

DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE

ATARI ST, AMIGA, PC

¡DALEY HA VUELTO!... Y te ofrece la posibilidad de participar en 10 duras pruebas olímpicas. En esta ocasión ganar la medalla de oro no es suficiente. Participas para batir el récord mundial y deberás ganar más de 9.000 puntos si quieres ocupar el puesto de "Mejor Atleta del Mundo".

Para empezar entra en el gimnasio y sométete a un duro entrenamiento, bajo la atenta mirada de tu entrenador, para aumentar tu fuerza y energía al máximo. Sólo entonces podrás competir contra el libro de los récords mundiales y, como Daley, pasar a formar parte los grandes atletas de todos los tiempos.

INSTRUCCIONES DE CARGA

IBM PC y compatibles

Carga el disco del sistema. Cuando aparezca el cursor A>, inserta el disco A en la unidad A, teclaea DALEY y pulsa RETURN. Cuando aparezca el menú de adaptador gráfico, selecciona el adaptador apropiado a tu ordenador. Sigue en todo momento las instrucciones de pantalla.

NOTA: La versión EGA de este juego tiene mejores gráficos. Si tu ordenador funciona con las teclas CGA y EGA, selecciona la opción EGA.

NOTA: El adaptador de gráficos también puede ser especificado en la línea de mandato tecleando DALEY EGA (ENTER) o DALEY CGA (ENTER) para cargar el programa.

NOTA: Daley Thompson's Olympic Challenge requiere un IBM PC o compatible con un mínimo de 512K de memoria.

El juego es controlado vía joystick compatible IBM, joystick compatible Amstrad o teclado.

Teclado

Space o Enter: Disparo.

Z o Cursor izquierdo: Mover a izquierda.

/ o Cursor derecha: Mover derecha.

Cursor arriba: Mover arriba.

Cursor abajo: Mover abajo.

M: Encender/apagar música.

NOTA: Para seleccionar uno de los métodos de control pulsa el botón disparo sobre la pantalla de título.

NOTA: Si seleccionas el joystick compatible IBM, tendrás que ir a través de una serie de rutinas de definición de joystick. Sigue las instrucciones de pantalla.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Atari ST

Enciende el ordenador, la unidad de disco e inserta el disco en la unidad. El programa se cargará automáticamente. Sigue las instrucciones de pantalla.

NOTA: Si tienes dos unidades de disco, inserta el disco 1 en la unidad A y el disco 2 en la unidad B.

Amiga 500

Inserta el disco en la unidad A y enciende el ordenador. El programa se cargará y funcionará automáticamente.

Amiga 1000

Inserta el disco del sistema y cuando aparezca el símbolo de disco de trabajo, inserta el disco de juego. El juego se cargará y funcionará automáticamente. Sigue las instrucciones de pantalla.

NOTA: Si tienes dos unidades de disco, inserta el disco 1 en la unidad A y el disco 2 en la unidad B.

CONTROLES

Atari ST

El juego es controlado por el joystick en la puerta 1.

Amiga

El juego es controlado por el joystick en la puerta 2.

EL JUEGO

Entrenamiento

En la parte superior de la pantalla aparece una botella de Lucozade que representa tu nivel de energía. Al principio de cada sesión de entrenamiento la botella está vacía. Cuanto más ejercicio hagas, más se llenará la botella. Si consigues llenar la botella en cualquiera de las sesiones de entrenamiento, ganarás una lata de Lucozade. Trabaja duro y consigue hasta un máximo de 3 latas (por ejemplo, una lata por sesión de entrenamiento).

Al principio de cada prueba, estas latas te darán energía extra y te ayudarán a superar tus puntos débiles. Pero, ¡cuidado!, elige cuidadosamente, ya que por cada lata sólo tendrás una posibilidad de ayuda.

Calzado

Al principio de cada prueba aparecerá un menú con diferentes tipos de zapatillas Adidas. Elige la más apropiada para la prueba en la que vas a participar. Si te equivocas, bajará tu nivel de rendimiento. El calzado correcto aparece indicado en pantalla. ¡Tenlo en cuenta para la próxima vez!

En todas las pruebas lo más importante es tu nivel de energía y tu potencia. Mueve continuamente el joystick a izquierda y derecha para ganar potencia. Esto es de gran importancia en las pruebas de pista, por ejemplo, en los 100 m., 400 m., 1.500 m. y en el salto de altura. No obstante, en la prueba de 1.500 m., una vez que hayas alcanzado la potencia suficiente, sólo necesitarás una pequeña proporción de movimientos a izquierda y derecha para conservar tu velocidad.

En las otras pruebas, lo más importante es pulsar el botón disparo en el momento correcto. Por ejemplo, en la prueba de 110 m. vallas pulsa el botón disparo en el momento preciso para saltar correctamente por encima de las vallas. Si las golpeas, disminuirá tu nivel de potencia.

SALTO DE LONGITUD

Para tener éxito en el salto de longitud gana potencia mientras corres, moviendo rápidamente

el joystick. Cuando llegues a la línea blanca, pulsa el botón disparo para saltar. Si pulsas el botón disparo demasiado tarde, cometerás una falta. Tienes tres intentos. Tu mejor salto cuenta como puntuación final.

SALTO CON PERTIGA

Selecciona la altura moviendo hacia arriba el joystick. Una vez ajustada, mueve rápidamente el joystick para ganar potencia. Pulsa disparo para que empiece a subir la pértiga. La coordinación es crítica en esta prueba. Cuando Daley esté por encima de la barra, suelta el botón disparo para soltar la pértiga. Si no coordinas bien tus movimientos, te será muy difícil superar esta prueba. Tienes tres intentos por cada altura. La mejor altura conseguida cuenta como puntuación final.

JABALINA

Mueve el joystick para que Daley corra por la pista. Cuando llegue al final de la pista, pulsa y mantén presionado el botón disparo para que Daley deje de correr y empiece el lanzamiento. Mientras sigas manteniendo presionado el botón disparo, la jabalina continuará subiendo. Suelta el botón disparo para ajustar el ángulo y comenzar el lanzamiento.

SALTO DE ALTURA

Primero selecciona la altura deseada moviendo el joystick hacia arriba. Recuerda que no puedes bajar la barra una vez que haya sido levantada. Después mueve rápidamente el joystick para ganar velocidad y potencia. Para empezar a saltar pulsa el botón disparo lo más cerca posible de la barra. Tienes tres intentos por cada altura. La mejor altura conseguida cuenta como puntuación final.

LANZAMIENTO DE DISCO

Cuando estés preparado para competir, pulsa el botón disparo y mantenlo presionado mientras mueves el joystick a izquierda a derecha. Daley empezará a girar sobre sí mismo. Cuando Daley llegue a la posición de lanzamiento, el indicador de ángulo situado en la zona derecha de la pantalla subirá. Cuando consigas el ángulo deseado, suelta el botón disparo.

LANZAMIENTO DE PESO

En esta prueba, si mueves el joystick a izquierda y derecha, ganarás potencia en las piernas. Si mueves el joystick con el botón disparo presionado ganarás potencia en los brazos.

Empieza moviendo el joystick sin pulsar el botón disparo. Pulsa disparo para que Daley dé pequeños saltos a través del círculo de lanzamiento y sigue moviendo el joystick hasta que

aparezca el ángulo deseado. Después suelta el botón disparo para realizar el lanzamiento.

NOTA: Si cambias el movimiento de brazos demasiado pronto, Daley se parará y se quedará como congelado; si cambias demasiado tarde, se saldrá del círculo.

SUGERENCIAS

— Seleccionar la zapatilla Adidas correcta es vital para conseguir un buen rendimiento. Descubrirás por ensayo y error qué zapatilla es la más adecuada para cada tipo de prueba.

— En las pruebas de lanzamiento intenta conseguir un ángulo de lanzamiento de unos 45° para la distancia máxima.

— Para conseguir un buen lanzamiento de pesos y jabalina ajusta un ángulo razonable. La coordinación debe ser perfecta.

— En la prueba de los 1.500 m., una vez que hayas conseguido la potencia máxima, tan sólo será necesaria una pequeña proporción de movimientos a izquierda y derecha para mantener tu velocidad.

— Utiliza las latas de Lucozade en aquellas pruebas que requieran resistencia y velocidad.

CREDITOS

© 1988 Ocean Software Limited

Producido por D. C. Ward