California Games™

English

CBM 64/128 CASSETTE:

Press SHIFT and RUN/STOP keys together and press PLAY on the cassette recorder. The cassette is recorded with three events on side 1 and three events on side 2. The cassette files are sequential, if you want to load and play an event which is before the point where you are on the tape, you must rewind the tape before attempting to load it. E.g. If you have loaded and played FootBag and you want to play Half Pipe Skateboarding, the cassette must be rewound to a position before Half Pipe Skateboarding. The order of events is in the options menu. It may help on positioning the tape if you zero the tape counter after loading the main menu and make a note of the counter reading after each event.

After completing event no. 3 insert cassette side 2, rewind and press PLAY.

To abort any event whether competing or practising press RUN/STOP and hit RESTORE. The menu will automatically be reloaded from cassette.

SPECTRUM CASSETTE:

Type LOAD"" and press ENTER. Press PLAY on the cassette recorder.

AMSTRAD CASSETTE:

Press CTRL and SMALL ENTER. Press PLAY on the cassette recorder.

ATARI ST:

Insert disk 1 into drive and switch on the computer. Joystick control recommended.

CBM AMIGA:

Insert program disk into drive and turn on computer.

IBM/PC:

Insert disk into drive A label side up. At A: prompt type CAL GAMES and press the ENTER key. CONTROLS: Use the keyboard to emulate the joystick as follows:

KEYPAD		JOYSTICK
7 8 9 4 5 6 1 2 3	=	

SPACE BAR and 0 key = FIRE BUTTON

CTRL - S = toggle sound on/off.

CTRL - Esc = return to main menu.

N.B. ATARI ST, CBM AMIGA and IBM/PC users follow instructions for CBM64/128.

Starting Play

When the CALIFORNIA GAMES title screen appears, press the FIRE BUTTON on your joystick to continue to the menu screen. The CALIFORNIA GAMES menu offers a choice of six options on the CBM64 and seven on the Spectrum and Amstrad. To make a selection, use your joystick to move the cursor to your choice, then press the FIRE BUTTON. You may also select an option by typing the corresponding numbered key.

OPTION 1: Compete in All the Events Compete in all six events. The number of trophies awarded to each player is tallied as you compete, and a special trophy is awarded to the overall champion at the conclusion of the last event. You'll compete in the events in this order: Half Pipe Skateboard, Foot Bag, Surfing, Skating, BMX Bike Racing and Flying Disk.

- You'll first be asked to enter your name and pick a sponsor.
- Type your name on the keyboard and press the RETURN/ENTER key.
- Use the joystick (CBM 64)/cursor keys (Spectrum/Amstrad) to move the cursor to the sponsor of your choice, then press the FIRE button to pick that sponsor.
- Repeat the name and sponsor selection for each additional player up to eight (CBM 64)/four (Spectrum/Amstrad). When all players' names and sponsors have been entered, press the RETURN/ENTER key again.
- A verification screen will appear. If all the names are correct, select YES or NO with the control keys. CBM 64: Joystick—select YES and press the FIRE button or type A. If you need to make any changes select NO or type B.

OPTION 2: Compete in Some Events Similar to Option 1, but you compete in the events of your choice.

- Choose the event(s) a) CBM 64—type the corresponding numbered key or move your joystick and press the FIRE button. b) SPECTRUM/AMSTRAD—move your control keys and press the FIRE button.

The events you choose will be displayed in purple (CBM 64)/yellow (Spectrum/Amstrad).

- When you are finished choosing the events move the cursor to the word DONE and press the FIRE button. Spectrum/Amstrad: You will then be asked to enter your name and pick a sponsor.

OPTION 3: Compete in One Event

Similar to Options 1 and 2 but you compete in any single event of your choice.

- CBM 64—Choose the event by typing the corresponding numbered key or by moving your joystick and press the FIRE button.
- Spectrum/Amstrad: Choose the event by moving your control keys and pressing the FIRE button. You will then be asked to enter your name and pick a sponsor.

OPTION 4: Practice One Event

No scores are kept during practice rounds.

- CBM 64—Choose the event by typing the corresponding numbered key or by moving your joystick by pressing the FIRE button.
- Spectrum/Amstrad—Choose the event by moving your control keys and pressing the FIRE button.

OPTION 5: View High Scores

- Displays the highest score recorded in all events, with the name of the player who achieved each record.
- Press the FIRE button to return to the menu.

OPTION 6: View Title Screen CBM 64 ONLY

- Displays the title screen and credits.
- Press the FIRE button to return to the menu.

OPTION 6: Define Controls Spectrum/Amstrad ONLY.

A new options menu will appear (selected by UP or DOWN or FIRE)

OPTION 1) Define set one

This allows you to select your first set of keys in this order:

FIRE, UP, DOWN, RIGHT, LEFT

After you have finished redefining the keys it will return to the main menu

OPTION 2.) Define set two

This allows you to select your second set of keys in this order:

FIRE, UP, DOWN, RIGHT, LEFT

After you have finished redefining the keys it will return to the main menu.

OPTION 3) Define both sets

This allows you to select keys for both sets.

OPTION 4) Default both sets

This is preset keys

Set 1 UP = Q, DOWN = A, LEFT = O, RIGHT = P, FIRE = SPACE

Set 2 Sinclair control

OPTION 5) Main Menu

Returns you to the main menu.

OPTION 7: Load/Save Records New Options Menu

7:1 Save high scores Allows you to save high scores to tape

7:2. Load high score Allows you to load high score from tape

7:3 Main Menu

Returns you to main menu

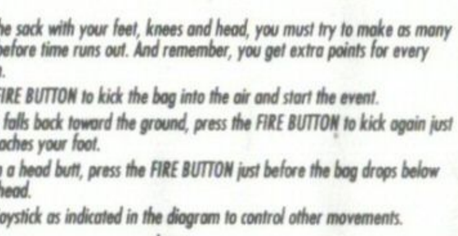
The Games

Half Pipe Skateboarding

OBJECT:

The object of the half-pipe event is to ride the board back and forth on the ramp, performing stunts with proper timing and execution.

- Press the FIRE BUTTON to launch your board and start the event.
- To gain speed, move the joystick UP when the skater is going up the side of the ramp, then move the stick DOWN when the skater is going down.
- To perform a stunt, move the joystick as shown in the diagram. Pay attention to timing, because you'll fall if you move the stick too soon, too late, or if you hold it too long. After three falls, the event is over.



- To start a kick turn, move the, joystick as indicated on the diagram above. Earn maximum points by waiting until the last moment to start the turn, and holding the joystick until the moment before you'd wipe out.
- To start an aerial turn, tap the joystick in the direction indicated above. To perform this move successfully, you must be in the air off the edge of the ramp before tapping the joystick.
- To perform a hand plant, press and hold the FIRE BUTTON just as you reach the top of the ramp. The skater will plant his hands and flip the board over his head. Wait to release the button until the board arcs over and returns to the ramp. Earn maximum points for pressing the button at the last moment, and releasing it at the last moment.

SCORING:

You score points for each stunt completed successfully. Your score increases with the amount of risk you take. For example, if you hold a turn until the last moment, you get more points than if you pull out early when it's safer. Some stunts are more difficult and earn higher scores than others.

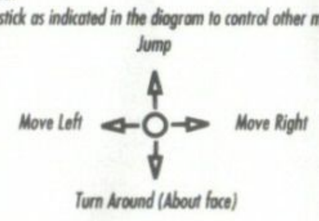
Stunt	Minimum	Maximum
KickTurns	100	300
HandPlants	400	700
Aerial Turns	400	999

Foot Bag

OBJECT:

Hacking at the sack with your feet, knees and head, you must try to make as many kicks as you can before time runs out. And remember, you get extra points for every stunt you perform.

- Press the FIRE BUTTON to kick the bag into the air and start the event.
- As the bag falls back toward the ground, press the FIRE BUTTON to kick again just before the bag reaches your foot.
- To perform a head butt, press the FIRE BUTTON just before the bag drops below the level of your head.
- Move the joystick as indicated in the diagram to control other movements.



- Several types of kicks are possible, including inside kicks, outside kicks, jumping reverse kicks, knee kicks and back kicks.
- To perform different types of kicks, move to new positions underneath the bag while it's in the air. For example, move to the right so the bagwill drop next to you (but not too far). Now press the FIRE BUTTON when the bag approaches and you'll perform an outside kick.
- Other kicks are performed by positioning yourself in different ways. Discover the ways to perform all the kicks by trying various movements during practice.

SCORING:

You earn points for each stunt or kick performed successfully. More difficult stunts, like turning around while the bag is in the air, earn higher scores. You lose time if you drop the bag or kick it off the screen. You also earn points for consecutive kicks completed without allowing the bag to touch the ground. Earn bonus for catching the sack when thrown from offscreen. Here are some stunts to try by combining different kicks and moves:

Any Kick: (10 pts.)
Half Axle: (250 pts.) Any two kicks with a half spin in between.
Full Axle: (500 pts.) Any two kicks with a full spin in between.
Horseshoe: (500 pts.) Left back kick + right back kick.
Jester: (2000 pts.) Left jumping kick or right jumping kick.
Double arch: (2500 pts.) Left outside kick + right outside kick + left outside kick.
Dodo: (5000 pts.) Left outside kick + head butt + right outside kick.
Off Screen Catch: (1500 pts.)

Surfing

OBJECT:

Competition surfing is a game of staying near the curl of the wave and manoeuvring your board smoothly at high speeds. Ride the face of the wave, moving back and forth, in and out of the tube. "Use" as much of the wave as you can before your ride comes to an end.

- Press the FIRE BUTTON to catch a wave and start the event.
- Hold the joystick LEFT to avoid wiping out at the beginning of your ride.
- To steer the board to the surfer's left, move the joystick LEFT.
- To steer the board to the surfer's right, move the joystick RIGHT.
- Hold the FIRE BUTTON down to make sharper turns. Note that sharp turns slow you down.
- If you go too close to the bottom of the wave, you'll either wipe out or end your ride by leaving the wave.
- To end your ride cleanly, go over the top of the wave.
- If you go over the top of the wave and turn your board around in the air, you can catch the wave again (but you'll wipe out if you come back down at a bad angle).
- You'll get 1:30 minutes for the event or 4 wipeouts. You earn more points for longer rides, so try to ride each wave as long as you possibly can.

SCORING:

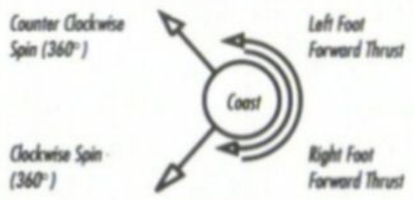
You're scored for the length of your ride, the number of turns you make and your speed each time you turn. You also earn high points from the judges for riding in the tube (underneath the curl of the wave), and riding near the break. "Catching air" scores extra points: ride up to the top of the wave until the end of your board clears the crest, then turn and continue your ride.

Roller Skating

OBJECT:

The object in roller skating is to avoid the obstacles and cover the course in the best possible time, with as many stunts as you can perform during the event.

- Press the FIRE BUTTON to start the event.
- To begin skating, roll the joystick to the UP position. Then roll the joystick to the DOWN position. Continue rolling between these two positions to gain speed.
- Move the joystick as shown in the diagram to perform other skating moves.



- To squat, press and hold the FIRE BUTTON.
- To jump, release the FIRE BUTTON.
- Try to avoid all the obstacles. You're allowed three falls. On the third fall you are disqualified and your race is over.

SCORING:

Score points for each obstacle you avoid. Earn double points for jumping over obstacles.

Earn the highest scores for 360's while jumping obstacles.

Avoiding Obstacles: 10-30 points

Jumping Over Obstacles: 0-60 points

Spinning dump Over Obstacles: 40-120 points

BMX Bike Racing

OBJECT:

The object is to cover the course in the fastest possible time, performing stunts and avoiding or jumping over obstacles. The fastest dare-devil rider will win the event.

- Move the joystick RIGHT to start the event.
- Move the joystick UP to steer left.
- Move the joystick DOWN to steer right.
- Move the joystick RIGHT repeatedly to increase your speed.
- Press the FIRE BUTTON to jump.
- Move the joystick LEFT to do a wheelie.
- To begin ajump, move the joystick LEFT as you ride onto a hill or ramp.
- When you're in the air, use the joystick to perform stunts:
  - -Move the stick UP to do a table top. Hold the stick as long as possible then release the joystick to put the bike down.
  - -Move the stick DOWN to do a 360-degree turn.
  - -Move the stick LEFT to do a backward flip.
  - -Move the stick RIGHT to do a forward flip.
- Timing is important to perform stunts and jumps. You must time the Btart and finish of each move to complete it successfully. If you're not back in a "centered" position by the time you land or complete your stunt, you will crash.
- You're allowed one "serious" fall or three "easy" falls before you're out of the race. If you flip and fall on your head, it's a serious fall.
- At the end of the course, press the FIRE BUTTON to stop. You earn bonus points for stopping on the finishing pad.

SCORING:

Try to complete the course within the 2:00 minute time limit. The faster your time, the higher your score will be. You also get points for each stunt, with bonus points for holding stunts as long as possible. Here's a table of-the minimum and maximum points awarded for each stunt:

Stunt	Minimum	Maximum
Wheelie	100	200
Jump	200	400
Table Top	500	1000
360Turn	1000	2000
Backward Flip	1500	3000
Forward Flip	3000	6000

Flying Disk

OBJECT:

The object of the Flying Disk is to throw accurately to the catcher at the other end of the field. Score extra points for difficult catches.

- Press the FIRE BUTTON to start the event.
- You get three attempts to throw and catch the disk.
- Try to throw the disk far enough to reach the catcher standing at the other end of the field.
- Use the bar at the bottom of the screen to make your throw. The bar has three colours: red, yellow and green. Use the green area for the most powerful throw.
- Tap the joystick LEFT to start swinging your arm back. When the needle reaches the green section of the bar, tap the stick RIGHT. When the needle reaches the green section on the right side of the bar, tap the stick LEFT again to release the disk.
- The display at the top of the screen helps you move the catcher to intercept the disk after it has been thrown.
- As the disk flies across the field, move the joystick LEFT or RIGHT to run toward the point where you think the disk will land.
- To catch the disk, you must meet it with your hands. Note that your hands are extended only when you're running or diving.
- To attempt an overhead standing catch, hold the joystick UP to reach up for the disk.
- To dive after the disk, press the FIRE BUTTON.

SCORING:

Points are awarded for the throw and the catch. For the throw, score points with the accuracy and height of the toss. The fewer steps the catcher has to run to meet the disk, the more points are awarded for the throw. Points are scored for catching the disk as follows:

-150 pts. for a catch while running right.
-250 pts. for a catch while running left.
-250 pts. for a catch while diving right.
-350 pts. for a catch while diving left.
-350 pts. for a catch over your head.

©1987 EPYX Inc. All rights reserved. Licensed to Kixx/Klassix.

Copyright subsists on this program. All rights of the producer reserved. Unauthorised broadcasting, diffusion, public performance, hiring, renting and selling under any exchange or re-purchase scheme in any manner is strictly prohibited.

California Games™

Deutsch

CBM 64/128 KASSETTE:

Drücken Sie die SHIFT -Taste und die RUN/STOP -Taste gleichzeitig und drücken Sie die PLAY -Taste auf dem Kassettenrecorder. Die Kassette hat drei Spiele auf Seite 1 und weitere drei Spiele auf Seite 2. Die Dateien der Kassette sind indexsequentielle Dateien. Sollten Sie ein bestimmtes Spiel laden und spielen, das vor dem Punkt abgespeichert ist, auf dem sich die Kassette gerade befindet, so müssen Sie die Kassette zuerst zurückspulen, bevor Sie laden können. Beispiel: Haben Sie das Spiel Fußjonglieren geladen, und Sie wollen das Spiel Skateboard spielen, so müssen Sie die Kassette zu einem Punkt auf dem Band zurückspulen, der vor dem Skateboard-Programmblock ist, um den erforderlichen Schlüssel am Anfang des Blocks mitzuladen. Die Reihenfolge der Wettkämpfe ist in dem Optionsmenü gespeichert. Um die Position auf der Kassette festzustellen ist es hilfreich, Wenn Sie das Brndzähl Werk zuerst auf Null stellen, nachdem Sie das Hauptmenü geladen haben, und Sie sich dann die angezeigte Zahl auf dem Zahlwerk nach jedem einzelnen Spiel aufschreiben.

Nachdem Sie das dritte Spiel vollständig geladen haben, drehen Sie die Kassette um auf Seite 2, spulen zurück und drücken die PLAY -Taste auf dem Kassettenrecorder.

Um ein bestimmtes Spiel abzubrechen, egal Wettkämpf oder Training, drücken Sie die RUN/STOP -Taste und die RESTORE -Taste. Das Menü wird automatisch von der Kassette wieder aufgeladen.

ATARI ST:

Die Disketten einshieben und den computer anschalten. Joystick - steuerung empfohlen.

CBM AMIGA:

Den computer anschalten und die Spieldiskette einführen. Das Spiel lädt sich dann und läuft automatisch.

IBM PC:

Diskette mit oben liegendem Etikett in Laufwerk A einlegen. Nachdem "A:" auf dem Bildschirm erscheint, CAL GAMES eintasten und Taste ENTER drücken.

Bedienungsorgane:

Die Tastatur wie folgt zum Emulieren eines Steuerknüppels benutzen:

TASTATUR		STEUERKNÜPPEL
7 8 9 4 5 6 1 2 3	=	

ZWISCHENRAUMTASTE UND Taste 0 = FEUERKNOPF
Taste CTRL-S = Ton ein - und ausschalten
Taste CTRL-Esc: = Rücksprung auf Grundmenü

Starten

Wenn der CALIFORNIA GAMES Bildschirm erscheint, drücken Sie den FEUER -Knopf auf Ihrem Joystick, um den Menübildschirm zu erhalten. Das CALIFORNIA GAMES Menü bietet Ihnen eine Auswahl von sechs Optionen an. Um eine Wahl zu treffen benutzen Sie den Joystick, um den Kursor zu dem Punkt Ihrer Wahl zu bewegen, und drücken dann den FEUER -Knopf. Sie können Ihre Option auch durch eintippen der entsprechenden Zahl wählen.

OPTION 1: Teilnahme an allen sechs Wettkämpfen. Sie nehmen an allen sechs Wettkämpfen teil. Die Anzahl der Trophäen für jeden einzelnen Spieler Wird gespeichert, während Sie zum nächsten Wettkämpf weitergehen. Eine besondere Trophäe für den Gesamtsieger aller Disziplinen wird am Ende des letzten Wettkämpfes verliehen. Die Wettkämpfe finden in folgender Reihenfolge statt:

- Zuerst werden Sie gebeten, Ihren Namen einzugeben und einen Sponsor zu wählen.
- Tippen Sie Ihren Namen auf der Tastatur ein und drücken Sie die RETURN -Taste.
- Benutzen Sie den Joystick, um den Kursor zu dem Sponsor Ihrer Wahl zu bewegen, dann drücken Sie den FEUER-Knopf.
- Wiederholen Sie dies für jeden einzelnen Spieler. Es können bis zu acht Spieler am Spiel teilnehmen. Wenn alle Spielernamen und Sponsoren eingegeben sind, drücken Sie nochmale die RETURN-Taste.
- Ein Bildschirm erscheint, mit dem Sie überprüfen können, ob alle Namen korrekt eingegeben sind. Drücken Sie YES oder NO mit den Kontrolltasten. Mit Joystick: Sollte alles korrekt sein, so Wählen. Sie YES und drücken Sie den FEUER-Knopf oder tippen Sie A ein. Sollten Sie irgend welche korrekturen durchfuhren wollen, so wählen Sie NO oder tippen B ein.

OPTION 2: Teilnahme an einigen Wettkämpfen

Es gelten die gleichen Regeln wie bei Option 1, jedoch nehmen Sie an den Wettkämpfen Ihrer eigenen Wahl teil.

- Wählen der Wettkämpfe (des Wettkampfes) a) CBM 64—Tippen Sie die entsprechande Zahl ein oder bewegen Sie Ihren Joystick und drücken Sie den FEUER-Knopf.
- Die ausgewählten Spiele erscheinen in violett (CBM 64).
- Wenn Sie Ihre Auswahl beendet haben, bewegen Sie Ihren Kursor zum Wort DONE und drücken Sie den FEUER -Knopf.

OPTION 3: Teilnahme an einem einzelnen Wettkämpf

Es gelten die gleichen Regeln wie bei Option 1 und 2, jedoch nehmen Sie nur an einem Wettkämpf Ihrer Wahl teil.

- Wahlen Sie den Wettkämpf, indem Sie die entsprechende Zahl eintippen oder den Joystick bewegen und den FEUER-Knopf drücken.

OPTION 4: Training für einen Wettkämpf

Während des Trainings werden keine Punkte gezählt.

Wählen Sie den Wettkämpf, indem Sie die entsprechende Zahl eintippen oder den Joystick bewegen und den FEUER-Knopf drücken.

OPTION 5: Betrachten der Höchsten Punktezahlen

- Zeigen Sie die höchsten Punktezahlen, die in den Wettkämpfen erreicht wurden, und nennen Sie die Namen der Spieler, die diese Rekorde aufgestellt haben.
- Drücken Sie den FEUER-Knopf, um zum Menü zurückzukehren.

OPTION 6: Betrachten des Titelbildschirms von CBM 64

- Zeigt den Titelbildschirm und die einzelnen Punktewertungen.
- Drücken Sie den FEUER-Knopf, um zum Menü zurückzukehren.

Die Spiele

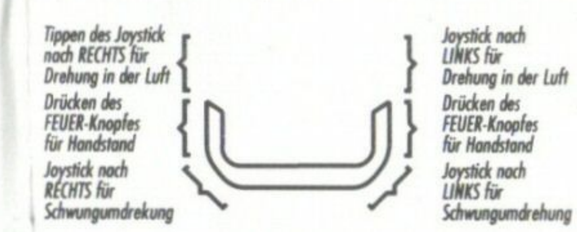
Skateboard

(Half Pipe Skateboarding)

ZIEL:

Das Ziel dieses Spieles ist es, auf dem Skateboard in der Halbröhre hin und herzurollen, während Sie die Kunststucke zum richtigen Zeitpunkt und in ihrer besten Ausführung vollbringen.

- Drücken Sie den FEUER-Knopf, um Ihr Skateboard zu starten.
- Um zu beschleunigen, bewegen Sie den Joystick HOCH, wenn der Fahrer an der Röhrenwand hochrollt, dann bewegen Sie den Joystick RUNTER, wenn der Fahrer wieder runterrollt.
- Um ein Runststuck zu vollbringen, bewegen Sie den Joystick, wie es im Diagramm gezeigt wird. Passen Sie auf den richtigen Zeitpunkt auf, denn wenn Sie den Joystick zu früh oder zu spät bewegen oder zu lange halten, stürzen Sie. Nach drei Stürzen scheiden Sie aus dem Wettkämpf aus.



- Um eine Schwungumdrehung durchzuführen, bewegen Sie den Joystick, wie es im Diagramm beschrieben wird. Sie erhalten eine höhere Punktzahl, wenn Sie bis zum letzten Moment warten, bis Sie die Drehung vollführen, und den Joystick gerade solange halten, bis Sie zu stürzen drohen.
- Um eine Drehung in der Luft durchzurführen, tippen Sie den Joystick in die Richtung, wie es im Diagramm angegeben ist. Damit Sie dieses Kunststück am besten durchführen können, sollten Sie bereits in der Luft sein und die Kante der Röhre verlassen haben, bevor Sie den Joystick benutzen.
- Und einen Handstand durchzufuhren, drücken Sie den FEUER-Knopf gerade in dem Moment, wenn Sie die Kante erreichen. Der Skateboard-Fahrer setzt dann dort seine Hand auf und schwingt das Brett über seinen Kopf. Warten Sie mit dem Loslassen des Knopfes, bis der Bogen, den das Brett beschreibt, beendet und das Brett wieder auf der Rampe ist. Sie erhalten eine höhere Punktzahl, wenn Sie bis zum letzten Moment warten, bis Sie den Knopf drücken, und ihn im letzten Moment loslassen.

PUNKTEVERGABE:

Sie erhalten für jedes erfolgreich durchgeführte Kunststuck Punkte. Ihre Punktezahl erhöht sich, je mehr Risiko Sie auf sich nehmen. Zum Beispiel erhalten Sir für eine Drehung mehr Punkte, wenn Sie bis zum letzten Moment warten, als wenn Sie sie früher durchführen, wenn es relativ sicher ist. Einige Kunststücke sind schwerer und erhalten daher höhere Punktezahlen als andere.

Kunststück	Minimum	Maximum
Schwungumdrehung	100	300
Handstand	400	700
Umdrehung in der Luft	400	999

Fußjonglieren

(Foot Bag)

ZIEL:

Wenn Sie den Ball mit Ihren Füßen oder Knien treten (oder gar mit dem Kopf spielen), gilt es so viel Schüsse wie möglich in der vorhandenen Zeit zu machen. Und bedenken Sie, daß Sie Extrapunkte für jedes vollbrachte Kunststück erhalten.

- Drücken Sie den FEUER-Knopf, um den Ball in die Luft zu schießen, und starten Sie damit das Spiel.
- Wenn der Ball zurückfallt, drücken Sie den FEUER-Knopf kurz bevor er auf Ihren Fuß fällt, um ihn wieder in die Luft zu befördern.
- Um einen Kopfstoß durchzuführen drücken Sie den FEUER-Knopf kurz bevor der Ball unter das Höhenniveau Ihres Kopfes fällt.
- Bewegen Sie den Joystick gemäß dem Diagramm, um andere Bewegungen Ihres Körpers zu kontrollieren.

- Verschiedene Schüsse sind möglich, wie Außenriß, Innenriß, Rückwartsschüsse im Sprung, Schüsse mit dem Knie und mit der Ferse.
- Um diese verschiedenen Schüsse durchzuführen bewegen Sie sich zu einer neuen Position unterhalb des Balles, wenn er in der Luft ist. Beispiel: Gehen Sie nach rechts (aber nicht zu weit), so daß der Ball neben Ihnen herunterfallen würde. Drücken Sie den

FEUERKnopf, wenn der Ball herunterkommt, und Sie schießen mit dem Außenriß.

• Andere Schüsse werden von anderen Positionen aus durchgeführt. Finden Sie selber heraus, was Sie für die verschiedenen Schüsse tun müssen, indem Sie die verschiedenen Bewegungen im Training ausprobieren.

PUNKTEVERGABE:

Sie erhalten für jeden erfolgreich durchgeführten Schuß oder für jedes Kunststück Punkte. Schwierigere Kunststücke, wenn Sie sich zum Beispiel um Ihre eigene Achse drehen, während der Ball in der Luft ist, erhalten hohere Punktzahlen. Sie verlieren Zeit, wenn Sie den Ball fallen lassen oder aus dem Bildschirm herausschießen. Sie erhalten auß erdem Punkte für die Anzahl aufeinanderfolgender Schüsse. ohne Unterbrechung. Desweiteren erhalten Sie einen Bonus, wenn Sie einen Ball wieder hochschießen können, der den Bildschirm vorher verlassen hatte. Hier ist eine Auflistung der verschiedenen Kunststücke, die Sie mit Hilfe verschiedener Schüsse und Bewegungen vollbringen können, und ihre entsprechenden Punktzahlen.

Jeder Schuß: (10 Punkte)

Halbe Drehung: (250 Punkte) Zwei Schüsse mit einer halben Körperdrehung zwischendrin.

Ganze Drehung: (500 Punkte) Zwei Schusse mit einer vollen Korperdrehung zwischendrin.

Pferdefuß: (500 Punkte) Linker Fersenschuß + Rechter Fersenschuß.

Posse: (2000 Punkte) Schießen im Sprung mit dem linken Fuß Oder Schießen im Sprung mit dem rechten Fuß.

Doppelbogen: (2500 Punkte) Linker Außenriß + Rechter Außenriß + Linker Außenriß.

Doda: (5000 Punkte) Linker Außenriß + Kopfstoß + Rechter Außenriß.

Ball einfangen: (1500 Punkte) Einfangen des Balls, nachdem er den Bildschirm verlassen hat.

Wellenreiten
(Surfing)
ZIEL:

Das Wellenreiten verlant von Ihnen, Ihr Brett sanft und bei hohen Geschwindigkeiten zu manövrieren, voenn Sie sich auf der Welle in der Nähe des Kammes befinden. Surfen Sie auf der Welle entlang und schießen Sie in den Wellentunnel unter den stürzenden Kamm hinein und wieder heraus. "Benutzen" Sie so viel wie möglich von der Welle, bevor Ihr Surfen vorbei ist.

• Drücken Sie den FEUER-Knopf, um auf eine Welle zu gelangen und das Spiel zu starten.

• Halten Sie den Joystick nach LINKS gedrückt, um zu verhindern, daß Sie schon am Anfang Ihres Wellenrittes stürzen.

• Bewegen Sie den Joystick nach LINKS, um das Brett zur Linken des Surfers zu lenken.

• Bewegen Sie den Joystick nach RECHTS, um des Brett zur Rechten des Surfers zu lenken.

• Halten Sie den FEUER-Knopf gedrückt, um scharfe Kehren durchzuführen. Bedenken Sie, daß scharfe Kehren Ihre Geschwindigkeit verringern.

• Wenn Sie zu nahe an den Fuß der Welle herankommen, stürzen Sie oder beenden Sie Ihren Wellenritt, weil Sie die Welle verlassen.

• Sie sollten sich auf der Welle befinden, um Ihren Wellenritt sauber abzuschließen.

• Sie können auch über den Wellenkamm hinausschießen und Ihr Brett in der Luft umdrehen und wieder auf der Welle landen (aber Sie stürzen, wenn Sie in einem schlechten Winkel aufkommen).

• Sie haben 1 Minute und 30 Sekunden Zeit, oder vier Stürze für diesen Wettkämpf. Sie erhalten Punkte für längere Wellenritte. Versuchen Sie also, Ihren Ritt auf jeder Welle so lange wie möglich auszudehnen.

PUNKTEVERGABE:

Sie erhalten Punkte für die Lange Ihres Rittes auf einer Welle, die Anzahl Ihrer Kehren und Ihre Geschvvindigkeit bei jeder Kehre. Sie erhalten von den Schiedsrichtern ebenfalls Punkte, wenn Sie durch den Wellentunnel gleiten oder sich näher am Wellenkamm befinden. "Abheben in die Luft" erhält ebenfalls Extrapunkte. Reiten Sie auf der Welle entlang, bis Ihr Brett über den Kamm hinausschießt, und führen Sie eine Kehre durch, um zurückzukehren und den Wellenritt fortzusetzen.

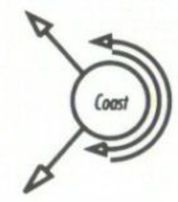
Rollerskating
ZIEL:

Das Ziel in diesem Wettewerb ist, Hindernissen auszuweichen und den Kurs in der bestmöglichen Zeit und mit so vielen Kunststücken wie möglich zu beenden.

• Drücken Sie den FEUER-Knopf, um das Spiel zu starten.

• Rollen Sie den Joystick zuerst auf die HOCH-Position, dann auf die RUNTER-Position, um Geschwindigkeit zu bekommen. Je mehr Sie zwischen diesen beiden Positionen hin- und herrollen, desto mehr Geschwindigkeit erhalten Sie.

• Bewegen Sie den Joystick gemäß dem Diagramm, um weitere Bewegungen durchzufuhren.



• Drücken Sie den FEUER-Knopf und halten Sie ihn gedrückt um in die Hocke zu gehen.

• Lassen Sie den FEUER-Knopf los, um zu springen.

• Versuchen Sie, die Hindernisse zu vermeiden. Drei Stürze sind Ihnen erlaubt, Sie werden allerdings beim dritten Sturz disqualifiziert und scheiden aus dem Rennen aus.

PUNKTEVERGABE:

Sie erhalten für jedes Hindernis, dem Sie ausweichen, Punkte. Sie erhalten die doppelte Punktzahl, wenn Sie über ein Hindernis springen. Und die meisten Punkte gibt es für volle Körperdrehungen im Sprung über ein Hindernis.

Hindernis Ausweichten: 10-30 Punkte Uber

Hindernis Springen: 20-60 Punkte

Körperdrehung während des Sprunges über ein Hindernis: 40-120 Punkte

BMX-Gelandekurs
(BMX Bike Racing)
ZIEL:

Das Ziel ist, den Gelandekurs in der schnellsten Zeit zu beenden, Kunststücke zu vollbringen und Hindernissen auszuweichen oder uber sie drüberzuspringen. Der schnellste und waghalsigste Fahrer gewinnt den Wettkämpf.

• Bewegen Sie den Joystick nach RECHTS, um das Spiel zu starten.

• Bewegen Sie den Joystick HOCH, um Ihr Motorrad nach links zu lenken.

• Bewegen Sie den Joystick RUNTER, um Ihr Motorrad nach rechts zu lenken.

• Bewegen Sie den Joystick mehrmals nach RECHTS, um Ihre Geschwindigkeit zu erhöhen.

• Drücken Sie den FEUER-Knopf, um zu springen.

• Bewegen Sie den Joystick nach LINKS, um auf Ihrem Hinterrad zu fahren.

• Für das Abspringen, wenn Sie zum Beispiel einen Hügel oder eine Rampe hochfahren, bewegen Sie den Joystick nach LINKS.

• Wenn Sie in der Luft sind, können Sie den Joystick benutzen, um verschiedene Kunststücke durchzuführen. -Bewegen Sie den Joystick HOCH, um einen Weitsprung durchzuführen. Halten Sie den Joystick so lange wie möglich und lassen Sie ihn los, um wieder zu landen. -Bewegen Sie den Joystick RUNTER, um eine 360 Grad-Drehung in der Horizontalen durchzuführen. -Bewegen Sie den Joystick nach LINKS, um einen Ruckwartsruck durchzuführen. -Bewegen Sie den Joystick nach RECHTS um einen Vorwärtsruck durchzuführen.

• Wichtig ist, den richtigen Zeitpunkt für die Sprünge und Kunststücke zu erwischen. Sie müssen den besten Zeitpunkt für Anfang und Ende Ihres Kunsstücks herausfinden, um es erfolgreich durchzuführen. Wenn Sie nicht rechtzeitig in einer zentralen und kontrollierbaren Position sind, bevor Sie landen, werden Sie mit Ihrem Rad stürzen.

• Sie haben einen "schweren" Sturz und drei "leichte" Stürze frei, bevor Sie aus dem Rennen ausscheiden. Sollten Sie einen Ruck mit dem Motorrad vollführen und auf Ihrem Kopf landen, so ist dies ein schwerer Sturz.

• Am Ziel des Geländekurses drücken Sie den FEUER-Knopf, um Ihr Rad zum Stehen zu bringen. Sie erhalten Bonuspunkte, wenn Sie genau auf der Ziellinie zum Stehen kommen.

PUNKTEVERGABE:

Versuchen Sie, den Kurs unterhalb der 2 Minuten-Grenze zu beenden. Je besser Ihre Zeit ist, desto besser sind Ihre Punkte. Sie erhalten außerdem Punkte für jedes Kunststück und Bonuspunkte für die Dauer Ihrer Kunststücke. Hier ist eine Liste der minimalen und maximalen Punktevergabe für jedes Kunststück:

Kunststück	Minimum	Maximum
Auf dem Hinterrad fahren	100	200
Springen	200	400
Weitsprung	500	1000
Drehung um 360 Grad in der Horizontalen	1000	2000
Ruckwärtsruck	1500	3000
Vorwärtsruck	3000	6000

Frisbie
(Flying Disk)
ZIEL:

Das Ziel des Frisbie-Spiels ist, die Scheibe so genau zu werfen, daß der Fänger am anderen Ende des Spielfeldes sie fangen kann. Sie erhalten Extrapunkte für schwierige Fänge.

• Drücken Sie den FEUER-Knopf, um das Spiel zu starten.

• Sie haben drei Versuche, die Scheibe zu werfen und zu fangen.

• Versuchen Sie, die Scheibe weit genug zu werfen, daß der Spieler am anderen Ende des Spielfelds sie fangen kann.

• Benutzen Sie den Balken am unteren Bildschirmrand, um Ihren Wurf auszuführen. Der Balken hat drei verschiedene Farben: Rot, Gelb und Grün. Benutzen Sie den grünen Abschnitt für die kraftvollsten Würfe.

• Tippen Sie den Joystick zuerst nach LINKS, um Ihren Arm hin- und herzuschwingen. Wenn die Nadel den grünen Abschnitt auf dem Balken erreicht hat, tippen Sie den Joystick nach RECHTS. Wenn die Nadel den grünen Abschnitt auf der rechten Seite des Balkens erreicht hat. tippen Sie den Joystick nochmals nach LINKS. um die Scheibe loszuwerfen.

• Die Anzeige am oberen Bildschirmrand hilft Ihnen dabei, den Fänger in die Richtung zu bewegen, wo er die Scheibe auffangen kann, nachdem sie losgeworfen wurde.

• Während die Scheibe über das Spielfeld gleitet, bewegen Sie den Joystick nach LINKS oder RECHTS, um zu der Position zu gelangen, von der Sie denken, daß die Scheibe dort landen wird.

• Sie müssen mit den Händen nach der Scheibe greifen, um sie zu fangen. Beachten Sie, daß Sie Ihren Arm nur dann ausdehnen, wenn Sie rennen oder sich auf den Boden werfen, um die Scheibe zu fangen.

• Wenn Sie versuchen, die Scheibe uber Ihrem Kopf zu fangen, halten Sie den Joystick auf HOCH, um nach der Scheibe zu greifen. Sie bleiben dabei stehen.

• Drücken Sie den PEUER-Knopf, um sich auf den Boden zu Werfen und nach der FrisbieScheibe zu greifen.

PUNKTEVERGABE:

Punkte werden für den Wurf und das Fangen verliehen. Für den Wurf erhalten Sie Punkte für die Höhe und Genauigkeit. Je weniger Schritte der Fänger gehen muß, um die Scheibe zu greifen, desto mehr Punkte gibt es für den Wurf. Punkte für daß Fangen werden wie folgt vergeben:

-150 Punkte für das Fangen, während Sie nach rechts rennen.

-250 Punkte für das Fangen, während Sie nach links rennen.

-250 Punkte für das Fangen, wenn Sie Bich nach rechts auf den Boden werfen.

-550 Punkte für das Fangen, wenn Sie sich nach links auf den Boden werfen.

-350 Punkte für das Fangen über Ihrem Kopf.

©1987 Epyx Inc. Alle Rechte vorbehalten. Lizenz von Kixx/Klassix

DAS PROGRAM IST URHEBERRECHTLICH GESCHUTZT. UNBEFUGTES SENDEN, VERTREIBEN, OFFENTLICHE AUFFUHRUNGEN, KOPIEREN UND NEVAUFNAHMEN, AUS UND VERLEIH UND VERKAUF UNTER IRGENEINEM AUSTAUSCH - ODER RUCKKAUFGESCHAFT SIND STRENGSTEWS VERBOTEN.

California Games™

Italiano

CASSETTA: CBM 64/128:

Premere contemporaneamente i tasti SHIFT e RUN/STOP, e premere PLAY sul registratore. La cassetta viene registrata con tre eventi sul lato 1 e tre eventi dul lato 2. Gli schedari della cassetta sono in sequenza, e se volete caricare e giocare a un evento che sia prima del punto della cassetta in cui vi trovate, dovrete riavvolgere il nastro prima di cercare di caricarlo. Per esempio, se avete caricato e giocato a Footbag, e volete giocare a Half Pipe Skateboarding, la cassetta dovrà essere riavvolta a una posizione prima di Half Pipe Skateboarding. L'ordine degli eventi è nel menu delle opzioni. Nel posizionamento della cassetta, potrete aiutarvi azzerando il contatore del nastro dopo aver caricato il menu principale, e prendere nota del numero indicato sul contatore dopo ciasun evento.

Dopo aver completato l'evento numero 3 girare la cassetta e premere PLAY.

Per uscire da qualsiasi evento, sia quando sarete in gara, sia quando farete solo un po' di pratica, premere RUN/STOP e quindi RESTORE. Il menu sara ricaricato automaticamente della cassetta.

ATARI ST:

Inserire il disco e accendere il computer. Vi consigliamo di utilizzare il joystick.

CBM AMIGA:

Accendi il computer e inserisci il dischetto programma. Il gioco si carica e gira automaticamente.

IBM PC:

Inserire il disco nell'unità disco A, con l'etichetta rivolta verso l'alto. Quando A: appare sullo schermo, digitare le lettere CAL GAMES e premere il tasto ENTER.

Controlli:

Usare la tastiera per imitare la joystick, nel modo seguente:

KEYPAD	JOYSTICK
7 8 9	
4 5 6	
1 2 3	

SPACE BAR e tasto 0 = FIRE

CTRL = Suono su ogni tanto

CTRL - ESC = Ritornare al menu.

INIZIO DEL GIOCHO

Quando il titolo del California Games appare sullo schermo, premi il tasto FIRE sul joystick per continuare fino allo schermo del menu. Il menu del California Games offre una scelta di sei opzioni sul CBM 64 e di setto su Spectrum e Amstrad. Per fare selezione una il joystick per muovere il cursor su quest'ultima, quindi premi il tasto FIRE. Puoi sache selezione un opzione battendo il tasto col numero corrispondento.

OPZIONE 1: Competetore in ogni evento.

Competi in tutti e sei gli avanti. Il numero dei trofei dato ad ogni giocatori è segnanto durante la competizione, e un trofeo speciale é assegnato al capione che ha segnato più punteggio alla fine dell'ultimo evento. Le gare saranno in questo ordine: Half Pipe Skateboarding, Foot Bag, Surfing, Roller Skating (Pattinaggio a rotelle), BMX Bike Racing (BMX Corsa Ciclistica), Flying Disk (Disco Volanteo Frisbie).

• Prima il sarà chiesto inserire il tuo nome e il tuo sponsor.

• Batti il tuo nome e premi il tasto RETURN.

• Usa il joystick per muovere il cursor sul sponsor prescelto, quindi premi il tasto FIRE per fare in modo che diventi tua.

• Ripeti il nome e la scelti del sponsor per ogni giocatore fino a otto. Quando tutti i nomi dei giocatori e dei sponsor sono stati inseriti premi di muovo i tasti RETURN/ENTER.

• Apparirà uno schermo per la verificazione. Se tutti il nomi sono corretti, seleziona YES o NO con i Control tasti. CBM 64: Joystick - seleziona YES e premi il tasto FIRE o batti A. Se c'è bisogno di cambiare qualcosa seleziona NO o batti B.

OPZIONE 2: Competere solo in alcuni eventi

E Similie ad opzione 1 ma competi solo nei giochi di tua scelta.

• Scegli l'evento (eventi).

• Batti il tasto col numero corrispondente o muovi il joystick e premi il tasto FIRE.

• Gli eventi che scegli saranno mostrati in viola.

• Quando hai finito di scegliere gli eventi o muovi il cursor sulla parola DONE (fatto) a premi il tasto FIRE.

OPZIONE 3: Competere in un evento solo

Questa opzione e simile a 1 e 2 ma puoi competere in qualsiasi evento di tua scelta.

• Scegli un evento battendo il tasto col numero corrispondente o muovendo il joystick e premendo il tasto FIRE.

OPZIONE 4: Allenarsii in un evento

Il punteggio non è tenuto durante gli allenamenti.

• Scegli un avento battendo il tasto col numero corrispondente o muovendo il joystick premendo il tasto FIRE.

OPZIONE 5: Esame dei punteggio alti

• Esamina il punteggio più alto ragginunto in tutti gli eventi, con i nomi dei giocatori che hanno fatto ogni primato. Premi il tasto FIRE per ritornare al menu.

OPZIONE 6: Esame del titolo

• Esame del titolo e dei crediti

• Premi il tasto FIRE per ritornare al menu.

I Giochi

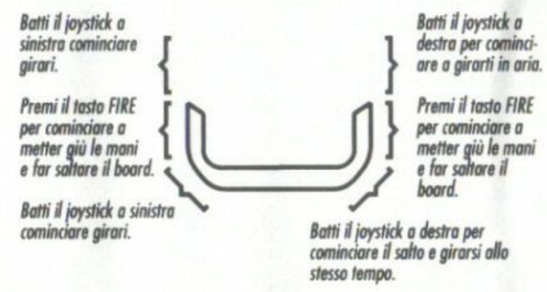
Half Pipe Skateboarding
OBBIETTIVO:

L'obbiettivo di questo evento è di correre sulla rampa avanti e indietro, completando stunts con i tempi necessari e con precisione.

• Premi il tasto FIRE per lanciare il tuo board (asse) e cominciare questo avento.

• Per accelerare, muovi il joystick UP quando stai andando in sù (sulla rampa), quindi muovi il joystick DOWN quando stai andando in giù.

• Per fare un'acrobazia (stunt), muovi il joystick come ti è mostrato nel diagramma. Stai attento ai tempi, perchè cadrai se muovi il joystick troppo in fretta, troppo tardi o se lo tieni fermo troppo a lungo. Dopo tre cadute, l'evento finisce.



• Per saltara e girare all'improvviso, muovi il joystick come indicato nel diagramme sopra. Guadogni il massimo punteggio se riesci ad aspettare fino all'ultimo momento prima di girare e tenendo il joystick fermo fino al momento dell'uscita.

• Per cominciare un giro in aria, batti il joystick nella direzione indicata sopra. Per riuscire a compiere questa manovra con successo, devi essere in aria giusto fuori il bordo della rampa prima di batter sul joystick.

• Per compiere il salto giù dal board mettendo giù le mani, pren e tieni schiacciato il tasto FIRE mentre stai arrivando in cima alla rampa. Il giocatore (skater) metterà giù le mani e farà saltare il board (l'asse) intorno alla testa. Non rilasciare il tasto fino a che il board è passato ad arco sopra la testa del giocatore e si è posato sulla rampa. Anche gui guadogni il punteggio massimo se premi e rilasci il tasto all'ultimo momento.

PUNTEGGIO:

Prendi punti per ogni acrobazia che riesci a completare con successo. Il tuo punteggio cresce a seconda dei rischi che prendi. Per esempio, se aspetti a girare fino all'ultimo momento, prendi più punti che farlo quando è più sicuro. Certe acrobazie sono più difficili e guadagnano più punti di altre.

Acrobazia (Stunt)	Minimo	Massimo
Salto e giro improvviso (Kick Turns)	100	300
Mani giù e asse in aria (Hand Plants)	400	700
Giri in aria (Aerial Turns)	400	999

Foot Bag
OBBIETTIVO:

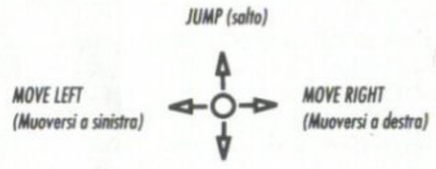
Cercando di colpire queste saccotto (bag) con i piedi, le ginocchia e la testa, devi cercare di dare più calci possibili nel tempo a disposizione. È ricordati che guadogni extra punti se fai delle acrobazie.

• Premi il tasto FIRE per far andare in aria la palla e cominciare l'evento.

• Mentre la palla sta cadendo verso il terreno, premi il tasto FIRE per ridarle un calcio prima che raggiunga il tuo piede.

• Per dare un colpo di testa, premi il tasto FIRE prima che la palla cada sotto l'altezza della tua testa.

• Muovi il joystick come indicato nel diagramma per controllare i movimenti.



Premi il tasto FIRE per dare un calcio.

• Sono posibili vari tipi di tiri (calci), con l'interno del piede, con l'esterno del piede, a riverso, col ginocchio, e con la schiena.

• Per tirare calci differenti, muoviti in una nuova posizione mentre la palla è in aria. Per esempio,: muoviti a destra, cosi che la palla cadrà a fianco, ma non troppo lontana. Quindi premi il tasto FIRE quando la si stà avvicinando e cosi potrai tirare per esempio un calcio con l'esterno del piede.

• Altri tipi di tiri sono possibili mettendoti in differenti posizioni. Scopri i vari modi di fare dei tiri provando a fare vari movimenti durante l'allenamento.

PUNTEGGIO:

Guadogni dei punti per ogni acrobazia o tiro fatto bene. Acrobazie più difficili come per esempio, girarsi mentre la palla è in aria, ti guadogna più punti. Perdi del tempo se la lasci cadere in terra o la mandi fuori dallo schermo. Si guadognano anche punti per tiri fatti consecutivamente senza lasciar cadere la palla sul terreno. Ci sono dei punti speciali se riesci a prendere la palla quando viene buttata fuori dallo schermo. Eccoti in elenco di combinazioni di acrobazie e tiri da provare:

Un tiro qualsiasi: (10 punti)

Half Axle (Metà Asse): (250 punti) Due tiri con un mezzo giro tra di loro.

Full Axle (Asse Intiera): (500 punti) Due tiri con un giro intiero tra di loro.

Horseshoe (Ferro di Cavallo): (500 punti) Tiro di schiena sia di sinistra che di destra.

Jester (buffone): (2000 punti) Tiro con salto sia di sinistra che di destra.

Double Arch (Doppio Arco): (2500 punti) Tiro all'esterno sia di sinistra che di destra e poi ancora di sinistra.

Doda: (5000 punti) Tiro all'esterno di sinistra, colpo di testa e tiro di destra all'esterno.

Off Screen Catch (Prendere la palla fuori dallo schermo): (1500 punti).

Surfing
OBIETTIVO:

Il surfing come competizione vuol dire stare vicino alla cresta dell'onda e manovrare il surf con calma ma ad alta velocità. Bisogna saper scorrere sulla faccia dell'onda, andando avanti e indietro, fuori e dentro il tubo creato dall'onda. "Usa" l'onda il più possibile prima di finire il tuo gioco.

• Premi il tasto FIRE per prendere un'onda e cominciare l'evento.

• Tieni il joystick a sinistra per evitare di cadere all'inizio del gioco.

• Per manovrare il surf sulla tua sinistra muovi il joystick a sinistra.

• Per manovrare il surf sulla tua destra muovi il joystick a destra.

• Tieni premuto il tasto FIRE per fare dei giri ad angolo stretto. Nota che girare ad angolo stretto e improvvisamente ti fa perdere velocità.

• Se vai troppo vicino al punto basso dell'onda, puoi cadere o continuare la tua corsa giù dall'onda.

• Per finire la tua corsa bene cerca di andare in cima all'onda per venir giù.

• Se vai sulla cima dell'onda e giri il tuo surf nell'aria, puoi prendere l'onda di nuovo (ma stai attenta di non venir giù ad un angolo sbagliato se no cadi).

• Ci sono 1:30 minuti per questo evento o quattro cadute (wipe outs). Guadagni più punti per corse più lunghe, quindi cerca di correre su un'onda più a lungo possibile.

PUNTEGGIO:

Il punteggio è basato sulla lunghezza della corsa, il numero delle svolte che fai e la velocità durante quest'ultime. I giudici danno anche più punti se corri all'interno del tubo che crea l'onda (sotta la cresta dell'onda) e correndo vicino alla fine di quest'ultime. "Prendere aria" da pure più punti: cicè corri fino in cima alla cresta fino a che il tuo surf non la tocca più, quindi girati e continua la tua corsa.

Roller Skating
(Pattinaggio a rotelle)
OBBIETTIVO:

L'obbiettivo nel pattinaggio è d'evitare gli ostacoli e finire il percorso nel tempo più corto possibile, facendo allo stesso tempo più acrobazie possibili durante l'evento.

• Premi il tasto FIRE e comincia l'evento.

• Per cominciare a pattinare, fa ruotare il joystick sulla posizione UP (SU). Quindi fa ruotare il joystick sulla posizione DOWN (GIU), continua a far ruotare finché non guadagni velocità tra queste due posizioni.

• Muovi il joystick come ti è mostrato nel diagramma sotto per compiere altre manovre di pattinaggio.

• Per abbassarti, premi e tieni schiacciato il tasto FIRE.

• Per saltare, rilascia il tasto FIRE.

• Cerca di evitare tutti gli ostacoli, ti sono permesse tre cadute. Dopo la terza sei squalificato e la tua corsa è finita.

PUNTEGGIO:

Guadogni punti per ogni ostacolo che riesci ad evitare. Guadogni doppi punti se riesci a saltare gli ostacoli. Il massimo punteggio è dato per giri a 360 gradi mentre stai pure saltando degli ostacoli.

Per evitare ostacoli: 10 - 30 punti.

Saltando sugli ostacoli: 20 - 60 punti

Saltando e girando sugli ostacoli: 40 - 120 punti.

BMX Bike Racing
(BMX Corsa Cicistica)
OBBIETTIVO:

L'obbiettivo è di riuscire a coprire il percorso col tempo più veloce possibile, facendo acrobazie e evitando o saltando vari ostacoli. Il competitore più coraggioso e veloce vincerà la gara.

• Muovi il joystick a DESTRA per cominciare l'evento.

• Muovi il joystick UP (SU) per sterzare a sinistra.

• Muovi il joystick DOWN (GIU) per sterzare a destra.

• Muovi il joystick a DESTRA ripetutamente per aumentare l'accelerazione.

• Premi il tasti FIRE per saltare.

• Muovi il joystick a SINISTRA per fare una wheelie (ruotata).

• Per cominciare un salto, muovi il joystick a SINISTRA mentre stai salendo su un promontorio o una rampa.

• Quando sei in aria, usa il joystick per fare delle acrobazie:

- Muovi il joystick DOWN fino a girare a 360 gradi.
- Muovi il joystick LEFT (a sinistra) per fara una capovolta all'indietro.
- Muovi il joystick RIGHT (a destra) per fare una capovolta in avanti.

• Il tempo è una cosa importantissima mentre stai compiendo acrobazie e salti. Devi far in modo di regolarti cosi da completare ogni manovra con successo. Se non sei in una posizion e corretta quando stai per scendere dal salto o completando la tua acrobazia, cadrai.

• Ti è permesso una caduta 'seria' o tre 'facili' prima di essere squalificata. Per esempio se perdi l'equilibr e cadi sulla testa quella è una caduta seria.

• Alla fine del percorso, premil il tasto FIRE per fermarti. Guadagni extra punti se riesci a finire sul traguardo.

PUNTEGGIO:

Cerca di completare il percorso in 2:00 minuti. Più veloce sei e più punteggio ti sarà dato. Avrai anche extra punti per fare delle acrobazie più lunghe possibili. Qui sotti c'è una tabella con il massimo e minimo punteggio dato per ogni acrobazia:

Stunt (acrobazia)	Minimo	Massimo	
Wheelie (ruotata)		100	200
Jump (Salto)		200	400
Table Top		500	1000
360 Turn (Giro)		1000	2000
Backward Flip (Salto all'indietro)		1500	3000
Forward Flip (Salto in avanti)		3000	6000

Flying Disk
(Disco Volante o Frisbie)
OBBIETTIVO:

L'obbiettivo è di saper tirare accuratamente al giocatore dall'altra parte del campo. Guadogni extra punti se riesci a prendere il frisbie quando sta arrivando male.

• Premi il tasto FIRE per cominciare l'evento.

• Ci sono tre possibiita di prendere e tirare il frisbie.

• Cerca di lanciare il frisbie abbastanza lontano da raggiungere l'altro giocatore.

• Usa la sbarra in fondo allo schermo per lanciare, la sbarra ha tre colori: rosso, giallo, verde. Usa il verde per il lancio più potente.

• Batti il joystick a SINISTRA per muovere il braccio indietro. Quando l'ago arriva alla sezione verda della sbarra, batti il joystick a DESTRA. Quandro l'ago arriva alla sezioe verde sulla. Della sbarra batti il joystick a SINISTRA per rilasciare il frisbie.

• L'esposizione in cima alle schermo ti aiuterà a muovere quello che lo stà prendendo dopo che è stato lanciato.

• Mentre il frisbie sta volando, muovi il joystick a SINISTRA e a DESTRA per fare in modo di seguire dove il frisbie sta andando a cadere.

• Per prendere il frisbie, bisogna che riesca a intercederlo con le mani. Nota che le tue mani sono estese solo quando stai correndo o tuffandoti per prenderlo.

• Per riuscire a prenderlo sopra la testa, tieni il joystick UP (SU) cercando di raggiungerlo.

• Per tuffarti a prenderlo, premi il tasto FIRE.

PUNTEGGIO:

I punti sono assegnati sia per il lancio che per la presa. Per il lancio i punti sono dati su una base di precisione e altezza di quest'ultimo. M no una ha da correre a prenderlo a più punti sono donati per il lancio. Il punteggio è assegnato secondo le seguenti regole:

150 punti per una presa correndo a destra.

250 punti per una presa correndo a sinistra.

250 punti per una presa tuffandosi a destra.

350 punti per una presa tuffandosi a sinistra.

350 punti per una presa sopra testa.

© 1987 EPYX Inc. Tutti i diritti riservati.