

A M S T R A D

WINTER GAMES



AMSTRAD

WINTER GAMES



EPYX
COMPUTER
SOFTWARE

ERBE
Software



Los juegos de invierno retan su habilidad competitiva con una serie de competiciones atléticas de invierno: salto de esquí, bobsled, patinaje artístico, esquí acrobático, patinaje estilo libre, velocidad sobre patines y biathlon (esquí de fondo y tiro de rifle).



WINTER GAMES
AMSTRAD

INSTRUCCIONES DE CARGA (CASSETTE)

Todas las caras se cargan individualmente. Ponga la cassette y pulse CTRL y (ENTER).

INSTRUCCIONES DE CARGA (DISCO)

- Conecte su Amstrad como indica el manual.
- Conecte el joystick si lo desea.
- Introduzca el disco WINTER GAMES en la unidad de disco con la etiqueta de la cara 1 hacia arriba.
- Mecanografía RUN «WINTER GAMES» y pulse (ENTER).

Comienza el juego.

CEREMONIA DE APERTURA
(Sólo versión disco)

Una espectacular ceremonia de apertura le da la bienvenida a WINTER GAMES. Un atleta llevando la antorcha encendida remonta las escaleras para encender el fuego sagrado, que permanece encendido noche y día mientras dura WINTER GAMES. Se liberan palomas blancas sobre el estadio, para simbolizar la paz en la Tierra. Comienzan los juegos. Pulse la barra espaciadora para continuar.

COMO JUGAR

Una vez que termina la ceremonia de apertura, el menú le ofrece seis opciones. Para hacer una selección, pulse la barra espaciadora para moverse en el menú y luego pulse (ENTER).

Los Juegos

PATINAJE ARTISTICO

Patinaje artístico (programa corto) es un ejercicio de un minuto de duración de siete movimientos obligatorios. Camel Spin, doble salto Axel, triple salto Axel, doble salto Lutz, triple salto Lutz y Camel en Sit Spin. Puede realizar los siete movimientos en el orden que desee, es la gracia y forma de patinar lo que cuenta.

- Pulse el botón de fuego para comenzar.
- Para comenzar un movimiento ponga el joystick en la dirección del movimiento que desea hacer y pulse el botón de fuego.
- Para completar un movimiento ponga el joystick en posición central y pulse el botón de fuego.
- Para patinar hacia atrás, el joystick en el centro, y pulse el botón de fuego.

Estos son los movimientos del patinaje artístico y sus posiciones correspondientes del joystick.

Controles del joystick para patinaje artístico y estilo libre.



Recomendaciones para el patinaje artistico

TORPE: Se juzgará un movimiento como difícil o torpe dependiendo de cuando presione el botón de fuego. Si está patinando hacia adelante y dispara el salto de fuego cuando las piernas del patinador están muy abiertas (open stride), el salto será perfecto; si las piernas del patinador están cerradas, el salto será torpe. Lo contrario será bueno si está patinando hacia atrás: realice el salto cuando las piernas del patinador estén cerradas y el salto será perfecto. La práctica hace la perfección; por tanto, siga intentándolo.

PATINANDO HACIA ADELANTE puede hacer un doble o triple salto Axel o girar y comenzar a patinar hacia atrás. Recuerde estar patinando hacia adelante cuando se acabe el tiempo; si está patinando hacia atrás, se caerá.

PATINANDO HACIA ATRAS puede hacer un doble o triple salto Lutz, un Camel o Sit Spin o girar y comenzar a patinar hacia adelante.

Cuando haga SPIN trate de dar seis giros; si gira menos de seis veces, no tendrá mucho éxito; si gira más de seis veces, se mareará y se caerá.

No se caiga

Se caerá si trata de moverse directamente de un salto a un Spin, de un Spin a un salto, de un salto a otro salto o de un Sit Spin a otro Camel Spin. Patine hacia atrás entre movimientos, patine hacia adelante para hacer un salto Axel.

CAMEL EN SIT SPIN: Puede moverse directamente de un Camel Spin a un Sit Spin, una combinación elegante le puede dar 12 puntos.

PATINAJE ESTILO LIBRE

En la competición de estilo libre usted elige los saltos y giros inventándose su propia coreografía para la música. Tiene dos minutos para completar el programa.

Puntuaciones de estilo libre

En el patinaje estilo libre usted intenta hacer en tres intentos los siete movimientos del patinaje artístico. Camel Spin, Sit Spin, doble y triple Axel, doble y triple Lutz y Camel en Sit Spin. Los jueces le observarán atentamente en cada movimiento y calcularán la puntuación máxima basándose en el número de caídas y de movimientos torpes realizados. Un patinador elegante realizará los tres intentos de tantos movimientos difíciles como le sea posible dentro de los dos minutos de tiempo límite para conseguir la máxima puntuación. Usted comienza con 0 puntos. La máxima puntuación que usted puede conseguir es 6.0, no importa si la puntuación total es alta.

Nota: Si realiza un cuarto intento de un movimiento, los jueces no tendrán en cuenta su puntuación.

VELOCIDAD SOBRE PATINES

Los patinadores pueden moverse a 30 millas por hora, más rápido que los corredores de fondo. Los patinadores de velocidad son los humanos más rápidos de la tierra.

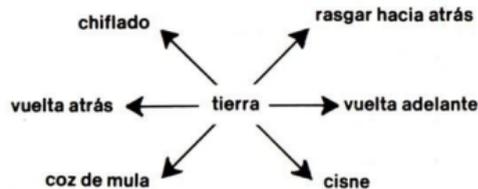
En el patinaje de velocidad dos corredores corren codo a codo en líneas separadas tan rápido como puedan:

- Cuando aparecen en cualquiera de las dos mitades de la pantalla «PRESS YOUR BUTTON» (pulse su botón), el jugador, cuyo nombre aparece en esta mitad de la pantalla, deberá pulsar el botón de fuego de su joystick. El otro jugador hará lo mismo. Ahora comienza la cuenta atrás.
- Cuando la cuenta atrás llega al GO comience a patinar moviendo el joystick a la izquierda y derecha para mover las piernas de su patinador. La cuestión es mover las piernas de su patinador hacia atrás y hacia adelante como en el patinaje real.
- Continúe patinando moviendo el joystick hacia atrás y hacia adelante en golpes rítmicos para mover las piernas de su patinador. Marque su propio ritmo más rápido para aumentar su velocidad y A POR ELLO.
- El patinador con el tiempo más rápido es el ganador de la carrera.
- Cuando se termine la carrera pulse el botón de fuego para empezar el juego siguiente.

HOT DOG AEREO

Este deporte prueba su valor, gracia y precisión sobre los esquies. Esfuércese en hacer un ejercicio artístico según vuela por el aire en una serie deslumbrante de movimientos atrevidos.

- Pulse el botón de fuego para comenzar a saltar.
- Pulse el joystick en una de las seis posiciones siguientes para comenzar un movimiento.



- Para hacer un movimiento después de otro mueva el joystick cuando el esquiador esté en el aire, el tiempo es vital.
- Para salir de un movimiento o comenzar otro mueva el joystick al centro, posición LAND.
- Mantenga los movimientos, excepto los saltos (FLIP), hasta que elija un movimiento diferente.
- Vaya hasta la posición LAND antes de caer a tierra o se caerá.

SALTO DE SKI

Cada mota de aire enfría su cuerpo, según mira desde lo alto de la torre de salto y camina allí abajo. Los jueces y los espectadores parecen insectos desde esta altura. GO. Su cuerpo encogido se balancea hacia adelante y de repente está en otro mundo.

Se agacha para conseguir tanta velocidad como sea posible. En la salida salta, se empuja e inclina hacia adelante sobre la punta de sus esquies para reducir la resistencia del aire y aumentar la longitud de su salto.

- Pulse el botón de fuego para comenzar.
- Cuando llegue el punto de salida pulse el botón de fuego.
- En el aire observe la esquina superior derecha de la pantalla por si hubiera fallos. Corrija los fallos rápidamente para conseguir el máximo de puntos en estilo y distancia.
- Si sus rodillas están dobladas, mueva el joystick hacia arriba para corregirlas.
- Si está demasiado hacia adelante, mueva el joystick a la izquierda.
- Si está demasiado atrás, mueva el joystick hacia la derecha.
- ESQUIES CRUZADOS, mueva el joystick hacia abajo.
- Si no corrige sus fallos a tiempo, las acrobacias de su saltador ofrecerán resistencia al aire y perderá puntos de estilo.

Las puntuaciones se basan en distancia y estilo.
DISTANCIA: Se basa en el tiempo de salida y la aerodinámica del saltador en el aire.
ESTILO: Conseguirá más puntos si corrige rápidamente las faltas y no se cae.

Puntuaciones

La puntuación se consigue multiplicando por tres la DISTANCIA y sumando los puntos de ESTILO. Una puntuación respetable sería un vuelo de 60 metros y 20 puntos de estilo, lo que suman 200 puntos.

BIATHALON

Es una carrera sobre una pista de fondo sobre esquies con un rifle de calibre 22 al hombro. Sólo tiene unos pocos cartuchos para disparar a los blancos indicados; por tanto, esté atento y desarrolle una vista de pájaro antes de disparar.

- Pulse el botón de fuego para comenzar a esquiar.
- Mueva el joystick a la izquierda y derecha para mover las piernas de su esquiador en movimientos rítmicos y deslicese.
- A nivel de TIERRA mantenga el paso firme moviendo el joystick hacia adelante y hacia atrás.
- Para terreno cuesta arriba mueva el joystick más rápido para aumentar la velocidad.
- CUESTA ABAJO se aumenta la velocidad si se utiliza la técnica de doble polo. Empuje el joystick hacia abajo cuando las manos del esquiador estén delante de él para conseguir el máximo empuje en la pendiente.
- DISPARO: Tiene cinco cartuchos para disparar a cinco blancos, y cada error son cinco segundos de penalización. El rifle debe estar cargado y el cargador echado después de cada disparo. Ponga el joystick hacia atrás para abrir la cámara. Empuje el joystick hacia adelante para cargar el cargador. Pulse el botón de fuego para disparar. El coraje de su esquiador afecta su precisión; por tanto, calma y apunta cuidadosamente antes de disparar.
- El ganador o quien tiene mayor puntuación es el esquiador con tiempo total más rápido.

BOBSLED

Prepárese para una carrera por una pista de hielo sólido, mientras se agacha en una máquina de acero y aluminio. Volará en horripilantes giros, precipitese por los caminos llenos de baches a velocidades que pasan de las 90 millas por hora.

- Presione el botón de fuego para comenzar la carrera.
- Mueva el joystick a izquierda y derecha, guiar su máquina.

SUGERENCIAS: ¡Duro al timón! Para evitar volcar en las curvas trate de adelantarse a la fuerza centrífuga y timonee en dirección opuesta.

¡Cuide su velocidad! La barra de fuerza en la parte inferior de la pantalla le indica lo rápido que va. Cuanto más rápido vaya más difícil será timonear para mantener la precipitación final.

¡Apreñdase el camino! Un conocimiento íntimo del camino es importante, porque así aprende la mejor posición para tomar cada curva.

La puntuación ganadora estará basada en el tiempo más rápido en las pistas.

Prohibida la reproducción, transmisión, alquiler o préstamo de este programa sin la autorización expresa escrita de ERBE Software, S. A.

ERBE SOFTWARE, S. A.
Núñez Morgado, 11 - 28036 Madrid