

siguiente disparo. Las pulsaciones del esquíador afectan a los disparos, por lo que debes tranquilizarte y apuntar bien antes de disparar.

- El ganador o el corredor que obtenga el máximo marcador será el esquíador que haya logrado recorrer el circuito en el menor tiempo.

BOBSLED

- Pulsa el botón de FUEGO para iniciar la carrera.
- Mueve el joystick a la IZQUIERDA y DERECHA para guiar tu trineo.

CONSEJOS: dirige el trineo con fuerza. Para evitar volcar en las curvas, trata de anticiparte a la fuerza centrífuga y controla fuertemente el trineo en dirección contraria.

- La puntuación del ganador de la carrera se basa en el tiempo más rápido obtenido en las pistas.

PUNTUACION

CEREMONIA DE ENTREGA DE PREMIOS

Tras cada prueba, se muestran los nombres, países y puntuaciones de todos los competidores en el orden en el que quedaron clasificados. El nombre del ganador de la medalla de oro aparece en la parte superior de la pantalla, y se escucha el himno nacional de su país.

CEREMONIA DEL CAMPEON ABSOLUTO

Si los jugadores compiten en todas las pruebas de WINTER 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 ocurre después de la Ceremonia de Entrega de Premios para la prueba final.

© 1984 EPYX INC. Todos los derechos reservados.

CALIFORNIA GAMES™

NOTA PARA LOS USUARIOS DE C64/128, SPECTRUM Y AMSTRAD

Este juego sólo es aplicable a usuarios de Atari ST y Amiga.

PARA EMPEZAR

Cuando aparezca la pantalla del título de CALIFORNIA GAMES, pulsa FUEGO para pasar a la pantalla del menú. El menú de CALIFORNIA GAMES te ofrece una selección de opciones. Para realizar una selección, mueve el cursor a la opción que desees y pulsa FUEGO.

COMPETE IN ALL EVENTS (COMPETIR EN TODAS LAS PRUEBAS)

Competir en las seis pruebas: el número de trofeos otorgados se controla a medida que compites y se ofrece un trofeo especial al campeón absoluto al terminar la última prueba. Compites en las pruebas en el siguiente orden: half pipe, foot bag, surfing, patinaje, carreras BMX y disco volante.

- Primero deberás introducir tu nombre y elegir un patrocinador.
- Teclaa tu nombre en el teclado y pulsa la tecla RETURN (ENTER o INTRO).
- Utiliza las teclas del cursor o el joystick para mover el cursor al patrocinador que hayas elegido y después pulsa FUEGO para elegirlo.
- Repite este proceso para los demás jugadores hasta un máximo de ocho. Cuando lo hayas hecho, pulsa la tecla RETURN de nuevo.
- Aparecerá una pantalla de verificación. Si todos los nombres son correctos, selecciona YES (SI).

COMPETE IN SOME EVENTS (COMPETIR EN ALGUNAS PRUEBAS)

Similar a la opción 1, pero compites en las pruebas que tú mismo eliges.

COMPETE IN ONE EVENT (COMPETIR EN UNA SOLA PRUEBA)

Es similar a las opciones 1 y 2, pero puedes competir en una sola prueba que elijas.

PRACTICE ONE EVENT (PRACTICAR EN UNA PRUEBA)

No se registran los marcadores durante las prácticas.

VIEW HIGH SCORES (VER PUNTUACIONES MAXIMAS)

- Puedes ver la puntuación más alta registrada en todas las pruebas, con el nombre del jugador que logró cada récord.
- Pulsa el botón de FUEGO para volver al menú.

VIEW TITLE SCREEN (VER LA PANTALLA DEL TITULO)

- Muestra la pantalla del título y los autores del programa.
- Pulsa FUEGO para volver al menú.

LOS JUEGOS

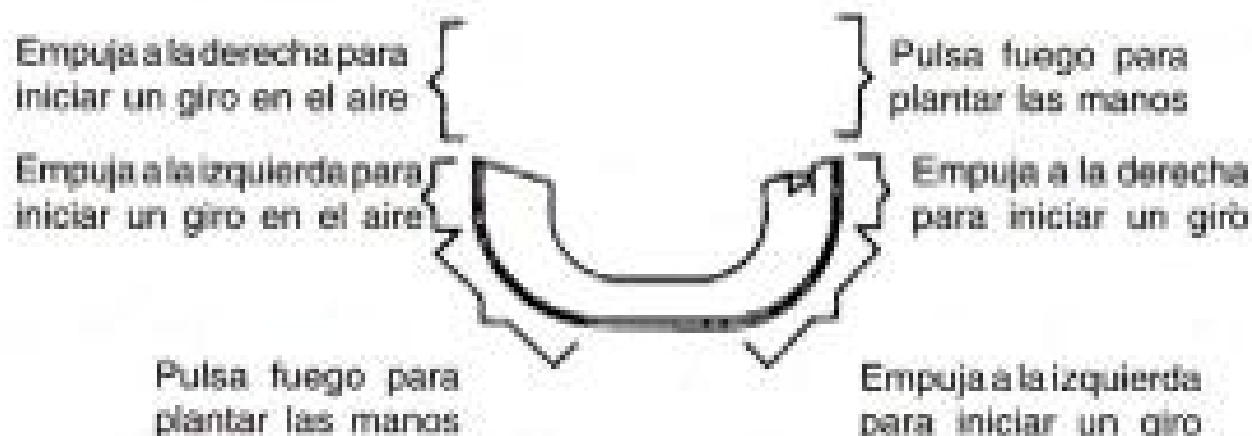
HALF PIPE

OBJETIVO

El objetivo del half pipe es moverse sobre el monopatín hacia delante y hacia atrás en la rampa, realizando acrobacias con un control de tiempo y ejecución adecuados.

- Pulsa FUEGO para lanzar tu monopatín e iniciar la prueba.
- Para ganar velocidad, muévete HACIA ARRIBA cuando el patinador se dirija a la parte lateral de la rampa y después HACIA ABAJO cuando el patinador vaya hacia abajo.
- Para realizar una acrobacia, muévete como aparece en el diagrama. Pon atención a los tiempos, ya que si te mueves demasiado pronto, demasiado tarde o si lo mantienes demasiado te caerás. Tras tres caídas, la prueba habrá terminado.
- Para iniciar un giro, muévete como se indica en el diagrama. Obtén puntos máximos esperando hasta el último momento para iniciar el giro, y manteniéndolo justo hasta el momento en el que vayas a caerle.

- Para iniciar un giro en el aire, muévete en la dirección indicada más abajo. Para realizar este movimiento con éxito, debes estar en el aire fuera del borde de la rampa.
- Para plantar las manos, mantén pulsado el botón de FUEGO justo cuando alcances la parte superior de la rampa. El patinador plantará sus manos e invertirá el monopatín sobre su cabeza. Espera a levantarte hasta que el monopatín inicie la caída y suéltate en el último momento.



PUNTUACION

Obtienes puntos por cada acrobacia completada correctamente. Tu marcador aumenta con la cantidad de riesgo que corres. Por ejemplo, si mantienes un giro hasta el último momento, obtienes más puntos que si terminas cuando es más seguro. Algunas acrobacias son más difíciles y te proporcionan más puntos que otras.

Acrobacia	Mínimo	Máximo
Giros	100	300
Plantar las manos	400	700
Giros en el aire	400	999

FOOT BAG

OBJETIVO

Lanzando golpes al saco con las piernas, rodillas y cabeza, debes tratar de conseguir tantas patadas como puedas antes de que se acabe el tiempo. Recuerda, obtienes puntos adicionales por cada acrobacia que realizas.

- Pulsa FUEGO para dar una patada al saco e iniciar la prueba.
- Cuando el saco caiga al suelo, pulsa FUEGO para darle una patada justo antes de que la bolsa alcance tus pies.
- Para dar un cabezazo, pulsa FUEGO justo antes de que la bolsa caiga por debajo del nivel de tu cabeza.
- Muévete como se indica en el diagrama para controlar los demás movimientos.



- Hay varios tipos de patada, incluyendo patadas interiores, exteriores, patadas inversas en salto, rodillazos y patadas desde atrás.
- Para realizar distintos tipos de patadas, sitúate en nuevas posiciones debajo de la bolsa mientras esté en el aire. Por ejemplo, muévete a la derecha, de forma que la bolsa caiga cerca de ti (pero no demasiado lejos). Pulsa FUEGO cuando el saco se acerque y realizarás una patada exterior.
- Puedes realizar otras patadas situándote de distintas formas. Descubre las maneras de realizar todas las patadas probando distintos movimientos durante la práctica.

PUNTUACION

Obtienes puntos por cada acrobacia o patada conseguida. Las acrobacias más difíciles, como girarse en el aire mientras la bolsa está en el aire, proporcionan puntuaciones más altas. Pierdes tiempo si dejas caer la bolsa o la echas fuera de la pantalla. También obtienes puntos por patadas consecutivas completadas sin dejar que la bolsa toque el suelo. Si coges la bolsa cuando se lanza fuera de la pantalla también ganarás puntos adicionales. Estas son algunas acrobacias que puedes probar combinando distintas patadas y movimientos:

Cualquier patada:	(10 puntos)
Medio eje:	(250 puntos) dos patadas cualesquiera con un medio giro en medio.
Eje completo:	(500 puntos) dos patadas cualesquiera con un giro completo en medio.
Herradura:	(500 puntos) Patadas a la izquierda hacia atrás + patada a la derecha hacia atrás
Bulón:	(2.000 puntos) Patada en salto a la izquierda o a la derecha
Doble arco:	(250 puntos) Patada a la izquierda exterior + patada a la derecha exterior + patada a la izquierda exterior
Doda:	(5.000 puntos) Patada a la izquierda exterior + cabezazo + patada a la derecha exterior
Coger la bolsa fuera de la pantalla:	(1.500 puntos)

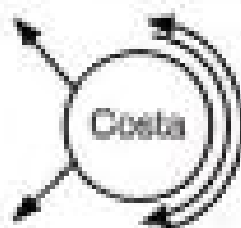
PATINAJE

OBJETIVO

El objetivo del patinaje es evitar los obstáculos y recorrer el circuito en el mejor tiempo posible, realizando tantas acrobacias como puedas durante la prueba.

- Pulsa FUEGO para iniciar la prueba.
- Para empezar a patinar, mueve el joystick hacia ARRIBA y después hacia BAJO. Sigue patinando entre estas dos posiciones para obtener velocidad.
- Muévete como se muestra en el siguiente diagrama para realizar otros movimientos de patinaje.
- Para agacharte, mantén pulsado el botón de FUEGO.
- Para saltar, suelta el botón de FUEGO.

Giro en sentido contrario a las agujas del reloj (360 grados)



Avance hacia delante con el pie izquierdo

Giro en el sentido de las agujas del reloj (360 grados)

Avance hacia delante con el pie derecho

- Trata de evitar todos los obstáculos. Puedes tener tres fallos. Al tercer fallo quedas descalificado y tu carrera habrá terminado.

PUNTUACION

Consigues puntos por cada obstáculo que salvas y duplicas los puntos por saltar sobre los obstáculos. Conseguirás la puntuación más alta por realizar giros de 360 grados mientras saltas sobre los obstáculos.

Evitar obstáculos:	10-30 puntos
Saltar sobre los obstáculos:	20-60 puntos
Girar en salto sobre los obstáculos:	40-120 puntos

CARRERAS DE BMX

OBJETIVO

El objetivo es recorrer el circuito en el menor tiempo posible, realizando acrobacias y evitando o saltando sobre obstáculos. El corredor más rápido será el ganador.

- Mueve el joystick a la DERECHA para iniciar la prueba.
- Mueve el joystick HACIA ARRIBA para moverte a la izquierda.
- Mueve el joystick HACIA ABAJO para moverte a la derecha.
- Mueve el joystick a la DERECHA repetidamente para aumentar la velocidad.
- Pulsa FUEGO para saltar.
- Mueve el joystick a la IZQUIERDA para hacer un "wheelie".
- Para iniciar un salto, mueve el joystick a la IZQUIERDA cuando pedalees sobre una colina o rampa.
- Cuando estés en el aire, realiza acrobacias:
 - Mueve el joystick HACIA ARRIBA para hacer un table top. Manténlo tanto como puedas y después suéltalo para poner la bicicleta en su posición normal.
 - Mueve el joystick HACIA ABAJO para hacer un giro completo de 360 grados.
 - Mueve el joystick a la IZQUIERDA para hacer un giro inverso hacia atrás.
 - Mueve el joystick a la DERECHA para hacer un giro inverso hacia delante.
- El control de los tiempos es importante para realizar acrobacias y saltos. Debes controlar el inicio y final de cada movimiento para completarlo con éxito. Si no vuelves a una posición "centrada" para cuando aterrices o completes tu acrobacia, te caerás.
- Dispones de una caída "seria" o tres caídas "fáciles" antes de quedar fuera de la carrera. Si inviertes y te caes sobre tu cabeza, es una caída seria.
- Al final del circuito, pulsa FUEGO para parar. Obtendrás puntos adicionales por pararte en la plataforma final.

PUNTUACION

Trata de completar el circuito dentro del tiempo límite de 2 minutos. Cuanto más rápido sea tu tiempo, mayor será tu marcador. También obtendrás puntos por cada acrobacia, con puntos adicionales por mantener las acrobacias todo el tiempo que puedas. Aquí tienes una tabla de los puntos mínimos y máximos obtenidos por cada acrobacia:

Acrobacia	Mínimo	Máximo
Wheeble	100	200
Salto	200	400
Table Top	500	1.000
Giro de 360	1.000	2.000
Inversión hacia atrás	1.500	3.000
Inversión hacia delante	3.000	6.000

DISCO VOLANTE

OBJETIVO

El objetivo del disco volante es lanzarlo con precisión al receptor, situado en el otro extremo del campo. Obtendrás puntos adicionales por las recogidas difíciles.

- Pulsa FUEGO para iniciar la prueba.
- Tienes tres intentos para lanzar y recoger el disco.
- Trata de lanzar el disco lo bastante lejos como para que alcance al receptor en el otro extremo del campo.
- Utiliza la barra de la parte inferior de la pantalla para realizar tu lanzamiento. La barra tiene tres colores: rojo, amarillo y verde. Utiliza la zona verde para realizar el lanzamiento más potente.
- Mueve el joystick a la IZQUIERDA para empezar a mover tu brazo hacia atrás. Cuando la aguja alcance la sección verde de la barra, muévelo hacia la DERECHA. Cuando la aguja alcance la sección verde de la parte derecha de la barra, mueve el joystick de nuevo a la IZQUIERDA para soltar el disco.
- El indicador de la parte superior de la pantalla te ayuda a interceptar el disco una vez que ha sido lanzado.
- Cuando el disco vuele por el campo, muévete a la IZQUIERDA o DERECHA para correr hacia el punto en el que creas que aterrizará el disco.
- Para coger el disco, debes cazarlo con tus manos. Ten en cuenta que tus manos están extendidas sólo cuando corres o te lanzas en picado.
- Para intentar una recogida sobre la cabeza, mantén el joystick HACIA ARRIBA para alcanzar el disco.
- Para caer en picado tras el disco, pulsa FUEGO.

PUNTUACION

Obtendrás puntos por los lanzamientos y las recogidas. En los lanzamientos, consigues puntos por la precisión y altura. Cuantos menos pasos tenga que dar el receptor para recoger el disco, más puntos obtendrás por el lanzamiento. Los puntos se otorgan por recoger el disco de la siguiente manera:

150 puntos por recoger mientras corres a la derecha

250 puntos por recoger mientras corres a la izquierda

250 puntos por recoger mientras te lanzas en picado a la derecha

350 puntos por recoger mientras te lanzas en picado a la izquierda

SURFING

OBJETIVO

El surfing de competición es un juego que consiste en permanecer cerca de la cresta de la ola y maniobrar tu tabla suavemente a grandes velocidades. Móntate sobre el lateral de la ola, moviéndote hacia delante y hacia atrás, dentro y fuera del tubo. "Utiliza" la ola tanto como puedas antes de que tu paseo llegue al final.

- Pulsa FUEGO para coger una ola e iniciar la prueba.
- Mantén el joystick a la IZQUIERDA para evitar caerte al principio.
- Para dirigir la tabla a la izquierda del surfista, mueve el joystick a la IZQUIERDA.
- Para dirigir la tabla a la derecha del surfista, mueve el joystick a la DERECHA.
- Mantén pulsado el botón de FUEGO para realizar giros bruscos. Ten en cuenta que estos giros te obligan a reducir tu velocidad.
- Si te acercas demasiado a la parte inferior de la ola te caerás o terminarás saliendo de la ola.
- Si te colocas en la cresta de la ola y giras tu tabla en el aire, puedes volver a coger la ola (pero te caerás si vuelves con el ángulo incorrecto).
- Tienes 1 minuto y medio para lograr la prueba o un máximo de 4 caídas. Obtienes el máximo número de puntos por mantener largo tiempo en la ola, por lo que aprovecha cada ola al máximo.

PUNTUACION

Obtienes puntos por el tiempo que te mantienes sobre la ola, por el número de giros que realizas y por la velocidad que llevas cada vez que giras. También obtendrás puntos de los jueces por ir en el tubo (debajo de la cresta de la ola). "Coger aire" te proporciona puntos adicionales: sitúate en la cresta de la ola hasta que el final de tu tabla salga de ella, después gira y continúa tu paseo.



© 1987 EPYX INC. Todos los derechos reservados.

Distribuido por Drosoft, SA

Moratin, 52 - 4ª dcha

28014 Madrid

Tel.: (91) 4293835

La empresa declina toda responsabilidad en el uso de este programa fuera de los términos especificados en el correspondiente manual de instrucciones.