Orden de llegada	Puntos
1 (Ganador)	50000
2	40000
3	35000
4	30000
5	25000
6	20000
7	15000
8	10000
9	9000
10	8000
11 ~ 12	7000
13 ~ 14	6000
15 ~ 16	5000
17 ~ 18	4000
19 ~ 20	3000
21 ~ 25	2000
26 ~ 30	1000
31 ~ 35	500
36 ~ 40	0

GRAND NATIONAL

En el verano de 1979, Bob sintió de repente un dolor insoportable en la mitad inferior de su cuerpo. El resultado de una exploración minuciosa determinó claramente que padecía un tumor maligno. Bob se enteró de que le quedaban escasamente 8 meses de vida y se decidió a recibir el tratamiento químico que era la última posibilidad que le quedaba de curarse, a pesar de que este tratamiento químico conlleva un efecto secundario extraordinariamente temible, aparte de producir enormes dolores y malestar inherentes a la práctica de dicho tratamiento. A Bob se le ha caído casi por completo el pelo, se ha quedado decrépito y tiene la cara totalmente pálida.

Por otro lado, su caballo Aldanity, al que quería tanto, sufrió el percance de romperse la pata derecha delantera en una carrera en el Hipódromo de Sundown, lo cual es fatal para un caballo de saltos de obstáculos.

Fueron la mujer que amaba, Jo, su sobrina Emma y el entrenador Gilfford quienes ayudaron a Bob en su estado de extrema desesperación. Su cuerpo resistió, una y otra vez a lo largo de todo el tiempo del tratamiento; y gracias a su capacidad de resistencia física, finalmente le empezó a crecer el pelo en la cabeza, aunque débilmente, y también empezó a recuperar lentamente la sensibilidad en las manos y pies.

Cuando le efectuaron de nuevo una exploración médica,

se confirmó la desaparición del tumor maligno, y por aquel entonces su caballo Aldanity también empezaba a recuperase y podía ya correr al trote.

Después de mucho tiempo fuera de su país, al regresar a Inglaterra, Bob tomó la decisión de participar en las carreras de saltos de obstáculos del Grand National montado en su caballo Aldanity, como prueba de su voluntad de vivir.

En la actualidad, Bob Champion trabaja activamente como entrenador.

BOB CHAMPION

Nació el día 4 de junio de 1948 en el seno de una familia campesina de Cleveland.

Hasta alcanzar la edad de 17 años, vivía con su padre Bob Senior, un hombre recto y severero, soldado de profesión; con su madre Phillis, y con su hermana, dos años menor que él.

Estudió en el Trowbridge College y trabajó durante tres años en la granja de su tío. A los 15 años de edad estableció su meta de llegar a ser un jinete y a los 19 años ingresó en el equipo de jinetes. Durante el siguiente año, 1968, le galardonaron ocho veces por haber ganado las carreras, y en el mismo año obtuvo el reconocimiento de jinete profesional por haber conseguido el cuarto lugar del ranking amateur.

En el año 1975 participó por primera vez en el Grand National, obteniendo el sexto puesto. Durante los años 1977-78 le galardonaron 56 veces como ganador, asimismo fue elegido como el mejor jinete del año. En el 1979, aunque le confirmaron la existencia del tumor maligno, mantuvo su sueño de ganar en el Gran National. En el año 1981, finalmente, llegó, junto con su querido caballo Aldanity, a la gloriosa meta de sus sueños.

EXPLICACIONES SOBRE EL JUEGO

- Explicaciones sobre el juego

Vd. que es el famoso jinete, monta en su querido caballo Aldanity y acepta el desafío en la carrera de obstáculos del más alto nivel, como es el Grand National. Complete la carrera, de una distancia de 7.220 metros, saltando elegantemente todos y cada uno de los 30 obstáculos.

Antes de comenzar la carrera, elija su propia puerta de salida. Al pulsar la tecla SPACE, aparecerá el número de su puerta de salida. Cuando estén colocados todos los caballos participantes, sonará la señal de salida y se abrirarán las puertas.

La pulsación rápida y alternativa de las teclas de movimiento ← y → hace que su caballo Aldanity empiece a correr. Al golpear la tecla SPACE se utiliza el látigo y consecuentemente aumentará la velocidad. Sin embargo, esto consume rápidamente la fortaleza física (POWER) del ca-

ballo. Cuando aparezcan en la pantalla los obstáculos, al pulsar la tecla SPACE el caballo salta, por lo que es recomendable utilizarlo con prudencia.

Al aproximarse el caballo al obstáculo, se debe calcular bien el tiempo y la distancia y pulsar la tecla SPACE en el momento justo. Conseguirá puntuar sólo cuando salte con perfección y salve el obstáculo elegantemente. Los diversos obstáculos son muy diferentes en su altura y anchura; vallas de madera, paredes naturales, trincheras tanto secas como con agua, así que debe prestar suficiente atención. Al aproximarse a las curvas tenderá a irse al exterior, y deberá utilizar la tecla A (movimiento hacia arriba) y la tecla Z (movimiento hacia abajo), para mantenerse dentro de la carrera.

Cuando su caballo se retrase una vuelta, los demás caballos aparecerán en color rojo.

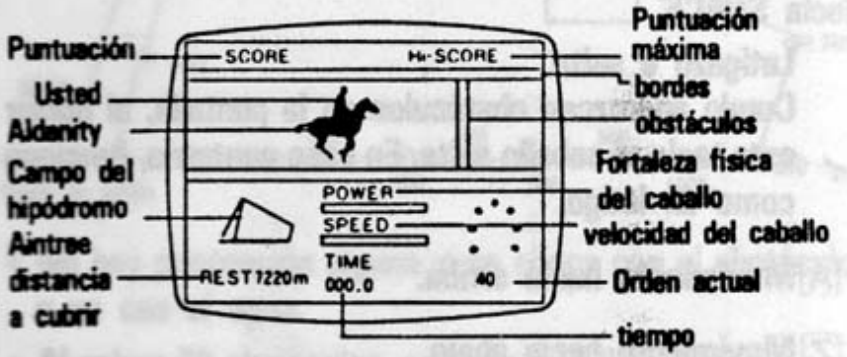
Al concluir el recorrido completo, su orden de llegada y tiempo recorrido se utilizan para calcular su puntuación. Por favor, acepte el desafío del récord (el tiempo más corto del recorrido) y lleve a su caballo Aldanity al triunfo tal y como fue en la historia real.

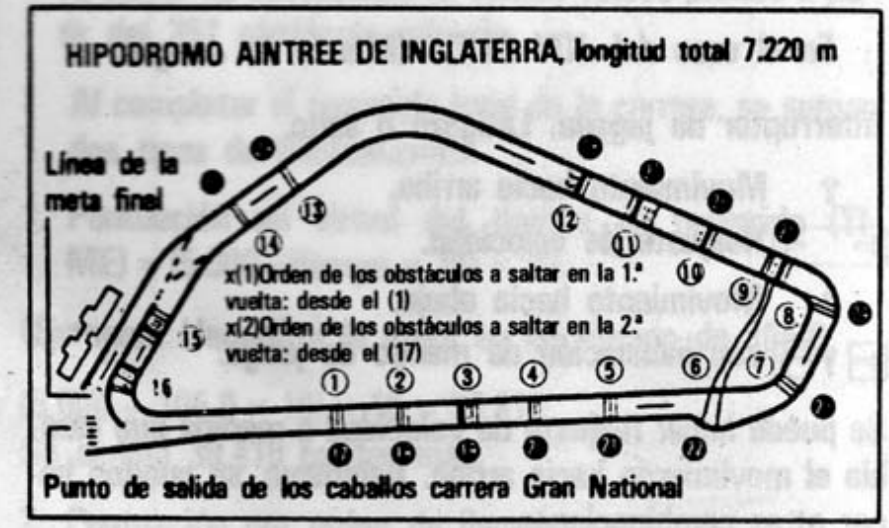
Al comenzar el juego, Aldanity dispone de tres posibilidades de fallo. Si sobrepasa los 10.000 puntos, gana una posibilidad más. Si no salva un obstáculo o roza con otro caballo, o se cae, Aldanity perderá una posibilidad.

Al consumirse las tres posibilidades, se acabará el juego.

Asimismo, al extinguirse el POWER (fortaleza física del caballo), o al ser 500,0 el tiempo de recorrido (TIME), también se acabará el juego.

• EXPLICACIONES GRAFICAS





• CONTROL DE JUEGO

En el caso del teclado.

[←] y [→] Reajuste de velocidad.

Cuanto más corto sea el intervalo de tecleo de ← y →, más aumenta la velocidad.

Tecla SPACE [ ]

Latigazo o salto.

Cundo aparezcan obstáculos en la pantalla, al pulsar esta tecla el caballo salta. En caso contrario, funciona como un látigo.

[A] Movimiento hacia arriba.

[Z] Movimiento hacia abajo.

En el caso del JOY STICK (Mando de Juego).

Interruptor de jugada. Latigazo o salto.

⇧ Movimiento hacia arriba.

[← →] Reajuste de velocidad.

⇩ Movimiento hacia abajo.

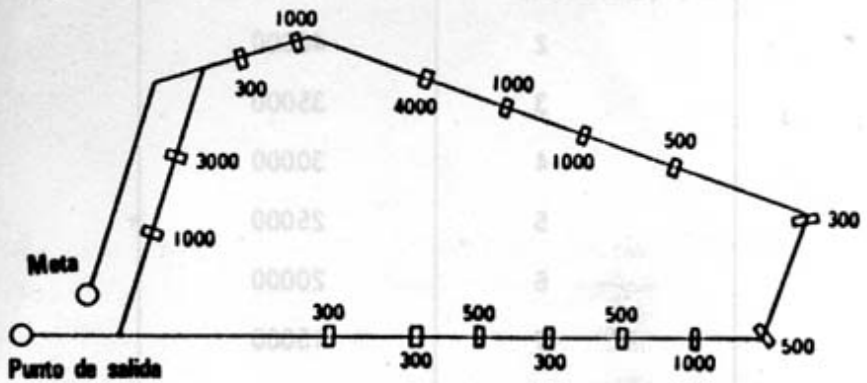
[←] y [→] con inclinación de mando de juego.

Se puede hacer reajuste de velocidad a medida que cambia el movimiento hacia arriba. Asimismo, se pueden hacer otras combinaciones.

• PUNTUACIONES

① Por cada avance de 100 metros se suman 10 puntos más.

② Puntuaciones de los saltos de obstáculos.



+ No hay puntuación alguna si se choca con el obstáculo o se cae al agua.
+ Al salvar 28 obstáculos, se suman 10.000 puntos a partir del 29.º obstáculo salvado.

Al completar el recorrido total de la carrera, se suman dos tipos de puntuaciones.

1. Puntuación en virtud del tiempo de recorrido (TIME) = (5.000−tiempo × 10) × 10.

(Ejemplo). Llegada a la meta en un tiempo de 105.9.

(5.000 − 105,9 × 10) × 10 = 39.410
Se suman 39.410 puntos más.

2. Puntuación por orden de llegada.