

THE GAMER SUMMER EDITION

THE GAMES OF THE STRAIGHT CHAMPIONSHIP

THE GAMES OF THE STRAIGHT CHAMPIONSHIP



Disc Spectrum 63

181425 48 210000 DICK LOADER con 3 supplementi in

pagine 27

THE GAMES SUMMER EDITION

SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE

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.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Spectrum 48K

Teclea LOAD"" y pulsa ENTER. Pulsa PLAY en el aparato de cassette.

Spectrum 128 K, + 2

Utiliza la opción TAPE LOADER como normalmente lo haces.

Disco Spectrum + 3

Utiliza la opción DISK LOADER como normalmente lo haces.

Cassette Amstrad CPC

Pulsa CTRL y teclas pequeñas ENTER simultáneamente. Pulsa PLAY en tu aparato de cassette.

Disco Amstrad CPC

Teclea RUN"DISK y pulsa ENTER.

Todos los ordenadores

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

Commodore

Conecta el joystick en la puerta 2. Nota: puedes utilizar dos joysticks para jugar partidas de dos jugadores en la prueba de Ciclismo. Si seleccionas esta prueba conecta el segundo joystick (si lo tienes) en la puerta número 1.

Arranca el sistema (Commodore 128: cuando enciendas el sistema pulsa la tecla Commodore para ajustar el modo C64. Alternativamente, teclea GO 64 y pulsa RETURN. Cuando reaparezca este aviso teclea YES).

Versión Cassette Commodore 64/128

Pulsa las teclas SHIFT y RUN/STOP simultáneamente. Pulsa PLAY en el cassette. En cada cara de la cinta hay grabadas cuatro pruebas. Los ficheros son secuenciales. Si quieres cargar y jugar una prueba situada por delante de donde te encuentras, rebobina la cinta antes de intentar cargarla. Por ejemplo, si acabas de participar en

las pruebas de Salto de Trampolín y quieres jugar a Tiro al Arco, rebobina la cinta de cassette. El orden de las pruebas se encuentra en el menú de opciones. Cuando insertes la cinta en el aparato de cassette, carga el menú principal y pon el contador a cero. Anota el número del contador después de cada prueba.

Cuando termines de jugar la cuarta prueba de la cara 1 inserta la cara 2, rebobina y pulsa PLAY.

Para terminar la partida, tanto si estás en el modo Competición como en el modo Práctica, pulsa RUN/STOP y, después, RESTORE. El menú será automáticamente recargado desde el cassette.

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 cassette Spectrum 48K y 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 Spectrum

Puedes seleccionar:

- Joystick 1 Sinclair.
- Joystick 2 Sinclair.
- Joystick Kempston.
- Joystick cursor.
- Teclado.

Versiones de Amstrad

Puedes seleccionar:

- Joystick 1.
- Joystick 2.
- Teclado.

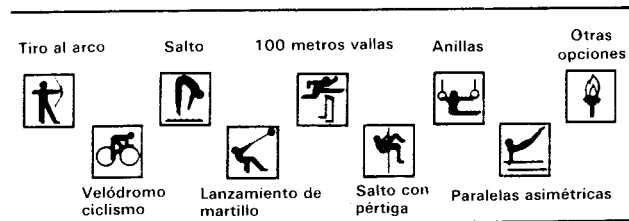
Cuando selecciones la opción Teclado en Amstrad o Spectrum el ordenador te preguntará automáticamente si quieres redefinir las teclas.

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 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 INAUGURACION

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 RECORDS MUNDIALES

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

VOLVER A LA VILLA OLIMPICA

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

PANTALLAS DE JUEGO (SOLO EN DISCO)

Cuando aparezca un mensaje pidiéndote que insertes la otra 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 alguna 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 las que aparecen los países que hayan ganado una o varias medallas.

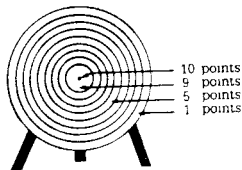
Nota: Cuando dos jugadores seleccionen el mismo país, sus puntuaciones se suman para determinar los países ganadores de medallas. Esto permite que los jugadores jueguen por equipos.

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 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.

Puntuación

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 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 “drafting”. Si sigues la estela de tu contrincante pedalearás 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.

Puntuación

El ciclista que llega el 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 comiences 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. ¡Pdalea 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 arriba y después abajo para entrar en el agua.
Salto hacia adelante	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 adelante	Lleva el joystick hacia la izquierda y suéltalo justo antes de que el saltador termine su salto mortal. Después mueve el joystick hacia abajo para entrar en el agua.
Salto carpado	Lleva el joystick hacia la izquierda mientras pulsar 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 suéltalo antes de que el saltador termine de dar una vuelta. Después mueve rápidamente el joystick hacia abajo para entrar en el agua.
Salto carpado hacia atrás y hacia dentro	Mantén presionado el botón del joystick mientras 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 pulsar el botón disparo. Después mueve el joystick hacia abajo para entrar en el agua.
Tirabuzon 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 primer salto. Por ejemplo, si quieres combinar un tirabuzón hacia atrás con un salto mortal hacia atrás, lleva el joystick hacia abajo y después cambia rápidamente hacia arriba mientras pulsas el botón disparo. Cuando el saltador gire mueve rápidamente el joystick a la izquierda. Practica para coordinar bien los movimientos.

Puntuación

Cada juez evalúa el salto de 0 a 10. 10 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 tres 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 tu 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 un 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 lavantándolo por encima de sus hombros. Cuando el atleta haya conseguido su velocidad máxima pulsa el botón del joystick para efectuar el lanzamiento.

Puntuación

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 tres 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 se compiten con el ordenador, lo que cuenta es tu tiempo relativo con respecto a los otros corredores y no quién cruza 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 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.

Puntuación

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.

Puntuación

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: "No. 580", la pértiga empezará a bajar y te prepararás para el salto. Cuando apoyes la pértiga en el "cajetín" ésta se combará y empezarás 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:

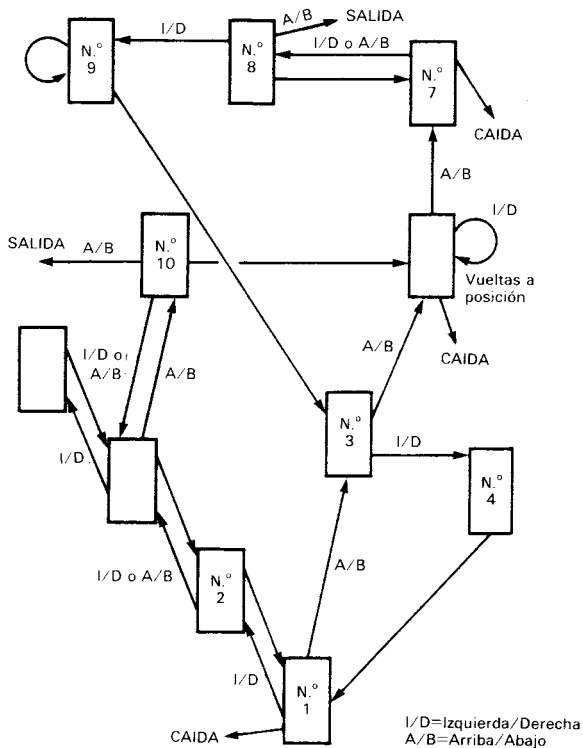
Si mueves rápidamente el joystick hacia la izquierda y derecha, el gimnasta se colocará en posición frontal.

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 mantenla 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.

Puntuación

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 del 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.

Manténte 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, trece 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 Commodore y después pulsa el botón del joystick. La gimnasta ejecutará las rutinas automáticamente y en cámara lenta.

2. Practica tu rutina moviendo el joystick como lo harías cuando los ejercicios se hacen a velocidad normal.

3. Cuando termines pulsa el botón del joystick para despejar la pantalla y para pasar a la siguiente secuencia de movimientos.

La entrada

Tu primer movimiento consiste en subir a la barra a caballo o con el 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 (4 niveles de dificultad que van de A: fácil a D: el más difícil).

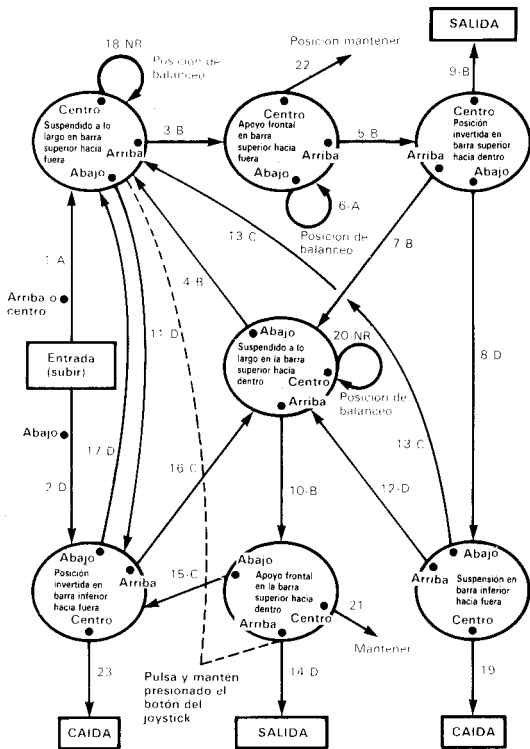
Opciones de movimiento después de subir a las asimétricas

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.
3. En la salida pulsa el botón del joystick justo antes de que la gimnasta ponga los pies en el suelo para evitar penalizaciones por pasos.

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

Diagrama.—Posibles secuencias de movimientos en las paralelas asimétricas



Movimiento Núm.	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	Pirqueta 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	Balanceo 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	Balanceo medio giro a posición invertida
16	C	Vuelta media vuelta elevación a barra superior
17	D	Salto vuelta hacia delante a suspensión en la barra superior

18	(Falta)	Gran balanceo en la barra superior.
19	(Falta)	Doble rebote caída
20	(Falta)	Gran balanceo en la barra superior.
21	(Falta)	Apoyo frontal hacia el interior en la barra superior.
22	(Falta)	Apoyo frontal hacia el exterior en la barra superior.
23	(Falta)	Inverso caída de espaldas de la barra inferior.

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

Puntuación

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 de 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 en los balanceos, suspensiones y caídas. En la siguiente tabla aparecen los niveles de dificultad de cada movimiento. Esta tabla te muestra los puntos ganados o perdidos.

Criterios de 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 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 su 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.