

# FERNANDO MARTIN

## BASKET MASTER

### INTRODUCCIÓN:

Cuando salgas a la cancha te encontrarás nervioso, preocupado, con deseos de hacer un buen partido y con miedo de fallar los tiros tres puntos.

Imagina que, además, tienes que enfrentarte a Fernando Martin, a un auténtico número uno, que no va a perdonarte.

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 Masachusets.

Fernando Martin Basket Master es una prueba clara de que también el baloncesto puede desarrollar la mente.

### OPCIONES:

1.- UN JUGADOR:

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

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.

5.- OPCIONES DE CONTROL:

Si vas a jugar contra Fernando Martín selecciona sólo los controles para jugador 1.

En caso de dos jugadores hay distintos controles para cada uno de ellos.

### TECLAS DE CONTROL Y JOYSTICK:

|            | Campos izquierdo       | Campo derecho      |
|------------|------------------------|--------------------|
| ARRIBA     | Q/Joystick arriba      | Teclado numérico 5 |
| ABAJO      | A/Joystick abajo       | Teclado numérico . |
| IZQUIERDA  | O/Joystick izquierda   | Teclado numérico 1 |
| DERECHA    | P/Joystick derecha     | Teclado numérico 3 |
| SALTO/TIRO | SPACE/Joystick disparo | Teclado numérico 0 |

### 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.
- \* Crono: mide los 5 minutos de cada tiempo.

## ***CONTROL DE LOS JUGADORES:***

### **1.- AVANCE Y DIRECCIÓN:**

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 de avance.

Si el jugador lleva 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.

### **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 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 queramos efectuar utilizando para ello las teclas de control.

### **4.- ROBO DE BALÓN:**

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

### **5.- REBOTE:**

Para capturar un rebote debe 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 BALÓN:**

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 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 ÁREA:**

Fernando Martín 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 BALÓN:**

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

### **5.- DISTANCIA DE TIRO:**

Está en relación directa con la efectividad, arriésgate a tirar más allá de la línea de 6,25.

### **6.- CANSANCIO Y ENERGÍA:**

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 mates, cuando el contrario defiende su área.

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

## **REPETICIONES:**

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

## **DESCANSO/ESTADISTICA Y FIN DEL JUEGO.**

El partido consta de dos períodos 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 también por expulsión de algún jugador por acumulación de personales, lo que le impedirá ganar el partido, aunque posea mayor tanteo.

## **EQUIPO DE DISEÑO:**

Código: Paco Martín.

Análisis y desarrollo de algoritmos: Victor Ruiz, Florentino Pertejo, Paco Martin.

Gráficos: Julio Martin.

Música: Manuel Cubedo.

Ilustración portada: Angel Luis González

Instrucciones: María Fernández.

Estudio de grabación: BOCSA.

Productor ejecutivo: Jesús Alonso Gallo.

Director de programación: Victor Ruiz.

Producido por: Pablo Ruiz.

Agradecimientos a: Fernando Martin, Gigantes.

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.

## **PROGRAMADORES:**

¿Has hecho algún programa? ¿Eres diseñador gráfico?

Anímate, envía tu trabajo en un disco y recibirás nuestra respuesta.

## **GARANTÍA:**

DINAMIC garantiza todos sus productos de cualquier fallo o defecto de fabricación, grabación o carga durante tiempo limitado.

La garantía finaliza en la fecha que el producto queda descatalogado y se agotan las existencias.

Este programa está fabricado de acuerdo a los más elevados niveles de calidad técnica. Por favor, lea con atención las instrucciones de carga.

Si por algún motivo tiene dificultad en hacer funcionar el programa cree que el producto es defectuoso, devuélvalo directamente a

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

¡Por favor!, remítanos únicamente el disco (sin el estuche); a vuelta de correo le enviaremos una nueva copia totalmente gratis.

### ***NOTA FINAL DE DINAMIC A "LOS VICIOSOS" JUGADORES:***

Si consigues vencer a Fernando Martin en el nivel NBA, tec que vaciles a tus amigos.

Y, recuerda: busca, compara y si encuentras un programa de Basket mejor, ¡COMPRALO!

### ***INSTRUCCIONES DE CARGA:***

- 1.- Introduzca el disco original en la unidad A: del Amstrad PCW
- 2.- Encienda el ordenador.
- 3.- Si el programa no carga repita la operación.
- 4.- El disco arrancará automáticamente.
- 5.- Siga las instrucciones de la pantalla.

*PROHIBIDA LA REPRODUCCIÓN, TRANSMISIÓN, ALQUILER O PRESTAMO DE ESTE PROGRAMA  
SIN LA AUTORIZACIÓN EXPRESA ESCRITA DE MICRODIGITAL SOFT, S.A.*

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

*Plaza de España, 18. Torre de Madrid, 29-1 28008 Madrid.*