

EPYXTM
COMPUTER SOFTWARE

WINTER GAMES



MANUAL DE INSTRUCCIONES PARA SPECTRUM 48 K

Fabricado
y distribuido en exclusiva
bajo licencia por



Sta. Cruz de Marcenado, 31
Tel. (91)241 10 63
28015 Madrid

MOMENTO DE LA VERDAD

Usted es un atleta en los Juegos de invierno 1988 en Calgary, Alberta (Canadá). Usted va a moverse sobre la nieve y el hielo con tanta velocidad, fuerza, resistencia y gracia como pueda exhibir en el frío tan desagradable.

Esta es la parte de invierno de las competiciones deportivas amateur más famosas del mundo.

Tratará de equiparar sus habilidades con las de los mejores atletas de unos cien países.

OBJETIVOS

Los Juegos de Invierno retan su habilidad competitiva con una serie de competiciones atléticas para 1 a 4 jugadores de invierno: Salto de esquí, Bobsled, Patinaje artístico, Esquí acrobático, Patinaje estilo libre, Velocidad sobre patines y Biathlon (esquí de fondo y tiro de rifle).

Practique cada uno de ellos primero para mejorar su habilidad.

WINTER GAMES tiene jueces, retiene las puntuaciones y premia con medallas a los ganadores —Oro para el primero, Plata para el segundo y Bronce para el tercero—. Si bate un «Récord Mundial», de los Juegos de Invierno pondrán su nombre en una pantalla especial para los Récords del Mundo.

Esté preparado para dar lo mejor de usted, y recuerde el refrán de los antiguos atletas griegos:

Citius - Altius - Fortius
¡Más rápido - Más alto - Más fuerte!

EMPEZAR

Para el Spectrum WINTER GAMES está grabado en las dos caras de la cassette. Hay tres competiciones en la cara 1 y 4 en la dos. Cada cara puntúa independientemente y las puntuaciones conseguidas en cada cara no se trasladan a la siguiente. Si esta compitiendo con sus amigos tendrá que anotar las puntuaciones antes de cargar la segunda cara.

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 el 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) (ver opción 4 más abajo).
4. Ver récords mundiales (ver opción 5 más abajo).

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

Mecanografía LOAD"" ENTER (vea que no hay espacios en blanco). Las " se mecanografían pulsando simultáneamente SYMBOL SHIFT y la tecla P. Para instrucciones consulte el capítulo de su manual que trata de la carga de programas.

Ahora pulse PLAY en su grabadora. Aparece un mensaje de pantalla y el juego se cargará automáticamente. Si esto no sucede así, trate de ajustar el volumen y el tono hasta que tiene lugar la carga.

WINTER GAMES tiene una opción para jugar usando el teclado, para que salgan en pantalla las instrucciones deberá seleccionar la opción (teclado) keyboard. En WINTER GAMES pueden utilizarse cualquiera de los siguientes joysticks:

- Kempston joystick
- Cursor joystick
- Sinclair interface II

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.

OPCION 1: Competir en todos los juegos

El computador mantiene la cuenta de medallas conseguidas por cada jugador. Para introducir su nombre, mecanografielo en la pantalla y pulse Enter. Repetir esta operación para cada jugador (hasta 4). Cuando se hayan introducido todos los nombres de los jugadores, pulse Enter.

OPCION 2: Competir en un juego

Similar a opción 1, pero sólo compite en el juego seleccionado. Utilice la barra espaciadora para elegir su juego y pulse Enter.

OPCION 3: Practicar un juego

Cuando se practica un juego no se guardan las puntuaciones. Mueva la barra espaciadora para elegir el juego y pulse Enter.

OPCION 4: Joysticks

Si se selecciona jugar un solo jugador, éste puede utilizar cualquier joystick. Si desean jugar dos o más jugadores ellos no podrán utilizar el mismo joystick. Cada jugador debe seleccionar un interfaz diferente. Cualquier número de jugadores puede seleccionar utilizando el teclado.

OPCION 5: Ver récords mundiales

Aparecen en pantalla las puntuaciones más altas registradas en todos los juegos, con el nombre del jugador que consiguió cada record mundial. Pulse el botón de fuego para volver al menú.

LOS JUEGOS

Las instrucciones para jugar los 7 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.



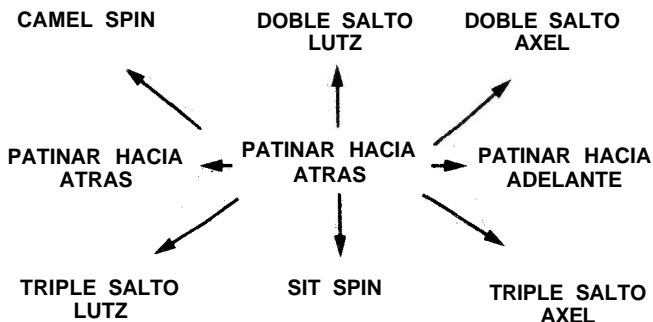
Patínaje artístico

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

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

Estos son los movimientos del patínaje artístico y sus posiciones correspondientes de joystick:

Controles del joystick para patínaje artístico y estilo libre.



Recomendaciones para el patinaje artístico

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 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 comenzará 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.

Puntuaciones del patinaje artístico

Comienza con una puntuación de 0.0. La mejor puntuación son 6 puntos. Todas las puntuaciones aparecen en décimas. Y no se preocupe, su puntuación no puede ir por debajo de 0.

Después de realizar satisfactoriamente cada movimiento, aparecerá su puntuación como esta:

MOVIMIENTO	PUNTOS
Camel Spin7
Sit Spin7
Doble salto Axel.....	.6
Triple salto Axel	1.1
Doble Lutz6
Triple Lutz.....	1.1
Camel en Sit Spin	1.2
Puntuación total.....	6.0

Total penalizaciones:

.7 por cada caída.

.2 por cada movimiento torpe.

NOTA: Sólo los primeros intentos de cada movimiento terminados dentro de un minuto son puntuables.



Patínaje 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 Patínaje estilo libre usted intenta hacer tres intentos los siete movimientos del patínaje 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 máximo 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.

Puntuación de patínaje estilo libre

MOVIMIENTO	Puntuación por cada movimiento
Camel Spin3
Sit Spin3
Camel en Sit Spin5
Doble Lutz2
Doble salto Axel2
Triple salto Axel4
Triple Lutz4
Total (6.0 máxima puntuación).....	6.9

— Penalizaciones a la puntuación máxima y total

Penalización	Total	Máxima
Caída	—.5	—.2
Torpe	—.2	—.05

Nota: No hay penalización por fallar al intentar los 7 movimientos.

EJEMPLO:

Su puntuación total:	6.9	Máximo:	6.0
1 caída	—.5		—.2
2 fallos	—.4		—.1
Total	6.0		5.7
		Puntuación final	

NOTA: Sólo son puntuables los movimientos completados en los dos minutos.

Los intentos de movimientos sólo se añaden a su puntuación si se terminan correctamente.



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 esa

mitad de la pantalla deberá pulsar el botón de fuego de su joystick. El otro jugador hará lo mismo. Ahora comienza la cuenta atrás.

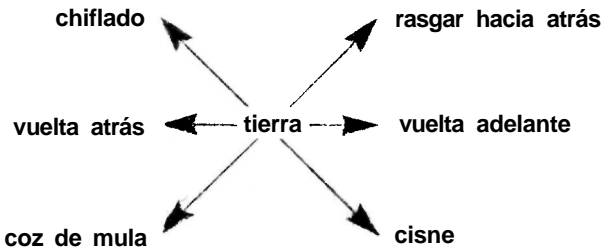
- Cuando la cuenta atrás llega al GO comience a patinar moviendo el joystick a la izquierda y derecha para mover las piernas de su patinador. La cuestión es mover las piernas de su patinador hacia atrás y hacia adelante como en el patinaje real.
- Continúe patinando moviendo el joystick hacia atrás y hacia adelante en golpes rítmicos para mover las piernas de su patinador. Marque su propio ritmo más rápido para aumentar su velocidad, y A POR ELLO.
- El patinador con el tiempo más rápido es el ganador de la carrera.
- Cuando se termine la carrera pulse el botón de fuego para empezar el juego siguiente.



Hot Dog Aéreo

Este deporte prueba su valor, gracia y precisión sobre los esquís. 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.

Puntuaciones

La puntuación se basa en el estilo y la dificultad; y aparecerá en pantalla después de caer a tierra. La puntuación máxima es de 10 puntos.

La DIFICULTAD se juzga por el número de diferentes maniobras realizadas en el aire. Cualquier combinación de movimientos puede realizarse para conseguir la puntuación máxima de 10 puntos. Las combinaciones de diferentes movimientos cuentan más puntos. Se restarán puntos por movimientos mal realizados. Cuidado con el aterrizaje, si cae al suelo no recibirá ningún punto.

VUELOS

1 vuelo	6.3
1 salto	7.2
2 vuelos (iguales)	8.7
2 saltos (iguales)	9.2
2 vuelos (diferentes)	9.6
2 saltos (diferentes)	10.0
1 vuelo y 1 salto	10.0

1.4 puntos de penalización por cada movimiento mal realizado.



Salto de Ski

Cada mota de aire enfría su cuerpo según mira desde lo alto de la torre de salto el 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 hacia 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 3 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.



Biathlon

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 deslícese.
- 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 ser timonear para mantener la precipitación al 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.

PUNTUACIONES

Ceremonia de premios

Después de cada juego, los nombres y puntuaciones de cada competidor se listan por orden de puntuación. El nombre de la Medalla de Oro aparecerá el primero en la pantalla.

Ceremonia de campeones

Si los jugadores compiten en todos los juegos, se seleccionará un Gran Campeón de los juegos basándose en el número de puntos conseguidos en cada cara.

Medalla de Oro: 5 puntos
Medalla de plata: 3 puntos
Medalla de bronce: 1 punto

Los puntos se suman después de cada competición, y el jugador con más puntos es nombrado Gran Campeón. La ceremonia tiene lugar después de la Ceremonia de Premios de la última competición.

Records mundiales

Si se consigue un Record Mundial en cualquier juego, se registra el nombre del jugador que bate el record. Los records aparecerán en la pantalla de Records Mundiales. Si se bate un nuevo record en un juego, se borra el anterior record y aparecerá la nueva información en su lugar.

¿COMO COMENZARON LOS JUEGOS DE INVIERNO?

Esquiar, patinar y deslizarse comenzaron hace siglos como diversión y manera práctica de moverse en la nieve y el hielo.

Esquiar

Los primeros esquíes existieron hace 4.000 ó 5.000 años en Escandinavia. Las ataduras de los esquíes las inventó en 1980 Sondre Norfheim de Mordegal, Noruega.

Una vez que los esquiadores pudieron deslizar las puntas de sus botas en piezas de hierro, y apretar sus talones con tiras de cuerda ganaron mucho control de sus tablas de madera, y pudieron moverse a gran velocidad. Los emigrantes noruegos fueron los pioneros de este deporte en todo el mundo.

Patinar

El patinaje comenzó unos 1000 años antes de Cristo. Antes de la Edad de Hierro los noruegos hicieron patines de husos de alce, buey y reno. En efecto, los antropólogos han descubierto patines de hueso que creen tienen al menos 20 siglos. Desde la Edad Media, la gente ha patinado sobre los canales de Holanda. El Patinaje sobre Hielo estuvo de moda en Francia en la corte de 1770, del que María Antonieta era una gran entusiasta.

Deslizarse

Los trineos primitivos fueron utilizados para el transporte 3.000 años antes de Cristo en el Norte de Europa. Los indios americanos ataban unos postes con tiras de cuero para transportar carga sobre la nieve.

La emoción de conducir un trineo colina abajo a gran velocidad apareció en 1500 en Alemania, cuando la gente hizo toboganes sobre las colinas de nieve. El deslizarse en trineo empezó a ser un deporte cuando los turistas americanos y británicos comenzaron a deslizarse en carrera por las carreteras de montaña llenas de nieve en los Alpes Europeos a mediados del siglo XIX. Las carreras de Bobsled se desarrollaron en 1880 en Suiza.

LOS JUEGOS OLIMPICOS DE INVIERNO

Los primeros JUEGOS DE INVIERNO se celebraron en Chamonix, Francia en 1924, cuando fueron aceptados como una celebración comparable a los Juegos de Verano y se les admitió en el Comité Olímpico Internacional. Desde entonces, los JUEGOS DE INVIERNO se han celebrado en:

Fecha	Lugar
--------------	--------------

1924	Chamonix, Francia
1928	St. Moritz, Suiza
1932	Lake Placid, Nueva York
1936	Garmisch-Partenkirchen, Alemania
1948	St. Moritz, Suiza
1952	Oslo, Noruega
1956	Cortina, Italia
1960	Squaw Valley, California
1964	Innsbruck, Austria
1968	Grenoble, Francia
1972	Sapporo, Japón
1976	Innsbruck, Austria
1980	Lake Placid, Nueva York
1984	Sarajevo, Checoslovaquia
1988	Calgary, Ontario

JUEGOS OLIMPICOS DE INVIERNO

WINTER GAMES para el Spectrum ha sido desarrollado por Ocean Software Limited en asociación con Sentient Software. Los gráficos de pantalla por David Thorpe

Fabricado en España bajo licencia de Epyx Inc. por COMPUTOLOGICAL, S. A. Santa Cruz de Marcenado, 31. 28015 MADRID.

1984 Epyx Inc. Epyx es una marca registrada de Epyx Inc. WINTER GAMES es una marca registrada de Epyx Inc.

Existe un copyright sobre este programa. Todos los derechos están reservados. No está autorizada su radio-difusión, la copia o grabación, el alquiler o leasing, la venta, etc., bajo cualquier intercambio o recompra en cualquier forma está prohibida.