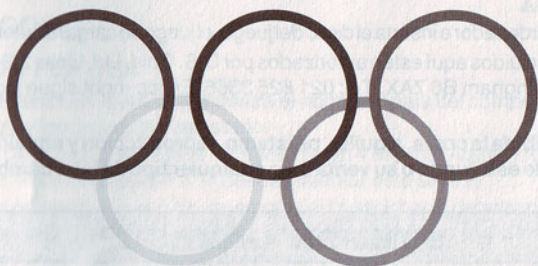


MEGA SPORTS



MANUAL DE USUARIO

MEGA SPORTS

INSTRUCCIONES DE CARGA

CBM/64/128 CINTA

Pulsa simultáneamente las teclas SHIFT y RUN/STOP. Pulsa PLAY en el casete.

SPECTRUM 48 Kb CINTA

Teclea LOAD"" y pulsa ENTER, después pulsa PLAY en el casete.

SPECTRUM +2 CINTA

Pulsa ENTER en la opción LOADER. Pulsa PLAY en el casete.

AMSTRAD CPC DISCO

Teclea RUN"DISK y pulsa ENTER, el juego se cargará automáticamente. Sigue las instrucciones que aparezcan en la pantalla.

ATARI ST

Enciende el ordenador e inserta el disco del juego, el juego se cargará automáticamente.

CBM AMIGA

Enciende el ordenador e inserta el disco del juego, el juego se cargará automáticamente. Los juegos incluidos aquí están autorizados por U.S. Gold, Ltd. Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3366. El copyright sigue vigente en esta compilación.

Queda prohibida la copia, alquiler, préstamo, reproducción y emisión pública no autorizada de este juego o su venta bajo cualquier tipo de intercambio o reventa.

SUMMER GAMES I™

Tras la ceremonia de apertura, una pantalla de menú te ofrece una serie de opciones. Para elegir una, utiliza las flechas ARRIBA y ABAJO y pulsa FUEGO.

PLAY ALL EVENTS (PARTICIPAR EN TODAS LAS PRUEBAS)

- Teclea tu nombre y pulsa RETURN (ENTER o INTRO).
- Para elegir tu país, sitúa el cursor sobre la bandera del país que quieras y pulsa FUEGO (sólo C64, ATARI ST y AMIGA).
- Repite el proceso para los demás jugadores y después pulsa RETURN.
- Aparece una pantalla de verificación. Selecciona YES (SI) para continuar, NO para modificar las opciones.

PLAY SOME EVENTS (PARTICIPAR EN ALGUNAS PRUEBAS)

- Es similar a la opción anterior.

COMPETE IN ONE EVENT (COMPETIR EN UNA SOLA PRUEBA)

- Con esta opción competirás en la prueba que elijas.
- Mueve el joystick hacia delante y hacia atrás para elegir una prueba.
- Pulsa FUEGO para seleccionar.

PRACTICE ONE EVENT (PRACTICAR EN UNA PRUEBA)

- Mueve el joystick hacia delante y hacia atrás para elegir una prueba.
- Pulsa FUEGO para seleccionar.

NOTA: durante la práctica no hay marcador.

NUMBER OF JOYSTICKS (1 o 2) (NUMERO DE JOYSTICKS)

- Selecciona 1 o 2 pulsando el botón de FUEGO o la tecla 4.
- Si sólo tienes 1 joystick, conéctalo en el port 2 y selecciona 1.
- Si tienes 2 joysticks, conecta ambos y selecciona 2. Esto permitirá a dos jugadores competir frente a frente en las pruebas de natación y carreras.

SEE WORLD RECORDS (VER RECORDS MUNDIALES) (SOLO C64/SPECTRUM/AMSTRAD)

- Pulsa FUEGO para volver al menú.

OPENING/CLOSING CEREMONIES (CEREMONIAS DE APERTURA/CIERRE)

- Muestra las ceremonias de apertura/cierre.

LOS JUEGOS

SALTO CON PERTIGA

- La parte inferior de la pantalla muestra el nombre y país del competidor, la altura de la barra y los mensajes de estado.
- La altura de la barra está fijada inicialmente en 4 metros. Aparecerá el siguiente mensaje: "TRY THIS JUMP?" (¿deseas intentar este salto?).
- Si deseas competir con esa altura, empuja el joystick hacia delante para contestar SI o hacia atrás para responder NO. Entonces el siguiente jugador selecciona la misma opción. Si todos los jugadores deciden no saltar, se aumenta la altura a la que está situada la barra y vuelve a aparecer el mensaje.

Nota: la competición PUEDE iniciarse en cualquier altura hasta los 5 metros. Cuando la barra alcanza los 5 metros, la competición DEBE iniciarse antes de seguir aumentando la altura.

- Tras aceptar una altura, aparecerá un mensaje de estado en el que se te pide que selecciones la pértiga. Utiliza el joystick para seleccionarla.

C64/SPECTRUM/AMSTRAD

- Joystick hacia adelante: ALTO.
- Joystick a la izquierda o derecha: MEDIO.
- Joystick hacia atrás: BAJO.

AMIGA/ATARI ST

- Flecha atrás: BAJO.
- Flecha arriba una vez: MEDIO.
- Flecha arriba dos veces: ALTO.

(La pértiga alta puede proporcionarte más altura, pero la baja es más fácil para saltos bajos).

- Cuando aparezca el mensaje de estado diciendo "READY TO JUMP" (PREPARADO PARA SALTAR).
- Pulsa FUEGO para empezar a correr.
- Empuja el joystick hacia ATRAS para colocar la pértiga en el soporte del salto.
- Empuja el joystick hacia DELANTE para darte impulso y saltar sobre la barra.
- Pulsa FUEGO para soltar la pértiga. El control del tiempo es fundamental en esta prueba.
- PUEDES NO PASAR LA BARRA SI...
- Plantas la pértiga demasiado pronto o demasiado tarde (con lo cual no lograrás hacerlo en el soporte).
- Te das impulso demasiado pronto (golpeando la barra) o demasiado tarde (dejando que la pértiga caiga contra la barra).
- Sueltas la pértiga demasiado pronto (perdiendo el control) o demasiado tarde (dejando que la pértiga caiga contra la barra).
- Tienes tres intentos para conseguir superar la barra en cada altura. Tres fallos sucesivos te eliminarán de la competición en esta prueba.
- Tras cada vuelta, la altura de la barra se aumenta.
- El ganador de esta prueba es el último jugador eliminado.

SALTOS

- Pulsa FUEGO para despegar del trampolín.
- Utiliza el joystick para controlar la posición de tu cuerpo y la velocidad de rotación.
- Mueve el joystick a la derecha para conseguir una posición totalmente encogida y la rotación más rápida.
- Mueve el joystick hacia atrás para conseguir doblarte por la cintura con las piernas estiradas y la segunda rotación más rápida.
- Mueve el joystick hacia la izquierda para conseguir doblarte por la cintura con las piernas estiradas y una rotación más lenta.
- Mueve el joystick hacia delante para conseguir una posición totalmente estirada y la rotación más lenta.
- Tras cada salto, los puntos dados por el juez aparecen en recuadros a lo largo del centro de la pantalla. Un salto se considera perfecto (es decir, una puntuación de 10) si el cuerpo entra en el agua verticalmente y totalmente extendido, bien por la cabeza o por los pies. Cualquier pequeña desviación de esta posición ideal te costará puntos, con un mínimo de cero.
- Un segundo factor de puntuación es la Valoración de la Dificultad, basada en el número de giros y posiciones diferentes alcanzadas en un salto. Esta valoración comienza en 1.0 y puede aumentar hasta 4.1, aumentando según la complejidad del salto.
- Los puntos totales para cada salto se calculan eliminando las puntuaciones más alta y más baja de los jueces y multiplicando por la Valoración de la Dificultad.
- Para conseguir una puntuación alta, intenta realizar el salto con la mayor dificultad que puedas lograr. Los saltos fáciles producen bajas valoraciones de la dificultad; los más complejos pueden obtener puntuaciones bajas si se ejecutan mal. Recuerda los dos factores que se aplican en esta prueba.

- Hay tres pantallas de estado que te muestran esta información.
- Una pantalla de DESCRIPCION nombra el siguiente salto que vas a realizar.
- Una pantalla de VALORACION DEL SALTO indica los puntos otorgados a tu salto.
- Una pantalla de CLASIFICACION ACTUAL muestra los puntos totales obtenidos por todos los competidores en esta prueba. Pulsa el botón de FUEGO para cambiar de pantalla.
- El ganador de esta prueba es el competidor que consiga el mayor número de puntos en los cuatro saltos.

4 X 400 METROS RELEVOS

- Pulsa FUEGO para colocar a tu primer corredor en la línea de salida.
- Cuando ambos jugadores estén en su lugar, controla la cuenta atrás.
- Mueve el joystick a la derecha para empezar a correr.
- Una salida falsa significa que la cuenta atrás se iniciará de nuevo. Ten cuidado (dos salidas falsas te descalificarán).
- Mueve el joystick para controlar la velocidad de tu corredor.
- Mantén el joystick en el centro para que corra a una velocidad normal.
- Muévelo a la izquierda para que "avance sin esfuerzo".
- Conseguir un ritmo es fundamental en esta prueba, por lo que deberás vigilar el medidor de la parte inferior de la pantalla para controlar tus reservas de energía. Cuando la barra es larga y blanca, tu corredor dispone de toda su energía. A medida que la barra va desapareciendo irás perdiendo tu energía.
- Controla la velocidad de tu corredor para hacer que se mueva lo más rápido posible sin que se fatigue demasiado. Pierde energía cuando está esprintando y la recupera cuando "avanza sin esfuerzo".
- Para pasar el testigo, pulsa el botón de FUEGO. Controla el paso durante el tiempo en el que ambos corredores están muy cerca uno de otro, en otro caso perderás preciosos segundos, ya que tu progreso se detendrá.
- Cuando tu cuarto corredor cruce la línea de meta, en lugar de tu nombre aparecerá el tiempo de duración de tu carrera.
- El ganador de esta prueba es el equipo que mejor tiempo consiga.

100 METROS LISOS

- El procedimiento de inicio es el mismo que en 4 x 400 metros relevos.
- Cuando se inicie la carrera, aumenta tu velocidad moviendo el joystick tan rápidamente como puedas, bien de lado a lado o bien de arriba a abajo.
- El ganador de esta prueba es el corredor que cruce la línea de meta con el mejor tiempo.

GIMNASIA

- Pulsa FUEGO para indicar que estás preparado.
- Suelta el botón de nuevo para saltar sobre el trampolín.
- Obtendrás un salto más potente cuanto más cerca te sitúes del trampolín. Si saltas demasiado pronto o demasiado tarde no alcanzarás correctamente el trampolín, y tendrás que empezar de nuevo. Si fallas una segunda vez, quedarás descalificado de la prueba.

Mantén el joystick de derecha a izquierda cuando despegues del trampolín para realizar un giro axial de 180 grados con todo el cuerpo. La maniobra aumenta la dificultad de tu salto y te permite obtener una puntuación mayor.

- Pulsa FUEGO para saltar del potro. La salida más potente se consigue cuando el cuerpo está casi vertical.
- En el aire, mueve el joystick para controlar la posición del cuerpo y la velocidad de rotación.
- Mueve el joystick hacia delante para conseguir una posición totalmente encogida y la rotación más rápida.
- Mantén el joystick en el centro para conseguir una posición totalmente estirada y una rotación media.
- Mueve el joystick hacia atrás para situarte en posición de salida con una rotación lenta. Deberás estar en esta posición para conseguir una salida correcta.
- La puntuación está basada tanto en la ejecución como en la dificultad, y se muestra tras tu salida.

RELEVOS LIBRES

- Pulsa FUEGO para colocar a tu nadador en posición de salida.
- Cuando ambos nadadores están preparados, mira la cuenta atrás: "¡PREPARA-DOS... LISTOS... YA!".
- Mueve el joystick a la derecha para zambullirte. No saltes demasiado pronto, ya que sino harás una salida falsa. Tres salidas falsas te descalificarán de la carrera.
- Pulsa FUEGO cada vez que el brazo de tu nadador entre en el agua. Esto te proporciona una brazada con gran energía y más velocidad.
- Cuando tu nadador alcance el extremo de la calle, más o menos a medio camino de la sección marcada con corchos rojos, inclina el joystick a la izquierda para girar en el otro sentido. Girar en el momento oportuno te proporciona el mejor arranque para recorrer de nuevo la piscina.
- Cuando tu nadador complete la piscina en sentido contrario, inclina el joystick a la derecha para que empiece tu siguiente corredor, que deja saltar de la posición inicial justo cuando su compañero toque el extremo de la calle. Si haces este movimiento demasiado pronto o demasiado tarde, la acción se detendrá y perderás un tiempo precioso.
- Cuando tu cuarto nadador complete el último recorrido de la calle, el reloj mostrará el tiempo final de duración de la carrera.
- El ganador de esta prueba es el equipo que obtenga el mejor tiempo final.

100 METROS LIBRES

- El inicio, el giro y la brazada se controlan igual que en la prueba de los relevos.
- Esta carrera habrá terminado cuando tu nadador complete su último recorrido de la calle.
- El ganador de esta prueba es el nadador que obtenga el mejor tiempo final.

TIRO AL BLANCO

- Mueve el joystick para apuntar la mira de tu rifle.
- Recuerda, la gravedad empuja la mira hacia abajo, por lo que no apuntarás

siempre al mismo sitio y deberás estar siempre corrigiendo el punto de mira. Si sigues un objetivo, el efecto de gravedad es mucho menor.

- Pulsa FUEGO una vez para liberar los blancos de los soportes situados a ambos lados de la galería de tiro y otra vez para disparar. Sólo puedes disparar una vez por cada blanco y dos veces por cada blanco doble. ¡Lleva la cuenta! Se obtiene un punto por cada acierto.
- Cada ronda de disparos consiste en 25 blancos. Aparecen en secuencia estándar a medida que te vas moviendo por ocho posiciones de disparo.
- El ganador de esta prueba es el jugador que consiga el máximo número de aciertos en una ronda de 25 objetivos.

PUNTUACION

CEREMONIA DE ENTREGA DE PREMIOS

Tras cada prueba se listan los nombres, países y puntuaciones de todos los competidores en el orden en el que quedaron clasificados.

CEREMONIA DEL CAMPEON ABSOLUTO

Si los jugadores compiten en todas las pruebas de SUMMER GAMES, se selecciona un Campeón Absoluto basándose en el número de medallas que ha conseguido.

Medalla de oro - 5 puntos

Medalla de plata - 3 puntos

Medalla de bronce - 1 punto

Cuando se han decidido todas las pruebas, los puntos se suman y al jugador que más puntos haya conseguido en total se le otorga el título de Campeón Absoluto. Esto se produce después de la Ceremonia de Entrega de Premios para la prueba final.

RECORDS MUNDIALES (SOLO C64/SPECTRUM/AMSTRAD)

Estos récords se muestran en la pantalla de Récords Mundiales. Si se establece un nuevo récord en una prueba, el anterior se borra y la nueva información aparece en su lugar.

TECLAS ADICIONALES (AMIGA/ATARI ST)

P = Pausa

Q = Salir a la pantalla de opciones

©1984 Epyx Inc. Todos los derechos reservados.

SUMMER GAMES II™

INTRODUCCION

La majestuosidad, campo de acción y gloria del original SUMMER GAMES™ vuelve en SUMMER GAMES II™. Ahora puedes explorar la emoción de la mayor competición atlética del mundo con ocho nuevas pruebas. Desafía tu control de tiempos en el triple salto. Prueba tu resistencia como jinete. Desde la esgrima al kayak, estarás en el centro de la acción en tu búsqueda del oro. Estrategia, habilidad y determinación son

las cualidades que necesitas para lograrlo. Da todo lo que puedas en cada prueba. Nada puede quedarse atrás. No si quieres ser un campeón. Lucha por la victoria. Si ganas, la medalla de oro será tuya.

INICIO

Después de concluir la ceremonia de apertura, una pantalla de menú te ofrece una serie de opciones. Para elegir una, utiliza el joystick para mover el cursor a la opción que desees y pulsa FUEGO. También puedes seleccionar opciones pulsando la correspondiente tecla numérica.

OPCION 1: COMPETE IN ALL EVENTS (COMPETIR EN TODAS LAS PRUEBAS)

Esta opción permite a los jugadores competir en las ocho pruebas (o dieciséis si también tienes SUMMER GAMES™ - mira la opción 6): llevando la cuenta de las medallas otorgadas a cada jugador. Competirás en las pruebas por este orden: triple salto, remo, jabalina, hípica, salto de altura, esgrima, ciclismo y kayak.

C64/128/ATARIST/AMIGA

- Primero deberás introducir tu nombre y elegir tu país.
- Tecléa tu nombre en el teclado y pulsa RETURN (ENTER o INTRO).
- Utiliza el joystick para mover el cursor a la bandera del país que quieras y pulsa FUEGO para elegirlo (si quieres escuchar el himno nacional, pulsa la tecla S).
- Repite el proceso para los demás jugadores (hasta un máximo de ocho). Cuando se hayan introducido todos los nombres y países de los jugadores, pulsa de nuevo RETURN.
- Aparece una pantalla de verificación. Si todos los nombres y países son correctos, selecciona YES (SI) con el joystick y pulsa el botón de FUEGO o teclea Y. Si necesitas modificar algo, selecciona NO para modificar las opciones o pulsa la tecla N.

SPECTRUM/AMSTRAD

Primero se te pedirá que introduzcas tu nombre y selecciones tu país. Introduce tu nombre utilizando la barra de las letras y pulsando FUEGO cuando aparezca el mensaje "En". Pulsa FUEGO sobre la flecha para borrar el último carácter. Utiliza el joystick para mover el cursor al país que desees y después pulsa FUEGO. Puedes repetir el nombre y la selección de país para el jugador 2.

Cuando hayas terminado, mueve la barra de las letras al mensaje "En" y pulsa FUEGO.

OPCION 2: COMPETE IN SOME EVENTS (COMPETIR EN ALGUNAS PRUEBAS)

- Es similar a la opción 1, sin embargo, puedes competir en cualquiera de las pruebas listadas para esta ronda de competición internacional.
- Selecciona la prueba (o las pruebas) pulsando la correspondiente tecla numerada o moviendo tu joystick y pulsando el botón de FUEGO.
- Las pruebas que selecciones aparecerán en blanco.
- Cuando hayas terminado de seleccionar las pruebas, mueve el cursor a la palabra DONE (hecho) y pulsa el botón de FUEGO.

OPCION 3: COMPETE IN ONE EVENT (COMPETIR EN UNA PRUEBA)

- Similar a las opciones 1 y 2, pero puedes competir en una sola prueba que elijas.
- Selecciona la prueba pulsando la correspondiente tecla numerada o moviendo el joystick y pulsando el botón de FUEGO.

OPCION 4: PRACTICE ONE EVENT (PRACTICAR EN UNA PRUEBA)

- Utiliza el joystick para seleccionar la prueba, después pulsa el botón de FUEGO o pulsa la tecla numerada correspondiente. No se registran los marcadores durante las prácticas.

OPCION 5: NUMBER OF JOYSTICKS (1 o 2) (NUMERO DE JOYSTICKS)

C64/128

- Selecciona 1 o 2 pulsando el botón de FUEGO o la tecla 1 o 2.
- Si sólo tienes 1 joystick, asegúrate de que esté conectado en el port 2 y selecciona 1.
- Si tienes 2 joysticks, conecta ambos y selecciona 2. Esto permitirá a dos jugadores competir frente a frente en las pruebas de ciclismo, remo y esgrima.

Las siguientes son modificaciones de opción para las versiones Spectrum/Amstrad.

OPCION 5: SEE WORLD RECORDS (VER RECORDS MUNDIALES)

Lee la opción 7 a continuación (C64/128).

OPCION 6: OPENING CEREMONIES (CEREMONIAS DE APERTURA)

Lee la opción 8 a continuación (C64/128).

OPCION 7: CLOSING CEREMONIES (CEREMONIAS DE CIERRE)

Lee la opción 9 a continuación (C64/128).

OPCION 8: DEFINE KEYS (DEFINICION DE TECLAS)

Te permite definir teclas que utilizarás para emular el funcionamiento del joystick.

OPCION 6: SUMMER GAMES I (DISK) EVENTS (PRUEBAS DE SUMMER GAMES I DISCO)

(YES -SI- o NO)

(Sólo funciona con la versión de U.S. Gold)

- Si dispones de SUMMER GAMES I, mueve el cursor a esta opción y pulsa el botón de FUEGO para seleccionar YES (SI). Esto te permitirá competir en 16 pruebas distintas. Se te indicará cuándo debes insertar el disco SUMMER GAMES I.

OPCION 7: SEE WORLD RECORDS (VER RECORDS MUNDIALES)

(SOLO C64/128)

- Muestra el marcador más alto registrado en todas las pruebas, con el nombre y el país del jugador que logró cada récord mundial. Los nuevos registros almacenados en la cinta desaparecerán cuando apagues el ordenador. Pulsa el botón de FUEGO para volver al menú.

OPCION 8: OPENING CEREMONIES (CEREMONIAS DE APERTURA)

(SOLO C64/128, ATARI ST y AMIGA)

- Te permite ver las ceremonias de apertura.

OPCION 9: CLOSING CEREMONIES (CEREMONIAS DE CIERRE)

(SOLO C64/128, ATARI ST y AMIGA)

- Te permite ver las ceremonias de cierre.

LOS JUEGOS

TRIPLE SALTO

El triple salto consiste en tres acciones fluidas y continuas: el brinco, el paso y el salto. Para conseguir la victoria en esta prueba necesitas fuerza y movimientos fluidos y coordinados.

- Pulsa el botón de FUEGO para empezar a correr por la pista.
- Cuando alcances la línea de despegue, mueve el joystick a la DERECHA para iniciar el "brinco".
- Cuando aterrices tras el brinco, mueve el joystick a la derecha para iniciar el "paso".
- Cuando termines el paso, mueve el joystick a la izquierda para iniciar el "salto".

Por último, empuja el joystick hacia delante para darte el empujón final cuando vuelles en el aire hacia el hoyo de aterrizaje.

Nota: los movimientos del joystick se corresponden con los movimientos de tus pies (por ejemplo, mueve el joystick a la derecha para saltar con el pie derecho).

- El control del tiempo es muy importante en esta prueba. Debes mover el joystick justo en el momento oportuno para realizar cada acción correctamente.
- El momento justo para mover el joystick para el despegue, o brinco, es cuando alcances la línea de despegue.
- El momento adecuado para mover el joystick para el paso y el salto es cuando aterrices del salto anterior.
- Los jueces declararán salto nulo si mueves el joystick demasiado tarde en cualquiera de las tres acciones.
- Tras cada salto, pulsa el botón de fuego para continuar.
- Dispones de tres intentos en el triple salto.
- El más largo de los tres intentos será tu puntuación final.
- El ganador es el jugador que consiga la mayor distancia en un solo intento.

REMO

Sólo en tu barco, te enfrentas a un único oponente en competición frente a frente. Prepárate para poner en marcha los remos cuando la cuenta atrás alcance el "¡YA!". Mantén un ritmo rápido de marcha, ya que un solo golpe de remo puede significar la diferencia entre la victoria y la derrota.

- Cuando aparezca la frase "PRESS YOUR BUTTON" (PULSA TU BOTON) en una de las mitades de la pantalla, el jugador cuyo nombre coincida con dicha parte de la pantalla debe pulsar el botón de FUEGO de su joystick. El siguiente jugador deberá hacer lo mismo. Esto iniciará la cuenta atrás.
- Cuando la cuenta atrás llegue a "¡YA!", empieza a remar moviendo el joystick a la izquierda para coger tus remos y después a la derecha para ponerlos en movimiento.
- Practica para lograr el mejor ritmo y conseguir el movimiento más rápido por el agua.

- Sigue remando moviendo el joystick a la izquierda y derecha, alternando el ritmo de los remos.
- Cuando termine la carrera, pulsa el botón de FUEGO para iniciar la siguiente prueba.
- El ganador será el remero que obtenga el tiempo final más rápido.

KAYAK

El kayak implica velocidad, determinación y planificación. Manejar tu barco correctamente durante toda la carrera necesitará un último esfuerzo final.

- Pulsa el botón de FUEGO cuando estés preparado para empezar. Cada vez que muevas el joystick, tu corredor de kayak remarará una vez en la dirección indicada:
- Mueve el joystick hacia delante para ir hacia delante.
- Mueve el joystick hacia atrás para retroceder.
- Mueve el joystick hacia la izquierda para girar a la izquierda.
- Mueve el joystick hacia la derecha para girar a la derecha.

Por ejemplo, si quieres remar hacia delante dos veces, empuja el joystick HACIA DELANTE y suéltalo. Tu corredor de kayak remarará una vez. Ahora empuja de nuevo el joystick HACIA DELANTE otra vez, con lo que tu corredor de kayak remarará una segunda vez.

Nota: si mantienes el joystick empujado en una sola dirección, tu corredor de kayak no seguirá remando. Sólo remarará una vez en cada momento que pulses el joystick. Debes atravesar cada puerta correctamente para negociar el recorrido sin fallar. Para cruzar una puerta bien, siempre debes mantener el indicador rojo a tu izquierda (C64-128/ATARI ST/AMIGA).

Hay tres tipos de puertas:

- **NORMAL EN DESCENSO:** esta puerta tiene un indicador rojo (C64-128/ATARI ST/AMIGA) o una D (Spectrum/Amstrad) a la izquierda y uno azul a la derecha (C64-128/ATARI ST/AMIGA). Mira hacia el frente cuando cruces esta puerta.
- **INVERSA EN DESCENSO:** esta puerta tiene una R amarilla a la izquierda. El indicador rojo está a la derecha (C64-128/ATARI ST/AMIGA). Debes girar el kayak y dirigirte directamente hacia la puerta hacia atrás. El indicador rojo se quedará a tu izquierda cuando la cruces (C64-128/ATARI ST/AMIGA).
- **ASCENSO:** esta puerta tiene una U azul a la izquierda. El indicador rojo está a la derecha (C64-128/ATARI ST/AMIGA). Aproxímate a esta puerta y crúzala en dirección opuesta mirando corriente arriba. Después gira tu kayak, rodea los indicadores (no los atraveses de nuevo) y sigue hasta el siguiente grupo de puertas. No remes al cruzar la puerta hacia atrás o harás una falta.

Recibirás una penalización cada vez que te pases una puerta o cruces una puerta en la dirección equivocada. Las penalizaciones también se aplican si cruzas la misma puerta más de una vez (escucharás un pitido cada vez que hagas una falta). Cuando completes el recorrido, aparecerá una pantalla de resumen mostrando las puertas que no cruzaste, que completaste o que cruzaste incorrectamente, además del tiempo total que has tardado en realizar el recorrido. Para mejorar tu puntuación, intenta anticiparte a cada puerta y sitúa tu kayak de acuerdo con ello. Piensa siempre en una puerta o dos por delante y no temas remar hacia atrás para colocarte en posición (una puerta perdida es peor que un par de segundos de tiempo perdido).

Tras completar el recorrido, pulsa el botón de FUEGO para pasar a la siguiente prueba. El ganador de esta prueba es el jugador que complete el recorrido en el tiempo más rápido (incluyendo las penalizaciones).

JABALINA

Para ganar, debes adquirir velocidad en la pista y elegir el momento adecuado para lanzar. Lucha por soltar la jabalina con el mejor ángulo para conseguir una mayor distancia durante el vuelo y harás un lanzamiento "rompe-récords".

- Pulsa el botón de FUEGO para empezar a correr por la pista.
- Sigue pulsando el botón de FUEGO para ganar velocidad. Cuántas más veces pulses el botón, más rápido irás.
- A medida que te acerques al final de la pista, mueve el joystick a la IZQUIERDA para interrumpir la zancada e iniciar tu lanzamiento.
- Si mantienes el joystick a la IZQUIERDA, la jabalina seguirá elevándose. Cuando lo sueltes, se "bloqueará" en el ángulo y se iniciará el lanzamiento.
- Si sueltas la jabalina demasiado bajo, el lanzamiento trazará un arco muy bajo.
- Si la sueltas demasiado alto, el lanzamiento será demasiado alto y la distancia alcanzada no será buena.
- Descubrirás cuál es el mejor ángulo para soltar la jabalina practicando.
- Si cruzas la línea de lanzamiento, cometerás un fallo.
- Tienes tres intentos para lanzar la jabalina. El lanzamiento que mayor distancia haya alcanzado será el que se conservará como marcador final.
- Pulsa el botón de FUEGO para continuar tras cada lanzamiento.
- El ganador es el jugador que haya logrado el lanzamiento más largo.

SALTO DE ALTURA

- En la parte inferior de la pantalla puedes ver el nombre y país de los participantes y la altura de la barra. La barra empieza en la altura mínima.

C64/128, ATARI ST, AMIGA

- Si deseas competir en esa altura mueve el joystick a la DERECHA. Si no, muévelo entonces a la izquierda y responde "NO". Si todos los jugadores deciden no saltar, la barra sube y se vuelve a preguntar de nuevo.

SPECTRUM/AMSTRAD

Si deseas competir en esa altura, pulsa FUEGO. Si no, puedes cambiar la altura de la barra moviendo el joystick a la IZQUIERDA o DERECHA.

- Tras aceptar una altura, en la pantalla leerás "FIRST ATTEMPT" (primer intento), "SECOND ATTEMPT" (segundo intento), "THIRD ATTEMPT" (tercer intento).
- Ahora correrás hacia el salto según te acerques a la barra.
- A medida que te vas aproximando, mueve el joystick para controlar tu posición y velocidad.
- Mueve el joystick a la DERECHA para correr más rápido.
- Mueve el joystick a la IZQUIERDA para correr más despacio.
- Mueve el joystick HACIA DELANTE para acercarte más a la barra.
- Mueve el joystick HACIA ATRAS para ampliar el ángulo de tu aproximación a la barra.

- Pulsa el botón de FUEGO para saltar. Si no lo pulsas te pasarás la barra. A continuación puedes repetir el intento sin haber cometido falta.
- Empuja el joystick HACIA DELANTE para saltar y encaramarte a la barra.
- Tienes tres intentos para superar la barra en cada altura. Tres fallos sucesivos te eliminarán de la competición de salto de altura.
- Puedes negarte a realizar un salto tras haber hecho uno o dos intentos a una altura determinada.
- La altura de la barra se eleva después de que todos los jugadores han probado suerte.
- El ganador de esta prueba es el último jugador eliminado.

ESGRIMA

- La competición de esgrima es un torneo "en rueda". Los nombres de los primeros dos participantes aparecen en el marcador en la parte inferior de la pantalla.
- El primer jugador nombrado en el marcador es siempre el que está situado en la parte izquierda de la pantalla y el segundo jugador es el de la derecha.
- Pulsa el botón de FUEGO para saludar a tu oponente e iniciar el asalto.
- Para defenderte, mueve el joystick para tratar de bloquear los movimientos de tu oponente.
- Para bloquear (parar) a tu oponente:
 - Mueve el joystick HACIA ARRIBA o ABAJO para colocar tu florete al mismo nivel que el de tu oponente.
 - Mueve el joystick A LA IZQUIERDA o DERECHA para colocar tu florete todo a la izquierda o derecha.
 - A continuación haz un movimiento brusco con tu florete moviendo tu joystick en la otra dirección. Si lo situaste correctamente, bloquearás el florete de tu oponente, inmovilizándolo durante un momento. Ahora puedes atacar para conseguir acertarle a tu oponente.
- En movimientos de ataque, y para controlar el movimiento de tu jugador de esgrima en el campo, mantén pulsado el botón de FUEGO y después mueve el joystick.
- HACIA DELANTE para atacar con tu florete y volver a situarte en una postura defensiva.
- HACIA ATRAS para atacar y avanzar.
- HACIA LA IZQUIERDA para moverte a la izquierda en el campo o "pista de esgrima".
- HACIA LA DERECHA para moverte a la derecha en la pista de esgrima.

Nota: debes colocar de nuevo el joystick en el CENTRO antes de pulsar el botón de FUEGO o tu movimiento no será reconocido.

- Un ataque logrado te dará puntos contra tu oponente.
- Si te retiras demasiado cerca del borde de la pista de esgrima tu oponente marcará un punto contra tí.
- El marcador muestra el número de aciertos conseguidos contra cada jugador.
- El ganador de un asalto es el jugador que consiga el máximo número de puntos contra su oponente.
- Un asalto dura tres minutos o hasta que uno de los jugadores haya conseguido cinco puntos contra el otro.

- Si en un asalto el marcador está empatado hasta que finaliza, se inicia una "muerte súbita" de un minuto. El primer jugador en atacar una vez con éxito será declarado ganador. Si ninguno de los jugadores consigue acertarle al contrario durante el minuto adicional, ambos jugadores habrán perdido (en SPECTRUM/AMSTRAD se juega otro asalto si el marcador está empatado).
- La estrategia es fundamental en esta prueba. Debes intentar coger a tu oponente con la guardia baja, bloqueando y fintando (empujando el joystick hacia atrás) antes de atacar.
- Si tu florete está bloqueado, no podrás defenderte temporalmente y el único movimiento posible es retroceder.
- Tras completar un asalto, pulsa el botón de FUEGO del joystick en la parte 2 para continuar (C64/128, ATARI ST, AMIGA).
- El ganador de la competición de esgrima es normalmente el jugador que gana el máximo número de asaltos en el torneo. Las clasificaciones actuales se determinan mediante el número de puntos conseguidos para el margen de victoria.

$[(\text{Asaltos ganados} - \text{asaltos perdidos}) \times 1.000] + [(\text{Aciertos} - \text{fallos}) \times 1.000]$

CICLISMO

Esta prueba es una carrera continua hasta la línea de meta. No puedes bajar el rendimiento ni siquiera un momento, ya que el margen de la victoria puede ser de una fracción de segundo.

- Cuando aparezca la frase "PRESS YOUR BUTTON" (pulsa tu botón) en cualquier parte de la pantalla, el jugador cuyo nombre coincida con dicha parte de la pantalla debe pulsar el botón de FUEGO de su joystick. Después se le preguntará lo mismo al siguiente jugador. A continuación se iniciará la cuenta atrás.
- Cuando la cuenta atrás llegue a "GO" (YA), empieza a pedalear.
- Para pedalear, gira el joystick con movimiento circular (C64/128, ATARI ST, AMIGA). Pulsa las teclas ARRIBA, DERECHA, ABAJO, IZQUIERDA con un movimiento en el sentido de las agujas del reloj.
- Controla los pedales de tu bicicleta. Debes mover el joystick en la misma dirección.
- Una flecha giratoria indica también la dirección en la que debes estar moviendo el joystick en todo momento.
- Para ir más deprisa, dirige los pedales (o la flecha) con el joystick. Ten cuidado (si los diriges demasiado lejos, tu ciclista puede dejar de pedalear).
- Tras completar la carrera, pulsa el botón de FUEGO para continuar.
- El ganador de esta prueba es el jugador que termine la carrera en el menor tiempo.

HIPICA

Esta es la prueba final de la competición para caballo y jinete, una dura prueba de habilidad y resistencia. Debes estar preparado para cualquier cosa, ya que incluso un purasangre campeón puede caerse o negarse a saltar. Controla estrechamente las riendas y permanece atento: los muros de piedra pueden ser peligrosos.

- Pulsa el botón de FUEGO cuando estés preparado para empezar.
- Vigila la cuenta atrás en la parte inferior de la pantalla. Cuando llegue a "YA", empuja el joystick HACIA DELANTE para que el caballo empiece a correr (C64/128, ATARI ST, AMIGA).

- La velocidad de tu caballo aumentará cada vez que empujes el joystick HACIA DELANTE.
- Cuando llegues a la barrera, mueve el joystick a la DERECHA para saltar.
- Cuando tu caballo aterrice, empuja el joystick a la IZQUIERDA para evitar que se caiga.
- Si tu caballo se detiene frente a una barrera significa que se ha negado a saltar.
- Empuja el joystick HACIA ATRAS para que el caballo retroceda.
- Retrocede lo bastante como para poder adquirir la velocidad suficiente para el salto, y después empuja el joystick HACIA DELANTE para que el caballo salte y siga la carrera.
- Si tu caballo se cae, pulsa el botón de FUEGO una vez para volver a sentarte en la silla y púlsalo de nuevo para que el caballo se ponga en movimiento (para SPECTRUM/AMSTRAD pulsa HACIA DELANTE para ponerlo en movimiento).
- Cometerás fallos cuando el caballo se niegue a saltar o caiga. También te penalizarán por exceder el límite de tiempo para realizar el recorrido.
 - 6 puntos cada vez que caigas.
 - 20 puntos cada vez que el caballo se niegue a saltar.
 - 1 punto por cada segundo de tiempo que excedas del tiempo óptimo de 50 segundos.
- Puedes quedar descalificado si:
 - Tus puntos totales por caídas y negaciones a saltar excede de 99.
 - Tu tiempo total supera los 100 segundos.
- Esta prueba es muy difícil. Para superarla con éxito deberás practicar y concentrarte mucho. Trata de anticiparte al siguiente obstáculo y lucha por conseguir una transición suave de un salto al siguiente.
- El ganador de esta prueba es el participante que tenga el marcador más bajo.

PUNTUACION

CEREMONIA DE ENTREGA DE PREMIOS

Tras cada prueba se listan los nombres, países y puntuaciones de todos los competidores en el orden en el que quedaron clasificados. El nombre del ganador de la medalla de oro aparece en la parte superior de la pantalla.

CEREMONIA DEL CAMPEON ABSOLUTO (SOLO C64/128)

Si los jugadores compiten en todas las pruebas de SUMMER GAMES II™, se selecciona un Campeón Absoluto basándose en el número de medallas que ha conseguido.

Medalla de oro - 5 puntos

Medalla de plata - 3 puntos

Medalla de bronce - 1 punto

Cuando todas las pruebas se han decidido, los puntos se suman y al jugador que más puntos haya conseguido en total se le otorga el título de Campeón Absoluto. Esto se produce después de la Ceremonia de Entrega de Premios para la prueba final.

CEREMONIA DE CIERRE

A continuación de la entrega de premios, una emocionante ceremonia de cierre da por terminados los juegos. Temerarios pilotos de cohetes a reacción zumban por el

estadio, fuegos artificiales iluminan el cielo y el famoso globo EPYX vuela sobre el estadio, cerrando otra emocionante edición de SUMMER GAMES II™.

RECORDS MUNDIALES

Si se consigue un récord mundial en cualquiera de las pruebas, el nombre del competidor que lo ha conseguido se graba a través del programa de SUMMER GAMES II™. Los récords se muestran en la pantalla de Récords Mundiales. Si se establece un nuevo récord en una prueba, el anterior se borra y la nueva información aparece en su lugar. En disco esto quedará grabado permanentemente para tu siguiente partida. En cinta el récord sólo se almacena en la memoria y se borrará al apagar el ordenador.

COMO CONTINUAR JUGANDO

Para reinicializar en cualquier momento, pulsa simultáneamente RUN/STOP y RESTORE (C64/128) o pulsa BREAK (SPECTRUM/AMSTRAD). El programa volverá al menú principal. En este momento quizás sea necesario que cambies los discos.

TECLAS ADICIONALES (SOLO AMIGA/ATARI ST)

P = Pausa

Q = Salir a la pantalla de opciones

© 1984 Epyx Inc. Todos los derechos reservados.

THE GAMES SUMMER EDITION™

USUARIOS DE COMMODORE 64/128

Nota: para omitir las escenas de apertura, pulsa un botón del joystick para pasar directamente al mapa de la ciudad.

Usuarios de cinta

Para interrumpir cualquier prueba, ya sea en competición o práctica, pulsa RUN/STOP y después RESTORE. El menú volverá a cargarse automáticamente de la cinta.

USUARIOS DE AMSTRAD CPC/SPECTRUM

Después de la carga deberás redefinir las teclas o controles (lee la sección titulada Cambio de Controles).

USUARIOS DE ATARI ST/AMIGA

THE GAMES - SUMMER EDITION™ funciona con joystick y teclado. Para partidas de un solo jugador puedes utilizar el teclado para jugador. Los equivalentes de joystick y teclado son:

Joystick	=	Teclado (teclas de movimiento del cursor)
Botón del joystick	=	ESPACIO

- Para una prueba de dos jugadores (ciclismo), el jugador 1 utiliza el joystick 1, mientras que el jugador 2 utiliza el teclado o el joystick 2.
- Pulsa ESCAPE durante una prueba para volver al mapa de la ciudad.
- El joystick 1 se conecta en el port 1, mientras que el joystick 2 opcional se conecta en el port 0 (port del ratón).
- Pulsa P para detener la acción. Pulsa P para continuar el juego.

Nota: para evitar estas escenas iniciales, pulsa un botón del joystick, lo cual te llevará directamente al mapa de la ciudad.

SELECCION DE PRUEBA

Aparecen nueve opciones en el mapa de la ciudad. Son las siguientes:



Tiro con
arco



Saltos



Vallas



Ciclismo en
velódromo



Lanzamiento de
martillo



Salto con
pértiga



Anillas



Barras
asimétricas



Otras opciones

PRACTICA

Para practicar una prueba resalta el icono de la prueba correspondiente en el mapa de la ciudad. Pulsa el ESPACIO (o un botón del joystick) para practicar la prueba otra vez. Selecciona YES (SI) para volver a la misma prueba. Seleccionando NO volverás al mapa de la ciudad.

MENU DE OTRAS OPCIONES

OPCION	C64 C	SPEC C	AMS D	AT ST D	AMIGA D
VER CEREMONIAS					
APERTURA/CIERRE	•	•	•	•	•
		SOLO 128 Kb			
COMPETIR EN					
TODAS LAS PRUEBAS	•	•	•	—	—
COMPETIR EN					
ALGUNAS PRUEBAS	•	—	•	—	—
PRACTICAR EN					
TODAS LAS PRUEBAS	—	•	•	—	—
VER RECORDS					
MUNDIALES	•	•	•	•	•
PANTALLAS					
FINALES	•	•	•	—	—
		SOLO 128 Kb			
VUELTA A					
LA CIUDAD	•	—	•	•	•
CAMBIAR NOMBRES/ INICIAR COMPETICION	•	—	—	•	•
CAMBIAR					
CONFIGURACION	—	—	—	•	•
CAMBIAR					
CONTROLES	—	•	•	—	—

VER CEREMONIAS DE APERTURA

Resalta esta opción y pulsa un botón del joystick para repetir la secuencia de apertura. Pulsa un botón del joystick para volver al mapa de la ciudad o espera a que aparezcan todos los nombres de los componentes del equipo de producción del juego, tras de lo cual volverás al mapa de la ciudad automáticamente.

COMPETIR EN TODAS LAS PRUEBAS

Seleccionando esta opción podrás competir en las ocho pruebas automáticamente. Sigue las instrucciones del juego a medida que vayas participando en cada prueba.

COMPETIR EN ALGUNAS PRUEBAS

Selecciona esta opción y verás de nuevo el mapa de la ciudad. Mueve la antorcha al icono de la prueba en la que desees participar. Pulsando un botón del joystick la seleccionarás. Puedes elegir tantas pruebas como quieras. Serás elegido por turno automáticamente para competir en las pruebas que hayas elegido.

Usuarios de C64

Nota: durante una prueba pulsando la tecla RESTORE detendrás el juego y volverás al mapa de la ciudad.

PRACTICAR EN TODAS LAS PRUEBAS

Selecciona esta opción para practicar cada una de las ocho pruebas por turno. Tras practicar una vez en cada prueba tendrás la opción de practicar otra vez o pasar a la siguiente.

PANTALLAS FINALES

Tras completar todas las pruebas competitivas elegidas, aparece una pantalla listando los países ganadores de medalla.

La CLASIFICACION FINAL muestra el nombre de cada participante, el número de medallas de oro, plata y bronce otorgado, además de los puntos totales obtenidos. Oro = 5 puntos, plata = 3 puntos, bronce = 1 punto. A continuación se iniciará la ceremonia de entrega de premios, en la que se representarán los principales países ganadores de medallas.

CAMBIAR NOMBRES/INICIAR COMPETICION

1. Teclea el nombre de un participante y después pulsa RETURN. Utiliza DELETE para borrar el carácter situado sobre el cursor.
2. La pantalla muestra las banderas de tres de los veinticuatro países (18 en C64/128), mostrando el nombre del participante con su bandera en el centro. Mueve el joystick a la izquierda o derecha para seleccionar tu país elegido. Pulsa un botón del joystick para escuchar el himno nacional de la bandera.
3. Pulsa un botón del joystick para introducir el nombre del siguiente jugador (RETURN en C64/128).
4. Cuando hayas terminado de introducir a todos los participantes, pulsa la tecla RETURN (F7 en C64/128).

PASOS 5-11 SOLO PARA ATARI ST Y AMIGA

5. A continuación aparece una pantalla que muestra el nombre y país del jugador además de las dos o tres opciones siguientes.

- Done (hecho)
 - Delete Name (borrar nombre)
 - (i) "Done" (hecho): selecciona esta opción cuando estés de acuerdo con los nombres.
 - (ii) "Delete names" (borrar nombres): seleccionando esta opción la flecha se sitúa a un lado de los nombres, permitiéndote seleccionar un nombre para borrar.
 - (iii) "Add names" (añadir nombres): repite los pasos 1 y 2 para añadir un jugador más.
6. Aparece el mapa de la ciudad. En cada prueba en la que desees competir mueve el recuadro de selección al icono apropiado. Después pulsa un botón del joystick.
 7. El icono empezará entonces a animarse y se traslada a la parte inferior de la pantalla. Para cancelar un icono seleccionado, traslada el recuadro de selección al icono adecuado de la animación situado en la parte inferior de la pantalla y pulsa un botón del joystick.
 8. Cuando todas las pruebas en las que desees competir están animadas en la parte inferior de la pantalla, selecciona el icono de las demás opciones para iniciar la competición.
 9. Una vez que hayas participado en una prueba competitiva, aparece el marcador listando los nombres de los ganadores de medallas de oro, plata y bronce, además de sus países. El marcador aparece automáticamente listando récords mundiales anteriores y actuales si se ha establecido un nuevo récord.
 10. Tras desarrollarse todas las pruebas aparece el marcador mostrando el nombre de cada participante, la bandera de su país y el número de medallas obtenidas.
 11. Pulsa un botón del joystick para ver la ceremonia de cierre de los juegos.

VER RECORDS MUNDIALES

Cuando selecciones esta opción, verás los récords mundiales para todas las pruebas.

VUELTA A LA CIUDAD

Selecciona esta opción para volver al mapa de la ciudad.

CAMBIAR CONFIGURACION

Selecciona esta opción para ver las siguientes opciones:

1. Number of joysticks (número de joysticks)
2. Reset World Records (reinicializar récords mundiales)
3. Music (música)
4. Video System (sistema de vídeo) (sólo Atari ST)
5. Return to village map (vuelta al mapa de la ciudad)

CAMBIAR CONTROLES

Esta opción te permite cambiar las teclas o joysticks utilizados para los jugadores 1 y 2, lo cual te proporciona un juego directo competitivo. Ambos jugadores pueden utilizar los mismos controles, pero al competir en las pruebas de Ciclismo en Velódromo o Vallas, cada jugador tendría que jugar contra un oponente de ordenador en lugar de contra el otro jugador.

Versiones Spectrum

Puedes seleccionar cualquiera de estas opciones:

1. Joystick Sinclair 1
2. Joystick Sinclair 2
3. Joystick Kempston
4. Joystick Cursor
5. Teclado

Versiones Amstrad

Podrás seleccionar cualquiera de estas opciones:

1. Joystick 1
2. Joystick 2
3. Teclado

Cuando selecciones el teclado en Spectrum o Amstrad se te preguntará automáticamente si deseas redefinir las teclas.

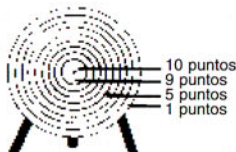
Selecciona el método de control que prefieras pulsando el número correspondiente. A continuación esto se repite para el jugador 2 (ten en cuenta que los jugadores 1, 3, 5 y 7 utilizan el método de control que haya seleccionado el jugador 1 y los jugadores 2, 4, 6 y 8 utilizan el seleccionado para el jugador 2).

TIRO CON ARCO

Controles de teclado y joystick

- Pulsa la tecla de la flecha IZQUIERDA (o empuja el joystick hacia la izquierda) para tensar el arco (los usuarios de C64, SPECTRUM y AMSTRAD deben pulsar un botón del joystick).
- Pulsa el ESPACIO (o un botón del joystick), con lo que aparecerá una ventana de aproximación que te proporcionará la mira del arco en relación con el objetivo. Compensa el factor viento como indica la manga.
- Cuando estés preparado para soltar la flecha, pulsa el ESPACIO (o un botón del joystick).

NOTA: después de disparar una flecha, aparecerá una imagen más detallada del objetivo, indicándote dónde disparar tu flecha.



Puntuación

La ilustración del objetivo describe la puntuación. Las flechas que aterricen en la línea divisoria entre las dos zonas de color proporcionarán los puntos más altos. Si no logras lanzar todas tus flechas en el tiempo permitido, sólo ganarás los puntos obtenidos dentro de dicho tiempo.

CICLISMO EN VELODROMO

Esta prueba es una carrera de 1.000 metros; dos corredores empiezan en una pista de 3331/3 metros. Cuando se produzca el disparo inicial, los competidores pedalean

espacio en las dos primeras vueltas, maniobrando para conseguir la mejor posición. A continuación, cuando suene una campana indicando el inicio de la tercera vuelta, empezarán a pedalear a toda velocidad hasta el final de la carrera. El primero en cruzar la meta es el ganador. Puedes jugar bien contra el ordenador o bien contra un amigo.

Controles de teclado y joystick

ATARI ST/AMIGA

1. En la pantalla inicial deberás seleccionar un oponente. Pulsa la tecla de la flecha ARRIBA o ABAJO (o mueve el joystick ARRIBA o ABAJO).

C64/SPECTRUM/AMSTRAD

Computer Opponent/Tournament Play (Ordenador como oponente/Torneo)

1. En la primera pantalla deberás decidir entre torneo o ordenador como oponente. El torneo requiere dos joysticks (parte inferior de la pantalla - joystick 1; parte superior de la pantalla - joystick 2). Para el ordenador como oponente sólo necesitas un joystick (tu jugarás en la parte superior de la pantalla). Para una partida de un solo jugador selecciona Ordenador como oponente y pulsa un botón del joystick.
2. Si estás en juego competición/torneo, una pantalla te proporciona los nombres de los competidores e indica el competidor que correrá a continuación. Pulsa ESPACIO o el botón del joystick.

USUARIOS DE ATARI ST/AMIGA

En el modo de dos jugadores un diagrama en árbol muestra el nombre de cada ciclista que está enfrentado a otro para la carrera de eliminación.

3. Aparece una pantalla dividida que muestra una vista aérea de la pista a la derecha, con puntos que indican las posiciones relativas de los dos ciclistas en la pista. La parte izquierda de la pantalla dividida muestra una vista de la pista tal y como se vería si fueras el ciclista. Tú estás situado en la parte derecha de la pista en el exterior, mientras que tu oponente tiene la posición interior.

Nota: si estás practicando, la pantalla dividida aparece al principio de esta prueba después de que selecciones un oponente.

4. Para empezar pulsa ESPACIO o un botón del joystick. En la parte superior derecha de la pantalla aparece una pistola que segundos después dispara. Tú y tu oponente (el ordenador) empezaréis a correr (los usuarios de C64/128, ATARI ST y AMIGA podréis escuchar el disparo).
5. Para aumentar la velocidad, pulsa repetidamente las teclas de las flechas ARRIBA o ABAJO o mueve el joystick ARRIBA y ABAJO.
6. Pasa a la parte izquierda de la pista pulsando la tecla de la flecha IZQUIERDA (o moviendo el joystick a la izquierda). Sitúate en la parte derecha de la pista pulsando la tecla de la flecha DERECHA (o moviendo el joystick a la derecha).

Puntuación

El ciclista que termine primero en una sola clasificatoria gana la carrera. Sin embargo, en caso de competiciones de varios jugadores y oponentes de ordenador, el tiempo de la vuelta final se utiliza para desempatar.

SALTOS

Moviendo la rueda de saltos

Mantén pulsado el botón del joystick mientras mueves el joystick a la derecha para alejar la rueda de la piscina o a la izquierda para acercarla.

Saltos hacia delante

Inicia tu salto moviendo el joystick a la izquierda. Tras varios pasos el saltador iniciará su salto desde el trampolín. Mantén el joystick hacia abajo justo antes de que el saltador aterrice en el trampolín y obtendrás una altura adicional. Cuánto más tiempo mantengas el joystick, más alto será el salto.

Selecciona la secuencia de joystick que necesites para el salto que desees de la siguiente forma:

Tipo de salto

Salto del cisne

Salto hacia adelante normal

Salto mortal hacia delante

Salto en picado hacia delante

Salto con giro hacia adelante

Salto invertido normal

Salto mortal hacia atrás

Salto en picado hacia atrás

Control del joystick

Mueve el joystick hacia arriba y después hacia abajo para entrar en el agua.

Mueve el joystick a la izquierda hasta que el saltador inicie el salto. Después empuja el joystick hacia abajo para entrar en el agua.

Mueve el joystick a la izquierda y suéltalo justo cuando el saltador realice el giro completo. Después empuja el joystick hacia abajo para entrar en el agua.

Mueve el joystick a la izquierda y al mismo tiempo pulsa el botón del joystick. Después empuja el joystick hacia abajo para entrar en el agua.

Mueve el joystick hacia arriba y al mismo tiempo pulsa el botón del joystick, pero suéltalo después de que el saltador complete medio giro. Después empuja el joystick hacia abajo para entrar en el agua.

Mueve el joystick a la derecha y después hacia abajo cuando el saltador inicie el salto. Después empuja el joystick hacia abajo para entrar en el agua.

Mueve el joystick a la derecha y suéltalo justo cuando el saltador realice el giro completo. Después empuja el joystick hacia abajo para entrar en el agua.

Mueve el joystick a la izquierda y al mismo tiempo pulsa el botón del joystick. Después empuja el joystick hacia abajo para entrar en el agua.

Salto hacia atrás

Empuja el joystick a la izquierda una vez. El saltador se dirigirá al extremo del trampolín. A medida que se acerque, empuja el joystick hacia abajo y mantenlo para detener la secuencia del salto que desees realizar:

Tipo de salto	Control del joystick
Salto invertido	Mueve el joystick hacia arriba y después empuja hacia abajo para entrar en el agua.
Salto exterior	Mueve el joystick a la izquierda y suéltalo justo antes de que el saltador inicie el salto mortal. Después empújalo hacia abajo para entrar en el agua.
Salto interior	Mueve el joystick a la derecha y suéltalo justo antes de que el saltador inicie el salto mortal. Después empújalo hacia abajo para entrar en el agua.
Salto mortal hacia atrás	Mueve rápidamente el joystick a la izquierda y suéltalo justo antes de que el saltador complete un giro. Después empújalo hacia abajo rápidamente para entrar en el agua.
Salto en picado hacia atrás interior	Mueve el joystick a la derecha pulsando al mismo tiempo el botón del joystick. Después empújalo hacia abajo rápidamente para entrar en el agua.
Salto en picado hacia atrás exterior	Mueve el joystick hacia abajo y después rápidamente a la izquierda pulsando al mismo tiempo el botón del joystick. Después empújalo hacia abajo rápidamente para entrar en el agua.
Salto con giro hacia atrás	Pulsa el botón del joystick al mismo tiempo que lo mueves hacia arriba. Después empuja el joystick hacia abajo para entrar en el agua.
Salto mortal interior	Mueve el joystick a la derecha y suéltalo justo antes de que el saltador complete un giro. Después empújalo hacia abajo rápidamente para entrar en el agua.

Distintas combinaciones de salto

Trata de combinar saltos activando rápidamente un segundo salto después de iniciado el primero. Por ejemplo, puedes combinar un salto con giro hacia atrás que se convierta en un salto mortal hacia atrás moviendo el joystick hacia abajo y después rápidamente hacia arriba al mismo tiempo que pulsas el botón del joystick. A continuación, cuando el saltador entre en el giro, mueve rápidamente el joystick a la izquierda. Necesitarás una cierta práctica para conseguir la coordinación y control de tiempos que te permitan combinar los saltos correctamente.

Puntuación

Cada juez asigna un número de 0.0 a 10.0 a tu salto, siendo 10 el máximo posible. Los puntos se premian por:

- Calidad de la ejecución del salto.
- El número de combinaciones en un solo salto.
- La altura del salto.
- La calidad de la entrada del saltador en el agua.

LANZAMIENTO DE MARTILLO

Controles

Pulsa el botón del joystick para entrar en la fase de giro en cualquier momento durante la secuencia de calentamiento. Aumenta el recorrido del martillo durante la fase de giro moviendo el joystick en dirección circular en sentido contrario a las agujas del reloj.

Pulsa el botón del joystick de nuevo para entrar en la etapa de revolución, en la que el lanzador gira su cuerpo al mismo tiempo que el martillo da vueltas sobre sus hombros. Cuando el lanzador haya alcanzado la velocidad máxima de giro, pulsa el botón del joystick para soltar el martillo.

Puntuación

La puntuación se obtiene del más largo de los tres lanzamientos. Tendrás tres fallos cuando suceda lo siguiente:

- Si pulsas el botón del joystick demasiado tarde para soltar el martillo, con lo que éste hará un hoyo en la valla.
- Si pulsas el botón del joystick demasiado pronto, con lo que el martillo parecerá dirigirse hacia tí en lugar de hacia el campo.
- Si no pulsas el joystick antes de que el lanzador se salga del círculo; literalmente se elevará en el aire.
- Si el lanzador gira demasiado sobre sí mismo durante la etapa de revolución, el martillo se enganchará a su alrededor.

VALLAS

Controles

1. Pulsa el ESPACIO (o un botón del joystick) para iniciar el juego.
2. Mantén pulsado el ESPACIO (o un botón del joystick) para entrar en posición de "preparado". Aparecerá el brazo de un juez con una pistola preparado para disparar.
3. Suelta el ESPACIO (o el botón del joystick) cuando se dispare la pistola. Si lo sueltas demasiado pronto, habrás cometido una "salida falsa". Tras tres salidas falsas quedarás fuera de la carrera.
4. Para aumentar tu velocidad, pulsa las teclas de las flechas IZQUIERDA y DERECHA (o mueve el joystick a la izquierda y derecha) tan rápido como puedas. Cuánto más deprisa alternes las teclas (o el joystick), más rápido correrás y más alto podrás saltar.
5. Cuando te acerques a la valla, pulsa el ESPACIO (o el botón de FUEGO del joystick) para saltar.

Nota: si saltas demasiado pronto o demasiado tarde, el corredor se tropezará con la valla y será descalificado si se cae. Si mantienes pulsado el ESPACIO (o el botón del joystick), obtendrás un largo salto, pero será más fácil que te caigas.

6. Tras saltar todas las vallas, se precipitará a cruzar la línea de meta.

Puntuación

El competidor que haya hecho la carrera en el menor tiempo posible será el ganador. Durante la misma, puedes tirar un determinado número de vallas sin quedar descalificado, aunque tu tiempo aumentará. Te descalificarán si tropiezas y caes sobre una valla.

SALTO CON PERTIGA

Controles

Sigue estos pasos:

1. La pantalla inicial mostrará una colchoneta de salto con pértiga. La altura que intentas superar aparece en el marcador. Pulsa la flecha de la tecla ARRIBA o ABAJO (o mueve el joystick arriba o abajo) para mover la barra a la altura correcta.
2. Si estás practicando, sube o baja la altura de la barra al nivel que quieras. En competición no puedes colocar la barra por debajo del último récord conseguido. Durante la competición, tendrás tres intentos para superar la altura seleccionada, durante los cuales no podrás seleccionar una altura menor.

Nota: si has saltado con éxito en uno de tus tres intentos, no podrás realizar más intentos en esa ronda.

3. Pulsa el ESPACIO (o un botón del joystick) para correr hacia las barras verticales.
4. Pulsa las teclas de las flechas IZQUIERDA y DERECHA (o mueve el joystick a la izquierda y derecha) al mismo tiempo que los pies del corredor para aumentar su velocidad.
5. A medida que los participantes se acercan a las barras verticales, pulsa la tecla de la flecha abajo (o mueve el joystick hacia abajo). Con esto apoyarás la pértiga en el suelo y harás que el participante sea elevado por los aires hacia la parte superior de las barras verticales.

Nota: No mantengas pulsada la flecha ABAJO durante mucho tiempo, ya que esto hará que la pértiga se parta.

6. Cuando la pértiga se doble y eleve al jugador sobre la barra, pulsa la tecla de la flecha ARRIBA (o mueve el joystick hacia arriba) para elevar sus pies sobre la barra.
7. Eleva y haz gira el cuerpo de tu participante sobre la barra pulsando la tecla de la flecha DERECHA (o moviendo el joystick a la derecha). Caerá sobre la colchoneta, superando la barra o golpeándola, dependiendo de lo bien que ejecutes estos pasos.
8. Pulsa el ESPACIO (o un botón del joystick) para borrar la pantalla y mostrar al siguiente participante.

Nota: si estás en competición, el siguiente competidor estará preparado para saltar. Repite los pasos 1 a 8. La competición continuará hasta que todos los participantes menos uno no consigan superar la barra en tres intentos.

Puntuación

Para poder ganar debes conseguir la mayor altura. Se producirá un salto nulo si el competidor golpea la barra horizontal, no es capaz de superarla o rompe la pértiga.

BARRAS ASIMETRICAS

Juego con movimiento ralentizado (Atari ST y Amiga)

1. Mientras practiques, pulsa la tecla S (ATARI ST y AMIGA). El gimnasta realizará automáticamente los movimientos en cámara lenta.
2. Cuando haya, pulsa el botón del joystick para borrar la pantalla para tu siguiente ejercicio (ATARI ST y AMIGA).

En la demostración verás un ejercicio que merecerá un 10 de los jueces. Comienza el juego.

El salto inicial

Tu primer movimiento es bien el salto a horcajadas o bien el salto con el cuerpo extendido. Para realizar el salto inicial realiza los siguientes pasos:

1. Pulsa el botón del joystick para iniciar tu aproximación al salto inicial.
2. Mueve el joystick hacia arriba o abajo. Si lo mueves hacia arriba, entrarás con un salto a horcajadas, mientras que si lo haces hacia abajo entrarás con el cuerpo extendido apoyándote sobre la barra baja. Obtienes puntos según la ejecución de los movimientos y según uno de cuatro niveles de dificultad para cada movimiento, que van de "A" para el más fácil a "D" al más difícil.

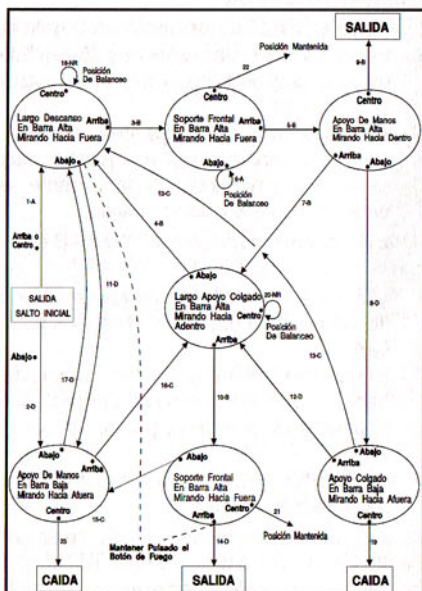
Opciones para el movimiento siguiente al salto inicial

Consulta el diagrama de árbol para determinar la secuencia que quieras de movimientos y sigue estas instrucciones.

1. Para cada movimiento (excepto en el salto inicial) mueve el joystick hacia arriba o abajo o al centro.

Nota: puedes evitar la salida con giro Hecht en círculo manteniendo pulsado el botón del joystick cuando ejecutes el movimiento.

2. La posición central producirá normalmente una posición de parado o un movimiento de balanceo.
3. Durante la salida, pulsa el botón del joystick justo antes de que los pies del gimnasta toquen el suelo para evitar perder más puntos por tropezar.



Nota: tienes dos minutos para completar los ejercicios. Si el gimnasta sigue con el ejercicio cuando el tiempo ha terminado se caerá al suelo (USUARIOS DE ATARI ST y AMIGA: el tiempo se está terminando cuando la observadora situada en la parte inferior del primer plano mira su reloj. En este momento debes planear la salida).

Puntuación

Al final de cada ejercicio verás un marcador que controla la dificultad y composición del ejercicio, mencionando las zonas específicas que te han hecho perder puntos y los puntos totales.

Cada juez te dará una puntuación entre 0 y 10 basándose en:

- La dificultad media de los movimientos.
- Composición (tu ejercicio debe incluir al menos uno, pero no más de tres movimientos de cada grupo).
- Los requisitos técnicos para los movimientos (por ejemplo, si el competidor cambiaba bien entre barras o si cambiaba de dirección al moverse de barra a barra).

Trabajas con las dos barras continuamente a medida que te mueves de la barra alta a la barra baja y viceversa. No puedes parar y no puedes hacer más de cuatro maniobras seguidas en una barra. También debes realizar un mínimo de 10 movimientos. Excepto los balanceos, los apoyos de mano o las caídas, los jueces valorarán cada movimiento según la dificultad del nivel. La siguiente tabla resume los niveles de dificultad de cada movimiento y te proporciona una perspectiva de los puntos conseguidos y perdidos.

Nº	Dif.	Movimiento
1	A	Salto inicial a horcajadas con apoyo de mano en barra baja
2	D	Salto inicial con el cuerpo extendido con apoyo fijo de mano en barra baja
3	B	Largo descanso de manos con apoyo en barra alta
4	B	Cambio de apoyo con medio giro
5	B	Lanzamiento a apoyo de manos con las piernas juntas
6	A	Círculo hacia adelante sobre la barra alta
7	B	Pirueta falsa colgada con apoyo a horcajadas en barra alta
8	D	Cambio de apoyo con medio giro y lanzamiento hacia arriba
9	B	Salida con medio giro hacia atrás
10	B	Largo descanso colgado con apoyo en barra alta
11	C	Descanso con balanceo hacia atrás y apoyo fijo final
12	D	Giro completo con deslizamiento y cambio de apoyo final
13	C	Giro completo de Radochlaroll con apoyo colgado en barra alta
14	D	Salida con giro Hecht en círculo
15	C	Medio giro con balanceo inferior a apoyo fijo final
16	C	Vuelo con medio giro a barra alta
17	D	Giro hacia adelante con apoyo colgado final en barra alta
18	(Fallo)	Balanceo largo en barra alta
19	(Fallo)	Caída con doble rebote

- 20 (Fallo) Balanceo largo en barra alta
 21 (Fallo) Soporte frontal interior en barra alta
 22 (Fallo) Soporte frontal exterior en barra alta
 23 (Fallo) Caída en inverso de la barra baja
 donde A - 1 punto C - 3 puntos
 B - 2 puntos D - 4 puntos

Base para la puntuación

Rendimiento	Puntos ganados/perdidos
Dificultad del movimiento (1)	De 0 a +3.5
Composición (2)	De 0 a +6.5
Requisitos técnicos (deducción de puntuación)	
Caída	-1.0
Movimientos no característicos	De -0.2 a -9.9
Ejercicio demasiado breve (4)	-0.2
Pocos cambios de dirección (de izquierda a derecha y viceversa)	-0.2
Demasiado pocos cambios de barras (de arriba a abajo y viceversa)	-0.1
Demasiados movimientos en la barra alta	De -0.2 a -9.9
Valor de entrada en barra baja	-0.2
Sin salida	-0.2
Tropiezo en la salida	-0.1

ANILLAS

Control de teclado y joystick

Pulsa las teclas (o mueve el joystick) a distintas velocidades para estimular la resistencia y control que necesitas para este juego. La cantidad de fuerza que apliques a las teclas (o al joystick) dependerá de lo difícil que sea un determinado movimiento. Por ejemplo, necesitas una acción más rápida para el movimiento de cruz de hierro, ya que requiere mucha más resistencia que un movimiento colgado directo. Sigue estos pasos para jugar:

1. La pantalla inicial muestra al gimnasta colgando de los anillos. Tienes dos posibilidades:
 - Si pulsas rápidamente las teclas de las flechas IZQUIERDA Y DERECHA o mueves el joystick a la izquierda y derecha, el gimnasta tomará una posición de balanca frontal.
 - Si pulsas rápidamente la tecla de la flecha ARRIBA (o el joystick arriba y abajo) el gimnasta entrará en una posición de colgado con los brazos rectos.
2. Elige tu siguiente serie de movimientos del diagrama de árbol. Hay un gran número de movimientos que puedes hacer, cada uno con su propio nivel de dificultad. Hay también 11 posiciones fijas distintas que pueden hacer.
3. Cada vez que te sitúes en una posición nueva fija en las anillas, mantenla durante dos segundos antes de pasar a una nueva. Para ello, mueve repetidamente el joystick a la IZQUIERDA y DERECHA o ARRIBA y ABAJO, dependiente de tu último movimiento para conseguir dicha posición.

Posiciones ganadoras de medallas

Para evitar costosos fallos al mantener las posiciones, ten en cuenta lo siguiente:

- Si no consigues mover el joystick en el nivel mínimo necesario para mantener una posición, el gimnasta se caerá.
- Si el movimiento de tu joystick está por encima del mínimo necesario para evitar una caída, pero por debajo del valor óptimo necesario para mantener una posición, los músculos del gimnasta temblarán.

SOLO USUARIOS DE C64/SPECTRUM/AMSTRAD

- Hay tres luces en la parte superior de la pantalla. Si mantienes tu posición durante dos segundos, se encenderá la luz de la izquierda si lograste un nivel "A" de dificultad, la luz del centro si lograste un nivel "B" y la de la derecha si lograste un "C". También escucharás un sonido alto, medio o bajo. Cuando veas la luz y escuches el sonido, pasa a otro movimiento para evitar ser penalizado por mantener la posición demasiado tiempo.

Los iconos situados a lo largo de la parte inferior de la pantalla representan los once movimientos posibles. Un icono que parpadea muestra el movimiento que estás realizando. Cuando hayas mantenido el movimiento durante la cantidad de tiempo necesaria (aproximadamente 2 segundos) se escuchará un pitido, el icono dejará de parpadear y se quedará con una sombra azul oscura sin parpadear. Ahora debes pasar a otro movimiento para evitar ser penalizado por mantener demasiado tiempo la posición.

Durante el entrenamiento hay disponible un modo de ayuda adicional (una tecla de ayuda que se activa y desactiva pulsándola), que toma la forma de un borde resaltado alrededor de los iconos. Un borde resaltado vertical significa que el movimiento hacia arriba y abajo de tecla/joystick te llevará a este movimiento, igual que en el caso de un borde resaltado horizontal, en cuyo caso se activará con el movimiento a izquierda y derecha de tecla/joystick.

Puntuación

La prueba se puntúa utilizando el siguiente criterio:

Ejecución	4.4 puntos máximo
Dificultad	3.4 puntos máximo
Movimientos combinados	1.6 puntos máximo
Originalidad	0.2 puntos máximo
Virtuosismo	0.2 puntos máximo
Riesgo	0.2 puntos máximo

Nota: si consigues menos de 1.0 en dificultad, tu marcador de ejecución será penalizado. La ejecución se basa en lo bien que se realiza cada movimiento. Cada vez que exhibas un temblor de músculos o no mantengas una posición el tiempo justo, perderás puntos. Una caída da como resultado automáticamente cero puntos de ejecución.

Para puntuar en virtuosismo (es decir, hacerlo mejor de lo esperado) debes tener un perfecto marcador de ejecución.

Diagrama de posibles secuencias de pruebas en anillas

Nº	Dif.	Movimiento
1	0.10	Colgado
2	0.20	Palanca frontal
3	0.20	Colgado con brazos rectos
4	0.40	Cruz de hierro
5	0.30	Picado
6	0.40	Movimiento mantenido a la izquierda
7	0.30	Movimiento mantenido de hombro
8	0.40	Movimiento mantenido de brazo
9	0.30	Plancha
10	0.40	Colgado invertido
11	0.40	Colgado hacia atrás

Cada movimiento tiene su propio valor de dificultad, siendo o bien "A" (fácil), "B" (medio) o "C" (difícil). Para conseguir el máximo marcador posible en dificultad debes tener dos movimientos "A", tres "B" y tres "C" en tu ejercicio. Los siguientes movimientos te dan una indicación de posibles marcadores de dificultad.

MOVIMIENTO

Movimiento mantenido de brazo a plancha
 Plancha a colgado con brazos rectos
 Colgado a palanca frontal
 Colgado con brazos rectos a cruz de hierro
 Palanca a colgado hacia atrás
 Colgado a cruz de hierro

DIFICULTAD

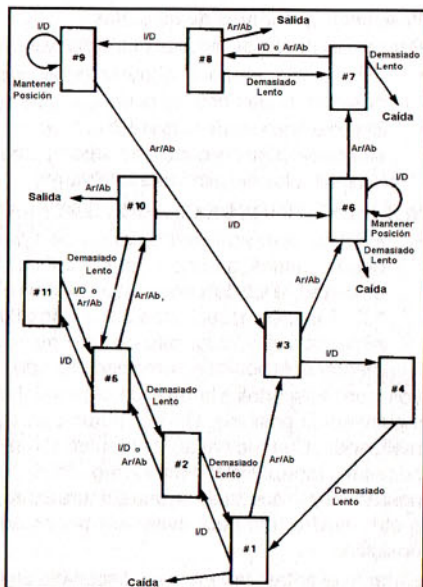
A
 A
 B
 B
 C
 C

Si sustituyes un movimiento de mayor dificultad por uno de menor, obtendrías una puntuación mayor. Por ejemplo, si tienes un movimiento "A", dos "B" y cinco "C", obtendrías 3,4 puntos por dificultad pero tendrías un marcador mayor de ejecución.

Los puntos de combinación y ejecución dependen uno de otro. Un alto marcador de combinación también dará como resultado un mayor marcador de originalidad. Sin embargo, el caso inverso no es cierto, ya que una duplicación excesiva de movimientos disminuye los puntos de combinación pero no de originalidad.

Tu marcador por la originalidad se basa en el número de secuencias distintas incluidas pero no en la frecuencia con la que se duplican. Obtendrás 0.1 puntos de riesgo por mantener un movimiento fijo a la izquierda o de hombro durante dos segundos.

© 1988 Epyx Inc. Todos los derechos reservados.



THE GAMES WINTER EDITION™

NOTA PARA LOS USUARIOS DE ATARI ST/AMIGA

Este juego sólo puede aplicarse a C64/128, SPECTRUM y AMSTRAD.

LAS OPCIONES

En la versión para C64/128, una vez que el juego se ha cargado, verás la pantalla del título, seguida de la PANTALLA DE OPCIONES. En la versión Spectrum/Amstrad una vez que el juego se haya cargado verás directamente la pantalla de opciones.

A partir de la pantalla de opciones, si seleccionas los números 1 o 2, aparecerá la CEREMONIA DE APERTURA antes de iniciar la competición.

SELECCION DE OPCIONES

Estas son las cinco distintas opciones, además de tres OPCIONES de visualización entre las que puedes seleccionar:

- Compete in all events (competir en todas las pruebas)
- Compete in some events (competir en algunas pruebas)
- Compete in one event (competir en una sola prueba)
- Practice one event (practicar en una prueba)
- Number of joysticks 1 (2)* (número de joysticks) (sólo C64)
- See world records (ver récords mundiales) (sólo C64/Spectrum)
- Opening ceremonies (ceremonias de apertura) (sólo C64/Spectrum 128 Kb)
- Closing ceremonies (ceremonias de cierre) (sólo C64/Spectrum 128 Kb)
- Change game controls: new menu (cambiar controles de juego: nuevo menú) (sólo Spectrum/Amstrad)

Para seleccionar una opción: mueve el joystick ARRIBA o ABAJO para resaltar el número de la opción que desees. Después pulsa FUEGO o selecciona un número utilizando el teclado y después pulsa RETURN.

- * Asegúrate de indicar el número de joystick resaltando #5 y pulsando FUEGO hasta que el número correcto aparezca en la pantalla. De esta forma el ordenador siempre "sabrá" qué jugador está utilizando qué joystick. esto lo que encontrarás dentro de cada opción:

COMPETIR EN PRUEBAS

Cuando selecciones las opciones 1, 2 o 3, tendrás la oportunidad de introducir los nombres y países de cada competidor. Para seleccionar tu país: elige entre 17 países. Mueve simplemente el joystick para resaltar la bandera del país que elijas.

Nota: pulsando FUEGO, escucharás el himno nacional del país cuya bandera esté resaltada (no en Spectrum 48 Kb).

Para introducir tu nombre: teclealo desde el teclado y pulsa RETURN. Para borrar, corregir o añadir cosas utiliza simplemente las tecla de proceso de texto normales. Para borrar todos los nombres de la pantalla, pulsa SHIFT y ORIGEN simultáneamente en C64/128 y SHIFT y ESPACIO simultáneamente en Spectrum/Amstrad).

Tras elegir las opciones: pulsa F7 (C64/128) o ENTER dos veces (Spectrum/Amstrad).

PRACTICAR EN UNA PRUEBA

En este caso no es necesario introducir tu nombre o país. Simplemente selecciona la prueba que desees practicar. Una vez completada una sesión de entrenamiento, se te preguntará si desees practicar de nuevo la misma prueba. Pulsa "Y" en el teclado para responder Sí y "N" para "No" (o utiliza el joystick).

VER RECORDS MUNDIALES

Durante todas las competiciones, tus marcadores se conservan cuidadosamente en todo momento. Para visualizarlos, selecciona esta opción.

LUGE

Elige un recorrido. Para ello, resalta el circuito que quieras moviendo el joystick HACIA ARRIBA o HACIA ABAJO y después pulsando FUEGO.

Nota: todos los competidores de un determinado luge deben participar en la misma carrera.

Lanza tu luge: al igual que en la prueba oficial, tendrás 30 segundos para el lanzamiento. Primero, sitúate en la zona de lanzamiento pulsando FUEGO para agarrar al mismo tiempo el manillar. Sigue pulsando el botón cuando empujes el joystick HACIA DELANTE y HACIA ATRAS para darte impulso. Cuando estés preparado para empujar el trineo, suelta el botón del FUEGO y empuja HACIA DELANTE el joystick tan rápido como puedas.

Avanzar excavando en la nieve: cuando te lances, empújate cavando con tus guantes claveteados en la nieve para crear impulso adicional. Para cavar, pulsa FUEGO rápida y repetidamente (hasta que alcances la rampa de lanzamiento).

Dirección: mueve el joystick a la DERECHA o IZQUIERDA para dirigirte en esa dirección. Descubrirás que la dirección es muy sensible y aprenderás a controlar tus movimientos en la pista.

Nota: todos los movimientos a la IZQUIERDA y DERECHA se refieren a la dirección en la que te mueves.

Tomar las curvas: entra en las curvas dirigiendo tu luge por la zona interior de cada curva para recorrer la menor distancia posible.

Acelerar por las rectas: mantén tu luge en el centro de la recta de forma que no se deslice hacia arriba o hacia abajo.

Controla los medidores: en la parte inferior de la pantalla tienes tres medidores llamados "Steer" (dirección), "Drift" (deslizamiento) y "Position" (posición). El primero te indica la dirección que llevas, el segundo te permite saber si estás deslizándote demasiado y el tercero te da la distancia con los laterales de la pista.

Puntuación

Todos los competidores de luge luchan por lograr los tiempos más rápidos. El competidor que consiga el menor tiempo gana.

PATINAJE ARTISTICO

Elige la música: el primer paso en la planificación de tu rutina de patinaje es seleccionar la música, de la siguiente manera:

Mueve el joystick a la IZQUIERDA o DERECHA para elegir el tipo de música que desees. Cada pieza musical está representada por uno de siete instrumentos situados en la parte superior de la pantalla. Pulsa FUEGO para realizar tu selección. Después espera unos segundos hasta que la música empiece. Cuando la escuches realizarás tus movimientos de acuerdo con ella.

Ajusta tus movimientos a la música: al igual que los competidores reales, debes coreografiar cada uno de tus movimientos. Esto significa que debes seleccionar tus movimientos de acuerdo con la música de la siguiente manera:

Cada una de las siluetas de los bailarines representa un determinado movimiento. Selecciona tus movimientos de la misma forma que elegiste la música: moviendo el joystick a la DERECHA o IZQUIERDA hasta que se resalte la opción que desees y pulsando después FUEGO. El icono de un joystick en la parte inferior derecha de la pantalla te indica exactamente cuando mover el joystick para realizar cada uno de los movimientos. La longitud de cada pieza musical te permite seleccionar un máximo de catorce movimientos. Para poder ser apto para una puntuación alta, debes seleccionar al menos uno de cada uno de los ocho movimientos y realizar al menos 10 durante toda tu rutina. Escucha atentamente la música porque tus movimientos estarán controlados al máximo con la música en el momento en el que la seleccionaste. Además, parte de los puntos que consigas estarán basados en lo estrechamente que sigas tu propia coreografía. Vigila el medidor de música situado en la parte inferior de la pantalla. La flecha del medidor indica la música que queda, de forma que puedas espaciar tus movimientos para rellenar el tiempo. Si decides empezar de nuevo tu coreografía, empuja rápidamente dos veces HACIA DELANTE el joystick. Cuando hayas completado la coreografía a tu gusto, pulsa FUEGO para que el siguiente jugador pueda elegir sus opciones. Cuando todos los jugadores lo hayan hecho, pulsa de nuevo FUEGO para iniciar la representación.

La representación

Ahora estás preparado para realizar la rutina de patinaje que has coreografiado para los jueces. Debes tratar de recordar exactamente el orden y duración de tiempos de tu coreografía para acercarte tanto como puedas a una puntuación perfecta.

Patinar por la pista: pulsa el joystick a la IZQUIERDA para ir a la izquierda y a la DERECHA para ir a la derecha.

Para realizar un movimiento: pulsa el joystick HACIA ARRIBA.

Nota: controla tus tiempos y asegúrate de realizar cada movimiento igual que lo coreografiaste.

Los iconos de la esquina inferior izquierda de la pantalla te indican tus movimientos actuales y próximos. Además, una barra de tiempos con una flecha coloreada en la parte inferior derecha de la pantalla te permite saber cuando ejecutar cada movimiento. Controla la flecha cuando cambie a estos colores:

AMARILLO - significa que "sólo tienes dos segundos hasta tu siguiente movimiento".

VERDE - significa "ejecuta tu movimiento en el momento exacto de la música" (estás dentro de los dos segundos antes o después del tiempo de ejecución del movimiento).

ROJO - significa "tienes más de dos segundos para realizar tu movimiento".

Si te caes, pulsa FUEGO para volver a empezar el movimiento. Cuando hayas completado todas tus rutinas o se termine la música, tu patinador se detendrá. Pulsa

FUEGO para ver tu marcador. Para terminar tu rutina antes de tiempo, pulsa FUEGO dos veces rápidamente. Pulsa de nuevo FUEGO para ver la representación del siguiente jugador.

Puntuación

Tu puntuación se basa en tu rendimiento técnico y artístico. El marcador técnico refleja lo bien que ejecutaste tus movimientos. Tu puntuación artística se basa en el ajuste que hayas hecho de los movimientos de la coreografía original a la música. El mejor marcador que puedes lograr es 6.

PATINAJE DE VELOCIDAD

Selecciona tu pista: todos los competidores corren en una de cuatro pistas. Primero, utiliza el joystick para resaltar la pista que quieras. Después pulsa FUEGO para entrar en la pantalla de patinaje.

Nota: todos los competidores de la prueba de patinaje de velocidad deben competir en la misma pista.

En la línea de salida: la carrera comienza en el momento en que la pistola dispara. Pero debes asegurarte y mirar la parte inferior de la pantalla. Deberás colocarte en tus marcas, prepararte y finalmente COMENZAR.

La carrera: pulsa el joystick a la IZQUIERDA o DERECHA para acelerar con tus brazos y pies. El control de tiempos y los movimientos rítmicos son fundamentales. Cuánto más suaves sean, más rápido irás. Pulsa el joystick HACIA ARRIBA mientras te mueves a la IZQUIERDA o DERECHA para patinar sobre la sección más elevada de la pista. Pulsa el joystick HACIA ABAJO mientras te muevas a la IZQUIERDA y DERECHA para patinar hacia abajo por la parte elevada de la pista. Si tu patinador se cae, pulsa FUEGO para hacer que se levante.

Puntuación

Cuánto menos tiempo hagas, más cerca estarás de lograr el oro.

DESCENSO

Selecciona las posiciones de tus cámaras. Hay cuatro cámaras en la pista. Para colocarlas por el recorrido, simplemente mueve el joystick HACIA ARRIBA o ABAJO para colocar los iconos de las cámaras y pulsa FUEGO para situarlas. Cuando lo hayas hecho con las cuatro cámaras, pulsa FUEGO para colocar a tu corredor en la puerta de salida. Si por alguna razón no quieres cámaras, omite este paso pulsando FUEGO para proceder.

Nota: una vez que las cámaras están colocadas, todos los esquiadores utilizarán las mismas vistas de cámara.

En la puerta de salida: para que tu corredor caliente antes de salir, empuja el joystick ARRIBA y ABAJO.

Para despegar de la puerta de salida debes plantar firmemente los bastones en la nieve. Para ello, pulsa FUEGO.

La carrera: una vez que empiezas, sigue utilizando los bastones para adquirir velocidad. Además, sigue estas instrucciones.

Para acelerar: empuja el joystick HACIA ARRIBA.

Para reducir velocidad: empuja el joystick HACIA ABAJO.

Para girar a la derecha: mueve el joystick a la DERECHA.

Para girar a la izquierda: mueve el joystick a la IZQUIERDA.

Para detenerte cuando te caes: empuja el joystick hacia atrás.

Cambio de perspectivas: empiezas en perspectiva de primera persona. A medida que vas llegando a cada una de las cámaras (indicadas por banderas rojas), la perspectiva cambiará a una perspectiva en tercera persona. En esta perspectiva, te estarás viendo a tí mismo. Cuando esquíes más allá del alcance de visión de cada cámara, la perspectiva volverá a cambiar a una perspectiva en primera persona.

Vuelos: estando en perspectiva de tercera persona (enfrente de las cámaras) puedes lucirte. Para volar, mueve el joystick a la IZQUIERDA o DERECHA manteniendo pulsado al mismo tiempo el botón de FUEGO.

Puntuación

Los esquiadores de descenso compiten por los tiempos más rápidos. El esquiador que logre el menor tiempo gana.

ESLALOM

Selecciona tu recorrido. Para elegir entre los cuatro disponibles, simplemente mueve el "recuadro" moviendo el joystick en la dirección deseada. Como puedes ver, cuantas más banderas haya en un recorrido, más difícil es.

Nota: todos los competidores de una determinada carrera luchan en la misma pista.

En la puerta de salida: pulsa FUEGO para situar a tu corredor en la puerta de salida.

Después espera que dispare la pistola (preparados, listos, YA) y ¡ADELANTE!.

La carrera: asegúrate de pasar SOBRE la primera bandera para hacerte al ritmo.

Después mueve el joystick HACIA ARRIBA y ABAJO para evitar las banderas y descender la pendiente.

Puntuación

Los esquiadores de eslalom compiten por los tiempos más rápidos. El esquiador que logre el menor tiempo gana.

SALTO DE ESQUI

Descendiendo la rampa: sigue las instrucciones de la pantalla para iniciar tu salto.

Después, cuando viajes por la rampa, haz lo siguiente:

Para agacharte (acelerar): mueve el joystick HACIA ARRIBA.

Para girar a la derecha o izquierda: mueve el joystick a la DERECHA o IZQUIERDA.

Para saltar: pulsa FUEGO.

En el aire: mientras estés en el aire recuerda:

Para inclinarte hacia atrás: mueve el joystick a la IZQUIERDA.

Para inclinarte hacia delante: mueve el joystick a la DERECHA.

Para subir los brazos: mueve el joystick HACIA ARRIBA.

Para bajar los brazos: mueve el joystick HACIA ABAJO.

Para situarte en posición de aterrizaje: con un ángulo de 45 grados mantén pulsado el botón de FUEGO hasta que toques el suelo.

Cambio de perspectiva: empezarás a descender la rampa en perspectiva de primera persona. Cuando saltes de la rampa y vuelas, la perspectiva cambiará a tercera persona (lo que significa que puedes verte a tí mismo).

Puntuación

El marcador está basado en tu estilo en el aire y en la distancia lograda. Para aumentar tus puntos de estilo, mantén tu cuerpo en un ángulo de 45 grados, y entra en la posición de aterrizaje en el último momento.

ESQUI DE TRAVESIA

Para empezar: siempre habrá dos corredores en la pantalla a la vez. Si sólo un jugador utiliza un joystick, tu ordenador será quien controle al otro. Pulsa FUEGO para iniciar la cuenta atrás.

La carrera: cuando la cuenta atrás llegue a YA, empieza a esquiar moviendo el joystick a la DERECHA e IZQUIERDA, igualando la posición de las piernas de tu esquiador. Subiendo: si empiezas a perder impulso en las colinas, puedes subir paso a paso en lugar de esquiar hacia arriba. Para ello, mantén pulsado el botón de FUEGO mientras sigues moviendo las piernas del esquiador hacia delante y hacia atrás.

Descendiendo: para alcanzar velocidad adicional en las pendientes, pulsa FUEGO mientras mueves los bastones.

Puntuación

Los esquiadores de travesía compiten por los tiempos más rápidos. El esquiador que logre el menor tiempo gana.

CEREMONIA DE ENTREGA DE PREMIOS

Tras cada prueba sonará el himno nacional del ganador y aparecerán las banderas de los tres primeros ganadores. Por cada prueba, la medalla de oro recibirá 5 puntos. El ganador de la medalla de plata recibirá 3 puntos y el que se lleve la de bronce 1 punto. Después de terminar todas las pruebas, el competidor que tenga el mayor número de puntos será premiado de nuevo y su himno nacional sonará (no en Spectrum 48 Kb).

Nota: para avanzar rápidamente por cualquiera de las ceremonias de entrega de premios, mantén pulsado el botón de FUEGO.

©1988 Epyx Inc. Todos los derechos reservados.

WINTER GAMES

PARA EMPEZAR

El menú te ofrece una selección de opciones. Para realizar una selección:

ATARI ST, AMIGA, C64/128: utiliza el joystick para mover el cursor a la opción que desees y pulsa el botón de FUEGO.

SPECTRUM/AMSTRAD CPC: utiliza el ESPACIO para mover el cursor a la opción que desees y pulsa ENTER o simplemente el número correspondiente a tu opción.

LAS OPCIONES

COMPETE IN ALL EVENTS (COMPETIR EN TODAS LAS PRUEBAS)

ATARI ST, AMIGA, C64/128: el ordenador lleva la cuenta de las medallas otorgadas a cada jugador. Introduce tu nombre desde el teclado y pulsa RETURN. Elige tu país moviendo mediante el joystick el cursor a la bandera del país que desees y pulsa FUEGO (para escuchar el himno del país, pulsa S). Repite el nombre y país para los demás jugadores (hasta un máximo de ocho) y cuando lo hayas hecho para todos pulsa RETURN. Aparecerá una pantalla de verificación. Si todos los países y nombres son correctos seleccionad YES (SI) con el joystick y pulsa FUEGO o la tecla Y. Para borrar los nombres y empezar de nuevo, pulsa NO o la tecla N.

SPECTRUM/AMSTRAD CPC: el ordenador lleva la cuenta de las medallas otorgadas a cada jugador. Introduce tu nombre desde el teclado y pulsa ENTER. Repite la introducción de nombre para cada jugador individual (un máximo de 4). Cuando lo hayas hecho para todos, pulsa ENTER.

COMPETE IN ONE EVENT (COMPETIR EN UNA SOLA PRUEBA)

Es similar a la opción 1, pero puedes competir en una sola prueba que elijas. Utiliza el joystick (ESPACIO en AMSTRAD/SPECTRUM) para mover el cursor a la opción que desees y después pulsa FUEGO (ENTER en AMSTRAD/SPECTRUM).

PRACTICE ALL EVENTS (PRACTICAR EN TODAS LAS PRUEBAS)

(C64/128, AMSTRAD, ATARI ST y AMIGA)

Es similar a la primera opción anterior, excepto que no se conservan los marcadores.

PRACTICE ONE EVENT (PRACTICAR EN UNA PRUEBA)

No se registran los marcadores durante las prácticas. Utiliza el joystick (ESPACIO en AMSTRAD/SPECTRUM) para seleccionar la prueba, después pulsa el botón de FUEGO (ENTER en AMSTRAD/SPECTRUM) (los usuarios de cinta deben leer las instrucciones de carga).

NUMBER OF JOYSTICKS (NUMERO DE JOYSTICKS)

(sólo C64/128)

Jugador 1 - Coloca el joystick en el port 1 y selecciona 1.

Jugador 2 - Coloca el joystick en el port 2 y selecciona 2.

Pulsa FUEGO para seleccionar 1 o 2.

CHANGE GAME CONTROL (CAMBIAR CONTROL) (sólo AMSTRAD)

Selecciona esta opción si no deseas jugar con el joystick. Deberás introducir las teclas que desees utilizar como IZQUIERDA, DERECHA, ARRIBA, ABAJO y FUEGO. Si hay más de un jugador compitiendo en WINTER GAMES deberás definir un segundo conjunto de teclas. Los jugadores 1 y 3 utilizarán las teclas seleccionadas por el jugador 1 y los jugadores 2 y 4 utilizarán las elegidas por el jugador 2.

Inicialmente los controles están establecidos para el joystick. Si seleccionas control de teclado y después decides utilizar un joystick selecciona simplemente la opción 5 y empuja el joystick a la IZQUIERDA, DERECHA, etc. en respuesta a los mensajes que aparezcan.

IMPORTANTE

Si hay más de un competidor, es importante seleccionar distintos controles para cada jugador, ya que surgirían problemas si se utilizaran los mismos controles para el patinaje de velocidad, en el que los jugadores pueden competir el uno contra el otro.

LOS JUEGOS

PATINAJE ARTISTICO

El patinaje artístico (programa corto) es un ejercicio controlado de un minuto formado por siete movimientos: giro del camello, giro sentado, doble axel, triple axel, doble lutz, triple lutz y giro con conversión de camello en sentado. Puedes realizar los siete movimientos en cualquier orden que quieras. Lo que cuenta es la gracia y el estilo con el que realices los movimientos.

- Pulsa FUEGO para iniciar el patinaje.
- Para iniciar un movimiento, apunta el joystick en la dirección del movimiento que desees realizar y pulsa FUEGO.
- Para completar un movimiento, centra el joystick y pulsa FUEGO.
- Para patinar hacia atrás, centra el joystick y pulsa FUEGO.

Estos son los movimientos claves del patinaje artístico, en su posición con respecto al joystick.

Controles de joystick de patinaje artístico y patinaje libre:



Nota para usuarios de Amstrad: el giro de camello es el doble lutz y el doble lutz es el giro de camello.

CONSEJOS PARA EL PATINAJE ARTISTICO

Elegancia: un movimiento se juzga como elegante o torpe, dependiendo de cuando pulses FUEGO. Si estás patinando hacia delante y "activas" un salto cuando las piernas del patinador están realizando una zancada, el salto será perfecto. Si las piernas del patinador están cerradas, el salto será poco elegante. Si patinas hacia atrás será al contrario.

Si vas hacia delante, puedes realizar un doble o triple axel o girar y empezar a patinar hacia atrás. Recuerda: debes estar patinando hacia delante cuando el tiempo se termine (si patinas hacia atrás te caerás).

Los patinadores hacia atrás pueden hacer un doble o triple lutz, un giro de camello o sentado o girar o empezar a patinar hacia delante. Cuando hagas giros, trata de lograr seis rotaciones. Si giras menos de seis veces, tu salida será poco elegante; más de seis vueltas te marearán tanto que te caerás.

NO TE CAIGAS

Te caerás si tratas de pasar directamente de un salto a un giro, de un giro a un salto, de un salto a otro salto o de un giro sentado a uno de camello.

Giro con conversión de camello en sentado: puedes pasar directamente de un giro de camello a un giro sentado (una combinación muy elegante que vale 1.2 puntos).

Puntos de las figuras de patinaje

Empiezas con una puntuación de 0.0. El mejor marcador es 6 puntos. Todos los marcadores se muestran en décimas. No te preocupes: tu marcador no puede bajar de 0. Tras completar con éxito todos los movimientos, tu puntuación se suma de la siguiente manera:

MOVIMIENTO	PUNTOS
Giro del camello	.7
Giro sentado	.7
Doble axel	.6
Triple axel	1.1
Doble lutz	.6
Triple lutz	1.1
Giro con conversión de camello en sentado	1.2
Total	6.0

- Descuentos totales por fallos
- 7 puntos de descuento por cada caída.
- 2 puntos de descuento por cada movimiento poco elegante.

PATINAJE LIBRE

En la competición de patinaje libre, tú eliges los saltos y giros, inventando tu propia coreografía con una música. Tienes dos minutos para completar el programa.

PUNTUACIONES DE PATINAJE LIBRE

MOVIMIENTO	PUNTOS POR CADA INTENTO
Giro del camello	.3
Giro sentado	.3 (1.8 puntos máximo)
Giro con conversión de camello en sentado	.5 (1.5 puntos máximo)
Doble lutz	.2
Doble axel	.2 (1.2 puntos máximo)
Triple axel	.4
Triple lutz	.4 (2.4 puntos máximo)
Total	6.9 (6.0 puntos totales máximos)

- Descuentos totales y máximos

DESCUENTO	TOTAL MAXIMO
Caída	-.5 -.2
Movimiento poco elegante	-.2 -.05

Nota: no se producen descuentos por no lograr los siete movimientos.

EJEMPLO:

Tu puntuación total	6.9	Máximo 6.0
1 caída	-.5	-.2
2 movimientos poco elegantes	-.4	-.1
Tu total final	6.0	Puntuación 5.7

PATINAJE DE VELOCIDAD

En el patinaje de velocidad, dos corredores patinan uno al lado del otro, en pistas separadas, tan rápido como puedan.

- Cuando aparezca "PRESS YOUR BUTTON" (pulsas tu botón) en una de las mitades de la pantalla, el jugador cuyo nombre coincida con dicha parte de la pantalla debe pulsar el botón de FUEGO de su joystick. El siguiente jugador deberá hacer lo mismo. Esto iniciará la cuenta atrás.
- Cuando la cuenta atrás llegue a "¡YA!", empieza a patinar moviendo el joystick a la IZQUIERDA y DERECHA para mover las piernas de tu patinador. El truco está en conseguir que las piernas del esquiador se muevan hacia atrás y hacia adelante rítmicamente, como en el patinaje real.
- Sigue patinando moviendo el joystick HACIA DELANTE Y HACIA ATRAS con movimientos rítmicos para mover las piernas de tu patinador. Acelera tu ritmo de patinaje para adquirir velocidad.
- El patinador que obtenga el tiempo más rápido ganará la carrera.
- Cuando termine la carrera, pulsa el botón de FUEGO para iniciar la siguiente prueba.

SALTOS ACROBATICOS

- Pulsa el botón de FUEGO para iniciar un salto.
- Pulsa el joystick en una de estas seis direcciones para iniciar un movimiento:



- Para hacer un movimiento tras otro, mueve el joystick cuando el esquiador acrobático esté en medio del aire; el control de tiempos es crucial.
- Para salir de un movimiento e iniciar otro, coloca el joystick en su posición central (aterrizar).
- Mantén cada movimiento (excepto las inversiones) hasta que elijas uno diferente.
- Colócate en posición de aterrizaje antes de tocar el suelo o te caerás.

Puntuación

El marcador se basa en el estilo y la dificultad y aparece después de aterrizar. El máximo es 10 puntos.

Dificultad

La dificultad se juzga según el número de maniobras diferentes realizadas en medio del aire. Puede realizarse cualquier combinación de movimientos para obtener un marcador máximo de 10. Las combinaciones de distintos movimientos son las que más puntos producen. Se descontarán puntos por los movimientos poco elegantes. Controla tu aterrizaje. Si te caes, no recibirás puntos.

SALTOS DE ESQUI

- Pulsa el botón de FUEGO para iniciar tu aproximación.
- Cuando alcances el punto de despegue, pulsa el botón de FUEGO.
- En el aire, vigila la esquina superior derecha de la pantalla que es donde aparecen los fallos. Corrígelos rápidamente para obtener el máximo número de puntos de estilo y la máxima distancia.
- Si tus rodillas están dobladas, mueve el joystick HACIA ARRIBA para corregir la posición.
- Si estás colocado demasiado hacia delante, mueve el joystick a la IZQUIERDA.
- Si estás demasiado hacia atrás, mueve el joystick a la DERECHA.
- Si tienes los esquís cruzados, mueve el joystick HACIA ABAJO.
- Si no corriges tus fallos a tiempo, las posturas de tu saltador opondrán resistencia al aire y perderás puntos de estilo.

Las puntuaciones de los saltos de esquí se basan en la distancia y el estilo:

DISTANCIA: se basa en el control del tiempo del despegue, y en la aerodinámica del saltador en el aire.

ESTILO: obtendrás más puntos si te recuperas rápidamente de los fallos y no te caes.

Puntuación

El máximo que puedes obtener se consigue multiplicando tu DISTANCIA por 3 y sumando los PUNTOS DE ESTILO. Un importante marcador sería un vuelo de 60 metros y 20 puntos de estilo, que harían un total de 200 puntos.

BIATLON

- Pulsa el botón de FUEGO para iniciar la prueba de esquí de travesía.
- Mueve tu joystick a la IZQUIERDA y DERECHA para mover las piernas de tu esquiador con un ritmo rápido de zancadas y deslizamientos.
- A NIVEL DEL SUELO, mantén un paso rápido moviendo tu joystick HACIA ATRAS y HACIA DELANTE.
- En terrenos CUESTA ARRIBA, mueve el joystick más rápido para aumentar la velocidad.
- En las PENDIENTES, irás más rápido si utilizas la técnica de doble bastón. Empuja el joystick HACIA ABAJO cuando las manos del esquiador estén delante para conseguir el máximo empuje.
- PUNTERIA: dispones de cinco cartuchos para disparar a cinco blancos, y por cada uno que falles perderás 5 segundos. La pistola debe cargarse y extraerse el cartucho anterior después de cada disparo. Empuja el joystick HACIA ATRAS para abrir la cámara de la pistola. Empuja el joystick HACIA DELANTE para cargar el cartucho. Pulsa el botón de FUEGO para disparar. Repite lo mismo en el

siguiente disparo. Las pulsaciones del esquiador afectan a los disparos, por lo que debes tranquilizarte y apuntar bien antes de disparar.

- El ganador o el corredor que obtenga el máximo marcador será el esquiador que haya logrado recorrer el circuito en el menor tiempo.

BOBSLED

- Pulsa el botón de FUEGO para iniciar la carrera.
- Mueve el joystick a la IZQUIERDA y DERECHA para guiar tu trineo.

CONSEJOS: dirige el trineo con fuerza. Para evitar volcar en las curvas, trata de anticiparte a la fuerza centrífuga y controla fuertemente el trineo en dirección contraria.

- La puntuación del ganador de la carrera se basa en el tiempo más rápido obtenido en las pistas.

PUNTUACION

CEREMONIA DE ENTREGA DE PREMIOS

Tras cada prueba, se muestran los nombres, países y puntuaciones de todos los competidores en el orden en el que quedaron clasificados. El nombre del ganador de la medalla de oro aparece en la parte superior de la pantalla, y se escucha el himno nacional de su país.

CEREMONIA DEL CAMPEON ABSOLUTO

Si los jugadores compiten en todas las pruebas de WINTER GAMES, se selecciona un Campeón Absoluto basándose en el número de medallas que ha conseguido.

Medalla de oro - 5 puntos

Medalla de plata - 3 puntos

Medalla de bronce - 1 punto

Cuando se han decidido todas las pruebas, los puntos se suman y al jugador que más puntos haya conseguido en total se le otorga el título de Campeón Absoluto. Esto ocurre después de la Ceremonia de Entrega de Premios para la prueba final.

© 1984 EPYX INC. Todos los derechos reservados.

CALIFORNIA GAMES™

NOTA PARA LOS USUARIOS DE C64/128, SPECTRUM Y AMSTRAD

Este juego sólo es aplicable a usuarios de Atari ST y Amiga.

PARA EMPEZAR

Cuando aparezca la pantalla del título de CALIFORNIA GAMES, pulsa FUEGO para pasar a la pantalla del menú. El menú de CALIFORNIA GAMES te ofrece una selección de opciones. Para realizar una selección, mueve el cursor a la opción que desees y pulsa FUEGO.

COMPETE IN ALL EVENTS (COMPETIR EN TODAS LAS PRUEBAS)

Competir en las seis pruebas: el número de trofeos otorgados se controla a medida que compites y se ofrece un trofeo especial al campeón absoluto al terminar la última prueba. Compites en las pruebas en el siguiente orden: half pipe, foot bag, surfing, patinaje, carreras BMX y disco volante.

- Primero deberás introducir tu nombre y elegir un patrocinador.
- Teclea tu nombre en el teclado y pulsa la tecla RETURN (ENTER o INTRO).
- Utiliza las teclas del cursor o el joystick para mover el cursor al patrocinador que hayas elegido y después pulsa FUEGO para elegirlo.
- Repite este proceso para los demás jugadores hasta un máximo de ocho. Cuando lo hayas hecho, pulsa la tecla RETURN de nuevo.
- Aparecerá una pantalla de verificación. Si todos los nombres son correctos, selecciona YES (SI).

COMPETE IN SOME EVENTS (COMPETIR EN ALGUNAS PRUEBAS)

Similar a la opción 1, pero compites en las pruebas que tú mismo eliges.

COMPETE IN ONE EVENT (COMPETIR EN UNA SOLA PRUEBA)

Es similar a las opciones 1 y 2, pero puedes competir en una sola prueba que elijas.

PRACTICE ONE EVENT (PRACTICAR EN UNA PRUEBA)

No se registran los marcadores durante las prácticas.

VIEW HIGH SCORES (VER PUNTUACIONES MAXIMAS)

- Puedes ver la puntuación más alta registrada en todas las pruebas, con el nombre del jugador que logró cada récord.
- Pulsa el botón de FUEGO para volver al menú.

VIEW TITLE SCREEN (VER LA PANTALLA DEL TITULO)

- Muestra la pantalla del título y los autores del programa.
- Pulsa FUEGO para volver al menú.

LOS JUEGOS

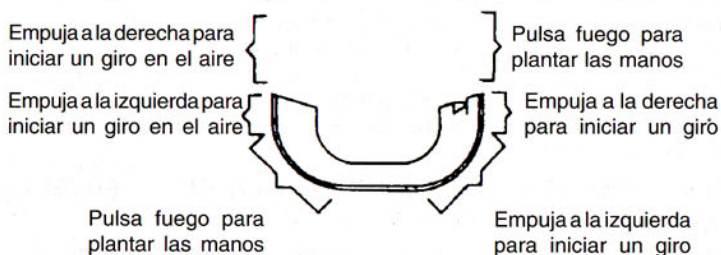
HALF PIPE

OBJETIVO

El objetivo del half pipe es moverse sobre el monopatín hacia delante y hacia atrás en la rampa, realizando acrobacias con un control de tiempo y ejecución adecuados.

- Pulsa FUEGO para lanzar tu monopatín e iniciar la prueba.
- Para ganar velocidad, muévete HACIA ARRIBA cuando el patinador se dirija a la parte lateral de la rampa y después HACIA ABAJO cuando el patinador vaya hacia abajo.
- Para realizar una acrobacia, muévete como aparece en el diagrama. Pon atención a los tiempos, ya que si te mueves demasiado pronto, demasiado tarde o si lo mantienes demasiado te caerás. Tras tres caídas, la prueba habrá terminado.
- Para iniciar un giro, muévete como se indica en el diagrama. Obtén puntos máximos esperando hasta el último momento para iniciar el giro, y manteniéndolo justo hasta el momento en el que vayas a caerle.

- Para iniciar un giro en el aire, muévete en la dirección indicada más abajo. Para realizar este movimiento con éxito, debes estar en el aire fuera del borde de la rampa.
- Para plantar las manos, mantén pulsado el botón de FUEGO justo cuando alcances la parte superior de la rampa. El patinador plantará sus manos e invertirá el monopatín sobre su cabeza. Espera a levantarte hasta que el monopatín inicie la caída y suéltate en el último momento.



PUNTUACION

Obtienes puntos por cada acrobacia completada correctamente. Tu marcador aumenta con la cantidad de riesgo que corres. Por ejemplo, si mantienes un giro hasta el último momento, obtienes más puntos que si terminas cuando es más seguro. Algunas acrobacias son más difícil y te proporcionan más puntos que otras.

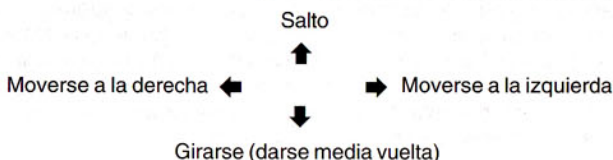
Acrobacia	Mínimo	Máximo
Giros	100	300
Plantar las manos	400	700
Giros en el aire	400	999

FOOT BAG

OBJETIVO

Lanzando golpes al saco con las piernas, rodillas y cabeza, debes tratar de conseguir tantas patadas como puedas antes de que se acabe el tiempo. Recuerda, obtienes puntos adicionales por cada acrobacia que realizas.

- Pulsa FUEGO para dar una patada al saco e iniciar la prueba.
- Cuando el saco caiga al suelo, pulsa FUEGO para darle una patada justo antes de que la bolsa alcance tus pies.
- Para dar un cabezazo, pulsa FUEGO justo antes de que la bolsa caiga por debajo del nivel de tu cabeza.
- Muévete como se indica en el diagrama para controlar los demás movimientos.



- Hay varios tipos de patada, incluyendo patadas interiores, exteriores, patadas inversas en salto, rodillazos y patadas desde atrás.
- Para realizar distintos tipos de patadas, sitúate en nuevas posiciones debajo de la bolsa mientras esté en el aire. Por ejemplo, muévete a la derecha, de forma que la bolsa caiga cerca de tí (pero no demasiado lejos). Pulsa FUEGO cuando el saco se acerque y realizarás una patada exterior.
- Puedes realizar otras patadas situándote de distintas formas. Descubre las maneras de realizar todas las patadas probando distintos movimientos durante la práctica.

PUNTUACION

Obtienes puntos por cada acrobacia o patada conseguida. Las acrobacias más difíciles, como girarse en el aire mientras la bolsa está en el aire, proporcionan puntuaciones más altas. Pierdes tiempo si dejas caer la bolsa o la echas fuera de la pantalla. También obtienes puntos por patadas consecutivas completadas sin dejar que la bolsa toque el suelo. Si coges la bolsa cuando se lanza fuera de la pantalla también ganarás puntos adicionales. Estas son algunas acrobacias que puedes probar combinando distintas patadas y movimientos:

Cualquier patada:	(10 puntos)
Medio eje:	(250 puntos) dos patadas cualesquiera con un medio giro en medio.
Eje completo:	(500 puntos) dos patadas cualesquiera con un giro completo en medio.
Herradura:	(500 puntos) Patadas a la izquierda hacia atrás + patada a la derecha hacia atrás
Bufón:	(2.000 puntos) Patada en salto a la izquierda o a la derecha
Doble arco:	(250 puntos) Patada a la izquierda exterior + patada a la derecha exterior + patada a la izquierda exterior
Doda:	(5.000 puntos) Patada a la izquierda exterior + cabezazo + patada a la derecha exterior
Cojer la bolsa fuera de la pantalla:	(1.500 puntos)

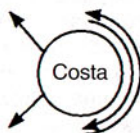
PATINAJE

OBJETIVO

El objetivo del patinaje es evitar los obstáculos y recorrer el circuito en el mejor tiempo posible, realizando tantas acrobacias como puedas durante la prueba.

- Pulsa FUEGO para iniciar la prueba.
- Para empezar a patinar, mueve el joystick hacia ARRIBA y después hacia BAJO. Sigue patinando entre estas dos posiciones para obtener velocidad.
- Muévete como se muestra en el siguiente diagrama para realizar otros movimientos de patinaje.
- Para agacharte, mantén pulsado el botón de FUEGO.
- Para saltar, suelta el botón de FUEGO.

Giro en sentido contrario a las agujas del reloj (360 grados)



Avance hacia delante con el pie izquierdo

Giro en el sentido de las agujas del reloj (360 grados)

Avance hacia delante con el pie derecho

- Trata de evitar todos los obstáculos. Puedes tener tres fallos. Al tercer fallo quedas descalificado y tu carrera habrá terminado.

PUNTUACION

Consigues puntos por cada obstáculo que salvas y duplicas los puntos por saltar sobre los obstáculos. Conseguirás la puntuación más alta por realizar giros de 360 grados mientras saltas sobre los obstáculos.

Evitar obstáculos:	10-30 puntos
Saltar sobre los obstáculos:	20-60 puntos
Girar en salto sobre los obstáculos:	40-120 puntos

CARRERAS DE BMX

OBJETIVO

El objetivo es recorrer el circuito en el menor tiempo posible, realizando acrobacias y evitando o saltando sobre obstáculos. El corredor más rápido será el ganador.

- Mueve el joystick a la DERECHA para iniciar la prueba.
- Mueve el joystick HACIA ARRIBA para moverte a la izquierda.
- Mueve el joystick HACIA ABAJO para moverte a la derecha.
- Mueve el joystick a la DERECHA repetidamente para aumentar la velocidad.
- Pulsa FUEGO para saltar.
- Mueve el joystick a la IZQUIERDA para hacer un "wheelie".
- Para iniciar un salto, mueve el joystick a la IZQUIERDA cuando pedalees sobre una colina o rampa.
- Cuando estés en el aire, realiza acrobacias:
 - Mueve el joystick HACIA ARRIBA para hacer un table top. Mantenlo tanto como puedas y después suéltalo para poner la bicicleta en su posición normal.
 - Mueve el joystick HACIA ABAJO para hacer un giro completo de 360 grados.
 - Mueve el joystick a la IZQUIERDA para hacer un giro inverso hacia atrás.
 - Mueve el joystick a la DERECHA para hacer un giro inverso hacia delante.
- El control de los tiempos es importante para realizar acrobacias y saltos. Debes controlar el inicio y final de cada movimiento para completarlo con éxito. Si no vuelves a una posición "centrada" para cuando aterrices o completes tu acrobacia, te caerás.
- Dispones de una caída "seria" o tres caídas "fáciles" antes de quedar fuera de la carrera. Si inviertes y te caes sobre tu cabeza, es una caída seria.
- Al final del circuito, pulsa FUEGO para parar. Obtendrás puntos adicionales por pararte en la plataforma final.

PUNTUACION

Trata de completar el circuito dentro del tiempo límite de 2 minutos. Cuanto más rápido sea tu tiempo, mayor será tu marcador. También obtendrás puntos por cada acrobacia, con puntos adicionales por mantener las acrobacias todo el tiempo que puedas. Aquí tienes una tabla de los puntos mínimos y máximos obtenidos por cada acrobacia:

Acrobacia	Mínimo	Máximo
Wheelie	100	200
Salto	200	400
Table Top	500	1.000
Giro de 360	1.000	2.000
Inversión hacia atrás	1.500	3.000
Inversión hacia delante	3.000	6.000

DISCO VOLANTE

OBJETIVO

El objetivo del disco volante es lanzarlo con precisión al receptor, situado en el otro extremo del campo. Obtendrás puntos adicionales por las recogidas difíciles.

- Pulsa FUEGO para iniciar la prueba.
- Tienes tres intentos para lanzar y recoger el disco.
- Trata de lanzar el disco lo bastante lejos como para que alcance al receptor en el otro extremo del campo.
- Utiliza la barra de la parte inferior de la pantalla para realizar tu lanzamiento. La barra tiene tres colores: rojo, amarillo y verde. Utiliza la zona verde para realizar el lanzamiento más potente.
- Mueve el joystick a la IZQUIERDA para empezar a mover tu brazo hacia atrás. Cuando la aguja alcance la sección verde de la barra, muévelo hacia la DERECHA. Cuando la aguja alcance la sección verde de la parte derecha de la barra, mueve el joystick de nuevo a la IZQUIERDA para soltar el disco.
- El indicador de la parte superior de la pantalla te ayuda a interceptar el disco una vez que ha sido lanzado.
- Cuando el disco vuele por el campo, muévete a la IZQUIERDA o DERECHA para correr hacia el punto en el que creas que aterrizará el disco.
- Para coger el disco, debes cazarlo con tus manos. Ten en cuenta que tus manos están extendidas sólo cuando corres o te lanzas en picado.
- Para intentar una recogida sobre la cabeza, mantén el joystick HACIA ARRIBA para alcanzar el disco.
- Para caer en picado tras el disco, pulsa FUEGO.

PUNTUACION

Obtendrás puntos por los lanzamientos y las recogidas. En los lanzamientos, consigues puntos por la precisión y altura. Cuantos menos pasos tenga que dar el receptor para recoger el disco, más puntos obtendrás por el lanzamiento. Los puntos se otorgan por recoger el disco de la siguiente manera:

150 puntos por recoger mientras corres a la derecha

250 puntos por recoger mientras corres a la izquierda

250 puntos por recoger mientras te lanzas en picado a la derecha
350 puntos por recoger mientras te lanzas en picado a la izquierda

SURFING

OBJETIVO

El surfing de competición es un juego que consiste en permanecer cerca de la cresta de la ola y maniobrar tu tabla suavemente a grandes velocidades. Móntate sobre el lateral de la ola, moviéndote hacia delante y hacia atrás, dentro y fuera del tubo. "Utiliza" la ola tanto como puedas antes de que tu paseo llegue al final.

- Pulsa FUEGO para coger una ola e iniciar la prueba.
- Mantén el joystick a la IZQUIERDA para evitar caerte al principio.
- Para dirigir la tabla a la izquierda del surfista, mueve el joystick a la IZQUIERDA.
- Para dirigir la tabla a la derecha del surfista, mueve el joystick a la DERECHA.
- Mantén pulsado el botón de FUEGO para realizar giros bruscos. Ten en cuenta que estos giros te obligan a reducir tu velocidad.
- Si te acercas demasiado a la parte inferior de la ola te caerás o terminarás saliendo de la ola.
- Si te colocas en la cresta de la ola y giras tu tabla en el aire, puedes volver a coger la ola (pero te caerás si vuelves con el ángulo incorrecto).
- Tienes 1 minuto y medio para lograr la prueba o un máximo de 4 caídas. Obtienes el máximo número de puntos por mantener largo tiempo en la ola, por lo que aprovecha cada ola al máximo.

PUNTUACION

Obtienes puntos por el tiempo que te mantienes sobre la ola, por el número de giros que realizas y por la velocidad que llevas cada vez que giras. También obtendrás puntos de los jueces por ir en el tubo (debajo de la cresta de la ola). "Coger aire" te proporciona puntos adicionales: sitúate en la cresta de la ola hasta que el final de tu tabla salga de ella, después gira y continúa tu paseo.



© 1987 EPYX INC. Todos los derechos reservados.

Distribuido por Drosoft, SA

Moratín, 52 - 4ª dcha

28014 Madrid

Tel.: (91) 4293835

La empresa declina toda responsabilidad en el uso de este programa fuera de los términos especificados en el correspondiente manual de instrucciones.