

THE GAMES WINTER EDITION

Gentes de todo el mundo han pasado meses, años y, en el caso de los atletas, toda la vida entrenándose para este gran acontecimiento. Ahora tú puedes formar parte, sentándote enfrente de la TV y compitiendo en las simulaciones computarizadas de estas pruebas históricas.

En la prueba de TRINEOS elige una de las cuatro diferentes pistas de choque, donde cada curva es una prueba de reflejos, coordinación y nervios.

En la prueba de PATINAJE ARTISTICO elige tu música y coreografía. Hazte fuerte y resistente si quieres competir en la prueba de PATINAJE DE VELOCIDAD.

Pasa de 0 a 60 en la rapidísima prueba de ESQUI ALPINO, coloca estratégicamente las cámaras de video. Abrete camino a través de las 4 diferentes pistas de SLALOM. Vuela por el aire en la prueba de SALTOS o cruza el umbral del dolor en la prueba de ESQUI DE FONDO.

No importa qué prueba elijas para competir, lo que está claro es que deberás practicar rutinariamente y tener mucha paciencia si lo que quieres es ganar la medalla de oro.

Pero puedes hacerlo y lo que es más importante ite lo pasarás bomba intentándolo!

CARGA Y PUESTA EN MARCHA

Versión Disco Commodore 64/128

- Enciende el ordenador y la unidad de disco.
- Introduce el joystick en la Puerta 2 (Nota: Cuando juegan dos jugadores introduce el segundo joystick en la Puerta 1).
- Teclea LOAD "" y pulsa RETURN.

Intercambio de Discos (sólo disco 64)

Debido a la complejidad y realismo de THE GAMES-WINTER EDITION, éste utiliza 3 caras de 2 discos. Para cargar las diferentes caras de los discos sigue las instrucciones que aparecen en pantalla. La cara que estés cargando deberá estar siempre hacia arriba.

Con el cartucho EPYX FASTLOAD™

- Enciende el ordenador y la unidad de disco.
- Inserta el disco THE GAMES-WINTER EDITION en la unidad con la etiqueta hacia arriba.
- Pulsa la tecla C = (Commodore) y RUN/STOP para cargar el programa.

Versión Cassette Commodore 64/128

Pulsa simultáneamente las teclas SHIFT & RUN/STOP y después pulsa PLAY en el aparato de cassette. La cinta incluye 4 pruebas en la cara 1 y 3 pruebas en la cara 2. Los ficheros del cassette son secuenciales. Si quieres cargar y competir en una prueba que se encuentra por delante rebobina la cinta antes de intentar cargarlo. Por ejemplo, si has participado en la prueba de Patinaje de Velocidad y quieres pasar a la de Patinaje Artístico rebobina la cinta a una posición anterior a la prueba de Patinaje Artístico. El orden de las pruebas se encuentra en el menú de opciones. Cuando metas la cinta pon a cero el contador del cassette después de cargar el menú principal y anota en qué posición se encuentra cada prueba.

Cuando termines la prueba número 4 de la cara 1 mete la cara 2 de la cinta, rebobinala y pulsa PLAY.

Para interrumpir cualquier prueba, estes compitiendo o practicando, pulsa RUN/STOP y golpea la tecla RESTOPE. El menú será automáticamente recargado desde el cassette.

Cassette Spectrum 48 K

Teclea LOAD "" y pulsa ENTER. Pulsa PLAY en el aparato de cassette. Sigue las instrucciones de pantalla cuando desees pasar a otras pruebas.

Cassette Spectrum 128 K, +2

Selecciona LOADER para cargar y pulsa ENTER.

Disco Spectrum +3

Enciende el ordenador, inserta el disco y pulsa ENTER. El juego se cargará y funcionará automáticamente.

Cassette Amstrad CPC

Pulsa CTRL y SMALL ENTER. Pulsa PLAY en el aparato de cassette.

Disco Amstrad CPC

Pulsa RUN/DISK y después ENTER. El juego se cargará y funcionará automáticamente.

Cassette MSX

Teclea RUN/CAS y pulsa RETURN. Pulsa PLAY en el aparato de cassette.

Series Apple II

- Instala tu ordenador Apple II como se muestra en el manual de instrucciones.
- Conecta tu joystick como se indica en las instrucciones o consulta la Tabla de Mandatos para conocer los controles del teclado.
- Inserta el disco THE GAMES-WINTER EDITION en la unidad con la etiqueta hacia arriba.
- Enciende el ordenador.

IBM® PC y compatibles

- Instala tu IBM PC o compatible como se muestra en el manual de instrucciones.
- Conecta tu joystick como se indica en las instrucciones o consulta la tabla de Mandatos para conocer los controles del teclado.
- Inserta el disco DOS en la unidad (unidad A en un sistema de doble unidad) y enciende el ordenador.
- Cuando el disco DOS haya sido cargado inserta THE GAMES-WINTER EDITION en la unidad con la etiqueta hacia arriba.
- Para cargar el programa teclea GAMES y pulsa ENTER.

Música (sólo CBM 64/128)

Si dispones de un sistema de sonido conectado a tu ordenador, utilízalo cuando juegues THE GAMES-WINTER EDITION.

OPCIONES

Una vez que el juego haya sido cargado aparecerá la pantalla de título seguida de la PANTALLA DE OPCIONES (CBM 64/128). Una vez que el juego haya sido cargado aparecerá la PANTALLA DE OPCIONES (Cassettes Spectrum 48 K, Amstrad CPC, MSX). Desde la Pantalla de Opciones si eliges los números 1 ó 2, asistirás a las CEREMONIAS DE INAUGURACION de las pruebas. Cuando hayas completado todas las pruebas también asistirás a las CEREMONIAS DE CLAUSURA.

CEREMONIAS DE INAUGURACION

Lo primero que verás es el magnifico horizonte de la ciudad. Después entrarás al estadio donde arde la legendaria Antorcha Olímpica. Entre los sueños patrióticos y personales de cientos de miles de participantes y espectadores los Juegos están a punto de empezar.

SELECCION DE LAS OPCIONES

A continuación te presentamos una lista de las posibles opciones para los diferentes formatos y ordenadores. Las OPCIONES comunes a todas las versiones son:

1. Competir en todas las pruebas.
2. Competir en algunas pruebas.
3. Competir en una sola prueba.
4. Practicar una prueba.

Versiones Disco & Cassette CBM 64/128; IBM PC & Compatibles; Series Apple II

5. Número de joysticks.
6. Ver Récorods mundiales.
7. Ceremonias de Inauguración.
8. Ceremonias de Clausura (sólo versión Disco).

Para seleccionar una opción: mueve el joystick ARRIBA o ABAJO hasta que el número elegido quede resaltado. Pulsa el botón DISPARO o selecciona un número utilizando el joystick y después pulsa RETURN.

\* Indica el número de joysticks, resaltando la OPTION 5 y pulsando el botón DISPARO hasta que el número correcto aparezca en la pantalla. De esta manera el ordenador siempre sabrá qué jugador está utilizando qué joystick.

Spectrum 48/128 K, +2, +3

5. Controles de Cambio de Juego-Nuevo Menú. Selecciona los controles del Menú. 1) Joystick Sinclair (1). 2) Joystick Sinclair (2). 3) Joystick Kempston. 4) Joystick Cursor. 5) Definir Teclas. Selecciona esta opción si no quieres utilizar un joystick o si las teclas definidas no son las que tú desees. La pantalla te pedirá que defines las teclas que vas a utilizar para ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA y DISPARO. Si hay más de un jugador, el ordenador te pedirá que elijas la opción necesaria para la selección de los controles. Los jugadores 1 y 3 utilizarán la opción seleccionada por el jugador 1, y los jugadores 2 y 4 la opción seleccionada por el jugador 2. Las teclas POR DEFECTO son:

Jugador 1 = Arriba = Q. Abajo = A. Izquierda = E. Derecha = R. Dispara = Z.

Jugador 2 = Arriba = P. Abajo = L. Izquierda = U. Derecha = I. Dispara = M.

6. Ver Récorods Mundiales.
7. Ceremonias de Inauguración (no para la versión 48 K).
8. Ceremonias de Clausura (no para la versión 48 K).

Cassette & Disco Amstrad CPC y Cassette MSX 64 K

5. Controles de Cambio de Juego: Nuevo Menú. Selecciona los controles del Menú.
  1. Joystick/Teclado Jugador 1.
  2. Joystick/Teclado Jugador 2.
  3. Definir Teclas del Jugador 1.
  4. Definir Teclas del Jugador 2.

La opción joystick será emparejada con el Jugador 1 y la opción Teclado con el Jugador 2. Para cambiar el control pulsa IZQUIERDA o DERECHA. Cuando termines pulsa RETURN para volver a menú principal. Las teclas por Defecto son las mismas que para el Spectrum.

6. Ver Récorods Mundiales.
7. Ceremonias de Inauguración (sólo en la versión Disco).
8. Ceremonias de Clausura (sólo en la versión Disco).

COMPITIENDO EN LAS PRUEBAS

Si seleccionas la opción 1, 2 ó 3 podrás escribir los nombres y países de cada uno de los participantes.

Para seleccionar tu país: Elige entre 17 países. Mueve el joystick para hacer resaltar la bandera del país que desees.

Nota: Pulsando el botón DISPARO escucharás el himno nacional del país que hayas elegido. (No para Spectrum 48 K MSX).

Para escribir tu nombre: Teclea tu nombre utilizando el teclado y pulsa RETURN/ENTER. Para hacer correcciones, adiciones o borrar utiliza las teclas normales. Para borrar todos los nombres de la pantalla pulsa simultáneamente SHIFT y HOME (CBM 64/128). Pulsa SHIFT y SPACE simultáneamente (Spectrum, Amstrad, MSX).

Cuando termines de seleccionar todas las opciones: Pulsa F7 (C 64/128), pulsa ENTER dos veces. (Spectrum, Amstrad, MSX).

ENTRENAMIENTO

No es necesario que escribas tu nombre y país. Selecciona la prueba que quieras practicar. Cuando terminas una de las sesiones de entrenamiento la pantalla te preguntará si quieres volver a practicar la prueba. Pulsa «Y» cuando la respuesta sea SI y «N» cuando sea NO (no utiliza el joystick).

VER RECORDS MUNDIALES

A lo largo de todas las pruebas tu puntuación y tiempos conseguidos serán cuidadosamente grabados. Para verlos selecciona esta opción.

CEREMONIAS DE INAUGURACION Y CLAUSURA (CBM 64/128, Spectrum 128, +2, +3 y Disco Amstrad)

Para ver otra vez cualquiera de estas dos ceremonias selecciona una de estas opciones.

TRINEOS

¡Átrévete! Necesitarás de mucha habilidad y un cierto toque de locura invernal. Lánzate y participa en una de las pruebas más emocionantes de los Juegos de Invierno: los Trineos. Estás tumbado en un trineo tecnológi-

camente diseñado para ganar al tiempo. Utiliza cada uno de tus músculos para conseguir el máximo en cada una de las rectas y curvas del recorrido. ¡Vaya manera tan salvaje de ganar una medalla de Oro!

La Prueba

El trineo es un tipo de tobogán diseñado para conseguir el máximo de eficacia aerodinámica. La prueba de Trineos se desarrolla en una pista especialmente diseñada y refrigerada. La pista es de 1.000 m. de longitud para los hombres y por lo menos 700 m. para las mujeres, con una pendiente media de 8-11 %.

Historia

Aunque ya existian toboganes en el siglo dieciséis, los trineos en si mismos datan de finales del siglo diecinueve en los Alpes. La primera carrera internacional fue en 1883 y el Primer Campeonato Mundial en 1955.

Estrategia

En esta prueba los participantes intentarán conseguir la mejor marca de velocidad. Primero agárrate a las asas del trineo y cuando estés preparado muévete hacia delante y hacia detrás para crear movimiento. Después clava los guantes claveteados en el hielo y ganarás velocidad. Finalmente colócate bien en el trineo y dentro de la pista.

Compitiendo

Elige una Pista. Para hacer esto haz resaltar la pista deseada moviendo el joystick ARRIBA o ABAJO. Después pulsa el botón DISPARO. Nota: Todos los participantes deben competir en la misma pista.

Lánzate con tu Trineo: Como en las pruebas oficiales tienes 30 segundos para empezar tu lanzamiento. Primero colócate en la zona de lanzamiento y pulsa el botón DISPARO para simular que te has agarrado a las barras. Continúa presionando el botón DISPARO a medida que mueves el joystick hacia DELANTE y hacia ATRAS para conseguir movimiento. Cuando estés preparado suelta el botón DISPARO y mueve el joystick hacia DELANTE lo más rápidamente posible.

Clava los guantes: Tan pronto como te muevas clava tus guantes claveteados en el hielo y gana velocidad. Para clavarlos golpea repetida y rápidamente el botón DISPARO hasta que llegues a la rampa de lanzamiento.

Conduciendo: Mueve el joystick a DERECHA e IZQUIERDA y tu trineo se moverá en ambas direcciones. Aprenderás rápidamente cómo conducir y cómo dejarte llevar por la corriente de la pista.

Nota: Todos los movimientos a IZQUIERDA y DERECHA están en función de la dirección en que te estés moviendo.

Tomando las Curvas: En las curvas intenta que tu trineo vaya por la parte interior de la pista para acortar distancia.

A toda velocidad por las Rectas: Mantén tu trineo centrado en las rectas si no quieres ser «arrastrado» arriba o abajo.

Vigila los indicadores: En la parte inferior de la pantalla hay tres indicadores marcados como «Steer», «Drift» y «Position». «Steer» muestra la dirección en la que vas. «Drift» te indica si estás siendo arrastrado demasiado lejos. Y «Position» muestra a qué distancia te encuentras de los lados de la pista.

Puntuación

Todos los participantes de la prueba de trineos compiten para conseguir el tiempo más rápido. El participante con menor tiempo gana.

Sugerencias para Ganar

Para conseguirlo ten en cuenta las siguientes cosas:

1. Estudia la pista antes de empezar. Si memorizas el orden de las curvas te será más fácil conducir a través de ellas.
2. Vigila los tres indicadores: STEER, DRIFT y POSITION.
3. No olvides «clavar» los guantes desde el momento en que empieces a moverte hasta que llegues a la rampa de lanzamiento.
4. Alejate de los lados de la pista. Si «rebotas» contra ellos, perderás tiempo.

PATINAJE ARTISTICO

Equilibrio, poesía en movimiento, precisión. De todas las pruebas ésta es la que analiza mas detalladamente tu habilidad, técnica y coordinación, además de ser la que más impresiona al espectador. Cuando entras en la pista de hielo tus músculos se tensan anticipando lo que puede llegar a ser tu gran oportunidad. Tu mente se llena de movimientos que llevas practicando desde hace mucho tiempo. Tu técnica demuestra tu precisión. Tu coreografía es el reflejo de tu espíritu y todo esto combinado es lo que con otras palabras se designa como «arte».

La Prueba

El patinaje artístico es probablemente la más artística de las pruebas. Los patinadores entran en una pista de hielo rectangular de 56 × 26 m, como mínimo y 60 × 30 m. como máximo. La pista debe disponer de un buen sistema de sonido, ya que cada patinador selecciona su propio fondo musical. Los patines deben tener cuchillas de unos 3 mm. de ancho y una superficie inferior plana y cóncava. Tu traje debe ser sencillo para que te de la máxima libertad de movimientos.

Historia

Los historiadores piensan que el patinaje tiene hasta 2 000 años de antigüedad, pero alcanzó su máxima popularidad a finales del siglo diecisiete en Inglaterra y Francia. Los primeros campeonatos mundiales datan de 1986.

La Estrategia

En el patinaje artístico se tienen en cuenta dos cosas: ejecución técnica y artística. Los puntos técnicos se ganan por la precisión con la que el patinador realiza 8 de los principales movimientos standard. Los puntos artísticos se ganan por el tipo de coreografía.

Compitiendo

Elige tu música: El primer paso es elegir qué tipo de música acompañará a tu rutina. Para ello:

Mueve el joystick a DERECHA o IZQUIERDA y elige un estilo de música. Cada pieza musical está representada en la parte superior de la pantalla por uno de los diferentes instrumentos musicales. Pulsa el botón DISPARO para seleccionar la que desees y tras unos segundos planea tus movimientos mientras suena la música.

Nota: La primera pieza musical seleccionada será utilizada por todos los otros patinadores.

Coreografía tus movimientos: Como un patinador real deberás coreografiar cada uno de tus movimientos, lo que significa adaptar todos tus movimientos a la música. Hazlo de la siguiente manera:



Cada una de las siluetas de baile representa un determinado movimiento. Selecciona los movimientos que desees moviendo el joystick a DERECHA y a IZQUIERDA hasta que tu elección quede resaltada en pantalla, después pulsa el botón DISPARO. El icono de joystick que aparece en la parte inferior de la pantalla indica exactamente cuándo mover el joystick para ejecutar cada uno de los movimientos. La duración de la música seleccionada te permite ejecutar los 8 movimientos standard como mínimo una vez cada uno. A lo largo de tu rutina deberás hacer como mínimo 10 movimientos.

Escucha atentamente porque tus movimientos se coordinarán con la música en el momento musical que selecciones, además ten en cuenta que parte de tu puntuación depende de cómo ejecutes tu propia coreografía. Mira el indicador musical situado en la parte inferior de la pantalla. La flecha indica cuánta música te queda, por lo que puedes espaciar tus movimientos para «llenar» la música.

Si quieres empezar otra vez tu coreografía, pulsa el joystick por dos veces HACIA DELANTE. Cuando estés contento con la coreografía pulsa el botón DISPARO para que el próximo jugador pueda preparar su propia coreografía. Cuando todos los jugadores hayan elegido pulsa el botón DISPARO para que empiece la actuación.

## La actuación

Ahora estás preparado para presentar a los jueces tu coreografía. Deberás recordar exactamente el orden de cada movimiento y su momento musical si quieres conseguir una puntuación perfecta.

Para patinar alrededor de la pista: mueve el joystick a IZQUIERDA para ir hacia la izquierda y a DERECHA para ir hacia la derecha.

Para ejecutar un movimiento: mueve el joystick ARRIBA.

Nota: Cuidado con tu coordinación e intenta hacer cada movimiento como lo hayas coreografiado.

Los iconos de la parte inferior izquierda de la pantalla muestran tus movimientos actuales y próximos. Además, el indicador de tiempo con su flecha de color, situado en la parte inferior derecha de la pantalla, te indica cuándo ejecutar cada movimiento. Mira cómo cambia de color la flecha:

AMARILLO: Significa que «hay más de 2 segundos hasta tu próximo movimiento».

VERDE: Significa «ejecutar tu música en el momento musical preciso». (Tienes entre 2 segundos antes y después del tiempo fijado para ejecutar tu movimiento).

ROJO: Significa que «llevas más de 2 segundos de retraso en ejecutar tu movimiento».

Si caes pulsa el botón DISPARO para empezar el movimiento otra vez. Cuando hayas ejecutado todos tus movimientos o cuando la música termine tu patinador se parará. Pulsa el botón DISPARO para conocer tu puntuación. Para empezar tu rutina más pronto pulsa dos veces el botón DISPARO. Pulsa el botón DISPARO cuando quieras que entre el siguiente patinador.

## Puntuación

Tu puntuación está en función de tu actuación técnica y artística. La puntuación técnica muestra lo bien que ejecutas tus movimientos. La puntuación artística se basa en la precisión y coordinación de tus movimientos en relación con tu coreografía original. La mejor puntuación posible es de 6.

## Sugerencias para Ganar

Para ganar ten en cuenta las siguientes cosas:

- Cuando coreografies tus movimientos intenta situarlos en partes llamativas de la música. Esto te permitirá saber cuándo realizarlos.
- Ciertos movimientos son difíciles de realizar en secuencia. Cuando descubras cuáles son intenta no colocarlos juntos.
- Practica, practica, practica.

## Prueba de Velocidad

Fuerte y duro como una roca, piernas de acero, un ritmo impecable estas son las cualidades que te llevarán a cruzar gritando la línea final de la prueba de Patinaje de Velocidad. Alcanzarás velocidades que ningún otro atleta ha conseguido. Tus nervios se verán amenazados cuando veas que los otros patinadores intentan pasarte. Tu corazón correrá con cada balanceo de tus brazos, con cada paso que des. Pero tu sigues... te encoges para conseguir las mejores condiciones aerodinámicas, compites por la medalla de oro.

## La Prueba

Ningún otro atleta de auto-propulsión puede alcanzar tanta velocidad como un campeón de carreras, unos 55 km. a la hora. Corren dos patinadores al mismo tiempo en el sentido de las agujas del reloj alrededor de la pista. Los hombres compiten en 500, 1.000, 1.500, 5.000 y 10.000 m. Las mujeres compiten en carreras de 500, 1.000, 1.500 y 3.000 m.

## Historia

El deporte del patinaje de velocidad data del siglo XII, en Holanda, donde los participantes corrían en canales helados. En el siglo XIX el Patinaje de Velocidad se hizo muy popular en U. S., Canadá y Escandinavia. El primer campeonato mundial se celebró en Amsterdam.

## La Estrategia

Los patinadores compiten por el mejor tiempo. El patinador más rápido gana.

## Compitiendo

Elige la pista: Todos los participantes corren en una de las cuatro pistas. Primero utiliza el joystick para destacar la pista que desees. Después pulsa el botón DISPARO para entrar en la pantalla de Patinaje.

Nota: Todos los participantes de la prueba de Patinaje de Velocidad deben competir en la misma pista.

Línea de Salida: La carrera empieza en el momento en que se escucha el disparo. Ten cuidado y mira la parte inferior de la pantalla. Te pedirá que te sitúes en tu marca, prepárate y SAL CORRIENDO.

Móviendote: Pulsa el joystick a IZQUIERDA o DERECHA para mover tus brazos y pies. La coordinación y ritmicidad de los movimientos son críticos. Cuanto más suavemente corras más rápido irás. Pulsa el joystick ARRIBA mientras te mueves a IZQUIERDA y DERECHA para patinar por encima de la línea de cruce. Pulsa el joystick ABAJO mientras te mueves a IZQUIERDA y DERECHA para patinar por la parte inferior de la línea de cruce. Si tu patinador cae al suelo, pulsa el botón DISPARO para que se ponga de pie de nuevo.

## Puntuación

Cuanto menor sea tu tiempo, más cerca estarás de llevarte la medalla de oro a casa.

## Sugerencias para Ganar

- Cuando muevas tus piernas a izquierda y derecha recuerda que lo más importante es llevar un ritmo.
- Cuidado cuando otro patinador entre en la línea de cruce de la pista.
- Controla tu paso desde el principio hasta el final y comprueba que tienes bastante energía.

## ESQUI

## Las Pruebas

Las pruebas de esquí se dividen en 4 grupos diferentes: Descenso, Slalom, Saltos y Esquí de Fondo. Consulta las siguientes secciones para una descripción más detallada de cada una de estas pruebas.

## Historia

Estudios de extracciones de rocas indican que el esquí fue utilizado desde el año 3000 d. C. como forma de viajar durante el invierno, pero no fue hasta el siglo XIX, en Noruega, que el esquí pasó a ser un deporte organizado. El esquí llegó a los Estados Unidos en 1840 y a los Alpes en el 1880.

## Esquí Alpino (Descenso)

Caes libremente por una larga pendiente. Deberás conocer las fuerzas de la gravedad, ser uno con la montaña. Estas son las cualidades que diferencian a un esquiador técnico de un esquiador capaz de ganar la medalla de oro. Te lanzas desde la cima de una montaña y la pendiente es tu fuente de potencia. Utiliza los bastones para equilibrarte y la mente para pensar que esta vez la carrera es tuya.

## La Estrategia

La pista de descenso está diseñada de tal manera que no existen cornisas escarpadas, esquinas, baches u otros obstáculos. «Las Puertas», dos banderas a ambos lados del área de carrera, señalan el recorrido del esquiador. Puedes situar estratégicamente cámaras de video a lo largo de tu trayecto. La puntuación depende del tiempo, cuanto menor sea el tiempo mejores las puntuaciones.

## Competición

Elige posiciones para las cámaras. Hay cuatro cámaras. Para colocarlas a lo largo de la pista mueve el joystick ARRIBA o ABAJO para situar los iconos de cámara y después pulsa el botón DISPARO. Cuando hayas colocado las cuatro cámaras pulsa el botón DISPARO para llevar a tu esquiador a la puerta de salida. Si por cualquier razón prefieres que no haya cámaras, anula este paso pulsando el botón DISPARO para continuar.

Nota: Cuando las cámaras hayan sido colocadas todos los esquiadores utilizarán las mismas vistas.

En la Puerta de Salida: Para calentarse a tu esquiador antes de la salida mueve el joystick ARRIBA o ABAJO. Para lanzarte desde la puerta de salida pon firmemente los bastones en la nieve pulsando el botón DISPARO.

Móviendote: Una vez que te has puesto en marcha utiliza los bastones para ganar velocidad. También haz lo siguiente:

Para acelerar (posición agachada): Mueve el joystick hacia ARRIBA. Para frenar: Mueve el joystick hacia ABAJO. Para girar a derecha: Mueve el joystick a DERECHA. Para girar a izquierda: Mueve el joystick a IZQUIERDA. Para ponerte de pie cuando te has caído: Mueve el joystick HACIA ATRAS.

Cambiando perspectivas: Empezarás viéndote a ti mismo en primera persona, pero a medida que pasas a través de las 4 cámaras (indicadas por banderas rojas) la perspectiva cambiará a tercera persona. Cuando quedes fuera del ángulo de visión de cada cámara la perspectiva volverá a primera persona.

Saltar al aire: Mientras te estés viendo en tercera persona (enfrente de las cámaras) podrás hacer algunos movimientos espectaculares. Para saltar al aire mueve el joystick a IZQUIERDA o DERECHA mientras mantienes presionado el botón DISPARO.

## Puntuación

En esta prueba se compite por el tiempo más rápido. El esquiador más rápido gana.

## Sugerencias para Ganar

- Una vez fuera de la línea de salida utiliza tus bastones para aumentar tu velocidad.
- Pasa lo más cerca posible de las banderas (puertas). De esta manera acortarás distancias e irás más rápido.
- Utiliza las rectas para ganar velocidad. Agáchate y mantente en esa posición el máximo de tiempo posible.
- Trata de memorizar la pista y así estarás preparado para cada curva y recta del recorrido.

## SLALOM

Velocidad, control y gran precisión. Estas son las características que hacen del Slalom una de las pruebas más difíciles. Mientras descendes a toda velocidad tienes que pasar y girar en cada bandera. Apenas tienes tiempo para recuperarte, tomar aliento o relajar tu ritmo. Cuando lleges al final espera para conocer tu puntuación y la posición que ocupas.

## La Estrategia

A diferencia del esquí de descenso, en el Slalom el esquiador deberá realizar curvas muy precisas en cada una de las varias «puertas» (de banderas) que se encuentran estratégicamente colocadas a lo largo del recorrido. Si te estrellas contra una de las banderas, golpeas los laterales o pierdes el ritmo quedarás descalificado y sin puntuación.

## Compitiendo

Elige una Pista. Para elegir una de las cuatro posibles pistas mueve la «caja» moviendo el joystick en la dirección deseada. Como podrás comprobar cuantas más banderas tiene una pista más difícil es.

Nota: Todos los esquiadores de una determinada carrera participarán en la misma pista.

En la Puerta de Salida: Pulsa el botón DISPARO para colocar a tu esquiador en la Puerta de Salida. Después espera a escuchar el disparo (¡¡Prepárate... ¡lanzáte!!)... y ya estás fuera...

Corriendo: Comprueba que pasas por ENCIMA de la primera bandera para conseguir el ritmo correcto. Después mueve el joystick ARRIBA o ABAJO para pasar a través de las banderas y descender por la montaña.

Puntuación: Los esquiadores de Slalom compiten por el tiempo más rápido. El esquiador que consiga el menor tiempo gana.

## Sugerencias para Ganar

- Para aumentar tu velocidad pulsa el botón DISPARO.

- Pasa lo más cerca posible de las banderas para reducir tu distancia y tu tiempo.
- Consigue un buen ritmo.

## SALTO

Mucho coraje, nervios de acero y un control total. Cuando saltas y quedas suspendido en el aire, muy por encima de la línea del horizonte, parece como si todo se detuviera durante esos breves instantes... todo menos el sonido de tu corazón latiendo con fuerza. Mientras vas por el aire, la forma cuenta por la distancia y el ángulo por el estilo. Para conseguir un aterrizaje perfecto y una puntuación que te haga merecedor del Oro cuida tu coordinación y forma.

## La Estrategia

Este deporte pone a prueba tus nervios y tu coordinación. Planea tus movimientos antes de saltar porque cuando estés suspendido en el aire no tendrás tiempo para cambiar tu opinión.

## Compitiendo

Rampa Abajo: Sigue las instrucciones de pantalla para empezar el salto después, mientras vas rampa abajo, ten en cuenta las siguientes instrucciones:

Agácharse (acelerar): Mueve el joystick ARRIBA. Para girar a izquierda o derecha mueve el joystick a IZQUIERDA o DERECHA. Para saltar: pulsa el botón DISPARO. En el aire: mientras estás en el aire recuerda:

Para inclinarte hacia atrás: mueve el joystick a IZQUIERDA. Para inclinarte hacia delante: mueve el joystick a DERECHA. Para levantar los brazos: mueve el joystick hacia ARRIBA. Para bajar los brazos: mueve el joystick hacia ABAJO. Para situarte en la posición de aterrizaje: a un ángulo de 45° manten presionado el botón DISPARO hasta que toques tierra.

Cambiando Perspectivas: En la rampa te verás en primera persona, pero en cuanto saltes de la rampa y estés en el aire la perspectiva cambia a tercera persona (lo que significa que podrás verte a ti mismo).

## Puntuación

Tu puntuación depende de tu estilo y de la distancia recorrida. Para ganar puntos de estilo manten tu cuerpo en un ángulo de 45° y entra a la posición de aterrizaje en el último momento.

## Sugerencias para Ganar

- No saltes demasiado pronto perderás distancia.
- No saltes demasiado tarde, perderás forma y control.
- Durante la caída manten tu cuerpo en un ángulo de 45° si quieres conseguir una buena puntuación de estilo.
- No vayas a la posición de aterrizaje hasta el último momento.

## ESQUI DE FONDO

Resistencia, resistencia y resistencia. Tú contra el tiempo, contra los peligros del invierno. En esta prueba de resistencia física nada está de tu lado, excepto en algunas ocasiones la fuerza de la gravedad (cuando llegas a una pendiente). Tu corazón late y se acelera, la adrenalina corre por tu cuerpo, tus músculos trabajan al máximo, pero necesitarás de mucho más para conseguir el primer puesto. Mantente alerta y fuerte de espíritu.

## La Estrategia

El esquí de fondo es probablemente una de las pruebas físicas más duras de los juegos. Los participantes se mueven constantemente y muchas veces contra las fuerzas de la gravedad. Si un participante para durante más de 4 segundos, él o ella son descalificados inmediatamente. El circuito de Esquí de Fondo incluye 1/3 de colina arriba, 1/3 de colina abajo y 1/3 de terreno plano. No hay cambios repentinos de dirección o de pendiente para que no obstaculice el ritmo de los participantes.

## Compitiendo

Empezando: Siempre habrá dos corredores al mismo tiempo. Si juegas solo utilizando el joystick, el ordenador «esquiará» controlando al otro participante. Pulsa el botón DISPARO para que empiece la cuenta atrás.

Corriendo: Cuando la cuenta atrás llega a «GO» empieza a esquiar moviendo el joystick a DERECHA o IZQUIERDA, controlando la posición de las piernas de tu esquiador.

Yendo hacia arriba: Si pierdes impulso en las laderas «anda» en lugar de esquiar. Para hacer esto manten el botón DISPARO presionado mientras continúas moviendo las piernas del esquiador hacia delante y hacia atrás.

Yendo hacia abajo: Para ganar velocidad extra en las pendientes pulsa el botón DISPARO mientras sigues moviendo los bastones.

## Puntuación

Los esquiadores de fondo compiten por el tiempo más rápido. El esquiador que alcanza el menor tiempo gana.

## Sugerencias para Ganar

- Intentar conseguir un buen ritmo moviendo el joystick a IZQUIERDA y después rápidamente a la DERECHA.
- No muevas el joystick a IZQUIERDA o DERECHA demasiado rápido.
- No dejes que tu esquiador se pare, necesitas impulso para ganar la carrera.

## CEREMONIA DE PREMIOS

Después de cada prueba los tres ganadores subirán al pódium mientras ves las banderas y escuchas los himnos nacionales de los países que representan. Para cada prueba el ganador de la medalla de oro recibirá 5 puntos, el ganador de la medalla de plata 3 puntos y el de la medalla de bronce 1 punto. Cuando todas las pruebas hayan finalizado el participante que haya obtenido el máximo de puntos escuchará de nuevo su himno nacional. Nota: Los himnos nacionales no se escuchan en el cassette Spectrum 48 K y MSX.

Nota: Para pasar a través de las ceremonias de premios pulsa y manten presionado el botón DISPARO.

## LAS CEREMONIAS DE CLAUSURA

(Disco CBM 64/128, Spectrum 128 K, +2 & +3, Disco Amstrad)

Cuando hayas terminado con la opción COMPETIR EN TODAS LAS PRUEBAS serás automáticamente invitado a las CEREMONIAS DE CLAUSURA. Volverás al lugar donde continúa ardiente la antorcha olímpica. La tensión crece mientras los participantes esperan la ceremonia final de premios. Finalmente cuando el sol se esconde detrás de las montañas verás espectaculares fuegos artificiales que marcan el final de los Juegos. Es la hora de despedirse de la ciudad anfitriona y de decir adiós a uno de los espectáculos más increíbles de fuerza humana y dignidad: Los Juegos.