

STRONGMAN

INTRODUCCION

¿Qué eres, un hombre o un ratón? Este juego te ayudará a descubrirlo. Convertirte en un verdadero Fortachón como Geoff Capes no es fácil. Los músculos que hacen volcar un coche o lanzar toneles a un camión no se desarrollan en una noche. Si esperas vencer en estas proezas, tendrás que trabajar mucho durante las sesiones de entrenamiento. Incluso si has conseguido la estructura de cuerpo adecuada para cada una de las seis difíciles pruebas, necesitarás habilidad y reacciones rápidas para salir con éxito.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Spectrum:

1. Asegúrate de que el cassette está totalmente rebobinado.

2. Escribe LOAD ""
3. Presiona el PLAY de tu magnetofón.

Amstrad:

1. Asegúrate de que el cassette está totalmente rebobinado.
2. Presiona CTRL y la tecla pequeña de ENTER
3. Presiona el PLAY de tu magnetofón

JUEGO (lee esto cuidadosamente)

En STRONGMAN tendrás que tomar el control del cuerpo de Geoff mientras intenta completar cada una de las pruebas. Tendrás también la entera responsabilidad de la condición y estado general del cuerpo de Geoff, intentando asegurarte de que es capaz de sobrepasar el reto que cada prueba conlleva, así como de tener la fuerza para llegar hasta el final.

Para ayudarte, el cuerpo de Geoff se divide en varias áreas diferentes representadas por ZONAS MUSCULARES. Cada área muscular contiene una medida que te ayudará a ver hasta que punto es adecuada y cuanta energía posees para su utilización.

Se utilizarán diferentes músculos en una medida mayor o menor en las distintas pruebas. Por ejemplo, los músculos del brazo serán especialmente importantes durante el corte de leños.

Al principio de cada nivel de juego, tendrás una SESION DE ENTRENAMIENTO. Durante ella, podrás desarrollar cada área de músculos hasta que estén preparadas para las seis pruebas. Mientras juegas, podrás descubrir qué áreas musculares son especialmente importantes y podrás especializarte más en las sesiones de entrenamiento, desarrollando aquellos músculos que más se necesiten.

Si la medida de cualquier área de músculos alcanza cero, Geoff fracasará y tendrás que empezar todo de nuevo.

El grado que utilices de energía muscular no sólo dependerá de lo rápido y hábil que seas, sino también del ESFUERZO que desees emplear. Durante la mayoría de las pruebas podrás ajustar el esfuerzo realizado por el cuerpo de Geoff entre un 0 % y el 100 %.

Cuanto más esfuerzo emplees, más fácil te resultará acabar con éxito una prueba PERO todo tiene un precio, y el precio lo pagan los músculos de Geoff. Cuanto más esfuerzo, más rápido se deteriora cada músculo y más difícil se vuelve el juego.

En cada prueba del mismo esperarás conseguir una buena conjunción entre tu habilidad durante el juego y cuanto músculo puedes utilizar. Puesto que cada músculo no utilizado puede guardarse para la siguiente prueba, cuanto más eficientemente completes cada

una, más lejos podrá llegar Geoff.

Después de cada prueba, tendrás un período de descanso durante el cual podrás intentar preparar a Geoff para la siguiente prueba.

Si logras completar las seis pruebas, se te dará la oportunidad de volverte a entrenar para luego intentar otra vez cada una de ellas. Sin embargo, cuanto más lejos llegues, más difícil será cada prueba a completar.

No se te ha dado todas las estrategias en estas INSTRUCCIONES.

¡BUENA SUERTE!

SESION DE ENTRENAMIENTO

Al principio de cada juego, cada músculo está a 0. Antes de desarrollar estos músculos, debes entrenarte.

El entrenamiento se logra moviendo el joystick hacia la izquierda y derecha tantas veces como puedas en 10 segundos. Mientras hagas esto, irás desarro-

llando músculo que se representará en pantalla por un medidor de barras. Cuanto más puedas mover el medidor, más músculo tendrás.

Para empezar el entrenamiento, simplemente mueve el joystick hacia la izquierda o derecha, y trabaja tanto como puedas.

Si no eres un verdadero "STRONGMAN", simplemente presiona el botón de Fuego (Fire) y recibirás automáticamente la cantidad que te falta de músculo — pero no tendrás control sobre esto y puede defraudarte.

Habiendo obtenido músculo, lo tendrás que repartir entre las diferentes áreas musculares. Para hacer esto, utiliza el joystick para mover la flecha hacia el área muscular escogida. Mientras mantengas el botón de Fuego (Fire) apretado, se pasará músculo a aquella área del cuerpo. Inicialmente, es una buena idea desarrollar cada área muscular por igual, pero a medida

que te acostumbres al juego, descubrirás qué músculos son los más importantes y por tanto, ajustarás el reparto de músculo de acuerdo a ello. Recuerda, si cualquier área muscular llega a cero, Geoff fracasará.

PERIODO DE DESCANSO

Entre una prueba y otra, hay un pequeño período de descanso durante el cual podrás volver a repartir una pequeña cantidad de músculo. La cantidad que recibas puede depender de tu actuación durante el entrenamiento o pruebas anteriores. Debes intentar situar el músculo extra en aquellas zonas que creas importantes para la siguiente prueba.

CONTROLES

JOYSTICK SPECTRUM AMSTRAD

Izquierda Q – T ←

Derecha	Y – P	→
Arriba	I – O	↑
Abajo	A – L	↓
Fuego	Space	Copy

ESFUERZO (¡Importante!)

Se puede incrementar o disminuir el esfuerzo utilizado en cada prueba en cualquier momento, presionando las teclas X ó Z respectivamente. Es una buena idea elegir el esfuerzo antes de comenzar cada prueba. Para empezar cada prueba, presiona el botón de Fuego (Fire).

LAS PRUEBAS

1. Arrastrar camiones

En esta prueba Geoff tiene que tirar de un camión durante una distancia concreta y dentro de un tiempo de calificación. Para empezar la prueba, presiona el botón de Fuego (Fire). Una vez que haya

comenzado la prueba, una luz amarilla indicará el músculo que se necesita. Mueve la fecha hacia el músculo tan rápido como puedas, y presiona una vez el botón de Fuego (Fire). Una luz verde te dirá que el músculo se ha utilizado correctamente. Una luz roja te indicará que has utilizado el músculo equivocado. Intenta salir al paso de las luces amarillas mientras brillen. Si están muy lejos, encontrarás muy difícil el continuar. Mientras incrementas el esfuerzo, el grado en el que se necesita un músculo incrementará y por tanto, la velocidad con que Geoff puede arrastrar el camión incrementará también. Sin embargo, te será también más difícil mantener el movimiento de los músculos y también los músculos se deteriorarán más rápidamente. Para ser eficiente intenta calificarte justo dentro del tiempo de calificación

Es más fácil mantener el camión moviéndose que empezar moviéndolo desde una posición estacionaria.

2. Cortar troncos
Geoff tiene que dar hachazos a un tronco dentro del tiempo de calificación. El tronco contiene partes más duras de cortar que otras. La madera blanda necesita sólo un hachazo para cortarse, pero la madera dura necesita dos hachazos y un nudo necesita tres. Presiona el botón de Fuego (Fire) para empezar a mover el hacha y también siempre que quieras cortar la madera.

3. Levantar toneles
Geoff debe intentar y levantar cinco toneles hasta un camión dentro del tiempo de calificación. Mueve el joystick hacia la izquierda y derecha tan rápido como puedas para mover a Geoff hacia los toneles, luego repite la acción para ayudarle a levantarlos hasta sus hombros. Una vez que el tonel esté sobre su hombro, mueve la flecha a la zona muscular que se necesita y presiona el botón de Fuego (Fire). Geoff adelantará un paso. Si intentas utilizar el músculo equivocado o fallas en mantener los músculos a utilizar, Geoff dejará caer el tonel y tendrá que recogerlo otra vez. Cuando Geoff llegue al camión, presiona el botón de Fuego (Fire) para que éste deje el tonel. Si lo haces demasiado pronto, o demasiado tarde, dejará caer el tonel y tendrá que recogerlo otra vez.

4. Volcar coches
Geoff tiene que volcar el coche dentro del tiempo de calificación. El juego es similar en estilo al de arrastrar camiones, pero con una diferencia importante, si empiezas a hacer cosas mal, el coche empezará a volcarse hacia tí.

5. Mazo de fuerza
Mueve el joystick hacia la izquierda y derecha tan rápido como puedas mientras el mazo se levanta para incrementar el esfuerzo. Tan pronto como los músculos se pongan rojos, aprieta el botón de Fuego (Fire). Cuanto más rápido lo presiones, mejor hará Geoff su tarea.

6. Lucha libre (Sumo)
Geoff debe intentar empujar a su oponente fuera del ring dentro del tiempo de calificación. Esto exige un cronometraje y reacciones rápidas. Debes intentar mover el joystick hacia la derecha justo antes de que los dos luchadores se muevan en la pantalla. Si no lo haces, Geoff será empujado.