

CHAMPIONSHIP WATERSKIING


Patrice MARTIN, llamado el príncipe del mar, empezó siendo campeón de Europa a los 12 años en 1.976. Después año tras año, ha ido acumulando títulos y records: 1.981 — Medalla de oro de los juegos Mundiales de Los Angeles, 1.982 — Record del mundo de figuras y campeón del mundo 1.985-86.

Hoy día se entrena para los campeonatos del mundo que tendrán lugar del 17 al 20 de Septiembre de 1.987, en Londres. Deseémosle buena suerte.

CHAMPIONSHIP WATERSKIING está en el sistema Amstrad CPC 464, 664 y 6128 en versión cassette. Se aconseja el joystick.

CARGA

Amstrad Disco:

- Pulsa |CPM (para obtener | teclea simultáneamente sobre los mandos SHIFT y )
- Pulsa la tecla ENTER.

Amstrad Cassette:

- Para 664, 6128 y 464, que dispongan de un lector de disco, pulsa |TAPE
- Después CTRL y ENTER (tecla pequeña del teclado numérico).

COMIENZO DEL JUEGO

Aparecerá un menú en la pantalla. Sirve para definir el tipo de juego con joystick o con teclado (con algunas teclas), si juegas solo, o con 2 ó 3 jugadores, que prueba eliges para empezar, etc. . .

USO DEL JOYSTICK:

Para seleccionar los símbolos del menú utiliza el joystick en la dirección elegida.

USO DEL TECLADO:

Para seleccionar los símbolos del menú, utiliza las teclas de desplazamiento del cursor y convalida pulsando la barra espaciadora. Si quieres definir las teclas convalida el primer símbolo que aparece en la parte superior de la pantalla (las flechas).

NUMERO DE JUGADORES:



Selecciona número de jugadores, convalidando el símbolo de la derecha donde se ven 3 esquiadores, si quieren jugar 3. El del medio si juegan 2, y el de la izquierda, si juegas solo. Atención, los diferentes jugadores participan uno a continuación del otro. Después escribe tu nombre.

El combinado:

Si seleccionas el combinado, pasarás las 3 pruebas una tras otra. (slalom, salto y figuras).



EL SALTO:

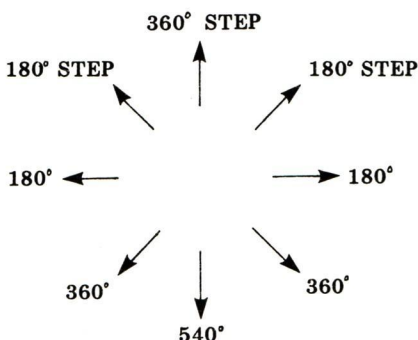
Esta prueba se divide en 2 partes:

- Aproximación al trampolín. Solo se necesita utilizar el mando de aceleración
- El salto propiamente dicho. Utiliza las direcciones  y  para equilibrar el salto.

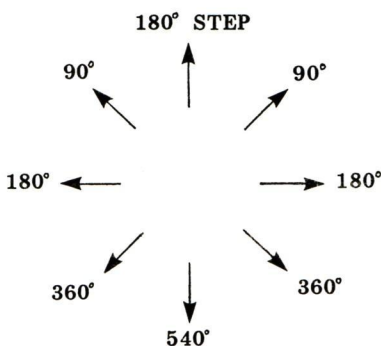
N.B. Tienes derecho a 3 intentos. Se tendrá en cuenta el mejor de ellos.

LAS FIGURAS:

Esta prueba tiene lugar en dos recorridos de 20 segundos. Hay que totalizar la mayor cantidad de puntos realizando las diferentes figuras. Estas figuras podrán ser realizadas bien en el centro de la estela, o sobre las olas producidas por el barco. Para desplazar al esquiador lateralmente utiliza las direcciones  y 



Figuras sobre las olas.



Figuras en el centro de la estela

N.B. Con el teclado obtienes las diagonales pulsando las dos teclas al mismo tiempo.

Explicación de las figuras:

- 90° se llama también derrape
- 180° es media vuelta
- 360° vuelta completa
- 540° vuelta y media

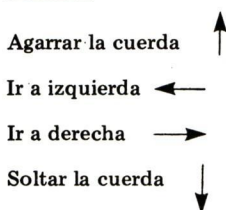
Cada una de estas figuras, pueden realizarse escalonadamente, es decir, el esquiador pasa una pierna por encima de la cuerda de tracción durante el giro.

SLALOM:

La prueba tiene lugar en un basto espacio de agua. Se trata de hacer slalom entre 6 boyas de derecha a izquierda. Atención, hay que parar entre las dos primeras boyas (a esto se le llama puerta), y sobre todo al finalizar el recorrido, entre las dos últimas que están más cerca. A pesar de todo, volverá a empezar el recorrido con una cuerda de longitud menor.

Para comenzar la prueba pulse DEL

Mandos:



N.B. En cualquier momento se puede volver al menú pulsando ESC en versión Amstrad.