

DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE

SPECTRUM

¡DALEY HA VUELTO! ...y te ofrece la posibilidad de participar en diez duras pruebas olímpicas. En esta ocasión ganar la medalla de oro no es suficiente. Participas para batir el récord mundial y deberás conseguir más de 9.000 puntos si quieres ocupar el puesto de "Mejor Atleta Mundial".

Para empezar entra en el gimnasio y sométete a un duro entrenamiento bajo la atenta mirada de tu entrenador para aumentar tu fuerza y energía al máximo. Sólo entonces podrás competir contra el libro de los récords mundiales y, como Daley, pasar a formar parte de los grandes atletas de todos los tiempos.

INSTRUCCIONES DE CARGA

CASSETTE

1. Coloca la cinta en el aparato de cassette. Comprueba que la cinta está totalmente rebobinada.
2. Comprueba que la conexión MIC está apagada y que los controles del volumen y tono están ajustados a sus niveles apropiados.
3. Si tu ordenador es un Spectrum 48K o Spectrum +, entonces cárgalo de la siguiente manera: teclaea LOAD "*" (ENTER). (Nota: No hay espacio entre las dos comillas.) La comilla " se obtiene pulsando las teclas SYMBOL SHIFT y P simultáneamente.
4. Pulsa PLAY en tu grabadora y el juego se cargará automáticamente. Si tienes problemas, ajusta los controles del volumen/tono y consulta el capítulo 6 de tu manual Spectrum.
5. Si tu ordenador es un Spectrum 128K, sigue las instrucciones de carga que aparecen en pantalla o consulta el manual correspondiente.

SPECTRUM 48K

Fijate que el juego se carga por partes. Sigue las instrucciones de pantalla.

SPECTRUM 128K

Carga el programa completo desde la cara A.

DISCO SPECTRUM +3

Instala el sistema y enciéndolo como se indica en el manual de instrucciones. Inserta el disco y pulsa ENTER para elegir la opción LOADER. El programa se cargará automáticamente desde la cara A.

CONTROLES

El juego se controla por teclado (totalmente redefinible) o Joystick Kempston, Cursor o Sinclair en la puerta 1.

TECLADO

- O: Izquierda.
- P: Derecha.
- M: Disparo

EL JUEGO

En todas las pruebas lo más importante es tu nivel de potencia. Para ganar potencia mueve continuamente el joystick a izquierda y derecha o pulsa la tecla apropiada. Esto es de gran importancia en las pruebas de pista; por ejemplo, en los 100 m., 400 m., 1.500 m. y en el salto

de altura. No obstante, en la prueba de 1.500 m., una vez que hayas alcanzado la potencia suficiente, sólo necesitarás una pequeña proporción de movimientos a izquierda y derecha para conservar tu velocidad.

En las otras pruebas lo más importante es pulsar el botón disparo en el momento correcto. Por ejemplo, en la prueba de vallas de 110 m. pulsa el botón disparo en el momento preciso para saltar correctamente por encima de las vallas. Si las golpeas tu nivel de potencia disminuirá.

SALTO DE LONGITUD

Para tener éxito en la prueba de salto de longitud gana potencia mientras corres por la pista y cuando aparezca la línea pulsa el botón disparo. El ángulo de salto está determinado por la cantidad de tiempo que mantienes presionado el botón disparo. Para saltar suelta el botón disparo lo más cerca posible de la línea.

LANZAMIENTO DE PESO Y DISCO

El lanzamiento de pesos y de discos es parecido al salto de longitud (la utilización del botón disparo es la misma). Primero gana potencia y cuando empieces el lanzamiento pulsa el botón disparo como lo hiciste anteriormente.

JABALINA

El lanzamiento de jabalina es algo diferente. Primero gana potencia moviendo el joystick a izquierda y derecha. Cuando estés cerca de la línea pulsa y suelta el botón disparo para aumentar el ángulo de lanzamiento de la jabalina. Finalmente pulsa otra vez disparo para lanzar la jabalina en el ángulo correcto.

SALTO CON PERTIGA

En la prueba de salto con pértiga gana velocidad mientras corres por la pista hasta la barra. Después pulsa disparo para colocar la pértiga en el suelo. Si lo haces correctamente en la pantalla aparecerá Daley saltando por encima de la barra (en tres dimensiones).

Para saltar sobre la barra pulsa el botón disparo en el momento correcto.

Ganarás habilidad con la práctica y probablemente desarrolles nuevas técnicas para superarte a ti mismo.

¡BUENA SUERTE!

ENTRENAMIENTO

En la parte superior de la pantalla aparece una botella de lucozade, que representa tu nivel de energía. Al principio de cada sesión de entrenamiento la botella está vacía. Cuanto más ejercicio hagas más se llenará la botella.

Esto afecta a tu nivel de energía en todas las pruebas, es decir, cuanto mejor te entrenes más alto será el nivel de la botella y mejor será tu rendimiento general.

CALZADO

Al principio de cada prueba aparecerá un menú con diferentes tipos de calzados Adidas. Elige el más apropiado para la prueba en que participas. Si te equivocas bajará tu rendimiento general. El calzado aparece indicado en pantalla. ¡Tenlo en cuenta para la próxima vez!

SUGERENCIAS

- La selección del calzado Adidas correcto es vital para conseguir un buen rendimiento. Descubrirás por ensayo y error qué calzado es el más adecuado para cada tipo de prueba.

- En la prueba de lanzamiento de jabalina intenta conseguir un ángulo de lanzamiento de unos 45° para la distancia máxima.
- En el lanzamiento de pesos y discos pulsa disparo tan pronto como Daley empiece su lanzamiento.
- En la prueba de los 1.500 m., una vez que hayas conseguido la potencia máxima, tan sólo necesitarás una pequeña proporción de movimientos a izquierda y derecha para mantener tu velocidad.

© OCEAN, 1988

Prohibida la reproducción, transmisión, alquiler o préstamo de este programa sin la autorización expresa escrita de **ERBE Software, S. A.**

ERBE SOFTWARE, S. A.
Núñez Morgado, 11 - 28036 Madrid