



INSTRUCCIONES DE CARGA

SPECTRUM 48+
1. Conecta la salida EAR del SPECTRUM con salida EAR del cassette.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Ajusta el volumen a 3/4 del máximo.
4. Teclée LOAD y pulsa ENTER (INTRO).
5. Presiona PLAY en el cassette.
6. El programa se cargará automáticamente.
7. Si no lo hace, repite la operación con distinto volumen.
SPECTRUM +2, +3
1. Selecciona con el cursor la opción 48 BASIC y pulsa INTRO.
2. Sigue después las instrucciones del SPECTRUM 48 K + (Ten en cuenta que en el +2 está ya ajustado el volumen).
SPECTRUM DISCO
1. Conecta el SPECTRUM.
2. Inserta el disco.
3. Selecciona la opción cargador.
4. Pulsa ENTER.
5. El programa se cargará automáticamente.

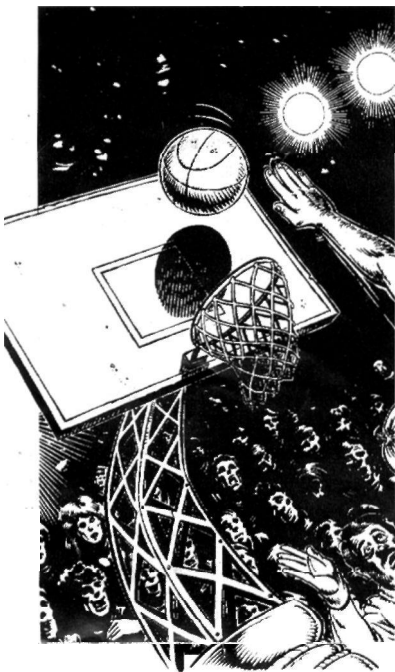
AMSTRAD CPC 464
1. Rebobina la cinta hasta el principio.
2. Pulsa las teclas CONTROL y ENTER (INTRO) simultáneamente y PLAY en el cassette.
3. El programa se cargará automáticamente.
AMSTRAD CPC 664-6128
1. Teclée (TAPE y pulsa RETURN. (La i se consigue presionando SHIFT (MAYS) y @ simultáneamente).
2. Inserta el disco.
3. Teclée JCPM y pulsa ENTER.
4. El programa se cargará automáticamente.
COMMODORE 64
1. Asegúrate de que el cable del cassette esté conectado al COMMODORE.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Pulsa las teclas SHIFT y RUN/STOP simultáneamente y PLAY en el cassette.
COMMODORE 128
1. Selecciona MODO 64 tecleando GO 64 y pulsando RETURN.
2. Sigue después las instrucciones del COMMODORE 64.

MSX-MSX 2
1. Conecta el cable del cassette según indica el manual.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Teclée LOAD "CAS.", R y pulsa ENTER.
4. Presiona PLAY en el cassette.
5. El programa se cargará automáticamente.
MSX DISCO
1. Conecta el MSX.
2. Inserta el disco.
3. Pulsa el botón de RESET.
4. El programa se cargará automáticamente.
PC Y COMPATIBLES
1. Inserta el disco en la unidad A.
2. Con el cursor en A+ extrae el disco del sistema e introduce el disco del juego.
3. Teclée DINAMIC y pulsa ENTER. El programa se cargará automáticamente.
CARTUCHO CBM
1. Comprueba que el ordenador esté apagado y conecta el cartucho.
2. Enciende el ordenador.

BASKET MASTER

INTRODUCCION:

Cuando salgas a la cancha te encontrarás nervioso, preocupado, con deseos de hacer un buen partido y con miedo de fallar los tiros de tres puntos. Todos tus músculos se ponen en tensión, la adrenalina fluye por tus venas y tu cerebro debe averiguar cuáles son los puntos débiles de tu adversario. El baloncesto es el deporte que mejor conjuga el desarrollo físico del ser humano, según un ordenador especializado en deportes del Instituto Tecnológico de Massachussets. Basket Master es una prueba clara de que el baloncesto también puede desarrollar la mente.



OPCIONES:

- UN JUGADOR:** Deberás jugar contra el ordenador.
- DOS JUGADORES:** Podrás competir con tus amigos y medir tu habilidad en el BASKET.
- NIVEL:** Te permitirá seleccionar entre 3 niveles distintos de juego: NOVATO, AMATEUR y NBA; éste último es sumamente complejo.
- CAMBIAR NOMBRES:** Introduce tu nombre en el campo izquierdo y si juegas a dos jugadores pon tu nombre en el campo en que vayas a jugar.
- OPCIONES DE CONTROL:** Si vas a jugar contra el ordenador selecciona sólo los controles para jugador 1. En caso de dos jugadores tendrás que elegir distintos controles para cada uno de ellos. Al redefinir teclas pueden darse combinaciones que provoquen interacciones. La opción teclado predefinida evita este problema.

TECLAS DE CONTROL

AMSTRAD		
	Campo Izquierdo	Campo Derecho
ARRIBA-	1	F7
ABAJO-	Q	F4
IZQUIERDA-	D	F2
DERECHA-	F	F3
TECLA DE CONTROL	Z	F0
REINICIAR: SHIFT x CRTL x ESC		
PARAR: 6		
PARA SALIR DE LA REPETICION: SPACE.		

SPECTRUM		
	Campo Izquierdo	Campo Derecho
ARRIBA-	1	0
ABAJO-	Q	0
IZQUIERDA-	Q	H
DERECHA-	S	J
TECLA DE FUNCION	Z	M
REINICIAR: SIMBOLx ENTER x0		
PARAR:6		
PARA SALIR DE LA REPETICION: SPACE.		

MSX		
	Campo Izquierdo	Campo Derecho
ARRIBA	1	▲
ABAJO	Q	▼
IZQUIERDA	D	◀
DERECHA	S	▶
TECLA DE FUNCION	Z	ENTER/RETURN
REINICIAR: SHIFT x CRL x ESC		
PARAR:6		
PARA SALIR DE REPETICION: SPACE.		

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.
 - Area 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:

- AVANCE Y DIRECCION:** Las teclas de control hacen avanzar al jugador en la dirección deseada. Si el jugador no lleva balón, la posición del cuerpo será la de la dirección de avance. Si el jugador lleva el balón no cambiará la posición del cuerpo, pero se desplazará en la dirección elegida, lo que permitirá cubrir el balón del contrincante. Si llevando el balón queremos cambiar la posición del cuerpo del jugador debemos pulsar la tecla de la dirección elegida y a continuación y sin soltar ésta, pulsar la tecla de función. Una vez el jugador cambie de posición debemos soltar la tecla de función.
- TIRO:** Cuando nos encontremos en posesión del balón podremos 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 adecuado a la posición de su cuerpo (gancho, media vuelta, frontal, etc.).

- MATES:** Para realizar un mate debemos estar en la área justo 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.
- ROBO DE BALON:** Para robar el balón, acércate al contrario, presionalo, vigila sus movimientos y en el momento en que no cubra el balón arrebatáselo pulsando la tecla de Función.
- 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:

- CUBRIR EL BALON:** Todo hábil jugador debe cubrir el balón en su ataque inmediatamente después de efectuar un robo, para evitar de esta forma perder de nuevo la posesión.
- 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.
- CUBRIR EL AREA:** El ordenador tiene un punto fuerte en machacar bajo el aro; si se te escapa, corre a cubrir el área y obligale a tirar de lejos.
- TAPONES E INTERCEPCIONES DE BALON:** Mantente atento al tiro exterior, acércate y conseguirás interceptar una canasta casi segura.
- DISTANCIA DE TIRO:** está en relación directo con la efectividad; arriégate a tirar más allá de la línea de 6,25.
- CANSANCIO Y ENERGIA:** Aprovecha tus momentos de máxima energía y recupera fuerzas cuando te encuentres 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 mates, cuando el contrario defiende su área. En defensa debes evitar el robo de balón cuando el contrario lo está cubriendo, y 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 DE 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 de estadística de porcentajes y resultados de cada jugador.

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

EQUIPO DE DISEÑO:

AMS, MSX y SP
PROGRAMA: Paco Martín
GRAFICOS: J. Martín
MUSICA: Manuel Cubedo
PRODUCCION: Victor Ruiz
PORTADA: Ocean Software
PC: conversión por Paco Martín

MICHEL

1.-DRIBBLING:

El dribbling te servirá para mejorar tu velocidad y tu capacidad de regate con el balón controlado. En pantalla te aparecerán dos filas de 9 conos que deberás sortear a derecha e izquierda. El camino o seguir te será indicado por medio de flechas. Deberás evitar tanto derribar los conos como salirte de la pantalla o que salga el balón, ya que esto te hará perder un cono. El control del balón tiene un tiempo limitado. Así, deberás ir chutando el esférico a intervalos determinados de tiempo. En el marcador 1 aparecerá un balón que te indicará el momento límite para chutar. Si no lo haces perderás un cono. En el marcador 2 aparecerá tu situación indicada por medio de colores: punto rojo: cono derribado. punto verde: cono superado. punto azul: cono no superado o que te falta por sortear.

2.- CONTROL DEL BALON:

En esta prueba de habilidad debes golpear al balón de 25 a 35 veces sin que caiga al suelo tanto con la cabeza como con las rodillas, los hombros y los pies. Las teclas de control en este skill son las siguientes:
ACCION-ARRIBA:Cabeza y hombros.
ACCION: Rodilla.
ACCION-ABAJO: Pies.
 El ordenador elegirá por si solo si debe golpear el balón por la derecha o la izquierda así que esto no debe preocuparte. En el marcador 1 aparecerán flechas a derecha o izquierda que te indicarán hacia donde se desplazará el balón. (Ej: si acabas de golpear con la rodilla izquierda y aparece una flecha hacia la izquierda el próximo golpe será con el pie. Si la flecha aparece hacia la derecha el siguiente toque será con el hombro. no aparece nada en el marcador 1 deberás golpear de nuevo con la rodilla).
3.- PASE LARGO:
 Este skill hará mejorar tu visión de juego y tu habilidad o la hora de poner un balón claro de remate para un compañero.



Lo primero que aparecerá en pantalla será la trayectoria que seguirá tu compañero y el punto donde debes ponerle el balón para que remate. En segundo lugar aparecerá en el marcador 1 el número de intentos que te quedan para lograr la clasificación. A continuación, también en el marcador 1 aparecerá el icono que te indicará el tiempo que tienes para realizar el pase. Este lo podrás realizar cuando quieras, pero no podrás rebasar el tiempo estipulado. Cuando el tiempo acabe tendrás que chutar obligatoriamente, apareciéndote en el marcador 1 los grados de inclinación del pase, que podrás manejar pulsando las teclas de derecha-izquierda.

4.- REMATE A PUERTA

En este skill eres tú quien debe rematar a portería a centro de un compañero. En primer lugar te aparecerá la trayectoria que va a seguir tu compañero y el punto exacto donde te va a poner el balón para que mates. Después aparecerán en el marcador 1 el número de intentos que te restan para conseguir clasificarte. En cuanto el otro jugador inicie la carrera sal corriendo hacia el punto que se te indicó. Cuando creas que estás bien situado espera a que en el marcador 1 aparezca un balón y en ese momento dispara. Si estabas bien situado conseguirás un gol espectacular, si no, tu imagen parpadeará indicándote que has fallado el remate.

5.- LANZAMIENTO DE PENALTY:

Con este skill practicarás la falta máxima ya que si durante el campeonato se produce alguna seguro que el seleccionador te ordenará lanzarla. En primer plano verás el balón y al fondo la portería y el portero colocado. Pulsando derecha o izquierda verás que la portería se mueve ligeramente. El momento idóneo para lanzar es cuando el guardameta se pone nervioso y se mueve arriba y abajo. En este momento en el marcador 1 aparecerá una flecha indicándote hacia qué lado se va a lanzar. Así, tirando al lado contrario conseguirás gol. Otra forma de conseguir el tanto es lanzando el balón justo a la escuadra. Aunque esto es difícil, al portero le será casi imposible detenerlo. En el marcador 2 verás en todo momento una línea horizontal que se mueve arriba y abajo. Esta te indica la altura a la que saldrá el esférico. Este puede ir desde totalmente raso hasta por encima del larguero.

SEGUNDA CARGA: COMIENZA EL CAMPEONATO:

1.- EL JUEGO:

La estructura del juego, como se dijo antes, está basada en un verdadero campeonato de Europa de Naciones. En concreto nos hemos fijado en la última Eurocopa disputada en Alemania en Junio de 1.988. El grupo 1 estaba formado por España, Dinamarca, Italia y Alemania. El grupo 2 por Irlanda, Inglaterra, URSS y Holanda. Todo esto lo hemos respetado pero además te ofrecemos la posibilidad de jugar con la selección que desees dando por seguro que en ella se encontrarán todas sus estrellas. Los primeros partidos serán los lógicos enfrentamientos entre todas las naciones de un grupo. Atendiendo o los resultados y si fuere necesario al "golaverage" de los países se confeccionará la clasificación definitiva de cada grupo. De esta forma, el primero del grupo 1 jugará una semifinal con el segundo del grupo 2 y el primero de este grupo la otra semifinal con el segundo del grupo 1. Resulta obvio decir que los vencedores de las dos semifinales jugarán la final para determinar que selección es la campeona de Europa. Si alguno de estos partidos finaliza en empate se jugará una prórroga que finalizará en el momento que alguno de los equipos consiga un gol.

2.- FX DOUBLE SPEED

El FX "DOUBLE SPEED" te permite optar, durante los partidos, entre dos velocidades de juego: pulsando la tecla seleccionada podrás elegir entre velocidad 1 ó 2. En el modo velocidad 1 el juego irá más ralentizado para jugar con mucha más precisión y que los auténticos viciosos del fútbol se recreen con pases más certeros y jugadas más elaboradas. En modo velocidad 2 el juego vuelve a su ritmo normal de juego rápido y trepidante.

3.- CONTROL DE LOS JUGADORES:

AVANCE Y DIRECCION: Con las teclas de control podrás manejar al jugador que se encuentre señalado con las FLECHAS DE POSESION. Algo muy importante es que cuando el balón esté en poder del equipo contrario o no lo tenga nadie, pulsando la tecla de acción obtendrás el control de tu jugador más cercano al esférico. **DISPARO A PUERTA:** Cuando tengamos el control del balón podremos disparar a portería de la siguiente forma: Pulsa el botón de acción y observa el indicador de fuerza. En el momento que sueltes el botón será cuando se produzca el disparo con la fuerza que en ese momento te indique el marcador. **EL PORTERO:** El guardameta es totalmente autónomo en su función. Tu única misión es decidir cuando saca y la potencia del saque. En los penaltis si tendrás que decidir hacia dónde parará el tiro, pero sólo una vez el balón haya sido lanzado. **ENTRADAS:** Para quitarle el balón a un contrario pulsa el botón de acción, ponte en la dirección correcta, calcula la fuerza y suelta el botón. Tu jugador se lanzará a sus pies arrebatándole el esférico.

La entrada te será muy útil también cuando el balón este suelto y pugnes por él con un contrario. Lánzate al suelo y te anticiparás.

4.- ESTRUCTURA DEL MARCADOR

- El marcador se divide en 5 partes fundamentales:
- Cronómetro.
 - Marcador de tanteo, que señala los países por medio de su bandera y los que llevan conseguidos. Encima de cada bandera aparecerá una flecha del color de tu camiseta.
 - 3 y 4.- Indicadores de fuerza. Te indicarán lo fuerza con lo que realizas el chut o la entrada o un contrario. El 3 se corresponde con el equipo que juega en el campo de arriba y el 4 con el que juega abajo, siendo siempre del mismo color de la camiseta.
 - Area de mensajes. Refleja el nombre del jugador que tiene el balón, el tipo de infracciones que se cometen, los finales de cada tiempo, etc.

5.- ESTRATEGIAS DE JUEGO:

REGATES: El balón nunca se despejará de tu pie, lo que te permitirá hacer continuos cambios de dirección. Procura siempre llevar al contrario detrás de ti y cambiar de dirección en el momento que se lance o tus pies. **PASES:** Dinamic pone en práctica con MICHEL FUTBOL MASTER el sistema "POINT PASS", mediante el cual aparecerá una marca en el punto exacto donde va a caer el balón cuando realizas un pase. Esta marco o PUNTO DE CAIDA te será muy útil ya que sólo con dirigir a tu jugador hacia ella podrás recibir el pase con gran precisión. Los jugadores que no aparezcan en pantalla, ya sean de tu equipo o del rival, aparecerán indicados en el borde de ésta por las MARCAS DE SITUACION. Estas marcas no te indican la distancia sino la línea en que se encuentran para que puedas realizar pases largos y rapidísimas jugadas al contraataque.

El último punto a tener en cuenta para realizar un buen pase es la fuerza que debes imprimir al chut. Fíjate bien en el indicador y suelta el botón de acción en el momento que indique la fuerza adecuada. **REMATES:** Cuando un jugador de tu equipo recibe el balón y tienes el botón de acción pulsado, el balón saldrá rematado automáticamente en la dirección en la que tu jugador se encuentre. Esta jugada es muy útil tanto para realizar disparos sobre el MARCO contrario como para despejar el balón de tu área alejando el peligro. **6.- INFRACCIONES AL REGLAMENTO:** **FALTAS:** Cuando realices una entrada de frente o un contrario, o por detrás con excesiva fuerza, cometerás falta. Si se produce dentro del área será castigado con penalty. **FUERA:** Cuando el balón sobrepase una línea lateral será puesto en juego desde el punto exacto donde salió. Si sale por la línea de fondo el saque se realizará desde el vértice del área pequeña. **CORNER:** Cuando un jugador lance el esférico por su línea de portería el equipo contrario realizará el saque desde la esquina. Todos los saques tienen un tiempo limitado para tirar, a los 10 segundos aproximadamente el jugador disparará tal como esté.

7.- OPCIONES DE JUEGO:

0 CAMPEONATO: Con esta opción se inicia el campeonato de Europa, en el que pueden jugar hasta ocho personas. Pulsa SPACE hasta colocar el número de personas que van a jugar y luego RETURN. A continuación introduce el nombre de cada jugador, la selección con la que va a jugar y el tipo de controles que usará. Una vez todos los jugadores hayan introducido sus datos el campeonato dará comienzo. Antes de cada partido el ordenador nos indica qué equipos juegan, quién los maneja y con qué controles lo va a hacer. Si estos coinciden cámbialos pulsando A o B. El ordenador podrá sustituir a un jugador que haya tenido que abandonar la partida.

El último punto antes de comenzar el partido es determinar la duración de éste, que puede variar desde 2 minutos hasta 90. Elige la duración que desees pulsando SPACE y RETURN.

1 AMISTOSO 1 JUGADOR:

Con esta opción podrás entrenarte para el campeonato y conocer el juego que desarrolla el ordenador en sus 7 niveles de habilidad. Primero elige el país con el que quieras jugar y los controles que vas a utilizar. A continuación, el país con el que jugará el ordenador. El siguiente paso, es elegir el nivel de habilidad del ordenador (1-7) y a continuación la duración del partido.

2 AMISTOSO 2 JUGADORES:

Elige los países con los que vas a jugar y los controles que usarás, siendo imposible que estos coincidan. Por último, determina la duración del partido pulsando SPACE y RETURN.

3 REDEFINIR:

Con esta opción podrás definir las teclas del teclado 1 y del teclado 2. Con la opción 0 podrás definir también la tecla para pausa y cambio de velocidad.

