

2. No muevas el joystick a IZQUIERDA o DERECHA demasiado rápido.

3. No dejes que tu esquiador se pare, necesitas impulso para ganar la carrera.

## CEREMONIA DE PREMIOS

Después de cada prueba, los tres ganadores subirán al pódium, mientras ves las banderas y escuchas los himnos nacionales de los países que representan. Para cada prueba, el ganador de la medalla de oro recibirá 5 puntos, el ganador de la medalla de plata 3 puntos y el de la medalla de bronce 1 punto. Cuando todas las pruebas hayan finalizado, el participante que haya obtenido el máximo de puntos escuchará de nuevo su himno nacional.

Nota: Para pasar a través de las Ceremonias de Premios pulsa y mantén presionado el botón DISPARO.

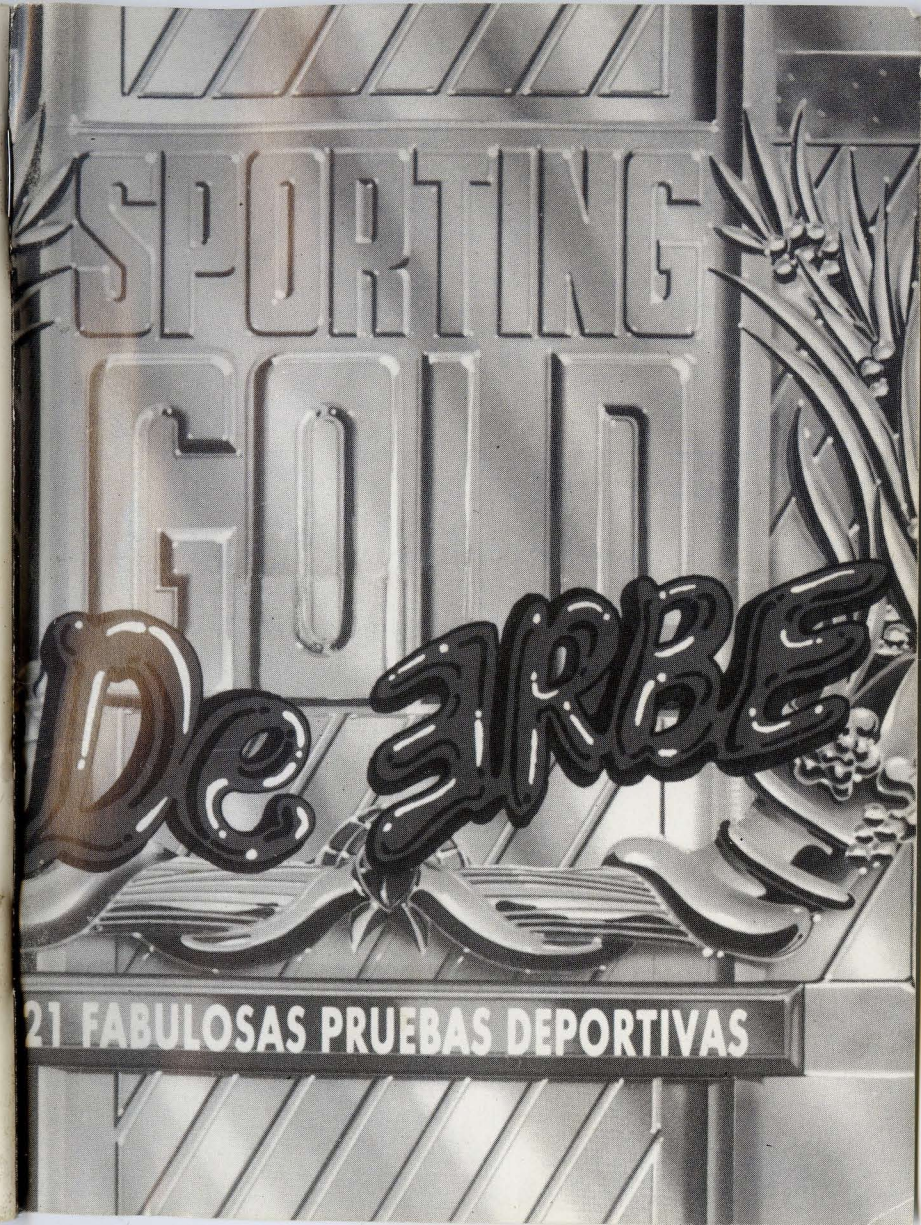
## LAS CEREMONIAS DE CLAUSURA

Quando hayas terminado con la opción Competir en todas las pruebas, serás automáticamente invitado a las Ceremonias de Clausura. Volverás al lugar donde continúa ardiendo la Antorcha Olímpica. La tensión crece mientras los participantes esperan la ceremonia final de premios. Finalmente, cuando el sol se esconde detrás de las montañas, verás espectaculares fuegos artificiales que marcan el final de los Juegos. Es la hora de despedirse de la ciudad anfitriona y de decir adiós a uno de los espectáculos más increíbles de fuerza humana y dignidad: los Juegos Olímpicos.

© EPYX



LA  
PIRATERIA  
ES DELITO





## INDICE

TITULO	PAG.
CALIFORNIA GAMES .....	1
THE GAMES SUMMER EDITION .....	13
THE GAMES WINTER EDITION .....	47

## CALIFORNIA GAMES

### OBJETIVOS

CALIFORNIA GAMES es un test de habilidades para uno o más jugadores, hasta un máximo de ocho. El objeto es ganar trofeos en cada prueba, aparte del trofeo por la mejor labor general.

Seis son las pruebas: Half Pipe Skateboard, Foot Bag, Surfing, Skating, BMX Bike Racing y Flying Disk. Puedes practicar o competir en una sola prueba, competir en todas, o incluso montarte una competición con las pruebas que tú quieras.

Cada jugador elige un sponsor para la competición. Serás juzgado sobre cada prueba y llevarán la cuenta de tus totales. Los trofeos son entregados a los mejores.

Si consigues un nuevo récord en alguna prueba, tu nombre será grabado y mostrado en la Tabla de Honor. ¡Intenta conseguir ser el Campeón de California!

### COMENZANDO

Cuando aparezca la pantalla inicial, pulsa el botón de disparo en tu joystick para pasar a la pantalla de menús. Tendrás seis opciones en Commodore y siete en Amstrad y Spectrum. Para seleccionar una mueve el cursor con tu joystick y luego pulsa DISPARO. También puedes usar la tecla correspondiente.

### OPCION 1: COMPETIR EN TODAS LAS PRUEBAS

Compite en las seis pruebas. Tendrás que hacer lo siguiente:

— Escribir tu nombre, tras lo cual pulsas la tecla RETURN/ENTER.

— Eliges un sponsor (patrocinador) moviendo el cursor hasta el que quieras usar y pulsando DISPARO.

— Repetir la inserción del nombre y elección del sponsor para cada jugador (hasta 4). Una vez estén todos listos, pulsa RETURN/ENTER.

— Saldrá una pantalla de verificación. Selecciona YES con el cursor y pulsa DISPARO (o tecla A) si todo está OK. Si no, selecciona NO y pulsa DISPARO (o tecla B).

### **OPCION 2: COMPETIR EN ALGUNAS PRUEBAS**

Similar a la opción 1, pero puedes elegir las pruebas:

- Elige las pruebas, mueve el cursor y pulsa DISPARO.
- Las pruebas elegidas se verán en amarillo (Amstrad).
- Una vez elegidas las pruebas, mueve el cursor hasta DONE y pulsa el botón de DISPARO.

Ahora será cuando tengas que poner los nombres y los sponsors.

### **OPCION 3: COMPETIR EN UNA SOLA PRUEBA**

Parecido a opciones 1 y 2, pero:

- Elige tu prueba moviendo el curso y pulsando DISPARO. Entonces tendrás que poner tu nombre y elegir el sponsor.

### **OPCION 4: PRACTICAR UNA PRUEBA**

No hay puntuaciones.

Moviendo el cursor y pulsando DISPARO. Entonces tendrás que poner tu nombre y elegir el sponsor.

### **OPCION 5: VER TABLA DE HONOR**

Para volver al menú pulsa DISPARO.

### **OPCION 6: DEFINIR CONTROLES**

Aparece un nuevo menú de opciones (seleccionable por ARRIBA o ABAJO o DISPARO).

Opción 1: Definir primer juego de teclas, en este orden: DISPARO, ARRIBA, ABAJO, DERECHA e IZQUIERDA.

Una vez terminado volverás al menú principal.

Opción 2: Permite definir segundo juego de teclas, en el mismo orden. También se vuelve al menú principal.

Opción 3: Permite definir ambos juegos de teclas.

Opción 4: Permite usar las teclas preestablecidas en ambos juegos, a saber:

Juego 1: Arriba = O; Abajo = A; Izquierda = O; Derecha = P; Disparo = Espaciador.

Juego 2: Control Sinclair.

Opción 5: Vuelta al menú principal.

### **OPCION 7: GRABA/CARGA PUNTUACIONES**

Nuevo menú:

7:1 Graba puntuaciones máximas.

7:2 Carga puntuaciones máximas.

7:3 Vuelta al menú principal.

## **LAS PRUEBAS**

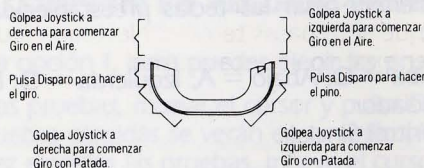
### **HALF PIPE SKATEBOARDING**

Difícil prueba que combina la fuerza con la coordinación. Estarás encima de un patinete, dentro de una especie de tubería. Tienes un minuto y 15 segundos, o tres caídas, para poder conseguir velocidad y completar las maniobras con éxito. Cada



maniobra tiene su puntuación, y la mayor puntuación es la ganadora.

Pulsa el botón de DISPARO para comenzar la prueba. Para conseguir mayor velocidad mueve el joystick hacia arriba cuando subes por la rampa y hacia abajo cuando bajas. Para hacer una maniobra mueve el joystick según se indica en el dibujo. Ojo, que hay que hacerlo en el momento exacto, porque, si lo haces demasiado temprano, demasiado tarde, o lo haces durar demasiado, te caerás. Después de tres caídas, se acabó.



— Para empezar un giro con patada mueve el joystick como se indica en el dibujo. La máxima puntuación se consigue esperando hasta el último momento antes de comenzar el giro y manteniendo la presión sobre el joystick hasta justo antes de caer.

— Para hacer un giro en el aire da un golpe al joystick como se indica. Para que te salga esto bien debes estar ya en el aire más allá del borde de la rampa antes de golpear el joystick.

— Para hacer "el pino" mantén pulsado el botón de disparo según llegas a la parte superior de la rampa. El patinador hará el pino y el patinete pasará por encima de su cabeza. Espera hasta que el patinete vuelva a la rampa antes de soltar el botón. La máxima puntuación se consigue pulsando el botón lo más tarde posible y manteniéndolo el máximo tiempo posible.

## Puntuación

Cada maniobra terminada con éxito puntúa. El incremento de la puntuación depende de cuánto te arriesgas.

	Mínimo	Máximo
Giro con patada	100	300
El pino	400	700
Giro en el aire	400	999

## Estrategia

Es importante tener la velocidad adecuada antes de intentar una maniobra. Puedes incrementar tu velocidad manteniendo el joystick arriba o abajo en toda la ascensión o descenso de la rampa, pero recuerda que si te pasas te caes. Necesitarás un montón de práctica para ser experto en esta prueba.

## FOOT BAG

Esta es la prueba más tranquila, pero no creas que es fácil. Esto es un poco como hacer malabarismos con los pies. Tienes que mantener una bolsa en el aire durante 1 minuto y 15 segundos sin usar las manos. Todo depende del "timing": si das las patadas en el momento correcto, lograrás que la bolsa se mantenga en el aire. Puedes conseguir más puntos aún si haces acrobacias mientras tanto.

Tienes que dar a la bolsa con tus pies, tus rodillas o tu cabeza el mayor número de veces posible antes de que se te agote el tiempo.

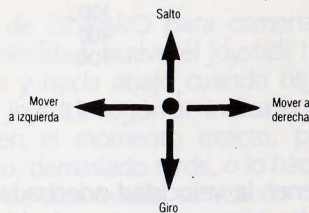
— Pulsa el botón de DISPARO para dar la primera patada y comenzar la partida.

— Según se cae la bolsa hacia el suelo, pulsa de nuevo el botón de DISPARO para dar una nueva patada justo antes de que llegue la bolsa a tus pies.

— Si quieres dar un cabezazo, pulsa el botón de disparo antes de que llegue la bolsa al nivel de tu cabeza.



— Mueve el joystick según se indica para las demás posiciones.



— Hay varios tipos posibles de patada, incluyendo las interiores, las exteriores, las patadas invertidas en salto, los rodillazos y las patadas hacia atrás.

— Para hacer estos tipos distintos de patada tendrás que desplazarte debajo de la bolsa mientras esté en el aire. Por ejemplo, vete a la derecha para que la bolsa caiga a tu izquierda (¡pero no demasiado lejos!). Pulsa DISPARO al llegar a la bolsa y darás una patada exterior.

— Otras patadas requerirán un poco de experimentación por tu parte.

## Puntuación

Cada acrobacia o patada bien hecha obtiene puntos. Las virguerías más difíciles, como girar mientras cae la bolsa, dan aún más puntos. Patadas consecutivas sin que la bolsa toque el suelo dan más puntos también. Consigue una bonificación por coger la bolsa que llega desde fuera de la pantalla. Ejemplos de posibilidades:

**Cualquier patada:** 10 puntos.

**Medio "axle":** 250 puntos. Dos patadas con medio giro entre ellas.

**"Axle" completo:** 500 puntos. Dos patadas con un giro completo entre ellas.

**"Horseshoe":** 500 puntos. Patada derecha trasera seguida de una patada izquierda trasera.

**"Jester":** 2.000 puntos. Patada izquierda o derecha en salto.

**Doble arco:** 2.500 puntos. Tres patadas: exterior izquierda, derecha exterior, izquierda exterior.

**"Dada":** 5.000 puntos. Exterior izquierda, cabezado, exterior derecha.

**Desde fuera:** 1.500 puntos.

## Estrategia

A mayor número de virguerías y patadas hechas dentro del límite de tiempo, mayor será la puntuación. Consigues una bonificación por variedad, por lo que conviene intentar de todo.

## SURFING

El surfing de competición consiste en quedarse lo más cerca posible del borde de la ola, maniobrando la tabla a alta velocidad. Puedes ir hacia un lado y otro, entrar y salir del "tubo", usando la ola al máximo antes de que rompa.

— Pulsa el botón de DISPARO para coger una ola y comenzar la prueba.

— Mantén el joystick a izquierdas para evitar caerte al mismo comienzo de la prueba.

— Para mover la tabla hacia la izquierda mueve el joystick a la izquierda, y viceversa.

— Mantén pulsado el botón de DISPARO para hacer giros más fuertes. Ten en cuenta, sin embargo, que esto te frena.

— Si te acercas demasiado a la parte inferior de la ola, o te caerás o se terminará el viaje.

— Para terminar "limpiamente" pasa por encima de la ola.

— Si pasas por encima de la ola y giras la tabla en el aire, podrás volver a coger la ola (salvo que te caerás si coges la ola mal).



— Tienes 1 minuto y 50 segundos para la prueba o hasta 4 caídas. A mayor duración de viaje, más puntos conseguirás.

## Puntuación

La puntuación depende de la duración de tu viaje, el número de giros que hagas y la velocidad a la que giras. También consigues mayor puntuación de los jueces si viajas en el "tubo" (debajo de la curva de la ola) y por ir muy cerca de la cresta. Si pasas de la cresta de la ola, giras en el aire y vuelves a coger la ola, obtendrás más puntos.

## Estrategia

Tu puntuación final depende de lo bien que utilices la ola. Si vas en línea recta muy por delante de la cresta, no puntúas casi nada. Arriégate, con ello vas aumentando la puntuación. Haz giros de 180°, incluso de 360°. Muévete de un lado para otro. El no va más es girar a alta velocidad cerca de la cresta de la ola.

## PATINAJE

Aquí hay que patinar por el paseo marítimo sin caerse.

Tendrás que evitar las grietas, la hierba, los charcos, zapatos tirados, etc. Tendrás que agacharte para evitar balones que vuelan por los aires. Incluso tendrás que saltar sobre trozos que faltan en la acera.

Debes evitar todos los obstáculos y completar el recorrido en el menor tiempo posible haciendo el mayor número de acrobacias posibles por el camino.

- Pulsa el botón de DISPARO para empezar la prueba.
- Para empezar a rodar tira del joystick hacia arriba y luego

hacia abajo. Sigue moviendo el joystick entre las dos posiciones para aumentar la velocidad.

— Mueve el joystick según el dibujo para hacer otros movimientos.



- Para agacharse pulsa y mantén pulsado DISPARO.
- Para saltar suelta el botón de DISPARO.
- Intenta evitar los obstáculos. Se te permiten tres caídas, a la tercera quedas descalificado.

## Estrategia

Obtendrás puntos por cada objeto evitado o saltado. Ten en cuenta que la velocidad es menos importante que mantenerse en pie. Recuerda que consigues más puntos si saltas girando sobre un obstáculo. No te caigas más de dos veces.

## Puntuación

Recibes puntuación por saltar sobre los obstáculos, en vez de evitarlos. La mejor puntuación se consigue haciendo un giro de 360° mientras se salta sobre un obstáculo.

Evitar obstáculos: 10-30 puntos.

Saltar sobre obstáculos: 20-60 puntos.

Salto giratorio sobre obstáculos: 40-120 puntos.



## CARRERA MBX

La carrera consiste en cubrir el recorrido en el menor tiempo posible sobre una bici ligera.

- Mueve el joystick a la derecha para comenzar la prueba.
- Mueve el joystick hacia arriba para ir a la izquierda.
- Mueve el joystick hacia abajo para ir a la derecha.
- Mueve el joystick repetidamente a la derecha para acelerar.
- Pulsa el botón de DISPARO para saltar.
- Mueve el joystick a la izquierda para hacer acrobacias.
- Para comenzar un salto mueve el joystick a la izquierda según llegas a una colina o una rampa.
- Estando en el aire usa el joystick para hacer acrobacias:

- Mueve el joystick hacia arriba para hacer un "tabletop". Mantén pulsado el joystick el mayor tiempo posible, luego suéltalo para que baje la bici.

- Mueve el joystick hacia abajo para hacer un giro de 360°.
- Muévelo a la izquierda para hacer un salto de espaldas.
- Muévelo a la derecha para hacer un salto hacia delante.

- El "timing" es crítico para hacer bien las volteretas, etc. Si no estás en posición "centrada" en el momento de aterrizar, puedes estrellarte.

- Se te permite una caída "grave" o tres "leves" antes de quedar eliminado. Si haces una voltereta y te caes de cabeza, es una caída grave.

- Al final del recorrido pulsa el botón de DISPARO para parar. Obtienes más puntos si te paras en la zona de llegada.

## Puntuación

Intenta completar el recorrido dentro de los 2 minutos. Menos tiempo = más puntos.

## Acrobacia

	Mínimo	Máximo
"Wheelie"	100	200
Salto	200	400
"Tabletop"	500	1.000
Giro 360°	1.000	2.000
Voltereta atrás	1.500	3.000
Voltereta adelante	3.000	5.000

## Estrategia

Al finalizar el recorrido obtendrás 60 puntos por cada segundo que te sobre. No obstante, la mejor puntuación se la llevarán aquellos que hagan las virguerías más espectaculares. Si logras hacer la voltereta hacia delante, probablemente nadie te quitará el primer puesto.

## DISCO VOLANTE

El objetivo es fácil: tirar el disco con precisión para que llegue al otro extremo, donde deberá cogerlo el otro jugador.

- Pulsa el botón de DISPARO para iniciar la prueba.
- Tienes tres posibilidades para tirar y coger el disco.
- Intenta tirar el disco con fuerza suficiente para que llegue al jugador que recibe en el otro extremo.
- Usa la barra en la parte inferior de la pantalla para tirar. Hay tres colores: rojo, amarillo y verde. Usa el verde para obtener la mayor potencia.
- Golpea el joystick hacia la izquierda para que tu brazo comience su giro. Cuando la aguja llegue a la parte verde de la barra, vuelve a golpear el joystick a la izquierda para soltar el disco.
- La información en la parte superior de la pantalla te permitirá mover el receptor para coger el disco una vez que lo hayas tirado.
- Según recorre el disco el campo, mueve el joystick hacia la derecha o la izquierda, según donde calcules que aterrizará.



— Para coger el disco debes llegar hasta él con las manos. Ten en cuenta que tus manos sólo están en posición de coger el disco cuando estás corriendo o tirándote en plancha.

— Para intentar coger el disco según pasa por encima de tu cabeza empuja el joystick hacia arriba para alcanzarlo.

— Para tirarte en plancha a por él tira del joystick hacia abajo.

## Puntuación

Obtienes puntos tanto en el tiro como en la recogida. En el tiro, lo que cuenta es la altura y la dirección del tiro. Cuantos menos pasos debe recorrer el recogedor para interceptar, mayor será la puntuación.

La puntuación en la recogida es la siguiente:

- 150 puntos por cogerlo corriendo a derecha.
- 250 puntos por cogerlo corriendo a izquierda.
- 250 puntos por cogerlo tirándose a derecha.
- 250 puntos por cogerlo tirándose a izquierda.
- 350 puntos por cogerlo por encima de tu cabeza.

© 1987 EPYX Inc.

# THE GAMES SUMMER EDITION

## INTRODUCCION

Las ambiciones de todos los atletas del mundo culminan en THE GAMES, y es aquí donde se reúnen los mejores deportistas de elite, buscando su gran oportunidad e intentando conseguir uno de los títulos más codiciados por el hombre.

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

Por favor, sigue las instrucciones de pantalla. Cuando termines de cargar el programa, puedes redefinir las teclas/controles. (Ver sección "Cambio de Controles".)

## MENU DE OPCIONES

- Ceremonias de inauguración (\*).
- Competir en todas las pruebas.
- Competir en algunas pruebas (\*\*).
- Practicar todas las pruebas.
- Ver récords mundiales.
- Ceremonias de Clausura (\*).
- Volver a la Villa Olímpica (\*\*).

(\*) Estas opciones no se encuentran en Amstrad CPC.

(\*\*) Estas opciones sólo aparecen en las versiones de disco.

## CAMBIO DE CONTROLES

Esta opción te permite cambiar las teclas o joysticks utilizados por los jugadores 1 y 2 y te posibilita el juego de competición.



Ambos jugadores utilizarán los mismos controles, pero en las pruebas de ciclismo y 100 metros vallas cada jugador tendrá que competir contra un adversario controlado por el ordenador, en lugar de uno contra otro.

## VERSIONES DE AMSTRAD

Puedes seleccionar:

- Joystick 1.
- Joystick 2.
- Teclado.

Cuando selecciones la opción Teclado, el ordenador te preguntará automáticamente si quieres redefinir las teclas.

Selecciona el método de control deseado pulsando su número correspondiente. El segundo jugador también deberá seleccionar su método de control. (Ten en cuenta que los jugadores 1, 3, 5 y 7 utilizan el método de control seleccionado por el jugador 1, y que los jugadores 2, 4, 6 y 8 utilizan el método de control seleccionado por el jugador 2.)

## PANTALLAS DE PREJUEGO

Las nueve posibilidades del mapa de la Villa Olímpica son:



Selecciona entre el juego de Competición o de Práctica. En el modo Práctica, tus puntuaciones no son almacenadas y no se ganan medallas. Si quieres entrenarte, mueve el joystick a la prueba deseada y pulsa el botón del joystick. Para pasar al modo Competición ilumina el indicador "Otras opciones" y pulsa el botón del joystick.

## MODO PRACTICA

Para practicar una prueba utiliza los controles del joystick para colocar la antorcha sobre el icono de la prueba deseada (mapa de la Villa Olímpica).

Pulsa el botón del joystick para practicar esa prueba. Después de terminar la primera sesión de entrenamiento, el ordenador te preguntará si quieres volver a jugar otra vez. Selecciona YES y pulsa el botón del joystick para volver a la misma prueba. Si seleccionas NO y pulsas el botón del joystick, volverás al mapa de la Villa Olímpica.

## OTRAS OPCIONES DEL MENU

Si seleccionas "Otras opciones", tienes seis posibilidades:

- Cambiar nombres.
- Ceremonias de inauguración.
- Competir en todas las pruebas.
- Competir en algunas pruebas.
- Ver récords mundiales.
- Volver a la Villa Olímpica.

## Cambio de nombres

Esta opción te permite jugar en el modo Competición. Selecciona CHANGE NAMES (CAMBIO DE NOMBRES) y pulsa



el botón del joystick. El ordenador te pedirá que introduzcas el nombre de los nuevos participantes y que designes las banderas de sus países. Hazlo de la siguiente manera:

1. Teclea el nombre del primer candidato. Pulsa DEL para borrar cualquier error.

2. En pantalla aparecerán simultáneamente las banderas de tres países (de un total de 18 países). Mueve el joystick a izquierda o derecha para seleccionar uno de los países. Pulsa el botón del joystick y escucharás el himno nacional del país elegido.

3. Pulsa RETURN para introducir el nombre del siguiente candidato.

Nota: Si deseas jugar por equipos, selecciona la misma bandera para más de un participante.

4. Utiliza las teclas cursor para editar. Cuando termines de introducir el nombre de los distintos jugadores, pulsa la tecla F7 para volver a la pantalla de "Otras opciones".

### **Ver las Ceremonias de Inauguración**

Selecciona esta opción y pulsa el botón del joystick para volver a la secuencia de apertura. Pulsa el botón del joystick para pasar al mapa de la Villa Olímpica o espera a que aparezcan todos los créditos y accederás automáticamente al mapa de la Villa Olímpica.

### **Competir en todas las pruebas**

Selecciona esta opción si deseas competir en todas las pruebas. Sigue las instrucciones de este manual para participar en las diferentes pruebas.

### **Competir en algunas pruebas**

Selecciona esta opción y volverás al mapa de la Villa Olímpica. Mueve la antorcha al icono de prueba deseado y pulsa el botón del

joystick para seleccionarla. Puedes elegir tantas pruebas como desees. Sigue las instrucciones de este manual para jugar en cada una de las pruebas.

Nota: Pulsa la tecla RESTORE para dejar de jugar y volver al mapa de la Villa Olímpica.

### **Ver los récords mundiales**

Selecciona esta opción para conocer los récords mundiales de cada una de las ocho pruebas.

### **Volver a la Villa Olímpica**

Selecciona esta opción para volver al mapa de la Villa Olímpica.

## **PANTALLAS DE JUEGO (sólo en disco)**

cara del disco, quita el disco de la unidad e inserta la cara del disco correspondiente (la parte delantera del disco está etiquetada, la parte posterior no). Pulsa el botón del joystick para ver la pantalla de apertura de la prueba en la que vas a competir o practicar.

Si participas en el modo Competición, cuando termines de jugar, verás una pantalla en la que aparece el último récord mundial alcanzado con este juego, así como los nuevos récords mundiales que hayas conseguido en esta partida, si hay alguno. Pulsa el botón del joystick para participar en la prueba siguiente.

## **PANTALLAS FINALES**

Después de competir en todas las pruebas seleccionadas verás una pantalla en la que aparecerán todos los países que hayan



ganado una medalla. Después aparecerán automáticamente los antiguos y nuevos récords mundiales.

En la pantalla FINAL STANDINGS (CLASIFICACIONES FINALES) aparece el nombre de cada participante: el número de medallas de oro, plata y bronce ganadas, así como su puntuación total. Oro = 5 puntos, Plata = 3 puntos, Bronce = 1 punto. Después empieza la ceremonia de premios, en la que aparecen los países que hayan ganado una o varias medallas.

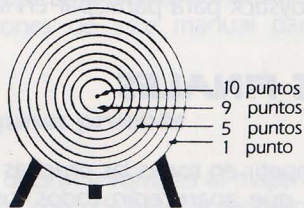
Nota: Cuando dos jugadores seleccionen el mismo país, sus puntuaciones se suman para determinar los países ganadores de medallas. Esto permite que los jugadores jueguen por equipos.

## 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

1. Pulsa el botón del joystick para tensar el arco. Para aumentar o reducir la cantidad de tensión mueve el joystick de izquierda a derecha.



2. Cuando hayas tensado el arco, pulsa el botón del joystick y aparecerá una ventana que muestra el punto de mira del arco en relación con el blanco.

Nota: Una vez presionado el botón del joystick no puedes reajustar la tensión del arco.

3. Mueve el joystick para alinear la flecha con el blanco. Compensa la dirección y la velocidad del viento, teniendo en cuenta el indicador del viento.

4. Para lanzar la flecha pulsa el botón del joystick.

Nota: Después de tirar la flecha aparecerá un primer plano del blanco. En la ventana de la parte superior derecha de la pantalla verás el tiempo que te queda para disparar las flechas, así como la puntuación conseguida hasta el momento.

### PUNTUACION

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

### SUGERENCIAS

Tranquilízate y dispara todas las flechas.

Ten en cuenta la velocidad y la dirección del viento a la hora de apuntar. Mejor todavía, espera a que se pare el viento antes de disparar.

Ten en cuenta la tensión del arco —cuanto más lo tenses, mayor será la altura conseguida por las flechas—. Practica el movimiento del arco —tensión del arco, apuntar y disparar— hasta que todo parezca parte de un solo movimiento.



## ¡PIENSA EN EL ORO!

- Ten en cuenta la velocidad y dirección del viento.
- Desarrolla un estilo de tiro que suponga un solo movimiento continuo y fluido.
- Concéntrate en el blanco, y no en el reloj.

## 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 tercera campana, que indica el comienzo de la primera 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

Contra el ordenador/Juego de torneo.

1. Selecciona primero entre las dos opciones: torneo o partida contra el ordenador. Para jugar en torneos necesitas dos joysticks (joystick 1: parte inferior de la pantalla; joystick 2: parte superior de la pantalla). Para jugar partidas contra el ordenador sólo necesitas un joystick (utilizarás el de la parte superior de la pantalla). Para partidas de un solo jugador selecciona la opción juego contra el ordenador y pulsa el botón del joystick.

2. Si compites en el modo de torneo, en pantalla aparecerán los nombres de los participantes y sus países correspondientes. Pulsa el botón del joystick.

3. La pantalla se dividirá en tres secciones, mostrando una vista aérea de la pista que se encuentra a la derecha; los puntos representan las posiciones de los dos ciclistas.

4. Para empezar pulsa el botón del joystick y espera a que suene la pistola de salida (en el modo torneo ambos competidores deben pulsar los botones del joystick).

5. Para empezar a pedalear mueve el joystick arriba y abajo. Tu contrincante empezará a pedalear automáticamente.

6. Para aumentar tu velocidad mueve vigorosamente el joystick arriba y abajo.

Nota: Si vas detrás y te colocas demasiado cerca de tu contrincante, escucharás un sonido de tipo "shhh", que indica que estás a rebufo. Si sigues la estela de tu contrincante, pedalearas menos.

7. Para ir a la izquierda o a la derecha de la pista mueve el joystick a izquierda o derecha.

Nota: Debajo de la ventana de cada ciclista hay una barra que indica la energía de que dispone cada ciclista. Esta barra parpadea cuando ganas.

8. Sólo será cronometrada la última vuelta (cuando escuches la campana). Al final de la carrera aparecen los tiempos conseguidos por cada uno de los jugadores.

### PUNTUACION

El ciclista que llega primero 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.



## SUGERENCIAS

Existen tácticas que puedes utilizar para ganar esta carrera de tres vueltas, pero lo primero que debes tener en cuenta es tu resistencia. Si pedaleas rítmica y tranquilamente durante las dos primeras vueltas, tendrás suficiente energía para ganar velocidad cuando más lo necesitas, en la recta final.

Para conservar tus fuerzas colócate justo detrás de tu contrincante —aprovecharás la corriente de aire y tendrás que pedalear menos— hasta que suene la campana y comience tu sprint. Para utilizar la corriente de aire de tu adversario y colocarte detrás de él sube la cuesta. Este movimiento reducirá tu velocidad. Cuando te pase tu adversario, gira hacia abajo y síguelo de cerca, aprovechando la corriente de aire que deja a su paso.

Vigila tu indicador de fatiga —y el de tu contrincante—, que se encuentra debajo de las bicicletas. Cuanto mayor sea la barra, mayor la energía de que dispones. Si empiezas a cansarte, mueve más rápidamente el joystick para mantener tu velocidad. Cuando empieces la tercera vuelta, escucharás una campana. Valora tus reservas de energía y haz un sprint hasta la línea de meta.

## ¡PIENSA EN EL ORO!

1. No te precipites. Aprende a pedalear rítmicamente e intenta gastar el mínimo de energía posible.
2. Siempre que puedas colócate detrás de tu adversario y aprovecha la corriente de aire.
3. Cuando juegues contra el ordenador, espera a que empiece a pedalear y colócate detrás de él cuanto antes.
4. ¡Pedalea por la parte interior de la pista!

## SALTO DE TRAMPOLIN

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. Mueve el joystick a la derecha para alejar la rueda de la piscina o a la izquierda para acercarla a la piscina.

### Saltos hacia adelante

Empieza el salto moviendo el joystick hacia la izquierda. El saltador 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	Lleva el joystick hacia arriba y después abajo para entrar en el agua.
Salto hacia delante	Lleva 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	Lleva el joystick hacia la izquierda y suéltalo justo antes de que el saltador termine su salto mortal.



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

### Salto hacia atrás

Mueve repetidamente el joystick hacia la derecha y el saltador irá hasta el final 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	Lleva el joystick hacia arriba y después muévelo hacia abajo para entrar en el agua.
Salto hacia fuera	Lleva el joystick hacia la izquierda y suéltalo justo antes de que el saltador empiece a hacer un salto mortal. Después lleva el joystick hacia abajo para entrar en el agua.
Salto hacia dentro	Lleva 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

Tipo de salto	Control del joystick
Salto carpado hacia atrás y hacia dentro	suéltalo antes de que el saltador termine de dar una vuelta. Después mueve rápidamente el joystick hacia abajo para entrar en el agua. Mantén presionado el botón del joystick mientras llevas 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 variedades de 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 salto:

#### 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 primero. 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 a 10. 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 realizadas.

Altura del salto: forma en que el saltador entra en el agua.

## **SUGERENCIAS**

En esta prueba tienes que realizar tres saltos desde un trampolín situado a 3 metros por encima del agua. Selecciona el tipo de salto a partir de un menú de 16 saltos.

Los jueces evalúan tus habilidades basándose en el nivel de dificultad del salto y en la suavidad de su ejecución. El truco está en combinar saltos que demuestren que eres un experto en esta prueba.

Concéntrate en la coordinación. Un solo error y en menos de un segundo puedes quedar descalificado, aunque lleves muchos puntos de ventaja.

Perfecciona tu entrada. La mayoría de los jueces suelen otorgar las puntuaciones más altas a los que menos salpican entrando en el agua.

## **¡PIENSA EN EL ORO!**

1. Practica diferentes combinaciones de saltos y haz de ellos tu especialidad.

2. Intenta saltar lo más alto posible.
3. Termina cada salto con una entrada corta en el agua.
4. Entra en el agua salpicando lo menos posible.

## **LANZAMIENTO DE MARTILLO**

En esta prueba, el atleta lanzará un "martillo" que consiste en una bola sólida de metal que está 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 representará tu puntuación en esta prueba.

## **CONTROLES 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 que hayas conseguido en uno de los tres lanzamientos.



Durante el lanzamiento puedes incurrir en las siguientes faltas:

1. Si pulsas el botón del joystick demasiado tarde, el martillo puede golpear la valla y hacer un agujero.
2. Si pulsas el botón del joystick demasiado pronto, parecerá que el martillo vuelve a ti en lugar de ir hacia el campo.
3. Si lanzas el martillo cuando el lanzador se ha salido del círculo, serás literalmente levantado por los aires.
4. Si el lanzador va demasiado lento durante la fase de giro, quedará enrollado por el cable y el martillo.

## SUGERENCIAS

El martillo es una bola de metal unida al asa del martillo por un cable de acero. Pesa 16 libras y para realizar un buen lanzamiento necesitarás mucha fuerza y una excelente coordinación. Practica las secuencias de calentamiento, giros y lanzamientos para mejorar tu coordinación.

Mientras giras aumenta tu velocidad moviendo el joystick un poco más rápido que el martillo.

Coordina el lanzamiento cuidadosamente. Lanza el martillo en línea recta hacia el campo y ganarás hasta 3 metros más de distancia.

## ¡PIENSA EN EL ORO!

Cuidado con los pies, no pises la línea del círculo. Practica y coordina tus posiciones de lanzamiento.

## 100 METROS VALLAS

En esta prueba el atleta participa en una carrera de 100 metros, durante la que deberá saltar sobre 10 vallas de 1,067 metros de altura. Cada participante corre por una de las calles de la pista.

Aunque compites con el ordenador, lo que cuenta es tu tiempo relativo con respecto a los otros corredores, y no quién cruce primero la meta.

## CONTROLES DEL JOYSTICK

1. En la pantalla aparecen dos corredores andando hacia sus calles. Pulsa y mantén presionado el botón del joystick hasta que los corredores se coloquen en sus posiciones de salida.
2. Espera a que suene el disparo que señala el comienzo de la prueba y suelta el botón del joystick. ¡Empieza la carrera!
3. Para ganar velocidad mueve el joystick lo más rápidamente posible a izquierda y derecha coordinando este movimiento con el movimiento de los pies del corredor.
4. Cuando te acerques a una valla, pulsa el botón del joystick para saltarla.

Nota: Si tu corredor pierde el paso, se tropezará o caerá encima de la valla y será descalificado. Si mantienes presionado el botón del joystick, aumentará la amplitud de tu salto, pero te cansarás más fácilmente.

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

## Movimientos que ganan medallas

Cuando termines la carrera en el modo Competición, haz lo siguiente:

1. Cuando los corredores cruzan la línea de meta, dejan de correr y empiezan a andar. Pulsa el botón del joystick para ver tu tiempo durante la carrera.

Nota: El tiempo conseguido por el corredor controlado por el ordenador no aparece en la pantalla.



2. Automáticamente pasarás a otra pantalla, en la que aparecerá el nombre y el país del siguiente jugador. Si hay un segundo jugador que quiera participar en esta prueba, pulsa el botón del joystick. Si no hay más participantes, en la pantalla aparecerá la siguiente prueba que hayas seleccionado.

## PUNTUACION

Gana el corredor que consigue la menor puntuación de tiempo. 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.

## SUGERENCIAS

La prueba de 100 metros vallas requiere tres habilidades: velocidad, capacidad de salto y coordinación.

Es muy importante que empieces el salto con el pie correcto. Para conseguirlo establece tu propio ritmo de salto y pasos entre las vallas.

Cuando escuches el disparo que marca el comienzo de la carrera, empieza a correr, gana velocidad, establece un ritmo y coordina bien tus movimientos antes de llegar a la primera valla. Conserva tus fuerzas realizando saltos cortos. Cuando saltes por encima de la última valla, utiliza tu energía de reserva para hacer un "sprint" hasta la línea de meta.

## ¡PIENSA EN EL ORO!

— Perfecciona la coordinación de pasos y saltos que encuentres más eficaz.

— Empieza a correr en cuanto escuches el disparo que marca el comienzo de la carrera.

— Intenta que tus saltos sean lo más cortos posible para conservar tus energías.

## 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 dos 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.

## CONTROLES DEL JOYSTICK

Sigue estos pasos:

1. En la primera pantalla aparece la colchoneta que se utiliza en esta prueba. Pulsa el botón del joystick para empezar. En la zona superior izquierda de la pantalla verás la altura que intentarás saltar. Si deseas subir o bajar la barra, mueve el joystick arriba o abajo. Cuando hayas ajustado la altura deseada, pulsa el botón del joystick.

2. En el modo Práctica sube o baja la barra a la altura deseada. En el modo Competición no coloques la barra a una altura inferior de la que hayas conseguido en el último salto.

3. Para empezar a correr vuelve a pulsar el botón del joystick.

4. Para ganar velocidad coordina los movimientos del joystick (izquierda/derecha) con los pies del atleta.

5. Cuando apoyes la pértiga en el "cajetín" (lo más tarde posible), mueve hacia arriba el joystick.

6. Cuando el atleta alcance su máxima altura, mueve el joystick hacia la derecha para que gire su cuerpo y pase por encima de la barra. Después el atleta caerá sobre la colchoneta. Si has conseguido saltar la altura, prepárate para la siguiente vuelta. Si golpeas y tiras la barra, pulsa otra vez el joystick para volver a intentarlo.



## 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.

## SUGERENCIAS

Cuanto mayor sea tu velocidad durante la carrera, mayor será el impulso que tendrás para elevarte y ganar altura. Utiliza la longitud completa de la pista para conseguirlo.

Cuando corras por la pista y pases por delante de la señal "N.º 580", la pértiga empezará a bajar y te prepararás para el salto. Cuando apoyes la pértiga en el "cajetín", ésta se combará y empezará a elevarte. Coordina este movimiento para conseguir la mayor altura posible. Si esperas demasiado tiempo, la pértiga se romperá y perderás uno de tus tres intentos.

Cuando pases por encima de la barra, mueve el joystick hacia la derecha para no tocarla. Efectúa este movimiento cuando alcances la altura máxima, o caerás sobre la barra.

## ¡PIENSA EN EL ORO!

— Practica tu coordinación entre la carrera y la elevación vertical.

— Si crees que puedes saltar ciertas alturas, pasa directamente a mayores alturas (incluso en la altura más baja puedes cometer un error y perder).

— Practica tu salto colocando la barra a su altura máxima.

## 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 detrás 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 vas a realizar. Por ejemplo, deberás mover más rápidamente el joystick —más fuerza— para efectuar un movimiento del tipo "iron cross".

Para jugar haz lo siguiente:

1. La primera pantalla muestra al gimnasta colgado de las anillas. Tienes dos posibilidades:

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

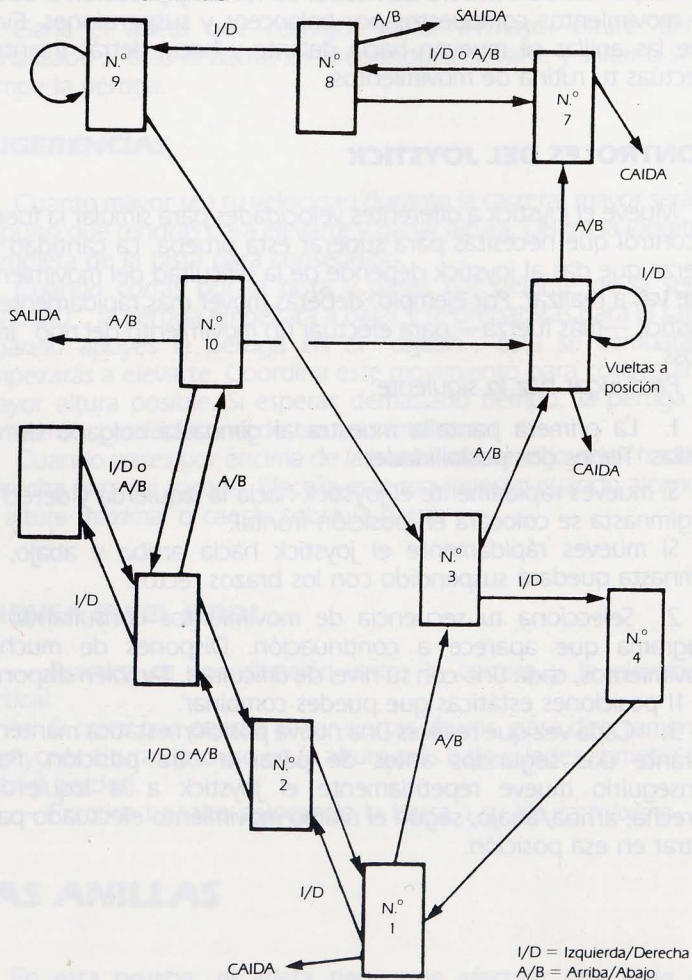
Si mueves rápidamente el joystick hacia arriba y abajo, el gimnasta quedará suspendido con los brazos rectos.

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 nueva posición estática manténla durante dos segundos antes de pasar a otra posición. Para conseguirlo mueve repetidamente el joystick a la izquierda/derecha, arriba/abajo, según el último movimiento efectuado para entrar en esa posición.



## Diagrama.—Posibles secuencias de movimientos en las anillas.



## Movimiento

## Control

1	Suspensión
2	Apoyo frontal
3	Suspensión con los brazos rectos
4	Iron Cross
5	Carpado
6	Agarre con la izquierda
7	Apoyo sobre los hombros
8	Apoyo sobre las manos
9	Plancha
10	Suspensión invertida
11	Suspensión posterior

## 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.

— En la parte superior de la pantalla hay tres indicadores luminosos que hacen referencia a los tres niveles de dificultad (A, B y C). Si mantienes una posición estática del nivel A durante dos segundos, se encenderá el primer indicador. También escucharás un sonido que acompaña al indicador (graves, medios y agudos, respectivamente). Cuando veas la luz y escuches el sonido, pasa a otro movimiento, porque si no serás penalizado por mantener esa posición demasiado tiempo.

## 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 tu puntuación en Dificultad es inferior a 1, 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, tu puntuación será de 0.

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

Cada movimiento está valorado según su dificultad: A) Fácil, B) Medio, C) Difícil. Para conseguir la máxima puntuación en Dificultad deberás realizar dos movimientos de tipo A, tres de tipo 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 en Dificultad, pero ganarás puntos en Ejecución. Por ejemplo, si realizas un movimiento del tipo A, dos movimientos de tipo B y cinco de tipo C, tendrías 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.

## SUGERENCIAS

Tu secuencia de movimientos deberá incluir ejercicios de balanceo, fuerza y suspensiones. Cuanto más complejos sean tus movimientos, más puntos ganarás (siempre y cuando tengas un buen nivel de ejecución).

Deberás mantener cada posición dos segundos antes de continuar con el siguiente movimiento.

Mantente firme y estable todo el tiempo, porque perderás puntos cada vez que tiemble tu gimnasta.

Para terminar el ejercicio selecciona el movimiento de salida. Cuida la salida porque los jueces la tendrán muy en cuenta a la hora de calcular tu puntuación.

## ¡PIENSA EN EL ORO!

— Aumenta tu puntuación efectuando más movimientos de los que son estrictamente necesarios.

— Para evitar temblores sigue moviendo el joystick. Practica las salidas hasta que formen parte de ti.

— Efectúa el mayor número de movimientos posibles entre cada posición estática que mantengas y conseguirás encender la luz C. Ten en cuenta que si haces demasiados movimientos te cansarás antes y si haces demasiados pocos disminuirá tu puntuación en Dificultad.



## BARRAS PARALELAS ASIMETRICAS

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, 13 secuencias posibles, dos tipos de salidas y dos caídas.

### CONTROLES DEL JOYSTICK

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

### Juego de 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 RUN/STOP y después pulsa el botón del joystick. La gimnasta iniciará su rutina automáticamente.

Nota: Para garantizar una puntuación de 10 pulsa el botón del joystick justo antes de que los pies de la gimnasta toquen el suelo al salir de la barra.

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 COMMO-DORE y después pulsa el botón del joystick. La gimnasta ejecutará las rutinas automáticamente 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 pasar a la siguiente secuencia de movimientos.

### 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, efectuarás 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 (cuatro niveles de dificultad, que van de A: fácil a D: el más difícil).

### Opciones de movimiento después de subir a las 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.







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 a apoyo en la barra superior.
4	B	Media vuelta cambio de agarre.
5	B	Elevación con 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, cambio de agarre.
9	B	Salto hacia atrás, media vuelta, salida.
10	B	Suspendido a lo largo, vuelta a apoyo en la barra superior.
11	C	Balaneo 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	Balaneo, medio giro a posición invertida.
16	C	Vuelta, media vuelta a elevación a barra superior.
17	D	Salto, vuelta hacia delante a suspensión en la barra superior.
18	(Falta)	Gran balaneo en la barra superior.
19	(Falta)	Doble rebote, caída.
20	(Falta)	Gran balaneo 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.

\* 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 y tu puntuación total.

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

— Promedio 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 de una 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 parar y no puedes hacer más de cuatro movimientos seguidos en una de las barras. Además, debes efectuar un mínimo de 10 movimientos. Los jueces valoran todos los movimientos según su nivel de dificultad, excepto 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 puntuación

Ejecución	Puntos ganados/perdidos
Dificultad del 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 -9,9
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 la inferior, y viceversa) (5)	—0,1
Demasiados movimientos en la barra superior	Rango de —0,2 a —9,9
Valor de salida muy bajo	—0,2
Sin salida	—0,2
Pasos al salir	—0,1

## Notas

(1) La puntuación total de Dificultad es el resultado de la media conseguida en los diferentes movimientos efectuados. Cada nivel de dificultad tiene su puntuación: A=1 punto; B=2 puntos; C=3 puntos; D=4 puntos. Sin embargo, tu puntuación puede aumentar cada vez que pasas de un movimiento a otro sin parar, cada vez que mantienes una posición, cuando te balanceas o haces pausas en la mitad del movimiento. Por eso, un movimiento valorado como A puede puntuarse como un B, y así sucesivamente. Si consigues una puntuación media de 3,5, tu puntuación de Dificultad está limitada a 3,5.

(2) Por cada tipo de movimiento que efectúes a la vez (pero no más de tres) ganarás 0,5 puntos en tu puntuación de Composición.

(3) Cuando realices movimientos no característicos, como balanceos o suspensiones, escucharás un sonido y perderás 0,2 puntos.

(4) Menos de 10.

(5) Menos de 8.

## SUGERENCIAS

Los jueces verán rápidamente cualquier fallo: una secuencia efectuada torpemente, un ejercicio demasiado corto o pasos a la salida.

Para evitar los fallos y torpezas, que te quitarán puntos, planea tu rutina de antemano y practícala hasta la perfección.

Vigila tu subida a la barra y comprueba que efectúas cuatro movimientos en una barra antes de pasar a la otra.

Intenta que tus movimientos sean fluidos y sin interrupciones.

Ten en cuenta el siguiente movimiento que vas a realizar y cómo empezarlo.

Pulsa el botón del joystick justo antes de poner los pies en el suelo, y harás una salida perfecta.

La mujer que está al lado de tu colchoneta es tu mejor amiga. Cuando mire el reloj, significa que se te acaba el tiempo y debes empezar tu salida. Si cometes algún error, te consolará.

## ¡PIENSA EN EL ORO!

— Antes de subir a la barra, conoce de memoria la rutina que deseas realizar.

— Practica tus ejercicios en cámara lenta.

— A medida que mejora tu puntuación en Composición se oscurece la pantalla de puntuación, situada en la parte posterior.

— Para hacer una salida perfecta pulsa el botón del joystick justo antes de que los pies de la gimnasta toquen el suelo.

— Cuando termines tu ejercicio, sal de la barra.

— Puedes llegar a conseguir una puntuación de 10.

© 1988, EPYX INC.

## CARGA Y PUESTA EN MARCHA

### DISCO AMSTRAD CPC

Pulsa RUN/DISK y después ENTER. El juego se cargará y funcionará automáticamente.



## THE GAMES WINTER EDITION

Gentes de todo el mundo han pasado meses, años y, en el caso de los atletas, toda la vida entrenándose para este gran acontecimiento. Ahora tú puedes formar parte, sentándote enfrente de la TV y compitiendo en las simulaciones computarizadas de estas pruebas históricas.

En la prueba de TRINEOS elige una de las cuatro diferentes pistas de choque, donde cada curva es una prueba de reflejos, coordinación y nervios.

En la prueba de PATINAJE ARTISTICO elige tu música y coreografía. Hazte fuerte y resistente si quieres competir en la prueba de PATINAJE DE VELOCIDAD.

Pasa de 0 a 60 en la rapidísima prueba de ESQUI ALPINO; coloca estratégicamente las cámaras de vídeo. Abrete camino a través de las cuatro diferentes pistas de SLALOM. Vuela por el aire en la prueba de SALTOS o cruza el umbral del dolor en la prueba de ESQUI DE FONDO.

No importa qué prueba elijas para competir, lo que está claro es que deberás practicar rutinariamente y tener mucha paciencia si lo que quieres es ganar la medalla de oro.

Pero puedes hacerlo y, lo que es más importante, ¡te lo pasarás bomba intentándolo!

## CARGA Y PUESTA EN MARCHA

### DISCO AMSTRAD CPC

Pulsa RUN'DISK y después ENTER. El juego se cargará y funcionará automáticamente.



## OPCIONES

Una vez que el juego haya sido cargado aparecerá la Pantalla de Opciones. Desde la Pantalla de Opciones, si eliges los números 1 ó 2, asistirás a las CEREMONIAS DE INAUGURACION de las pruebas. Cuando hayas completado todas las pruebas, también asistirás a las CEREMONIAS DE CLAUSURA.

## CEREMONIAS DE INAUGURACION

Lo primero que verás es el magnífico horizonte de la ciudad. Después entrarás al estadio, donde arde la legendaria Antorcha Olímpica. Entre los sueños patrióticos y personales de cientos de miles de participantes y espectadores, los Juegos están a punto de empezar.

## SELECCION DE LAS OPCIONES

A continuación te presentamos una lista de las posibles opciones:

1. Competir en todas las pruebas.
2. Competir en algunas pruebas.
3. Competir en una sola prueba.
4. Practicar una prueba.

## DISCO AMSTRAD CPC

Controles de Cambio de Juego: Nuevo menú. Selecciona los controles del menú.

1. Joystick/teclado jugador 1.

2. Joystick/teclado jugador 2.
3. Definir teclas del jugador 1.
4. Definir teclas del jugador 2.

La opción joystick será emparejada con el jugador 1 y la opción teclado con el jugador 2. Para cambiar el control pulsa IZQUIERDA o DERECHA. Cuando termines, pulsa RETURN para volver al menú principal. Las teclas por defecto son:

Jugador 1: Arriba = Q. Abajo = A. Izquierda = E. Derecha = R. Disparo = Z.

Jugador 2: Arriba = P. Abajo = L. Izquierda = U. Derecha = I. Disparo = M.

Ver récords mundiales.  
Ceremonias de Inauguración.  
Ceremonias de Clausura.

## COMPITIENDO EN LAS PRUEBAS

Si seleccionas la opción 1, 2 ó 3, podrás escribir los nombres y países de cada uno de los participantes.

Para seleccionar tu país elige entre 17 países. Mueve el joystick para hacer resaltar la bandera del país que desees.

Nota: Pulsando el botón DISPARO escucharás el himno nacional del país que hayas elegido.

Para escribir tu nombre: Teclea tu nombre utilizando el teclado y pulsa RETURN/ENTER. Para hacer correcciones, adiciones o borrar utiliza las teclas normales. Para borrar todos los nombres de la pantalla pulsa simultáneamente SHIFT y SPACE.

Cuando termines de seleccionar todas las opciones, pulsa ENTER dos veces.



## ENTRENAMIENTO

No es necesario que escribas tu nombre y tu país. Selecciona la prueba que quieras practicar. Cuando terminas una de las sesiones de entrenamiento, la pantalla te preguntará si quieres volver a practicar la prueba. Pulsa "Y" cuando la respuesta sea SI y "N" cuando sea NO (o utiliza el joystick).

## VER RECORDS MUNDIALES

A lo largo de todas las pruebas, tu puntuación y tiempos conseguidos serán cuidadosamente grabados. Para verlos selecciona esta opción.

## CEREMONIAS DE INAUGURACION Y CLAUSURA

Para ver otra vez cualquiera de estas dos ceremonias selecciona una de estas opciones.

## TRINEOS

¡Atrévete! Necesitarás de mucha habilidad y un cierto toque de locura invernal. Lánzate y participa en una de las pruebas más emocionantes de los Juegos de Invierno: los trineos. Estás tumbado en un trineo tecnológicamente diseñado para ganar al tiempo. Utiliza cada uno de tus músculos para conseguir el máximo en cada una de las rectas y curvas del recorrido. ¡Vaya manera tan salvaje de ganar una medalla de oro!

## LA PRUEBA

El trineo es un tipo de tobogán diseñado para conseguir el máximo de eficacia aerodinámica. La prueba de trineos se desarrolla en una pista especialmente diseñada y refrigerada. La pista es de 1.000 m. de longitud para los hombres y por lo menos 700 m. para las mujeres, con una pendiente media de 8-11%.

## HISTORIA

Aunque ya existían toboganes en el siglo XVI, los trineos en sí mismos datan de finales del siglo XIX, en los Alpes. La primera carrera internacional fue en 1883 y el primer Campeonato Mundial en 1955.

## ESTRATEGIA

En esta prueba, los participantes intentarán conseguir la mejor marca de velocidad. Primero agárrate a las asas del trineo y, cuando estés preparado, muévete hacia delante y hacia detrás para crear movimiento. Después clava los guantes claveteados en el hielo y ganarás velocidad. Finalmente, colócate bien en el trineo y dentro de la pista.

## COMPITIENDO

Elige una pista. Para hacer esto haz resaltar la pista deseada moviendo el joystick ARRIBA o ABAJO. Después pulsa el botón DISPARO.

Nota: Todos los participantes deben competir en la misma pista.

Lánzate con tu trineo: Como en las pruebas oficiales, tienes 30 segundos para empezar tu lanzamiento. Primero colócate en la zona de lanzamiento y pulsa el botón DISPARO para simular que te



has agarrado a las barras. Continúa presionando el botón DISPARO a medida que mueves el joystick hacia DELANTE y hacia ATRAS para conseguir movimiento. Cuando estés preparado, suelta el botón DISPARO y mueve el joystick hacia DELANTE lo más rápidamente posible.

Clava los guantes: Tan pronto como te muevas clava los guantes claveteados en el hielo y gana velocidad. Para clavarlos golpea repetida y rápidamente el botón DISPARO hasta que llegues a la rampa de lanzamiento.

Conduciendo: Mueve el joystick a DERECHA e IZQUIERDA y tu trineo se moverá en ambas direcciones. Aprenderás rápidamente cómo conducir y cómo dejarte llevar por la corriente de la pista.

Nota: Todos los movimientos a IZQUIERDA y DERECHA están en función de la dirección en que te estés moviendo.

Tomando las curvas: En las curvas intenta que tu trineo vaya por la parte interior de la pista, para acortar distancia.

A toda velocidad por las rectas: Mantén tu trineo centrado en las rectas si no quieres ser "arrastrado" arriba o abajo.

Vigila los indicadores: En la parte inferior de la pantalla hay tres indicadores marcados como "Steer", "Drift" y "Position". "Steer" muestra la dirección en la que vas. "Drift" te indica si estás siendo arrastrado demasiado lejos. Y "Position" muestra a qué distancia te encuentras de los lados de la pista.

## PUNTUACION

Todos los participantes de la prueba de trineos compiten para conseguir el tiempo más rápido. El participante con menor tiempo gana.

## SUGERENCIAS PARA GANAR

Para conseguirlo ten en cuenta las siguientes cosas:

1. Estudia la pista antes de empezar. Si memorizas el orden de las curvas, te será más fácil conducir a través de ellas.
2. Vigila los tres indicadores: STEER, DRIFT y POSITION.
3. No olvides "clavar" los guantes desde el momento en que empieces a moverte hasta que llegues a la rampa de lanzamiento.
4. Aléjate de los lados de la pista. Si "rebotas" contra ellos, perderás tiempo.

## PATINAJE ARTISTICO

Equilibrio, poesía en movimiento, precisión. De todas las pruebas, ésta es la que analiza más detalladamente tu habilidad, técnica y coordinación, además de ser la que más impresiona al espectador. Cuando entras en la pista de hielo, tus músculos se tensan, anticipando lo que puede llegar a ser tu gran oportunidad. Tu mente se llena de movimientos que llevas practicando desde hace mucho tiempo. Tu técnica demuestra tu precisión. Tu coreografía es el reflejo de tu espíritu y todo esto combinado es lo que con otras palabras se designa como "arte".

## LA PRUEBA

El patinaje artístico es, probablemente, la más artística de las pruebas. Los patinadores entran en una pista de hielo rectangular de  $56 \times 26$  m. como mínimo y  $60 \times 30$  m. como máximo. La pista debe disponer de un buen sistema de sonido, ya que cada patinador selecciona su propio fondo musical. Los patines deben tener cuchillas de unos 3 mm. de ancho y una superficie inferior plana y cóncava. Tu traje debe ser sencillo, para que te dé la máxima libertad de movimientos.

## HISTORIA

Los historiadores piensan que el patinaje tiene hasta 2.000 años



de antigüedad, pero alcanzó su máxima popularidad a finales del siglo XVII, en Inglaterra y Francia. Los primeros campeonatos mundiales datan de 1986.

## ESTRATEGIA

En el patinaje artístico se tienen en cuenta dos cosas: ejecución técnica y artística. Los puntos técnicos se ganan por la precisión con la que el patinador realiza ocho de los principales movimientos estándar. Los puntos artísticos se ganan por el tipo de coreografía.

## COMPITIENDO

Elige tu música: El primer paso es elegir qué tipo de música acompañará a tu rutina. Para ello:

Mueve el joystick a DERECHA o IZQUIERDA y elige un estilo de música. Cada pieza musical está representada en la parte superior de la pantalla por uno de los diferentes instrumentos musicales. Pulsa el botón DISPARO para seleccionar la que desees y, tras unos segundos, planea tus movimientos mientras suena la música.

Nota: La primera pieza musical seleccionada será utilizada por todos los otros patinadores.

Coreografía tus movimientos: Como un patinador real, deberás coreografiar cada uno de tus movimientos, lo que significa adaptar todos tus movimientos a la música. Hazlo de la siguiente manera:

Cada una de las siluetas de baile representa un determinado movimiento. Selecciona los movimientos que desees moviendo el joystick a DERECHA e IZQUIERDA hasta que tu elección quede resaltada en la pantalla, después pulsa el botón DISPARO. El icono de joystick que aparece en la parte inferior de la pantalla indica exactamente cuándo mover el joystick para ejecutar cada uno de los movimientos. La duración de la música seleccionada te permite ejecutar ocho movimientos estándar como mínimo, una vez cada

uno. A lo largo de tu rutina deberás hacer como mínimo 10 movimientos.

Escucha atentamente porque tus movimientos se coordinarán con la música en el momento musical que selecciones, además ten en cuenta que parte de tu puntuación depende de cómo ejecutes tu propia coreografía. Mira el indicador musical, situado en la parte inferior de la pantalla. La flecha indica cuánta música te queda, por lo que puedes espaciar tus movimientos para "llenar" la música.

Si quieres empezar otra vez tu coreografía, pulsa el joystick por dos veces hacia DELANTE. Cuando estés contento con la coreografía pulsa el botón DISPARO para que el próximo jugador pueda preparar su propia coreografía. Cuando todos los jugadores hayan elegido, pulsa el botón DISPARO para que empiece la actuación.

## LA ACTUACION

Ahora estás preparado para presentar a los jueces tu coreografía. Deberás recordar exactamente el orden de cada movimiento y su momento musical si quieres conseguir una puntuación perfecta.

Para patinar alrededor de la pista mueve el joystick a IZQUIERDA, para ir hacia la izquierda, y a DERECHA, para ir hacia la derecha.

Para ejecutar un movimiento mueve el joystick ARRIBA.

Nota: Cuidado con tu coordinación e intenta hacer cada movimiento como lo hayas coreografiado.

Los iconos de la parte inferior izquierda de la pantalla muestran tus movimientos actuales y próximos. Además, el indicador de tiempo con su flecha de color, situado en la parte inferior derecha de la pantalla, te indica cuándo ejecutar cada movimiento. Mira cómo cambia el color de la flecha:

**Amarillo:** Significa que "hay más de dos segundos hasta tu próximo movimiento".

**Verde:** Significa "ejecutar tu música en el momento musical



preciso" (tienes entre dos segundos antes y después del tiempo fijado para ejecutar tu movimiento).

**Rojo:** Significa que "llevas más de dos segundos de retraso en ejecutar tu movimiento".

Si caes, pulsa el botón DISPARO para empezar el movimiento otra vez. Cuando hayas ejecutado todos tus movimientos o cuando la música termine, tu patinador se parará. Pulsa el botón DISPARO para conocer tu puntuación. Para empezar tu rutina más pronto pulsa dos veces el botón DISPARO. Pulsa el botón DISPARO cuando quieras que entre el siguiente patinador.

## PUNTUACION

Tu puntuación está en función de tu actuación técnica y artística. La puntuación técnica muestra lo bien que ejecutas tus movimientos. La puntuación artística se basa en la precisión y coordinación de tus movimientos en relación con tu coreografía original. La mejor puntuación posible es de 6.

## SUGERENCIAS PARA GANAR

Para ganar ten en cuenta las siguientes cosas:

1. Cuando coreografíes tus movimientos, intenta situarlos en partes llamativas de la música. Esto te permitirá saber cuándo realizarlos.
2. Ciertos movimientos son difíciles de realizar en secuencia. Cuando descubras cuáles son, intenta no colocarlos juntos.
3. Practica, practica, practica.

## PRUEBA DE VELOCIDAD

Fuerte y duro como una roca, piernas de acero, un ritmo

impecable; éstas son las cualidades que te llevarán a cruzar gritando la línea final de la prueba de patinaje de velocidad. Alcanzarás velocidades que ningún otro atleta ha conseguido. Tus nervios se verán amenazados cuando veas que los otros patinadores intentan pasarte. Tu corazón correrá con cada balanceo de tus brazos, con cada paso que des. Pero tú sigues..., te encoges para conseguir las mejores condiciones aerodinámicas, compites por la medalla de oro.

## LA PRUEBA

Ningún otro atleta de autopropulsión puede alcanzar tanta velocidad como un campeón de carreras: unos 55 km. a la hora. Corren dos patinadores al mismo tiempo, en el sentido de las agujas del reloj, alrededor de la pista. Los hombres compiten en 500, 1.000, 1.500, 5.000 y 10.000 m. Las mujeres compiten en carreras de 500, 1.000, 1.500 y 3.000 m.

## HISTORIA

El deporte del patinaje de velocidad data del siglo XII, en Holanda, donde los participantes corrían en canales helados. En el siglo XIX, el patinaje de velocidad se hizo muy popular en USA, Canadá y Escandinavia. El primer Campeonato Mundial se celebró en Amsterdam.

## ESTRATEGIA

Los patinadores compiten por el mejor tiempo. El patinador más rápido gana.

## COMPITIENDO

Elige la pista: Todos los participantes corren en una de las



cuatro pistas. Primero utiliza el joystick para destacar la pista que desees. Después pulsa el botón DISPARO para entrar en la pantalla de patinaje.

Nota: Todos los participantes de la prueba de patinaje de velocidad deben competir en la misma pista.

Línea de salida: La carrera empieza en el momento en que se escucha el disparo. Ten cuidado y mira la parte inferior de la pantalla. Te pedirá que te sitúes en tu marca: prepárate y sal corriendo.

Moviéndote: Pulsa el joystick a IZQUIERDA o DERECHA para mover tus brazos y pies. La coordinación y ritmicidad de los movimientos son críticos. Cuanto más suavemente corras, más rápido irás. Pulsa el joystick ARRIBA mientras te mueves a IZQUIERDA y DERECHA para patinar por encima de la línea de cruce. Pulsa el joystick ABAJO mientras te mueves a IZQUIERDA y DERECHA para patinar por la parte inferior de la línea de cruce. Si tu patinador cae al suelo, pulsa el botón DISPARO para que se ponga de pie de nuevo.

## **PUNTUACION**

Cuanto menor sea tu tiempo, más cerca estarás de llevarte la medalla a casa.

## **SUGERENCIAS PARA GANAR**

1. Cuando muevas las piernas a izquierda y derecha, recuerda que lo más importante es llevar un ritmo.
2. Cuidado cuando otro patinador entre en la línea de cruce de la pista.
3. Controla tu paso desde el principio hasta el final y comprueba que tienes bastante energía.

# **ESQUI**

## **LAS PRUEBAS**

Las pruebas de esquí se dividen en cuatro grupos diferentes: descenso, slalom, saltos y esquí de fondo. Consulta las siguientes secciones para una descripción más detallada de cada una de estas pruebas.

## **HISTORIA**

Estudios de extracciones de rocas indican que el esquí fue utilizado desde el año 3000 d. C. como forma de viajar durante el invierno, pero no fue hasta el siglo XIX, en Noruega, que el esquí pasó a ser un deporte organizado. El esquí llegó a los Estados Unidos en 1840 y a los Alpes en 1880.

## **ESQUI ALPINO (descenso)**

Caes libremente por una larga pendiente. Deberás conocer las fuerzas de la gravedad, ser uno con la montaña. Estas son las cualidades que diferencian a un esquiador técnico de un esquiador capaz de ganar la medalla de oro. Te lanzas desde la cima de una montaña y la pendiente es tu fuente de potencia. Utiliza los bastones para equilibrarte y la mente para pensar que esta vez la carrera es tuya.

## **ESTRATEGIA**

La pista de descenso está diseñada de tal manera que no existen cornisas escarpadas, esquinas, baches u otros obstáculos.



“Las puertas”, dos banderas a ambos lados del área de carrera, señalan el recorrido del esquiador. Puedes situar estratégicamente cámaras de vídeo a lo largo de tu trayecto. La puntuación depende del tiempo, cuanto menor sea el tiempo, mejores las puntuaciones.

## COMPETICION

Elige posiciones para las cámaras. Hay cuatro cámaras. Para colocarlas a lo largo de la pista mueve el joystick ARRIBA o ABAJO para situar los iconos de cámara y después pulsa el botón DISPARO. Cuando hayas colocado las cuatro cámaras, pulsa el botón DISPARO para llevar a tu esquiador a la puerta de salida. Si por cualquier razón prefieres que no haya cámaras, anula este paso pulsando el botón DISPARO para continuar.

Nota: Cuando las cámaras hayan sido colocadas, todos los esquiadores utilizarán las mismas vistas.

En la puerta de salida: Para calentar a tu esquiador antes de la salida mueve el joystick ARRIBA o ABAJO. Para lanzarte desde la puerta de salida pon firmemente los bastones en la nieve pulsando el botón DISPARO.

Moviéndote: Una vez que te has puesto en marcha utiliza los bastones para ganar velocidad. También haz lo siguiente:

Para acelerar (posición agachada) mueve el joystick hacia ARRIBA. Para frenar mueve el joystick hacia ABAJO. Para girar a derecha mueve el joystick a DERECHA. Para girar a izquierda mueve el joystick a IZQUIERDA. Para ponerte de pie cuando te has caído mueve el joystick hacia ATRAS.

Cambiando perspectivas: Empezarás viéndote a ti mismo en primera persona, pero a medida que pasas a través de las cuatro cámaras (indicadas por banderas rojas), la perspectiva cambiará a tercera persona. Cuando quedes fuera del ángulo de visión de cada cámara, la perspectiva volverá a primera persona.

Saltar al aire: Mientras estés viendo en tercera persona (enfrente de las cámaras) podrás hacer algunos movimientos espectaculares.

Para saltar al aire mueve el joystick a IZQUIERDA o DERECHA mientras mantienes presionado el botón DISPARO.

## PUNTUACION

En esta prueba se compite por el tiempo más rápido. El esquiador más rápido gana.

## SUGERENCIAS PARA GANAR

1. Una vez fuera de la línea de salida utiliza los bastones para aumentar tu velocidad.
2. Pasa lo más cerca posible de las banderas (puertas). De esta manera acortarás distancias e irás más rápido.
3. Utiliza las rectas para ganar velocidad. Agáchate y mantente en esa posición el máximo de tiempo posible.
4. Trata de memorizar la pista y así estarás preparado para cada curva y recta del recorrido.

## SLALOM

Velocidad, control y gran precisión. Estas son las características que hacen del Slalom una de las pruebas más difíciles. Mientras descienes a toda velocidad tienes que pasar y girar en cada bandera. Apenas tienes tiempo para recuperarte, tomar aliento o relajar tu ritmo. Cuando llegues al final, espera para conocer tu puntuación y la posición que ocupas.

## ESTRATEGIA

A diferencia del esquí de descenso, en el Slalom el esquiador



deberá realizar curvas muy precisas en cada una de las varias "puertas" (de banderas) que se encuentran estratégicamente colocadas a lo largo del recorrido. Si te estrellas contra una de las banderas, golpeas los laterales o pierdes el ritmo, quedarás descalificado y sin puntuación.

## COMPITIENDO

Elige una pista: Para elegir una de las cuatro posibles pistas mueve la "caja" moviendo el joystick en la dirección deseada. Como podrás comprobar, cuantas más banderas tiene una pista, más difícil es.

Nota: Todos los esquiadores de una determinada carrera participarán en la misma pista.

En la puerta de salida: Pulsa el botón DISPARO para colocar a tu esquiador en la puerta de salida. Después espera a escuchar el disparo. ¡¡Prepárate..., lánzate!! y ya estás fuera...

Corriendo: Comprueba que pasas por encima de la primera bandera para conseguir el ritmo correcto. Después mueve el joystick ARRIBA o ABAJO para pasar a través de las banderas y descender por la montaña.

## PUNTUACION

Los esquiadores de Slalom compiten por el tiempo más rápido. El esquiador que consiga el menor tiempo gana.

## SUGERENCIAS PARA GANAR

1. Para aumentar tu velocidad pulsa el botón DISPARO.
2. Pasa lo más cerca posible de las banderas para reducir tu distancia y tu tiempo.
3. Consigue un buen ritmo.

## SALTO

Mucho coraje, nervios de acero y un control total. Cuando saltas y quedas suspendido en el aire, muy por encima de la línea del horizonte, parece como si todo se detuviera durante breves instantes..., todo menos el sonido de tu corazón latiendo con fuerza. Mientras vas por el aire, la forma cuenta por la distancia y el ángulo por el estilo. Para conseguir un aterrizaje perfecto y una puntuación que te haga merecedor del oro cuida tu coordinación y forma.

## ESTRATEGIA

Este deporte pone a prueba tus nervios y tu coordinación. Planea tus movimientos antes de saltar, porque, cuando estés suspendido en el aire, no tendrás tiempo para cambiar tu opinión.

## COMPITIENDO

Rampa abajo: Sigue las instrucciones de pantalla para empezar el salto; después, mientras vas rampa abajo, ten en cuenta las siguientes instrucciones:

Agacharse (acelerar): Mueve el joystick ARRIBA. Para girar a izquierda o derecha mueve el joystick a IZQUIERDA o DERECHA. Para saltar pulsa el botón DISPARO.

En el aire: Mientras estás en el aire recuerda:

Para inclinarte hacia atrás mueve el joystick a IZQUIERDA. Para inclinarte hacia delante mueve el joystick a DERECHA. Para levantar los brazos mueve el joystick hacia ARRIBA. Para bajar los brazos mueve el joystick hacia ABAJO. Para situarte en la posición de aterrizaje, a un ángulo de 45°, mantén presionado el botón DISPARO hasta que toques tierra.



Cambiando perspectivas: En la rampa te verás en primera persona, pero en cuanto saltes de la rampa y estés en el aire la perspectiva cambia a tercera persona (lo que significa que podrás verte a ti mismo).

## **PUNTUACION**

Tu puntuación depende de tu estilo y de la distancia recorrida. Para ganar puntos de estilo mantén tu cuerpo en un ángulo de 45° y entra en la posición de aterrizaje en el último momento.

## **SUGERENCIAS PARA GANAR**

1. No saltes demasiado pronto, perderás distancia.
2. No saltes demasiado tarde, perderás forma y control.
3. Durante la caída mantén tu cuerpo en un ángulo de 45° si quieres conseguir una buena puntuación de estilo.
4. No vayas a la posición de aterrizaje hasta el último momento.

## **ESQUI DE FONDO**

Resistencia, resistencia y resistencia. Tú contra el tiempo, contra los peligros del invierno. En esta prueba de resistencia física nada está de tu lado, excepto, en algunas ocasiones, la fuerza de la gravedad (cuando llegas a una pendiente). Tu corazón late y se acelera, la adrenalina corre por tu cuerpo, tus músculos trabajan al máximo, pero necesitarás de mucho más para conseguir el primer puesto. Manténte alerta y fuerte de espíritu.

## **ESTRATEGIA**

El esquí de fondo es, probablemente, una de las pruebas físicas

más duras de los juegos. Los participantes se mueven constantemente, y muchas veces contra las fuerzas de la gravedad. Si un participante para durante más de cuatro segundos, él o ella son descalificados inmediatamente. El circuito de esquí de fondo incluye 1/3 de colina arriba, 1/3 de colina abajo y 1/3 de terreno plano. No hay cambios repentinos de dirección o de pendiente para que no obstaculice el ritmo de los participantes.

## **COMPITIENDO**

Empezando: Siempre habrá dos corredores al mismo tiempo. Si juegas sólo utilizando el joystick, el ordenador "esquiará" controlando al otro participante. Pulsa el botón DISPARO para que empiece la cuenta atrás.

Corriendo: Cuando la cuenta atrás llega a "GO", empieza a esquiar moviendo el joystick a DERECHA o IZQUIERDA, controlando la posición de las piernas de tu esquiador.

Yendo hacia arriba: Si pierdes impulso entre las laderas, "anda" en lugar de esquiar. Para hacer esto mantén el botón DISPARO presionado mientras continúas moviendo las piernas del esquiador hacia delante y hacia atrás.

Yendo hacia abajo: Para ganar velocidad extra en las pendientes pulsa el botón DISPARO mientras sigues moviendo los bastones.

## **PUNTUACION**

Los esquiadores de fondo compiten por el tiempo más rápido. El esquiador que alcanza el menor tiempo gana.

## **SUGERENCIAS PARA GANAR**

1. Intenta conseguir un buen ritmo moviendo el joystick a IZQUIERDA y después rápidamente a la DERECHA.