

THE GAMES SUMMER EDITION

SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE

INTRODUCCION

Las ambiciones de todos los atletas del mundo culminan en THE GAMES y es aquí donde se reúnen los mejores deportistas de elite, buscando su gran oportunidad e intentando conseguir uno de los títulos más codiciados por el hombre. Ahora Epyx te da la oportunidad de competir contra los mejores deportistas del mundo en ocho emocionantes pruebas, que pondrán a prueba todas tus habilidades.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Spectrum 48K

Teclea LOAD"" y pulsa ENTER. Pulsa PLAY en el aparato de cassette.

Spectrum 128 K. + 2

Utiliza la opción TAPE LOADER como normalmente lo haces.

Disco Spectrum + 3

Utiliza la opción DISK LOADER como normalmente lo haces.

Cassette Amstrad CPC

Pulsa CTRL y teclas pequeñas ENTER simultáneamente. Pulsa PLAY en tu aparato de cassette.

Disco Amstrad CPC

Teclea RUN""DISK y pulsa ENTER.

Todos los ordenadores

Por favor, sigue las instrucciones de pantalla. Cuando termines de cargar el programa puedes redefinir las teclas/controles. (Ver sección "Cambio de Controles".)

Commodore

Conecta el joystick en la puerta 2. Nota: puedes utilizar dos joysticks para jugar partidas de dos jugadores en la prueba de Ciclismo. Si seleccionas esta prueba conecta el segundo joystick (si lo tienes) en la puerta número 1.

Arranca el sistema (Commodore 128: cuando enciendas el sistema pulsa la tecla Commodore para ajustar el modo C64. Alternativamente, teclea GO 64 y pulsa RETURN. Cuando reaparezca este aviso teclea YES).

Versión Cassette Commodore 64/128

Pulsa las teclas SHIFT y RUN/STOP simultáneamente. Pulsa PLAY en el cassette. En cada cara de la cinta hay grabadas cuatro pruebas. Los ficheros son secuenciales. Si quieres cargar y jugar una prueba situada por delante de donde te encuentras, rebobina la cinta antes de intentar cargarla. Por ejemplo, si acabas de participar en las pruebas de Salto de Trampolín y quieres jugar a Tiro al Arco, rebobina la cinta de cassette. El orden de las pruebas se encuentra en el menú de opciones. Cuando insertes la cinta en el aparato de cassette, carga el menú principal y pon el contador a cero. Anota el número del contador después de cada prueba.

Cuando termines de jugar la cuarta prueba de la cara 1 inserta la cara 2, rebobina y pulsa PLAY.

Para terminar la partida, tanto si estás en el modo Competición como en el modo Práctica, pulsa RUN/STOP y, después, RESTORE. El menú será automáticamente recargado desde el cassette.

MENU DE OPCIONES

- Ceremonias de inauguración (*).
- Competir en todas las pruebas.
- Competir en algunas pruebas (**).
- Practicar todas las pruebas.
- Ver Récords Mundiales.
- Ceremonias de Clausura (*).
- Volver a la Villa Olímpica (**).

(*) Estas opciones no se encuentran en cassette Spectrum 48K y Amstrad CPC.

(**) Estas opciones sólo aparecen en las versiones de disco.

CAMBIO DE CONTROLES

Esta opción te permite cambiar las teclas o joysticks utilizados por los jugadores 1 y 2 y te posibilita el juego de competición. Ambos jugadores utilizarán los mismos controles, pero en las pruebas de ciclismo y 100 metros vallas cada jugador tendrá que competir contra un adversario controlado por el ordenador en lugar de uno contra otro.

Versiones de Spectrum

- Puedes seleccionar:
- Joystick 1 Sinclair.
 - Joystick 2 Sinclair.
 - Joystick Kempston.
 - Joystick cursor.
 - Teclado.

Versiones de Amstrad

- Puedes seleccionar:
- Joystick 1.
 - Joystick 2.
 - Teclado.

Cuando selecciones la opción Teclado en Amstrad o Spectrum el ordenador te preguntará automáticamente si quieres redefinir las teclas.

Selecciona el método de control deseado pulsando su número correspondiente. El segundo jugador también deberá seleccionar su método de control. (Ten en cuenta que los jugadores 1, 3, 5 y 7 utilizan el método de control seleccionado por el jugador 1, y que los jugadores 2, 4, 6 y 8 utilizan el método de control seleccionado por el jugador 2.)

PANTALLAS DE PREJUEGO

Las nueve posibilidades del mapa de la villa olímpica son:



Selecciona entre juego de Competición o de Práctica. En el modo Práctica tus puntuaciones no son almacenadas y no se ganan medallas. Si quieres entrenarte mueve el joystick a la prueba deseada y pulsa el botón del joystick. Para pasar al modo Competición, ilumina el indicador "Otras Opciones" y pulsa el botón del joystick.

MODO PRACTICA

Para practicar una prueba utiliza los controles del joystick para colocar la antorcha sobre el icono de la prueba deseada (mapa de la villa olímpica).

Pulsa el botón del joystick para practicar esa prueba. Después de terminar la primera sesión de entrenamiento, el ordenador te preguntará si quieres volver a jugar otra vez. Selecciona YES y pulsa el botón del joystick para volver a la misma prueba. Si seleccionas NO y pulsas el botón del joystick volverás al mapa de la villa olímpica.

OTRAS OPCIONES DEL MENU

Si seleccionas "Otras Opciones" tienes seis posibilidades:

- Cambiar nombres.
- Ceremonias de inauguración.
- Competir en todas las pruebas.
- Competir en algunas pruebas.
- Ver Récords Mundiales
- Volver a la Villa Olímpica.

CAMBIO DE NOMBRES

Esta opción te permite jugar en el modo Competición. Selecciona CHANGE NAMES (CAMBIO DE NOMBRES) y pulsa el botón del joystick. El ordenador te pedirá que introduzcas el nombre de los nuevos participantes y que designes las banderas de sus países. Hazlo de la siguiente manera:

1. Teclea el nombre del primer candidato. Pulsa DEL para borrar cualquier error.
2. En pantalla aparecerán simultáneamente las banderas de tres países (de un total de 18 países). Mueve el joystick a izquierda o derecha para seleccionar uno de los países. Pulsa el botón del joystick y escucharás el himno nacional del país elegido.
3. Pulsa RETURN para introducir el nombre del siguiente candidato. Nota: Si deseas jugar por equipos selecciona la misma bandera para más de un participante.
4. Utiliza las teclas cursor para editar. Cuando termines de introducir el nombre de los distintos jugadores, pulsa la tecla F7 para volver a la pantalla de OTRAS OPCIONES.

VER LAS CEREMONIAS DE INAUGURACION

Selecciona esta opción y pulsa el botón del joystick para volver a la secuencia de apertura. Pulsa el botón del joystick para pasar al mapa de la villa olímpica o espera a que aparezcan todos los créditos y accederás automáticamente al mapa de la villa olímpica.

COMPETIR EN TODAS LAS PRUEBAS

Selecciona esta opción si deseas competir en todas las pruebas. Sigue las instrucciones de este manual para participar en las diferentes pruebas.

COMPETIR EN ALGUNAS PRUEBAS

Selecciona esta opción y volverás al mapa de la villa olímpica. Mueve la antorcha al icono de prueba deseado y pulsa el botón del joystick para seleccionarla. Puedes elegir tantas pruebas como desees. Sigue las instrucciones de este manual para jugar en cada una de las pruebas.

Nota: Pulsa la tecla RESTORE para dejar de jugar y volver al mapa de la villa olímpica.

VER LOS RECORDS MUNDIALES

Selecciona esta opción para conocer los récords mundiales de cada una de las ocho pruebas.

VOLVER A LA VILLA OLIMPICA

Selecciona esta opción para volver al mapa de la villa olímpica.

PANTALLAS DE JUEGO (SOLO EN DISCO)

Cuando aparezca un mensaje pidiéndote que insertes la otra cara del disco, quita el disco de la unidad e inserta la cara del disco correspondiente (la parte delantera del disco está etiquetada, la parte posterior no). Pulsa el botón del joystick para ver la pantalla de apertura de la prueba en la que vas a competir o practicar.

Si participas en el modo Competición, cuando termines de jugar verás una pantalla en la que aparece el último récord mundial alcanzado con este juego, así como los nuevos récords mundiales que hayas conseguido en esta partida, si hay alguno. Pulsa el botón del joystick para participar en la prueba siguiente.

PANTALLAS FINALES

Después de competir en todas las pruebas seleccionadas, verás una pantalla en la que aparecerán todos los países que hayan ganado alguna medalla. Después aparecerán automáticamente los antiguos y nuevos récords mundiales.

En la pantalla FINAL STANDINGS (CLASIFICACIONES FINALES) aparece el nombre de cada participante: el número de medallas de oro, plata y bronce ganadas, así como su puntuación total. Oro = 5 puntos, Plata = 3 puntos, Bronce = 1 punto. Después empieza la ceremonia de premios en las que aparecen los países que hayan ganado una o varias medallas.

Nota: Cuando dos jugadores seleccionen el mismo país, sus puntuaciones se suman para determinar los países ganadores de medallas. Esto permite que los jugadores jueguen por equipos.

TIRO AL ARCO

En esta prueba controlas la tensión del arco teniendo en cuenta la velocidad y dirección del viento (mostrada por el indicador de viento). La prueba consiste en disparar tres flechas a un blanco que se encuentra situado a unos 90 metros de distancia. Tienes un minuto y medio para completar la prueba.

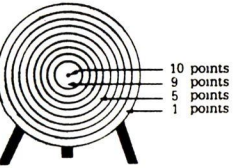
Controles del joystick

1. Pulsa el botón del joystick para tensar el arco. Para aumentar o reducir la cantidad de tensión mueve el joystick de izquierda a derecha.

2. Cuando hayas tensado el arco pulsa el botón del joystick y aparecerá una ventana que muestra el punto de mira del arco en relación con el blanco. Nota: Una vez presionado el botón del joystick no puedes reajustar la tensión del arco.
3. Mueve el joystick para alinear la flecha con el blanco. Compensa la dirección y velocidad del viento teniendo en cuenta el indicador del viento.
4. Para lanzar la flecha pulsa el botón del joystick. Nota: Después de tirar la flecha aparecerá un primer plano del blanco. En la ventana de la parte superior derecha de la pantalla verás el tiempo que te queda para disparar las flechas, así como la puntuación conseguida hasta el momento.

Puntuación

La ilustración del blanco describe la puntuación. Cuando una flecha cae en la línea que divide dos zonas de color consigues la puntuación más alta. Las flechas que disparas fuera de tiempo no cuentan a la hora de puntuar.



Sugerencias

Tranquilízate y dispara todas las flechas.

Ten en cuenta la velocidad y dirección del viento a la hora de apuntar. Mejor todavía espera a que se pare el viento antes de disparar.

Ten en cuenta la tensión del arco —cuanto más lo tenses mayor será la altura conseguida por las flechas—. Practica el movimiento del arco —tensión del arco, apuntar y disparar— hasta que todo parezca parte de un solo movimiento.

¡Piensa en el oro!

- Ten en cuenta la velocidad y dirección del viento.
- Desarrolla un estilo de tiro que suponga un solo movimiento continuo y fluido.
- Concéntrate en el blanco y no en el reloj.

VELODROMO CICLISMO

Esta prueba es un sprint de 1.000 metros donde participan dos ciclistas en una pista de 333,3 metros. Cuando escuches el disparo de salida los ciclistas darán sus dos primeras vueltas al circuito intentando mejorar su posición. Cuando suene la tercera campana que indica el comiezo de la primera vuelta pedalearán lo más rápido posible hacia la meta final. El ciclista que cruce primero la línea de meta será el ganador de la carrera. Puedes jugar contra el ordenador o contra un amigo (si tienes dos joysticks).

Controles del joystick

Contra el ordenador./Juego de torneo

1. Selecciona primero entre las dos opciones: Torneo o Partida contra el ordenador. Para jugar en torneos necesitas dos joysticks (joystick 1: parte inferior de la pantalla; joystick 2: parte superior de la pantalla). Para jugar partidas contra el ordenador sólo necesitas un joystick (utilizarás el de la parte superior de la pantalla). Para partidas de un solo jugador selecciona la opción Juego contra el ordenador y pulsa el botón del joystick.

2. Si compites en el modo de Torneo, en pantalla aparecerán los nombres de los participantes y sus países correspondientes. Pulsa el botón del joystick.

3. La pantalla se dividirá en tres secciones mostrando una vista aérea de la pista que se encuentra a la derecha; los puntos representan las posiciones de los dos ciclistas.

4. Para empezar pulsa el botón del joystick y espera a que suene la pistola de salida (en el modo Torneo ambos competidores deben pulsar los botones del joystick).

5. Para empezar a pedalear mueve el joystick arriba y abajo. Tu contrincante empezará a pedalear automáticamente.

6. Para aumentar tu velocidad mueve vigorosamente el joystick arriba y abajo.

Nota: Si vas detrás y te colocas demasiado cerca de tu contrincante, escucharás un sonido de tipo "shhh", que indica que estás "drafting". Si sigues la estela de tu contrincante pedalearás menos.

7. Para ir a la izquierda o a la derecha de la pista mueve el joystick a izquierda o derecha.

Nota: Debajo de la ventana de cada ciclista hay una barra que indica la energía de que dispone cada ciclista. Esta barra parpadea cuando ganas.

8. Sólo será cronometrada la última vuelta (cuando escuches la campana). Al final de la carrera aparecen los tiempos conseguidos por cada uno de los jugadores.

Puntuación

El ciclista que llega el primero gana la carrera. Si hay empate cuando participan varios ciclistas o cuando juegas contra el ordenador, el tiempo de la última vuelta es el que decide el ganador.

Sugerencias

Existen tácticas que puedes utilizar para ganar esta carrera de tres vueltas, pero lo primero que debes tener en cuenta es tu resistencia. Si pedaleas rítmica y tranquilamente durante las dos primeras vueltas, tendrás suficiente energía para ganar velocidad cuando más lo necesitas, en la recta final.

Para conservar tus fuerzas colócate justo detrás de tu contrincante —aprovecharás la corriente de aire y tendrás que pedalear menos— hasta que suene la campana y comiences tu sprint. Para utilizar la corriente de aire de tu adversario y colocarte detrás de él, sube la cuesta. Este movimiento reducirá tu velocidad. Cuando te pase tu adversario, gira hacia abajo y síguelo de cerca aprovechando la corriente de aire que deja a su paso.

Vigila tu indicador de fatiga —y el de tu contrincante— que se encuentra debajo de las bicicletas. Cuanto mayor sea la barra, mayor la energía de que dispones. Si empiezas a cansarte mueve más rápidamente el joystick para mantener tu velocidad. Cuando empieces la tercera vuelta escucharás una campana. Valora tus reservas de energía y haz un sprint hasta la línea de meta.

¡Piensa en el oro!

1. No te precipites. Aprende a pedalear rítmicamente e intenta gastar el mínimo de energía posible.
2. Siempre que puedas, colócate detrás de tu adversario y aprovecha la corriente de aire.
3. Cuando juegues contra el ordenador espera a que empiece a pedalear y colócate detrás de él cuanto antes.
4. ¡Pedalear por la parte interior de la pista!

SALTO DE TRAMPOLIN

La prueba empieza cuando veas que el saltador está en el trampolín y preparado para realizar el primero de sus tres saltos. Cada salto será evaluado por cinco jueces. Los saltos más difíciles ganan más puntos. En el modo Práctica, tus saltos también serán puntuados. Debajo del trampolín verás una rueda. Cuando más cerca esté la rueda del saltador, mayor será el impulso y la altura conseguida.

Controles del joystick

Movimiento de la rueda del trampolín

Pulsa y mantén presionado el botón del joystick. Mueve el joystick a la derecha para alejar la rueda de la piscina o a la izquierda para acercarla a la piscina.

Salto hacia adelante

Empieza el salto moviendo el joystick hacia la izquierda. El saltador dará unos cuantos pasos y saltará sobre el trampolín, tomando impulso y ganando altura. Cuanto más tiempo mantengas presionado el botón del joystick, mayor será la altura conseguida.

Selecciona la secuencia de movimientos a realizar moviendo el joystick según la tabla siguiente:

Tipo de salto	Control del joystick
Salto de cisne	Lleva el joystick arriba y después abajo para entrar en el agua.
Salto hacia delante	Lleva el joystick a la izquierda hasta que el saltador empiece el salto. Después mueve el joystick hacia abajo para entrar en el agua.
Salto mortal hacia delante	Lleva el joystick hacia la izquierda y suéltalo justo antes de que el saltador termine su salto mortal. Después mueve el joystick hacia abajo para entrar en el agua.
Salto carpado	Lleva el joystick hacia la izquierda mientras pulsas el botón del joystick. Después mueve el joystick hacia abajo para entrar en el agua.
Tirabuzón	Lleva el joystick hacia arriba mientras pulsas el botón del joystick. Suelta el botón cuando el saltador termine de hacer medio tirabuzón. Después lleva el joystick hacia abajo para entrar en el agua.
Salto inverso	Lleva el joystick a la derecha y muévelo hacia abajo cuando el saltador empiece a saltar. Después lleva el joystick hacia abajo para entrar en al agua.
Salto mortal inverso	Lleva el joystick a derecha y suéltalo justo antes de que el saltador termine de hacer un salto mortal completo. Después lleva el joystick hacia abajo para entrar en el agua.
Salto carpado inverso	Mantén presionado el botón del joystick y llévalo hacia la derecha. Después lleva el joystick hacia abajo para entrar en el agua.

Salto hacia atrás

Mueve repetidamente el joystick hacia la derecha y el saltador andará hasta el final del trampolín. Cuando se acerque al final mueve el joystick hacia abajo y mantén presionado el botón disparo para "parar" el salto. Suelta el joystick y entra en la secuencia de salto que desees realizar.

Tipo de salto	Control del joystick
Hacia atrás extendido	Lleva el joystick hacia arriba y después muévelo hacia abajo para entrar en el agua.
Salto hacia fuera	Lleva el joystick hacia la izquierda y suéltalo justo antes de que el saltador empiece a hacer un salto mortal. Después lleva el joystick hacia abajo para entrar en el agua.
Salto hacia dentro	Lleva el joystick a la derecha y suéltalo justo antes de que el saltador empiece a hacer un salto mortal. Después mueve el joystick hacia abajo para entrar en el agua.
Salto mortal hacia atrás	Mueve rápidamente el joystick a la izquierda y suéltalo antes de que el saltador termine de dar una vuelta. Después mueve rápidamente el joystick hacia abajo para entrar en el agua.
Salto carpado hacia atrás y hacia dentro	Mantén presionado el botón del joystick mientras llevas el joystick hacia la izquierda. Después mueve el joystick hacia abajo para entrar en el agua.
Salto carpado hacia atrás y hacia fuera	Lleva el joystick hacia abajo y rápidamente muévelo hacia la izquierda mientras pulsas el botón disparo. Después mueve el joystick hacia abajo para entrar en el agua.

Tirabuzón hacia atrás

Salto mortal hacia dentro

Diferentes variedades de salto

Quizá quieras probar distintas maneras de hacer el mismo salto. Para ello practica secuencias de movimientos del joystick. En la tabla siguiente aparecen varios tipos de salto:

Salto hacia delante:

Salto hacia delante
Salto hacia atrás
Salto hacia fuera

Salto hacia dentro
Cisne

Salto hacia atrás:

Salto hacia delante
Salto hacia atrás
Salto hacia fuera
Salto hacia dentro
Extendido

Diferentes combinaciones de saltos

Intenta combinar saltos activando rápidamente el segundo salto después de empezar el primer salto. Por ejemplo, si quieres combinar un tirabuzón hacia atrás con un salto mortal hacia atrás, lleva el joystick hacia abajo y después cambia rápidamente hacia arriba mientras pulsas el botón disparo. Cuando el saltador gire mueve rápidamente el joystick a la izquierda. Practica para coordinar bien los movimientos.

Puntuación

Cada juez evalúa el salto de 0 a 10. 10 es la máxima puntuación posible. En la evaluación de tu salto se tiene en cuenta:

Calidad de la ejecución del salto: número de combinaciones realizadas.

Altura del salto: forma en que el saltador entra en el agua.

Sugerencias

En esta prueba tienes que realizar tres saltos desde un trampolín situado a tres metros por encima del agua. Selecciona el tipo de salto a partir de un menú de 16 saltos.

Los jueces evalúan tus habilidades basándose en el nivel de dificultad del salto y en la suavidad de su ejecución. El truco está en combinar saltos que demuestren que eres un experto en esta prueba.

Concéntrate en la coordinación. Un solo error y en menos de un segundo puedes quedar descalificado, aunque lleves muchos puntos de ventaja.

Perfecciona tu entrada. La mayoría de los jueces suelen otorgar las puntuaciones más altas a los que menos salpican entrando en el agua.

¡Piensa en el oro!

1. Practica diferentes combinaciones de saltos y haz de ellos tu especialidad.
2. Intenta saltar lo más alto posible.
3. Termina cada salto con una entrada corta en el agua.
4. Entra en el agua salpicando lo menos posible.

LANZAMIENTO DE MARTILLO

En esta prueba el atleta lanzará un "martillo" que consiste en una bola sólida de metal que está unida al asa del martillo por un cable de acero de más de un metro de largo. El jugador está dentro de un círculo de unos 2 metros de diámetro; primero se calienta moviendo el martillo de un lado a otro para coger impulso. Después inicia el lanzamiento haciendo girar el martillo por encima de su cabeza, da cuatro o cinco vueltas acercándose al borde del círculo y lanza el martillo. Cuanto más lejos vaya, mayor será la puntuación conseguida. La mejor puntuación de los tres lanzamientos representará tu puntuación en esta prueba.

Controles del joystick

Durante la secuencia de calentamiento pulsa el botón del joystick en cualquier momento y entrarás en la fase de lanzamiento. Mientras das vueltas puedes ampliar el trayecto del martillo moviendo el joystick en sentido contrario a las agujas del reloj.

Pulsa otra vez el botón del joystick para entrar en la fase de giro. El lanzador dará vueltas al martillo y girará sobre sí mismo levantándolo por encima de sus hombros. Cuando el atleta haya conseguido su velocidad máxima pulsa el botón del joystick para efectuar el lanzamiento.

Puntuación

Tu puntuación final es la mejor distancia que hayas conseguido en uno de los tres lanzamientos.

