

THE GAMES SUMMER EDITION

ATARI ST/AMIGA CBM

INTRODUCCION

Las ambiciones de todos los atletas del mundo culminan en THE GAMES. En estas competiciones participan los mejores deportistas del mundo buscando su gran oportunidad e intentando conseguir uno de los títulos más codiciados por el hombre.

Ahora Epyx te ofrece la oportunidad de competir contra los mejores deportistas del mundo en ocho emocionantes pruebas que pondrán a prueba todas tus habilidades.

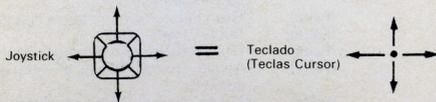
REQUISITOS DEL SISTEMA

- Atari ST
- 512K RAM
- Monitor color
- Uno o dos joysticks
- Amiga CBM
- 512K RAM
- Monitor color
- Uno o dos joysticks

MOVIMIENTOS DEL JOYSTICK Y TECLADO

THE GAMES - SUMMER EDITION puede ser controlado vía joystick o teclado. En partidas de un solo jugador puedes utilizar el teclado o joystick.

Equivalencias del joystick y teclado:



Botón del joystick = SPACE BAR

- En las pruebas donde pueden participar dos jugadores (por ejemplo, en ciclismo) el jugador 1 utiliza el joystick 1 y el jugador 2 utiliza el teclado o el joystick 2.
- Durante la partida pulsa ESCAPE para volver al mapa de la villa olímpica.
- El joystick 1 se conecta en la puerta 1 y el joystick opcional 2 se conecta en la puerta número 0 (puerta normalmente usada por el ratón).
- Pulsa P para hacer una pausa en la partida. Vuelve a pulsar P para continuar jugando.

INSTRUCCIONES DE CARGA

1. Apaga y enciende el ordenador.
2. Inserta el disco A en la unidad A. El juego se cargará automáticamente.
3. En pantalla verás una serie de imágenes que te darán una visión de Corea del Sur y de los estadios donde se juegan las competiciones. Después aparecerá el mapa de la villa olímpica.

Nota: Para saltarte estas imágenes de apertura pulsa el botón del joystick y entrarás directamente al mapa de la villa olímpica.

SELECCION DE LOS JUEGOS

En el mapa de la villa olímpica aparecen nueve posibilidades:



Selecciona el Modo Competición o el Modo Práctica (en el Modo Práctica tus puntuaciones no son salvadas ni se ganan medallas).

Si quieres entrenarte mueve el joystick a la prueba deseada y pulsa el botón del joystick. Si quieres pasar al Modo Competición, selecciona el indicador "Otras Opciones" y pulsa el botón del joystick.

MODO PRACTICA

1. Para entrenarte mueve el joystick y desplaza la caja de selección sobre el icono de la prueba que desees practicar (mapa de la villa olímpica).
2. Pulsa el botón del joystick para practicar esa prueba. Cuando termine la primera sesión de entrenamiento, el ordenador te preguntará si quieres seguir practicando esa prueba. Selecciona YES y pulsa el botón del joystick si quieres seguir entrenándote en la misma prueba. Selecciona NO y pulsa el botón del joystick para volver al mapa de la villa olímpica.

OTRAS OPCIONES DEL MENU

Si seleccionas "Otras Opciones" tienes cinco posibilidades:

- Empezar la competición.
- Ver la secuencia Ceremonias de Inauguración.
- Ver récords mundiales.
- Volver al mapa de la villa olímpica.
- Cambiar Configuración.

EMPEZAR LA COMPETICION

Esta opción te permite entrar directamente a las competiciones olímpicas. Después de seleccionar esta opción aparecerá una pantalla pidiéndote que introduzcas tu nombre y que selecciones el país al que vas a representar. Haz lo siguiente:

1. Teclaa el nombre del deportista y pulsa RETURN. Utiliza la tecla DELETE para borrar el carácter del cursor.
2. En pantalla aparecen las banderas de los veinticuatro países y en el centro el nombre del jugador. Mueve el joystick a izquierda o derecha para seleccionar el país deseado. Pulsa el botón del joystick para escuchar el himno nacional del país seleccionado.
3. Pulsa el botón del joystick para introducir el nombre del siguiente jugador.
4. Cuando hayas terminado de introducir el nombre de todos los participantes pulsa RETURN.

Nota: Para formar un equipo selecciona la misma bandera para varios participantes.

5. Sobre la pantalla aparecerá el nombre y países de los atletas, así como dos o tres las siguientes opciones:

- Hecho ('Done').
- Borrar Nombre ('Delete Name').
- Añadir Nombre ('Add Name') (si has introducido menos de 8 jugadores).

- (i) Selecciona 'Done' cuando estés de acuerdo con los nombres.
- (ii) 'Borrar Nombre', la flecha se desplaza hacia los nombres, permitiéndote seleccionar un nombre a borrar.
- (iii) 'Añadir Nombre' repite los pasos 1 y 2 para añadir otro jugador.

6. Aparece el mapa de la villa olímpica. Mueve la caja de selección sobre los iconos de las pruebas en las que desees participar.

7. El icono seleccionado se activa y se coloca en la zona inferior de la pantalla. Para cancelar un icono mueve la caja de selección al icono activado situado en la parte inferior de la pantalla y pulsa el botón del joystick.

8. Cuando hayas activado todos los iconos de las pruebas en las que desees participar selecciona la opción "Otras Opciones" para empezar la competición.

9. Al final de la competición aparece la tabla de puntuaciones donde verás los nombres de los jugadores que hayan ganado las medallas de oro, plata y bronce junto con el nombre de sus países. En la tabla de puntuaciones aparecen los récords mundiales conseguidos.

10. Cuando hayas competido en todas las pruebas, en la tabla de puntuaciones verás el nombre de cada jugador, la bandera de su país y el número de medallas ganadas.

11. Pulsa el botón del joystick para ver las ceremonias de clausura de los juegos.

VER CEREMONIAS DE INAUGURACION

Si seleccionas esta opción volverán a aparecer las ceremonias de inauguración de los juegos. Pulsa el botón del joystick para acelerar la acción y volver al mapa de la villa olímpica.

VER RECORDS MUNDIALES

Si seleccionas esta opción verás los récords mundiales conseguidos en todas las pruebas.

VOLVER AL MAPA DE LA VILLA OLIMPICA

Selecciona esta opción para volver al mapa de la villa olímpica.

CAMBIO DE CONFIGURACION

Selecciona esta opción para ver las siguientes posibilidades:

1. Número de joysticks.
2. Reajustar los Récords Mundiales.
3. Música.
4. Sistema de Vídeo (sólo en Atari ST).
5. Volver al mapa de la villa olímpica.

NUMERO DE JOYSTICKS

Selecciona uno o dos joysticks.

REAJUSTAR LOS RECORDS MUNDIALES

Esta opción le permite reajustar los records mundiales a sus valores por defecto.

MUSICA

Selecciona entre:

- OFF (sin música).
- HALF (sin música durante las pruebas).
- ON (con música durante todo el juego).

Los efectos sonoros siempre están activados.

SISTEMA DE VIDEO (SOLO ATARI ST)

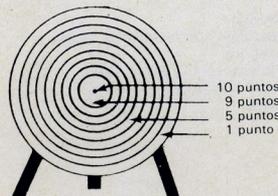
Esta opción le permite reajustar los récords mundiales a sus valores por defecto. (60Hz).

VOLVER AL MAPA DE LA VILLA OLÍMPICA

Selecciona esta opción para volver al mapa de la villa olímpica.

TIRO AL ARCO

En esta prueba controlas la tensión del arco teniendo en cuenta la velocidad y dirección del viento (mostrada por el indicador de viento). La prueba consiste en disparar tres flechas a un blanco que se encuentra situado a unos 90 metros de distancia. Tienes un minuto y medio para completar la prueba.



CONTROLES DEL JOYSTICK Y TECLADO

1. Pulsa la tecla cursor IZQUIERDA (o mueve el joystick hacia la izquierda) para tensar el arco. Pulsa la tecla DERECHA (o mueve el joystick hacia la derecha) para relajar la tensión del arco.
2. Pulsa SPACE BAR (o pulsa el botón disparo del joystick) y verás una ventana en la que aparece el punto de mira del arco en relación con el blanco. Compensa la dirección y velocidad del viento teniendo en cuenta el indicador de viento.
3. Mueve el joystick (o pulsa una tecla) para alinear la flecha con el blanco.
4. Cuando estés preparado para lanzar la flecha pulsa SPACE BAR (o el botón disparo del joystick).

Nota: Después de tirar la flecha aparecerá un primer plano del blanco y podrás ver cómo lo hiciste.

PUNTUACION

La ilustración del blanco describe la puntuación. Cuando una flecha cae en la línea que divide dos zonas de color ganas la puntuación más alta. Las flechas que disparen fuera de tiempo no cuentan a la hora de puntuar.

VELODROMO - CICLISMO

Esta prueba es un sprint de 1.000 metros donde participan dos ciclistas en una pista de 333,3 metros. Cuando escuches el disparo de salida los ciclistas darán sus dos primeras vueltas al circuito intentando mejorar su posición. Cuando suene la campana que indica el comienzo de la tercera vuelta pedalearán lo más rápido posible hacia la meta final. El ciclista que cruce primero la línea de meta será el ganador de la carrera. Puedes jugar contra el ordenador o contra un amigo (si tienes dos joysticks).

CONTROLES DEL JOYSTICK Y TECLADO

Partida de un solo jugador

1. La primera pantalla te pide que selecciones a tu adversario. Pulsa las teclas cursor ARRIBA o ABAJO (o mueve el joystick arriba y abajo) y selecciona al Ordenador. Después pulsa SPACE BAR o el botón disparo del joystick.
2. Si decides competir, en pantalla aparecerán los nombres de los ciclistas y quién será el primero. Pulsa SPACE BAR o el botón del joystick.
3. La pantalla se divide: en la zona derecha aparece una vista aérea de la pista, los puntos representan las posiciones de los dos ciclistas (tú y tu contrincante). En la zona izquierda de la pantalla aparece una vista de la pista tal y como la verías si tú fueras el ciclista. Tú estás colocado en la zona derecha de la pista, por fuera de la línea, y tu contrincante (el ordenador) ocupa la posición de dentro.

Nota: Si estás en el Modo Práctica, la pantalla se divide al principio de la prueba después de seleccionar a tu contrincante.

4. Para empezar la carrera pulsa SPACE BAR o el botón del joystick. Espera a que suene el disparo de la pistola que marca la salida. Tú y tu adversario empezareis a pedalear.
5. Para aumentar tu velocidad pulsa repetidamente la tecla cursor ARRIBA o ABAJO o mueve el joystick arriba y abajo.
6. Para ir hacia la izquierda de la pista pulsa la tecla cursor IZQUIERDA (o mueve el joystick hacia la izquierda). Para ir hacia la derecha de la pista pulsa la tecla cursor DERECHA (o mueve el joystick hacia la derecha).

Partida de dos jugadores

1. La primera pantalla te pide que selecciones a tu adversario. Pulsa las teclas cursor ARRIBA o ABAJO (o mueve el joystick arriba y abajo) y elige el nombre de tu contrincante. Después pulsa INSERT o ENTER (o pulsa el botón disparo del joystick).
2. Si decides competir, en pantalla aparecerán los nombres de los ciclistas y quién será el primero. Pulsa SPACE BAR o el botón del joystick. Aparecerá una tabla que indica el nombre de cada ciclista y el de su adversario en las carreras de eliminación.
3. Pulsa SPACE BAR o el botón del joystick y la pantalla se dividirá en tres secciones. La zona derecha muestra una vista aérea de la pista: los puntos representan las posiciones de los dos ciclistas (tú y tu contrincante). En la zona izquierda de la pantalla hay dos pequeñas secciones: la sección situada en la zona superior muestra una vista de la pista del jugador 1. La sección situada en la zona inferior muestra una vista de la pista del jugador 2. El jugador 1 se coloca a la derecha de la pista, por fuera de la línea. El jugador 2 corre por el interior de la línea.

Nota: Si estás en el Modo Práctica, la pantalla se divide al principio de la prueba después de seleccionar a tu adversario.

4. Para empezar la carrera: el jugador 1 pulsa el botón 1 del joystick. El jugador 2 pulsa SPACE BAR o el botón 2 del joystick.
5. El jugador 1 aumenta su velocidad moviendo repetidamente hacia arriba y abajo el joystick 1. El jugador 2 aumenta su velocidad pulsando repetidamente la tecla cursor ARRIBA o ABAJO o moviendo el joystick 2 arriba y abajo.
6. El jugador 1 se desplaza hacia la izquierda y derecha de la pista moviendo el joystick hacia la izquierda y derecha. El jugador 2 se desplaza hacia la izquierda de la pista pulsando la tecla cursor IZQUIERDA o moviendo el joystick 2 hacia la izquierda y hacia la derecha pulsando la tecla cursor DERECHA o moviendo el joystick 2 hacia la derecha.

Movimientos que ganan medallas

1. Cuando los ciclistas están cansados aparece un icono de una "cara triste". Para compensar su gran cansancio aumenta su velocidad.
2. Cuando llegas a la tercera vuelta aparecerá el dibujo de una campana (y escucharás su sonido). Esto significa que el ciclista debe hacer un último esfuerzo y lanzarse a toda velocidad hacia la línea de meta.

PUNTUACION

El ciclista que cruza primero la línea de meta gana la carrera. Si hay empate cuando participan varios ciclistas o cuando juegas contra el ordenador, el tiempo de la última vuelta es el que decide el ganador.

Salto de trampolín

La prueba empieza cuando veas que el saltador está en el trampolín y preparado para realizar el primero de sus tres saltos. Cada salto será evaluado por cinco jueces. Los saltos más difíciles ganan más puntos. En el Modo Práctica tus saltos también serán puntuados. Debajo del trampolín verás una rueda. Cuanto más cerca esté la rueda del saltador, mayor será el impulso y la altura conseguida.

CONTROLES DEL JOYSTICK

Movimiento de la rueda del trampolín

Pulsa y mantén presionado el botón del joystick mientras mueves el joystick a la derecha para alejar la rueda de la piscina o a la izquierda para acercarla a la piscina.

Salto hacia delante

Empieza el salto moviendo el joystick hacia la izquierda. El personaje dará unos cuantos pasos y saltará sobre el trampolín tomando impulso y ganando altura. Cuanto más tiempo mantengas presionado el botón del joystick, mayor será la altura conseguida.

Selecciona la secuencia de movimientos a realizar moviendo el joystick según la tabla siguiente:

Tipo de salto	Control del joystick
Salto de cisne	Mueve el joystick hacia arriba y después hacia abajo para entrar en el agua.
Salto hacia delante	Mueve el joystick a la izquierda hasta que el saltador empiece el salto. Después mueve el joystick hacia abajo para entrar en el agua.
Salto mortal hacia delante	Mueve el joystick hacia la izquierda y suéltalo justo antes de que el saltador termine su salto mortal. Después mueve el joystick hacia abajo para entrar en el agua.
Salto carpado	Mueve el joystick hacia la izquierda mientras pulsas el botón del joystick. Después mueve el joystick hacia abajo para entrar en el agua.
Tirabuzón	Mueve el joystick hacia arriba mientras pulsas el botón del joystick. Suelta el botón cuando el saltador termine de hacer medio tirabuzón. Después mueve el joystick hacia abajo para entrar en el agua.
Salto inverso	Mueve el joystick a la derecha y llévalo hacia abajo cuando el saltador empiece a saltar. Después mueve el joystick hacia abajo para entrar en el agua.
Salto mortal inverso	Mueve el joystick a derecha y suéltalo justo antes de que el saltador termine de hacer un salto mortal completo. Después mueve el joystick hacia abajo para entrar en el agua.
Salto carpado inverso	Mantén presionado el botón del joystick y muévelo hacia la derecha. Después mueve el joystick hacia abajo para entrar en el agua.

Salto hacia atrás

Mueve repetidamente el joystick hacia la derecha y el saltador andará hasta el extremo del trampolín. Cuando se acerque al final mueve el joystick hacia abajo y mantén presionado el botón disparo para "parar" el salto. Suelta el joystick y entra en la secuencia de salto que desees realizar.

Tipo de salto	Control del joystick
Hacia atrás extendido	Mueve el joystick hacia arriba y después muévelo hacia abajo para entrar en el agua.

Nota: Si estás en el Modo Práctica, la pantalla se divide al principio de la prueba después de seleccionar a tu adversario.

4. Para empezar la carrera: el jugador 1 pulsa el botón 1 del joystick. El jugador 2 pulsa SPACE BAR o el botón 2 del joystick.

5. El jugador 1 aumenta su velocidad moviendo repetidamente hacia arriba y abajo el joystick 1. El jugador 2 aumenta su velocidad pulsando repetidamente la tecla cursor ARRIBA o ABAJO o moviendo el joystick 2 arriba y abajo.

6. El jugador 1 se desplaza hacia la izquierda y derecha de la pista moviendo el joystick hacia la izquierda y derecha. El jugador 2 se desplaza hacia la izquierda de la pista pulsando la tecla cursor IZQUIERDA o moviendo el joystick 2 hacia la izquierda y hacia la derecha pulsando la tecla cursor DERECHA o moviendo el joystick 2 hacia la derecha.

Movimientos que ganan medallas

1. Cuando los ciclistas están cansados aparece un icono de una "cara triste". Para compensar su gran cansancio aumenta su velocidad.

2. Cuando llegas a la tercera vuelta aparecerá el dibujo de una campana (y escucharás su sonido). Esto significa que el ciclista debe hacer un último esfuerzo y lanzarse a toda velocidad hacia la línea de meta.

PUNTUACION

El ciclista que cruza primero la línea de meta gana la carrera. Si hay empate cuando participan varios ciclistas o cuando juegas contra el ordenador, el tiempo de la última vuelta es el que decide el ganador.

Salto de trampolín

La prueba empieza cuando veas que el saltador está en el trampolín y preparado para realizar el primero de sus tres saltos. Cada salto será evaluado por cinco jueces. Los saltos más difíciles ganan más puntos. En el Modo Práctica tus saltos también serán puntuados. Debajo del trampolín verás una rueda. Cuanto más cerca esté la rueda del saltador, mayor será el impulso y la altura conseguida.

CONTROLES DEL JOYSTICK

Movimiento de la rueda del trampolín

Pulsa y mantén presionado el botón del joystick mientras mueves el joystick a la derecha para alejar la rueda de la piscina o a la izquierda para acercarla a la piscina.

Salto hacia delante

Empieza el salto moviendo el joystick hacia la izquierda. El personaje dará unos cuantos pasos y saltará sobre el trampolín tomando impulso y ganando altura. Cuanto más tiempo mantengas presionado el botón del joystick, mayor será la altura conseguida.

Selecciona la secuencia de movimientos a realizar moviendo el joystick según la tabla siguiente.

Tipo de salto	Control del joystick
Salto de cisne	Mueve el joystick hacia arriba y después hacia abajo para entrar en el agua.
Salto hacia delante	Mueve el joystick a la izquierda hasta que el saltador empiece el salto. Después mueve el joystick hacia abajo para entrar en el agua.
Salto mortal hacia delante	Mueve el joystick hacia la izquierda y suéltalo justo antes de que el saltador termine su salto mortal. Después mueve el joystick hacia abajo para entrar en el agua.
Salto carpado	Mueve el joystick hacia la izquierda mientras pulsas el botón del joystick. Después mueve el joystick hacia abajo para entrar en el agua.
Tirabuzón	Mueve el joystick hacia arriba mientras pulsas el botón del joystick. Suelta el botón cuando el saltador termine de hacer medio tirabuzón. Después mueve el joystick hacia abajo para entrar en el agua.
Salto inverso	Mueve el joystick a la derecha y llévalo hacia abajo cuando el saltador empiece a saltar. Después mueve el joystick hacia abajo para entrar en el agua.
Salto mortal inverso	Mueve el joystick a derecha y suéltalo justo antes de que el saltador termine de hacer un salto mortal completo. Después mueve el joystick hacia abajo para entrar en el agua.
Salto carpado inverso	Mantén presionado el botón del joystick y muévelo hacia la derecha. Después mueve el joystick hacia abajo para entrar en el agua.
Salto hacia atrás	
Mueve repetidamente el joystick hacia la derecha y el saltador andará hasta el extremo del trampolín. Cuando se acerque al final mueve el joystick hacia abajo y mantén presionado el botón disparo para "parar" el salto. Suelta el joystick y entra en la secuencia de salto que desees realizar.	

Tipo de salto	Control del joystick
Hacia atrás extendido	Mueve el joystick hacia arriba y después muévelo hacia abajo para entrar en el agua.

Salto hacia fuera Mueve el joystick hacia la izquierda y suéltalo justo antes de que el saltador empiece a hacer un salto mortal. Después mueve el joystick hacia abajo para entrar en el agua.

Salto hacia dentro Mueve el joystick a la derecha y suéltalo justo antes de que el saltador empiece a hacer un salto mortal. Después mueve el joystick 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 termine de dar una vuelta. Después mueve rápidamente el joystick hacia abajo para entrar en el agua.

Salto carpado hacia atrás y hacia dentro Mantén presionado el botón del joystick mientras mueves el joystick hacia la izquierda. Después mueve el joystick hacia abajo para entrar en el agua.

Salto carpado hacia atrás y hacia fuera Lleva el joystick hacia abajo y rápidamente muévelo hacia la izquierda mientras pulsas el botón disparo. Después mueve el joystick hacia abajo para entrar en el agua.

Tirabuzón hacia atrás Mantén presionado el botón del joystick mientras mueves el joystick hacia arriba. Después lleva el joystick hacia abajo para entrar en el agua.

Salto mortal hacia dentro Lleva el joystick hacia la derecha y suéltalo justo antes de que el saltador termine una vuelta. Después mueve el joystick hacia abajo para entrar en el agua.

Diferentes variaciones del salto

Quizá quieras probar distintas maneras de hacer el mismo salto. Para ello practica secuencias de movimientos del joystick. En la tabla siguiente aparecen varios tipos de saltos:

Salto hacia delante:	
Salto hacia delante	Tirabuzón
Salto hacia atrás	Salto mortal hacia delante
Salto hacia fuera	Tirabuzón cuádruple hacia delante
Salto hacia dentro	Salto carpado hacia delante
Cisne	Salto carpado hacia atrás
Salto hacia atrás:	
Salto hacia delante	Tirabuzón
Salto hacia atrás	Salto mortal hacia fuera
Salto hacia fuera	Salto mortal hacia dentro
Salto hacia dentro	Salto carpado hacia fuera
Extendido	Salto carpado hacia dentro

Diferentes combinaciones de saltos

Intenta combinar saltos activando rápidamente el segundo salto después de empezar el primer salto. Por ejemplo, si quieres combinar un tirabuzón hacia atrás con un salto mortal hacia atrás, lleva el joystick hacia abajo y después cambia rápidamente hacia arriba mientras pulsas el botón disparo. Cuando el saltador gire mueve rápidamente el joystick a la izquierda. Practica para coordinar bien los movimientos.

PUNTUACION

Cada juez evalúa el salto de 0.0 a 10.0. Diez es la máxima puntuación posible. En la evaluación de tu salto se tiene en cuenta:

- Calidad de la ejecución del salto.
- Número de combinaciones en un solo salto.
- Altura del salto.
- Forma en que el saltador entra en el agua.

LANZAMIENTO DE MARTILLO

En esta prueba el atleta lanza un "martillo": una bola sólida de metal unida al asa del martillo por un cable de acero de más de 1 metro de largo. El jugador está dentro de un círculo de unos 2 metros de diámetro, primero se calienta moviendo el martillo de un lado a otro para coger impulso. Después inicia el lanzamiento haciendo girar el martillo por encima de su cabeza, da cuatro o cinco vueltas acercándose al borde del círculo y lanza el martillo. Cuanto más lejos vaya, mayor será la puntuación conseguida. La mejor puntuación de los tres lanzamientos será su puntuación en esta prueba.

CONTROL DEL JOYSTICK

Durante la secuencia de calentamiento pulsa el botón del joystick en cualquier momento y entrarás en la fase de lanzamiento. Mientras das vueltas puedes ampliar el trayecto del martillo moviendo el joystick en sentido contrario a las agujas del reloj.

Pulsa otra vez el botón del joystick para entrar en la fase de giro. El lanzador dará vueltas al martillo y girará sobre sí mismo, levantándolo por encima de sus hombros. Cuando el atleta haya conseguido su velocidad máxima pulsa el botón del joystick para efectuar el lanzamiento.

PUNTUACION

Tu puntuación final es la mejor distancia conseguida en cualquiera de los tres lanzamientos.

Durante el lanzamiento puedes incurrir en las siguientes faltas:

- Si pulsas el botón del joystick demasiado tarde, el martillo golpeará la valla y hará un agujero.

— Si pulsas el botón del joystick demasiado pronto, parecerá que el martillo vuelve hacia ti en lugar de ir hacia el campo.

— Si lanzas el martillo cuando el atleta se ha salido del círculo, éste será literalmente levantado por los aires.

— Si el lanzador gira demasiado lentamente, quedará enrollado por el cable y el martillo.

400 METROS VALLAS

En esta prueba el atleta participa en una carrera de 400 metros en la que debe saltar sobre 10 vallas de 1,067 metros de altura. Cada participante corre por una de las calles de la pista. Aunque compites contra el ordenador, lo que cuenta es tu tiempo relativo con respecto a los otros corredores y no quien cruce primero la línea de meta.

CONTROLES DEL JOYSTICK Y TECLADO

1. Para empezar la competición pulsa SPACE BAR (o el botón disparo del joystick).

2. Pulsa y mantén presionado SPACE BAR (o el botón del joystick) para que los corredores se coloquen en sus posiciones de salida. Aparecerá el brazo de uno de los jueces con una pistola para dar la salida.

3. Suelta SPACE BAR (o el botón disparo) cuando suene el disparo que señala el comienzo de la carrera. Si lo sueltas demasiado pronto, harás una "salida falsa". Después de tres "salidas falsas" serás descalificado de la carrera.

4. Para ganar velocidad mueve las teclas cursor IZQUIERDA y DERECHA (o mueve el joystick a izquierda y derecha) lo más rápidamente posible. Cuanto más rápidamente muevas las teclas o el joystick más rápido correrás y mayor será tu salto.

5. Cuando te acerques a una valla pulsa la tecla SPACE BAR (o el botón disparo del joystick) para saltarla.

Nota: Si tu corredor salta demasiado pronto o demasiado tarde, tropezará, caerá sobre la valla y será descalificado. Si mantienes presionada la tecla SPACE BAR (o el botón del joystick), aumentará la amplitud de tu salto, pero te cansarás más fácilmente.

6. Después de saltar sobre las 10 vallas haz un "sprint" hasta la meta.

PUNTUACION

Gana el corredor que consigue el mejor tiempo durante la carrera. Si tiras varias vallas durante la carrera, no serás descalificado, pero aumentará el tiempo de tu carrera. Si tropiezas y caes encima de una valla, quedarás automáticamente descalificado.

SALTO CON PERTIGA

En esta prueba el atleta utiliza una pértiga flexible para saltar por encima de una barra horizontal. La altura de la barra sube después de cada vuelta y los atletas siguen compitiendo hasta que fallen tres intentos seguidos en una misma altura. El saltador corre unos 45 metros con la pértiga en sus manos y cuando llega al final de la pista apoya la parte inferior de la pértiga en un "cajetín". La pértiga flexible se combará, el atleta se elevará, llevando sus pies hacia la barra y girando su cuerpo pasará por encima de ésta.

CONTROLES DEL JOYSTICK Y TECLADO

Sigue estos pasos:

1. En la primera pantalla aparece la colchoneta que se utiliza en esta prueba. La altura que intentas saltar aparece en el marcador. Pulsa las teclas cursor ARRIBA o ABAJO (o mueve el joystick arriba o abajo) para mover la barra a la altura deseada.

2. En el Modo Práctica sube o baja la barra a la altura deseada. En el Modo Competición no puedes colocar la barra a una altura inferior de la conseguida en tu último salto. Durante la competición tienes tres intentos para saltar la altura seleccionada y no puedes variar esa altura hasta que lo consigas o agotes los tres intentos.

Nota: Si saltas la altura en el primer o segundo intento no tienes por qué seguir intentándolo.

3. Para empezar a correr pulsa SPACE BAR (o el botón del joystick).

4. Para ganar velocidad pulsa las teclas cursor IZQUIERDA o DERECHA (o mueve el joystick a izquierda y derecha) para coordinar estos movimientos con los pies del atleta.

5. Cuando el atleta se acerque al "cajetín" pulsa la tecla cursor ABAJO (o mueve el joystick hacia abajo). La pértiga se apoyará en el suelo y el atleta se elevará. No mantengas presionada la tecla ABAJO demasiado tiempo porque se puede romper la pértiga.

6. Cuando la pértiga se dobla y el atleta alcanza su máxima altura, pulsa la tecla cursor ARRIBA (o mueve el joystick hacia arriba) para que sus pies pasen por encima de la barra.

7. Elévate y haz que el cuerpo del atleta pase por encima de la barra pulsando la tecla cursor DERECHA (o moviendo el joystick hacia la derecha). El atleta caerá sobre la colchoneta.

8. Pulsa SPACE BAR (o el botón del joystick) para despejar la pantalla y que empiece el siguiente atleta.

Nota: Si estás en el Modo Competición, el siguiente competidor estará preparado para saltar. Repite los pasos de 1 a 8. La competición continúa hasta que todos los atletas hayan realizado sus tres intentos.

PUNTUACION

Gana el atleta que consigue saltar a mayor altura. Serás penalizado si tiras la barra, si no consigues elevarte y saltar o si se rompe la pértiga.

LAS ANILLAS

En esta prueba el atleta tiene que efectuar una serie de movimientos mientras

cuelga de dos anillas. Para conseguir una buena puntuación deberá demostrar su fuerza y precisión a través de movimientos compuestos por balanceos y suspensiones. Evita que las anillas se muevan hacia delante y hacia atrás mientras efectúas tu rutina de movimientos.

CONTROLES DEL JOYSTICK

Mueve el joystick a diferentes velocidades para simular la fuerza y control que necesitas para superar esta prueba. La cantidad de fuerza que das al joystick depende de la dificultad del movimiento que vayas a realizar. Por ejemplo, deberás mover más rápidamente el joystick (más fuerza) para efectuar un movimiento del tipo "iron cross", ya que éste requiere más fuerza que estar colgado en línea recta.

Para jugar haz lo siguiente:

1. En la primera pantalla, el gimnasta espera a que empiece la prueba. Pulsa las teclas cursor (o mueve el joystick) ARRIBA/ ABAJO /IZQUIERDA/ DERECHA para que el atleta se coloque en la posición de comienzo. En este momento tienes dos posibilidades:

— Si mueves rápidamente el joystick hacia la izquierda y derecha, el gimnasta se colocará en posición frontal.

— Si mueves rápidamente el joystick hacia arriba y abajo, el gimnasta quedará suspendido con los brazos rectos.

2. Selecciona tu secuencia de movimientos consultando el diagrama que aparece a continuación. Dispones de muchos movimientos, cada uno con su nivel de dificultad. También dispones de 11 posiciones estáticas que puedes combinar.

3. Cada vez que realices una posición estática, mantenla durante dos segundos antes de pasar a otra posición. Para conseguirlo mueve repetidamente el joystick a izquierda/derecha, arriba/abajo, según el último movimiento efectuado para entrar en esa posición.

4. Cuando estás en el Modo Práctica, hay un modo de ayuda adicional que se activa/desactiva pulsando la tecla HELP. Opcionalmente, el modo HELP está desactivado cuando empieza la prueba.

POSICIONES QUE GANAN MEDALLAS

Para no cometer faltas cuando efectúes posiciones estáticas ten en cuenta los siguientes factores:

— Para mantener una posición estática mueve el joystick al nivel mínimo necesario o el gimnasta se caerá.

— Si tus movimientos del joystick están por encima del mínimo necesario para que el gimnasta no se caiga, pero por debajo del nivel necesario para que permanezca estático, el gimnasta temblará.

Los iconos que se encuentran en la parte inferior de la pantalla representan los 11 movimientos posibles. Un icono parpadeante indica el movimiento que estás realizando en ese momento. Cuando el movimiento ha sido mantenido durante el período de tiempo correcto (aproximadamente 2 segundos), escucharás un sonido, el icono dejará de parpadear y se apagará (una sombra de color azul oscuro). Deberás entonces pasar a otro movimiento si no quieres ser penalizado por mantener el anterior movimiento demasiado tiempo.

En el Modo Práctica dispones de ayuda adicional (activar/desactivar HELP). Aparece como un borde iluminado alrededor de los iconos. Un borde vertical iluminado significa que un movimiento arriba/abajo del joystick/tecla te llevará a ese movimiento. Asimismo, un borde horizontal iluminado significa que un movimiento a izquierda/derecha del joystick/tecla te llevará a ese movimiento.

PUNTUACION

Hay seis criterios de valoración:

Ejecución: 4,4 puntos máximo.

Dificultad: 3,4 puntos máximo.

Combinación de Movimientos: 1,6 puntos máximo.

Originalidad: 0,2 puntos máximo.

Virtuosismo: 0,2 puntos máximo.

Riesgo: 0,2 puntos máximo.

Nota: Si la puntuación en Dificultad es inferior a 1,00, cometerás una falta en ejecución.

La Ejecución se basa en la perfección de tus movimientos. Pierdes puntos cada vez que aparecen temblores, cuando mantienes una posición demasiado tiempo o si no la mantienes el tiempo suficiente. Si caes, la puntuación será de 0.

Para conseguir puntos en Virtuosismo, tu Ejecución debe ser perfecta (máxima puntuación).

DIAGRAMA DE UNA SECUENCIA DE MOVIMIENTOS POSIBLES EN LAS ANILLAS

Movimiento	Puntuación de dificultad	Mantener
1	0,10	Suspensión
2	0,20	Apoyo frontal
3	0,20	Suspensión con los brazos rectos
4	0,40	Iron Cross
5	0,30	Carpado
6	0,40	Agarre con la izquierda
7	0,30	Apoyo sobre los hombros
8	0,40	Apoyo sobre las manos
9	0,30	Plancha
10	0,40	Suspensión invertida
11	0,40	Suspensión posterior

Cada movimiento está valorado según su dificultad: A) Fácil, B) Medio, C) Difícil. Para conseguir la máxima puntuación en Dificultad deberás realizar dos movimientos del tipo A, tres del B y tres del C. Consulta la tabla siguiente, en la que aparecen los niveles de dificultad de ciertos movimientos:

Movimiento	Dificultad
De apoyo invertido a plancha	A
De plancha a estar suspendido con los brazos rectos	A
De suspendido a apoyo frontal	B
De suspendido con los brazos rectos a Iron Cross	B
De apoyado a suspendido hacia atrás	C
De suspendido a Iron Cross	C

Si sustituyes un movimiento de mayor dificultad por uno de menor dificultad, disminuirá tu puntuación de Dificultad, pero ganarás puntos en Ejecución. Por ejemplo, si realizas un movimiento del tipo A, dos movimientos del tipo B y cinco del tipo C, tendrás una puntuación de 3,4 en Dificultad, pero ganarías puntos en Ejecución.

Las puntuaciones de Combinación y Originalidad dependen una de la otra. Es decir, una puntuación alta en Combinación supone también una puntuación alta en Originalidad. Sin embargo, una buena puntuación en Originalidad no implica forzosamente una buena puntuación en Combinación (si duplicas excesivamente el número de movimientos, bajará la puntuación de Combinación).

La puntuación en Originalidad se basa en el número de diferentes secuencias de movimientos incluidas y no en la cantidad de veces que repites un mismo movimiento.

Ganarás 0,1 puntos de Riesgo si te mantienes apoyado sobre los hombros o sobre la mano izquierda durante dos segundos.

BARRAS PARALELAS ASIMÉTRICAS

Esta es una de las pruebas más difíciles de la gimnasia femenina. Para conseguir una buena puntuación la gimnasta deberá balancearse fluida y rítmicamente a través de todos los movimientos que constituyen su rutina. Los jueces valoran sus movimientos de balanceo, los pasajes de una barra a otra y la buena ejecución de los movimientos más difíciles elegidos por la gimnasta. Hay siete puntos de conexión o mantenimiento, trece secuencias posibles, dos tipos de salidas y dos caídas.

CONTROLES DEL JOYSTICK Y DEL TECLADO

Antes de empezar selecciona una de las siguientes opciones: Competición, Práctica, Juego de demostración y Juego en cámara lenta. Las últimas tres opciones sólo se pueden seleccionar desde el Modo Práctica.

Modo demostración

El Juego de demostración presenta un tipo de ejercicio que ha sido valorado por los jueces con un 10 (puntuación máxima). Para jugar haz lo siguiente:

1. Cuando estés en el Modo Práctica, pulsa la tecla D. La gimnasta realizará su rutina automáticamente.
2. Cuando termine el ejercicio, pulsa el botón del joystick para despejar la pantalla y para que empiece la siguiente secuencia de movimientos.

Juego a cámara lenta

Para conocer mejor cada movimiento utiliza la opción Juego a cámara lenta. Para jugar haz lo siguiente:

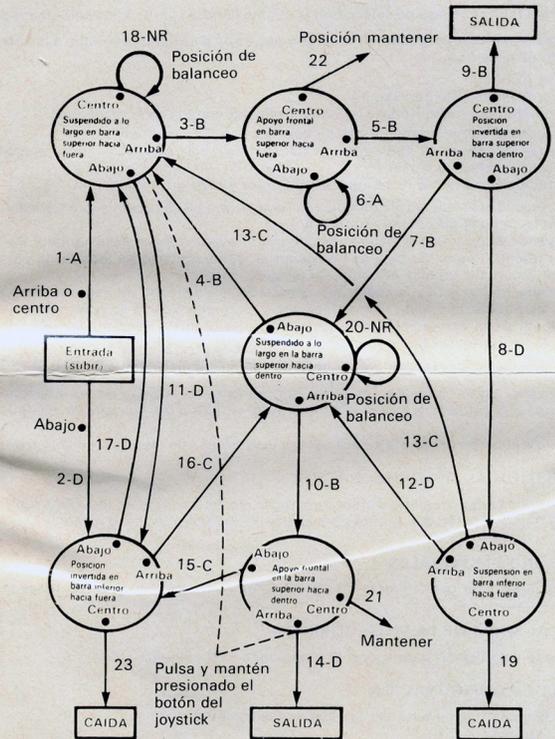
1. Cuando estés en el Modo Práctica, pulsa la tecla S. La gimnasta ejecutará sus rutinas automáticamente y en cámara lenta.
2. Practica tu rutina moviendo el joystick como lo harías cuando los ejercicios se hacen a velocidad normal.
3. Cuando termines, pulsa el botón del joystick para despejar la pantalla y para pasar a la siguiente secuencia de movimientos.

La entrada

Tu primer movimiento consiste en subir a la barra a caballo o con el cuer extendido. Para subir a la barra:

1. Pulsa el botón del joystick para empezar la subida.
2. Mueve el joystick arriba o abajo. Si lo mueves hacia arriba, realizarás una suba a caballo. Si lo mueves hacia abajo, subirás con el cuerpo extendido y apoyándote la barra inferior. Tu puntuación depende de la perfección en ejecutar tus movimientos así como del tipo de movimiento (4 niveles de dificultad que van de A: fácil a D: el más difícil).

DIAGRAMA DE UNA SECUENCIA DE MOVIMIENTOS POSIBLES EN LAS BARRAS PARALELAS ASIMÉTRICAS



OPCIONES DE MOVIMIENTO DESPUES DE SUBIR A LAS BARRAS ASIMÉTRICAS

Consulta el diagrama para seleccionar una secuencia de movimientos y sigue estas instrucciones:

1. En cada movimiento (excepto en la subida) puedes mover el joystick a izquierda, derecha o al centro.
2. La posición central se utiliza normalmente para mantener una posición o para balanceos.
3. En la salida pulsa el botón del joystick justo antes de que la gimnasta ponga los pies en el suelo para evitar penalizaciones por pasos.

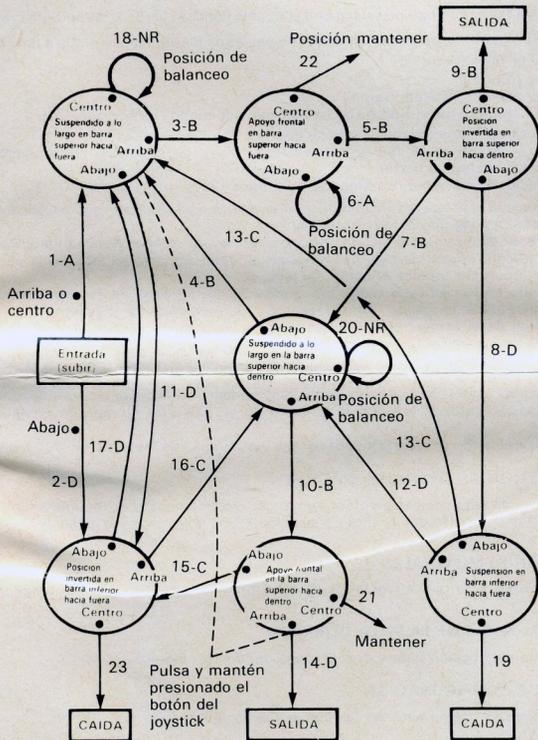
Nota: Tienes dos minutos para terminar el ejercicio. Si tu gimnasta sigue en las barras cuando pasen los dos minutos, caerá al suelo. Cuando en la parte inferior de pantalla veas que tu compañera mira su reloj, empieza a planear tu salida.

La entrada

Tu primer movimiento consiste en subir a la barra a caballo o con el cuerpo extendido. Para subir a la barra:

1. Pulsa el botón del joystick para empezar la subida.
2. Mueve el joystick arriba o abajo. Si lo mueves hacia arriba, realizarás una subida a caballo. Si lo mueves hacia abajo, subirás con el cuerpo extendido y apoyándote en la barra inferior. Tu puntuación depende de la perfección en ejecutar tus movimientos, así como del tipo de movimiento (4 niveles de dificultad que van de A: fácil a D: el más difícil).

DIAGRAMA DE UNA SECUENCIA DE MOVIMIENTOS POSIBLES EN LAS PARELAS ASIMÉTRICAS



OPCIONES DE MOVIMIENTO DESPUES DE SUBIR A LAS BARRAS ASIMÉTRICAS

Consulta el diagrama para seleccionar una secuencia de movimientos y sigue estas instrucciones:

1. En cada movimiento (excepto en la subida) puedes mover el joystick a izquierda, derecha o al centro.
2. La posición central se utiliza normalmente para mantener una posición o para balanceos.
3. En la salida pulsa el botón del joystick justo antes de que la gimnasta ponga los pies en el suelo para evitar penalizaciones por pasos.

Nota: Tienes dos minutos para terminar el ejercicio. Si tu gimnasta sigue en las barras cuando pasen los dos minutos, caerá al suelo. Cuando en la parte inferior de la pantalla veas que tu compañera mira su reloj, empieza a planear tu salida.

Movimiento número	Nivel de dificultad*	Movimiento
1	A	Subir a caballo con las manos apoyadas en la barra inferior.
2	D	Subir con el cuerpo extendido a posición invertida sobre la barra inferior.
3	B	Suspendido a lo largo vuelta hacia arriba en la barra superior.
4	B	Media vuelta cambio de agarre.
5	B	Elevación a posición invertida con las piernas juntas.
6	A	Vuelta hacia delante en la barra superior.
7	B	Piruetta acostada a caballo a barra superior.
8	D	Elevación media vuelta hacia arriba cambiando agarre.
9	B	Salto hacia atrás media vuelta salida.
10	B	Suspendido a lo largo vuelta a apoyo en la barra superior.
11	C	Balaceo agrupado vuelta atrás a posición invertida.
12	D	Vuelta suave giro completo a cambio de agarre.
13	C	Giro completo Radochlaroll a suspensión en la barra superior.
14	D	Vuelta giro Hetch Salida.
15	C	Balaceo medio giro a posición invertida.
16	C	Vuelta media vuelta elevación a barra superior.
17	D	Salto vuelta hacia delante a suspensión en la barra superior.
18	(Falta)	Gran balanceo en la barra superior.
19	(Falta)	Doble rebote caída.
20	(Falta)	Gran balanceo en la barra superior.
21	(Falta)	Apoyo frontal hacia el interior en la barra superior.
22	(Falta)	Apoyo frontal hacia el exterior en la barra superior.
23	(Falta)	Inverso caída de espaldas de la barra inferior.

* Donde: A: 1 punto; B: 2 puntos; C: 3 puntos; D: 4 puntos.

PUNTUACION

Al terminar cada ejercicio verás una pantalla que evalúa la dificultad y composición del ejercicio; también aparecen reflejadas las áreas en las que has perdido puntos de puntuación final.

Cada juez te dará de 0 a 10 puntos basándose en los siguientes criterios:

- Media del nivel de dificultad de los movimientos realizados.
- Composición (tiene que haber por lo menos uno y no más de tres movimientos en cada grupo).
- Requisitos técnicos en la ejecución de los movimientos (es decir, ¿pasó la barra a otra con un movimiento fluido? o ¿pasó de una barra a otra en la dirección correcta?).

Tus ejercicios se realizan en ambas barras pasando de la alta a la baja y viceversa. No puedes pararte ni hacer más de cuatro movimientos seguidos en una de las barras. Además, debes efectuar un mínimo de 10 movimientos. Los jueces valoran tus movimientos según su nivel de dificultad, excepto en los balanceos, suspensiones y caídas. En la siguiente tabla aparecen los niveles de dificultad de cada movimiento. Esta tabla te muestra los puntos ganados o perdidos.

CRITERIOS DE PUNTUACION

Ejecución	Puntos ganados/perdidos
Dificultad de movimiento (1)	Rango de 0 a +3,5
Composición (2)	Rango de 0 a +6,5
Requisitos técnicos (a restar de la puntuación):	
Caída	-1,0
Movimientos no característicos (3)	Rango de -0,2 a -0,9
Ejercicio demasiado corto (4)	-0,2
Pocos cambios de dirección (de izquierda a derecha y viceversa) (4)	-0,2
Pocos cambios de barra (desde la superior a inferior y viceversa) (5)	-0,1
Demasiados movimientos en la barra superior	Rango de -0,2 a -0,9
Valor de salida muy bajo	-0,2
Sin salida	-0,2
Pasos al salir	-0,1

EL MODO HELP

Pulsa la tecla HELP para activar/desactivar el Modo Help. Cuando el Modo Help está activado, el panel de información aparece en la esquina superior derecha de la pantalla. Este panel muestra qué movimientos pueden ser ejecutados por ARRIBA o ABAJO.

Otros productos EPIX disponibles en Atari ST y Amiga

- California Games.
- The Games Winter Edition. — 4 x 4 off Road Racing. — World Games.

Créditos

© 1988, Epix Inc.