

---

Cambio de perspectiva: empezarás a descender la rampa en perspectiva de primera persona. Cuando saltes de la rampa y vuelas, la perspectiva cambiará a tercera persona (lo que significa que puedes verte a ti mismo).

### **Puntuación**

El marcador está basado en tu estilo en el aire y en la distancia lograda. Para aumentar tus puntos de estilo, mantén tu cuerpo en un ángulo de 45 grados, y entra en la posición de aterrizaje en el último momento.

## **ESQUI DE TRAVESIA**

Para empezar: siempre habrá dos corredores en la pantalla a la vez. Si sólo un jugador utiliza un joystick, tu ordenador será quien controle al otro. Pulsa FUEGO para iniciar la cuenta atrás.

La carrera: cuando la cuenta atrás llegue a YA, empieza a esquiar moviendo el joystick a la DERECHA e IZQUIERDA, igualando la posición de las piemas de tu esquiador.

Subiendo: si empiezas a perder impulso en las colinas, puedes subir paso a paso en lugar de esquiar hacia arriba. Para ello, mantén pulsado el botón de FUEGO mientras sigues moviendo las piemas del esquiador hacia delante y hacia atrás.

Descendiendo: para alcanzar velocidad adicional en las pendientes, pulsa FUEGO mientras mueves los bastones.

### **Puntuación**

Los esquiadores de travesía compiten por los tiempos más rápidos. El esquiador que logre el menor tiempo gana.

## **CEREMONIA DE ENTREGA DE PREMIOS**

Tras cada prueba sonará el himno nacional del ganador y aparecerán las banderas de los tres primeros ganadores. Por cada prueba, la medalla de oro recibirá 5 puntos. El ganador de la medalla de plata recibirá 3 puntos y el que se lleve la de bronce 1 punto. Después de terminar todas las pruebas, el competidor que tenga el mayor número de puntos será premiado de nuevo y su himno nacional sonará (no en Spectrum 48 Kb).

Nota: para avanzar rápidamente por cualquiera de las ceremonias de entrega de premios, mantén pulsado el botón de FUEGO.

©1988 Epyx Inc. Todos los derechos reservados.

# **WINTER GAMES**

## **PARA EMPEZAR**

El menú te ofrece una selección de opciones. Para realizar una selección:

ATARI ST, AMIGA, C64/128: utiliza el joystick para mover el cursor a la opción que desees y pulsa el botón de FUEGO.

SPECTRUM/AMSTRAD CPC: utiliza el ESPACIO para mover el cursor a la opción que desees y pulsa ENTER o simplemente el número correspondiente a tu opción.

---

Cambio de perspectiva: empezarás a descender la rampa en perspectiva de primera persona. Cuando saltes de la rampa y vuelas, la perspectiva cambiará a tercera persona (lo que significa que puedes verte a ti mismo).

### **Puntuación**

El marcador está basado en tu estilo en el aire y en la distancia lograda. Para aumentar tus puntos de estilo, mantén tu cuerpo en un ángulo de 45 grados, y entra en la posición de aterrizaje en el último momento.

## **ESQUI DE TRAVESIA**

Para empezar: siempre habrá dos corredores en la pantalla a la vez. Si sólo un jugador utiliza un joystick, tu ordenador será quien controle al otro. Pulsa FUEGO para iniciar la cuenta atrás.

La carrera: cuando la cuenta atrás llegue a YA, empieza a esquiar moviendo el joystick a la DERECHA e IZQUIERDA, igualando la posición de las piemas de tu esquiador.

Subiendo: si empiezas a perder impulso en las colinas, puedes subir paso a paso en lugar de esquiar hacia arriba. Para ello, mantén pulsado el botón de FUEGO mientras sigues moviendo las piemas del esquiador hacia delante y hacia atrás.

Descendiendo: para alcanzar velocidad adicional en las pendientes, pulsa FUEGO mientras mueves los bastones.

### **Puntuación**

Los esquiadores de travesía compiten por los tiempos más rápidos. El esquiador que logre el menor tiempo gana.

## **CEREMONIA DE ENTREGA DE PREMIOS**

Tras cada prueba sonará el himno nacional del ganador y aparecerán las banderas de los tres primeros ganadores. Por cada prueba, la medalla de oro recibirá 5 puntos. El ganador de la medalla de plata recibirá 3 puntos y el que se lleve la de bronce 1 punto. Después de terminar todas las pruebas, el competidor que tenga el mayor número de puntos será premiado de nuevo y su himno nacional sonará (no en Spectrum 48 Kb).

Nota: para avanzar rápidamente por cualquiera de las ceremonias de entrega de premios, mantén pulsado el botón de FUEGO.

©1988 Epyx Inc. Todos los derechos reservados.

# **WINTER GAMES**

## **PARA EMPEZAR**

El menú te ofrece una selección de opciones. Para realizar una selección:

ATARI ST, AMIGA, C64/128: utiliza el joystick para mover el cursor a la opción que desees y pulsa el botón de FUEGO.

SPECTRUM/AMSTRAD CPC: utiliza el ESPACIO para mover el cursor a la opción que desees y pulsa ENTER o simplemente el número correspondiente a tu opción.

---

## LAS OPCIONES

### **COMPETE IN ALL EVENTS (COMPETIR EN TODAS LAS PRUEBAS)**

ATARI ST, AMIGA, C64/128: el ordenador lleva la cuenta de las medallas otorgadas a cada jugador. Introduce tu nombre desde el teclado y pulsa RETURN. Elige tu país moviendo mediante el joystick el cursor a la bandera del país que desees y pulsa FUEGO (para escuchar el himno del país, pulsa S). Repite el nombre y país para los demás jugadores (hasta un máximo de ocho) y cuando lo hayas hecho para todos pulsa RETURN. Aparecerá una pantalla de verificación. Si todos los países y nombres son correctos seleccionad YES (SI) con el joystick y pulsa FUEGO o la tecla Y. Para borrar los nombres y empezar de nuevo, pulsa NO o la tecla N.

SPECTRUM/AMSTRAD CPC: el ordenador lleva la cuenta de las medallas otorgadas a cada jugador. Introduce tu nombre desde el teclado y pulsa ENTER. Repite la introducción de nombre para cada jugador individual (un máximo de 4). Cuando lo hayas hecho para todos, pulsa ENTER.

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

Es similar a la opción 1, pero puedes competir en una sola prueba que elijas. Utiliza el joystick (ESPACIO en AMSTRAD/SPECTRUM) para mover el cursor a la opción que desees y después pulsa FUEGO (ENTER en AMSTRAD/SPECTRUM).

### **PRACTICE ALL EVENTS (PRACTICAR EN TODAS LAS PRUEBAS)**

(C64/128, AMSTRAD, ATARI ST y AMIGA)

Es similar a la primera opción anterior, excepto que no se conservan los marcadores.

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

No se registran los marcadores durante las prácticas. Utiliza el joystick (ESPACIO en AMSTRAD/SPECTRUM) para seleccionar la prueba, después pulsa el botón de FUEGO (ENTER en AMSTRAD/SPECTRUM) (los usuarios de cinta deben leer las instrucciones de carga).

### **NUMBER OF JOYSTICKS (NUMERO DE JOYSTICKS)**

(sólo C64/128)

Jugador 1 - Coloca el joystick en el port 1 y selecciona 1.

Jugador 2 - Coloca el joystick en el port 2 y selecciona 2.

Pulsa FUEGO para seleccionar 1 o 2.

### **CHANGE GAME CONTROL (CAMBIAR CONTROL) (sólo AMSTRAD)**

Selecciona esta opción si no deseas jugar con el joystick. Deberás introducir las teclas que deseas utilizar como IZQUIERDA, DERECHA, ARRIBA, ABAJO y FUEGO. Si hay más de un jugador compitiendo en WINTER GAMES deberás definir un segundo conjunto de teclas. Los jugadores 1 y 3 utilizarán las teclas seleccionadas por el jugador 1 y los jugadores 2 y 4 utilizarán las elegidas por el jugador 2.

Inicialmente los controles están establecidos para el joystick. Si seleccionas control de teclado y después decides utilizar un joystick selecciona simplemente la opción 5 y empuja el joystick a la IZQUIERDA, DERECHA, etc. en respuesta a los mensajes que aparezcan.

## IMPORTANTE

Si hay más de un competidor, es importante seleccionar distintos controles para cada jugador, ya que surgirían problemas si se utilizaran los mismos controles para el patinaje de velocidad, en el que los jugadores pueden competir el uno contra el otro.

## LOS JUEGOS

### PATINAJE ARTISTICO

El patinaje artístico (programa corto) es un ejercicio controlado de un minuto formado por siete movimientos: giro del camello, giro sentado, doble axel, triple axel, doble lutz, triple lutz y giro con conversión de camello en sentado. Puedes realizar los siete movimientos en cualquier orden que quieras. Lo que cuenta es la gracia y el estilo con el que realices los movimientos.

- Pulsa FUEGO para iniciar el patinaje.
- Para iniciar un movimiento, apunta el joystick en la dirección del movimiento que desees realizar y pulsa FUEGO.
- Para completar un movimiento, centra el joystick y pulsa FUEGO.
- Para patinar hacia atrás, centra el joystick y pulsa FUEGO.

Estos son los movimientos claves del patinaje artístico, en su posición con respecto al joystick.

Controles de joystick de patinaje artístico y patinaje libre:



Nota para usuarios de Amstrad: el giro de camello es el doble lutz y el doble lutz es el giro de camello.

### CONSEJOS PARA EL PATINAJE ARTISTICO

Elegancia: un movimiento se juzga como elegante o torpe, dependiendo de cuando pulses FUEGO. Si estás patinando hacia delante y "activas" un salto cuando las piernas del patinador están realizando una zancada, el salto será perfecto. Si las piernas del patinador están cerradas, el salto será poco elegante. Si patinas hacia atrás será al contrario.

Si vas hacia delante, puedes realizar un doble o triple axel o girar y empezar a patinar hacia atrás. Recuerda: debes estar patinando hacia delante cuando el tiempo se termine (si patinas hacia atrás te caerás).

Los patinadores hacia atrás pueden hacer un doble o triple lutz, un giro de camello o sentado o girar o empezar a patinar hacia delante. Cuando hagas giros, trata de lograr seis rotaciones. Si giras menos de seis veces, tu salida será poco elegante; más de seis vueltas te marearán tanto que te caerás.

## NO TE CAIGAS

Te caerás si tratas de pasar directamente de un salto a un giro, de un giro a un salto, de un salto a otro salto o de un giro sentado a uno de camello.

Giro con conversión de camello en sentado: puedes pasar directamente de un giro de camello a un giro sentado (una combinación muy elegante que vale 1.2 puntos).

### Puntos de las figuras de patinaje

Empiezas con una puntuación de 0.0. El mejor marcador es 6 puntos. Todos los marcadores se muestran en décimas. No te preocupes: tu marcador no puede bajar de 0. Tras completar con éxito todos los movimientos, tu puntuación se suma de la siguiente manera:

MOVIMIENTO	PUNTOS
Giro del camello	.7
Giro sentado	.7
Doble axel	.8
Triple axel	1.1
Doble lutz	.8
Triple lutz	1.1
Giro con conversión de camello en sentado	1.2
Total	6.0

- Descuentos totales por fallos
  - 7 puntos de descuento por cada caída.
  - 2 puntos de descuento por cada movimiento poco elegante.

## PATINAJE LIBRE

En la competición de patinaje libre, tú eliges los saltos y giros, inventando tu propia coreografía con una música. Tienes dos minutos para completar el programa.

### PUNTUACIONES DE PATINAJE LIBRE

MOVIMIENTO	PUNTOS POR CADA INTENTO
Giro del camello	.3
Giro sentado	.3 (1.8 puntos máximo)
Giro con conversión de camello en sentado	.5 (1.5 puntos máximo)
Doble lutz	.2
Doble axel	.2 (1.2 puntos máximo)
Triple axel	.4
Triple lutz	.4 (2.4 puntos máximo)
Total	6.9 (6.0 puntos totales máximos)

- Descuentos totales y máximos

### DESCUENTO TOTAL MAXIMO

Caída	-5	-.2
Movimiento poco elegante	-2	-.05

Nota: no se producen descuentos por no lograr los siete movimientos.

## EJEMPLO:

Tu puntuación total	6.9	Máximo 6.0
1 caída	-0.5	-2
2 movimientos poco elegantes	-0.4	-1
Tu total final	6.0	Puntuación 5.7

## PATINAJE DE VELOCIDAD

En el patinaje de velocidad, dos corredores patinan uno al lado del otro, en pistas separadas, tan rápido como puedan.

- Cuando aparezca "PRESS YOUR BUTTON" (pulsa tu botón) en una de las mitades de la pantalla, el jugador cuyo nombre coincida con dicha parte de la pantalla debe pulsar el botón de FUEGO de su joystick. El siguiente jugador deberá hacer lo mismo. Esto iniciará la cuenta atrás.
- Cuando la cuenta atrás llegue a "¡YÁ!", empieza a patinar moviendo el joystick a la IZQUIERDA y DERECHA para mover las piemas de tu patinador. El truco está en conseguir que las piemas del esquiador se muevan hacia atrás y hacia adelante rítmicamente, como en el patinaje real.
- Sigue patinando moviendo el joystick HACIA DELANTE Y HACIA ATRAS con movimientos rítmicos para mover las piemas de tu patinador. Acelera tu ritmo de patinaje para adquirir velocidad.
- El patinador que obtenga el tiempo más rápido ganará la carrera.
- Cuando termine la carrera, pulsa el botón de FUEGO para iniciar la siguiente prueba.

## SALTOS ACROBATICOS

- Pulsa el botón de FUEGO para iniciar un salto.
- Pulsa el joystick en una de estas seis direcciones para iniciar un movimiento:



- Para hacer un movimiento tras otro, mueve el joystick cuando el esquiador acrobático esté en medio del aire; el control de tiempos es crucial.
- Para salir de un movimiento e iniciar otro, coloca el joystick en su posición central (aterrizar).
- Mantén cada movimiento (excepto las inversiones) hasta que elijas uno diferente.
- Colócate en posición de aterrizaje antes de tocar el suelo o te caerás.

### Puntuación

El marcador se basa en el estilo y la dificultad y aparece después de aterrizar. El máximo es 10 puntos.

## **Dificultad**

La dificultad se juzga según el número de maniobras diferentes realizadas en medio del aire. Puede realizarse cualquier combinación de movimientos para obtener un marcador máximo de 10. Las combinaciones de distintos movimientos son las que más puntos producen. Se descontarán puntos por los movimientos poco elegantes. Controla tu aterrizaje. Si te caes, no recibirás puntos.

## **SALTOS DE ESQUI**

- Pulsa el botón de FUEGO para iniciar tu aproximación.
- Cuando alcances el punto de despegue, pulsa el botón de FUEGO.
- En el aire, vigila la esquina superior derecha de la pantalla que es donde aparecen los fallos. Corrígelos rápidamente para obtener el máximo número de puntos de estilo y la máxima distancia.
- Si tus rodillas están dobladas, mueve el joystick HACIA ARRIBA para corregir la posición.
- Si estás colocado demasiado hacia delante, mueve el joystick a la IZQUIERDA.
- Si estás demasiado hacia atrás, mueve el joystick a la DERECHA.
- Si tienes los esquís cruzados, mueve el joystick HACIA ABAJO.
- Si no corriges tus fallos a tiempo, las posturas de tu saltador opondrán resistencia al aire y perderás puntos de estilo.

Las puntuaciones de los saltos de esquí se basan en la distancia y el estilo:

**DISTANCIA:** se basa en el control del tiempo del despegue, y en la aerodinámica del saltador en el aire.

**ESTILO:** obtendrás más puntos si te recuperas rápidamente de los fallos y no te caes.

### **Puntuación**

El máximo que puedes obtener se consigue multiplicando tu DISTANCIA por 3 y sumando los PUNTOS DE ESTILO. Un importante marcador sería un vuelo de 80 metros y 20 puntos de estilo, que harían un total de 200 puntos.

## **BIATLÓN**

- Pulsa el botón de FUEGO para iniciar la prueba de esquí de travesía.
- Mueve tu joystick a la IZQUIERDA y DERECHA para mover las piernas de tu esquiador con un ritmo rápido de zancadas y deslizamientos.
- ANIVEL DEL SUELO, mantén un paso rápido moviendo tu joystick HACIA ATRAS y HACIA DELANTE.
- En terrenos CUESTA ARRIBA, mueve el joystick más rápido para aumentar la velocidad.
- En las PENDIENTES, irás más rápido si utilizas la técnica de doble bastón. Empuja el joystick HACIA ABAJO cuando las manos del esquiador estén delante para conseguir el máximo empuje.
- PUNTERIA: dispones de cinco cartuchos para disparar a cinco blancos, y por cada uno que falles perderás 5 segundos. La pistola debe cargarse y extraerse el cartucho anterior después de cada disparo. Empuja el joystick HACIA ATRAS para abrir la cámara de la pistola. Empuja el joystick HACIA DELANTE para cargar el cartucho. Pulsa el botón de FUEGO para disparar. Repite lo mismo en el

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.