

COMMODORE

CBM
880009

BASKET
MASTER

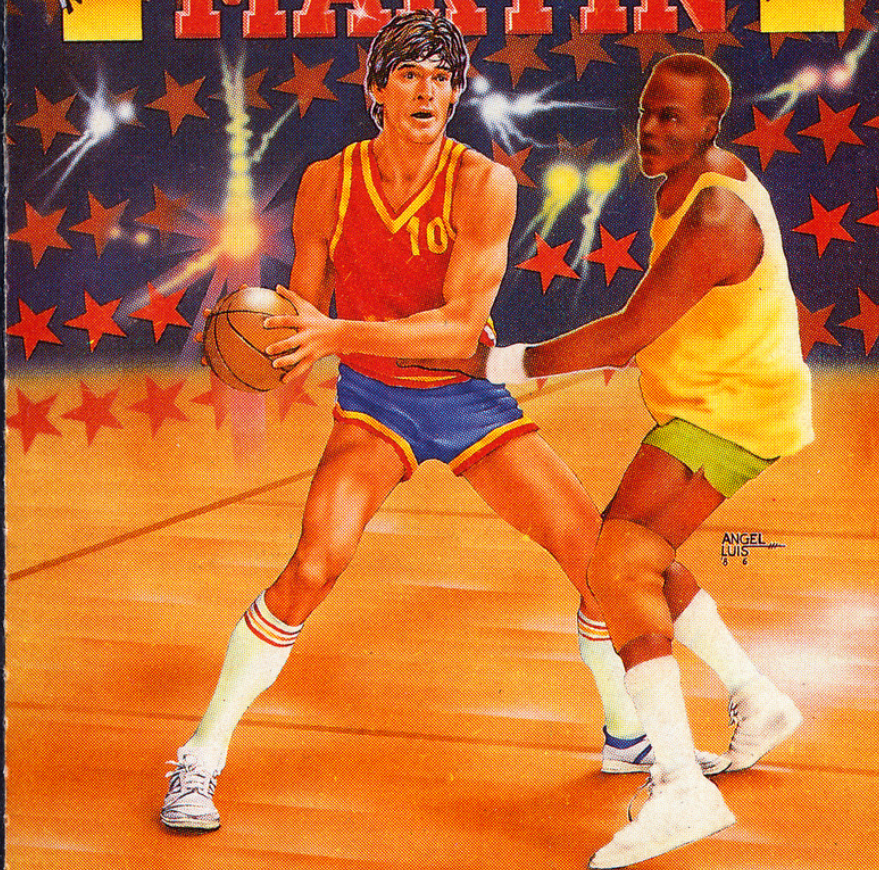
FERNANDO MARTIN

BASKET
MASTER



COMMODORE

FERNANDO MARTIN



DINAMIC

FERNANDO MARTIN BASKET MASTER

OPCIONES

1.- UN JUGADOR:

Deberás jugar contra la máquina que simula el juego de Fernando Martin.

2.- DOS JUGADORES:

Podrás competir con tus amigos y medir tu habilidad en el BASKET.

3.- NIVEL:

Te permitirá seleccionar entre 3 niveles distintos de juego: NOVATO, AMATEUR y NBA, en este último es sumamente complejo.

4.- CAMBIAR NOMBRES:

Introduce tu nombre en el campo izquierdo y si juegas a dos jugadores pon tu nombre en el campo que vayas a jugar.

TECLAS DE CONTROL:

REINICIAR: Run/Stop

PAUSA: Poner Pausa

QUITAR PAUSA: Shift (izquierda)

JOYSTICK: Uno o dos jugadores

ESTRUCTURA DEL MARCADOR:

El marcador consta de los siguientes indicadores:

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

CONTROL DE LOS JUGADORES:

1.- AVANCE Y DIRECCION:

Las teclas de control hacen avanzar el jugador en la dirección deseada.

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

Si el jugador lleva balón no cambiará la posición del cuerpo, pero se desplazará en la dirección elegida y a continuación y sin soltar esta, pulsar la tecla de función.

Una vez el jugador cambie de posición debemos soltar la tecla de función.

FERNANDO MARTIN BASKET MASTER

- 1 ó 2 jugadores • 3 niveles de juego • Tiro de 6,25 • Tapón • Intercepción • Robo de balón • 8 tiros de mate • 6 estrategias diferentes • Estadística de porcentajes y tanteo • Infracciones • Repeticiones de mates ampliados y en cámara lenta...

2.- TIRO:

Cuando nos encontremos en posesión del balón podemos efectuar un tiro a canasta de la siguiente forma:

Pulsando únicamente la tecla de Función, el jugador saltará; con una segunda posición, el jugador lanzará la bola con el tipo de tiro adecuado a la posición de su cuerpo (gancho, media vuelta, frontal, etc...).

3.- MATES:

Para realizar un mate debemos estar en el área justa debajo de la canasta.

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

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

4.- ROBO DE BALON:

Para robar el balón, acércate al contrario, presiónale, vigila sus movimientos y en el momento en que no cubra el balón arrebatáselo pulsando la tecla de Función.

5.- REBOTE:

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

ESTRATEGIAS DEL JUEGO:

1.- CUBRIR EL BALON:

Todo habil jugador debe cubrir el balón en su ataque inmediatamente después de efectuar un robo, para evitar de esta forma perder de nuevo la posición.

2.- DRIBBLING:

El control de la posición del cuerpo de tu jugador te permitirá con un hábil cambio de juego «driblar» al contrario y ganar la posición de tiro.

3.- CUBRIR EL AREA:

Fernando Martin tiene su punto fuerte en machacar bajo el aro; si se te escapa, corre a cubrir el área y obligale a tirar de lejos.

4.- TAPONES E INTERCEPCIONES DE BALON:

Mantente atento al tiro de fuera de Fernando Martin, acércate, salta y conseguirás interceptar una canasta casi segura.

5.- DISTANCIA DE TIRO:

Está en relación directa con la efectividad, arriesgate a tirar más allá de la línea de 6.25.

6.- CANSANCIO Y ENERGIA:

Aprovecha tus momentos de máxima energía y recupera fuerzas cuando te encuentras débil.

Intenta cansar al contrario, la efectividad en el tiro está en relación con el cansancio, y recuerda, no podrás machacar si estás agotado.

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

INFRACCIONES:

El programa contempla las siguientes infracciones: dobles, campo atrás, fuera y personal. Evita cometer cualquiera de ellas.

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

En defensa debes evitar el robo del balón cuando el contrario la está cubriendo, nunca entres por detrás.

REPETICIONES:

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

DESCANSO/ESTADISTICA Y FIN DEL JUEGO:

El partido consta de dos periodos de 5 minutos de tiempo real separados por un descanso.

En el descanso y al final del encuentro aparecerá en pantalla la tabla estadística de porcentajes y resultados de cada jugador.

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

EQUIPO DE DISEÑO:

Programa: Paco Martín.

Conversión: IMAGE SOFTWARE

Ilustración: Angel L. González.

Este programa está dedicado a la paciencia de los incondicionales de DINAMIC SOFTWARE, sin cuyo inestimable apoyo, «FERNANDO MARTIN BASKET MASTER», nunca hubiera sido posible.

GARANTIA

DINAMIC garantiza todos sus productos de cualquier fallo o defecto de fabricación, grabación o carga. La garantía finaliza en la fecha que el producto quede descatalogado y se agoten las existencias. Este programa está fabricado de acuerdo a los mas elevados niveles de calidad técnica. Por favor, lea con atención las instrucciones de carga. Si por algun motivo tiene dificultad en hacer funcionar el programa, y cree que el producto es defectuoso, devuélvalo directamente a:

DINAMIC - PZA. DE ESPAÑA, 18 - TORRE DE MADRID, 29-1
28008 MADRID

A vuelta de correo le enviaremos una nueva copia totalmente gratis

PROGRAMADORES

¿Has hecho algun programa? ¿Eres diseñador gráfico?

Animate, envia tu trabajo en una cassette y recibiras nuestra respuesta

COPYRIGHT 1988 DINAMIC

PROHIBIDA LA REPRODUCCION, RADIODIFUSION, TRANSMISION,
ALQUILER O PRESTAMO DE ESTE PROGRAMA SIN LA AUTORIZACION
EXPRESA ESCRITA DE MICRODIGITAL SOFT. S. A.

DINAMIC ES UNA MARCA REGISTRADA DE MICRODIGITAL SOFT. S. A.

INSTRUCCIONES DE CARGA

COMMODORE 64

1. Asegurate de que el cable del cassette este conectado al COMMODORE.

2. Rebobina la cinta hasta el principio.

3. Pulsa las teclas SHIFT y

RUN/STOP simultaneamente

y PLAY en el cassette.

4. El programa se cargará automáticamente.

COMMODORE 128

1. Selecciona MODO 64 tecleando GO 64 y pulsando RETURN.

2. Sigue despues las instrucciones del COMMODORE 64.