

TIP OFF

INSTRUCCIONES

1.0. INTRODUCCION

TIP OFF es una simulación de baloncesto con una cancha de desarrollo multidireccional. El baloncesto es un juego rápido con acción de principio a fin y con jugabilidad de tácticas cambiantes. Las tácticas dirigidas por el entrenador juegan un importante papel, igual que las habilidades individuales de un jugador.

El baloncesto es un juego de participación máxima. Ningún jugador en cualquier equipo está restringido de conseguir el balón, siempre que esté en juego. Los jugadores son libres de ocupar cualquier parte del terreno y libres para lanzar desde cualquier punto. Es un juego sencillo, pero difícil de ejecutar. Necesita forma, habilidad, destreza, agilidad, alerta y, sobre todo, participación, ya que se trata de un juego de equipo y el jugador debe encajar en el estilo de juego del equipo.

En la cancha, cada jugador es un individuo con una combinación única de atributos y habilidades. El nivel de habilidad en varios aspectos como regate, lanzamiento, pase, etc., depende del nivel de habilidad al que se está jugando el partido.

Se proporcionan varias opciones de juego. Una de las más útiles es la posibilidad de fijar el nivel de habilidad de los equipos, jugando uno contra otro.

Otras opciones útiles son: facilidad para diseñar tus propias tácticas, crear tu propio equipo y ver repeticiones de jugadas.

1.1. General

El programa está grabado en dos discos. El segundo disco no está protegido. Te recomendamos que des formato a un disco y utilices un copiador normal para copiar el segundo disco.

No puedes escribir en el disco 2 pero estarás en condiciones de hacerlo en el disco copia. El disco copia debe dejarse en la disquetera para salvar datos de liga, o sea, usarlo como un disco de datos.

Si no utilizas un disco copia, se necesitará un disco formateado para salvar datos de liga y otros datos como plantillas, tácticas, etc.

NOTA: Mantener ambos discos programa protegidos de escritura en todo momento.

1.1.1. FORMATEAR UN DISCO NUEVO

Un disco nuevo o un disco antiguo para reutilizar, deben formatearse antes de utilizarlos en el ordenador. Encontrarás la información de cómo dar formato a un disco en el Manual suministrado con el ordenador.

1.1.2. INSTRUCCIONES DE CARGA

AMIGA: Inserta el disco 1 en el drive cuando el ordenador pida el Workbench.

ATARI ST: Inserta el disco en la disquetera y conecta el ordenador.

IBM:

2.0. MENU PRINCIPAL

2.1. Juego simple

Un juego simple puede jugarse entre un jugador y el ordenador o entre dos jugadores. Dos jugadores pueden hacer un equipo contra el ordenador, o contra otro jugador, o contra dos jugadores.

2.2. La Liga

Hay dos tipos de Liga. El campeonato de Liga requiere consistencia excelente. Hay facilidad para cargar y salvar partidos.

2.3. Partido Demo

Esta opción muestra un partido ordenador contra ordenador a cualquier nivel de habilidad.

2.4. Crear equipo

Cada jugador en el equipo es creado desde un conjunto total de puntos. El conjunto de puntos es asignado a varios atributos y habilidades. Cuando se crea un equipo, es importante que el conjunto de tácticas usadas sean apropiadas al equipo creado. Un equipo astutamente diseñado con una táctica adecuada para ser explotada por el equipo puede ser una mezcla mortal.

2.5. Diseñar tácticas

Permite un diseño total de tácticas en el modo defensa o ataque. Un secuenciador permite ver al diseñador el movimiento de los jugadores, cubriendo la cancha completa. La fluidez y efectividad de las tácticas puede juzgarse utilizando el secuenciador. Hay una facilidad de salvar y cargar.

2.6. Diseño de camisetas

Hay dos colores: el color principal y rayas blancas. Esta opción te permite cambiar el color principal.

2.7. Práctica

Es una opción para practicar habilidad individual o practicar como equipo.

Los movimientos de joystick en TIP OF han sido especialmente diseñados para facilidad de uso y es importante practicar y aprender los movimientos antes de empezar un partido. El modo puede utilizarse también para testar las tácticas.

La práctica de equipo puede hacerse a todos los niveles de habilidad. Habilidad en pase sólo se puede practicar en el modo equipo.

2.8. Opciones

El menú opción te permite cambiar el entorno del juego. Las opciones se tienen que establecer antes de salir del Menú Principal.

3.0. OPCIONES

La opción en este menú, una vez establecida, permanece operativa hasta que es cambiada. La condición por defecto (si no se fija otra) está impresa en BOLD.

3.1. Duración del cuarto

2, 4, 6 y 12. Los cuartos de Liga están fijados en 4 minutos cada uno y no se pueden cambiar.

3.2. Velocidad de juego

50 por 100 o TOTAL. La velocidad del 50 por 100 es ideal cuando estás todavía aprendiendo cómo jugar. También es muy útil en el estudio de tus tácticas y de las tácticas utilizadas por el contrario.

3.3. Faltas

SI o NO. Las faltas son fáciles de cometer cuando estás aprendiendo a jugar. Fijando la opción FALTAS en NO, asegurará que el juego discurre con fluidez.

3.4. Niveles de habilidad

Equipo A	Equipo B	Liga
----------	----------	------

NIVELES DE HABILIDAD

1. Internacional
2. Nacional
3. Provincial
4. Club
5. Juvenil

3.4.1. SELECCIONANDO NIVEL DE HABILIDAD

Utiliza el MENU PRINCIPAL y selecciona OPCIONES. Esto debe hacerse antes de salir del MENU PRINCIPAL. No puedes volver al MENU PRINCIPAL una vez que has seleccionado una opción de juego.

3.4.2. JUEGO SIMPLE

Puedes fijar los niveles de habilidad del EQUIPO A y EQUIPO B individualmente. Esta facilidad es muy útil. Un buen jugador con un nivel de habili-

dad de equipo de 5 puede encontrarse con un partido apretado contra un jugador novato, controlando un equipo con nivel de habilidad 1.

3.4.3. LIGA

La Liga puede jugarse a todos los niveles de habilidad.

NOTA: si se usa una opción CARGAR PLANTILLA en un Juego Simple o en la Liga, el nivel de habilidad es establecido por la habilidad de la plantilla carta.

3.5. Arbitros

ARBITRO 1 Elección entre 20 o al azar.

ARBITRO 2 Elección entre 20 o al azar.

4.0. JUGADORES

Cada jugador en el equipo es una mezcla única de atributos físicos y habilidades. Los atributos y habilidad juegan un papel muy importante en la habilidad de juego de un jugador. Por ejemplo, un jugador con alta rapidez y baja resistencia se cansará pronto o un jugador con habilidad de lanzamiento pobre no obtendrá canasta muy a menudo. Utilizando una táctica que necesita al número 5 haciendo el lanzamiento, asegúrate de que el jugador que juega en esa posición tiene buena habilidad de lanzamiento y buen atributo de salto.

4.1. Atributos

Son: EDAD, ALTURA, TALENTO, RAPIDEZ, RESISTENCIA, SERENIDAD.

TALENTO. Un jugador con talento alto intenta jugar en plan individual an-

tes que en equipo. Intentará lanzar a canasta desde una distancia antes que pasar a otro jugador.

SERENIDAD. Un jugador con buena serenidad no teme hacer un pase o lanzar ante la presión del contrario. Un jugador controlado no tiene naturalmente una calma adecuada pero los jugadores del ordenador la tienen. Si un jugador está jugando en posición, entonces el resto del equipo controlado por el ordenador y jugando, de acuerdo a tácticas predeterminadas, tendrán el atributo de serenidad.

4.2. Habilidades

Las habilidades son REGATE, ROBO, TIRO, PASE, SALTO.

4.3. Seleccionar número de jugadores

Pueden jugar el partido de 1 a 4 jugadores. Ilumina la caja y presiona el botón de fuego.

5.0. CONTROLES

AMIGA - ATARI ST	Sólo joystick.
IBM PC	Teclado o joystick.

AMIGA y ST: para jugar más de dos jugadores es necesario un adaptador de joystick especial.

STE: pueden usarse los ports de joystick 1 a 4.

PC IBM: para usar un joystick se necesita una tarjeta adaptadora. Los jugadores 1 y 2 pueden usar el joystick, dejando a los jugadores 3 y 4 usar el teclado.

Si no se dispone de tarjeta para joystick, los jugadores 1 y 2 pueden usar el teclado. Si sólo se dispone 1 port para joystick, el jugador 2 puede usar el teclado.

PC IBM - CONTROL DE TECLADO:

	Jugador 1 ó 3	Jugador 2 ó 4
ARRIBA	Q	P
ABAJO	A	L
IZQUIERDA	Z	N
DERECHA	X	M
BOTON DE FUEGO	C	B

6.0. DISEÑO DE CAMISETAS

El diseño de color actual de los 16 equipos para la Liga y Equipos A y B será mostrado. Equipos A y B son para el Juego Simple solamente.

Si deseas cambiar el color de camiseta de cualquier equipo, selecciona el equipo, presiona el botón de fuego repetidamente para circular a través de los colores.

Si dos equipos tienen el mismo color, el color del equipo visitante cambiará a BLANCO.

7.0. SELECCION PLANTILLA

7.1. El entrenador toma 10 jugadores para un partido de una plantilla de 12 jugadores. Los detalles de los atributos y habilidades de cada jugador y su número aparecen frente a cada nombre. Debido a la falta de espacio, los títulos de los atributos y habilidades aparecen abreviados. En el párrafo 7.5.1 puedes ver la descripción de las abreviaturas.

7.1.1. SELECCIONANDO PLANTILLA

Los 10 primeros jugadores en la lista son seleccionados como el equipo para ir al partido. Para sustituir a un jugador, selecciona el jugador a reemplazar y presiona el botón de fuego. Ahora selecciona el nombre en posición 11 y 12 y presiona el botón de fuego. Los jugadores cambiarán sus sitios.

En pantalla aparecen los siguientes iconos:

7.1.2. PLANTILLA

Esta opción te permite cargar una nueva plantilla desde el banco de datos de equipos proporcionado o desde el disco de datos que contiene equipos creados utilizando la opción CREAR EQUIPO.

7.1.2.1. Seleccionando la opción PLANTILLA (SQUAD), aparecerán las siguientes opciones de disco:

LOAD FILE (CARGAR ARCHIVO)
SAVE FILE (SALVAR ARCHIVO)
DELETE FILE (SUPRIMIR ARCHIVO)
DIRECTORY (DIRECTORIO)
DONE (HECHO)

7.1.2.2. Selecciona la opción CARGAR ARCHIVO. Esto mostrará el directorio de la plantilla en el banco de datos o en el disco de datos. Selecciona la plantilla que deseas cargar y presiona el botón de juego. Aparecerá la nueva escuadra. Si deseas cambiar la opción de nuevo, utiliza la opción PLANTILLA (SQUAD) otra vez.

7.1.3. TACTICAS

Esta opción te permite reemplazar cualquiera o todas las 16 tácticas en el archivo actual de tácticas de partido.

7.1.3.1. Seleccionando la opción se mostrarán las mismas opciones que en el punto 7.1.2.1. Selecciona LOAD FILE (CARGAR ARCHIVO). Aparecerá el directorio de tácticas del banco de datos en el disco 2 o tácticas diseñadas utilizando Tácticas Diseñadas almacenadas en el disco de datos.

7.1.3.2. Selecciona las tácticas que quieres reemplazar y presiona fuego. Selecciona las tácticas de sustitución del directorio y presiona fuego. Cuando todas las tácticas que quieres reemplazar han sido sustituidas, selecciona DONE (HECHO) para volver a la pantalla SELECCIONAR PLANTILLA.

7.1.4. DONE (HECHO)

Esto salva la plantilla y tácticas a un disco de datos si se está jugando en Liga. En caso de juego simple, los datos son almacenados en la memoria y retenidos hasta que se cambian.

7.1.5. QUIT (ABANDONAR)

JUEGO SIMPLE - Vuelve al Menú Principal.

LIGA - Vuelve al menú Liga.

7.2. Seleccionar equipo

Sólo están permitidos cinco jugadores sobre la cancha en cualquier momento. A un jugador ELIMINADO POR FALTAS no se le permite entrar en la cancha.

Los jugadores seleccionados por el ordenador aparecen en el cuarto superior de la pantalla. Se muestra el número de sus camisetas. Los marcajes son dejados en blanco.

También se muestran las faltas y fatiga de cada jugador.

El cuarto inferior de la pantalla muestra el resto del equipo del partido, es decir, reservas.

Para reemplazar un jugador sobre el terreno por otro de los reservas selecciona simplemente el jugador a ser sustituido y presiona el botón de juego. Selecciona ahora el jugador de los reservas y presiona el botón de fuego.

El Display muestra la siguiente información:

Nombre - Nombre del jugador.

N.º - Número de la camiseta del jugador.

Pos. - Posición en el campo:

G.I. = Guarda izquierdo.

G.D. = Guarda derecho.

C = Centro.

D. I. = Delantero izquierdo.

D.D. = Delantero derecho.

P = Jugando en posición.

M1 - Marca 1.

M2 - Marca 2.

FAT - Fatiga que en porcentaje de 100 por 100 es lesionado.

FLS - Número de faltas personales.

F/O: Indica que el jugador ha sido eliminado por faltas (FOULED OUT) y no puede seguir en la cancha.

7.2.1. TAMBIEN SE MUESTRAN LOS SIGUIENTES ICONOS

7.2.1.1. Tácticas.

Hay 16 tácticas disponibles. Las primeras 8 son tácticas actuales y las que restan son tácticas de reserva. Cualquier táctica en el banco actual de tácticas puede reemplazarse por una táctica en el banco de reserva. Selecciona la táctica a sustituir y presiona fuego. Selecciona HECHO (DONE) para volver al menú SELECCION EQUIPO. Estas tácticas son sólo utilizadas cuando se usa marcarje zonal y cuando se ataca a la canasta contraria.

7.2.1.2. Defensa rápida (QUICK DEFENCE)

Esto fija automáticamente los marcajes dependiendo de la selección hecha. Hay una explicación completa en 7.4.3.

7.2.1.3. Estadísticas

Ver párrafo 7.5 para descripción completa.

7.2.1.4. Hecho (DONE)

Esto lleva al juego.

7.3. Seleccionar modo de juego

Hay dos opciones:

7.3.1. MAS CERCA DEL BALON

El control se transfiere al jugador más cerca del balón. El resto de los jugadores son controlados por el ordenador.

7.3.2. JUGAR EN POSICION

Una posición nombrada, o sea, Centro o Guarda derecho, etc., se selecciona. El jugador que juega en esa posición es controlado.

7.3.3. UN JUGADOR

El jugador puede seleccionar jugar en posición o más cerca al balón.

7.3.4. DOS JUGADORES/UNO CONTRA OTRO

Como en 7.3.3

MODO EQUIPO: El segundo jugador sólo puede jugar en posición.

7.3.5. TRES JUGADORES

El tercer jugador juega en modo equipo con jugador 1 y sólo puede jugar en posición.

7.3.6. CUATRO JUGADORES

El cuarto jugador juega en modo equipo con jugador 2 y sólo puede jugar en posición.

7.3.7. SELECCIONAR JUGAR/EN POSICION

Un jugador es seleccionado automáticamente para jugar cerca del balón. Si quieres cambiar a juego en posición, selecciona el jugador que quieres controlar y presiona el botón de fuego. Presiona ahora la tecla P en el teclado. Aparecerá la letra P frente al nombre. Para cancelar, presiona P otra vez.

Cuando el jugador es sustituido, el nuevo jugador continuará jugando en esa posición. Puedes, sin embargo, seleccionar un jugador diferente para jugar en la posición al final del cuarto.

En el modo Equipo Dos Jugadores, modo Tres o Cuatro Jugadores, no podrás abandonar la pantalla a menos que haya sido seleccionado un jugador para jugar en posición.

7.4. Defensa

Hay dos opciones principales de defensa:

- a) MARCAJE ZONAL.
- b) MARCAJE HOMBRE A HOMBRE.

7.4.1. MARCAJE POR ZONAS

Cuando se utiliza, los jugadores defienden una zona de la cancha asignada y se mueven por el área de acuerdo a la táctica.

7.4.2. MARCAJE HOMBRE A HOMBRE

Cualquier jugador o cualquier número de jugadores pueden asignarse para marcar a un jugador contrario. El marcaje se hace por una posición y no un nombre, o sea, puedes dar instrucciones a tu guarda izquierdo marcar al guarda izquierdo contrario o puedes pedir a tu guarda izquierdo y centro marcar al guarda izquierdo contrario. De hecho, puedes dar instrucciones a todos tus jugadores marcar al guarda izquierdo contrario.

Hay dos columnas frente a cada nombre en la selección del equipo.

Marcajes 1.º y 2.º. El primer marcaje hombre a hombre es para presión a medio campo. 1.º y 2.º se utilizan para presión por todo el campo.

PRESION A MEDIO CAMPO

Este marcaje hombre a hombre sólo tiene lugar en tu medio campo cuando el contrario tiene la pelota. En todos los demás momentos se utiliza marcaje zonal.

PRESION POR TODO EL CAMPO

Este marcaje hombre a hombre se utiliza sobre toda la cancha cuando el contrario tiene la pelota. De otro modo, se utiliza marcaje zonal.

7.4.3. DEFENSA RAPIDA

Cuando se selecciona este icono aparece un menú.

7.4.3.1. Marcaje zonal

Este quitará todo marcaje hombre a hombre.

7.4.3.2. Presión a medio campo

Este quitará todo segundo marcaje hombre a hombre y fijará automáticamente primer marcaje hombre a hombre. Los marcajes pueden cambiarse. Mueve el puntero, el marcaje y presiona el botón de fuego. Los marcajes circularán a través.

7.4.3.3. Presión por todo el campo

Establecerá ambos marcajes hombre a hombre, primero y segundo.

Primer hombre a hombre en mitad defensiva.
Segundo hombre a hombre en mitad atacante.

Cambiar marcajes como en el punto 7.4.3.2.

7.5. Estadísticas

Hay tres tipos de estatus: ATRIBUTOS, HABILIDADES, PARTIDO. Cuando se selecciona el icono STATS (ESTATUS) se presentarán los atributos del equipo completo. Hay opción para ver las habilidades o estatus de partido o abandonar. Durante tiempo de cuarto, el estatus del partido se mostrará con opción para ver el estado de los atributos y habilidades si se desea.

7.5.1. ABREVIATURAS.

Debido a falta de espacio, los encabezamientos en Atributos, Habilidades y Partido están abreviados.

ATRIBUTOS	EDAD (AGE)	EDD
	ALTURA (HEIGHT)	ALT
	TALENTO (FLAIR)	TAL
	RAPIDEZ (PACE)	RAP
	RESISTENCIA (STAMINA)	RES
	SERENIDAD (COMPOSING)	SER
HABILIDADES	REGATE (DRIBBLING)	REG
	ROBO (STEALING)	ROB
	TIRO (SHOOTING)	TIR
	PASE (PASSING)	PAS
	SALTO (JUMPING)	SLT
PARTIDO	ROBO (STEAL)	ROB
	CORTE (INTERCEPT)	COR
	ASISTENCIA (ASSIST)	ASI
	CANASTAS ANOTADAS	CAN
	PASES BUENOS	PBU
	PASES MALOS	PMA
	PORCENTAJE CANASTAS	POR

Interceptación o corte es cuando un jugador tiene éxito en bloquear un pase.

Asistencia es la ayuda dada por un jugador al pasar la pelota a otro jugador que está en posición de lanzar a canasta.

8.0. DISEÑADOR DE TACTICAS

El diseñador de tácticas te da la facilidad de diseñar tus propias tácticas. Cuando diseñas tácticas, ten en mente si vas a usar un marcaje hombre a hombre y si un jugador está jugando en posición. La calidad de los jugadores desarrollando la táctica diseñada también debe tenerse en cuenta.

La táctica juega un papel vital en el juego del baloncesto. Utilizada con cuidado, incluso un equipo ordinario puede tener una oportunidad sobre un equipo plagado de estrellas.

El menú de Diseño de Tácticas consiste en lo siguiente:

8.1. Disco

Esto muestra lo siguiente:

8.1.1. CARGAR ARCHIVO

Una táctica existente puede cargarse para modificación. Inserta o bien el disco programa 2, o el disco de datos. Se mostrará el directorio actual de tácticas.

8.1.2. SALVAR ARCHIVO

Una táctica diseñada puede salvarse a un disco de datos previamente formateado bajo nombre de archivo.

8.1.3. SUPRIMIR ARCHIVO (DELETE FILE)

Cualquier archivo puede suprimirse del disco. Selecciona el nombre de archivo del directorio y selecciona entonces SUPRIMIR ARCHIVO.

8.1.4. DIRECTORIO

Muestra el directorio de tácticas en el disco programa o disco de datos.

8.1.5. DONE (HECHO)

Abandona las opciones disco.

8.2. Defensa

Muestra 8 bloques numerados de 1 a 8 representando el campo. El movimiento de la pelota es de arriba a abajo. Selecciona cualquier cuadro, por ejemplo n.º 3. Esto representa la posición de la pelota en ese cuadro. Selecciona ahora cualquier jugador apuntando el puntero y presionando el botón de fuego. Mueve el jugador a cualquier posición sobre el campo y presiona el botón de fuego. Esta será la posición del jugador cuando la pelota esté en ese cuadro. Selecciona posición de todos los jugadores sobre el campo para la pelota en ese cuadro. Repite el proceso para la pelota en cada cuadro de 1 a 8.

8.3. Ataque

La mitad defensiva del campo está numerada de 1 a 4. La mitad atacante del campo es un bloque, pero tiene tres movimientos completos medio campo.

Diseñar tácticas como en defensa. Cuando se diseñan los movimientos 5, 6 y 7 recuerda que los movimientos son consecutivos.

8.4. Copiar bloque

La posición de los jugadores para la pelota en un bloque puede ser copiada para la posición de la pelota en otro bloque. Selecciona la opción Copiar bloque. Selecciona el bloque a copiar y selecciona entonces la caja en la que el movimiento se va a copiar.

8.5. Voltar bloque (FLIP BLOCK)

Si has diseñado tácticas para el bloque 3, supón que deseas repetir para bloque 4. Puedes copiar el bloque 3 al 4 pero los ejes estarán equivocados. Utilizando la opción «Flip Block» se producirá una imagen espejo. De todas

formas, el Guarda derecho aparecerá en el ala izquierda y viceversa. Utiliza la opción Intercambio de jugadores para corregir si es necesario.

8.6. Intercambio jugadores

Selecciona los dos jugadores sobre el campo e intercambiarán posiciones.

8.7. Movimiento bloque (BLOCK MOTION)

Se utiliza para mostrar el movimiento de los jugadores en modo defensa o ataque según la pelota se mueve de bloque a bloque. Las secuencias de movimientos son:

Defensa	7 - 5 - 3 - 1
	8 - 6 - 4 - 2
Ataque	1 - 3 - Movimientos 5, 6 y 7
	2 - 4 - Movimientos 5, 6 y 7

Selecciona esta opción para repetir los movimientos de nuevo.

8.8. Fijar secuenciador

La pelota puede ser situada en cualquier bloque, o sea, la secuencia puede ser para defensa.

7 - 8 - 6 - 4 - 3 - 4 - 2 - 3

De todas formas, en la mitad de ataque sólo puede verse una secuencia de movimiento, pero el orden de movimientos 5, 6 y 7 puede cambiar. Por ejemplo, para ataque la secuencia fijada puede ser

1 - 3 - 4 - 3 - 6 - 7 - 5

Selecciona Ataque o Defensa y selecciona la opción Fijar Secuenciador. Selecciona el primer compartimento de los ocho bloques en línea. Presiona el botón de fuego repetidamente para circular por los números. Cuando estés satisfecho, mueve al próximo compartimento y repite el proceso.

Cuando es seleccionado Ataque, el último compartimento puede ser dejado en blanco. Cualquier bloque dejado en blanco es saltado.

8.9. Correr secuenciador (RUN SEQUENCER)

El secuenciador establecido en 8.8 puede verse operando utilizando esta opción. Utiliza el icono CORRER SECUENCIADOR para repetir.

9.0. CREAR EQUIPO

Esta opción te permite crear tu propio equipo a cualquier nivel de habilidad. Aparecerá un equipo con nombres del Jugador 1 al Jugador 12. Frente a cada jugador se mostrarán sus atributos y habilidades.

9.1. El equipo puede crearse para cualquier nivel de habilidad. Hay cinco iconos en la parte inferior de la pantalla.

9.1.1. HABILIDAD (SKILL)

Selecciona el icono. Mantén el botón de fuego apretado para circular por el nivel de habilidad.

9.1.2. DISCO

La función es como se describe en 8.1, excepto que muestra el directorio de las plantillas en vez de las tácticas.

9.1.3. CARGAR

Un equipo pre-diseñado puede cargarse para edición. Selecciona el icono para mostrar el directorio de los equipos salvados.

9.1.4. SALVAR

Un equipo creado puede ser salvado. Hay un máximo de 16 caracteres para el nombre de archivo.

9.1.5. DONE (HECHO)

Abandonar y volver al Menú Principal.

9.2. Nombre de jugador

Para editar un nombre de jugador, selecciona el nombre. Aparecerá el cursor. Utiliza el teclado para editar el nombre. Presiona ENTER/RETURN para seleccionar modo.

9.3. Estado del jugador

Los siguientes atributos y habilidades pueden ser modificados

(REGATE)	DRIBBLING	REG
PASE	(PASSING)	PAS
TIRO	(SHOOTING)	TIR
RAPIDEZ	(PACE)	RAP
SALTO	(JUMPING)	SLT
ROBO	(STEALING)	ROB
RESISTENCIA	(STAMINA)	RES

9.3.1. Hay un conjunto total de puntos fijados para cada nivel de habilidad para cada jugador.

INTERNACIONAL	350
NACIONAL	300
PROVINCIAL	250
CLUB	200
JUVENIL	150

El conjunto total de puntos se muestran en la pantalla.

9.3.2. FIJAR ESTADO DEL JUGADOR

Selecciona la caja deseada frente al nombre de un jugador. Mantén el botón de fuego apretado y mueve el joystick arriba y abajo.

El conjunto total de puntos será corregido en consecuencia.

9.3.3. CARGAR EQUIPO A JUGAR

Un equipo creado puede ser cargado para un juego simple o en la Liga.

10.0. CONTROLES DE JOYSTICK

Los jugadores pueden mover en las ocho direcciones del joystick. Los comandos del teclado en el PC IBM representan los movimientos de joystick arriba, abajo, izquierda y derecha. Presionando dos teclas simultáneamente, por ejemplo, arriba e izquierda, se producirá el movimiento diagonal.

Los controles se dan para un joystick manual. Sin embargo, pueden usarse joysticks especiales con botones independientes de movimiento izquierda y derecha para conseguir movimientos extra y facilidad de control. Estos controles de joysticks están listados como ESPECIALES.

Todas las instrucciones son para joysticks normales a no ser que se mencione de otra forma.

10.1. Movimiento de jugador

Un jugador corre en las ocho direcciones del joystick.

Un jugador con una pelota puede correr a dos velocidades. Golpea ligeramente el botón de fuego para conectar entre las dos velocidades.

10.2. Regate

Un jugador con la pelota dribla la pelota cuando está estacionario. Bota la pelota a izquierda y derecha alternativamente.

Mantén abajo el botón de fuego, mueve el joystick izquierda o derecha para controlar el ritmo del jugador. Manteniendo el joystick en una dirección moverá al jugador alrededor en un círculo. Sólo son operacionales los movimientos de joystick a izquierda o derecha.

10.3. Crouching (AGACHARSE)

Presiona el botón de juego con el joystick en la posición central. El jugador driblará ahora agachado para minimizar las oportunidades de robo por un jugador contrario.

NOTA: cuando se suelta el botón de fuego, el jugador va al modo HOLD (MANTENER). Se ha establecido una tolerancia de 0,5 segundos. Si presionas el botón de nuevo dentro de 0,5 segundos, puedes continuar driblando o corriendo con la pelota.

Si vas al modo (HOLD) MANTENER, tienes que pasar o lanzar la pelota.

10.4. Pase

Un jugador tiene que lanzar o pasar la pelota cuando para de driblar y va al modo HOLD.

Suelta el botón de fuego y el jugador entonces mantendrá la pelota, estando ahora preparado para lanzar o pasar.

10.4.1. PASE DE PECHO

Mantén el botón de fuego apretado de nuevo. Mueve el joystick en la dirección que deseas pasar y suelta el botón de fuego.

10.4.2. PASE ENTRE PIERNAS

Mantén el botón de fuego apretado. Invierte el joystick desde la dirección que está encarando el jugador y suelta el botón.

10.4.3. PASE POR ENCIMA DE LA CABEZA (Sólo Especial)

Presiona el segundo botón de fuego. Mueve el joystick en la dirección que deseas pasar y suelta el botón de fuego.

10.4.4. PASE CON BOTE (Sólo Especial)

Presiona el segundo botón de fuego y mueve el joystick en la dirección que deseas pasar. Presiona el primer botón de fuego para hacer un pase con bote.

10.5. Tiro en salto

Este es el lanzamiento más popular en baloncesto moderno. El jugador sal-

ta en el aire con ambos pies dejando el suelo. La pelota es mantenida en ambas manos en posición de mantenimiento. El jugador suelta la pelota a la altura de su salto.

Mientras el jugador está manteniendo la pelota, de un GOLPE LIGERO y breve al botón de fuego.

10.6. Tiro de gancho

El jugador está sobre el suelo levantándose sobre las puntas de sus pies a la canasta. El tiro a la canasta se hace con una mano.

Invierte el joystick mientras el jugador está manteniendo la pelota.

ESPECIAL: da un golpe ligero al segundo botón de fuego.

10.7. Gancho del cielo

Es una combinación de tiro en salto y tiro de gancho. El jugador se levanta en el aire, ambos pies dejando el suelo y el tiro a canasta se hace con una mano. Este salto da claramente mayor altura al jugador que un tiro en salto ordinario.

Este tiro sólo es posible cuando el jugador que hace el lanzamiento está cerca de la canasta. Invierte el joystick.

ESPECIAL: da un golpe ligero al segundo botón de fuego.

10.8. Tiro en salto en carrera

Para hacerlo, el jugador con la pelota debe estar corriendo a toda velocidad. Invierte el joystick.

ESPECIAL: da un golpe ligero al segundo botón de fuego.

10.9. Slam dunk (MATE)

Este tiro se hace por un jugador muy cerca de la canasta. Necesita ser alto y tiene que tener buenos atributos de salto. Invierte el joystick.

ESPECIAL: da un golpe ligero al segundo botón de fuego.

10.10. Finta (DUMMY)

Un jugador hace un movimiento para hacer un lanzamiento y entonces se detiene. En vez de lanzar para entonces la pelota mientras el jugador contrario intenta ponerle freno al tiro y queda fuera de balance. Presiona el botón de fuego antes de que suelte la pelota.

10.11. Salto

Mientras la pelota está en el aire, presiona el botón de fuego.

10.12. Robo

Mientras un jugador está driblando la pelota, el contrario trata de robarla. El jugador que va a hacer el robo o recuperación tiene que estar encarando al jugador con la pelota. Presiona el botón de fuego. **POR FAVOR, TEN EN CUENTA** que no debes tratar de robar la pelota mientras el otro jugador está pasando o lanzando.

10.13. Saque libre (FREE THROW)

Presiona el botón de fuego.

10.14. Ayuda de tiro a canasta

Cuando se hace un lanzamiento a canasta aparece una cruz. Esta cruz muestra dónde va a caer la pelota si no se toma ninguna acción correctiva. Puedes mover la cruz usando los controles para conseguir una CANASTA. Tienes dos segundos para controlar el movimiento. Durante este tiempo se suspenden todos los demás movimientos de joystick. Esto debe practicarse en el modo PRACTICA para perfeccionarlo.

NOTA: ver 13.0 para controles, para pedir TIEMPO MUERTO (TIME OUT) y hacer sustituciones.

11.0. LA LIGA

Hay 16 equipos en la Liga. La Liga puede jugarse en dos formatos, 1 x 16 ó 2 x 8 y a cualquiera de los cinco niveles de habilidad. La relación del formato y nivel de habilidad se selecciona en OPCIONES en el menú principal.

11.1. Formato de Liga

11.1.1. 1 x 16

Los 16 equipos en la Liga juegan uno contra otro a una vuelta. Puedes jugar el partido o sólo conseguir los resultados.

El equipo ganador consigue dos puntos. El ganador es premiado con la Copa de Campeón de Liga.

11.1.2. 2 x 8

La Liga está dividida en dos grupos de ocho equipos cada uno. Cada equipo en el grupo juega contra los demás a dos vueltas.

El ganador de cada grupo va derecho a la final. El ganador es premiado con la Copa de Campeón de Liga.

11.1.3. Si hay un empate en resultados, se declarará ganador al equipo que haya conseguido más canastas en la temporada.

11.2. Opciones de la Liga

La tabla de Liga muestra a todos los equipos con la letra C frente a los nombres. Esto indica que todos los equipos están controlados por el ordenador. Si no se hace cambio, el ordenador jugará contra el ordenador y sólo se presentará un resultado pronosticado para cada partido.

11.2.1. SELECCIONAR JUGAR

Selecciona el equipo con el que quieres jugar presionando F4. La letra C cambiará por J/S.

11.2.2. EDITAR NOMBRE DE EQUIPO

Selecciona el equipo cuyo nombre quieres editar presionando F1. Aparecerá un cursor. Utiliza el teclado para editar el nombre. Presiona RETURN/ENTER para terminar de editar.

11.2.3. CARGANDO NUEVAS TACTICAS

Cada equipo tiene 16 tácticas en el banco de tácticas. Las tácticas pueden ser cargadas desde el disco programa o desde el disco de datos con tácticas diseñadas. El banco de tácticas sólo puede cambiarse al principio de la Liga.

Las nuevas tácticas son cargadas en la Pantalla Selección de Plantilla. Ver el párrafo 11.2.4.1 para más detalles.

11.2.4. CARGAR NUEVA PLANTILLA

Cualquier equipo en la Liga puede ser reemplazado por un equipo prediseñado almacenado en el disco programa 2 o un equipo creado en el disco de datos.

11.2.4.1. Selecciona el equipo cuya plantilla deseas reemplazar y presiona F5. Se mostrará la pantalla selección de plantilla. Sigue las instrucciones detalladas en 7.1.2 para cargar nueva plantilla y 7.1.3 para cargar nuevas tácticas.

11.2.4.2. Selecciona DONE (HECHO) en la pantalla Selección de Plantilla para salvar la nueva plantilla y tácticas en el disco de datos.

NOTA: si se carga una nueva plantilla, el equipo conservará el nivel de habilidad de la nueva plantilla.

IMPORTANTE: Ten en cuenta que la tecla F5 se vuelve operativa una vez que la Liga ha comenzado. No habrá oportunidad de cambio de plantillas o tácticas.

11.3. Se presentan los siguientes iconos:

11.3.1. DISCO: se presenta la opción menú disco.

LOAD FILE (CARGAR ARCHIVO): utilizada para cargar una liga previamente salvada y continuar los partidos.

SAVE FILE (SALVAR ARCHIVO): utilizada para salvar una Liga no terminada para ser continuada más tarde. Las Ligas son salvadas bajo un nombre de archivo que tiene que insertarse utilizando el teclado. Se necesita un disco formateado para salvar la Liga. En el manual nos referimos generalmente a este disco como disco de datos.

DELETE FILE (SUPRIMIR ARCHIVO): si el disco está lleno, utiliza esta opción para suprimir uno de los archivos.

DIRECTORY (DIRECTORIO): muestra el directorio de todas las ligas salvadas.

DONE (HECHO): te devuelve a la pantalla Liga.

11.3.2. LIGA A

Esto muestra el formato de Liga que se está jugando. El formato puede cambiarse antes de que empiece la Liga. Selecciona la opción y presiona el botón de fuego. La opción conecta entre

LIGA A = 1×16 (1 grupo de 16 equipos).

LIGA B = 2×8 (2 grupos de 8 equipos).

La opción se vuelve no operativa una vez que ha comenzado la Liga.

11.3.3. HOT SHOTS (TOP DIEZ)

Muestra los diez primeros anotadores de canastas.

11.3.4. CONTINUE (CONTINUAR)

Te lleva a la pantalla de selección de equipo del próximo juego de Liga.

11.3.5. QUIT (ABANDONAR)

Te devuelve al Menú Principal sin salvar el juego.

12.0. REPETICION DE LA ACCION

Durante el juego puedes tener una repetición de la jugada.

Presiona R para ver Repetición de la acción.

Presiona F1 para lento.

Presiona F2 para normal.

Presiona F3 para rápido.

13.0. TECLADO

S: Scanner CONECTADO/DESCONECTADO.

H: PAUSA CONECTADA/DESCONECTADA.

R: REPETICION.

F5: TIEMPO MUERTO Equipo 1.

F10: TIEMPO MUERTO Equipo 2.

F3: Sustitución Equipo 1.

F8: Sustitución Equipo 2.

14. PRACTICA

Hay dos opciones: PRACTICA INDIVIDUAL, PRACTICA DE EQUIPO.

14.1. Práctica individual

El jugador puede correr arriba y abajo del campo y practicar regate, carrera, tirar y pasar.

14.2. Práctica de equipo

Esto es para practicar pase y practicar una táctica elegida.

La pantalla de selección de plantilla te permitirá elegir el equipo y 16 tácticas tomadas para la práctica.

La pantalla de selección de equipo te permitirá seleccionar los cinco jugadores para saltar al campo. No se dispone de otras opciones.

La práctica de equipo te permite practicar una táctica a un tiempo. Presiona F1 para que se presente el directorio de 16 tácticas. Selecciona la táctica y presiona el botón de fuego.

Presiona F1 para terminar la práctica de la táctica actual y mostrar el directorio. Ahora puedes seleccionar otra táctica.

14.3. Presiona ESC para volver al Menú Práctica

Ten en cuenta que la facilidad para sustituir o pedir tiempo muerto, etc., no está disponible en Práctica.

PROGRAMA por STEVE SCREECH
GRAFICOS DE TONY SMITH, BRIAN VAN DE PEER

© COPYRIGHT ANCO GAMES 1991.
PUBLICADO por ANCO SOFTWARE LTD.

DISTRIBUIDO POR:



SYSTEM 4
de España, S. A.
Pza. de los Mártires, 10
28034 MADRID
Tel.: 358 30 42
Fax: 358 30 41

