

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

las cualidades que necesitas para lograrlo. Da todo lo que puedas en cada prueba. Nada puede quedarse atrás. No si quieres ser un campeón. Lucha por la victoria. Si ganas, la medalla de oro será tuya.

INICIO

Después de concluir la ceremonia de apertura, una pantalla de menú te ofrece una serie de opciones. Para elegir una, utiliza el joystick para mover el cursor a la opción que desees y pulsa FUEGO. También puedes seleccionar opciones pulsando la correspondiente tecla numérica.

OPCION 1: COMPETE IN ALL EVENTS (COMPETIR EN TODAS LAS PRUEBAS)

Esta opción permite a los jugadores competir en las ocho pruebas (o dieciséis si también tienes SUMMER GAMES™ - mira la opción 6): llevando la cuenta de las medallas otorgadas a cada jugador. Competirás en las pruebas por este orden: triple salto, remo, jabalina, hípica, salto de altura, esgrima, ciclismo y kayak.

C64/128/ATARI ST/AMIGA

- Primero deberás introducir tu nombre y elegir tu país.
- Teclea tu nombre en el teclado y pulsa RETURN (ENTER o INTRO).
- Utiliza el joystick para mover el cursor a la bandera del país que quieras y pulsa FUEGO para elegirlo (si quieres escuchar el himno nacional, pulsa la tecla S).
- Repite el proceso para los demás jugadores (hasta un máximo de ocho). Cuando se hayan introducido todos los nombres y países de los jugadores, pulsa de nuevo RETURN.
- Aparece una pantalla de verificación. Si todos los nombres y países son correctos, selecciona YES (SÍ) con el joystick y pulsa el botón de FUEGO o teclea Y. Si necesitas modificar algo, selecciona NO para modificar las opciones o pulsa la tecla N.

SPECTRUM/AMSTRAD

Primero se te pedirá que introduzcas tu nombre y selecciones tu país. Introduce tu nombre utilizando la barra de las letras y pulsando FUEGO cuando aparezca el mensaje "En". Pulsa FUEGO sobre la flecha para borrar el último carácter. Utiliza el joystick para mover el cursor al país que desees y después pulsa FUEGO. Puedes repetir el nombre y la selección de país para el jugador 2.

Cuando hayas terminado, mueve la barra de las letras al mensaje "En" y pulsa FUEGO.

OPCION 2: COMPETE IN SOME EVENTS (COMPETIR EN ALGUNAS PRUEBAS)

- Es similar a la opción 1, sin embargo, puedes competir en cualquiera de las pruebas listadas para esta ronda de competición internacional.
- Selecciona la prueba (o las pruebas) pulsando la correspondiente tecla numerada o moviendo tu joystick y pulsando el botón de FUEGO.
- Las pruebas que selecciones aparecerán en blanco.
- Cuando hayas terminado de seleccionar las pruebas, mueve el cursor a la palabra DONE (hecho) y pulsa el botón de FUEGO.

OPCION 3: COMPETE IN ONE EVENT (COMPETIR EN UNA PRUEBA)

- Similar a las opciones 1 y 2, pero puedes competir en una sola prueba que elijas.
- Selecciona la prueba pulsando la correspondiente tecla numerada o moviendo el joystick y pulsando el botón de FUEGO.

OPCION 4: PRACTICE ONE EVENT (PRACTICAR EN UNA PRUEBA)

- Utiliza el joystick para seleccionar la prueba, después pulsa el botón de FUEGO o pulsa la tecla numerada correspondiente. No se registran los marcadores durante las prácticas.

OPCION 5: NUMBER OF JOYSTICKS (1 o 2) (NUMERO DE JOYSTICKS)

C64/128

- Selecciona 1 o 2 pulsando el botón de FUEGO o la tecla 1 o 2.
- Si sólo tienes 1 joystick, asegúrate de que esté conectado 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 ciclismo, remo y esgrima.

Las siguientes son modificaciones de opción para las versiones Spectrum/Amstrad.

OPCION 5: SEE WORLD RECORDS (VER RECORDS MUNDIALES)

Lee la opción 7 a continuación (C64/128).

OPCION 6: OPENING CEREMONIES (CEREMONIAS DE APERTURA)

Lee la opción 8 a continuación (C64/128).

OPCION 7: CLOSING CEREMONIES (CEREMONIAS DE CIERRE)

Lee la opción 9 a continuación (C64/128).

OPCION 8: DEFINE KEYS (DEFINICION DE TECLAS)

Te permite definir teclas que utilizarás para emular el funcionamiento del joystick.

OPCION 6: SUMMER GAMES I (DISK) EVENTS (PRUEBAS DE SUMMER GAMES I DISCO)

(YES -SI- o NO)

(Sólo funciona con la versión de U.S. Gold)

- Si dispones de SUMMER GAMES I, mueve el cursor a esta opción y pulsa el botón de FUEGO para seleccionar YES (SI). Esto te permitirá competir en 16 pruebas distintas. Se te indicará cuándo debes insertar el disco SUMMER GAMES I.

OPCION 7: SEE WORLD RECORDS (VER RECORDS MUNDIALES)

(SOLO C64/128)

- Muestra el marcador más alto registrado en todas las pruebas, con el nombre y el país del jugador que logró cada récord mundial. Los nuevos registros almacenados en la cinta desaparecerán cuando apagues el ordenador. Pulsa el botón de FUEGO para volver al menú.

OPCION 8: OPENING CEREMONIES (CEREMONIAS DE APERTURA)

(SOLO C64/128, ATARI ST y AMIGA)

- Te permite ver las ceremonias de apertura.

OPCION 9: CLOSING CEREMONIES (CEREMONIAS DE CIERRE)

(SOLO C64/128, ATARI ST y AMIGA)

- Te permite ver las ceremonias de cierre.

LOS JUEGOS

TRIPLE SALTO

El triple salto consiste en tres acciones fluidas y continuas: el brinco, el paso y el salto. Para conseguir la victoria en esta prueba necesitas fuerza y movimientos fluidos y coordinados.

- Pulsa el botón de FUEGO para empezar a correr por la pista.
 - Cuando alcances la línea de despegue, mueve el joystick a la DERECHA para iniciar el "brinco".
 - Cuando aterrices tras el brinco, mueve el joystick a la derecha para iniciar el "paso".
 - Cuando termines el paso, mueve el joystick a la izquierda para iniciar el "salto".
- Por último, empuja el joystick hacia delante para darte el empujón final cuando vuelas en el aire hacia el hoyo de aterrizaje.

Nota: los movimientos del joystick se corresponden con los movimientos de tus pies (por ejemplo, mueve el joystick a la derecha para saltar con el pie derecho).

- El control del tiempo es muy importante en esta prueba. Debes mover el joystick justo en el momento oportuno para realizar cada acción correctamente.
- El momento justo para mover el joystick para el despegue, o brinco, es cuando alcances la línea de despegue.
- El momento adecuado para mover el joystick para el paso y el salto es cuando aterrices del salto anterior.
- Los jueces declararán salto nulo si mueves el joystick demasiado tarde en cualquiera de las tres acciones.
- Tras cada salto, pulsa el botón de fuego para continuar.
- Dispones de tres intentos en el triple salto.
- El más largo de los tres intentos será tu puntuación final.
- El ganador es el jugador que consiga la mayor distancia en un solo intento.

REMO

Sólo en tu barco, te enfrentas a un único oponente en competición frente a frente. Prepárate para poner en marcha los remos cuando la cuenta atrás alcance el "¡YA!". Mantén un ritmo rápido de marcha, ya que un solo golpe de remo puede significar la diferencia entre la victoria y la derrota.

- Cuando aparezca la frase "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 "¡YA!", empieza a remar moviendo el joystick a la izquierda para coger tus remos y después a la derecha para ponerlos en movimiento.
- Practica para lograr el mejor ritmo y conseguir el movimiento más rápido por el agua.

- Sigue remando moviendo el joystick a la izquierda y derecha, alternando el ritmo de los remos.
- Cuando termine la carrera, pulsa el botón de FUEGO para iniciar la siguiente prueba.
- El ganador será el remero que obtenga el tiempo final más rápido.

KAYAK

El kayak implica velocidad, determinación y planificación. Manejar tu barco correctamente durante toda la carrera necesitará un último esfuerzo final.

- Pulsa el botón de FUEGO cuando estés preparado para empezar. Cada vez que muevas el joystick, tu corredor de kayak remarará una vez en la dirección indicada:
- Mueve el joystick hacia delante para ir hacia delante.
- Mueve el joystick hacia atrás para retroceder.
- Mueve el joystick hacia la izquierda para girar a la izquierda.
- Mueve el joystick hacia la derecha para girar a la derecha.

Por ejemplo, si quieres remar hacia delante dos veces, empuja el joystick HACIA DELANTE y suéltalo. Tu corredor de kayak remarará una vez. Ahora empuja de nuevo el joystick HACIA DELANTE otra vez, con lo que tu corredor de kayak remarará una segunda vez.

Nota: si mantienes el joystick empujado en una sola dirección, tu corredor de kayak no seguirá remando. Solo remarará una vez en cada momento que pulses el joystick. Debes atravesar cada puerta correctamente para negociar el recorrido sin fallar. Para cruzar una puerta bien, siempre debes mantener el indicador rojo a tu izquierda (C64-128/ATARI ST/AMIGA).

Hay tres tipos de puertas:

- **NORMAL EN DESCENSO:** esta puerta tiene un indicador rojo (C64-128/ATARI ST/AMIGA) o una D (Spectrum/Amstrad) a la izquierda y uno azul a la derecha (C64-128/ATARI ST/AMIGA). Mira hacia el frente cuando cruces esta puerta.
- **INVERSA EN DESCENSO:** esta puerta tiene una R amarilla a la izquierda. El indicador rojo está a la derecha (C64-128/ATARI ST/AMIGA). Debes girar el kayak y dirigirte directamente hacia la puerta hacia atrás. El indicador rojo se quedará a tu izquierda cuando la cruces (C64-128/ATARI ST/AMIGA).
- **ASCENSO:** esta puerta tiene una U azul a la izquierda. El indicador rojo está a la derecha (C64-128/ATARI ST/AMIGA). Aproxímate a esta puerta y crúzala en dirección opuesta mirando corriente arriba. Después gira tu kayak, rodea los indicadores (no los atraveses de nuevo) y sigue hasta el siguiente grupo de puertas. No remes al cruzar la puerta hacia atrás o harás una falta.

Recibirás una penalización cada vez que te pases una puerta o cruces una puerta en la dirección equivocada. Las penalizaciones también se aplican si cruzas la misma puerta más de una vez (escucharás un pitido cada vez que hagas una falta). Cuando completes el recorrido, aparecerá una pantalla de resumen mostrando las puertas que no cruzaste, que completaste o que cruzaste incorrectamente, además del tiempo total que has tardado en realizar el recorrido. Para mejorar tu puntuación, intenta anticiparte a cada puerta y sitúa tu kayak de acuerdo con ello. Piensa siempre en una puerta o dos por delante y no temas remar hacia atrás para colocarte en posición (una puerta perdida es peor que un par de segundos de tiempo perdido).

Tras completar el recorrido, pulsa el botón de FUEGO para pasar a la siguiente prueba. El ganador de esta prueba es el jugador que complete el recorrido en el tiempo más rápido (incluyendo las penalizaciones).

JABALINA

Para ganar, debes adquirir velocidad en la pista y elegir el momento adecuado para lanzar. Lucha por soltar la jabalina con el mejor ángulo para conseguir una mayor distancia durante el vuelo y harás un lanzamiento "rompe-récords".

- Pulsa el botón de FUEGO para empezar a correr por la pista.
- Sigue pulsando el botón de FUEGO para ganar velocidad. Cuántas más veces pulses el botón, más rápido irás.
- A medida que te acerques al final de la pista, mueve el joystick a la IZQUIERDA para interrumpir la zancada e iniciar tu lanzamiento.
- Si mantienes el joystick a la IZQUIERDA, la jabalina seguirá elevándose. Cuando lo sueltas, se "bloqueará" en el ángulo y se iniciará el lanzamiento.
- Si sueltas la jabalina demasiado bajo, el lanzamiento trazará un arco muy bajo.
- Si la sueltas demasiado alto, el lanzamiento será demasiado alto y la distancia alcanzada no será buena.
- Descubrirás cuál es el mejor ángulo para soltar la jabalina practicando.
- Si cruzas la línea de lanzamiento, cometerás un fallo.
- Tienes tres intentos para lanzar la jabalina. El lanzamiento que mayor distancia haya alcanzado será el que se conservará como marcador final.
- Pulsa el botón de FUEGO para continuar tras cada lanzamiento.
- El ganador es el jugador que haya logrado el lanzamiento más largo.

SALTO DE ALTURA

- En la parte inferior de la pantalla puedes ver el nombre y país de los participantes y la altura de la barra. La barra empieza en la altura mínima.

C64/128, ATARI ST, AMIGA

- Si deseas competir en esa altura mueve el joystick a la DERECHA. Si no, muévelo entonces a la izquierda y responde "NO". Si todos los jugadores deciden no saltar, la barra sube y se vuelve a preguntar de nuevo.

SPECTRUM/AMSTRAD

Si deseas competir en esa altura, pulsa FUEGO. Si no, puedes cambiar la altura de la barra moviendo el joystick a la IZQUIERDA o DERECHA.

- Tras aceptar una altura, en la pantalla leerás "FIRST ATTEMPT" (primer intento), "SECOND ATTEMPT" (segundo intento), "THIRD ATTEMPT" (tercer intento).
- Ahora correrás hacia el salto según te acerques a la barra.
- A medida que te vas aproximando, mueve el joystick para controlar tu posición y velocidad.
- Mueve el joystick a la DERECHA para correr más rápido.
- Mueve el joystick a la IZQUIERDA para correr más despacio.
- Mueve el joystick HACIA DELANTE para acercarte más a la barra.
- Mueve el joystick HACIA ATRAS para ampliar el ángulo de tu aproximación a la barra.

- Pulsa el botón de FUEGO para saltar. Si no lo pulsas te pasarás la barra. A continuación puedes repetir el intento sin haber cometido falta.
- Empuja el joystick HACIA DELANTE para saltar y encaramarte a la barra.
- Tienes tres intentos para superar la barra en cada altura. Tres fallos sucesivos te eliminarán de la competición de salto de altura.
- Puedes negarte a realizar un salto tras haber hecho uno o dos intentos a una altura determinada.
- La altura de la barra se eleva después de que todos los jugadores han probado suerte.
- El ganador de esta prueba es el último jugador eliminado.

ESGRIMA

- La competición de esgrima es un torneo "en rueda". Los nombres de los primeros dos participantes aparecen en el marcador en la parte inferior de la pantalla.
- El primer jugador nombrado en el marcador es siempre el que está situado en la parte izquierda de la pantalla y el segundo jugador es el de la derecha.
- Pulsa el botón de FUEGO para saludar a tu oponente e iniciar el asalto.
- Para defenderte, mueve el joystick para tratar de bloquear los movimientos de tu oponente.
- Para bloquear (parar) a tu oponente:
 - Mueve el joystick HACIA ARRIBA o ABAJO para colocar tu florete al mismo nivel que el de tu oponente.
 - Mueve el joystick A LA IZQUIERDA o DERECHA para colocar tu florete todo a la izquierda o derecha.
 - A continuación haz un movimiento brusco con tu florete moviendo tu joystick en la otra dirección. Si lo situaste correctamente, bloquearás el florete de tu oponente, inmovilizándolo durante un momento. Ahora puedes atacar para conseguir acertarle a tu oponente.
- En movimientos de ataque, y para controlar el movimiento de tu jugador de esgrima en el campo, mantén pulsado el botón de FUEGO y después mueve el joystick.
- HACIA DELANTE para atacar con tu florete y volver a situarte en una postura defensiva.
- HACIA ATRAS para atacar y avanzar.
- HACIA LA IZQUIERDA para moverte a la izquierda en el campo o "pista de esgrima".
- HACIA LA DERECHA para moverte a la derecha en la pista de esgrima.

Nota: debes colocar de nuevo el joystick en el CENTRO antes de pulsar el botón de FUEGO o tu movimiento no será reconocido.

- Un ataque logrado te dará puntos contra tu oponente.
- Si te retiras demasiado cerca del borde de la pista de esgrima tu oponente marcará un punto contra ti.
- El marcador muestra el número de aciertos conseguidos contra cada jugador.
- El ganador de un asalto es el jugador que consiga el máximo número de puntos contra su oponente.
- Un asalto dura tres minutos o hasta que uno de los jugadores haya conseguido cinco puntos contra el otro.

- Si en un asalto el marcador está empatado hasta que finaliza, se inicia una "muerte súbita" de un minuto. El primer jugador en atacar una vez con éxito será declarado ganador. Si ninguno de los jugadores consigue acertarle al contrario durante el minuto adicional, ambos jugadores habrán perdido (en SPECTRUM/AMSTRAD se juega otro asalto si el marcador está empatado).
- La estrategia es fundamental en esta prueba. Debes intentar coger a tu oponente con la guardia baja, bloqueando y fintando (empujando el joystick hacia atrás) antes de atacar.
- Si tu florete está bloqueado, no podrás defenderte temporalmente y el único movimiento posible es retroceder.
- Tras completar un asalto, pulsa el botón de FUEGO del joystick en la parte 2 para continuar (C64/128, ATARI ST, AMIGA).
- El ganador de la competición de esgrima es normalmente el jugador que gana el máximo número de asaltos en el torneo. Las clasificaciones actuales se determinan mediante el número de puntos conseguidos para el margen de victoria.

$[(\text{Asaltos ganados} - \text{asaltos perdidos}) \times 1.000] + [(\text{Aciertos} - \text{fallos}) \times 1.000]$

CICLISMO

Esta prueba es una carrera continua hasta la línea de meta. No puedes bajar el rendimiento ni siquiera un momento, ya que el margen de la victoria puede ser de una fracción de segundo.

- Cuando aparezca la frase "PRESS YOUR BUTTON" (pulsa tu botón) en cualquier parte de la pantalla, el jugador cuyo nombre coincida con dicha parte de la pantalla debe pulsar el botón de FUEGO de su joystick. Después se le preguntará lo mismo al siguiente jugador. A continuación se iniciará la cuenta atrás.
- Cuando la cuenta atrás llegue a "GO" (YA), empieza a pedalear.
- Para pedalear, gira el joystick con movimiento circular (C64/128, ATARI ST, AMIGA). Pulsa las teclas ARRIBA, DERECHA, ABAJO, IZQUIERDA con un movimiento en el sentido de las agujas del reloj.
- Controla los pedales de tu bicicleta. Debes mover el joystick en la misma dirección.
- Una flecha giratoria indica también la dirección en la que debes estar moviendo el joystick en todo momento.
- Para ir más deprisa, dirige los pedales (o la flecha) con el joystick. Ten cuidado (si los diriges demasiado lejos, tu ciclista puede dejar de pedalear).
- Tras completar la carrera, pulsa el botón de FUEGO para continuar.
- El ganador de esta prueba es el jugador que termine la carrera en el menor tiempo.

HÍPICA

Esta es la prueba final de la competición para caballo y jinete, una dura prueba de habilidad y resistencia. Debes estar preparado para cualquier cosa, ya que incluso un purasangre campeón puede caerse o negarse a saltar. Controla estrechamente las riendas y permanece atento: los muros de piedra pueden ser peligrosos.

- Pulsa el botón de FUEGO cuando estés preparado para empezar.
- Vigila la cuenta atrás en la parte inferior de la pantalla. Cuando llegue a "YA", empuja el joystick HACIA DELANTE para que el caballo empiece a correr (C64/128, ATARI ST, AMIGA).

- La velocidad de tu caballo aumentará cada vez que empujes el joystick HACIA DELANTE.
- Cuando llegues a la barrera, mueve el joystick a la DERECHA para saltar.
- Cuando tu caballo aterrice, empuja el joystick a la IZQUIERDA para evitar que se caiga.
- Si tu caballo se detiene frente a una barrera significa que se ha negado a saltar.
- Empuja el joystick HACIA ATRAS para que el caballo retroceda.
- Retrocede lo bastante como para poder adquirir la velocidad suficiente para el salto, y después empuja el joystick HACIA DELANTE para que el caballo salte y siga la carrera.
- Si tu caballo se cae, pulsa el botón de FUEGO una vez para volver a sentarte en la silla y púlsalo de nuevo para que el caballo se ponga en movimiento (para SPECTRUM/AMSTRAD pulsa HACIA DELANTE para ponerlo en movimiento).
- Cometerás fallos cuando el caballo se niegue a saltar o caiga. También te penalizarán por exceder el límite de tiempo para realizar el recorrido.
 - 6 puntos cada vez que caigas.
 - 20 puntos cada vez que el caballo se niegue a saltar.
 - 1 punto por cada segundo de tiempo que excedas del tiempo óptimo de 50 segundos.
- Puedes quedar descalificado si:
 - Tus puntos totales por caídas y negaciones a saltar excede de 99.
 - Tu tiempo total supera los 100 segundos.
- Esta prueba es muy difícil. Para superarla con éxito deberás practicar y concentrarte mucho. Trata de anticiparte al siguiente obstáculo y lucha por conseguir una transición suave de un salto al siguiente.
- El ganador de esta prueba es el participante que tenga el marcador más bajo.

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. El nombre del ganador de la medalla de oro aparece en la parte superior de la pantalla.

CEREMONIA DEL CAMPEON ABSOLUTO (SOLO C64/128)

Si los jugadores compiten en todas las pruebas de SUMMER GAMES II™, 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 todas las pruebas se han decidido, 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.

CEREMONIA DE CIERRE

A continuación de la entrega de premios, una emocionante ceremonia de cierre da por terminados los juegos. Temerarios pilotos de cohetes a reacción zumban por el

estadio, fuegos artificiales iluminan el cielo y el famoso globo EPYX vuela sobre el estadio, cerrando otra emocionante edición de SUMMER GAMES II™.

RECORDS MUNDIALES

Si se consigue un récord mundial en cualquiera de las pruebas, el nombre del competidor que lo ha conseguido se graba a través del programa de SUMMER GAMES II™. Los 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. En disco esto quedará grabado permanentemente para tu siguiente partida. En cinta el récord sólo se almacena en la memoria y se borrará al apagar el ordenador.

COMO CONTINUAR JUGANDO

Para reinicializar en cualquier momento, pulsa simultáneamente RUN/STOP y RESTORE (C64/128) o pulsa BREAK (SPECTRUM/AMSTRAD). El programa volverá al menú principal. En este momento quizás sea necesario que cambies los discos.

TECLAS ADICIONALES (SOLO AMIGA/ATARI ST)

P = Pausa

Q = Salir a la pantalla de opciones

© 1984 Epyx Inc. Todos los derechos reservados.

THE GAMES SUMMER EDITION™

USUARIOS DE COMMODORE 64/128

Nota: para omitir las escenas de apertura, pulsa un botón del joystick para pasar directamente al mapa de la ciudad.

Usuarios de cinta

Para interrumpir cualquier prueba, ya sea en competición o práctica, pulsa RUN/STOP y después RESTORE. El menú volverá a cargarse automáticamente de la cinta.

USUARIOS DE AMSTRAD CPC/SPECTRUM

Después de la carga deberás redefinir las teclas o controles (lee la sección titulada Cambio de Controles).

USUARIOS DE ATARI ST/AMIGA

THE GAMES - SUMMER EDITION™ funciona con joystick y teclado. Para partidas de un solo jugador puedes utilizar el teclado para jugador. Los equivalentes de joystick y teclado son:

Joystick = Teclado (teclas de movimiento del cursor)
Botón del joystick = ESPACIO

- Para una prueba de dos jugadores (ciclismo), el jugador 1 utiliza el joystick 1, mientras que el jugador 2 utiliza el teclado o el joystick 2.
- Pulsa ESCAPE durante una prueba para volver al mapa de la ciudad.
- El joystick 1 se conecta en el port 1, mientras que el joystick 2 opcional se conecta en el port 0 (port del ratón).
- Pulsa P para detener la acción. Pulsa P para continuar el juego.