PCBASKET 4.0 queda instalado en el disco duro, unidad C, y en el directorio BASKET4. Si quieres elegir otra unidad de disco duro, por ejemplo la F, u otro directorio o subdirectorio, deberás seleccionar las opciones CAMBIAR UNIDAD O CAMBIAR DIRECTORIO y teclear la nueva unidad y el nuevo directorio respectivamente.

IMPORTANTE: El directorio abierto tras la instalación es BASKET4, sin espacio entre BASKET y 4. Si instalas el programa en un directorio distinto a BASKET4, cuando quieras cargarlo desde ese directorio debes seguir las instrucciones de carga que aparecen a continuación sustituyendo BASKET4 por el nombre del directorio que hayas utilizado.

En el caso de que estés instalando la versión CD-ROM de PCBASKET 4.0 tendrás dos opciones de instalación:

- **Parcial** : sólo requiere 2Mb de espacio en disco duro y accede al CD-ROM para leer el resto del programa.

- **Completa**: requiere 16Mb de espacio libre en disco y no necesita volver a leer del CD-ROM

Nota: En discos duros de alta capacidad, debido al tamaño de los sectores, es posible que el requerimiento de espacio libre sea mayor 22Mb aproximadamente.



El instalador de PCBASKET 4.0 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 4.0 consulta la guía de asistencia técnica (pág 30) del manual.

2.1.- INSTALACION EN WINDOWS 95

2.1.1.- INSTALACION DESDE DISQUETES

Haz doble click sobre el icono Mi PC. A continuación sobre el de Disco 3.5 y, finalmente, sobre el de Instalar. Se abrirá la ventana del instalador. A partir de ese momento sigue las instrucciones de la instala-

ción MS-DOS desde el punto 5.

2.1.2.- INSTALACION DESDE CD-ROM

Al introducir el CD-ROM en la unidad, si todavía no hemos instalado PCBASKET, se abrirá la ventana del instalador. A partir de ese momento sigue las instrucciones de la instalación MS-DOS desde el punto 5.

Si esto no sucediera haz doble click sobre el icono Mi PC , a continuación sobre el de CD-ROM y, finalmente, sobre el de Instalar. A partir de ese momento sigue las instrucciones de la instalación MS-DOS desde el punto 5.

3.- CARGANDO PCBASKET 4.0

3.1 CARGA DESDE MS-DOS

Para cargar PCBASKET 4.0 una vez instalado en el disco duro debes ir al directorio BASKET4, para lo cual teclea:

CD BASKET4 ...y pulsa ENTER

Una vez en el directorio BASKET4 teclea:

BASKET4 ...y pulsa ENTER

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

3.2 CARGA DESDE WINDOWS 95

Si has instalado PCBASKET 4.0 en Windows 95 se creará una carpeta dentro del menú de programas con el icono PcBasket4.0. Selecciona el menú de INICIO:PROGRAMAS el icono PcBasket4.0, el programa se carga automáticamente apareciendo el menú de la protección por manual.

Si la instalación ha sido parcial en CD-ROM bastará con que introduzcas el CD-ROM de PCBASKET 4.0 en el lector para que el programa se inicie automática-

mente. Si por alguna razón esto no fuera así, sigue la secuencia de inicio explicada en el párrafo anterior.



PCBASKET 4.0 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 cargar PCBASKET 4.0 consulta la guía de asistencia técnica (pág 30) del manual.

4.- PROTECCION POR MANUAL

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

5.- CONFIGURACION

5.1.- CONFIGURACION DE SONIDO



Desde el menú principal de PCBASKET 4.0 podemos acceder a la pantalla de configuración de sonido. Dispones de las siguientes posibilidades:

- 1.- Con o sin música en tarjetas Sound Blaster.
- 2.- Elección de los puertos de la Sound Blaster.



Si tienes cualquier problema a la hora de configurar PCBASKET 4.0 consulta la guía de asistencia técnica (pág 30) del manual.

5.2.- CONFIGURACION DE MODEM



Al hacer click sobre el icono entrarás en la pantalla de configuración. Una vez en ella, selecciona tu tipo de módem. Si es HAYES, SUPRA 144 ó SUPRA 288 selecciónalo directamente. Si no, haz click sobre MULTINORMA y busca tu modelo en la lista que aparece. Si

aún así no lo encontraras, elige el HAYES COMPATIBLE: es el más standar de todos.

El siguiente paso será seleccionar el puerto donde tengas instalado el módem, la velocidad (por ahora 2400 es el máximo), tu tipo de línea (lo normal es pulsos) y el modo de conexión: si llamas a través de centralita teclea el número o números del prefijo para pedir línea. Una vez hecho todo esto, graba la configuración y pulsa SALIR.

6.- MANEJO DEL ENTORNO GRAFICO GFX™

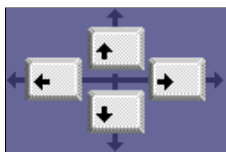
PC BASKET 4.0 incorpora nuestro potente entorno gráfico GFX™ que permite un manejo sencillo e intuitivo, incrementando la interactividad entre el programa y el usuario.

6.1-CON RATÓN:

Podrás mover el cursor y seleccionar la opción deseada haciendo click con el botón izquierdo sobre el icono correspondiente.

6.2-CON TECLADO:

6.2.1- Puedes desplazar el cursor en la dirección deseada pulsando simultáneamente la tecla de mayúsculas y la tecla de dirección. Para seleccionar la opción deseada, una vez el cursor esté sobre el icono pulsa la tecla de mayúsculas y ENTER simultáneamente.



Los iconos de dirección se controlan con los cursores.

6.2.2- También puedes seleccionar una opción pulsando la tecla de la letra que aparece escrita en rojo en el icono (en monitores monocromo aparece en un tono distinto que el resto).



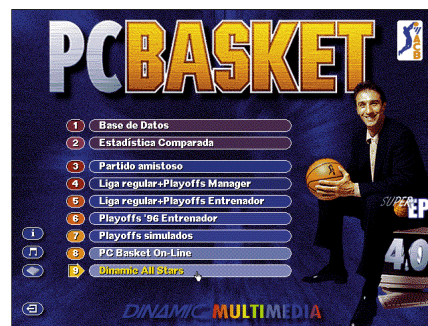
En los menús de opciones presiona el número que corresponda.

6.3-IMPRESORAS

Siempre que veas el icono de 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 hagas click 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 JET Compatible)
4. Inyección de tinta (DESKJET Compatible)
5. Grabar el texto a imprimir en disco como fichero PRINTER.TXT.

7.- MENU PRINCIPAL



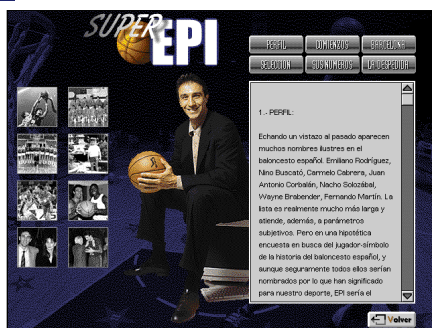
Desde el menú principal puedes acceder a la pantalla de configuración de sonido, a la de configuración del módem (PCBASKET ON-LINE) y salir al sistema operativo. Además de a cualquiera de las áreas de PCBASKET 4.0:



7.1.- Súper Epi

Al hacer click sobre el icono de SúperEpi en el menú principal entrarás en el área dedicada a nuestro jugador más carismático, al más grande mito del baloncesto español en toda la historia. Una vez dentro, a la derecha tienes los botones para seleccionar los distintos momentos de su carrera deportiva, así como su perfil y todos sus números a lo largo de su carrera, números que contienen incluso sus actuaciones con el equipo del colegio.

En la parte izquierda podrás ver una selección de fotos históricas sobre los mo-



mentos más representativos de su vida y trayectoria profesional. Al hacer click sobre cualquiera de ellas verás una ampliación a pantalla completa y el correspondiente pie de foto que te detallará el momento recogido en la instantánea.

7.2.- Base de Datos Multimedia

Accede a la exhaustiva base de datos que hemos preparado. Este año, como ya es habitual, es aún más completa y rigurosa ya que cada temporada se elabora sobre la base de la anterior con la única idea de mejorarla profundizando en todos los aspectos.



Una vez en ella, 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 GRAFICA DE JUGADOR

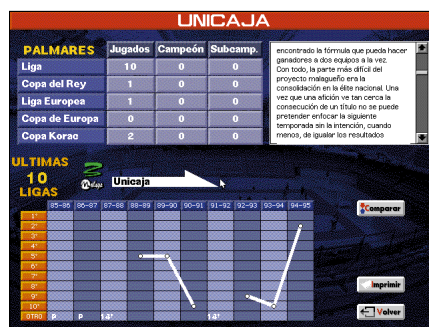


Si deseas acceder a la ficha de un jugador haz click sobre su nombre. En ella encontrarás todos los datos de interés: fotografía, nombre completo, estatura, peso, fecha de nacimiento, procedencia, historial, todas sus estadísticas desde que milita en la ACB (incluida liga regular y play-off), un texto con su perfil y sus características como jugador y un bloc de notas por si quieres apuntar algo sobre él.

FICHA GRAFICA DE EQUIPO



En la selección por equipo haz click 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 4.0 te ofrece, además, la posibilidad de comparar gráficamente el palmarés de los distintos equipos.

FICHA GRAFICA DE ENTRENADOR

Encabezando la plantilla verás el nombre del entrenador. Haz click sobre él y acce-

derás a su ficha, en la que encontrarás su nombre completo, su trayectoria, su palmarés y su fotografía.



7.3.- Estadísticas comparadas 95/96

PCB 4.0 te permite más de 100 opciones de estadísticas comparadas de jugadores o de equipos.

ESTADISTICA 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 haciendo click sobre los escudos de los equipos en los que militan los jugadores que te interesan. Esta comparación es acumulativa, por lo que puedes ir haciendo click sobre los escudos de todos los equipos que quieras y PCB 4.0 te mostrará la comparativa de TODOS los jugadores de esos equipos. Si sólo seleccionas 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 sólo con hacer click sobre su nombre.

ESTADISTICA DE EQUIPOS

Seleccionala y la comparativa se establecerá entre los 20 equipos que han disputado la Liga regular 95/96.

PARAMETROS DE COMPARACION

PCB 4.0 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

Estadística de todos los jugadores

	NOMBRE	EQUIPO	ALTURA	TIROS C/100	TIROS DE 2 POR PARTIDO	TIROS DE 3 POR PARTIDO	% DE TIROS DE 2
1	Mir	Grupos ADB Huesca	2.01	8	0.42	10	80.00
2	García Cell	Real Madrid	1.93	8	0.35	8	75.00
3	Romero	Unicaja	1.86	28	0.88	28	71.79
4	Archie	Gran Canaria	2.05	28	1.85	39	71.79
5	Llarena, J.	Pastissas	1.82	42	1.54	61	70.49
6	Blancart	Amway	2.03	78	5.29	115	87.83
7	Kidd	Caja R.F.	2.05	241	8.51	358	87.32
8	Ferrer	Real Madrid	1.92	15	1.52	15	86.87
9	Sala	Taucares	1.85	4	1.33	6	66.67
10	Miler	Unicaja	3.04	196	4.61	254	85.35
11	Arenas, J.	Gijón	1.82	32	1.60	49	85.31
12	Villabona	Pastissas	1.84	52	1.59	80	85.00
13	Torres	Scalco 99	2.08	66	2.12	100	64.00
14	Aldrey	VALVI Girona	1.88	50	1.43	79	63.29
15	McIntyre	Pastissas	2.04	196	8.33	210	82.33
16	Rodríguez	Unicaja	1.88	68	1.79	109	82.96
17	Jesús	Baloncesto León	1.80	32	0.59	35	82.86
18	Reyes	Unicaja	2.02	172	4.53	275	82.55
19	Middleton	Barcelona	2.02	235	5.92	361	82.53
20	Angelo, L.	Amway	2.00	91	2.39	148	82.53

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 primera posición del listado.

7.4.- Partido amistoso

Muy útil hasta que vayas cogiendo confianza con el manejo del simulador. Si nunca has jugado antes a PCBASKET conviene que practiques un poco, ya que en una Liga Regular o un Play-off ningún equipo se va a apiadar de tu inexperiencia, y mucho menos en la Liga Europea.

Además, en PCB4.0 el partido amistoso incluye una atractiva novedad: la posibilidad de disputar un encuentro frente a los

más de 30 equipos europeos albergados en la base de datos.



El primer paso es introducir tu nombre y pulsar enter. A continuación, elige tu equipo. Por defecto verás en pantalla los 20 escudos de los equipos ACB. Si quieres manejar un equipo extranjero, en la parte izquierda los tienes agrupados por países. Haz click sobre la bandera del país y selecciona el equipo deseado. A continuación, elige el equipo con el que te quieras enfrentar y entra en el menú de partido.

7.5. Liga Regular + Play-offs Manager

PC BASKET 4.0 te ofrece la posibilidad de jugar la Liga regular completa ajustada al calendario oficial ACB. Una vez concluida, pasarás a disputar los play-offs si es que consigues clasificarte para jugarlos.

En la opción MANAGER podrás manejar al equipo desde el sillón del manager general. Esto quiere decir que 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...

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

MENU LIGA REGULAR MANAGER



Clasificación:

Real Madrid Barcelona JORNADA 1

CLASIFICACION		RESULTADOS	
EQUIPOS	Puntos	Puntos	
1	Real Madrid	0	0
2	Barcelona	0	0
3	Unicaja	0	0
4	Gran Canaria	0	0
5	Valencia	0	0
6	Real Madrid	0	0
7	Barcelona	0	0
8	Unicaja	0	0
9	Gran Canaria	0	0
10	Valencia	0	0
11	Real Madrid	0	0
12	Barcelona	0	0
13	Unicaja	0	0
14	Gran Canaria	0	0
15	Valencia	0	0
16	Real Madrid	0	0
17	Barcelona	0	0
18	Unicaja	0	0
19	Gran Canaria	0	0
20	Valencia	0	0



En este apartado, y haciendo click sobre la ventana de "Resultados", obtendrás los resultados y la clasificación de la jornada en la que te encuentres. La novedad en PCB4.0 es el icono de Liga Europea, cuyo funcionamiento completo se explica más adelante en esta revista.

Entrenador:



QUINTETO: Haciendo click sobre "Quinteto" saltarás directamente a la pantalla de selección de tu quinteto inicial.

PCB 4.0 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 haz click sobre el jugador a sus-

tutir y, a continuación, sobre el nombre del jugador del banquillo que va a saltar a la cancha.

Minuto 0 COMIENZO DEL PARTIDO

1er Período Real Madrid (000) Barcelona (000)

1.87 1.84 2.04 2.08

Galtsa Forriada Kerasseas Medetson Gedfrad

5 BASE 8 BASE 14 ALERO 17 ALA-PIVOT 8 PIVOT

PER: 81 VEL: 84 PER: 81 VEL: 84 PER: 81 VEL: 84 PER: 81 VEL: 84 PER: 81 VEL: 84

RAI: 80 DE: 80 RAI: 80 DE: 80 RAI: 80 DE: 80 RAI: 80 DE: 80 RAI: 80 DE: 80

PER: 81 VEL: 84 PER: 81 VEL: 84 PER: 81 VEL: 84 PER: 81 VEL: 84 PER: 81 VEL: 84

Ficha Ficha Ficha Ficha Ficha

BARCELONA Banquillo Real Madrid Barcelona

Nº	NOMBRE	PER	DEMARC.	VEL	RAI	DE	DEF	ENC	MED	PRECIO
11	Saba Díez	0	BASE	84	87	80	84	85	81	1.99
10	Montera	0	BASE	81	78	74	78	83	77	76
12	Bosch	0	ALERO	77	70	77	72	80	74	80
13	Jiménez	0	ALERO	75	62	70	72	85	68	82
14	Andreu	0	PIVOT	58	70	82	84	83	73	80
15	Perrin	0	PIVOT	60	62	75	70	80	65	99
16	Duclos	0	PIVOT	57	55	78	83	85	68	79

CAMBIA POR Descartado Extrajero Seguir

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

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 tras-paso, 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.

Liga Manager Gijón Barcelona JORNADA 3

COMPRAR UN JUGADOR

JUGADOR DEMARC. VEL RAI DE DEF ENC MED PRECIO

Montera PIVOT 85 84 78 84 85 87 m.

Zapata ALA-PIVOT 74 87 78 78 73 56 m.

Rosa BASE 78 69 68 79 72 13 m.

Borras ALA-PIVOT 68 87 82 82 85 45 m.

Huertas BASE 82 85 78 88 73 41 m.

Pérez, Juli BASE 77 69 68 79 73 43 m.

Vicentini BASE 84 75 78 79 151 m.

García PIVOT 75 75 83 84 78 271 m.

García PIVOT 78 76 83 84 80 99 m.

Blackman ALERO 81 82 82 78 81 354 m.

Ruiz BASE 78 81 85 88 68 178 m.

Muñoz BASE 89 74 78 84 81 197 m.

Alkergic ALA-PIVOT 78 78 82 82 81 248 m.

Blackman STEFANEL EXTRAJERO

DISPONIBLE 1.410.276.000 pts

COMPRAR A: POR 0 MILLONES

Comprar

Estrellas internacionales: además de los jugadores de equipos de la ACB, en la lista aparecerán estrellas del baloncesto euro-

peo e incluso americano. 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 Jordan o a Barkley merece la pena ahorrar un poco...



VENDER: de la totalidad de tu equipo, y simplemente haciendo click sobre el jugador, podrás declarar trans-

ferible 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.

Liga Manager Gijón Barcelona JORNADA 3

VENDER UN JUGADOR

JUGADOR DEMARC. VEL RAI DE DEF ENC MED PRECIO

11 Saba Díez BASE 84 87 80 84 85 81 m.

5 Galtsa BASE 84 82 83 84 80 80 m.

10 Montera BASE 81 78 74 78 77 60 m.

12 Bosch ALERO 77 70 77 72 74 50 m.

14 Kerasseas ALERO 78 78 83 81 80 180 m.

8 Jimenez ALERO 75 62 70 72 83 46 m.

7 Medetson ALA-PIVOT 78 83 76 74 77 100 m.

9 Gedfrad PIVOT 64 54 80 83 70 115 m.

15 Andreu PIVOT 58 70 82 84 73 95 m.

16 Perrin PIVOT 60 62 75 70 80 95 m.

10 Duclos PIVOT 57 55 78 83 88 40 m.

DISPONIBLE 1.949.276.000 pts

VENDER A: Ferrán

MEJOR OFERTA La mejor oferta es del Únicap por 61 mil.

Por 65 MILLONES

Aceptar Rechazar

Cada jugador tiene un precio ya fijado 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:



CAA: 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.

Liga Manager Gijón Barcelona JORNADA 3

TABLA DE CAJA SEMANAL

JON BARCELONA

SEMANA ANTERIOR CREDITO 0 pts CAJA 1.343.500.000 pts

INGRESOS		PAGOS	
TAFULLA Y ABONOS	8.678.000 pts	GASTOS GENERALES	6.500.000 pts
PUBLICIDAD	3.600.000 pts	INTERESES	0 pts
TELEVISION	0 pts	DEVOLUCION CREDITO	0 pts
VENTA DE JUGADOR	61.000.000 pts	COMPRA DE JUGADOR	0 pts
TOTAL	73.276.000 pts	TOTAL	6.500.000 pts

BALANCE

DISPONIBLE	1.410.276.000 pts
CREDITO	0 pts
CAJA	1.410.276.000 pts

Valor

Una de tus fuentes de ingresos en PCB4.0 serán las retransmisiones por televisión. Cuando uno de los partidos que vayas a disputar sea del interés de algún canal recibirás el aviso e inmediatamente el dinero engrosará tus arcas. En este sentido será muy interesante y, sobre todo, muy lucrativo que llegues a disputar la Liga Europea.

Decisiones:



PRECIOS: puedes decidir el precio de las entradas al pabellón y de las va-

llas 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.

Liga Manager Gijón Barcelona JORNADA 3

DECISIONES ECONOMICAS

JON BARCELONA

DISPONIBLE 1.410.276.000 pts

CREDITO ACTUAL 0 pts

A DEVOLVER EN 0 SEMANAS

PRECIO DE LAS ENTRADAS 3.000 pts 300.000 pts

PRECIO POR TAFULLA PUBLICITARIA 2.000 pts 2.000 pts

AUMENTAR EL CREDITO 2 mill. 0 mill.

REDUCIR EL CREDITO 0 mill. 0 mill.

LOCAL Gijón

VISITANTE Barcelona

ORDENADOR JON

POSICION: 7 POSICION: 8

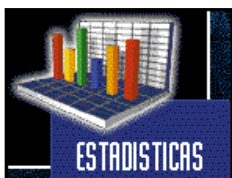
Valor

CREDITO: 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.

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.

Estadísticas:



Mediante esta opción podrás revisar, de un vistazo, las estadísticas acumuladas de tus jugadores

a lo largo de la temporada tanto en la Liga Regular, en los Play-offs y en la Liga Europea. Para cambiar de una competición a otra simplemente haz click sobre el icono correspondiente.

La imagen muestra la interfaz de estadísticas del programa. En la parte superior, se indica 'LIGA Manager' y 'ESTADÍSTICAS'. A continuación, se muestra una tabla con los datos de los jugadores de un equipo. La tabla tiene columnas para el jugador, sus estadísticas personales y del equipo, y el resultado del partido. Los jugadores listados son: Balón Oler, Galles, Mustera, Fernández, Karamissas, Médison, Gedeón, Andreu y Perón. A la derecha de la tabla, se muestran los récords de máximo anotador y máximo reboteador.

También podrás comprobar el dato de máximo anotador y máximo reboteador de tu equipo.

JUGAR: MENU DE PARTIDO



Interactivo:

En el que 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 sufrir sentado en el banquillo.



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 adaptarla 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:

Para que no falte ningún detalle de lo que es un partido real. Si quieres ver el "show"

previo a cada partido selecciona "Cheer-Leaders ON".



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.

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".

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 mate, los pitidos de los árbitros...

Contraataque normal y rápido



En el momento de robar un balón, si no tienes la suficiente habilidad, puede que una vez en tus manos, al cambiar las teclas

de robo por las de pase y tiro, lo pierdas haciendo un pase o tirando a canasta. Si es así selecciona contraataque normal: el programa hará una breve pausa antes de permitirte seguir con el contraataque. Una vez vayas cogiendo práctica, selecciona contraataque rápido para no dar tiempo a tu rival de que "baje" a defender.

Tipo de visión del campo

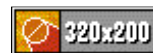
Podrás cambiar la distancia del zoom de la cámara que lo sigue. Existen cuatro distancias, desde la más cercana a los jugadores hasta el plano general de la cancha.



(Requiere tarjeta gráfica SVGA Vesa compatible)



(Requiere tarjeta gráfica SVGA Vesa compatible)



(Es suficiente una tarjeta VGA)



(Es suficiente una tarjeta VGA)



Ficha de jugador on/off:

Después de cada acción individual aparece la ficha del jugador que la ha realizado. Esto puede ocultar en ocasiones la jugada por lo que, si no quieres que sea así, selecciona "ficha off".

MENU DE TACTICAS



Esta es una de las pantallas más importantes de PCB 4.0. 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, las más usuales dentro del baloncesto.

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.

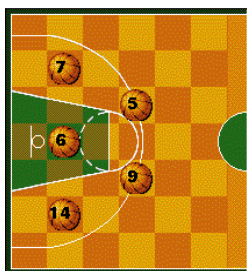
DEFENSAS ZONALES



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

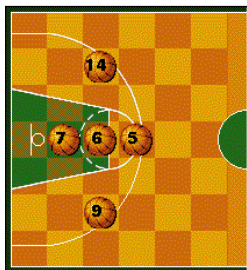
pantalla de tácticas que tus hombres se disponen como es pertinente (una primera línea formada por 1, 2 y 3 y la segunda formada por 4 y 5), aunque tú verás la distribución según sus dorsales. Durante el partido tus jugadores seguirán a rajatabla sus misiones propias de una defensa 3-2. Esta defensa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



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:

EMPAREJAMIENTOS					
	Galilea			Blackwell	
5	BASE 1.87m	1.83m	BASE 6		
	Fernández			Capdevila	
9	ESCOLTA 1.94m	1.96m	ALERO 15		
	Karnisovas			Hernández	
14	ALERO 2.04m	1.94m	ESCOLTA 10		
	Middleton			Whisby	
7	ALA-PIVOT 2.02m	2.03m	PIVOT 13		
	Godfread			Smith	
6	PIVOT 2.08m	2.08m	PIVOT 5		

Deberás asignar a cada uno de tus jugadores un rival a defender. Cuando la selecciones presta mucha atención al área de "emparejamientos". PCB 4.0 incluye por defecto unos emparejamientos para cualquier enfrentamiento de dos equipos, aunque tú podrás modificarlos a tu antojo de una manera muy simple: haz click primero sobre el nombre del rival a defender y luego sobre el jugador de tu equipo que quieres que le 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 par.

Individual-press:

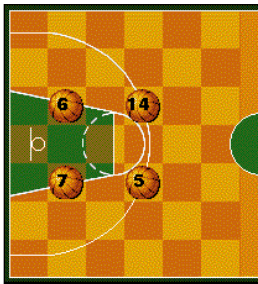
La concepción es la misma que en la defensa individual, aunque en la "press" los emparejamientos no sólo se mantienen a toda cancha, sino que la presión defensiva aumenta.

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.

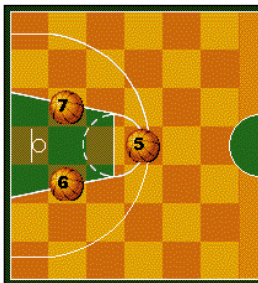
DEFENSAS MIXTAS

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 4.0 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, hacer click sobre el jugador a defender y, a continuación, sobre el nombre de nuestro defensor. 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 4.0 quiere darte todo el poder que tiene un entrenador real sobre su plantilla. Por eso hemos querido que los cuatro jugadores que, durante el

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 pivot 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 cerca de 180 jugadores que componen PCB 4.0 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 hacer click 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 in-

terrupción en el juego). Para realizar el cambio solicítalo primero a la mesa pulsando F1 ó F3 (según tu equipo sea local o visitante). Cuando lo hagas el icono de cambio se encenderá y en la siguiente interrupción los árbitros darán consentimiento para que el cambio se produzca.



Tiempos muertos:

También puedes solicitarlos a la mesa en cualquier momento pulsando F2 o F4 (según tu equipo sea local o visitante). El icono se encenderá y podrás reunirte con tus jugadores en la siguiente interrupción previa indicación de los señores colegiados. Recuerda que tienes exclusivamente dos por cada periodo 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 con-

cluye cuando el jugador que ha lanzado vuelve a poner los pies sobre el suelo. Desde el pasado año ya no existe la falta posterior al lanzamiento.



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

Los jugadores obedecen a sus porcentajes de la liga regular real. Limitate 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 bo-



ton que hayas redefinido como de "tiro" será el que te permita robar el balón o ta-

Pases por la espalda:

otra de las novedades del simulador 4.0 que acerca cada vez más la realidad a

PCBASKET. El pase por la espalda podrás verlo cuando intentes entregar el balón a un compañero sin tener ninguno en línea con la mirada del poseedor del balón.



Súper-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. PCB 4.0 incluye, con respecto al 3.0, decenas de animaciones nuevas que permiten mates mucho más espectaculares. Prueba tú mismo y ve descubriéndolos...

Aley-hoops:



Otra espectacular novedad de PCB4.0. La jugada más fastuosa e impactante que existe en baloncesto ya está en

PCBASKET. Intentarlo es realmente sencillo: si ves a un compañero capacitado para colgarse del aro rondando la canasta, pulsa la tecla de pase mirando hacia él. Si su distancia a la canasta es la correcta prepárate a disfrutar...

Ficha de jugador:

Aparecerá automáticamente cuando el jugador cometa alguna infracción o consiga canasta. Para quitarla inmediatamente pulsa la tecla B.

También podrás ver la ficha de cualquier jugador de los que están en cancha en el momento que lo desees. Para ello usa las teclas del 1 al 0.



Repetición de jugadas:

En cualquier momento podrás pedir la repetición de la última jugada. Es tan sencillo como pulsar F5. En ese momento el marcador se convierte en los controles de un video con el que podrás repetir y analizar cada jugada.



Además de las teclas que aparecen en el marcador 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:

Al igual que cualquier entrenador en la realidad puede ordenar a sus hombres cambio de defensa sin necesidad de pedir un tiempo muerto para ello, tú podrás hacerlo también en PCBASKET. Hazlo mediante estas combinaciones de teclas:

INDIVIDUAL: SHIFT + 1

INDIVIDUAL PRESIONANTE:

SHIFT + 2

ZONA 3-2: SHIFT + 3

ZONA 2-3: SHIFT + 4

ZONA 1-3-1: SHIFT + 5

CAJA + 1: SHIFT + 6

TRIANGULO + 2: SHIFT + 7

Teclas de opciones en el simulador: son las siguientes:

F1 - Cambio del equipo local

F2 - Tiempo muerto del equipo local

F3 - Cambio del equipo visitante

F4 - Tiempo muerto del equipo visitante

F5 - Repetición de jugadas

F7 - Sin reflejos en el campo

F8 - Con reflejos en el campo

F9 - Pausa

F10 - Abandonar el partido o la competición

F11 - Diferencia de tamaño en los jugadores según su altura y su posición

F12 - Diferencia de tamaño en los jugadores según su altura

Los árbitros:

Otro elemento que hace su aparición por primera vez en PCBASKET. Para que no falte ni un detalle, y con su habitual color gris, los verás correr por la cancha imitando los movimientos de los árbitros reales.

Zoom:

Durante el partido podrás cambiar la distancia del zoom de la cámara que lo sigue. Existen cuatro distancias, desde la más cercana a los jugadores hasta el plano general de la cancha. La distancia

más cercana se obtiene pulsando las teclas / * - + del teclado numérico junto con la tecla de CONTROL :

Control y * para Zoom x 2

Control y / para 320x200

Control y - para 640x480

(Requiere tarjeta gráfica SVGA Vesa compatible)

Control y + para 800x600

(Requiere tarjeta gráfica SVGA Vesa compatible)

Abandono/Pausa:

El botón de abandono en PCB 4.0 es F10. El botón de pausa es F9.

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. Los que no hayan disputado ni un solo segundo de partido aparecerán en un color blanco más tenue.

Lesiones: En tu camino hacia el éxito encontrarás muchos obstáculos. Y uno de ellos serán las lesiones. Tanto en los partidos como en las sesiones de entrenamiento tus jugadores podrán caer lesionados por períodos de tiempo similares a los reales, por lo que, más que nunca, un buen banquillo será fundamental.

PCB4.0 te informará en cada momento de los jugadores de tu plantilla que se encuentran indisponibles y del tiempo que será necesario para su recuperación, avisándote cuando se recuperan.

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 y tienes más compañeros humanos que sí se han clasificado, tendrás que espe-

rar a que terminen para comenzar una nueva Liga. PCB 4.0 incluye el concepto de ligas consecutivas por lo que, mientras tú no decidas comenzar de nuevo, podrás encadenar campeonatos manteniendo siempre los fichajes que hayas hecho.

LA LIGA EUROPEA



Una de las grandes novedades de PCBASKET 4.0 con respecto a versiones precedentes será la Liga Europea, el torneo más importante de cuantos se juegan en el mundo fuera de la NBA. Y para acercarnos lo más posible a su estructura real no hemos escatimado esfuerzos: más de 30 equipos europeos (los más fuertes), liguilla, cuartos de final y Final Four en réplica exacta.

1.- Quiénes la juegan:

GRUPO A	GRUPO B
1. Barcelona	1. Barcelona
2. Real Madrid	2. Real Madrid
3. Oso	3. Oso
4. Unicaja	4. Unicaja
5. B. Leverkusen	5. B. Leverkusen
6. B. Leverkusen	6. B. Leverkusen
7. B. Leverkusen	7. B. Leverkusen
8. B. Leverkusen	8. B. Leverkusen

Los equipos españoles que disputan la Liga de campeones son, por defecto para la primera temporada de PCBASKET, el Barcelona, el Real Madrid y el Unicaja de Málaga. A partir de la segunda temporada consecutiva la jugarán los tres primeros clasificados de la Liga una vez concluidos los play-offs. Esto significa que los dos equipos que jueguen la final de la Liga ACB, automáticamente, están clasificados. A estos dos equipos se une un tercero:

de los dos semifinalistas que quedaron eliminados (y por tanto no consiguen pasar a la final), se clasifica para la Liga Europea el equipo que mejor clasificación obtuviera en la Liga Regular.

2.- Sistema de competición:

La Liga Europea se juega mediante dos grupos (A y B) de 8 equipos cada uno. En cada grupo juegan todos contra todos con partidos de ida y de vuelta. El primer paso será un sorteo que defina los dos grupos. Una vez constituidos, comienzan a jugarse partidos bajo sistema de Liga.

Durante los partidos de la liguilla el empate no está contemplado, por lo que los equipos sólo pueden ganar o perder. Si empatan habrá una prórroga de 5 minutos (o las prórrogas que sean necesarias hasta que un equipo gane).

Cada partido jugado aporta, como mínimo, un punto en la clasificación. Si el partido se gana se consiguen 2 puntos. Si se pierde se consigue 1 punto.

La pantalla de resultados sirve también de calendario con los partidos no jugados aún.

La liguilla consiste, pues, en 14 partidos de cada equipo. Una vez finalizada, los cuatro primeros de cada grupo pasan a 1/4 de final.

CUARTOS DE FINAL

Se conforman según los siguientes cruces:

- 1º grupo A vs 4º grupo B
- 2º grupo A vs 3º grupo B
- 3º grupo A vs 2º grupo B
- 4º grupo A vs 1º grupo B

Equipo	1º PARTIDO	2º PARTIDO	3º PARTIDO
Cileña	75 - 80	80 - 88	88 - 88
Maccah	78 - 80	80 - 72	72 - 80
CSKA	77 - 74	73 - 77	77 - 80
Olympiques	74 - 78	80 - 75	75 - 80

Los 1/4 de final se juegan al mejor de tres partidos. El primer partido se juega en cancha de los equipos clasificados en los puestos 3 y 4 de cada grupo.

El segundo partido se juega en las canchas de los equipos clasificados en los puestos 1 y 2 de cada grupo. Si un equipo gana los dos primeros partidos, no hace falta que se juegue un tercer encuentro. Si, tras los dos primeros partidos, hay empate a una victoria, el tercer partido se volvería a jugar en cancha de los equipos clasificados en los puestos 1 y 2.

LA FINAL FOUR

Los cuatro equipos vencedores de los cuartos de final se clasifican para la Final Four, cuyos cuatro partidos se disputan en una única cancha.

Si a la Final Four llegan 4 equipos de distintas nacionalidades (por ejemplo: un español, un griego, un italiano y un francés) existirá un sorteo para emparejar a los equipos en semifinales. Pero si llegan dos equipos de la misma nacionalidad (por ejemplo, dos españoles) éstos se verían obligados a jugar entre ellos en semifinales, por lo que no existiría sorteo. Si llegaran 3 equipos de la misma nacionalidad, sí habría sorteo.

Equipo	RESULTADO
B. Leverkusen	80 - 80
Barcelona	
CSKA	88 - 80
Beosten	

La Final Four consiste en dos partidos de semifinales, el partido por el tercer y cuarto puesto y la final. El primer día se juegan las dos semifinales. Los dos vencedores juegan la final y, justo antes de ésta, se juega el partido por el tercer y cuarto puesto.

El equipo que gana la final es, por supuesto, campeón de Europa, aunque eso no le da derecho a jugar la Liga Europea al año siguiente. La plaza para esta competición se gana única y exclusivamente quedando entre los tres primeros de la Liga ACB.

Inscripción de jugadores en la Liga Europea: Como es sabido, la

FIBA sólo permite a cada club jugar competiciones europeas con dos extranjeros, por lo que si en tu plantilla tienes 3 (algo normal en la ACB) deberás descartar a uno de ellos a principio de temporada. Recuerda siempre que los dos jugadores extranjeros que inscribas serán para toda la competición, no pudiendo más tarde cambiar a uno por otro. Esto es importante, ya que si vendes uno de tus extranjeros a mitad de temporada, ya sólo podrás jugar la Liga Europea con uno.

Recuerda también que el máximo de jugadores para cada partido de Liga Europea es 10. Por ello, antes de cada partido deberás hacer los descartes oportunos si tu plantilla se compone de más de 10 jugadores.

7.6 Liga regular + play-offs 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.

7.7 Play-offs '96 entrenador

SELECCION DE EQUIPO

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.

MENU PLAY-OFFS

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.

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 4.0 es F10. El botón de pausa es F9.

7.8 Play-offs simulados

Esta opción te permite cambiar los emparejamientos de la liga real. PCB 4.0 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.

Al entrar verás el cuadro de enfrentamientos vacío en la parte izquierda de la pantalla y todos los escudos de equipos ACB en la parte derecha. Según vayas seleccionando escudos, los equipos se irán colocando en los cuadros de forma que los coloques como tú quieras para que se enfrenten entre ellos.

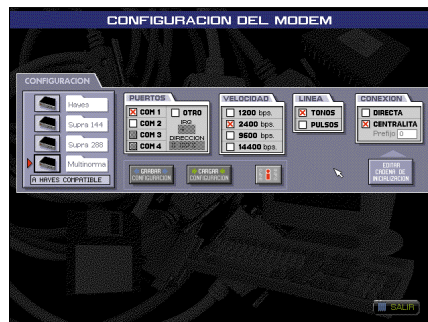
Si deseas que los emparejamientos se hagan de forma aleatoria, haz click sobre TERMINAR. Y si quieres borrar a algún equipo de su sitio para poner a otro, haz click sobre BORRAR.

Una vez elegidos los 8 equipos el funcionamiento es completamente normal.

7.9 PCBASKET ONLINE v1.0**1. Configuración de módem.**

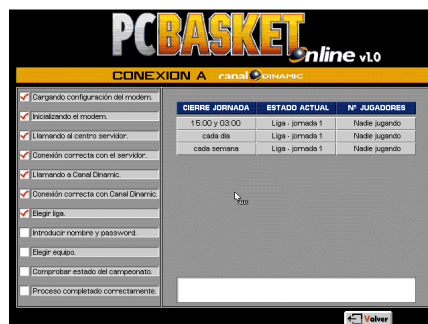
Liga regular y Playoffs On Line:
Recuerda configurar tu módem. (sec-

ción 5.2 del manual). Una vez hecho esto, estás listo para una partida en un liga On Line. Podrás medir tus dotes de Manager con otros equipos controlados por jugadores de cualquier parte de España, intercambiar mensajes y comprar y vender jugadores con ellos.

**2. Cómo jugar:**

Pulsa la opción 8 del menú y comenzarás:

La primera vez que entres deberás seleccionar nueva partida. Al hacerlo te conectarás a través del módem con nuestro Servidor. Selecciona en qué liga quieres jugar. Inicialmente hemos creado 3 diferentes:



- Dos veces al día, con cierre de jornada a las 15:00 y a las 3:00
- Una vez al día, con cierre de jornada a las 0:00
- Una vez a la semana.

El primer conectado podrá elegir equipo y provocará el inicio del Servidor, que a partir de ese momento irá cerrando las jornadas a las horas establecidas

Podrás conectarte a cualquier hora (antes del cierre), tomar tus decisiones y enviarlas al Servidor, que las

procesará a la hora de cierre, confrontándolas con las de tus contrincentes y enviando los mensajes que hayas intercambiado con otros participantes.

En la siguiente conexión, una vez pasada la hora de cierre, podrás recibir el resultado y las estadísticas de los partidos jugados, así como los mensajes de los demás participantes.

Si en el momento de conectarte hay otros participantes de la liga conectados simultáneamente, podrás intercambiar mensajes en el momento usando la opción Personal Message.

Una vez conectado, el programa te pedirá un nombre y un password para identificarte. El nombre será el que aparezca como entrenador de tu equipo para los demás participantes (puedes usar cualquier pseudónimo). El password (puedes usar el que quieras con tal de que tenga al menos 3 caracteres) impedirá que nadie con tu mismo pseudo pueda jugar con tu equipo en esa liga.

Elige ahora tu equipo entre los que no han sido ya seleccionados por otro jugador y entrarás en el menú principal de liga regular On Line.

3. Menú principal:

Como verás, el menú es similar al de Pcbasket aunque aparecen 3 nuevos botones de acción On Line:

Personal message: permite enviar un mensaje personal a cualquiera de los demás contrincantes. Al pulsarlo verás la lista de los participantes a los que puedes enviar mensaje, y si en ese momento hay alguno On Line.

World message: al usarlo, tu mensaje llegará a todos los participantes en esa liga, de forma que puedes usarlo para avisar de una oferta o, por ejemplo, para comunicar a todos algún tipo de reto.

Sugerencias: te permite mandarnos sugerencias, ideas o problemas que surjan con PCB On Line. Si quieres, también puedes usarlo para hablarnos de tus ideas sobre el nuevo PCbasket 5.0. Sea para lo que sea, esperamos tu participación.

El resto de opciones de PCbasket se conservan igual. La diferencia se encuentra a la hora de jugar, momento en el que enviarás tus datos al centro servidor para su confrontación con el resto de participantes. Una vez hecho esto el programa te desconectará.

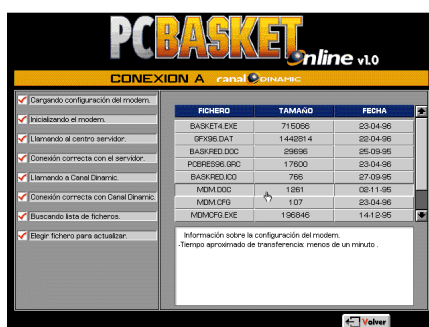
Si vuelves a conectarte antes del cierre de jornada sólo estarán activas las opciones de envío y recepción de mensajes. Podrás usar PCbasket On Line como un "Chat" con otros participantes si te pones de acuerdo con ellos para conectarte simultáneamente. Haz pruebas y envíanos tus sugerencias.

4. Grabar y salir.

Si tienes problemas de comunicación y no has enviado tu jugada, puedes usar la opción Grabar y Salir y volver a conectarte cuando quieras.

5. Actualizaciones ON LINE.

Al entrar en el menú de PCB ON LINE tienes la posibilidad de conectarte al Servidor de actualizaciones, que te permitirá traer ficheros que mejoren PCBasket 4.0 así como fotos, estadísticas o nuevas versiones de PCBASKET ON LINE.



Una vez conectado con el servidor, espera unos instantes hasta que aparezca una lista con los ficheros que puedes traer. Una vez la lista esté en pantalla, pasando el cursor sobre cada elemento obtendrás, en el recuadro blanco de la zona inferior derecha, información de lo que contiene el fichero y su utilidad así como del tiempo aproximado que llevará su transferencia.

Al hacer click sobre el fichero seleccionado la transferencia se iniciará y, una vez concluida, podrás hacer click sobre VOLVER para desconectarte.

Los ficheros que transfiramos se grabarán en el directorio donde esté instalado PCBASKET. Si se trata de una actualización, esta tendrá lugar la siguiente vez que entres en PCBASKET. En algunos casos el fichero puede llegar comprimido de forma que tendrías que salir del programa para descomprimirlo desde la línea de comandos tal y como se explique en la información correspondiente.

7.10 Dinamic All Stars



La emoción y espectacularidad del baloncesto llegan 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 hacer click 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, haz click 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 haciendo click 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 haz click 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 hacer click "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.



Base de datos, Estadística comparada Manager y Manager On-Line:

Programa
David Galeano.

Gráficos
Alberto Moreno.

Dirección gráfica
Snatcho

Testeo
José Manuel Abril
Victor Manuel Martín

Simulador de baloncesto:

Programa
Javier Fáfila

Gráficos, animaciones
Emilio Serrano

Documentación Reglamento:
Jesús Fdez. Alonso

Jugabilidad y Testeo:
Luis y Nacho
Jorge y María Báez
Agustín Hernández
Sergio Fdez. Frey
José Manuel Abril
Francisco José Sánchez

Servidor Basket On-Line
David Galeano y Franck Bouteiller

GFX 32 bits
Carlos Abril

Rutinas de sonido y música
Javier Serrano

Configurador Módem y rutinas de comunicaciones
Luis Alberto González

Rutina de impresiones gráficas
Ignacio Abril

Digitalizaciones
Sergio G. Abad y Alberto Moreno.

Efectos sonoros
The Sounds Factory y Víctor Ruiz.

Músicas
Rubén Rubio

Documentación y base de datos
Victor Manuel Martín

Documentación y textos Súper Epi
Gaby Ruiz

Fotografías base de datos:
ACB y Gigantes.

Diseño gráfico y Packaging

Director de arte
Dimas F. Gorostazu

Diseño Gráfico
Millán de Miguel

Coordinación de Producción
Lola Blanco

Soporte de Sistemas
Javier del Val

Productor Deportivo. **Gaby Ruiz**

PCBASKET 4.0 es una producción de
Carlos Abril y Víctor Ruiz para

DINAMIC MULTIMEDIA

ALGUNOS DATOS DE INTERES SOBRE PCBASKET 4.0

Extensión del programa sin comprimir:

16 megas

Datos estadísticos:

mas de **5.000**

Horas lineales dedicadas al desarrollo del producto:

3.696 horas

COPYRIGHT

PCBASKET 4.0 está producido y editado por DINAMIC MULTIMEDIA, S.A.

PCBASKET versión 4.0/Liga ACB 95/96.
Mayo 1996.

COPYRIGHT 1996
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

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.