

---

---

# MEGA SPORTS

## INSTRUCCIONES DE CARGA

### CBM/64/128 CINTA

Pulsa simultáneamente las teclas SHIFT y RUN/STOP. Pulsa PLAY en el casete.

### SPECTRUM 48 Kb CINTA

Tecllea LOAD™ y pulsa ENTER, después pulsa PLAY en el casete.

### SPECTRUM +2 CINTA

Pulsa ENTER en la opción LOADER. Pulsa PLAY en el casete.

### AMSTRAD CPC DISCO

Tecllea RUN'DISK y pulsa ENTER, el juego se cargará automáticamente. Sigue las instrucciones que aparezcan en la pantalla.

### ATARIST

Enciende el ordenador e inserta el disco del juego, el juego se cargará automáticamente.

### CBM AMIGA

Enciende el ordenador e inserta el disco del juego, el juego se cargará automáticamente.

Los juegos incluidos aquí están autorizados por U.S. Gold, Ltd. Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3366. El copyright sigue vigente en esta compilación.

Queda prohibida la copia, alquiler, préstamo, reproducción y emisión pública no autorizada de este juego o su venta bajo cualquier tipo de intercambio o reventa.

## SUMMER GAMES I™

Tras la ceremonia de apertura, una pantalla de menú te ofrece una serie de opciones. Para elegir una, utiliza las flechas ARRIBA y ABAJO y pulsa FUEGO.

### PLAY ALL EVENTS (PARTICIPAR EN TODAS LAS PRUEBAS)

- Tecllea tu nombre y pulsa RETURN (ENTER o INTRO).
- Para elegir tu país, sitúa el cursor sobre la bandera del país que quieras y pulsa FUEGO (sólo C64, ATARI ST y AMIGA).
- Repite el proceso para los demás jugadores y después pulsa RETURN.
- Aparece una pantalla de verificación. Selecciona YES (SI) para continuar, NO para modificar las opciones.

### PLAY SOME EVENTS (PARTICIPAR EN ALGUNAS PRUEBAS)

- Es similar a la opción anterior.

### COMPETE IN ONE EVENT (COMPETIR EN UNA SOLA PRUEBA)

- Con esta opción competirás en la prueba que elijas.
- Mueve el joystick hacia delante y hacia atrás para elegir una prueba.
- Pulsa FUEGO para seleccionar.

## **PRACTICE ONE EVENT (PRACTICAR EN UNA PRUEBA)**

- Mueve el joystick hacia delante y hacia atrás para elegir una prueba.
- Pulsa FUEGO para seleccionar.

NOTA: durante la práctica no hay marcador.

## **NUMBER OF JOYSTICKS (1 o 2) (NUMERO DE JOYSTICKS)**

- Selecciona 1 o 2 pulsando el botón de FUEGO o la tecla 4.
- Si sólo tienes 1 joystick, conéctalo en el port 2 y selecciona 1.
- Si tienes 2 joysticks, conecta ambos y selecciona 2. Esto permitirá a dos jugadores competir frente a frente en las pruebas de natación y carreras.

## **SEE WORLD RECORDS (VER RECORDS MUNDIALES) (SOLO C64/SPECTRUM/AMSTRAD)**

- Pulsa FUEGO para volver al menú.

## **OPENING/CLOSING CEREMONIES (CEREMONIAS DE APERTURA/CIERRE)**

- Muestra las ceremonias de apertura/cierre.

## **LOS JUEGOS**

### **SALTO CON PERTIGA**

- La parte inferior de la pantalla muestra el nombre y país del competidor, la altura de la barra y los mensajes de estado.
- La altura de la barra está fijada inicialmente en 4 metros. Aparecerá el siguiente mensaje: "TRY THIS JUMP?" (¿deseas intentar este salto?).
- Si deseas competir con esa altura, empuja el joystick hacia delante para contestar SI o hacia atrás para responder NO. Entonces el siguiente jugador selecciona la misma opción. Si todos los jugadores deciden no saltar, se aumenta la altura a la que está situada la barra y vuelve a aparecer el mensaje.

Nota: la competición PUEDE iniciarse en cualquier altura hasta los 5 metros. Cuando la barra alcanza los 5 metros, la competición DEBE iniciarse antes de seguir aumentando la altura.

- Tras aceptar una altura, aparecerá un mensaje de estado en el que se te pide que selecciones la pértiga. Utiliza el joystick para seleccionarla.

### **C64/SPECTRUM/AMSTRAD**

- Joystick hacia adelante: ALTO.
- Joystick a la izquierda o derecha: MEDIO.
- Joystick hacia atrás: BAJO.

### **AMIGA/ATARI ST**

- Flecha atrás: BAJO.
- Flecha arriba una vez: MEDIO.
- Flecha arriba dos veces: ALTO.

(La pértiga alta puede proporcionarte más altura, pero la baja es más fácil para saltos bajos).

- Cuando aparezca el mensaje de estado diciendo "READY TO JUMP" (PREPARADO PARA SALTAR).
- Pulsa FUEGO para empezar a correr.
- Empuja el joystick hacia ATRÁS para colocar la pértiga en el soporte del salto.
- Empuja el joystick hacia DELANTE para darte impulso y saltar sobre la barra.
- Pulsa FUEGO para soltar la pértiga. El control del tiempo es fundamental en esta prueba.
- PUEDES NO PASAR LA BARRA SI...
- Plantas la pértiga demasiado pronto o demasiado tarde (con lo cual no lograrás hacerlo en el soporte).
- Te das impulso demasiado pronto (golpeando la barra) o demasiado tarde (dejando que la pértiga caiga contra la barra).
- Sueltas la pértiga demasiado pronto (perdiendo el control) o demasiado tarde (dejando que la pértiga caiga contra la barra).
- Tienes tres intentos para conseguir superar la barra en cada altura. Tres fallos sucesivos te eliminarán de la competición en esta prueba.
- Tras cada vuelta, la altura de la barra se aumenta.
- El ganador de esta prueba es el último jugador eliminado.

## SALTOS

- Pulsa FUEGO para despegar del trampolín.
- Utiliza el joystick para controlar la posición de tu cuerpo y la velocidad de rotación.
- Mueve el joystick a la derecha para conseguir una posición totalmente encogida y la rotación más rápida.
- Mueve el joystick hacia atrás para conseguir doblarte por la cintura con las piernas estiradas y la segunda rotación más rápida.
- Mueve el joystick hacia la izquierda para conseguir doblarte por la cintura con las piernas estiradas y una rotación más lenta.
- Mueve el joystick hacia delante para conseguir una posición totalmente estirada y la rotación más lenta.
- Tras cada salto, los puntos dados por el juez aparecen en recuadros a lo largo del centro de la pantalla. Un salto se considera perfecto (es decir, una puntuación de 10) si el cuerpo entra en el agua verticalmente y totalmente extendido, bien por la cabeza o por los pies. Cualquier pequeña desviación de esta posición ideal te costará puntos, con un mínimo de cero.
- Un segundo factor de puntuación es la Valoración de la Dificultad, basada en el número de giros y posiciones diferentes alcanzadas en un salto. Esta valoración comienza en 1.0 y puede aumentar hasta 4.1, aumentando según la complejidad del salto.
- Los puntos totales para cada salto se calculan eliminando las puntuaciones más alta y más baja de los jueces y multiplicando por la Valoración de la Dificultad.
- Para conseguir una puntuación alta, intenta realizar el salto con la mayor dificultad que puedas lograr. Los saltos fáciles producen bajas valoraciones de la dificultad; los más complejos pueden obtener puntuaciones bajas si se ejecutan mal. Recuerda los dos factores que se aplican en esta prueba.

- Hay tres pantallas de estado que te muestran está información.
- Una pantalla de DESCRIPCION nombra el siguiente salto que vas a realizar.
- Una pantalla de VALORACION DEL SALTO indica los puntos otorgados a tu salto.
- Una pantalla de CLASIFICACION ACTUAL muestra los puntos totales obtenidos por todos los competidores en esta prueba. Pulsa el botón de FUEGO para cambiar de pantalla.
- El ganador de esta prueba es el competidor que consiga el mayor número de puntos en los cuatro saltos.

#### **4 X 400 METROS RELEVOS**

- Pulsa FUEGO para colocar a tu primer corredor en la línea de salida.
- Cuando ambos jugadores estén en su lugar, controla la cuenta atrás.
- Mueve el joystick a la derecha para empezar a correr.
- Una salida falsa significa que la cuenta atrás se iniciará de nuevo. Ten cuidado (dos salidas falsas te descalificarán).
- Mueve el joystick para controlar la velocidad de tu corredor.
- Mantén el joystick en el centro para que corra a una velocidad normal.
- Muévelo a la izquierda para que "avance sin esfuerzo".
- Conseguir un ritmo es fundamental en esta prueba, por lo que deberás vigilar el medidor de la parte inferior de la pantalla para controlar tus reservas de energía. Cuando la barra es larga y blanca, tu corredor dispone de toda su energía. A medida que la barra va desapareciendo irás perdiendo tu energía.
- Controla la velocidad de tu corredor para hacer que se mueva lo más rápido posible sin que se fatigue demasiado. Pierde energía cuando está esprintando y la recupera cuando "avanza sin esfuerzo".
- Para pasar el testigo, pulsa el botón de FUEGO. Controla el paso durante el tiempo en el que ambos corredores están muy cerca uno de otro, en otro caso perderás preciosos segundos, ya que tu progreso se detendrá.
- Cuando tu cuarto corredor cruce la línea de meta, en lugar de tu nombre aparecerá el tiempo de duración de tu carrera.
- El ganador de esta prueba es el equipo que mejor tiempo consiga.

#### **100 METROS LISOS**

- El procedimiento de inicio es el mismo que en 4 x 400 metros relevos.
- Cuando se inicie la carrera, aumenta tu velocidad moviendo el joystick tan rápidamente como puedas, bien de lado a lado o bien de arriba a abajo.
- El ganador de esta prueba es el corredor que cruce la línea de meta con el mejor tiempo.

#### **GINNASIA**

- Pulsa FUEGO para indicar que estás preparado.
- Suelta el botón de nuevo para saltar sobre el trampolín.
- Obtendrás un salto más potente cuánto más cerca te sitúes del trampolín. Si saltas demasiado pronto o demasiado tarde no alcanzarás correctamente el trampolín, y tendrás que empezar de nuevo. Si fallas una segunda vez, quedarás descalificado de la prueba.

---

Mantén el joystick de derecha a izquierda cuando despegues del trampolín para realizar un giro axial de 180 grados con todo el cuerpo. La maniobra aumenta la dificultad de tu salto y te permite obtener una puntuación mayor.

- Pulsa FUEGO para saltar del potro. La salida más potente se consigue cuando el cuerpo está casi vertical.
- En el aire, mueve el joystick para controlar la posición del cuerpo y la velocidad de rotación.
- Mueve el joystick hacia delante para conseguir una posición totalmente encogida y la rotación más rápida.
- Mantén el joystick en el centro para conseguir una posición totalmente estirada y una rotación media.
- Mueve el joystick hacia atrás para situarte en posición de salida con una rotación lenta. Deberás estar en esta posición para conseguir una salida correcta.
- La puntuación está basada tanto en la ejecución como en la dificultad, y se muestra tras tu salida.

## RELEVOS LIBRES

- Pulsa FUEGO para colocar a tu nadador en posición de salida.
- Cuando ambos nadadores están preparados, mira la cuenta atrás: "¡PREPARADOS... LISTOS... YA!".
- Mueve el joystick a la derecha para zambullirte. No saltes demasiado pronto, ya que sino harás una salida falsa. Tres salidas falsas te descalificarán de la carrera.
- Pulsa FUEGO cada vez que el brazo de tu nadador entre en el agua. Esto te proporciona una brazada con gran energía y más velocidad.
- Cuando tu nadador alcance el extremo de la calle, más o menos a medio camino de la sección marcada con conchos rojos, inclina el joystick a la izquierda para girar en el otro sentido. Girar en el momento oportuno te proporciona el mejor arranque para recorrer de nuevo la piscina.
- Cuando tu nadador complete la piscina en sentido contrario, inclina el joystick a la derecha para que empiece tu siguiente corredor, que deja saltar de la posición inicial justo cuando su compañero toque el extremo de la calle. Si haces este movimiento demasiado pronto o demasiado tarde, la acción se detendrá y perderás un tiempo precioso.
- Cuando tu cuarto nadador complete el último recorrido de la calle, el reloj mostrará el tiempo final de duración de la carrera.
- El ganador de esta prueba es el equipo que obtenga el mejor tiempo final.

## 100 METROS LIBRES

- El inicio, el giro y la brazada se controlan igual que en la prueba de los relevos.
- Esta carrera habrá terminado cuando tu nadador complete su último recorrido de la calle.
- El ganador de esta prueba es el nadador que obtenga el mejor tiempo final.

## TIRO AL BLANCO

- Mueve el joystick para apuntar la mira de tu rifle.
- Recuerda, la gravedad empuja la mira hacia abajo, por lo que no apuntarás

siempre al mismo sitio y deberás estar siempre corrigiendo el punto de mira. Si sigues un objetivo, el efecto de gravedad es mucho menor.

- Pulsa FUEGO una vez para liberar los blancos de los soportes situados a ambos lados de la galería de tiro y otra vez para disparar. Sólo puedes disparar una vez por cada blanco y dos veces por cada blanco doble. ¡Lleva la cuenta! Se obtiene un punto por cada acierto.
- Cada ronda de disparos consiste en 25 blancos. Aparecen en secuencia estándar a medida que te vas moviendo por ocho posiciones de disparo.
- El ganador de esta prueba es el jugador que consiga el máximo número de aciertos en una ronda de 25 objetivos.

## **PUNTUACION**

### **CEREMONIA DE ENTREGA DE PREMIOS**

Tras cada prueba se listan los nombres, países y puntuaciones de todos los competidores en el orden en el que quedaron clasificados.

### **CEREMONIA DEL CAMPEÓN ABSOLUTO**

Si los jugadores compiten en todas las pruebas de SUMMER GAMES, se selecciona un Campeón Absoluto basándose en el número de medallas que ha conseguido.

Medalla de oro - 5 puntos

Medalla de plata - 3 puntos

Medalla de bronce - 1 punto

Cuando se han decidido todas las pruebas, los puntos se suman y al jugador que más puntos haya conseguido en total se le otorga el título de Campeón Absoluto. Esto se produce después de la Ceremonia de Entrega de Premios para la prueba final.

### **RECORDS MUNDIALES (SOLO C64/SPECTRUM/AMSTRAD)**

Estos récords se muestran en la pantalla de Récords Mundiales. Si se establece un nuevo récord en una prueba, el anterior se borra y la nueva información aparece en su lugar.

### **TECLAS ADICIONALES (AMIGA/ATARI ST)**

P = Pausa

Q = Salir a la pantalla de opciones

©1984 Epyx Inc. Todos los derechos reservados.

## **SUMMER GAMES II™**

### **INTRODUCCION**

La majestuosidad, campo de acción y gloria del original SUMMER GAMES™ vuelve en SUMMER GAMES II™. Ahora puedes explorar la emoción de la mayor competición atlética del mundo con ocho nuevas pruebas. Desafía tu control de tiempos en el triple salto. Prueba tu resistencia como jinete. Desde la esgrima al kayak, estarás en el centro de la acción en tu búsqueda del oro. Estrategia, habilidad y determinación son