

## INTRODUCCION

Vive la emoción, el esplendor y la gloria de competir contra los grandes atletas del mundo en SUMMER GAMES.

La impresionante CEREMONIA DE INAUGURACION conmemora los 5.000 años de noble tradición, mientras tú, orgullosamente, te preparas para dar lo mejor de ti mismo y representar con honor a tu país.

Este es el momento por el que te has entrenado tanto tiempo. Ahora puedes poner a prueba tus habilidades compitiendo contra los grandes atletas del mundo. Participa en todas las pruebas deportivas: atletismo, natación y saltos, gimnasia y tiro al plato.

Valor, habilidad, estrategia, determinación. Estas son las características de un verdadero campeón. Si ganas recibirás la codiciada MEDALLA DE ORO, mientras el público que asiste a los juegos grita entusiasmado. Tu triunfo puede pasar a la historia si consigues nuevos récords y marcas mundiales.

## OBJETIVOS

SUMMER GAMES te ofrece diferentes pruebas deportivas (de 1 a 8 jugadores). Puedes participar en 10 diferentes pruebas: natación, atletismo, gimnasia, tiro al plato, salto con pértiga y saltos.

Representa a uno de los posibles 18 países y trata de ganar el mayor numero posible de medallas. SUMMER GAMES registrara tu puntuación, juzgara tu actuación y premiara a todos los ganadores.

A medida que mejora tu rendimiento, intenta “romper” los récords mundiales e imponer nuevos standards de actuación SUMMER GAMES grabara el nombre de los plusmarquistas en una pantalla especial.

## INSTRUCCIONES DE CARGA

### CASSETTE CBM 64/128

Todas las pruebas se encuentran grabadas en la cara uno de la cinta de cassette.

Los ficheros del cassette son secuenciales. Si quieres cargar una prueba que esta por delante del punto donde te encuentras, rebobina la cinta antes de intentar cargarla. Por ejemplo, si has cargado y participado en la prueba de 100 metros lisos y ahora quieres participar en el salto con pértiga, rebobina la cinta y colócala antes de la prueba de salto con pértiga. Te recomendamos que después de cargar el menú principal pongas el contador del cassette a cero y vayas anotando los números que corresponden a cada una de las pruebas. El orden de las pruebas es el que aparece en el menú principal. Para cargar la cinta: introduce la cinta con la etiqueta hacia arriba, rebobínala y pulsa SHIFT y RUN/STOP simultáneamente. Pulsa PLAY en la unidad de cassette.

### DISCO CBM 64/128

Enciende el ordenador y la unidad de disco. Inserta el disco. Tecllea LOAD““,8,1 y pulsa RETURN.

Disco y cassette: Conecta el joystick en la puerta 2. Si utilizas dos joystics, conecta el segundo joystick en la puerta 1.

### CASSETTE SPECTRUM 48/128K +2

Tecllea LOAD” y pulsa ENTER. Pulsa PLAY en el cassette. En la cara uno se encuentran las ceremonias de inauguración y la prueba de salto con per-tiga. Las otras siete pruebas aparecen en la cara dos: saltos, relevos 4 × 400 metros, 100 metros lisos, gimnasia, relevos estilo libre, 100 metros libres y tiro al plato.

### DISCO SPECTRUM +3

Enciende el ordenador, inserta el disco y pulsa ENTER. El juego se cargara y funcionara automáticamente. En la cara uno aparecen las ceremonias de inauguración, salto con pértiga y saltos. El resto de las pruebas se encuentran en la cara dos.

### CASSETTE AMSTRAD CPC

Pulsa las teclas CTRL y ENTER. Pulsa PLAY en el cassette. En la cara uno aparecen las ceremonias de inauguración, salto con pértiga y saltos. En la cara dos se encuentran las siguientes pruebas: relevos 4 × 400 metros, 100 metros lisos, gimnasia, relevos estilo libre, 100 metros libres y tiro al plato.

### DISCO AMSTRAD CPC

Tecllea RUN“DISK y pulsa ENTER. El juego se cargara y funcionara automáticamente.

Mira el menú para conocer las opciones de que dispones.

## EMPEZANDO A JUGAR

Una espectacular ceremonia de inauguración te da la bienvenida a los internacionales SUMMER GAMES. Un corredor entra en el estadio llevando la tradicional antorcha, que encenderá la llama del fuego olímpico. Miles de palomas blancas vuelan como símbolo de la paz.

Tras las ceremonias de inauguración aparecerá en pantalla el menú principal con seis posibles opciones.

### CBM 64/128

Utiliza el joystick para mover el cursor a la opción deseada y después pulsa el botón DISPARO. O pulsa la tecla numérica correspondiente.

### SPECTRUM/AMSTRAD

Para seleccionar una opción utiliza ARRIBA y ABAJO y después pulsa DISPARO.

## OPCION 1: COMPETIR EN TODAS LAS PRUEBAS

Participas en todas las pruebas en el siguiente orden: salto con pértiga, saltos, relevos 4 × 400 metros, 100 metros lisos, gimnasia, relevos estilo libre, 100 metros libres y tiro al plato.

- Los jugadores deben introducir sus nombres y elegir el país que van a representar.
- Utiliza el teclado para escribir tu nombre y después pulsa RETURN/ENTER.
- Para elegir el país, utiliza el joystick para mover el cursor a una de las banderas y después pulsa DISPARO. (Si deseas escuchar el himno nacional de tu país, pulsa S. Sólo para C64/128).
- Cada jugador deberá elegir un país e introducir su nombre. Cuando hayas introducido el nombre y países de todos los jugadores, pulsa RETURN/ ENTER.
- Aparecerá una pantalla de comprobación. Si todos los nombres y países son correctos, selecciona YES con el joystick y pulsa el botón DISPARO o pulsa Y. Para borrar nombres y empezar de nuevo selecciona NO o pulsa N.

## OPCION 2: COMPETIR EN UNA PRUEBA

- Parecida a la opción 1, pero sólo participas en la prueba que eliges.

### CBM 64/128

- Para elegir una prueba utiliza el joystick y después pulsa el botón DISPARO o pulsa la tecla correspondiente al número de la prueba (1-8).

### SPECTRUM/AMSTRAD

- Para seleccionar la prueba utiliza ARRIBA, ABAJO y DISPARO. Si después de seleccionar una prueba vuelves a pulsar DISPARO, la selección realizada quedará anulada. Cuando estés preparado para continuar, selecciona DONE.

## OPCION 3: PRACTICAR UNA PRUEBA

- Para seleccionar una prueba mueve el joystick y después pulsa el botón DISPARO o pulsa la tecla numérica correspondiente a la prueba en que deseas participar (1-8) DURANTE LAS SESIONES DE ENTRENAMIENTO NO SE REGISTRA NINGUN TIPO DE PUNTUACION.

## OPCION 4: NUMERO DE JOYSTICKS (1 ó 2)

- Selecciona 1 ó 2 pulsando el botón DISPARO o tecllea 4.
- Si sólo tienes 1 joystick, conéctalo en la puerta 2 y selecciona 1.
- Si tienes 2 joystick, enchúfalos y selecciona 2. De esta manera podrás competir contra otro jugador en las pruebas de natación y carreras.

## OPCION 5: VER RECORDS MUNDIALES

- Muestra los nombres y países de los atletas que consiguieron récords mundiales en cada una de las pruebas.

## OPCION 6: CEREMONIAS DE INAUGURACION

- Repite las ceremonias de inauguración.

**NOTA: USUARIOS DE SPECTRUM/AMSTRAD: Utiliza ARRIBA y ABAJO para mover el cursor (movimientos de joystick en las versiones CBM 64/128).**

*Debido a cambios en las configuraciones de memoria, el orden de las opciones para versiones Spectrum/Amstrad es diferente.*

## OPCION 1

Como en CBM 64/128.

## OPCION 2: COMPETIR EN ALGUNAS PRUEBAS

Parecida a la opción 1, pero tú eliges las pruebas en que deseas participar.

## OPCION 3: COMPETIR EN UNA PRUEBA

Como la opción 1 del CBM 64/128.

## OPCION 4: PRACTICAR UNA PRUEBA

Como la opción 3 del CBM 64/128.

## OPCION 5: VER RECORDS MUNDIALES

Como CBM 64/128.

## OPCION 6: DEFINIR CONTROLES

Utiliza esta opción para cambiar uno o ambos grupos de controles. Si utilizas joystick, mueve el joystick en la dirección indicada; por ejemplo, si el programa te pide que “Pulses tecla hacia arriba”, mueve el joystick hacia ARRIBA, etc.

## OPCION 7: CEREMONIAS DE INAUGURACION

Como la opción 6 del CBM 64/128.

## LOS JUEGOS



### SALTO CON PERTIGA

Para ganar en esta prueba necesitas gran agilidad y una coordinación perfecta. Muestra tus habilidades, tu rapidez, elevación y tu perfecta forma, coordinadas en segundos de movimiento continuo.

- En la parte inferior de la pantalla aparece el nombre y país del competidor, la altura de la barra y los mensajes de status.
- La altura de la barra es ajustada inicialmente a 4 metros. Un mensaje de status te preguntará:“TRY THIS JUMP?“. (¿INTENTAS ESTE SALTO?).
- Si quieres saltar esta altura, mueve el joystick hacia DELANTE para responder “SI” o hacia ATRAS para responder “NO”. El siguiente jugador tiene la misma opción. Si todos los jugadores deciden no saltar, la barra sube y volverá a aparecer la misma pregunta.

NOTA: La competición PUEDE empezar a partir de cualquier altura, por debajo de los 5 metros. Cuando la barra sube a 5 metros, la competición DEBE empezar antes de seguir subiendo

- Cuando aceptes la altura de la barra, aparecerá el siguiente mensaje: “SELECT POLE GRIP” (SELECCION: COGER PERTIGA).

Utiliza el joystick para seleccionar la forma en que deseas coger la pértiga:

- HACIA DELANTE: parte SUPERIOR.
- A IZQUIERDA o DERECHA: posición MEDIA.
- HACIA ATRAS: parte INFERIOR.

(Si la coges por la parte superior conseguirás mayor altura, pero la zona inferior es más adecuada para realizar lanzamientos bajos).

Cuando aparezca el mensaje “READY TO JUMP” (PREPARADO PARA SALTAR):

- Pulsa el botón DISPARO para empezar a correr hacia la barra.
- Mueve el joystick hacia ATRAS para colocar la pértiga en la caja de salto (que aparece como un punto oscuro en la pista de aterrizaje).
- Mueve el joystick hacia DELANTE para elevarte y volar sobre la barra.
- Pulsa el botón DISPARO para soltar la pértiga.

La coordinación es un factor crucial en esta prueba. Cometes una falta cada vez que:

- Colocas la pértiga demasiado pronto o demasiado tarde (perdiendo la caja de salto).
- Te elevas demasiado pronto (golpeando la barra) o demasiado tarde (dejando que la pértiga caiga sobre la barra).
- Suelas la pértiga demasiado pronto (perdiendo el control) o demasiado tarde (dejando que la pértiga caiga sobre la barra).
- Por cada altura tienes tres intentos.
- Tres fallos sucesivos y quedarás eliminado de esta prueba.
- Después de cada ronda sube la altura de la barra.
- El ganador de esta prueba es el último jugador en ser eliminado.

## SALTOS



Te encuentras en un trampolín a unos 7 metros por encima del agua. La tensión sube mientras el público observa atentamente cada uno de tus movimientos. Ahora puedes dar lo mejor de ti mismo con cuatro espectaculares saltos: hacia delante, hacia atrás, inverso e interior. Cuando vayas a saltar recuerda que lo más importante es la forma de tu salto.

- Pulsa el botón DISPARO para saltar desde el trampolín.
- Utiliza el joystick para controlar la posición de tu cuerpo y la velocidad de rotación.

Mueve el joystick:



- A DERECHA para una posición full-tuck y rotaciones muy rápidas.
- HACIA ATRAS para una posición pike y rotaciones rápidas.
- A IZQUIERDA para una posición half-pike y rotaciones más lentas.
- HACIA DELANTE para una posición vertical y rotación muy lenta.

- Después de cada salto, en la zona central de la pantalla aparece la puntuación de los jueces. El salto es perfecto (10 puntos) si el cuerpo entra en el agua verticalmente y totalmente extendido, ya sea de pie o de cabeza. Cualquier otra variación te quitará puntos (puntuación mínima: 0).
- El segundo factor que influye sobre la puntuación es el “Nivel de Dificultad”, basado en el número de rotaciones y posiciones diferentes realizadas durante el salto. La puntuación va de 1,0 a 4,1, dependiendo de la complejidad del salto.
- La puntuación total de cada salto se calcula eliminando las puntuaciones inferior y superior y multiplicando el número resultante por el “Nivel de Dificultad”.
- Para conseguir una buena puntuación, intenta realizar saltos complejos pero que puedas realizar adecuadamente. Recuerda los dos factores que determinan la puntuación.
- Tres pantallas de status te dan la siguiente información.
- La pantalla de DESCRIPCION indica qué salto vas a efectuar,
- La pantalla de NIVEL DE DIFICULTAD indica la puntuación de tu actuación.
- La pantalla CURRENT STANDINGS (Puntuaciones Actuales) muestra el total de puntos de cada uno de los participantes. Pulsa el botón DISPARO para cambiar las pantallas.
- El ganador de esta prueba es el participante que consigue más puntos en los cuatro saltos.

## RELEVOS 4 × 400 METROS



Para ganar esta emocionante carrera lo que cuenta es la rapidez, el ritmo y un perfecto trabajo en equipo entre los cuatro corredores que integran tu equipo de relevos. Vigila atentamente sus constantes vitales; si uno de ellos se desmaya, puede ser el desastre. Y recuerda: ¡no tires el bastón!

- Pulsa el botón DISPARO para colocar a tu primer corredor en la línea d salida.
- Cuando ambos corredores estén en su puesto, vigila la cuenta atrás: “MARK... SET...”. Escucharás el disparo que marca la salida: “...GO” (ADELANTE).
- Mueve el joystick hacia la DERECHA para empezar a correr.
- Si sales antes de tiempo, empezará otra vez la cuenta atrás. ¡Cuidado, dos salidas en falso y quedarás descalificado!
- Mueve el joystick para controlar la velocidad de tu corredor.
- CENTRO para correr normalmente.
- A IZQUIERDA para ir “en punto muerto”.
- El factor más importante es el ritmo de tu carrera. Vigila el indicador situado en la parte inferior de la pantalla y controla el nivel de energía de tu corredor. Cuando la barra es blanca y alargada, tu corredor tiene mucha energía; cuando la barra desaparece, significa que está agotado.
- Controla la velocidad de tu corredor para que vaya lo más rápido posible, sin agotarse. Pierdes energía en los momentos de sprint y la recobras cuando vas cuesta abajo.
- Si el corredor intenta hacer un sprint cuando su nivel de energía está muy bajo o se encuentra agotado, su rendimiento caerá bruscamente. Lleva al corredor “en punto muerto” si quieres reducir su velocidad y ganar energía (¡pero no esperes a estar demasiado agotado!).
- Todos los jugadores se cansan más rápidamente en la primera parte de sus “vueltas”. El corredor 1 puede recobrar su energía tan rápidamente como el corredor 4; mientras que el corredor 2 pierde energía más rápidamente que el corredor 3.

Para pasar el bastón, pulsa el botón DISPARO. Espera a que los dos corredores estén cerca y coordina lo más perfectamente posible el pase; si no, perderás preciosos segundos.

- Cuando el cuarto corredor de tu equipo cruce la meta, aparecerá en pantalla el tiempo conseguido (ocupando la posición de tu nombre).
- El ganador de esta prueba es el equipo que haya conseguido el mejor tiempo.

### 100 METROS LISOS

La clave para ganar esta carrera es la VELOCIDAD.

- Para empezar sigue el mismo procedimiento que en la prueba de relevos 4 × 400 metros.
- Cuando empiece la carrera, aumenta tu velocidad moviendo el joystick lo más rápidamente posible, de UN LADO A OTRO o de ARRIBA A ABAJO.

- El ganador de esta carrera es el corredor que consigue cruzar la meta en el menor tiempo posible.

### GIMNASIA

Esta es la gran prueba de gracia y precisión. Intenta realizar tus ejercicios lo más artísticamente posible cuando saltes desde el trampolín al potro y después al suelo. Lo más importante es la forma.

- Pulsa el botón DISPARO para colocarte en la línea de salida.
- SUELTA el botón para empezar a correr.
- Pulsa otra vez el botón para saltar sobre el trampolín.
- Conseguirás un buen salto si caes cerca del borde del trampolín; si saltas demasiado pronto o demasiado tarde, caerás fuera del trampolín y quedarás descalificado.
- Para realizar una vuelta de 180º, mueve el joystick a DERECHA e IZQUIERDA cuando saltes desde el trampolín. Esta maniobra aumenta el nivel de dificultad de tu salto y te da la máxima puntuación posible (si terminas con éxito tu intento).
- Pulsa el botón DISPARO para saltar del potro. El mejor salto se consigue cuando el cuerpo está casi a la vertical.
- Cuando estés en el aire, mueve el joystick para controlar la posición de tu cuerpo y la velocidad de rotación.

- HACIA DELANTE para una posición full-tuck, rotación rápida.
- CENTRO para una posición layout, rotación media.
- HACIA ATRAS para posición de aterrizaje, rotación lenta. Debes encontrarte en esta posición para conseguir un buen aterrizaje.

- La puntuación depende de la forma de ejecución y del nivel de dificultad...
- La EJECUCION se considera perfecta si aterrizas completamente derecho (vertical). En un aterrizaje casi perfecto das un paso. Utiliza el joystick para enderezarte, moviéndolo en la dirección contraria a la que se inclina tu gimnasta. Haciendo esta segunda y última corrección, el aterrizaje será válido, con una pequeña penalización. ¡Cuidado!, si te caes perderás muchos puntos.
- EL NIVEL DE DIFICULTAD depende del número de diferentes maniobras que se realicen en el aire. La puntuación es inferior si el aterrizaje es pobre, trabajas en el potro a poca altura o realizas giros sencillos y simples.
- La puntuación máxima se consigue cuando el aterrizaje es perfecto después de una vuelta de 180º, altura máxima sobre el potro y triple salto mortal.
- El ganador de esta prueba es el gimnasta que consigue más puntos en los dos saltos consecutivos.

### RELEVOS ESTILO LIBRE

Prepárate para nadar lo más rápidamente posible cuando la cuenta atrás llegue a GO. Una fracción de segundo puede decidir quién será el ganador de esta dura prueba. Necesita estrategia, coordinación y potencia si quieres que tu equipo sea el vencedor.

- Pulsa el botón DISPARO para colocar al primer nadador en su puesto de salida.
- Cuando ambos nadadores estén preparados, vigila la cuenta atrás: “MARK... SET... GO!”.
- Mueve el joystick a la DERECHA para saltar al agua. No saltes demasiado pronto; si saltas antes de tiempo, la cuenta atrás empezará de nuevo. Tres salidas en falso y quedarás descalificado.
- Pulsa el botón DISPARO cada vez que los brazos de tu nadador entren en el agua. Esto te dará una “potente brazada” y aumentará tu velocidad.
- Cuando tu nadador llegue al otro extremo de la piscina, zona roja señalada con flotadores rojos, mueve el joystick hacia la IZQUIERDA para dar la vuelta. Si das la vuelta en el momento apropiado sacarás ventaja.
- Cuando el primer nadador termina la vuelta completa, inclina el joystick hacia la DERECHA para que empiece el segundo nadador del equipo de relevos. El nuevo nadador debe saltar al agua en el momento en que su compañero llega al final de la piscina. Si haces este movimiento demasiado pronto o demasiado tarde, la acción se para y pierdes segundos.
- Cuando el cuarto nadador termina su vuelta completa, el reloj muestra el tiempo total conseguido.
- El ganador de esta prueba es el equipo que haya conseguido el mejor tiempo final.

### 100 METROS LIBRES

Esta prueba es como la de relevos estilo libre, excepto por el hecho de que existe un solo nadador. Para ganar este sprint tan emocionante, concéntrate en salir lo más correctamente posible y en mantener una potente brazada. ¡Un solo segundo puede decidir la carrera!

- Para empezar, dar la vuelta y conseguir una potente brazada, sigue las instrucciones de la prueba de relevos.
- La carrera acaba cuando el nadador termina su segundo largo de la piscina.
- El ganador de esta prueba es el nadador con el mejor tiempo final.

### TIRO AL PLATO

En esta prueba de SUMMER GAMES lo que hace falta son nervios de acero, una vista de águila y buenos reflejos. Conoce los patrones de los platos, estate atento y apunta con precisión cada vez que disparas.

- Mueve el joystick para apuntar.

- Ten en cuenta que una pequeña fuerza de gravedad, lenta pero constante, lleva el punto de mira hacia abajo. Esto significa que no puedes apuntar y esperar a que salga el blanco. Corrige continuamente tu punto de mira si quieres darle al plato. Si sigues al blanco, el efecto de la gravedad es menor.
- Pulsa el botón DISPARO para que los platos sean lanzados desde el lanzaplatos. Vuelve a pulsar DISPARO para disparar. Dispones de un disparo por cada plato y de dos disparos cuando el blanco es doble. Cada vez que aciertas ganas un punto.
- Cada partida de tiro al blanco incluye 25 platos. Aparecen en una secuencia standar mientras te mueves a lo largo de las 8 posiciones de tiro. Las posiciones van de derecha a izquierda y terminas en la estación centro. Fíjate en qué orden son lanzados los platos.
- El ganador de esta prueba es el jugador que consigue más puntos en una ronda de 25 platos.

### PUNTUACION

### CEREMONIA DE PREMIOS

Después de cada prueba aparece una clasificación con los nombres, países y puntuaciones de cada uno de los participantes. El nombre del ganador de la medalla de oro ocupa la parte superior de la pantalla. Escucharás el himno nacional del país campeón (sólo en la versión CBM 64/128).

### CEREMONIA DEL CAMPEONATO

Si los jugadores compiten en todas las pruebas de SUMMER GAMES, el jugador que haya recibido más medallas será el campeón mundial.

Medalla de oro: 5 puntos.

Medalla de plata: 3 puntos.

Medalla de bronce: 1 punto.

Después de que todos los jugadores hayan participado en todas las pruebas se calculan las puntuaciones totales. El jugador con más puntos será el gran campeón. Esta ceremonia aparece después de la cerimonia de premios de la última prueba.

### RECORDS MUNDIALES

En cada prueba la puntuación máxima conseguida, el nombre del jugador y su país quedan registrados en la memoria del SUMMER GAMES. (Sólo en disco CBM.) Estos récords aparecen en la pantalla de récords mundiales. Si consigues romper un récord mundial, el récord anterior desaparece y la nueva marca pasa a ocupar su lugar.

### CONTINUAR JUGANDO

**SOLO DISCO CBM 64/128**

Para volver a empezar, en cualquier momento, pulsa simultáneamente RUN/STOP y RESTORE. El programa volverá al menú principal.

© 1984 Epyx Inc.
------------------

# SUMMER GAMES II™ JUEGOS DE VERANO II

### INTRODUCCION

El esplendor y la gloria del original SUMMER GAMES™ vuelve con SUMMER GAMES II™

Ahora puedes vivir la emoción del atletismo mundial participando en ocho de las más importantes pruebas olímpicas. Prueba tu coordinación en el triple salto. Comprueba tu resistencia en la pista de equitación. Tu corazón vibrará de emoción en cualquiera de las pruebas: esgrima, kayaks...

Estrategia, habilidad y determinación son las cualidades que te llevarán al éxito. Da lo mejor de tí mismo en cada una de las pruebas, no dejes nada dentro si quieres llegar a ser el campeón. Lucha por la victoria y la medalla de oro será tuya.

### OBJETIVO

SUMMER GAMES II pone a prueba tus habilidades competitivas (de 1 a 8 Jugadores). Experimenta la emoción y el realismo de 8 diferentes pruebas: ciclismo, equitación, esgrima, salto de altura, jabalina, kayak, remos y triple salto.

Primero practica cada una de las pruebas para comprobar tus habilidades. Después elige una nacionalidad de entre 18 países y prepárate, los juegos van a comenzar. Intenta ganar las medallas de ORO, PLATA y BRONCE.

SUMMER GAMES II registrará tu puntuación, juzgará tu actuación y premiará con medallas a todos los ganadores. Si “rompes” una marca mundial, SUMMER GAMES II grabará tu nombre y pasarás a formar parte de la pantalla de récords mundiales.

### INSTRUCCIONES DE CARGA

**CASSETTE CBM 64/128**

El cassette tiene grabadas 4 pruebas en la cara uno y otras 4 en la cara dos. Cuando tengas que cargar la cara dos recibirás un mensaje del ordenador. Los ficheros del cassette son secuenciales. Si quieres cargar una prueba que está por delante del punto donde te encuentras, rebobina la cinta antes de intentar cargarla. Por ejemplo, si has participado en la prueba de jabalina y quieres probar en el triple salto, rebobina la cinta hasta una posición anterior al triple salto.

Te recomendamos que después de cargar el menú principal pongas el contador del cassette a cero y vayas anotando los números que corresponden a cada una de las pruebas. El orden de las pruebas es el que aparece en la pantalla del menú principal.

Para cargar el cassette introduce la cinta con la etiqueta hacia arriba, rebobinala y pulsa SHIFT y RUN/STOP simultáneamente. Pulsa PLAY en el cassette.

**IMPORTANTE**

Después de presenciar las ceremonias de clausura la cinta debe ser cargada otra vez desde el principio de la cara uno (por ejemplo, etiqueta-cara).

**DISCO CBM 64/128**

Conecta el joystick en la puerta 2. Si utilizas dos joysticks, conecta el segundo joystick en la puerta 1. Enciende el ordenador y la unidad. Inserta el disco. (El ordenador te indicará cuándo cargar la cara dos.) Teclea LOAD\*\*8,I y pulsa RETURN.

**CASSETTE SPECTRUM 48/128, +2**

Teclea LOAD\*\* y pulsa ENTER. Pulsa PLAY en el cassette. En la primera cara se encuentran las ceremonias de inauguración y las pruebas de triple salto, remos, jabalina y equitación. El resto de las pruebas se encuentran en la cara dos.

**DISCO AMSTRAD CPC**

Teclea RUN\*DISC y pulsa ENTER. El juego se cargará y funcionará automáticamente. Mira el menú y conoce las posibles opciones.

### EL JUEGO

Una espectacular ceremonia de inauguración te da la bienvenida a SUMMER GAMES II La llama del fuego olímpico marca el comienzo de los juegos. Miles de palomas blancas vuelan sobre el estadio como símbolo de la paz.

Una vez terminada la ceremonia de inauguración aparecerá la pantalla del menú con ocho posibles opciones. Para seleccionar una de ellas utiliza el joystick para mover el cursor a la opción deseada y después pulsa el botón DISPARO. También puedes seleccionar pulsando la tecla numérica correspondiente.

### OPCION 1: COMPETIR EN TODAS LAS PRUEBAS

Compites en las ocho pruebas (o en 16 pruebas si tienes el programa SUMMER GAMES, consulta la opción 6) mientras el ordenador registra las medallas ganadas por cada uno de los jugadores. El orden de las pruebas es: triple salto, remos, jabalina, equitación, salto de altura, esgrima, ciclismo y kayaks.

**CBM 64/128**

- Introduce tu nombre y elige un país.
- Para escribir tu nombre utiliza el teclado y después pulsa RETURN.
- Para elegir un país utiliza el joystick para colocar el cursor sobre la bandera del país deseado. Después pulsa DISPARO. (Para escuchar el himno nacional de tu país teclea S.)
- Cada jugador (hasta 8) debe elegir un nombre y país. Si todos los nombres y países son correctos, selecciona YES con el joystick o pulsa Y. Si deseas hacer cambios, selecciona NO o pulsa N.

**SPECTRUM/AMSTRAD**

Introduce tu nombre y elige un país. Escribe tu nombre utilizando la barra de letras deslizante. Pulsa DISPARO ante el mensaje “En” para que quede grabado. Pulsa DISPARO en la flecha para borrar el último carácter. Utiliza el joystick para colocar el cursor junto al país elegido y después pulsa DISPARO. El jugador 2 también deberá elegir nombre y país. Cuando termine mueve la barra de letra al mensaje “En” y pulsa DISPARO.

### OPCION 2: COMPETIR EN ALGUNAS PRUEBAS

- Parecida a la opción 1. Naturalmente puedes competir en tantas pruebas como quieras durante esta competición internacional.
- Selecciona las pruebas pulsando la tecla numérica correspondiente o moviendo el joystick y pulsando el botón DISPARO.
- Las pruebas que selecciones aparecerán en blanco.
- Cuando termines de seleccionar las pruebas lleva el cursor sobre la palabra DONE y pulsa el botón DISPARO.

### OPCION 3: COMPETIR EN UNA PRUEBA

- Parecida a las opciones 1 y 2, pero tan sólo participas en una de las pruebas.
- Selecciona la prueba pulsando la tecla numérica correspondiente o moviendo el joystick y pulsando DISPARO.

### OPCION 4: PRACTICAR UNA PRUEBA

- Para elegir una prueba mueve el joystick y pulsa DISPARO o pulsa la tecla numérica correspondiente. Cuando estás practicando no hay puntuaciones.

### OPCION 5: NUMERO DE JOYSTICKS (1 ó 2)

**CBM 64/128**

- Selecciona 1 ó 2 pulsando el botón DISPARO o pulsando 1 ó 2.
- Si tienes un joystick, comprueba que está conectado a la puerta 2 y selecciona 1.
- Si tienes dos joysticks, enchúfalos y selecciona 2. De esta manera en las pruebas de ciclismo, remos y esgrima podrás competir contra otro jugador.

Las opciones para Amstrad/Spectrum son diferentes. Mira la siguiente lista.

### OPCION 5: VER RECORDS MUNDIALES

Consulta la opción 7 (CBM 64/128).

### OPCION 6: CEREMONIAS DE INAUGURACION

Consulta la opción 8 (CBM 64/128).

#### OPCION 7: CEREMONIAS DE INAUGURACION

Consulta la opción 9 (CBM 64/128).

### OPCION 8: DEFINIR TECLAS

Te permite definir qué teclas serán utilizadas para emular el manejo del joystick.

### OPCION 6: PRUEBAS DEL SUMMER GAMES I (DISCO)

**(SI o NO)**

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

- Si tienes el SUMMER GAMES I, mueve el cursor a esta opción y pulsa DISPARO para seleccionar YES. Esto te permitirá participar en 16 pruebas diferentes. El programa te dirá cuándo tienes que insertar el disco de SUMMER GAMES I.

### OPCION 7: VER RECORDS MUNDIALES

**CBM 64/128**

Muestra los nombres y países de los atletas que consiguieron récords mundiales en cada una de las pruebas. Los nuevos récords conseguidos se perderán cuando el ordenador sea desenchufado. Pulsa el botón DISPARO para volver al menú principal.

### OPCION 8: CEREMONIAS DE INAUGURACION

- Para ver las ceremonias de inauguración.

## OPCION 9: CEREMONIAS DE CLAUSURA

CBM 64/128

Para ver las ceremonias de clausura.

### LOS JUEGOS



#### TRIPLE SALTO

El triple salto consiste en tres movimientos continuos y fluidos: salto con una pierna, zancada y salto final. La victoria requiere fuerza, coordinación y continuidad en el movimiento.

- Pulsa DISPARO para empezar a correr por la pista.



- Cuando llegues a la línea de salida mueve el joystick a la DERECHA para empezar el "salto con una pierna".
- Cuando aterrices mueve el joystick a la DERECHA para empezar la zancada.



- Cuando termines la zancada mueve el joystick a la IZQUIERDA para empezar el "salto".

- Finalmente mueve el joystick hacia DELANTE para conseguir el impulso final que te llevará por el aire hasta el área de aterrizaje.

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

- La coordinación es el factor más importante de esta prueba. Mueve el joystick o pulsa la tecla apropiada en el momento correcto.
- Mueve el joystick cuando llegues a la línea de salida.
- Salta y da la zancada justo después de que aterrices del salto anterior.
- Los jueces señalarán falta si llegas tarde a cualquiera de los tres movimientos.
- Después de cada salto pulsa DISPARO para continuar jugando.
- Tienes tres intentos para el triple salto.
- Gana el jugador que consigue la mayor distancia en un solo intento.

#### REMOS



Estás solo en tu barca y te enfrentas a tu adversario. Prepárate a inclinar los remos cuando la cuenta atrás llegue a GO. Mantén el ritmo, ya que tu victoria depende de cada uno de tus movimientos.

- Cuando aparezca el mensaje "Press Your button" en una de las zonas de la pantalla, el jugador correspondiente deberá pulsar el botón DISPARO. El otro jugador deberá hacer lo mismo. Después empezará la cuenta atrás.
- Cuando la cuenta atrás llegue a "GO" empieza a remar moviendo el joystick a la IZQUIERDA (los remos suben) y después hacia la DERECHA (los remos entran en el agua) (golpes de remo).
- Practica hasta conseguir un buen ritmo.
- Continúa remando moviendo el joystick a IZQUIERDA O DERECHA, alternando el ritmo de los remos.
- Cuando termine la carrera pulsa DISPARO para pasar a la prueba siguiente.
- El ganador es el jugador que consigue el tiempo más rápido.



#### KAYAKS

La prueba de Kayaks supone velocidad, determinación y estrategia. Prepárate, porque no es tan fácil manejar tu piragua en la corriente.

- Pulsa DISPARO cuando estés preparado para empezar. Cuando muevas el joystick tu jugador remarará en la misma dirección.
- Hacia DELANTE para ir hacia delante.
- Hacia ATRAS para ir hacia atrás.
- A IZQUIERDA para girar a izquierda.
- A DERECHA para girar a derecha.

Por ejemplo, si quieres remar hacia delante por dos veces, lleva el joystick hacia DELANTE y suéltalo después. Tu kayaker remarará una vez. Entonces vuelve a mover hacia DELANTE el joystick y tu kayaker remarará por segunda vez.

**Nota:** Si mantienes el joystick en una dirección, tu piragüista no seguirá remando. Cada golpe de remo supone un movimiento de tu joystick.

- Tienes que pasar por todas las puertas del trayecto para no incurrir en faltas.
- Para pasar por una puerta la señal roja debe estar siempre a tu izquierda (sólo CBM 64/128).
- Hay tres tipos de puertas:

CORRIENTE ABAJO NORMAL: Esta puerta tiene una señal roja o una D (Spectrum/Amstrad) a la izquierda (y una azul a la derecha —sólo CBM 64/128—). Pásala de frente.

CORRIENTE ABAJO INVERSA: Esta puerta tiene una señal R amarilla a la izquierda. La señal roja se encuentra a la derecha (CBM 64/128). Da la vuelta con tu kayak y pasa la puerta hacia atrás.

(La señal roja estará a tu izquierda cuando pases) (CBM 64/128).

CORRIENTE ARRIBA-CONTRACORRIENTE: Esta puerta tiene una señal U azul a la izquierda y una señal roja a la derecha (sólo CBM 64/128). Da la vuelta con tu kayak y pásala contra corriente. Después gira tu kayak, rema por fuera de las señales (no pases otra vez) y continúa hacia las puertas siguientes. No remes cuando pases la puerta hacia atrás o cometerás una falta.

- Serás penalizado cada vez que te saltes una puerta o cuando pases en el sentido contrario. También tendrás falta si pasas por una de las puertas más de una vez. (Escucharás un "beep" cada vez que falles).
- Cuando termines el recorrido verás una pantalla en la que aparecen las puertas olvidadas, las puertas pasadas, las puertas que has pasado incorrectamente y el tiempo total.
- Para mejorar tu puntuación, intenta anticipar cada puerta y coloca el kayak en la dirección apropiada. Piensa siempre en una o dos puertas por delante y no te importe ir hacia atrás para colocarte en posición (olvidar una puerta es peor que perder unos cuantos segundos).
- Después de terminar el recorrido pulsa DISPARO para ir a la prueba siguiente.
- Gana el jugador que tarda menos (incluyendo penalizaciones).



#### JABALINA

Corre por la pista y lanza la jabalina en el momento preciso y en un ángulo adecuado si quieres llegar a ser el campeón y romper el récord mundial.

- Pulsa DISPARO para empezar a correr por la pista.
- Mantén presionado el botón DISPARO para ganar velocidad. Cuantas más veces pulses el botón o las teclas, más rápido irás.

- Cuando llegues al final de la pista, mueve el joystick a IZQUIERDA para parar de correr y empezar el lanzamiento.
- Si lanzas la jabalina demasiado bala, tu lanzamiento tendrá un arco bajo.
- Si lanzas la jabalina demasiado alta, tu lanzamiento será muy largo y poco efectivo.
- Descubre con la práctica cuál es el mejor ángulo de lanzamiento.
- Si cruzas la línea de lanzamiento, cometerás una falta.
- Tienes tres intentos para lanzar la jabalina. Tu mejor lanzamiento será tomado como puntuación final.
- Pulsa DISPARO para continuar después de cada lanzamiento.
- Gana el jugador que lance la jabalina a mayor distancia.



#### SALTO DE ALTURA

- En la parte inferior de la pantalla aparece el nombre del atleta, su país y la altura de la barra. La barra empieza desde la altura mínima.

CBM 64/128

- Si deseas competir a esa altura, mueve el joystick a la DERECHA. Si deseas elegir otra altura, mueve el joystick a la IZQUIERDA para responder NO. Si todos los jugadores deciden no saltar a esa altura, la barra sube y vuelve a aparecer la misma pregunta.
- Cuando aceptes la altura, en la pantalla aparecerán los mensajes "FIRST ATTEMPT" (PRIMER INTENTO), "SECOND ATTEMPT" (SEGUNDO INTENTO) y "THIRD ATTEMPT" (TERCER INTENTO).
- Empieza a correr en dirección a la barra de salto.
- Cuando estés cerca mueve el joystick para controlar tu posición y velocidad.
- A DERECHA para correr más rápido.
- A IZQUIERDA para correr menos.
- HACIA DELANTE para acercarte a la barra.
- HACIA ATRAS para ampliar tu ángulo de acercamiento a la barra.
- Pulsa DISPARO para saltar. Si no pulsas el botón DISPARO, pasarás por debajo de la barra. No serás penalizado y podrás repetir el intento.
- Mueve el joystick hacia DELANTE para saltar por encima de la barra.
- Tienes tres intentos por cada altura. Tres fallos seguidos y serás eliminado de la prueba de salto de altura
- Puedes negarte a saltar, incluso cuando ya has hecho uno o dos intentos a la altura seleccionada. Podrás participar en la siguiente altura.
- La altura de la barra sube después de cada ronda.
- Gana el último jugador en ser eliminado.

#### ESGRIMA



- La prueba de esgrima se trata de un auténtico torneo. En la parte inferior de la pantalla aparece el nombre de los dos jugadores

- El primer jugador es el esgrimidor situado a la izquierda de la pantalla; el segundo jugador es el esgrimidor situado a la derecha de la pantalla.
- Pulsa DISPARO para saludar a tu oponente y empezar el combate.
- Como defensa, mueve el joystick o pulsa las teclas apropiadas para bloquear los movimientos de tu oponente.
- Para bloquear a tu oponente:
- Mueve el joystick ARRIBA o ABAJO para colocar tu florete al mismo nivel que el florete de tu oponente.
- Mueve el joystick a IZQUIERDA o DERECHA para colocar tu florete en el extremo izquierdo o derecho.
- Ahora haz un cambio radical del florete moviendo tu joystick en la otra dirección. Si tu florete fue colocado correctamente, bloquearás el florete de tu adversario, inmovilizándolo durante breves momentos. Ahora puedes intentar atacar y dar una estocada a tu oponente.
- Para movimientos de ataque y para controlar los movimientos de tu esgrimidor en el campo de juego, pulsa y mantén presionado el botón DISPARO y después:
- Mueve el joystick hacia DELANTE para atacar con tu florete y volver después a la posición de defensa.
- Mueve el joystick hacia ATRAS para atacar y avanzar.
- Mueve el joystick a IZQUIERDA para moverte a la zona izquierda del campo de juego o de la "pista de esgrima".
- Mueve el joystick a DERECHA para moverte a la zona derecha de la pista de esgrima.

**Nota:** Comprueba que has vuelto a colocar el joystick en la posición central antes de pulsar el botón DISPARO. Si no tu movimiento no será reconocido.

- Una buena estocada alcanza directamente a tu oponente.
- Si te acercas demasiado a la esquina de la pista de esgrima, podrás ser más fácilmente tocado por el florete de tu adversario.
- La pantalla de puntuaciones muestra el número de estocadas que ha recibido cada uno de los jugadores.
- El ganador será el esgrimidor que menos estocadas haya recibido.
- El salto continúa hasta que pasen los tres minutos reglamentarios o hasta que uno de los jugadores reciba 5 estocadas.
- Si hay empate al terminar los 3 minutos, empieza un minuto de "muerte repentina". El primer esgrimidor que reciba una estocada perderá el asalto. Si ninguno de los dos jugadores consigue dar una estocada durante este tiempo, ambos jugadores pierden. (En SPECTRUM y AMSTRAD si hay empate jugarás otro asalto).
- La estrategia es crucial en esta prueba. Intenta atacar a tu adversario cuando no esté en guardia, parando y fintando (moviendo hacia atrás) antes de darle una estocada.
- Si pierdes el florete, te quedarás indefenso temporalmente y tu única posibilidad es retirarte.
- Después de terminar un asalto, pulsa DISPARO en el joystick de la puerta 2 para seguir jugando (CBM 64/128).
- El ganador del torneo de esgrima es el jugador que gana más asaltos. La clasificación actual está determinada por el número de asaltos ganados: ((Ganados — Perdidos)× 1.000) + ((Estocadas realizadas — Estocadas recibidas)× 1.000)



#### CICLISMO

Esto es un sprint desde el principio hasta el final. No puedes relajarte ni un solo segundo porque a veces la victoria depende de fracciones de segundos.

- Cuando aparece el mensaje "PRESS BUTTON" en una de las zonas de pantalla, el jugador correspondiente deberá pulsar el botón DISPARO. El otro jugador deberá repetir esta operación y cuando ambos hayan terminado empezará la cuenta atrás.
- Cuando la cuenta atrás llegue a "GO" empieza a pedalear.

- Para pedalear mueve el joystick en movimientos circulares (como los pedales de una bicicleta) (CBM 64/128). Pulsa las teclas ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA.
- Mira los pedales de tu bicicleta. Mueve el joystick en la misma dirección.
- La flecha que aparece en pantalla te indica la dirección en que debes mover el joystick.
- Para mantener la velocidad, sigue la posición de los pedales (o de la flecha en pantalla) mientras mueves el joystick.
- Para ir más deprisa lleva los pedales (o la flecha) con tu joystick. Cuidado, si los llevas demasiado adelantados tu ciclista puede dejar de pedalear.
- Cuando termines la carrera, pulsa DISPARO para continuar.
- El ganador de esta prueba es el ciclista que consigue el menor tiempo.

#### EQUITACION



Esta es una prueba de habilidad y resistencia. Tienes que estar preparado a enfrentarte con cualquier cosa porque un caballo de pura raza también puede caerse o negarse a saltar. Agárrate fuerte a las riendas. Ten cuidado con las paredes.

- Pulsa DISPARO cuando estés preparado para empezar.
- Mira la cuenta atrás situada en la parte inferior de la pantalla. Cuando llegue a "GO" mueve el joystick hacia delante (CBM 64/128).
- Para ganar velocidad sigue moviendo el joystick hacia DELANTE.
- Cuando llegues a las barreras mueve el joystick a DERECHA para que salte el caballo.
- Después de saltar mueve el joystick a IZQUIERDA si no quieres que tu caballo se caiga.
- Si tu caballo se para delante de una barrera significa que se niega a saltar.
- Mueve el joystick hacia ATRAS para que el caballo dé la vuelta.
- Aléjate lo suficiente de la barrera y empieza a correr, después mueve el joystick hacia DELANTE para intentar el salto otra vez y seguir con la carrera.
- Si tu caballo se cae, pulsa DISPARO para subirte otra vez a la silla de montar y vuelve a pulsar DISPARO para que el caballo empiece a correr. (SPECTRUM/AMSTRAD: Mueve el joystick HACIA DELANTE para que el caballo empiece a correr).
- Serás penalizado cada vez que el caballo se niegue a saltar, caiga o cuando sobrepases el tiempo límite de la prueba.
- 6 puntos de penalización cada vez que caigas.
- 20 puntos de penalización cada vez que el caballo se niegue a saltar.
- 1 punto de penalización por cada segundo que te pases del tiempo límite de la prueba (50 segundos).
- Serás descalificado:
  - Si tienes 99 puntos de penalización.
  - Si pasas de 100 segundos.
- Esta es una prueba muy difícil. El éxito requiere práctica y concentración. Anticipa el siguiente movimiento e intenta ir suavemente de un salto a otro.
- Gana el jinete con menor puntuación.

#### PUNTUACION

##### CEREMONIA DE PREMIOS

Después de cada prueba aparece una clasificación con los nombres, países y puntuaciones de los diferentes participantes. El nombre del ganador de la medalla de oro ocupa la parte superior de la pantalla.

##### CEREMONIA DEL CAMPEONATO (CBM 64/128)

Si los jugadores compiten en todas las pruebas de SUMMER GAMES II, el jugador que haya recibido más puntos ganará el Campeonato Mundial.

Medalla de oro: 5 puntos.

Medalla de plata: 3 puntos.

Medalla de bronce: 1 punto.

Después de participar en todas las pruebas se calcula la puntuación total. El jugador con más puntos será el gran campeón. Esta ceremonia aparece después de la ceremonia de premios de la última prueba.

##### CEREMONIAS DE CLAUSURA

Después de la ceremonia de premios te encontrarás en una emocionante ceremonia de clausura, que dará por terminados los juegos. Fuegos artificiales iluminan el cielo y el famoso dirigible EPYX vuela sobre el estadio, cerrando otra edición de SUMMER GAMES II.

##### RECORDS MUNDIALES

Si consigues romper un récord mundial en cualquiera de las pruebas, tu nombre quedará registrado en la pantalla de récords mundiales de SUMMER GAMES. El récord anterior desaparece y el nuevo récord pasa a ocupar su lugar.

##### SEGUIR JUGANDO

Para volver a empezar, en cualquier momento, pulsa RUN/STOP y RESTORE (CBM 64/128), pulsa BREAK (Spectrum/Amstrad) simultáneamente. El programa volverá al menú principal. El ordenador te indicará cuándo cambiar los discos.

© 1984 Epyx Inc.

#### NOTA COMMODORE CASSETTE

Debido a un cambio en la programación, todos los deportes de los Juegos de Verano están en la cara A de la primera cinta. Todos los deportes de Juegos de Verano II están en la cara B de la primera cinta. Téngase en cuenta que la opción 6 sólo se puede utilizar en la versión disco.

# WINTER GAMES

## SPECTRUM 48 K

### EMPEZAR

Para el Spectrum WINTER GAMES está grabado en las dos caras de la cassette. Hay tres competiciones en la cara una y cuatro en la dos. Cada cara puntúa independientemente y las puntuaciones conseguidas en cada cara no se trasladan a la siguiente.

Todas las competiciones están en la cara uno, con un duplicado en la cara dos. Cuando la pantalla de títulos se haya cargado, pulse el botón de fuego para cargar la ceremonia de apertura. Para salir pulse el botón de fuego. El botón PLAY de la cassette debe estar continuamente conectado. No pulse STOP. Aparecerá un menú.

Sólo tiene cuatro opciones:

1. Competir en todos los juegos (ver opción 1, más abajo).
2. Practicar todos los juegos.
3. Número de joysticks (1 ó 2).
4. Ver récords mundiales.

Si elige la opción 1 después de elegir el número de competidores, países, etc., cargará y jugará cada competición una tras otra, presionando el botón de fuego para cargar y salir de cada juego. Si elige la opción 2, será lo mismo que la opción 1, pero sin mantener las puntuaciones y no se representará a ningún país.

Los juegos no pueden cargarse separadamente, deben jugarse en el orden en que aparecerá en la cinta.

### CARGAR

Mecanografíae LOAD"ENTER.

### COMENZAR A JUGAR

Contenido de la cara 1:

Salto de Ski.  
Ski acrobático.  
Velocidad sobre patines.

Contenido de la cara 2:

Patinaje artístico.  
Bobsled.  
Biathlon.  
Patinaje libre estilo.

La pantalla de menú le permite elegir su opción. Seleccione utilizando la barra espaciadora para mover el cursor hacia la opción deseada y entonces pulse el botón ENTER.

### LOS JUEGOS

Las instrucciones para jugar los siete juegos siguientes suponen el uso del joystick. Le advertimos que este juego se juega con joystick, pero si lo desea puede utilizar el teclado. Si selecciona el teclado será necesario que interprete los movimientos del joystick en las instrucciones y traducirlos a las teclas adecuadas.

Una vez seleccionadas las teclas se le pedirá que seleccione: izquierda, derecha, arriba y abajo y fuego. Para seleccionar ciertos controles de estos juegos será necesario pulsar dos teclas simultáneamente. El siguiente ejemplo se refiere al patinaje artístico. Para seleccionar el "Camel Spin" pulse arriba e izquierda simultáneamente.

## 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.
  - Mecanografíae 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).

## COMMODORE 64/128

### PARA EMPEZAR

#### INSTRUCCIONES DE CARGA

Pulse SHIFT, RUN/STOP y PLAY en el cassette.  
El Commodore 128: Ponga el sistema en modo C-64.

### COMIENZA EL JUEGO

#### CEREMONIA DE APERTURA

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 estadio para simbolizar la paz de la Tierra. Comienzan los juegos.

### COMO JUGAR

Una vez que termina la ceremonia de apertura, el menú le ofrece una elección con seis opciones. Para hacer una selección utilice el joystick para mover el cursor a su elección y pulse el botón de FUEGO.

## LOS JUEGOS

### PATINAJE ARTÍSTICO



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 conectar.
- Para comenzar un movimiento ponga el joystick en la dirección del movimiento que desee 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 do 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.

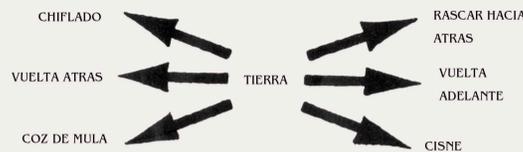
### HOT DOG AEREO



Este deporte prueba su valor, gracia y precisión sobre los esquíes. 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 camino 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 esquíes 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 esquíes 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, precipítese 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.

Apréndase 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.