

PC BASKET

El Programa de baloncesto más completo para ordenadores PC y compatibles

2.995 Pts.

40

- Los 20 equipos ACB
- Liga regular y play-offs 96
- Liga europea con 32 equipos
- Final a cuatro
- Dinamic All Stars

Actualización gratuita
a la temporada 96-97



PRODUCTO
LICENCIADO
OFICIAL

"PCBASKET contiene más
información sobre nuestra
liga que ningún otro
medio"

ESPI



Incluye las versiones
1.0, 2.0 y 3.0 de
PCBASKET
para MS-DOS



CD-ROM

PC-DOS/4MB
Compatible
Windows 95/8MB

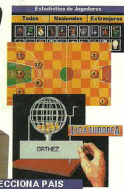
Requisitos mínimos:

PC386, 4Mb de RAM con 2900 Kb libres
de memoria XMS, ratón, disquetera
3,5 HD, Disco duro, VGA, MS DOS 5.0 o
superior.

Recomendado:

486 o superior, 8Mb de RAM, SVGA
(Vesa compatible), Sound-Blaster,
Módem.

Más posibilidades
que nunca



Más de 100
fotografías de las
estrellas ACB

Incluye
PCBASKET online
version 1.0

UN PRODUCTO CON LA CALIDAD DE
DINAMIC MULTIMEDIA

VGA y Super VGA hasta 800 x 600, árbitros, alley hops...

EDITORIAL.....	pág.	3
PURO BASKET.....	pág.	4
FICHAJES DINAMIC.....	pág.	6
1 REQUISITOS DEL SISTEMA.....	pág.	8
2 INSTALACION EN EL DISCO DURO.....	pág.	8
3 CARGANDO PCBASKET 4.0.....	pág.	8
4 PROTECCION POR MANUAL.....	pág.	9
5 CONFIGURACION DEL SISTEMA.....	pág.	9
6 MANEJO DEL ENTORNO GRAFICO GFX™.....	pág.	9
7 MENU PRINCIPAL.....	pág.	9
7.1 SÚPEREPI.....	pág.	9
7.2 BASE DE DATOS MULTIMEDIA.....	pág.	10
7.3 ESTADISTICAS COMPARADAS 94/95.....	pág.	10
7.4 PARTIDO AMISTOSO.....	pág.	12
7.5 LIGA REGULAR + PLAY-OFFS MANAGER.....	pág.	12
7.6 LIGA REGULAR + PLAY-OFFS ENTRENADOR.....	pág.	21
7.7 PLAY-OFFS 96 ENTRENADOR.....	pág.	21
7.8 PLAY-OFFS SIMULADOS.....	pág.	24
7.9 LIGA REGULAR + PLAY-OFFS ON LINE.....	pág.	24
7.10 DINAMIC ALL STARS.....	pág.	25
EQUIPO DE DISEÑO.....	pág.	26
ACTUALIZACIÓN.....	pág.	27
DUDAS MAS FRECUENTES.....	pág.	30
SERVICIO DE ASISTENCIA TECNICA.....	pág.	32
NOTICIAS DINAMIC MULTIMEDIA.....	pág.	34
LINEA DIRECTA.....	pág.	47

editorial



Como cada año por estas fechas, llegan los play-offs de la Liga ACB. Unos play-offs cada vez más apasionantes, más igualados y con más alternativas. Unos play-offs que son sinónimo de muchas cosas. De espectáculo, de emoción, de lucha y, a partir de ahora, también de PCBasket. Porque ya son cuatro temporadas sin faltar a una cita con el tramo final de la Liga. Ya son cuatro años de un proyecto que no ha cesado de crecer en progresión geométrica desde su primera edición y que promete seguir haciéndolo mientras sus usuarios sigan comprometidos con él. Y es que han sido miles las sugerencias recibidas en Dinamic desde que el 3.0 se posó en los kioscos de toda España, hace ahora un año, y eso significa que PCBasket está más vivo que nunca.

Y una de las más claras pruebas de que PCBasket se consolida y crece cada año es la presencia en el 4.0 de Súper-Epi. El más grande jugador de la historia del baloncesto español se ha unido a todos nosotros para aunar esfuerzos y seguir progresando. Si ya el año pasado, antes de su despedida de la competición en activo, nos brindó su bienvenida, este año ya ha pasado a formar parte del equipo con todas las consecuencias, como uno más. Gran conocedor de la saga PCBasket desde su inicio, la sola idea de unirse a un proyecto de semejantes características y tan ligado al deporte que ha sido su vida durante tantos años, le entusiasmó. Su reto y el nuestro es ahora volver a entusiasmaros a todos vosotros.

Y para ello hemos trabajado duro. Para poder ofreceros novedades que colmen vuestras expectativas. La primera, como cada año, es la base de datos. Revisada, mejorada y ampliada para seguir ahondando en la trayectoria, la vida y las cualidades de cada club, de cada entrenador y de cada jugador. Cientos de horas sobre la base del 3.0 han sido necesarias para lograrlo, pero lo hemos conseguido y hemos vuelto a dar otro paso en nuestro afán por desarrollar el mayor arsenal de información existente sobre nuestra Liga, la más fuerte de Europa con diferencia.

Otro punto fuerte de PCBasket 4.0 es la Liga Europea. A partir de ahora ya no es suficiente con intentar ganar la Liga ACB. Ahora el desafío te lleva de viaje por Europa y te enfrenta a los más poderosos clubes del continente. Panathinaikos, Bukler, Olympiakos, Limoges, Partizan, Cibona... Están todos los grandes y son más de 30. La empresa es atractiva pero terriblemente difícil: compruébalo por ti mismo.

Otro gran esfuerzo ha sido el simulador, que incluye más de 200 animaciones nuevas indispensables para ampliar la gama de mates (por la espalda, a una mano y con giro en el aire), para dar cabida a los árbitros y para inaugurar la más impactante jugada del baloncesto: el alley-hoop. Cuando un jugador lo haga por primera vez ante tus ojos no podrás creer lo que estás viendo. Como tampoco cuando veas las nuevas perspectivas de la cancha: 800 x 600, 640 x 480, 320 x 200 y zoom, toda una gama de posibilidades con una calidad gráfica simplemente excepcional.

Y por último, la gran apuesta: PCBasket On-Line. Con él, ser dueño de un módem significará poder jugar una partida ¡¡ contra cualquier persona o personas situadas en cualquier punto de España !!, además de poder intercambiarte mensajes de todo tipo con ellos. Haz la prueba y disfruta de la sensación de competir y comunicarte con personas a las que ni siquiera conoces. Es algo único.

Ya sabes lo que contiene PCBasket en 1996 y lo que significa 4.0. Ahora es tu turno. Esperamos tus sugerencias para ponernos a trabajar desde ya en el 5.0.

4.0
Sumario

A man with dark hair, smiling, wearing a blue suit jacket over a light-colored shirt. He is sitting next to a vintage computer monitor. A basketball is visible in the bottom left corner.

Puro Basket.

Aquellos que comprasteis PCBasket 3.0 seguramente recordaréis como, en una de las primeras páginas de la revista, aparecía una entrevista conmigo que servía como saludo a todos vosotros y como introducción a un producto que alcanzaba su tercer año en el mercado. Desde entonces ha pasado un año y bastantes cosas han cambiado. En primer lugar, el propio PCBasket, que este año acude a su cita potenciado y mejorado en todas sus facetas. Y en segundo, mi participación en él. Dinámico me pidió mi colaboración y yo acepté sin dudar. Y lo hice porque estoy convencido de que apoyar a PCBasket es apoyar al baloncesto.



es que, como sabéis, la informática y el baloncesto siempre han estado muy ligados. Durante años la primera ha sido fundamental para el desarrollo del segundo en algunos aspectos,

principalmente en lo que se refiere a estadísticas, cuya importancia para el baloncesto es vital. Pero de unos años a esta parte el mundo de los ordenadores ha demostrado que puede hacer muchas más cosas por nuestro deporte. PCBasket y CDBasket son una clara prueba de ello. En ellos el aficionado puede desde consultar rápidamente cualquier dato pasado de nuestra liga, por difícil que parezca encontrarlo, hasta jugar él mismo un partido o hacerse con los mandos del club de su corazón. Puede incluso poner en marcha el video y ver aquella jugada que un día se le quedó grabada en la retina por su importancia o por su plasticidad. Creo que no es necesario siquiera que lo diga yo para entender que esto es un auténtico privilegio.



Juan Antonio San Epifanio Ruiz nació el 12 de junio de 1959 en Zaragoza. Comenzó a jugar al baloncesto en el equipo del colegio, lo que compaginaba con un constante entrenamiento por libre junto a su hermano Fernando, hasta ingresar en el Helios de Zaragoza. En 1974, al desaparecer el KAS de Bilbao, con el que ya había llegado a un compromiso, ingresó en las categorías inferiores del F.C. Barcelona, recomendado por su hermano Herminio, cuatro años mayor que él y también recién fichado por el club catalán, y de la mano de Eduardo Portela, entonces secretario técnico barcelonista.

Desde entonces su progresión fue imparable: juvenil, junior y primer equipo en tan sólo tres años hasta forjar la leyenda del mejor jugador de la historia de nuestro baloncesto. Su palmarés es irreplicable. Con el Barcelona: 7 ligas, 10 Copas, 2 Recopas de Europa, 1 Copa Korac, 1 Mundial de clubes, 1 Supercopa de España, 8 Ligas catalanas, 1 Supercopa europea, 1 Copa Príncipe de Asturias, 1 campeonato de España Junior y otro juvenil.

Con la Selección Española: 1 medalla de plata olímpica en Los Angeles 84, 1 medalla de plata Europeo 83, 1 medalla de bronce Europeo 91. Participante en cuatro olimpiadas (80, 84, 88 y 92) y récord absoluto de internacionalidades con 239.

tamaño normal o incluso a cancha completa en un modo que os va a resultar sorprendente de verdad por la calidad de los gráficos. Además, nuevas animaciones que acercan más si cabe el simulador PCBasket a la realidad: alley-hoops, pases por la espalda, nuevos mates a una mano y con giro en el aire de impresionante plasticidad, y la presencia de los árbitros, que seguirán el juego de cerca sin perder detalle, tal y como lo hacen nuestros árbitros ACB. Creo que más realismo es difícil encontrar, y yo de eso sé un poco...

Para terminar, y por si todo esto no fuera suficiente, Dinamic Multimedia enviará de forma totalmente gratuita a cada usuario registrado la actualización a la temporada 96/97 en el momento que comience, lo que significa que con PCB 4.0 habéis adquirido dos base de datos, la de la temporada que ahora termina y la de la próxima, por el precio de una.

De momento nada más. Sólo expresaros mi confianza en que PCBasket 4.0 colme vuestras expectativas y animaros a que sigáis mandando sugerencias para la versión 5.0. Con ellas y con todo el esfuerzo posible de nuestra parte el próximo será aun mejor. Gracias a todos y un abrazo.

Epi

4.0

Hace exactamente 3 años, en mayo de 1993, veía la luz el primer PCBasket. No tenía número. Hoy lo conocemos como 1.0, pero entonces no era así. Era simplemente PCBasket y representaba la primera apuesta fuerte de una compañía española por hacer un juego de baloncesto en serio.

Desde ese momento no ha cesado de crecer. De los play-offs 93 y un simulador no interactivo ha pasado, con sus intermedios

2.0 y 3.0, a lo que es hoy. Y entre medias, el manager (fichajes, finanzas...), el simulador interactivo cada vez con más animaciones y con gráficos más depurados, el diseño de tácticas, la Liga Regular completa, la licencia ACB, la base de datos cada vez más exhaustiva, la Liga Europea, los Dinamic All Stars, las fotos de todos los jugadores...

Parece mentira cómo ha pasado el tiempo y cómo PCBasket ha sabido dar saltos de calidad tan grandes entre una versión y otra. El 96 nos ha traído a Epi y vosotros, los usuarios, seguís mandando sugerencias. Está claro que este gran proyecto ya es imparable y que del 97 o, lo que es lo mismo, del 5.0, podéis esperar lo mejor. En ello estamos desde ya.

PCBasket 4.0

Estáis a punto de comprobar qué significa el 4.0 aplicado a PCBasket y creo que no os va a defraudar. En síntesis, puede decirse que es el resultado de añadir vuestras más numerosas o interesantes sugerencias al 3.0, sugerencias que han abarcado todas las áreas del producto y que hemos podido contar por miles desde que la pasada versión salió a la calle en mayo del pasado año.

Para empezar, la base de datos, que ha sido mejorada y ampliada en profundidad para que cada vez conozcáis más detalles sobre todos los jugadores de la ACB. Y es que la información no debe quedarse sólo en la estadística y en los números. La información debe ser capaz de contar quién es cada jugador; cómo ha llegado a la élite o qué anécdotas han salpicado su carrera profesional. Y aunque creo que el resultado final ha sido plenamente satisfactorio, este año notaréis que en la pantalla del Barcelona falta un jugador que nunca antes había faltado... y no es difícil adivinar a quién me estoy refiriendo... Pero no hay problema porque, como he dicho muchas veces, es ley de vida.

Otra gran novedad del 4.0 es la Liga Europea, el más prestigioso torneo de clubes de nuestro continente. Hemos intentado hacer una réplica lo más exacta posible: más de 30 equipos, dos grupos de ocho para disputar la liguilla, cuartos de final y Final a Cuatro. Todo un espectáculo que, por primera vez, podréis disfrutar íntegramente en PCBasket.

Y hay más. Como cada año es habitual, el simulador experimenta sensibles mejoras y las de este año son realmente espectaculares. Para empezar, ahora el partido puede verse súper-ampliado, a

Una década

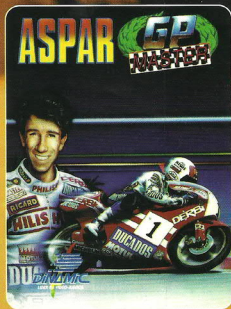
Hace exactamente 10 años que DINAMIC MULTIMEDIA firmó el primer contrato de colaboración con una estrella del deporte, algo que ninguna empresa española de software había hecho nunca antes y que en los años siguientes fue muy imitado. Se cumple, por tanto, una década de fichajes sonados, una década en la que las más grandes estrellas del deporte han estampado su firma por el equipo de Dinamic. Líderes del deporte que han conformado un equipo líder. Un auténtico equipazo.



El primero fue en 1986. Fernando Martín, al que la Liga ACB se le quedaba pequeña por su calidad y su fuerza, se convirtió en el primer jugador español en ingresar en la NBA, concretamente en los Trail Blazers de Portland. El proyecto: Fernando Martín Basket Master, el primer simulador de baloncesto realizado en España y el primer título de la saga "Master", que en los años siguientes depararía bastantes sorpresas más a los "adictos" de los simuladores deportivos. El juego fue un éxito rotundo de crítica y ventas y supuso el primer antecedente de lo que se convertiría en una línea de acción para DINAMIC en los años posteriores.

1986

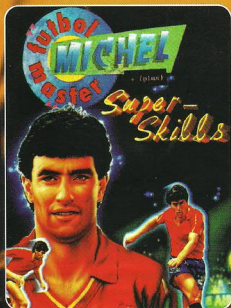
1988



El siguiente fue, en octubre de 1988, Jorge Martínez "Aspar", nuestro campeónísimo en las cilindradas pequeñas a finales de los 80. Cada domingo era una exhibición y una victoria memorable. Cada año, un título mundial más al bolsillo. Y el proyecto, ASPAR GP MASTER, otro bombazo de ventas con presentación incluida a la prensa en un lujoso hotel madrileño. Sin duda todo un acontecimiento en el recién nacido mundo del software de entretenimiento.

de líderes

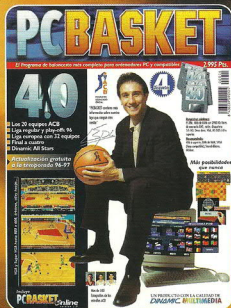
1993



1989. Le toca el turno a la primera estrella del fútbol. Líder del Real Madrid y, por entonces, también de la Selección Española, José Miguel González Martín Del Campo, MICHEL, nos desbordaba en nuestras oficinas con su simpatía y con la visita de Ricardo Gallego y Rafa Gordillo, que le acompañaron el día de la firma del contrato. Y todo para otro de los más recordados éxitos de DINAMIC: Michel Fútbol Master, un completísimo simulador que innovaba punto por punto todo lo conocido hasta ese momento y que se centraba en la Eurocopa de 1988, disputada en Alemania.



1993 fue otro de los años clave para DINAMIC en la línea iniciada siete años antes. Era el año en que Michael Robinson iniciaba su colaboración con un programa-símbolo como es PCFÚTBOL. De su calidad en los comentarios, de su simpatía y de su imagen se ha derivado buena parte de la aceptación del producto. Una relación que en DINAMIC esperamos se prolongue lo más posible en el tiempo.



Y para no bajar el listón en PCBasket había que buscar al mejor. La elección era clara y se fortalecía en las inmejorables relaciones del jugador con DINAMIC desde tiempo atrás. EPI es ya la nueva bandera de PCBASKET, la sólida base en la que se apoyará el proyecto en los próximos años. Y es, además, el penúltimo eslabón de una cadena que empezó en 1986 y que promete no parar.

1989

1996

1.- REQUISITOS DEL SISTEMA

Requisitos:

- Ordenador PC con procesador 386 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 entre 16 MB y 22 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 <>.

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** o **SUPRA 288** selecciona 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 teclaea 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™

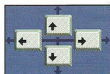
PC BASKET 4.0 incorpora nuestro potente entorno gráfico **GFX™** que permite un manejo sencillo e intuitivo, incrementando la interactividad entre el programa y el usuario.

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).

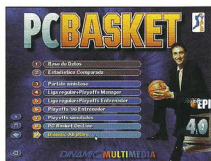
En los menús de opciones presiona el número que corresponde

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 **Súper Epi** 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

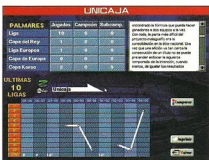


Si deseas acceder a la ficha de un jugador haz click sobre su nombre. En ella encontrarás todos los datos de interés: fotografía, nombre completo, estatura, peso, fecha de nacimiento, procedencia, historial, todas sus estadísticas desde que milita en la ACB (incluida liga regular y play-off), un texto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

Solamente hay un programa de la Selección Española de Fútbol y es de Dinamic

Selección Española de Fútbol EUROCOPA'96

Conviértete en seleccionador nacional

Participa en la Eurocopa'96 o crea la tuya propia

Haz tu selección de entre todos los jugadores nacionales de primera
El simulador 4.0 adaptado a la magia de los campos ingleses

Historia completa de la Eurocopa

Base de datos con las 16 selecciones

Análisis de Julio Maldonado de los 352 jugadores

Actualización gratuita de los datos finales de la Eurocopa

Cuatro canales SFX Partidos de preparación

Infofutbol versión Selección Fotos de todas las selecciones



Programa recomendado



Disponible en versión
4 disquetes y CD-ROM

UN PRODUCTO CON LA CALIDAD DE
DINAMIC MULTIMEDIA

Reserva tu ejemplar
por sólo 2.995



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



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:



RESULTADOS: 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-

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



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 traspaso, 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.



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.



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:



CAJA: 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.



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 recibirá 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 vallas 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.



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:



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.



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

JUGAR: MENU DE PARTIDO



INTERACTIVO

Interactivo:

En el que asumes el papel de entrenador y puedes manejar a los jugadores con todas sus consecuencias. Podrás decidir la táctica defensiva u 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

Visionado:

Decides el quinto, 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

Resultado:

Dependiendo del quinto 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:



DURACION DEL PARTIDO

Aquí decides el número de minutos reales que quieres que dure cada parte. Puedes elegir que cada mitad dure 5, 10 o 20 minutos, opción esta última que adaptará 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

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". Una vez empiece el SHOW puedes pulsar F10 para empezar el partido.



CONTROL DEFENSIVO

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 auto-

mática 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 al oprimir el botón de "pase" durante el juego defensivo. Tan sólo precípitate de perseguir a tu rival con las teclas de dirección e intentar robar o taponar con la tecla de "tiro".



EFFECTOS SONOROS

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...



CONTRA ATAQUE

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.



800x600 (Requiere tarjeta gráfica SVGA Versa compatible)



640x480 (Requiere tarjeta gráfica SVGA Versa compatible)



320x200 (Es suficiente una tarjeta VGA)



zoom (Es suficiente una tarjeta VGA)

FICHA DE JUGADOR



Ficha de jugador on/off:

Después de cada acción individual aparece la ficha del jugador que la ha realizado. Esto puede ocurrir 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-pívot.
- 5 = Pívot.

DEFENSAS ZONALES



Zona 3-2:

Es asimilable, y de ahí que se la 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					
6	Galilea	187m	1.83m	BASE	6
6	Fernández	1.94m	1.94m	ESCOLTA	15
9	Karnisovas	2.04m	1.94m	ALERO	10
14	Middleton	2.02m	2.03m	PIVOT	13
7	Godfreed	2.06m	2.06m	PIVOT	5

Deberás asignar a cada uno de tus jugadores un rival a defender. Cuando la selecciones presta mucha atención al área de "emparejamiento". 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 emparejamiento. 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 (mucho 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...



La diferencia entre el aficionado y el apasionado

El concepto de simulador-enciclopedia fue inaugurado por Dinamic en la base de datos de PC Fútbol. Y aplicado a la liga italiana se llama PCCALCIO. Porque nadie en nuestro país sabe más que el periodista Julio Maldonado sobre el fútbol italiano. Y en su base de datos te lo cuenta todo sobre todos. Clubes, entrenadores y jugadores, los mejor pagados del planeta. Historial completo desde que empezaron, palmarés de títulos, características técnicas, situación en el equipo y las más sorprendentes anécdotas de sus carreras deportivas. Una base de datos ampliada y mejorada sobre la que el año pasado, en la primera edición de PCCalcio, fue ya considerada como enciclopedia del fútbol italiano... en la propia Italia.

Pero en Pccalcio la información es sólo una parte. El resto del programa ofrece tanto como PC FÚTBOL 4.0 aunque trasladado a la liga más millonaria del mundo. Serie A y serie B con ascensos y descensos, Copa de Italia integra con equipos de la serie C1 y C2, competiciones europeas con cientos de equipos participantes, Liga Manager y Pro-Manager y el mejor simulador futbolístico del mercado. Todo, aunque con otros protagonistas. Nuestros grandes equipos dejan su sitio a Milan, Juventus, Parma, Inter, Lazio y Roma, entre otros. Y nuestros grandes jugadores a hombres como Baggio,

Savicevic, Weah, Vialli, Del Piero, Ince, Fonseca, Signori, Stoichkov o Zola.

No está mal el cambio.

Ya a la venta en quioscos, librerías y tiendas de informática

PC CALCIO

La liga Italiana en tu ordenador

es PC CALCIO 4.0, y ya está aquí.

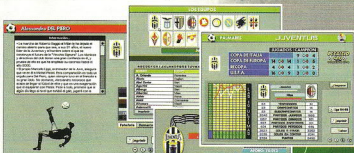


Con la base de datos más completa sobre el fútbol italiano, realizada por Julio Maldonado

Los 38 equipos de serie A y serie B

Copa de Italia con equipos de la serie C

Las tres competiciones europeas



Una base de datos de incalculable valor. Realizada por Julio Maldonado, nuestro gran experto en fútbol internacional, analiza exhaustivamente todos los clubes, entrenadores y jugadores del calcio. Palmarés, sistemas de juego, características técnicas, historias, anécdotas...



PCCalcio 4.0: todas las prestaciones del último PCFÚTBOL... en la liga italiana

Toda la emoción del simulador 4.0



Miles de animaciones, árbitro y linieres, un campo nuevo, suavidad de scroll, sonidos digitalizados, cánticos del público... pero ahora con Baggio, Weah, Del Piero, Signori...



Pro-Manager



Seguimiento

PARTIDOS DE LA JORNADA 12			
ATALANTA	1-0	FIORENTINA	0-1
BARCELONA	1-0	INTER DE MILAN	1-0
LAZIO	0-0	ROMA	0-0
MILAN	0-0	VERONA	0-0
NAPOLI	0-0	PARMA	0-0
PIACENZA	0-0	REGGIANA	0-0
UDINESE	0-0	VERONA	0-0
VICENZA	0-0	VERONA	0-0

Comenzarás luchando por no bajar a la serie C1. Pero si tu labor es buena, cada vez recibirás ofertas de clubes superiores. Ganar la Copa de Europa con un grande será el desafío final. Ampliar el estadio, cuidar el estado de forma y la moral de tus futbolistas y "robarle" jugadores a tus rivales serán tus nuevas armas.

Copa de Italia

Replica exacta del torneo del K.O. italiano: todos los equipos de serie A y serie B y 10 de la serie C. Tres primeras rondas a partido único y la final a doble partido. Todo un espectáculo.

Competiciones Europeas

Casi 200 equipos de todos los países de Europa para emular al detalle las tres competiciones europeas: Copa de Europa con ligilla de cuartos, Recopa, y Copa de la UEFA.



Disponible en versión disquete y CD-ROM



Por sólo:
2.995 Pts.

Introduce tu mismo los datos: el programa genera todos los números de la liga y te los muestra a tan sólo unos segundos del final de cada jornada.

UN PRODUCTO CON LA CALIDAD DE
DINAMIC MULTIMEDIA



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 el tablero y con el vértice sobre la línea de tiros libres. Los dos jugadores que faltan observarán 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



partido, tú no puedes manejar, no deambulas por la cancha a su antojo. Con 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.



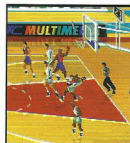
Tiempos muertos:

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 período 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-



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 + I
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 periodos 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 si 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), ligulla, cuartos de final y Final Four en réplica exacta.

I.- Quiénes la juegan:



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 consiguieron 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 ligilla 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 ligilla 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

po. 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, si habría sorteo.



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.



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.



CDBasket'96: La enciclopedia inter

Si de verdad te gusta el baloncesto no busques más. En los apenas 12 centímetros que ocupa un CD Dinamic te ha preparado la más grande video-enciclopedia interactiva de nuestro basket.

Empieza husmeando en su sistema de información: hasta el último dato que ha generado la ACB desde su inicio está a tu disposición. Los entrenadores, los árbitros y los más de 1100 jugadores que alguna vez han pisado una pista ACB con su foto, historial y estadísticas. Todos los clubes; su escudo, su palmarés, sus plantillas, su pabellón... Todos los partidos que se han jugado, casi 5000, con resultado, cancha, árbitros, incidencias... Y esto no es todo.

Sigue curioseando en CD BASKET'96. En su interior están también las mejores jugadas de la Liga 94/95 en formato de video digital. Mates, triples, asistencias, tapones... Son más de 300 jugadas y dispones de moviola. Para desconectar de todo y recrearte. Y si quieres volver al pasado pon en marcha el video de recopilación realizado por Pedro Barthe con las jugadas históricas de los 13 años ACB.

El recorrido acaba con el Trivia-Basket, un juego con más de 7000 preguntas sobre la historia de la ACB que te hará cuestionarte seriamente si es verdad que sabes de baloncesto.

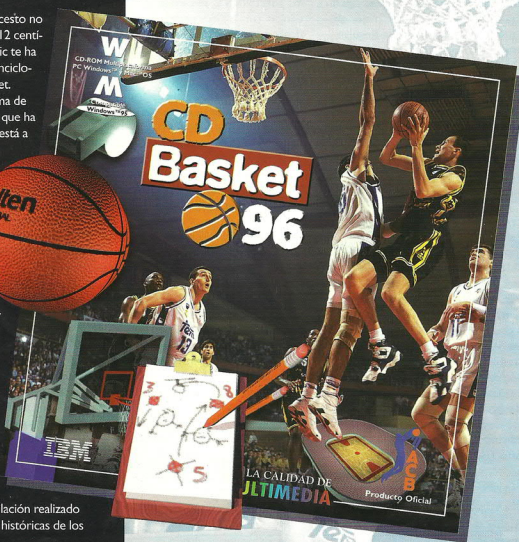
Y todo en un CD-ROM híbrido compatible Mac- Windows y con el PCBASKET 3.0 de regalo para los usuarios PC.

Esto es CDBASKET 96. Y el precio no es una errata.

A la venta en quioscos, librerías y tiendas de informática

CDBasket 96

Multimedia para incondicionales del Basket



Incluye la versión 3.0 de PCBASKET, el simulador de baloncesto definitivo



(Para ordenadores PC compatibles y Mac™ DOS compatibles)

Activa del baloncesto profesional.

Jugadores, entrenadores, árbitros y clubes

La base de datos más completa del baloncesto, avalada por ACB e IBM



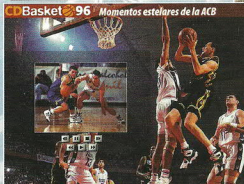
Las Ligas ACB

13 años de baloncesto estelar

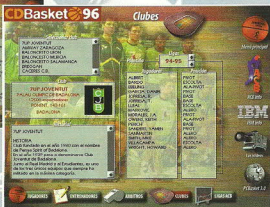


Momentos estelares

Los mejores momentos de la ACB en un video espectacular



Desde la primera liga ACB hasta la 95/96



Puedes realizar impresiones de las fichas técnicas

Un CD-ROM imprescindible para los amantes del basket

Los Vídeos

Más de 50 minutos de video digital con las mejores jugadas



La Moviola te permite analizar cada jugada paso a paso



TriviaBasket

Pon a prueba tus conocimientos



Disponible en versión CD-ROM Multiplataforma

W
CD-ROM multiplataforma
PC WindowsTM y MacTM OS
M



Por sólo:
4.950 Pts.



Producto
Licenciado
Oficial

Aquella jugada que se quedó en tu retina está aquí, seguro. Porque hemos seleccionado más de 300 de la última Liga, las más espectaculares. Pulsa el PLAY y disfrútala. Pide una repetición y analiza. Mírala ralentizada y recrea. O échale un vistazo al pasado: tienes un video de los grandes momentos ACB desde 1984. Y si dices que sabes de baloncesto juega un Trivia-basket. A lo mejor resulta que no sabes tanta.

UN PRODUCTO CON LA CALIDAD DE
DINAMIC MULTIMEDIA

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.**

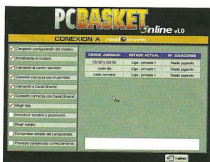
Liga regular y Playoffs On Line: Recuerda configurar tu módem. (sec-

ción 5.2 del manual). Una vez hecho esto, estás listo para una partida en una 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:**

Pulsas 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 contrincantes 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.

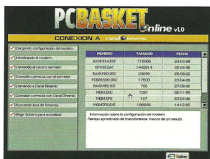
Si vuelves a conectarte antes del cierre de jornada sólo estarán activas las opciones de envío y recepción de mensajes. Podrás usar PCbasket On Line como un "Chat" con otros participantes si te pones de acuerdo con ellos para conectarte simultáneamente. Haz pruebas y envíanos tus sugerencias.

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 tendrás 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... o 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

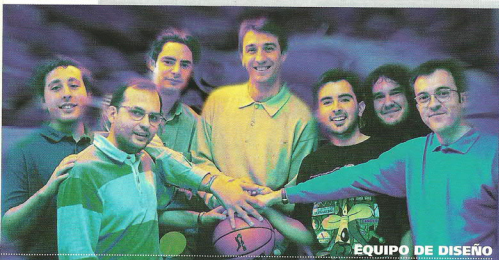
Tras hacer click en el Menú Principal sobre Dinamic All Star, en la parte izquierda de la pantalla verás una larga lista de jugadores ACB. Para que la selección sea más rápida, haz click sobre la posición en cancha en la que desees buscar jugadores y el programa te los ordenará por bases, escoltas, aleros, 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.





EQUIPO DE DISEÑO

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

Programa

David Galeano.

Gráficos

Alberto Moreno.

Dirección gráfica

Snatcho

Testeo

José Manuel Abril

Víctor Manuel Martín

Simulador de baloncesto:

Programa

Javier Fafula

Gráficos, animaciones

Emilio Serrano

Documentación Reglamentar:

Jesús Fdez. Alonso

Jugabilidad y Testeo:

Luis y Nacho

Jorge y María Báez

Agustín Hernández

Sergio Fdez. Frey

José Manuel Abril

Francisco José Sánchez

Julian Gonzalez

Alberto Pinedo

Jose Luis Solano

David Fernandez

José Vazquez

Carlos Muñoz

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

Víctor Manuel Martín

Documentación y textos Súper Epi

Gaby Ruiz

Fotografías base de datos:

ACB y Gigantes.

Agradecimientos:

SPORTEC.

Cesar Nanclores (Canal+).

Joan Manel Carreras y

Miquel Aznar (ACB).

Diseño gráfico y Packaging

Director de arte

Dimas F. Gorostazu

Diseño Gráfico

Millán de Miguel

Fotografía Portada

Jose Cartagena

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 INTERÉS SOBRE PCBASKET 4.0

Extensión del programa sin comprimir:

16 megas

Datos estadísticos:

mas de 5.000

Horas lineales dedicadas al desarrollo del producto:

7.216 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

Depósito Legal M-33904-1993

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.



PCBASKET

Actualización 96-97 para usuarios registrados



La actualización a la temporada 96-97 es totalmente gratis para aquellos usuarios registrados que envíen la tarjeta original (no es válido fotocopia o envío por FAX).



La actualización se enviará a todos los usuarios registrados a partir de noviembre de 1997



Tendrás la nueva Liga ACB* con 18 equipos, la nueva base de datos con las plantillas actualizadas y los equipos que participen en la Liga europea.



No dejes pasar esta oportunidad, ya que gracias a la actualización te aseguras que tu PCBASKET tendrá vigencia hasta Mayo del 97

Actualización
a la
temporada
gratis

PCBASKET

El programa de Súper Epi

96-97

Dinamic Multimedia presenta PC FÚTBOL 4.0

4.0

LIGA · 95-96

El 3.0 ya es historia. Ahora vas a poder desde tentar a las estrellas de tu gran rival hasta ampliar tu estadio. Es la nueva liga Pro-Manager, el gran reto: empezar desde cero como técnico en Segunda e ir ganando prestigio hasta recibir la oferta de un grande. Una liga en la que deberás controlar hasta el estado de forma y la moral de tus jugadores para ganar.

Pero en el 4.0 hay más. Hay competiciones europeas y Copa del Rey. Hay Primera y Segunda División. Hay un simulador totalmente reformado con más de 1900 nuevas animaciones. Y además, por si te gustaba.

Pero también hay novedades en nuestro sistema de información de la liga, el que ya usan miles de aficionados y muchos medios de comunicación: una base de datos que radiografía a casi 1000 jugadores y a 42 clubes, el seguimiento por módem y disquetes y, como novedad, el seguimiento manual, para que lo hagas tú mismo.

PCFÚTBOL 4.0.
Si no te lo crees,
miralo.

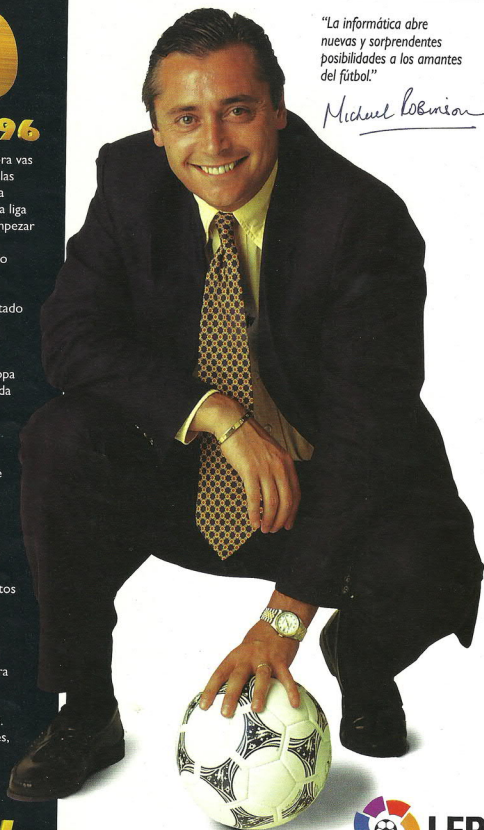
Ya a la venta
en quioscos,
librerías y
tiendas de
informática

PC FÚTBOL

El programa de Michael Robinson

"La informática abre nuevas y sorprendentes posibilidades a los amantes del fútbol."

Michael Robinson



Producto Oficial de la Liga Nacional de Fútbol Profesional

PCFUTBOL

El Programa de fútbol más completo para ordenadores PC y compatibles

2.995 Pts.

4.0
UGA-95-96

- 1ª División con 22 equipos
- 2ª División con 20 equipos
- Copa del Rey
- Competiciones Europeas

Pro-Manager



- Amplia tu rotación
- Empieza desde cero como técnico y gana prestigio
- Cuida la moral y el estado de forma de tus jugadores



La información sobre
manos y representantes
necesidades a la encuesta
del fútbol.

Nueva versión
del Simulador



Un producto con la calidad de
DINAMIC MULTIMEDIA

El fútbol es así.

1ª División con 22 equipos

2ª División con 20 equipos

Copa del Rey

Competiciones Europeas

Y además...

Nueva versión del Simulador



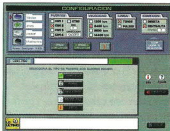
19/4 animaciones
nuevas, el árbitro,
los linieres, un
escenario
reformado, un
portero
espectacular, una
suavidad de scroll
inédita y los sonidos
más impresionantes
distanzaban todavía
más al mejor
simulador de
nuestro país.

PCfútbol 4.0 incorpora más de 150 novedades que harán que sientas todo el control en tus manos

Pro-Manager



Seguimiento



Comenzarás luchando por
no bajar a segunda "B".
Pero si tu labor es buena,
cada vez recibirás ofertas
de clubes superiores.
Ganar la Copa de Europa
con un grande será el
desafío final. Ampliar el
estadio, cuidar el estado de
forma y la moral de tus
futbolistas y "robarle"
jugadores a tus rivales
serán tus nuevas armas.

Se mantiene por módem y por disquete.
Y para ver todos los números de la Liga un
minuto después de cada jornada, el
seguimiento manual.



Competiciones Europeas



Casi 200 equipos de todos los
países de Europa para emular
al detalle las tres competiciones
europeas: Copa de Europa con
liguilla de cuartos, Recopa y
Copa de la UEFA. PCFUTBOL
inaugura los míticos duelos
europeos.

Copa del Rey



A los equipos de Primera y
Segunda se unen decenas de
clubes de segunda "B" para
conformar un auténtico torneo
del K.O. que, además de gloria,
dará una plaza en la recopa.

Disponible en versión disquete y CD-ROM



Por sólo:
2.995 Pts.

UN PRODUCTO CON LA CALIDAD DE
DINAMIC MULTIMEDIA

Para una solución rápida de tu problema consulta esta guía con la solución a las incidencias más comunes que se pueden dar en PCBASKET 4.0.

Si tu incidencia de instalación, carga o configuración de PCBasket 4.0 no está contemplada o no consigues solucionarla, no dudes en ponerte en contacto con nuestro Servicio de Asistencia Técnica.

Teléfono: (91) 658 60 77
(3 LÍNEAS)

Horario: Lunes a
Viernes de 10 a 14
y de 16 a 20 horas.

A. Consejos prácticos antes de instalar PC Basket. 4.0

1.- Si estás instalando el programa desde disquetes, antes de proceder a hacerlo, protege los disquetes contra escritura. Para ello, baja la pestaña que hay en la parte izquierda del mismo.

2.- Lee atentamente las instrucciones del punto 2 de la revista.

3.- Si aparece algún mensaje de error en el proceso, apúntalo en papel, infórmate bien de las características de tu ordenador: memoria, versión del sistema operativo, tipo y frecuencia de funcionamiento (p.e. 485-50) y llama con esos datos al Servicio de Asistencia Técnica de DINAMIC MULTIMEDIA. Si puedes hacerlo con el ordenador junto al teléfono, será mucho mejor y más rápida la solución de tu problema.

B. Problemas más frecuentes que pueden surgir:

INSTALACIÓN • INCIDENCIA 1:

En el programa de instalación en MS-DOS no funciona el ratón.



SOLUCIÓN:

Lo primero que debes hacer es salir del programa de instalación. Para ello podrás mover el cursor pulsando SHIFT+CURSORES, es decir: la tecla de mayúsculas pulsada (no el bloqueo de mayúsculas sino la tecla de sacar una sola mayúscula) y las flechas de arriba, abajo, derecha e izquierda. Cuando el cursor esté sobre CANCELAR, pulsa SHIFT (mayúsculas) +ENTER (intro). Ahora deberás instalar el ratón para MS-DOS (recuerda que los "drivers" del MOUSE son diferentes en Windows 3.1 y en MS-DOS). Para instalarlo, antes de ejecutar PCBASKET 4.0 debes cargar un programa, generalmente llamado MOUSE.COM, que encontrarás en los disquetes originales que adquiriste con tu ratón. Para no tener que realizar esta operación cada vez que quieras ejecutar PCBASKET 4.0, te recomendamos que incluyas en tu AUTOEXEC.BAT el driver de ratón. Para ello deberás consultar el manual de MS-DOS ó llamar a nuestro Servicio de Asistencia Técnica.

INSTALACIÓN • INCIDENCIA 2:

Aparición en pantalla de cualquiera de los siguientes mensajes:

"Se ha producido un error leyendo un fichero."

"Se ha producido un error de disco."

"Se ha producido un error comprobando los ficheros."



SOLUCIÓN:

Reintenta la instalación. Si el problema persiste, puede ser que durante la fabricación o distribución, alguno de los disquetes haya sufrido algún daño. En ese caso remitenos los cuatro disquetes por correo certificado junto con la tarjeta de usuario cumplimentada con los datos del ordenador. A vuelta de correo, en el plazo de una semana, recibirás unos nuevos disquetes sin coste adicional.

INSTALACIÓN • INCIDENCIA 3:

Aparición en pantalla de cualquiera de los siguientes mensajes:

"Error: No se ha podido crear el directorio."

"Se ha producido un error escribiendo un fichero."



SOLUCIÓN:

Chequea tu unidad de disco:

Desde el cursor en C> teclea:

SCANDISK y pulsa **ENTER**.

Sigue las instrucciones del programa SCANDISK para detectar y corregir algún problema en tu unidad. Una vez corregido, intenta de nuevo la instalación.

INSTALACIÓN • INCIDENCIA 4:

Aparición en pantalla del mensaje:
"ERROR DE DATOS LEYENDO LA UNIDAD A:"



SOLUCIÓN:

Puede ser que durante la distribución el disquete haya sufrido algún daño. En ese caso remitenos solamente el disquete por correo certificado junto con la tarjeta de usuario cumplimentada con los datos del ordenador. A vuelta de correo, en el plazo de una semana, recibirás unos nuevos disquetes sin coste adicional.

INSTALACIÓN • INCIDENCIA 5:

Aparición en pantalla del mensaje: "FALLO DE TIPO GENERAL LEYENDO EN LA UNIDAD A:"



SOLUCIÓN:

Es posible que tu ordenador no tenga disquetera de alta densidad, la cual es necesaria para la instalación del juego. También puede ser que el disquete esté defectuoso. En este caso siga los pasos de la solución a la incidencia 4.

DINAMIC MULTIMEDIA
Servicio de Asistencia Técnica



CARGA • INCIDENCIA 1

El programa se detiene y el ordenador tiene un 486dx4 montado en una placa PCI.



SOLUCIÓN:

En el setup de la BIOS del ordenador tiene una opción llamada CHIPSET FEATURES SETUP y dentro de ella hay otra llamada CPU to PCI write buffer. Esta opción debe estar en DISABLE.

Una manipulación incorrecta en el setup de la BIOS puede provocar desconfiguraciones en el ordenador. Si no está capacitado, pida ayuda a una persona con conocimientos suficientes o llame a nuestro Servicio de Asistencia Técnica.

CARGA • INCIDENCIA 2

Al cargar aparece el mensaje: MEMORIA CONVENCIONAL INSUFICIENTE



SOLUCIÓN 1:

Los ordenadores PC disponen de 640K de memoria convencional, utilizada por el sistema operativo, los programas residentes y los controladores (drivers de ratón, tarjeta de sonido, CD-ROM, etc.) ocupando memoria que reducen los 640K originales.

PCBASKET 4.0 utiliza memoria convencional para ejecutarse. Si tu ordenador no dispone de la suficiente memoria convencional el programa te lo indica en la pantalla de configuración del sistema. Si esto ocurriera tienes dos opciones:

Situar el sistema operativo en la memoria alta:

Si dispones de MS DOS 5.0 ó 6.0 puedes situar el sistema operativo en memoria superior (aquella entre los 640K y los 1024K) dejando así más memoria convencional libre para PCBASKET 4.0 y otros programas.

Es conveniente que consultes el manual de tu sistema operativo para realizar esta operación. Es sencilla y útil de aprender para este y otros programas.



SOLUCIÓN 2:

Crear un disquete de arranque: Si dispones de versiones anteriores del sistema, puedes crear y utilizar un disco de arranque:

- 1.- Enciende el ordenador y espera a que arranque el sistema operativo y aparezca el cursor C>.
- 2.- Introduce un disquete virgen en la unidad A de tu sistema, ya sea de 3,5 ó de 5,25 pulgadas.
- 3.- Desde el cursor en C>\BASKET4 teclea:

DISCO y pulsa ENTER

Acabado este proceso ya tienes un disquete de arranque.

- 4.- Inicializa el ordenador con el disquete de arranque en la disquetera.
- 5.- Aparece el cursor en A> para situarlo en C> teclea:

C: y pulsa ENTER.

A partir de este punto sigue las instrucciones de carga del punto 3 de la revista

CARGA • INCIDENCIA 3

Al cargar aparece el mensaje: MEMORIA XMS INSUFICIENTE



SOLUCIÓN 1:

Crea un disco de arranque según las instrucciones de la Solución 2 de la incidencia anterior.



SOLUCIÓN 2:

Comprueba que tienes el controlador de XMS instalado y que no estás usando memoria XMS con otros programas, p.e. SMARTDRIVE. Para ello, desde el cursor en C> teclea:

MEM y pulsa ENTER.

Aparecerá la información de la memoria disponible, si no aparece memoria XMS disponible o aparece pero es inferior a 2900 Kb consulta el manual de MS-DOS para saber cómo instalar el controlador HIMEM.SYS o para no cargar los programas que hacen uso de la memoria XMS necesaria para PCBASKET 4.0

Si no consigues solucionarlo, no dudes en ponerte en contacto con nuestro Servicio de Asistencia Técnica.

CONFIGURACIÓN • INCIDENCIA 1:

No ha sido detectada la tarjeta de sonido.



SOLUCIÓN:

El problema que tiene posiblemente sea porque su tarjeta de sonido NO es una SOUND BLASTER PRO o SB 16 compatible 100%.

Si está seguro de que su tarjeta de sonido es compatible 100%, póngase en contacto con nuestro Servicio de Asistencia Técnica.

CONFIGURACIÓN • INCIDENCIA 2:

Ha sido detectada la tarjeta de sonido y no hay efectos sonoros.



SOLUCIÓN:

Asegúrese de tener cargado el driver de su tarjeta para que sea compatible SB (en caso de que sea compatible por software).

Para ello lea atentamente el manual de su tarjeta.

Si está seguro de que su tarjeta de sonido es compatible 100%, póngase en contacto con nuestro Servicio de Asistencia Técnica.

S.A.T. DINAMIC MULTIMEDIA

Ciruelos,4. San Sebastián de los
Reyes 28700 MADRID

Horario de atención al público:

de 9 a 14:30 y
de 16 a 18:30

S.A.T.
teléfono

(91) 658 60 77

de 10 a 14 y de 16 a 20

S.A.T. FAX
(91) 652 91 94

S.A.T. internet
www.canaldinamic.es/dinamic

Si tienes cualquier problema durante el proceso de instalación, según indica el punto 2 de la revista, llama a nuestro Servicio de Asistencia Técnica. Más del 90% de los problemas se solucionan con una simple llamada de teléfono.

GARANTIA

PCBASKET 4.0 está fabricado de acuerdo a los máximos niveles de calidad.

Si tienes problemas para instalar el programa en tu ordenador según indican las instrucciones de instalación detalladas en el punto 2 y crees que el producto es defectuoso, remitimos los disquetes ó el CD-ROM sin la revista por correo certificado indicándonos tus datos personales. El disquete ó el CD-ROM será repuesto por una copia revisada a vuelta de correo sin ningún coste.

Importante: Si no eres usuario registrado no olvides remitirnos junto al disquette defectuoso la tarjeta de registro.

ASISTENCIA TÉCNICA EN INTERNET

Dinamic Multimedia inicia en Internet sus servicios de asistencia técnica (S.A.T.) y atención al cliente (R.A.C.). A través de la red podrás solucionar las dudas y problemas que tengas con la instalación, puesta en marcha y configuración de cualquiera de nuestros productos.

Podrás acceder a estos servicios por correo electrónico (E-mail) o por **World Wide Web**.

A través de E-Mail, en las direcciones:

sat@dinamicmultimedia.es

rac@dinamicmultimedia.es

En Web, en nuestra Home Page:

<http://www.canaldinamic.es/dinamic>

DINAMIC MULTIMEDIA
Servicio de Asistencia Técnica



sat@dinamicmultimedia.es

Podrás consultar sobre problemas técnicos, de instalación y configuración, de todos nuestros programas.

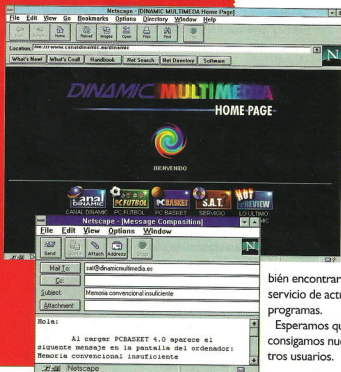
rac@dinamicmultimedia.es

Nuestro Responsable de Atención al Cliente atenderá tus consultas personalmente, y transmitirá a los productores de cada programa las sugerencias que nos hagas llegar. Envíanos también los comentarios sobre el propio servicio S.A.T. Internet.

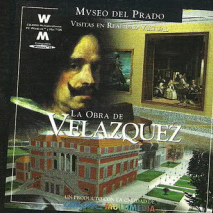
<http://www.canaldinamic.es/dinamic>

En la Home Page de Dinamic Multimedia encontrarás información y novedades sobre todos los productos de nuestro catálogo. También encontrarás nuestras direcciones de E-Mail y acceso al servicio de actualización On Line de cualquiera de nuestros programas.

Esperamos que este nuevo servicio te sea realmente útil y así consigamos nuestro principal objetivo: la satisfacción de nuestros usuarios.



La revolución Multimedia ya está aquí...



Es un placer y un orgullo presentar "La Obra de Velázquez", primer volumen de la serie "Museo del Prado, visitas en realidad virtual".

No hemos escatimado esfuerzos para que este CD-ROM sea realmente una obra revolucionaria y uno de los buques insignia de nuestra compañía. Hemos contactado con los mayores expertos en la materia para la redacción de los textos, hemos recreado mediante las más modernas técnicas de informática las salas del Museo del Prado para las visitas en realidad virtual, hemos manejado decenas de libros e ingentes cantidades de material gráfico, de tal manera que la información total que ha circulado por nuestros ordenadores durante el desarrollo ha sido del orden de 40 Gigabytes.

Pero todo esta información sería inútil sin un entorno sencillo e intuitivo, y también a éste hemos dedicado mucho trabajo, diseñando pantallas, estableciendo cientos de conexiones de hipertexto y haciendo, en fin, que la información sea perfectamente accesible y comprensible.

Por otra parte, y por primera vez en nuestra compañía, hemos desarrollado un CD-ROM multiplataforma tanto para usuarios de PCWindows como para usuarios de ordenadores Apple Macintosh, que no por menos numerosos en nuestro país son menos importantes.

Esperamos que las horas invertidas en el desarrollo de este proyecto estén al nivel que la obra de nuestro pintor más universal requiere, y ayude a su difusión y conocimiento.

Un CD-ROM excepcional a un precio excepcional

LA OBRA DE
VELAZQUEZ

Visitas en Realidad Virtual al Museo del Prado



Máxima capacidad multimedia interactiva

En un pequeño disco de 12 cms de diámetro se dispone de: • 1300 conexiones hipertexto con fotografías, audio y vídeo
• 6Mb de texto (el equivalente a un libro de 500 páginas) • 600 fotografías a toda pantalla • 2 horas de locución • 20 m. de música
• Entrevistas en vídeo digital ... Todo ello en un CD-ROM multiplataforma compatible con PC Windows™ y Apple Mac™OS



El Museo del Prado

Recorra el exterior del museo, adíquese a sus columnas o escalinatas, pasee por los jardines... Conozca, además, la historia de la pinacoteca desde sus orígenes hasta nuestros días: sus directores, sus distintas etapas, el museo en efígie, el plano detallado con todas las salas...

Visita en Realidad Virtual al Museo del Prado

La tecnología multimedia permite una visita a las salas de Velázquez en el Prado, todo ello realizado por primera vez en imagen sintética. Recorra el museo y seleccione la obra deseada: al instante obtendrá toda la información sobre el cuadro, su composición, técnica, historia...



La obra de Velázquez

El CD-ROM dispone de la más rigurosa y exhaustiva información sobre la obra de Diego Rodríguez de Silva Velázquez: la temática, los personajes, el contexto histórico, las fuentes de inspiración y la historia de cada uno de los cuadros. Técnicas de composición, estudio de la luz, 210 detalles comentados, posibilidad de hasta 8 ampliaciones, líneas históricas...

La prensa es unánime en el elogio del producto

TVE (programa bit a bit)

"El mejor CD-ROM del mes". "Dinamic inaugura con este magnífico título una serie en CD-ROM sobre los pintores del Museo del Prado".

EL PAÍS (suplemento tentaciones)

"Calificación: Excelente".

"Una producción totalmente española".

ABC (Cultural)

"El programa sale redondo y económico".

"DINAMIC MULTIMEDIA es una de las empresas de programación más antiguas de nuestro país".

EL MUNDO (suplemento Meiripol)

"La obra de Velázquez es un programa que, por su calidad cultural y los medios utilizados para su realización, merece la pena adquirir".

"DINAMIC MULTIMEDIA es una de las empresas con mayor prestigio dentro del software español".

MUY INTERESANTE

"CD-ROM del mes". "Dinamic inaugura con este magnífico título una serie en CD-ROM sobre los pintores del Museo del Prado".

CAMBIO 16

"Un programa cuidado hasta el más mínimo detalle, con una calidad extraordinaria".

PC WORLD

"En resumen, un CD-ROM barato, en castellano, bien diseñado y muy educativo. Si es aficionado a la pintura no puede dejar pasar esta oportunidad". "Producto 5 estrellas".

PC ACTUAL

"Conocer a Velázquez con esta obra es un lujo". "Su calidad no tiene nada que envidiarle a los CD-ROM que se fragan en multinacionales como MICROSOFT".

PC MAGAZINE

"El CD-ROM hace uso de técnicas avanzadas de Realidad Virtual para ofrecer al usuario todo un mundo de conocimiento sobre este genial pintor".

MULTIMEDIA TECH

"El CD-ROM de DINAMIC pretende superar todo lo visto hasta ahora".

Disponible en versión CD-ROM Multiplataforma



CD-ROM multiplataforma
PC Windows™ y Mac™OS



Por sólo:
4.950 Pts.

UN PRODUCTO CON LA CALIDAD DE
DINAMIC MULTIMEDIA

Antunez y Galilea jugadores de... Trivia Basket

MARCA

LOS DOS BASES SE ENFRENTARON AL TRIVIABASKET ANTES DE LA SEMIFINAL

Antúñez le ganó "la partida" a Galilea

■ El madridista, que sumó 14 puntos, por 11 de su rival, resolvió a dos segundos del final

José Miguel Antúñez y José Luis Galilea jugaron en las horas previas otro partido muy serio. El Triviabasket, el juego que ha causado furor, fue el terreno en el que se movieron los bases, durante un minuto cada uno. Antúñez jugó fuerte, y le acompañó la suerte, con dos preguntas sobre Estudiantes, su ex equipo. Al final, resolvió a dos segundos del botinazo.

TRIVIA BASKET (1 minuto)

GALILEA

2 puntos. ¿Dónde nació Dani García? Aosta.

2 puntos. ¿El nombre del jugador de la foto Aguilera García? Fala.

3 puntos. ¿Dónde nació Nicolás? Argentina.

Aosta.

3 puntos. ¿El nombre del jugador de la foto Halsey? Aosta.

3 puntos. ¿Dónde nació Winkler? Houston.

Aosta.

ANTÚÑEZ

3 puntos. ¿Quién fue el máximo anotador de Estudiantes en la temporada 85/86? David.



Antúñez y Galilea, enfrascados en la partida de Triviabasket

Rosario, Aosta.

3 puntos. ¿El nombre del jugador de la foto Bocca? Aosta.

3 puntos. ¿Dónde nació de Valdovinos? Madrid, Aosta.

3 puntos. ¿Qué equipo vincularon del Zircopu diego Chile en la temporada 82/83? Con-

senza Dencia, Fala.

3 puntos. ¿Cómo se llama la famosa ofensa de Estudiantes? Demencia, Aosta.

3 puntos. ¿El nombre del jugador de la foto Rialto?

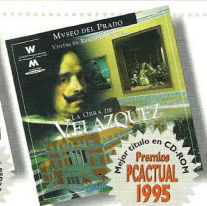
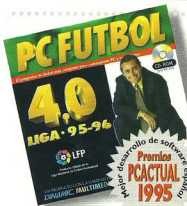
RESULTADO FINAL:

José L. Galilea, 11; José M. Antúñez, 14

9 1996 110 pesetas Director: LUIS INFANTE BRAYO

RNADA DE HOY PUEDE

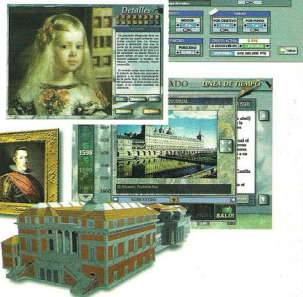
Durante la Copa del Rey de baloncesto celebrada en Murcia los jugadores Galilea y Antúñez, rivales sobre la cancha, lo fueron también frente al ordenador en una emocionante partida de Trivia Basket. En esta ocasión el ganador fue José Miguel Antúñez, que se impuso por 14 puntos sobre los 11 de su oponente como reflejaron en su crónica los corresponsales del diario MARCA. Como ya sabéis, el Trivia Basket forma parte del CD-BASKET 96, una verdadera enciclopedia del basket ACB.



Los usuarios premian la calidad de "La Obra de Velázquez" y "PCFútbol"

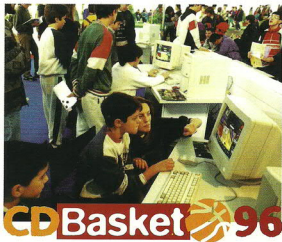
La prestigiosa revista PC ACTUAL, en la gala celebrada el pasado día 14 de noviembre de 1995, otorgó dos de sus premios anuales a productos de DINAMIC MULTIMEDIA. Fueron, en concreto, PCFÚTBOL 4.0 y La obra de Velázquez. El primero fue galardonado con el premio al mejor desarrollo español de software, mientras que el segundo se llevó el de mejor CD-ROM del año.

Es para DINAMIC MULTIMEDIA un orgullo y una satisfacción siempre recibir premios. Pero lo es mucho más cuando son los propios usuarios quienes los otorgan. En este caso fueron hasta 10.000 los votos llegados hasta PC ACTUAL por parte de sus lectores. Desde aquí, y muy sinceramente, gracias.



Asistimos al Salón de la Infancia y la Juventud de Barcelona

Entre los pasados días 26 de diciembre y 5 de enero se celebró en Barcelona el Salón de la Infancia y la Juventud al que asistieron, entre otras muchas organizaciones, la ACB y la NBA, instalándose ambas en un stand conjunto en el que Dinamic tuvo el privilegio de abrirse un hueco para presentar a todos los aficionados el CD-BASKET 96. Fueron tres ordenadores preparados para la ocasión y en ellos, además de la presentación al público del producto, los asistentes que lo desearon pudieron concursar con el Trivia-Basket. Hubo premios, diversión... y hasta un mito de nuestro baloncesto, Epi, que se acercó por el stand para "echarse" una partida. Todo un honor.



Nace el primer periódico deportivo on-line en castellano

Desde el pasado día 15 de diciembre todo aquel amante del fútbol y poseedor de un módem está de enhorabuena. INFOFÚTBOL, el primer periódico deportivo on-line en nuestro idioma, se une a la oferta informativa y lo hace aportando unas ventajas hasta hoy desconocidas: entre otras, la inmediatez, que permite al usuario leer tranquilamente una noticia producida pocos minutos antes, y el almacenamiento de información: en el recuerdo quedan los montones polvorientos de periódicos y revistas. INFOFÚTBOL almacena solo todos sus contenidos; consultarlos en cualquier momento será cuestión de 4 "clicks" de ratón.

De entre sus contenidos iniciales destacan los resultados ligeros de cada semana con todos los datos (alineaciones, goles...), ofrecidos sábados y domingos por la noche poco después de concluir los partidos, clasificación, quiniela, resultados de ligas extranjeras, Copa del Rey, competiciones europeas y prestigiosas firmas como las de Julio Maldonado, Tomás Díaz o Gabriel Ruiz.



infoFUTBOL



Nuestro anterior PCCalcio, muy valorado en Italia

Hacer en España un producto sobre la liga de otro país no resulta nada sencillo. Y el primer PCCALCIO lo fue aún menos, ya que era nuestra primera experiencia en ese sentido. Aun así, los resultados no han podido ser mejores: una gran acogida en España y el reconocimiento de calidad en la propia Italia al punto de que la revista Guerin Sportivo, una de las más prestigiosas y añejas de Europa (fue fundada en 1912) nos colocó en primer lugar en un reportaje sobre programas relacionados con el fútbol. Fue en el número 28 del pasado año, concretamente en el mes de julio, y en su crítica pueden leerse frases como "a mitad de camino entre enciclopedia y simulación, PCCALCIO responde a todo cuanto promete", o "el programa más completo para ordenadores personales", o "gráficos y efectos sonoros realmente cercanos a la realidad", o "muy divertida la parte de Manager"...

i Instalación Infófutbol 2.1

El CD-ROM de PC BASKET 4.0 incluye la versión 2.1 de INFOFUTBOL, para instalarla, teclea desde el directorio raíz del CD (D:\, E:\ o la letra que tengas asignada a la unidad lectora de CD-ROM) CD INFOFUT y pulsa ENTER. Entrarás en el directorio INFOFUT, a continuación, desde este directorio teclea: INSTALAR y pulsa ENTER. A partir de ese momento sigue las instrucciones de pantalla. Si tienes algún problema de instalación no dudes en llamar a nuestro Servicio de Asistencia Técnica Tlf: (91) 658 60 77 (3 líneas)

i Información al momento:

La periodicidad de Infófutbol es uno de sus grandes activos. Es más que mensual, semanal o diaria. Es instantánea. Tan sólo unos minutos después de que se produzca la noticia aquellos que se conecten la tendrán a su disposición. Un privilegio exclusivo para los usuarios de Infófutbol.

i Contenidos diarios:

Además de la actualidad, que aparecerá a diario en forma de noticias, Infófutbol cuenta con unos contenidos fijos que profundizan en los acontecimientos más destacados: Revista de prensa, La figura de la jornada, comentarios de prestigiosas firmas, resultados de ligas extranjeras... Por eso Infófutbol no es sólo actualidad. Es también análisis.

i Hemeroteca electrónica:

Hasta hoy almacenar información era difícil, costoso e incómodo. Pero a partir de ahora eso se terminó porque Infófutbol se almacena solo. No ocupa espacio. No acumula polvo. No requiere de horas para consultar un dato. Con unos cuantos "clicks" de ratón cualquier dato del pasado estará ante ti. Sin más.

i Firmas exclusivas:

Julio Maldonado, Tomás Díaz y Gabriel Ruiz son quizá los periodistas mejor conocedores del fútbol mundial, británico e italiano, respectivamente, en nuestro país. Y cada semana estarán en Infófutbol para analizar en profundidad lo más destacado en Europa y Suramérica, en la Premier League y en el Calcio.

i Nuevo sistema de FORUMS:

El mejor sistema para entrar en contacto con todos los futbol-maniacos del país. Para expresar tus opiniones sobre cualquier equipo, sobre la selección, los árbitros, los dirigentes... o lo que tú quieras.

infoFUTBOL

El 1^{er} periódico deportivo on-line en castellano

info

Si te gusta el fútbol y

 **RESULTADOS**
LIGA 1ª División

 **LA FIGURA**
DE LA JORNADA

 **RESULTADOS**
LIGA 2ª División

Para estar al día
en el fútbol
nacional...

 **RESULTADOS**
COPA DEL REY

 **CLASIFICACION**

 **LA QUINIELA**

CALCIO 

SELECCIONES

PREMIER  **LEAGUE**

 **BUNDESLIGA**
ALEMANIA 

...en el de más allá
de nuestras
fronteras, incluida
la Eurocopa 96,...

 **ESPECIAL 96**
EUROCOPA 

 **NOTICIAS**
NACIONAL

 **NOTICIAS**
INTERNACIONAL

 **BREVES**

 **REVISTA DE**
PRENSA

...y todo sin olvidar
que el fútbol
es actualidad,
análisis y opinión.

 **EL COMENTARIO DE**
TOMÁS DÍAZ

 **EL COMENTARIO DE**
JULIO MALDONADO

 **EL COMENTARIO DE**
GABRIEL RUIZ

Por sólo 20 Ptas/mín.
independientemente
del punto de
España
desde el que
te conectes



FUTBOL

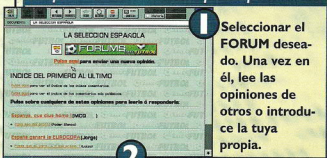
El CD-ROM de
PCBASKET 4.0
incluye la versión
2.1 de Infotubol

tienes módem, estás de enhorabuena.

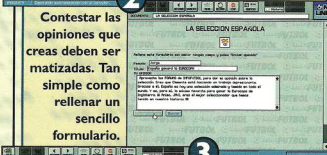
Descubre el nuevo sistema de FORUMS

La mejor manera de entrar en contacto
con los fútbol-maníacos del país...

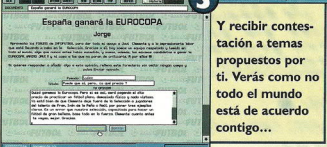
... y de la forma más sencilla posible: tres
simples "clicks" de ratón que te permitirán:



1 Seleccionar el
FORUM deseado. Una vez en
él, lee las
opiniones de
otros o introdu-
ce la tuya
propia.



Contestar las
opiniones que
creas deben ser
matizadas. Tan
simple como
rellenar un
sencillo
formulario.



3 Y recibir con-
tención a temas
propuestos por
ti. Verás como no
todo el mundo
está de acuerdo
contigo...

Intercambia opiniones con otros
seguidores o detractores de tu equipo



Debate sobre los
temas candentes



Compra, vende e intercambia material
futbolístico con otros aficionados





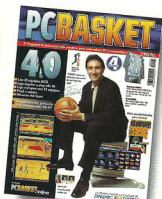
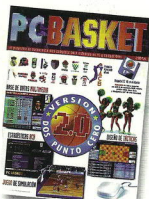
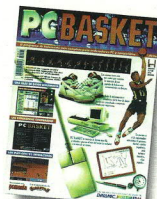
PCBASKET4.0 CD-ROM incluye las versiones 1.0, 2.0 y 3.0. El privilegio de aunar a la saga y comprobar su evolución exponencial

VERSIONES 1.0, 2.0 Y 3.0 DE PCBASKET para MS-DOS

Al instalar PCBASKET 4.0 según indican las instrucciones, quedarán también instalados en el directorio BASKET4 las versiones 1.0, 2.0 y 3.0 de PCBASKET. Para ejecutarlas teclea BASKET1, BASKET2 ó BASKET3 respectivamente desde el directorio BASKET4 y pulsa ENTER.

INSTRUCCIONES EN ADOBE ACROBAT

Si tienes WINDOWS™ podrás instalar el lector ADOBE ACROBAT™ Windows, para ello, desde el directorio raíz del CD teclea ACROWIN. Si sólo tienes MS-DOS teclea ACRODOS. Una vez instalado ejecuta ACROBAT y abre los ficheros BASKET1.PDF, BASKET2.PDF, BASKET3.PDF ó BASKET4.PDF del directorio PDF del CD.



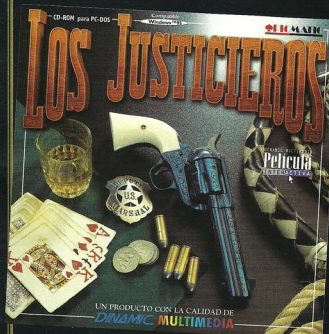
LOS JUSTICIEROS

Nace la primera película interactiva producida en España

Tras semanas de rodaje en un auténtico escenario de Western con actores, extras y especialistas, DINAMIC MULTIMEDIA presenta la primera película interactiva producida y relanzada en su totalidad en España. Está basada en el arcade original de Láser Disc "Los Justicieros", de la empresa española Picmatic, y ha sido dirigida por Enrique Urbizu, el afamado director de "Todo por la pasta".



PROTAGONIZA LA PRIMERA PELÍCULA INTERACTIVA PRODUCIDA EN ESPAÑA



Dinamic Multimedia presenta la primera película interactiva totalmente producida en España y dirigida por Enrique Urbizu. Un western repleto de acción que te trasladará al lejano Oeste.



En "Los Justicieros" vivirás situaciones "casi" reales que pondrán a prueba tu sangre fría, tu inteligencia y tu buen humor.



Mariano 1,85
el jefe de la Banda



Javier de Campos
el enterrador



Don Pepito,
el Sheriff



Acepta el reto, disfruta de la acción y las infinitas posibilidades de esta película interactiva que ya es un clásico imprescindible en tu colección. Y recuerda... reza lo que sepas.

YA A LA VENTA EN
QUIOSKOS, LIBRERÍAS,
GRANDES ALMACENES Y
TIENDAS DE
INFORMÁTICA

Por sólo
2.995 Ptas.

LOS JUSTICIEROS
LA PRIMERA
PELÍCULA INTERACTIVA PRODUCIDA EN ESPAÑA

DYNAMIC MULTIMEDIA
**Película
INTERACTIVA**

DYNAMIC MULTIMEDIA
de la recreación a la PC

PC CD-ROM
para MS-DOS

Compatible
Windows 3.11

UN PRODUCTO CON LA CALIDAD DE
DYNAMIC MULTIMEDIA

Crucesol,4. San Sebastián de los Reyes 28700 MADRID
www.canaldinamic.es/dinamic





La Federación Española de Fútbol y Dinamic firman un acuerdo de colaboración

La Real Federación Española de Fútbol y Dinamic Multimedia firmaron el pasado día 12 de febrero un acuerdo de colaboración entre ambas entidades, acuerdo tendente a la elaboración de proyectos deportivos tanto en el campo de los simuladores como de las enciclopedias multimedia-interactivas, y que prevé la utilización, por parte de cualificados equipos de periodistas deportivos, grafistas y programadores, de la más alta tecnología con el único objetivo de alcanzar el tope de prestaciones en el campo de las simulaciones y de las enciclopedias interactivas desarrolladas en España. El primer fruto del acuerdo será "PC Selección Española de Fútbol, Eurocopa 96", un programa basado en la próxima Eurocopa de fútbol, que se celebrará en Inglaterra a partir del próximo día 8 de junio, y centrado en la propia Selección Española de Fútbol.

El programa incluirá una sección con la historia completa de todas las eurocopas disputadas hasta la fecha (incluyendo fases de clasificación y fases finales con resultados, alineaciones, goleadores, árbitro, estadio, asistencia de público etc.), una extensísima base de datos realizada por Julio Maldonado sobre cada una de las 16 selecciones y de los 352 jugadores participantes, y permitirá al usuario ejercer las funciones de seleccionador nacional: elaboración de la lista de internacionales convocados, alineaciones, tácticas etc.

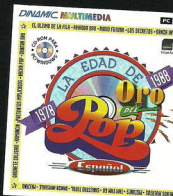
PC Selección Española Eurocopa 96 saldrá a la venta coincidiendo con el comienzo de la Eurocopa y ejercerá como pionero en la larga lista de proyectos que se derivarán del acuerdo Federación Española de Fútbol-Dinamic Multimedia.



Selección Española de Fútbol EUROCOPA'96



11 años de m



Una década de música pop, "movida" y de historia en CD. Un país impaciente y en plena ebullición que eligió la música para expresarse. Mas de 200 grupos musicales: su historia, su producción gráfica, sus mejores canciones, sus mejores videos y su genealogía. Los artífices de 11 años dorados te lo a contar todo. Pero no lo leas; m escúchalo. La tecnología multimedia interactiva no tiene fronteras y a empieza la demostración.

Mecano, El último de la fila, La unión, Duncan Dhu, Danza invisible, Alaska y dinarama, Nacha pop, Rinos futura, los secretos, Derribos ari, Aviator Dro,... una verdadera enciclopedia de la música pop en nuestro país.

Un completísimo CD-ROM con 100 MB que integra textos, información, fotografías, canciones, video-clips, entrevistas, entretenimiento en de va, imprescindible

**Un título
clásico en
CD-ROM**



La Enciclopedia multi

Estos son algunos de los usuarios que nos han enviado sus sugerencias. Debido a problemas de espacio no podemos publicar la lista completa, pero os prometemos que el año que viene estareis todos en estas páginas.

Alberto Garcia Remesal	Zamora.....	ZAMORA
Alberto Marcel Bernal Diaz	Guardamar del Segura.....	ALICANTE
Alberto Pastor González	Vitoria.....	ALAVA
Alejandro Dizá Fuster	Palma de Mallorca.....	BALEARES
Ana Aparicio Menor	Zaragoza.....	ZARAGOZA
Ander Gómez Gutierrez	Vitoria.....	ALAVA
Angel Aguilar Gey	Huelva.....	HUELVA
Carlos del Olmo Diaz	Madrid.....	MADRID
Carlos Enrique Ochoa Alonso	Madrid.....	MADRID
Carlos Muñoz Pachón	Peñarroya-Pueblonuevo.....	CORDOBA
Carlos Rodriguez Santos	Durango.....	VIZCAYA
Cecilio Alberio Serrano	Murcia.....	MURCIA
Cristo M. Mendoza González	San Isidro-Granadilla.....	Sta. CRUZ DE TENERIFE
Daniel García Martín	Cádiz.....	CADIZ
David González López	Madrid.....	MADRID
Diego Eroles Palacio	Tarragona.....	TARRAGONA
Estefania Darin Tarraso	Parets Valles.....	BARCELONA
Felipe Rubio González	Alcorcón.....	MADRID
Francisco Guilabert Agulló	Alicante.....	ALICANTE
Francisco Javier Romero Moreira	San Fernando.....	CADIZ
Gabriel Gómez Carbajal	Malaga.....	MALAGA
Ignacio Martí Sánchez	Madrid.....	MADRID
Javier Gonzalo Susial	Telde.....	LAS PALMAS
Jorge Casajus Piedrafita	Jaca.....	HUESCA
José Luis Solano Soto	Alcobendas.....	MADRID
José Vicente Porroz de Castro	Granada.....	GRANADA
Juan Francisco Pedrosa Roig	Palma de Mallorca.....	BALEARES
Juan Manuel Callejo Barbero	Vilaviciencio de los Caballeros.....	VALLADOLID
Juanjo Gálvez Benavente	Vic.....	BARCELONA
Julán González Cuenca	Alpedrete.....	MADRID
Lluís Pancorbo i Creus	Girona.....	GIRONA
Manuel Guerrero del Pino	Puente Genil.....	CORDOBA
Marius Pérez Mustarós	Girona.....	GIRONA
Miguel Angel Calero Montosa	Malaga.....	MALAGA
Miguel González Sánchez	Fuenlabrada.....	MADRID
Pedro Carlos Gil Cándaba	Valladolid.....	VALLADOLID
Rafael Caro Sogorb	Valencia.....	VALENCIA
Ricard Lou Torrijos	Barcelona.....	BARCELONA
Roger Estaruch Iglesias	Barcelona.....	BARCELONA
Sergio Torrejón Lorenzo	Madrid.....	MADRID
Tony Fernandez Jorge	La Coruña.....	LA CORUÑA

Si buscas los mejores títulos multimedia en disquete y en CD-ROM, confía en los expertos.

En 4 disquetes o en CD-ROM

Por sólo: **2.995 Pts.**

El programa de la selección española

El programa de Super Epi

Por sólo: **2.995 Pts.**

PC BASKET

4.0

Una regular y playtech 16
Una regular con 12 jugadores

Por sólo: **2.995 Pts.**

En 4 disquetes o en CD-ROM

La primera película interactiva totalmente producida en España

Por sólo: **2.995 Pts.**

CD-ROM para PC-DOS

La liga italiana en tu ordenador

Por sólo: **2.995 Pts.**

En 4 disquetes o en CD-ROM

El programa de Michael Robinson

Por sólo: **2.995 Pts.**

En 4 disquetes o en CD-ROM

Multimedia para incondicionales del basket

Por sólo: **4.950 Pts.**

Visitas en realidad virtual al Museo del Prado

Por sólo: **4.950 Pts.**

La enciclopedia multimedia del pop español

Por sólo: **4.950 Pts.**

CD-ROM para PC-WINDOWS

Dinamic y Súper Epi presentan PCBASKET 4.0. Empieza el espectáculo.

La base de datos de la liga ACB que usan los profesionales de la información

Con todos los datos que puedan imaginar sobre cada club, cada entrenador y cada jugador. Perfiles, historiales, fotos, estadísticas de los 13 años ACB y estadísticas comparados. Todo interactivo e imprimible en cualquier momento. Nadie da más.



Los 20 equipos ACB

Liga regular y play-offs 96

Liga europea con 32 equipos

Final a cuatro

PCBASKET 4.0 incorpora 100 novedades para que tengas más posibilidades que nunca

Liga europea con ligilla y final a cuatro

Más de 200 nuevas animaciones

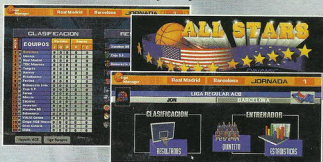


Replica exacta del más prestigioso torneo de clubes del mundo fuera de la NBA. Más de 30 equipos europeos, los más fuertes del continente, liga con dos grupos de 8 equipos y Final a Cuatro.

Mates con giro en el aire, mates hacia atrás y a una mano, alleyhoops, pases por la espalda, arbitros... Para que en el simulador PCBASKET no falte ni una sola jugada de las que puedes ver en una cancha ACB. Ni una.



Y todas las características de PCBASKET que ya conoces



PCBASKET

El programa de Súper Epi

posibilidades
Online