

SHOW JUMPING (CONCURSO DE HIPICA)

Pueden intervenir hasta OCHO jugadores durante SEIS carreras diferentes.

PLAN DE JUEGO

El objetivo estriba en realizar una carrera en el tiempo máximo asignado y con el mínimo número de faltas posibles.

De salida debemos atravesar la puerta de partida y de igual forma debe hacerse al finalizar la prueba, de otra forma el cronómetro continua corriendo en nuestra contra.

PARA UN SOLO JUGADOR

Elije tu carrera y el nivel de dificultad. Sólo conseguirás, de éste modo practicar y mejorar el nivel de habilidad.

PARA VARIOS JUGADORES

En el juego con intervención de varios jugadores, estos elijen la modalidad para la competición y se declara vencedor al concursante que realice la carrera con el mínimo número de faltas. En un supuesto caso de igualdad, los concursantes realizarán una carrera de mayor dificultad para obtener el galardón, si tras ésta última persistiera la igualdad se proclamará vencedor quien haya realizado el recorrido en el menor tiempo.

DESARROLLO

Al principio de la carrera nos presentarán un mapa de la misma, donde se expone con todo detalle el trazado del recorrido. En el centro de la parte superior de la pantalla hay un indicador, "la cabeza de caballo", que te indica la dirección "L", izquierda, "R", derecha, de la próxima valla a superar, debes aproximarte al obstáculo al paso elegido y regulas tu posición para efectuar el correspondiente salto.

Para saltar con éxito una valla, tu ángulo de aproximación debe corresponderse exactamente con el ángulo de situación de la valla con respecto al terreno y lógicamente a la pantalla del monitor de nuestro ordenador.

DESPLAZAMIENTO

Una vez efectuada la carga del programa éste nos ofrece tres posibilidades para jugar: utilizar el teclado, en cuyo caso habremos de seleccionar los comandos correspondientes, usar los cursores, ya previstos en nuestro Spectrum o, finalmente, el joystick.

Seleccionado el modo en que deseamos jugar tendremos en cuenta las siguientes consideraciones:

- cada movimiento hacia la derecha o izquierda nos hace girar uno de los doce grados posibles en la dirección señalada.
- existen cuatro niveles de velocidad, a saber: parado, al paso, al trote o a medio galope. Para aumentar la velocidad del caballo efectuaremos el movimiento hacia adelante, por contra, para moderar la marcha realizaremos el movimiento hacia atrás.
- el salto, en la modalidad joystick, es el disparador, y en los cursores el "cero".

TANTEO

El primer, segundo y tercer clasificado reciben los bordones correspondientes.

Derribar un valla..... 4 puntos de penalización

Negativas de salto:

1 falta..... 3 puntos de penalización

2 falta..... 6 puntos de penalización

3 falta..... DESCALIFICACION AUTOMATICA
Rebasar el tiempo límite..... DESCALIFICACION AUTOMATICA
El tiempo límite para salvar cualquier carrera es de 100 segundos.
Podemos abandonar el juego en cualquier momento de desesperación mediante la utilización de la tecla R.

IG, 2001, S.A. C/CORNELLA 144, 7º 1º
ESPLUGUES DE LLOBREGAT (BARCELONA)