PERICO DELGADO

SPECTRUM, AMSTRAD, MSX

Perico Delgado es el primer simulador de ciclismo que reproduce fielmente los avatares del más duro de los deportes.

Con él puedes emular las hazañas del número uno de los ciclistas actuales. Corriendo en una singular prueba, dividida en cuatro fases cada una de ellas completamente distintas y en las que continuamente se pondrán a prueba tus reflejos.

Procura salir el primero consiguiendo un ritmo perfecto en tu pedaleo, a la vez que evitas los peligrosos abanicos en los llanos; sube el más duro de los puertos de montaña en continua pugna contra el crono; baja a toda velocidad por una carretera llena de curvas y llega finalmente a un emocionantísimo spring, demostrando que eres digno de llevar el maiyot amarillo.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Spectrum 48K/128K

Rebobina la cinta, pulsa LOAD"" y ENTER, pon en marcha tu reproductor. El programa se ejecutará automáticamente.

Amstrad

Rebobina la cinta hasta el principio.

Pulsa las teclas CONTROL y ENTER (INTRO) de forma simultánea. Pon en marcha el cassette. El programa se cargará automáticamente.

Si algo va mal rebobina la cinta de nuevo y prueba a cargarla con un volumen distinto.

MSX

Rebobina la cinta hasta el principio. Teclea en tu ordenador RUN" CAS:" y después pulsa ENTER. Pon en marcha el cassette. El programa se cargará automáticamente.

Si algo va mal rebobina la cinta de nuevo y prueba a cargarla con un volumen distinto.

EL JUEGO

El juego se divide en cuatro partes:

Llanos

En los llanos debes escaparte del pelotón procurando no salirte en las curvas, evitando las colisiones con los demás ciclistas (para no perder energía y velocidad), esquivando los coches que haya aparcados y poniendo la máxima atención en no salirte de la carretera porque tu velocidad se verá reducida notablemente.

Es de vital importancia que recojas las bolsas de avituallamiento que van apareciendo a lo largo de la etapa para recuperar la energía perdida y conseguir de este modo finalizar la fase.

En esta etapa aparecen tres tipos de pelotón contra los que tienes que competir durante toda la carrera, cada uno de ellos con diferentes características:

1. El primer pelotón inicia la carrera a la vez que Perico Delgado y su velocidad es baja.
2. Este es el pelotón escapado, va algo más adelantado que Perico Delgado y el nivel de velocidad es medio.
3. El último pelotón sale retrasado con respecto a Perico, pero su velocidad es muy elevada.

Es muy importante que contrarrestes los abanicos y los cruces de ciclistas que puedan producirse.

En el marcador aparece representada la vista aérea del recorrido, la posición que ocupa Perico Delgado (señalado por una flecha) y la posición del cabeza de pelotón (señalado por un punto parpadeante).

También puedes visualizar la velocidad que llevas en cada momento, la energía de que dispones, el tiempo que llevas en la etapa y, finalmente, la posición que ocupas en la carrera, suponiendo que estás situado entre los diez primeros.

Subida de puertos

En esta fase la energía va a ser muy importante, ya que, dependiendo de la pendiente, del tipo de marcha que lleves y del número de pedaladas que des, ésta disminuirá más o menos.

Pulsando las teclas izquierda y derecha alternativamente consigues controlar el ritmo del pedaleo.

Pulsando las teclas arriba, para aumentar, y abajo, para disminuir, puedes variar de marcha hasta un total de diez.

Jugando estratégicamente con esta relación conseguirás subir al puerto en una buena posición y hacer un buen crono que te permita avanzar puestos en la clasificación general de la etapa.

En el marcador puedes visualizar en todo momento la velocidad que llevas, la energía que tienes, el tiempo que estás realizando en la subida, el tiempo total de juego y, lo más interesante, un esquema del perfil de la montaña señalando la posición donde te encuentras en cada momento.

Bajada del puerto

La bajada del puerto se realiza a altas velocidades, por eso hay que tener mucho cuidado con las curvas, si actúas con habilidad sobre el freno, conseguirás tomarlas con mayor facilidad. También es necesario que estés atento a los posibles choques con los otros ciclistas.

Igualmente debes tener mucho cuidado de no saltarte ningún puesto de avituallamiento para tener la seguridad de que dispondrás de la energía necesaria para llegar a la Meta, situada al final del peligroso descenso.

Meta final

Tu objetivo en esta ocasión es obviamente llegar entre los primeros a la Meta para intentar conseguir una buena clasificación.

En esta fase del juego debes estar muy atento para esquivar algunos ciclistas que intentarán empujarte hacia las vallas, además de esquivar las motocámaras, que suben hacia la Meta a toda velocidad, siguiendo el curso de la carrera.

También hay que tener mucho cuidado con los cambios de dirección de la calzada.

Toda la fase se desarrolla en la ciudad.

Marcadores

Los marcadores en general tienen cuatro partes comunes que te permiten visualizar durante toda la carrera los siguientes aspectos:

— El tiempo (en forma digital) que llevas en la fase.
— La velocidad que llevas en cada momento.
— La posición que ocupas respecto a los demás ciclistas.
— Y algo que te servirá de gran ayuda: un mapa indicándote el trazado del terreno, a la vez que indica tu posición y la del pelotón.

CONTROLES

Llanos

Pulsando "derecha" giras en el sentido de las agujas del reloj y pulsando "izquierda" giras en el sentido contrario a las agujas del reloj, independientemente de si vas hacia arriba o hacia abajo.

Si pulsas "arriba" aumenta tu velocidad; si quieres que ésta disminuya debes pulsar "abajo".

Subida de puerto

En esta etapa conseguirás marcar el ritmo de pedaleo pulsando "izquierda" y "derecha" alternativamente.

Tecleando "arriba" aumentas de marcha; para pasar a otra inferior no tienes más que pulsar "abajo".

Bajada del puerto

Si presionas "izquierda", giras hacia la izquierda, y viceversa, presionando derecha giras hacia la derecha.

Para acelerar te basta con pulsar "abajo" y "arriba" para disminuir de velocidad.

Meta

Pulsando la tecla de disparo consigues marcar la velocidad.

Si pulsas "izquierda" giras hacia la izquierda, y viceversa, para girar hacia la derecha.

EQUIPO DE DESARROLLO

Programa: Rafael Gómez.
Gráficos: ACE.
Música: Gominolas.
Portada: Antonio Pereda.
Instrucciones: Dolores Navarro.
Grabación: CBS.
Distribuidor: Erbe.
Producción: Gabriel Nieto.