EPYX ACTION™

LOADING INSTRUCTIONS

CBM 64/128 Cassette
Press **SHIFT** and **RUN/STOP** keys simultaneously. Press **PLAY** on your cassette recorder.

CBM 64/128 Disk
Type **LOAD"*",8,1** and press **RETURN**.

SPECTRUM 48/128K, +2 Cassette
Type **LOAD""** and press **RETURN**. Press **PLAY** on your cassette recorder.

AMSTRAD CPC Cassette
Press **CTRL** and small **ENTER** keys simultaneously. Press **PLAY** on your cassette recorder.

AMSTRAD CPC Disk
Type **RUN"DISK** and press **ENTER**.

IMPOSSIBLE MISSION II™

OBJECTIVE

You as the Agency's Field Agent must reach several objectives to prevent the world from being destroyed. Firstly, you must assemble the 3-digit pass code for each tower while at the same time avoiding and fighting off Elvin's robots, using his own security system to help you. Then you must locate and open Elvin's safes and recover the musical sequences locked inside. After securing the musical sequences you must tie them together into a full melody that will open the express elevator doors to Elvin's central tower control room. Finally you have to find the correct computer terminal in Elvin's control room that will disarm the missile launch codes before they destroy you and the world.

You score points by entering towers, exploring rooms, finding passcode numbers and reaching the central control room. The sooner you reach the control room, the more points you earn.

KEYBOARD CONTROLS

CBM 64/128:

PAUSE	- **RUN/STOP**
SAVE GAME	- **Commodore Key - S**
RESTART	- **RESTORE**

Spectrum Cassette:

PAUSE	- **SHIFT-DEL**
UP	- **Q**
DOWN	- **A**
LEFT	- **O**
RIGHT	- **P**
FIRE	- All keys on **BOTTOM ROW**

Amstrad:

PAUSE	- **ESC**
RESTART	- **DEL**

STARTING PLAY

While the game is loading, you will see an outside view of Elvin's tower stronghold on the screen. When loading is completed, you will see your agent inside an elevator in a random tower of the stronghold. The display on the bottom of the screen is your pocket computer.

CONTROLS

IN THE ELEVATORS: Push the joystick **FORWARD** or **BACK** to go up or down. Push the joystick **RIGHT** or **LEFT** to enter a corridor.

IN THE CORRIDORS: Push the joystick **LEFT** or **RIGHT** to move along the corridor. Running off the edge of the screen will take you into a room or another section of corridor.

IN THE ROOMS: Push the joystick **LEFT** or **RIGHT** to move in either direction. If you press the **FIRE BUTTON**, your agent will do a forward flip, useful for leaping over robots, jumping up to higher levels and somersaulting over gaps in the floor and over low walls. Pushing the joystick **BACK** will put your agent in a crouching position. This position is required for laying a bomb or mine.

ON LIFTING AND SLIDING PLATFORMS: If you are standing on a striped lifting platform (you can see the vertical track in the wall), push the joystick **FORWARD** or **BACK** to go up or down. If you are standing on a striped sliding platform (you can see the horizontal track in the wall (push the joystick **FORWARD** or **BACK** followed by **LEFT** or **RIGHT** to move the platform.

GAME PLAY

As you explore Elvin's tower complex you can check your location and the rooms you have explored with your pocket computer. The pocket computer's display appears at the bottom of your screen any time your agent is in a corridor or elevator. A map of the current tower and connections to two neighbouring towers shows in the centre of the display. A dot of light shows your location in the tower. Any room you have entered appears in black. An overhead view of the tower complex appears to the left of the map display on the pocket computer. It too, has a light showing your location as well as a lighted display of your current tower number.

SEARCHING FOR CODES

Search as many objects in each room as possible. These objects range from automobiles in Elvin's garage tower to athletic equipment and lockers in his gymnasium tower. Don't overlook house plants and pictures on the wall either. Search each object by standing directly in front of it and pushing the joystick **FORWARD**.

The word 'Searching' will appear in a box near your agent's shoulder. You will also see a horizontal time line indicating how long the search will take. You must continue to hold the joystick **FORWARD** until the time line disappears. If your search is interrupted for any reason (usually a robot bearing down on you), you can go back to the object and resume searching where you left off. Each object disappears after it is searched.

One of four things will appear above your agent's shoulder when he's finished searching an object:

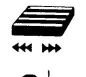
- The word 'Nothing' indicating you've drawn a blank.
- A passcode number.
- A security terminal command icon.
- An extension of time.

USING SECURITY TERMINALS

You can use the security terminal commands you have collected at any security terminal in Elvin's complex. These terminals are usually located near the entrance inside each room. They look like television sets with darkened screens facing toward you.

To use a security terminal, move directly in front of it and push the joystick **FORWARD**. The security terminal screen will fill your display. Security terminal command icons and the number you have available appear on the screen. These include:

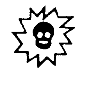
Platform symbol – resets vertical lift platforms.


Platform symbol – moves the floor segments left or right.

Electric plug – temporarily deactivates robots.

Light bulb – turns on lights in darkened room (This feature is only available if you have collected a light bulb whilst searching the rooms. To activate it go to the computer console within the tower and the darkened rooms will light up automatically.)

Time bomb – arms time bomb that can be placed by agent to blow up a safe (pull **BACK** on the joystick and press the **FIRE BUTTON** to place the bomb). The bomb explodes a few seconds after it is placed allowing the agent to go back to the safe and search for pieces of music.


Mine – arms mine that can be placed by agent. Mine explodes whenever anyone including field agent makes contact with it. It blows a large hole in the floor that the agent can only cross with a leaping somersault.

Push the joystick **LEFT** or **RIGHT** to move among the command icons and press the **FIRE BUTTON** to select whichever one you want to use.

POCKET COMPUTER

Your pocket computer is an amazing device that not only locates you in Elvin's complex, it also helps you assemble the passcode that lets you move from tower to tower with its built-in tape recorder you put together the musical sequence you need to get into Elvin's central tower. Your computer also shows you how much time you have left before Elvin destroys the world.

To activate these last two functions, you must be standing in a corridor or elevator and press the **FIRE BUTTON**.

Note you cannot use the pocket computer in any of the rooms. Pressing the **FIRE BUTTON** in a room will make you do a somersault.

When you activate the functions, a hand appears near three buttons at the bottom right of the screen. The right button has three numbers on its surface. The centre button has the drawing of a tape cassette deck. The left button has the word OFF written on it. Above these buttons you will see three sets of up and down arrow buttons.

You can move the hand with the joystick. To select a button, move the hand on top of it and press the **FIRE BUTTON**. When you select the number button, the tower complex map disappears and three windows appear in its place. This is where the three digit passcode to enter the neighbouring towers is assembled. The numbers are in three different colours and each colour appears in its own window. When you move the hand to the up and down arrow keys and select one with the **FIRE BUTTON**. Numbers you have found in the tower appear in the windows to the left. There may be duplicates. When you find the correct number the 'Found' indicator below the windows will light up. Go to the next window and find the next correct number. When all three numbers for the passcode are found, the 'Complete' indicator below the windows will light up. You can now move through the security access doors into a tower next door.

When you have collected one or more musical sequences from Elvin's safes, you can play them on your pocket computer. Move the hand over the cassette button and press **FIRE BUTTON**. A tape cassette deck complete with standard play, fast forward and rewind controls appears in the centre of your pocket computer. Rewind then press **PLAY** and any musical sequences you have collected will play. Listen to them carefully because there may be duplicates. A digital tape counter helps you keep track of where you begin a musical sequence. Use this to help you record a new sequence over duplicate piece of music as you collect them from the safes in each tower. When you collect and play six non-duplicate musical sequences linked together on your tape recorder as a song, you can enter the express elevator to Elvin's control room.

You MUST record a musical sequence before you leave a tower because you can't return to a tower once you've left it. If you forget to record the music in each tower's safe, you can't win the game. However, you might get really lucky and still win the game IF the music you forgot in a tower's safe is a duplicate.

ELVIN'S ROBOTS

The basic security sentrybot: The most common and the most dangerous, these are armed with high voltage plasma guns. It can fire any time it detects a human within six feet and they never miss at this range. Humans always die as a result of the weapon's massive electrical discharge. Humans have one advantage however in that they have greater mobility. You can dodge sentrybots with a well timed somersault. Sentrybots cannot leave their assigned floors or platforms, and may be found in any room.

Minebots: Encountered in rooms in any tower, they crawl around and lay mines at random. The mines are visible and easily detected. Unlike the mines a player can lay, they have no effect on the floor.

Pestbots: Relatively harmless but annoying, these appear in any tower. They constantly ride the lift platforms and mess up a player's lift platform strategy. They are not dangerous.

Squatbots: Small robots that squat on the floor like a turtle, may be encountered in any tower. With good timing, you can step on one and use it as a stepping stone to leap higher in the air. However, after three seconds it will rise up and smash you against the ceiling if you're not careful.

Bashbot: The second most common robot type, found in all towers, it is shaped like a mini bulldozer. Upon detecting you it will attempt to shove you off the edge of the nearest platform or into a nearby wall. Sometimes if you encounter one near a door into a room, he will shove you back into the adjacent hallway.

Suicidebot: When it senses a man is near, it leaps to its death trying to take the man with it. May be found in any tower.

NOTE: The robot diagrams are representative of the Commodore version, therefore robots in other versions may vary.

ELVIN'S EXPRESS ELEVATOR

You can find doors to Elvin's express elevator between the inter-tower security doors in either the underground passageways or the aerial hallways. Stop in front of the express elevator and push your joystick **FORWARD**. You will enter the elevator and reappear in Elvin's control room.

ELVIN'S CONTROL ROOM

This is an extremely complex room filled with robots. It has security terminals so you can use your collected security commands to help you. Notice the three terminals in the centre of the room. One of these can be used to deactivate the missile launch control codes and save the world. The other two will kill you. Select a terminal, stand in front of it and search it by pushing your joystick **FORWARD**. If you are lucky, you will deactivate the control codes and confront Elvin.

SCORING

A scoreboard will appear if you successfully end the game or if you die too many times while you are in Elvin's control room or if time runs out. This signals the end of the game. You earn points for entering each room, entering each tower and for completing the mission.

SAVE GAME (C64 DISK)
Press **C-(Commodore)** key and **S** simultaneously.

© 1988 EPYX Inc. All rights reserved. EPYX is a registered trademark No. 1195270.

STREET SPORTS™ BASKETBALL

INTRODUCTION

Round up your friends! Grab a Ball! It's time for STREET SPORTS™ BASKETBALL.

Everybody wants to play. There's Butch, a great leaper, and "Magic". There's Kevin, a straight A student and gennis of the basketball court, and Dana, who'll add spice to any game. Brad, Julie, Melissa, Ralph, Vic and Radar – they're all ready to play. And though they may be just the kids next door, when it comes to hook shots and slam dunks, they're pros.

So flip a coin. Choose up sides. Out on the street, the action's just about to begin!

OBJECTIVES

STREET SPORTS BASKETBALL challenges your ball handling skills in a fast-paced game of street basketball. Choose where you want to play – the *school playground, a city parking lot, out in the suburbs or in a back alley*. Put together your own team from the best on the block. You can play with a friend or against the computer. Dribble, pass, and shoot – it's up to you to make the right moves and take the best shots.

While you rack up points, STREET SPORTS BASKETBALL automatically keeps score. Winning requires a careful combination of strategy, team play, and some fancy footwork on the court. You'll need a sharp eye and a quick hand to come out on top. But win or lose, there are plenty of thrills.

GETTING THE GANG TOGETHER CHOOSING THE COURT

So where do you want to play? The first menu screen of STREET SPORTS BASEBALL gives your four choices:

- the school playground.
- a back alley.
- a street out in the suburbs.
- a parking lot.

To make your choice, move the joystick left or right and you'll see the name of each court highlighted. Keep in mind: each court has its own advantages and disadvantages. See that oil slick in the back alley? That could mean trouble. Notice that high curb on the suburban court? Dribbling the ball over that could require some fancy footwork.

Look to the top left corner of the screen for a close-up of the court you've selected. Press the **FIRE BUTTON** when you've made your choice.

SELECTING PLAY OPTIONS

Once you've chosen the court, you'll select the mode of play. If you're playing STREET SPORTS BASKETBALL with a friend, move the joystick to the far left choice. (The word HUMAN will be highlighted).

If you're playing against the computer, move the joystick to the far right choice. (The word COMPUTER will be highlighted). Press the **FIRE BUTTON** when you've made your choice.

When you play against the computer, STREET SPORTS BASKETBALL allows you to choose the skill level of your electronic opponent – Easy, Intermediate, or Tough.

CHOOSING SIDES

Next, you'll determine uniform colours for each team – green or blue. If you're playing with a friend, the player who wants to be the green team should press the **FIRE BUTTON**. The other player will be the blue team.

Before you begin choosing a team, however, you need a name. You can go with the old names – the Green team vs. the Blue team, or pick new names. To stick with the suggested team names, just press the **FIRE BUTTON**. To make up your own names, type in your choice and press the **RETURN/ENTER** key.

With the team names selected, it's time to choose sides. See that shining quarter in the top left of the screen? A flip of the coin determines who gets first pick. Move the joystick left to call heads, right to call tails. Whoever presses the **FIRE BUTTON** first flips the coin. The winner of the flip gets first pick.

Check out the ten players lined up across the middle of the screen. If you want to know more about a certain player, move the joystick left or right to get "up close and personal". Press the **FIRE BUTTON** when you're ready to choose a player for your team. You can watch the team you select assemble in the lower part of the screen (green team on the left, blue team on the right).

UP CLOSE AND PERSONAL

BUTCH: Need a topgun? Try Butch. Nobody on the block makes those outside shots like he can. He's got one awesome jump shot – like he's got springs for legs.

RADAR: Radar can't run so fast, but they call him "The Slammer". Just get him the ball and he'll rocket through the air, stuffing the hoop with an incredible slam dunk.

JULIE: You can count on Julie in a pinch. She never chokes under pressure. The guys may snicker "Butterfingers!" behind her back, but Julie always gets the last laugh.

MELISSA: Melissa's got great moves: she can jam with the best of 'em. She shies away from the spotlight, but if you need to move the ball, get it to Melissa.

RALPH: Quick and agile, Ralph makes every move look easy. Sometimes, though, his cap slips over his eyes and he'll blow a crucial shot. (Other times that's just an excuse!)

VIC: Who's wearing the radical shades? Just the sharpest shooter on the squad. The others call him a hot-shot, but Vic's one cool dude and he lets you know it.

BRAD: Okay, so Brad's no superstar. He's an average shooter and an okay ball handler. Brad might not be the greatest, but he's a good team player.

"MAGIC": "Magic's" been playing ball ever since he could walk. Just check out his incredible hook and you'll know why they're calling him 'Captain Hook'.

KEVIN: Known as "The Brain", Kevin's a real whiz, both in school and on the court. He calculates the precise trajectory for every shot, so he almost never misses.

DANA: This pony-tailed powerhouse adds spice to every game. She may seem a little cautious, but when things get tough, count on Dana to turn up the heat.

Each team has three players. With the teams selected, move the cursor to PLAY GAME and press the **FIRE BUTTON** to begin. At the start of each game, you choose what score will end the game. Move the joystick left and right to change the end-game score, then press the **FIRE BUTTON** to begin. (This choice can be made by either player.)

INSIDE MOVES CONTROLLING THE PLAYERS

During the game, you control one player at a time. The player under your control is identified by a lighter uniform. If you don't have the ball, press and hold the **FIRE BUTTON** to assume control of another player on the team.

To move your player around the court, move the joystick in the direction you want to go.

PLAYING DEFENSIVELY

Using the joystick, keep your player in a position near the opponent with the ball. A few quick moves with the joystick can keep your opponent off balance. And when the time is right, press the **FIRE BUTTON** and the player you control will jump up to block a pass or a shot.

To steal the ball from an opponent, run into the dribbling player face-to-face. Meet head-on and you'll come away with possession of the ball.

PLAYING OFFENSIVELY

Once you've got the ball, dribble it by moving the joystick in the direction you want to go. You can turn on a dime, make a fast break away from the pack, and clear a space for that dazzling slam dunk. But watch out – your opponents want that ball. To prevent them from stealing it, turn your back if you see them running head-on toward you.

When you're in position to pass to another teammate (your player must be facing the teammate), press the **FIRE BUTTON** to make the pass. You can also pass on the run – a good strategy for outplaying your opponents.

To shoot, get into position facing your basket (green team on the right, blue team on the left). Then press the **FIRE BUTTON**. The player you control will choose the best shot for the moment – jump shot, hook shot, or slam dunk.

SCORING

Each basket is worth two points. The score appears automatically at the bottom of the screen.

END OF GAME

When you reach the score you chose before beginning play, the game will automatically end. To end the game at any point during play, press the **RUN/STOP** and **RESTORE** keys simultaneously (CBM 64/128).

Press **CAPS SHIFT** and the **T** key simultaneously, or press **EDIT** key on the "+" machines (SPECTRUM).

Press **SHIFT 1** (AMSTRAD).

Want to play again? You can start another game using the same court and players, or start over and choose up new sides. When the game is over you will be asked if you want to play again with the same teams. Choose YES to play again. Choose NO to choose new team members, a new court, and new end-game score.

© 1987 EPYX Inc. All rights reserved.

4 X 4 OFF ROAD RACING™

READY TO ROLL

Gear up and get ready. 'Cause this is rough and tumble, off-road racing at its grittiest.

You'll start by choosing from four tortuous courses. Brave the rugged Baja. Belt through the sweltering Death Valley. Go "bogging" in the mudflats of Georgia. Or take on the treachery of Michigan in winter.

Once you've settled on a course, you pick your rig. Choose between a big American beast, a classic pick-up, a Japanese import or a British military vehicle. Your choice *might* be determined by the terrain you're going to be travelling through. But then again, it might not.

Once you get your new 4x4 out of the showroom, bring it over to AUTOPARTS row. It's here that you'll make it *all yours*. Build in more power. And equip it with all the extras you'll need to get past the finish line.

Finally – when you're sure that it's all just perfect – you're ready to put your 4x4 to the true test: The Race. But it won't be all that easy. There'll be armies of obstacles along the way. Dodge 'em. Or use 'em to make your rig airborne. There'll be rivers to cross. Ice patches to manoeuvre. And quick-sinking mud to worm your way out of. Plus there's the competition: the *other* racers.

So get it in gear and get your 4x4 on the off-road to victory.

START UP

To load follow instructions headed 'LOADING INSTRUCTIONS'. SPECTRUM and AMSTRAD users please note that the game programme loads off side 1. Courses load off side 2.

KEYBOARD CONTROLS

SPECTRUM / AMSTRAD
Up – **Q**, Down – **A**, Left – **O**, Right – **P**, Fire – **SPACE BAR**

CBM 64/128 – Joystick only.

PICK YOUR OWN TORTURE TEST

Once the loading sequence is complete, press the **FIRE BUTTON** to view the *SELECT TERRAIN/SELECT LEVEL* (CBM only) screen. It is here that you determine just *where* it is you plan to punish your customised super rig.

SELECT TERRAIN
Choose between four types of treacherous terrain. To select one of the four areas, move the joystick **FORWARD** or **BACK** to highlight the *TERRAIN* of your choice. Press **FIRE** to select.

1. **BAJA** – 1,000 miles of the roughest, toughest survival tests on earth. From dry dusty desert and caked, crusty lake beds to boulder-strewn mountain plateaus. Take it head on – if you can.
2. **DEATH VALLEY** – They don't call it Death Valley for nothing. This treacherous desert terrain will rip your spirit as harshly as it rips into your truck. So try to keep cool, no matter now hot things get.
3. **GEORGIA** – If you like mudbogging, you're going to go for this trip in a big way. Mile after mile of some of the slimiest stuff the Eastern Seaboard has to offer. So get out there and get in it.
4. **MICHIGAN** – Snow, ice, mud and winter madness. When it comes to finding nature at her worst, this place has got it. Make sure you've got the right tyres. (And make sure your heater works). Then punch it!

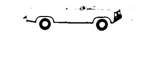
SELECT LEVEL (CBM ONLY)
You can adjust your races for different levels of off-road prowess. Choose your *LEVEL* by pressing the joystick **UP** and **DOWN** to highlight your choice. When both your *TERRAIN* and your *LEVEL* have been selected, press the **FIRE BUTTON**.

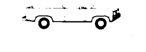
These are the *LEVELS* you can choose from:

1. **BEGINNER** – This is a good place to start. At this level, you don't customise your truck. You go directly to the race. And your truck automatically has very high endurance.
2. **AMATEUR** – As you build in initial confidence, move up to this gear.
3. **SEMI-PRO** – For a true 4 x 4 Torture Test.
4. **PROFESSIONAL** – You've gotta be crazy to try this one!

CHOOSING YOUR FOUR WHEELER

There are four different types of basic trucks to choose from. They are:


The Stormtrooper, from Cox Motors – This big American workhorse comes with a built-on "cap". So you can save your money for some of those big American tyres.


Tarantula, made by Venerable Motors – A heavy metal American pick-up that's built for action. *Any* kind of action.

The Highlander, by Tartan Lorrie – from Great Britain, this military-styled, jeep-like vehicle was designed for the bleaker reaches of Her Majesty's empire.

The Kantana, from Oyama Motors Corp – Don't be fooled by the sleek styling of this peppy Japanese import. It's as tough as it is fun to drive.

Each truck is rated for these seven factors:

POWER – This is a combination of the truck's horsepower (how much it can handle) and gear output (how fast it accelerates).

WEIGHT – The lighter your rig, the better your speed, MPG, and manoeuvrability. A heavier truck burns more fuel – but it also takes more punishment.

GAS MILEAGE – This is your truck's estimated miles to the gallon (MPG). But remember: if your truck is weighted down with too much equipment, you'll burn petrol at a faster rate.

ENDURANCE – How much your truck can take before you have to take it in for repairs.

E.R.F. (Ease of Repair) – How long it takes to repair it.

PAYLOAD (VOLUME) WITHOUT CAP – How much your rig can carry without a camper back.

PAYLOAD (VOLUME) WITH CAP – How much your rig can carry with a camper back.

FUEL CAPACITY – How big your fuel tank is. Or, more importantly, how far you can go before you run out of gas.

To choose your truck – To view your options, cycle through them by pressing the joystick **FORWARD** and **BACK**. When you've reached a decision, press the **FIRE BUTTON**.

OUTFITTING YOUR RIG

Once you buy your basic truck, you're ready to equip and customise it. After you press the **FIRE BUTTON** to purchase your selection, you'll be whisked downtown to auto-parts row. It's here that you'll put those finishing touches on your 4x4 rig. And it's here that you choose exactly what you want your truck's speciality to be.

This is where careful strategy and planning play a part. The parts you choose have something to do with *where* you're going to be racing. (You're not as likely to overheat in a cooler climate. And be sure to keep an eye on your weight and volume!) And a whole heck of alot to do with *what* you like.

There are two different stores you'll want to check out. To do this, move your man up to the door or window of the store and press the **FIRE BUTTON**.

Here's what you'll find in each store:

THE CUSTOM SHOP

This is where you buy the stuff that makes your truck totally unique. And totally yours. You'll find:

A WINCH – It goes on the front of your rig. And when you have to pull yourself out of a tricky situation – like a mud bog – it could save you valuable time.

EXTRA CAPACITY FUEL TANK – A handy item. Because it holds a lot more fuel. It'll save you valuable time in a race. And can be a life-saver if you're not near civilisation when your first tank runs dry.

A CAP – A camper that lets you increase your carrying capacity.

To purchase any of the above custom items – Use your joystick to move the 'hand' on to the item and press the **FIRE BUTTON**.

To return any of the above custom items – Use the same procedure as you used for purchasing them.

To leave THE CUSTOM SHOP – Use your joystick to place the 'hand' over the 'EXIT' sign and press the **FIRE BUTTON**.

THE AUTO MART

Here's where you gear up on essential items you'll need for your trip. Plan carefully, and keep an eye on your volume, weight and cash.

To buy these items – Use your joystick to place the 'hand' over the item you wish to purchase, then press the **FIRE BUTTON** to buy it. NOTE: The text at the bottom of the screen will tell you what the item is, how much it will cost, and much weight and volume it will add to your rig.

Here are some of the items you'll be able to purchase:

WATER – Some places need it more than others.
OIL – If you get a leak, you're gonna need this.
TRANSMISSION FLUID – You never know ......
EXTRA BATTERY – Is it worth the added weight?
SPARE PARTS – Always handy.
SPARE TYRES – At least take *one*.
A MECHANIC – Heavy? Sure. But a real time saver when it comes to repairs.
BRAKE FLUID – Just in case.
A CAN OF GAS – It can't hurt to be prepared!
A MAP – It comes in handy when you want to see where you are in the race.
A FLASHLIGHT – saves time with under-bonnet repairs.
TOOLS – Just about a necessity.

To see what you've bought – Use your joystick to place the 'hand' over the 'MENU' box and press the **FIRE BUTTON**. Move the joystick **UP** or **DOWN** to cycle through all the items. When you're done, press the **FIRE BUTTON** again.

To return an item – Use your joystick to place the 'hand' over the 'REFUND' box and press the **FIRE BUTTON**. Move the joystick **UP** or **DOWN** to cycle through all the items. When the item you wish to return is highlighted in red, move the joystick **RIGHT** or **LEFT** to return the highlighted item. Then press the **FIRE BUTTON** to reactivate the hand.

To leave THE AUTO MART – Use your joystick to place the 'hand' over the 'EXIT' sign and press the **FIRE BUTTON**. This will take you back outside the shop.

THE RACE IS ON

Once you've customised your rig and purchased your equipment, you're ready for the big race.

To start the race – move your 'man' (using the joystick) over to the far right section of the screen. Then press the **FIRE BUTTON**. Follow screen prompts.

GO FOR IT

The day you've been working and waiting for is finally here: the day of the race. It's the day you test your truck, your talents and your instincts against nature herself – and against the other 4x4s in your class.

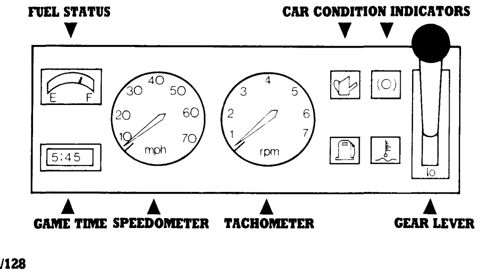
To accelerate – move the joystick **FORWARD**
To steer right or left – move joystick **RIGHT** or **LEFT**.
To change gear – press the **FIRE BUTTON**.
To slow down – pull joystick **BACK**.

Warning: Crashing early in the race makes it difficult to catch up to the other racers.

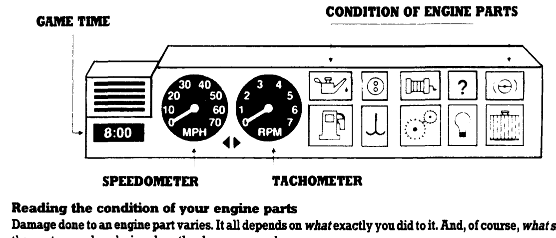
THE DASHBOARD

As soon as you start logging on the miles across the countryside, keep an eye on the dashboard. It can give you lots of valuable information. Here's what you'll find:

SPECTRUM/AMSTRAD



CBM 64/128



Reading the condition of your engine parts
Damage done to an engine part varies. It all depends on *what* exactly you did to it. And, of course, *what shape* the part was already in when the damage was done.

DAMAGES

On trips like this, it's almost impossible to avoid some kind of damage or mishap. When the damage is major, a special DAMAGE SCREEN will show you where the damage is and what's needed to repair it.

On the CBM 64/128 the DAMAGE SCREEN will also give you clues as to how bad the damage really is. Because if time is starting to get tight, (near the end of a race) you may only want to repair whatever is absolutely necessary. Here's how to tell how bad the damage is:

QUESTION MARK – a general breakdown
LIGHTNING BOLT – an electrical problem
THE PART IS SHOWN – some damage
THE PART IS FLASHING SLOWLY – medium damage
THE PART IS FLASHING RAPIDLY – severe damage.

*All versions.

To make a repair with the right parts – using the joystick, point to the damaged area and press the **FIRE BUTTON**. The parts you *need* will appear in the *lower* row of boxes. The parts you *have* will appear in the *upper* row of boxes. To complete the repair, point to the necessary parts you have and press the **FIRE BUTTON**. If the gas icon appears, move the 'hand' over it and press the **FIRE BUTTON** to top off your tank.

To make a repair without the right parts – Point to the sledgehammer and press the **FIRE BUTTON**. NOTE: This type of 'make-do' repair will get you back on the road. But with reduced endurance.

To make a repair at CHECKPOINT – Throughout the course you'll encounter several CHECKPOINTS. The CHECKPOINTS are marked with orange pylons. When you get to a CHECKPOINT, you will automatically pull in for repairs. All parts and labour are FREE! You just have to decide if you can spare the time for repairs! To fill your gas tank before you head out again, place the 'hand' over the gas can icon and press the **FIRE BUTTON**.

To get back on the road – After your truck has been repaired, point to the crossed flags and press the **FIRE BUTTON**.

During the repair procedure, you'll be told how many other vehicles have passed you. And before you get back on the road, you'll be told how long your repairs took. NOTE: Certain items you may have purchased – like hiring a mechanic or carrying a flashlight – will help reduce repair time.

To get back on the road again without repairs – If you decide you can continue the race without repairs, the **FIRE BUTTON**.

VEHICLE RECOVERY

If you overestimate the prowess of your 4x4 – or underestimate the dangers of the terrain – you may find yourself immobilised. Or, in other words: STUCK. Here are two ways to get yourself out of such a mess.

1. **To use your winch** hold down the **FIRE BUTTON**. This will pull you out at about 5 miles an hour
2. **'Rock' your way out.** If your rig isn't rigged with a winch, you're going to have to 'rock' yourself out. It's not as fast as using a winch – but it *does* work. To 'rock', press the **gas pedal (FIRE BUTTON** – CBM/Joystick **FORWARDS** Spec/Amst) repeatedly, over and over again until you dislodge your rig. How long should it take? It all depends ... On how thick the bog is. And on how fast you were going when you hit it. NOTE: 'Rocking' may cause damage to your 4x4 – but it may be your only option.

THE OTHER GUYS

Along the way, you may notice other trucks passing you. If you want to win, you've got to catch up and pass them as soon as you can. (There are up to 16 opponents on each course).

The Doombuggy (CBM only)
This is the most deadly obstacle in the whole race. He's not just another contender. No way. This guy is out for blood. You'll recognise his menacing looking black rig right away. And when he tries to ram and bump your truck off the road, you'll know for sure that it's him. But try not to let him have a chance. Stay as afr away from him as possible – no matter what it takes to do it.

RIGHT PLACE AT THE RIGHT TIME

In a race as long as this one, it's often difficult to gauge how well you're doing. Your goal is to finish the race *FIRST*. So, you'll want to pass all your opponents and leave them in the dust!

To get an idea of *when* and *where* for a shot at the victor's trophy, keep an eye on the dashboard clock. The race starts at 8.00 in the morning. In general, if you reach the first CHECKPOINT by 11.30 a.m., you are making good time. If you haven't reached it by 1.00 p.m. you should *increase* your speed.

If you reach the second CHECKPOINT by 2.30 p.m. you are making good time. However, your main goal should be reaching the CHECKPOINTS **ahead of your opponents**. If your opponents are having trouble on the track you may be able to afford more time for repairs!

THE PARTY'S OVER

You begin the game with '3 lives' per race, which means you can total yourself twice and still bounce back from where you were last seen. But the race is over when:

You cross the finish line – Your position in the race will be calculated based on the number of trucks you passed. A score screen will appear, showing your placement and race time.

THE GAMES WINTER EDITION™

ONCE IN A LIFETIME ...

People all around the world have spent months, years and, in the case of the athletes themselves, *lifetimes* preparing for this momentous event. And now you can be a part of the excitement yourself. Not just by sitting in front of your television. But by actually competing in computerised simulations of these historic events.

Select from four different collision courses – where every turn is a test of reflexes, timing and nerves – in THE LUGE event.

Choose your own music and your own choreography when you enter the FIGURE SKATING event. Muster all your strength and endurance to put yourself ahead of the game in SPEED SKATING.

Go from 0 to 60 in the lightning – fast DOWNHILL SKIING races – compete with your own strategically placed video cameras. Make your way through one of four progressively difficult courses in the SLALOM. Sail through the air in the daring SKI JUMP. Or cross the threshold of pain in the CROSS COUNTRY event.

No matter which events you choose to compete in, one thing is certain; it's going to take great practice, patience and plain old hard work to go for the Gold.

But you can do it. And what's more, you're going to have a great time trying!

LOADING

CBM 64/128 CASSETTE VERSION
Press **SHIFT** and **RUN/STOP** keys together and press **PLAY** on the cassette recorder. The cassette is recorded with four 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 Speed Skating, and you want to play Figure Skating, the cassette must be rewound to a position before Figure Skating. The order of events is in the options menu. It may help when 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 number 4 side 1, 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/AMSTRAD CASSETTE USERS
Always follow on screen prompts when you wish to proceed to different events.

THE OPTIONS

Once the game is loaded, you will see the title screen, followed by the OPTIONS SCREEN. (CBM 64/128). Once the game has loaded you will see the OPTIONS SCREEN (Spectrum 48K, Amstrad CPC Cassettes). From the OPTIONS SCREEN, if you select numbers 1 or 2, you will attend the OPENING CEREMONIES before you actually begin the competition. After all the events have been completed, you will also attend the CLOSING CEREMONIES.

THE OPENING CEREMONIES

The first thing you'll notice is the city's magnificent skyline. You'll then proceed to the stadium where you'll witness the legendary lighting of the Torch. Amidst the patriotic and personal dreams of hundreds of thousands of participants and spectators. The Games are about to begin.

SELECTING OPTIONS

Listed here are the options available for the different machines and formats. The OPTIONS available on all versions are:

1) Compete in all events.
2) Compete in some events.
3) Compete in one event.
4) Practice one event.

The individual OPTIONS available for a particular machine are as follows:

CBM 64/128 CASSETTE
5) Number of joysticks 1(2)*.
6) See World Records.
7) Opening Ceremonies.

To select an option: move joystick UP or DOWN to highlight the number of your choice. Then press **FIRE BUTTON**. Or select a number by using the keyboard and then press **RETURN**.

*Be sure to indicate the number of joysticks by highlighting OPTION 5 and pressing the **FIRE BUTTON** until the correct number reads on the screen. This way the computer will always know which player is using which joystick.

SPECTRUM 48/128K, +2
5) Change Game Controls – New Menu.
Select Controls Menu
1) Sinclair Joystick (1).
2) Sinclair Joystick (2).
3) Kempston Joystick.
4) Cursor Joystick.
5) Define Keys. Select this option if you do not wish to use a joystick or do not like the default keys available.
You will be prompted to enter the keys you wish to use for **LEFT, RIGHT, DOWN, UP** and **FIRE**. If more than one player is competing, you will be asked to choose the necessary option for selection of control. Players 1 and 3 will use the option selected for player 1 and players 2 and 4 will use the option selected for player 2.
The keyboard DEFAULT KEYS are as follows:
Player 1 – Up – **Q**, Down – **A**, Left – **E**, Right – **R**, Fire – **Z**
Player 2 – Up – **P**, Down – **L**, Left – **U**, Right – **I**, Fire – **M**
6) See World Records.
7) Opening Ceremonies (Not 48K version).
8) Closing Ceremonies (Not 48K version).

AMSTRAD CPC CASSETTE/DISK
5) Change Game Controls: New Menu. Select Controls Menu.
1) Player 1 Joystick/Keyboard.
2) Player 2 Joystick/Keyboard.
3) Player 1 Define Keys.
4) Player 2 Define Keys.

Joystick option will be highlighted for Player 1 and Keyboard for Player 2. To change the control, press **LEFT** or **RIGHT** as required. Where selection has been made press **RETURN** to return to main menus. Default keys as on Spectrum.

6) See World Records.
7) Opening Ceremonies (Disk version only).
8) Closing Ceremonies (Disk version only).

COMPETING IN EVENTS

When you select OPTIONS 1, 2 or 3, you will have the opportunity to enter the names and countries of each contender.

To select your country: Choose from 17 countries. Simply move the joystick to highlight the flag of the country of your choice.

Note: By pressing the **FIRE BUTTON**, you will hear the national anthem of the country whose flag is highlighted. (Not Spectrum 48K).

To enter your name: Type your name from the keyboard and press **RETURN/ENTER**. To make deletions, corrections or additions simply use the normal word processing keys. To clear all the names off the screen, press **SHIFT** and **HOME** simultaneously. (CBM 64/128). **SHIFT** and **SPACE** simultaneously (Spectrum, Amstrad).

After all your selections are made: Press **F7** (C64/128), **ENTER** twice (Spectrum, Amstrad).

PRACTICE AN EVENT

You will not need to enter your name or country here. Just select the event that you wish to practice. Once you've completed a practice session, you will be asked if you want to practice the event again. Press **Y** on the keyboard to answer 'YES', **N** for 'NO' (or use the joystick).

SEE WORLD RECORDS

Throughout all competitions your scores and times are carefully recorded. To view them, select this option.

OPENING AND CLOSING CEREMONIES

(CBM 64/128, SPECTRUM 128, +2/AMSTRAD DISK ONLY)
To watch either of the ceremonies again, select one of these options.

THE LUGE

Daring. Unwavering skill. And a touch of winter madness. That's what it takes to brave the searing pace of one of the Games' most thrilling events: The Luge. You'll lie prone – feet first – on a sled that's technologically designed to assault time. You'll strive to make the most of every curve, every straightaway and – most of all – every muscle in your body. What a wild way to earn your gold!

THE EVENT
The Luge is a type of toboggan designed for the utmost in aerodynamic efficiency. The Luge event takes place on a specially designed and constructed refrigerated course. The courses range from 1000m in length for men to at least 700m for women with an average gradient of 8-11%.

THE STRATEGY
Luge riders attempt to achieve the best possible speed, first by grabbing the handles set into the starting position and rocking back and forth to create momentum. Then, by digging spiked gloves into the ice for added speed as they take off. And, finally, by correctly positioning themselves both in the luge and on the track.

COMPETING
Choose a course: To do this, highlight the desired course by moving the joystick **UP** or **DOWN**. Then press the **FIRE BUTTON**. **Note:** All contenders for a given Luge event must compete on the same course.

Launch your Luge: Just as in the official event, you will have 30 seconds to complete your launch. First, position yourself on the launching area by pressing the **FIRE BUTTON** to simulate grabbing the handlebars. Continue pressing the button as you push the joystick **FORWARD** and **BACK** to build momentum. When you're ready to shove off, release the **FIRE BUTTON** and press **FORWARD** as fast as possible on the joystick.

Dig In: As soon as you launch yourself, dig your spiked gloves into the ice to create additional momentum. To dig, tap the **FIRE BUTTON** quickly, repeatedly – until you hit the steep launch ramp.

Steering: Move the joystick **RIGHT** or **LEFT** to steer in those directions. You'll quickly learn that steering is very sensitive and how to go with the flow of the track.

Note: All **LEFT** and **RIGHT** movements are relative to the direction in which you're moving.

Rounding the Curves: Steer your luge to the inside of each curve to take advantage of the shortest possible distance.

Speeding through the Straightaways: Keep your luge dead centre on the straightaways so that it doesn't "drift" up or down.

Keep an eye on the meters: At the bottom of the screen are three meters labelled *Steer, Drift* and *Position*. 'Steer' tells you the direction you're aiming, 'Drift' lets you know if you're drifting too far and 'Position' gives your distance from the sides of the track.

SCORING
All Luge contenders compete for the fastest times. The contender with the lowest time wins.

FIGURE SKATING

Poise, Poetry in Motion, Precision. Of all the events, none undergo a closer scrutiny of skill, technique and timing than Figure Skating. And none are quite so breathtaking for the eye to behold. As you take to the ice, your muscles are filled with the excitement of knowing that this is your one big chance. And your mind is filled with the precision moves and fluid grace you've been practising for so long. Your technique demonstrates your precision of line. Your choreography shows off the release of your spirit. And it all comes together in what could best be defined as true 'art'.

THE EVENT
Figure Skating is probably the most artistic of all the events. It's performed in a rectangular rink that should not measure less than 56 x 26m. And not more than 60 x 30m. The rink must also have a good sound system since each skater provides his or her own musical background. The skates used for figure skating must have blades that are about 3mm wide and a flat to concave bottom edge. Apparel must be modest, yet allow for complete freedom of movement.

THE STRATEGY
Figure Skaters are judged in two separate areas: technical and artistic achievement. Technical points are awarded for the precision with which the skater performs at least 8 standard movements. Artistic points are awarded for choreography.

COMPETING
Choose your Music: The first step in planning your figure skating routine is to select your music. Here's how:

Move the joystick **RIGHT** or **LEFT** to choose the type of music for your routine. Each musical piece is represented by one of the musical instruments at the top of the screen. Press the **FIRE BUTTON** to make your selection. Then wait a few seonds for the music to begin. As the music plays you'll choreograph your moves to it.

Note: The first players choice of music will be used by any other player(s).

Choreograph your Moves: Just as a real contender will, you must choreograph your every move. Which means you'll select and set your moves to music. Here's how:

Each of the silhouetted dancers represents a specific move. You will select your moves in the same way you selected your music: by moving the joystick **RIGHT** or **LEFT** until your selection is highlighted and then pressing the **FIRE BUTTON**. A joystick icon in the lower right corner of the screen, shows you exactly when to move the joystick to perform each of the moves. The length of each musical piece allows you to select up to fourteen moves. To be eligible for a top score, you must select at least one each of the 8 moves, and perform at least 10 moves throughout your routine.

Listen carefully to the music because your moves will be timed to the point in the music at the moment you selected it. And part of your score will be based on how closely you followed your own choreography. Keep an eye on the music meter at the bottom of the screen. The arrow on the meter tells you how much music is remaining so you can space your moves out to 'fill' the music.

If you decide to start the choreography procedure over, rapidly press **FORWARD** twice on the joystick. When you have completed the choreography to your satisfaction, press the **FIRE BUTTON** to allow the next player to make his or her selections. When all the players have made their selections, press the **FIRE BUTTON** again to begin the performance.

THE PERFORMANCE
You are now ready to perform the figure skating routine you have choreographed for the judges. You must try to remember exactly the order and timing of your choreography to come as close as possible to a perfect score.

To skate around the rink: Press the joystick **LEFT** to go left, **RIGHT** to go right.

To perform a move: Press the joystick **UP**.

Note: Watch your timing and be careful to perform each move exactly as you choreographed it.

The icons in the lower left corner of the screen, show you your current and upcoming moves. Also, a timebar with coloured arrow in the lower right portion of the screen lets you know when to execute each move. Watch the arrow as it changes to these colours:

YELLOW: – means "There are more than two seconds until your next move".

GREEN: – means "Execute your move at the right point in the music". (You are within two seconds before or after the time to your move.)

RED: – means "You are more than two seconds late to perform your move."

If you fall, press the **FIRE BUTTON** to start the move over again. When you have completed all your moves or when music ends, your skater will stop. Press the **FIRE BUTTON** to view your score. To end your routine early, press the **FIRE BUTTON** twice rapidly. Press the **FIRE BUTTON** again for the next player's performance.

SCORING
Your score is based on both your technical and artistic performance. The technical score reflects how well you executed your moves. Your artistic score is based on how closely your moves matched the timing of your original choreography. The best possible score you could have is a 6.

SPEED SKATING

Sheer, rock-hard strength. Legs of steel. And unerring rhythm. These are the qualities that can send you screaming past the competition at the finish line in the Speed Skating races. You'll reach speeds no other self-propelled athletes will ever attain. Your nerves will be assaulted by the sight of your competition coming up beside you. And your heart will race with every swing of your arm, every thrust of your skates. But you keep going. Your body bent for optimum aerodynamics. Skating for the Gold.

THE EVENT
No other self-propelled athlete can gain as much speed as a champion speed skater. Reaching speeds of up to 30 miles an hour, speed skaters can easily overtake even the fastest track runners. Speed Skaters race two at a time, counterclockwise around a track. Men compete in 500m, 1,000m, 1,500m, 5,000m and 10,000m races. Women race in 500m, 1,000m, 1,500m and 3,000m races.

THE STRATEGY
Skaters compete for the fastest times. The skater with the lowest time wins.

COMPETING
Choose your Track: All competitors play on one of four tracks. First, use the joystick to highlight the track of your choice. Then, press the **FIRE BUTTON** to get into the skating screen.

Note: All contenders for the Speed Skating event must compete on the same track.

At the Starting Line: The race starts the moment the gun goes off. But be sure and watch the bottom of the screen. It will prompt you to get on your mark, get ready, get set and – finally – to GO.

Racing: Press the joystick **RIGHT** and **LEFT** to thrust your arms and feet. Timing and rhythmic movements are critical. The smoother your moves, the faster you'll go. Press the joystick **UP** while moving **LEFT** and **RIGHT** to skate *up* over the cross-over section of the track. Press the joystick **DOWN** while moving **LEFT** and **RIGHT** to skate *down* over the cross-over section of the track. If your skater falls, press the **FIRE BUTTON** to get him back on his feet.

SCORING
The lower your time, the closer you are to taking home the Gold.

SKIING

THE EVENTS
The Skiing competition is divided into four different groups: Downhill racing, the slalom, ski jumping and cross country racing. We will describe each of these events in greater detail in the following sections.

DOWNHILL

A free fall in white. A confidence in the forces of gravity. A oneness with the mountain itself. These are the qualities that differentiate a technical racer from a gold medal winner. As you shove off from the top of the mountain, the slope provides the power. You simply go with it. Using your poles for balance. And your mind for building the belief that this one is *yours*.

STRATEGY
The downhill ski course is designed in such a way that there are no sharp ridges, ledges, bumps or other obstacles. "Gates", which consist of two flags on either side of the racing area, will mark the skier's course. And cameras can be strategically placed throughout the course. Racers are judged by their times. The lower their times, the better their scores.

COMPETING
Select your camera positions: There are four cameras in all. To place your cameras along the course, simply move the joystick **UP** or **DOWN** to position the camera icons and press the **FIRE BUTTON** to set them. When all four cameras have been placed, press the **FIRE BUTTON** to place your racer at the starting gate. If, for some reason, you don't want any cameras, skip this step by pressing the **FIRE BUTTON** to proceed.

Note: Once cameras are set, all skiers will use the same camera views.

At the Starting Gate: To warm your player up before taking off, push the joystick **UP** and **DOWN**. To shove off from the starting gate you must firmly plant your poles into the snow. To do so, press the **FIRE BUTTON**.

Racing: Once you get going, continue to use your poles to gain speed. Also, follow these directions:

To go into a tuck (speed up): Press the joystick **UP**. **To snowplough** (slow down): Press the joystick **DOWN**. **To turn right:** Move the joystick **RIGHT**. **To turn left:** Move the joystick **LEFT**. **To stop yourself once you fall:** Pull **BACK** on the joystick.

Changing perspectives: You'll start out in first person perspective. But as you reach each of your four cameras (indicated by red flags), the perspective will change to a third person perspective. In the third person perspective, you'll actually be watching yourself. As you ski beyond the field of view of each camera, the perspective will change back to a first person perspective.

Flips: While in third person perspective (in front of the cameras), you'll be able to show off. To do a flip, move the joystick **LEFT** or **RIGHT** while simultaneously holding down the **FIRE BUTTON**.

SCORING
Downhill skiers compete for the fastest times. The skier with the lowest time wins.

SLALOM

Speed. Control. And split-second timing. It's this conflicting combination of speed and control that makes the Slalom one of the most difficult of all the skiing events. As you plunge down the mountain, you must twist and turn at every flag. As soon as you recover from one challenge, you're immediately confronted with the next – with never a second to catch your breath or relax your furious pace. Until you hit the bottom. Waiting to find out your time. Waiting to see how it compares to the others. Waiting to determine your chance for the Gold.

THE STRATEGY
Unlike the downhill course, the slalom course twists and turns. So the contender must perform precision turns around a number of strategically placed 'gates' (or flags). If the contender crashes into a flag, hits the sidelines or misses the rhythm of the course, he or she faults and gets no score.

COMPETING
Select your Course: To choose from the four different courses, simply move the 'box' by pressing the joystick in the desired direction. As you can see, the more flags on a course, the more difficult it will be.

Note: All contenders in a given race will compete on the same course.

At the Starting Gate: Press the **FIRE BUTTON** to bring your contender to the starting gate. Then wait for the starter's gun (Get set, Ready, Go!) and ... you're off!

Racing: Be sure to pass *ABOVE* the first flag to get off to the right rhythm. Then move the joystick **UP** and **DOWN** to avoid the flags and descend the slope.

SCORING
The slalom skiers compete for the fastest times. The lowest time wins.

THE SKI JUMP

Daredevil bravery. Nerves of steel. And total control. As the ski jumper hangs in mid-air, high above the skyline, all sounds seem to halt for that brief moment. All but the sound of the heart pounding. As you ride through the air, form counts for distance, angle counts for style points. Both timing and form are critical for a flawless landing and for a medal-winning score.

THE STRATEGY
This thrilling demonstration sport combines nerves of steel with precision placement. Plan your daredevil moves *before* you ski off the summit. Because there's no time for changing your mind when you're hanging in mid-air!

COMPETING
Down the Ramp: Follow the screen prompts to begin your jump. Then, as you travel down the ramp, follow these instructions:

To crouch (speed up): Press the joystick **UP**. **To turn right or left:** Move the joystick **RIGHT** or **LEFT**. **To jump:** Press the **FIRE BUTTON**. **In the Air:** While in the air, remember: **To lean backward:** Press the joystick **LEFT**. **To lean forward:** Press the joystick **RIGHT**. **To raise your arms:** Press the joystick **UP**. **To lower your arms:** Press the joystick **DOWN**. **To go into landing position:** At a 45° angle hold down the **FIRE BUTTON** until you hit the ground.

Changing Perspectives: You'll start out down the ramp in first person perspective. But as you jump off the ramp and into the air, the perspective will chance to a third person perspective (Which means you will be able to see yourself).

SCORING
Your score is based on your style in the air and on your distance. To increase your style points, keep your body at a 45° angle, and enter the landing position at the last moment.

CROSS COUNTRY SKIING

Endurance. Endurance. Endurance. It's you against time. It's you against the perils of winter. It's you against the mountain. In this test of pure physical prowess, nothing is on your side. Except for an occasional surge of gravity when you reach a dip in the course. Your heart speeds to its top capacity. Your adrenaline races. Your every muscle is operating at peak performance levels. And still, even with all this, it's going to take more to put you in first place. It's going to take all the spirit you can muster. And then some.

THE STRATEGY
Cross Country skiing is probably one of the most physically demanding sports in the Games. Contenders are moving constantly and often *against* the forces of gravity. If a contender stops for any more than four seconds, he or she immediately faults. The Cross Country course consists roughly of one-third uphill, one-third downhill and one-third flat terrain. There should be no sudden sharp changes of direction or slope to hamper the contender's rhythm.

COMPETING
Beginning: There will always be two racers on the screen at one time. If there is only one player using a joystick, your computer will 'ski' for the opponent. Press the **FIRE BUTTON** to start the countdown.

Racing: When the countdown reaches 'GO' begin skating by moving the joystick **RIGHT** and **LEFT**, matching the position of your skier's legs.

Going Uphill: If you begin to lose momentum on the hills, you can 'step up' rather than ski up. To do so, hold the **FIRE BUTTON** down while continuing to move to skier's legs back and forth.

Going Downhill: To build up extra speed on the donwhill slopes, press the **FIRE BUTTON** while moving the poles to double pole.

SCORING
Cross country skiers compete for the fastest times. The skier with the lowest time wins.

AWARDS CEREMONY

After each event the winning competitor's national anthem will play and the three top winner's flags will appear. For each event, the gold medal winner will receive 5 points. The silver medal winner will receive 3 points and the bronze medal winner, 1 point. After all the events are finished, the contender with the highest number of points is again rewarded and his national anthem played. Note: National Anthems will not play on Spectrum 48K.

Note: To fast forward through any of the awards ceremonies, press and hold down on the **FIRE BUTTON**.

THE CLOSING CEREMONIES

(CBM 64/128, SPECTRUM 128, +2/AMSTRAD DISK ONLY)
Once you complete the *COMPETE IN ALL EVENTS* option, you'll automatically be invited to the CLOSING CEREMONIES. You'll return to the site of the still burning Torch. Tension will mount as contenders await the final awards ceremony – where bronze, silver and, of course, gold medals are the coveted rewards. Finally, as the sun sets behind the mountains, you'll see a spectacular fireworks display, marking the end of this truly awesome event. It's now time to bid good-bye to the host city. And good-bye to one of the most amazing spectacles of human strength and dignity: The Games.

© 1988 EPYX Inc. All rights reserved.

CALIFORNIA GAMES™

OBJECTIVES

CALIFORNIA GAMES is a challenge of skills for one to eight players. The object of the games is to win trophies in each individual event. Players can also compete for the top trophy in overall competition.

CALIFORNIA GAMES includes six exciting events: Half Pipe Skateboard, Foot Bag, Surfing, Skating, BMX Bike Racing and Flying Disk. You can practice or compete in any single event, compete in all the events, or even set up your own competition using events that you choose yourself.

Each player chooses a sponsor for the competition. You are judged on each event and a record is kept of your score. Trophies are awarded to the top scoring competitors.

If you break an event record, CALIFORNIA GAMES will save your name and display it on a special high score screen. Improve your skills in each event, compete with your family and friends and become a California Champion.

GETTING STARTED

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 in 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 practicing press **RUN/STOP** and hit **RESTORE**. The menu will automatically be reloaded from cassette.

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 CBM 64 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
- Display 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
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.

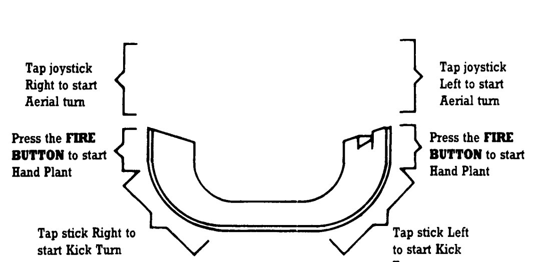
THE GAMES

HALF PIPE SKATEBOARDING

It's time to get air on the half pipe. Skateboarding is definitely an awesome event, combining strength and co-ordination – often with amazing results. You'll be riding a skateboard in a specially built half-pipe. You'll have a **1:15** minute time period, or three falls, to build up speed and successfully complete stunts. Points are awarded for each stunt, and the highest score wins the event.

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.

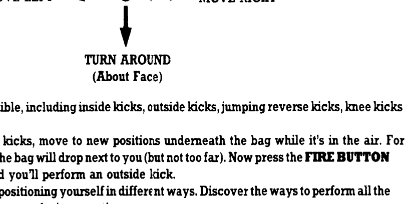
Stunt	Minimum	Maximum
Kick Turns	100	300
Hand Plants	400	700
Aerial Turns	400	999

FOOT BAG

This is probably the most laid back event, but don't lose your cool, it isn't easy. The Foot Bag event is like juggling with your feet. In this event, you have to keep a juggling bag in the air for 1:15 minutes, without using your hands. Success is all in the timing. If you time your kicks correctly, you'll keep the bag bouncing high in the air. Score extra points by performing stunts. The highest score wins the event.

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 towards 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 bag will 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 points 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 and right back kick.
Jester: (2000 pts) Left jumping kick or right jumping kick.
Double arch: (2500 pts) Left outside kick and right outside kick and left outside kick.
Doda: (5000 pts) Left outside kick and head butt and right outside kick.
Off Screen Catch: (1500 pts)

SURFING

Surfing began as the sport of Hawaiian kings; now it rules the California coastline. From Santa Cruz to Rincon Point, surfers and their colourful boards dot the miles of sun-splashed beaches. And you're about to join them. You'll shoot the curl, shred the tube and probably even eat a little sand (when you wipe out). It's going to be hot. You'll be there. And you'll be awesome.

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 you 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.

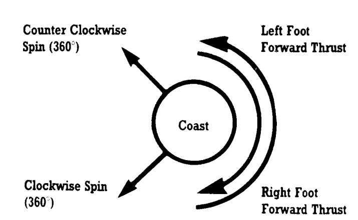
SCORING: You're scored for the length of your ride, the number of turns you make and your speed each time you turn. You also earn higher points from the judges for riding in the tube (underneath the curl of the wave), and riding near the break. "Catching air" scores extra points: ride up to the top of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

ROLLER SKATING

Roller skating is hot. Anyone can skate and almost everyone does, with a feeling of freedom unlike any other sport. And CALIFORNIA GAMES skating is as radical as you can get. The trick is to skate down a beach boardwalk without falling. You'll have to avoid cracks in the sidewalk, grass, sand, puddles of water, shoes lying in your path and more. You'll have to squat to miss flying beach balls. You'll even have to jump over missing pieces of the sidewalk!

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: 20-60 points
Spinning Jump Over Obstacles: 40-120 points

BMX BIKE RACING

BMX stands for Bicycle Motorcross. It also stands for radical action and challenging competition. In this event, riders use strong, lightweight bicycles to race on an action-packed course in the California desert. There are plenty of jumps, bumps and dips. (Rows of low bumps are called 'Whoop-ti-dos') You'll need speed, a good sense of timing and a heavy dose of endurance.

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 steet 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 a jump, 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 start and finish of each move to complete it successfully. If you're not back in a "centred" 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
360 Turn	1000	2000
Backward Flip	1500	3000
Forward Flip	3000	6000

FLYING DISK

To serious competitors, the plastic saucer invented by two Californians in 1947 is called a 'flying disk'. Of course, you may know it by another name. Originally spelled Frisbie, the disk's most popular name originated at Yale University, where students first started tossing empty pie plates made by the Frisbie Pie Company one hundred years ago. Now moulded from light and flexible plastic, the flying disk is a common sight whirling through the air at beaches and parks everywhere in California, and it's the perfect challenge of skill and timing to wind up the competition in CALIFORNIA GAMES.

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

"LOUIE, LOUIE" – Copyright © by LIMAX MUSIC INC./AMERICAN BERRY MUSIC
© 1987 EPYX Inc. All rights reserved.

This compilation © 1989 U.S. Gold Limited. All rights reserved. The games included herein are manufactured and distributed under licence from EPYX Inc. by U.S. Gold Limited, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3388.

Copyright subsists on this compilation. Unauthorised broadcasting, diffusion, public performance, copying or re-recording, hiring, leasing, renting and selling under any exchange or repurchase scheme in any manner is strictly prohibited.

EPYX ACTION™

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

CBM 64/128 CASSETTA
Premere contemporaneamente i tasti **SHIFT** e **RUN/STOP**. Premere poi **PLAY** sul registratore.
CBM 64/128 DISCHETTO
Battere **LOAD"*",8,1** e premere **RETURN**.
SPECTRUM 48/128K, +2 CASSETTA
Battere **LOAD""** e premere **RETURN**. Poi premere **PLAY** sul registratore.
AMSTRAD CPC CASSETTA
Premere contemporaneamente **CTRL** ed **ENTER** piccolo. Poi premere **PLAY** sul registratore.
Amstrad CPC Disco
Batti **RUN"DISK** e premi **INVIO**.

IMPOSSIBLE MISSION II™

OBIETTIVO

In qualità di agente segreto dell'Agenzia dovete raggiungere vari obiettivi per evitare la distruzione del mondo. Innanzitutto, dovete mettere insieme il codice segreto a 3 cifre per ciascuna torre e, allo stesso tempo, affrontare i robot di Elvin, servendovi del suo stesso sistema di sicurezza. Quindi doveto localizzare ed aprire le casseforti di Elvin e recuperare le sequenze musicali contenuite al loro interno. Dopo esservi impossessati delle sequenze musicali dove lagarle insime in modo da formare una melodia completa che aprirà le porte dell'ascensore diretto che porto alla stanza di controllo della torre centrale di Elvin. Infine dovete scoprire quale terminale tra quelli nella stanza di controllo di Elvin disattiva i codici di lancio dei missili, prima che distruggano voi e il mondo intero.

Si guadagnano punti entrando nelle torri, esplorando le stanza, trovando i numeri dei codici segrete e riuscendo, infine, ad entrare nella stanza di controllo centrale. Prima arriverete nella stanza di controllo, più punti totalizzerete.

COMANDI DA TASTIERA

CBM 64/128	
Pausa	**RUN/STOP**
Registra	**TASTI COMMODORE**
Riparti	**RESTORE**
Cassetta Spectrum 48K	
Pausa	**SHIFT-DEL**
Su	**Q**
Giù	**A**
Sinistra	**O**
Destra	**P**
Spara	Tutti i tasti della fila inferiore.
Amstrad	
Pausa	**ESC**
Riparti	**DEL**

SI COMINCIA

Mentre il gioco sta caricando potrete vedere sullo schermo una veduta esterna della roccaforte di Elvin. Quando il caricamento sarà terminato vedrete l'agente all'interno di un ascensore in una torre, a caso, della fortezza. Il display nella parte inferiore dello schermo è il vostro computer tascabile .

COMANDI

NEGLI ASCENSORI: Spingete il joystick in **AVANTI** o all'**INDIETRO** per salire o scendere. Spingete il joystick a **DESTRA** o **SINISTRA** per entrare in un corridoio.

NEI CORRIDIO: Spingete il joystick a **SINISTRA** o a **DESTRA** per muovervi nel corridoio. Uscendo lateralmente dallo schermo entrerete in una stanza o in un'altra sezione del corridoio.

NELLA STANZE: Spingete il joystick a **SINISTRA** o a **DESTRA** per muovervi nelle rispettive direzioni. Se premete il **PULSANTE DI FUOCO** l'agente farà un balzo in avanti e potrà cosi saltare i robot, salire su piattaforme più alte e superare con una capriola i buchi nel pavimento e i muretti. TIRANDO **INDIETRO** il joystick, l'agente si metterà in posizione rannicchiata. E necessario essere in questa posizione per posare un bomba o una mina.

SULLE PIATTAFORME: Se vi trovate su una piattaforma di risalita a strisce (potete vedere il binario verticale nel muro) spingete il joystick in **AVANTI** o all' **INDIETRO** per salire o scendere. Se vi trovate su una piattaforma scorrevole a strisce (potete vedere il binario orizzontal nel muro) spingete il joystick in **AVANTI** o all' **INDIETRO** e poi a **SINISTRA** o a **DESTRA** per muovere la piattaforma.

IL GIOCO

Mentre state esplorando la roccaforte di Elvin potete controllare il punto in cui vi trovate e le stanze che avete già esplorato tramite il computer tascabile. Ogni volta che l'agente è in un corridoio o in un ascensore appare, nella parte inferiore dello schermo, il display del computer tascabile. Al centro del display c'è la mappa della torre in cui vi trovate con i passaggi che portano alle due torri adiacenti. Un puntino luminoso inidica la vostra posizione all'interno dell torre. Tutte le stanze già visitate sono raffigurate in nero. Alla sinistra del display del computer tascabile c'è inoltre una veduta dall'alto della roccaforte. Anche qui, un puntino luminoso indica la vostra posizione, mentre un numero illuminato segnala in che torre vi trovate.

LA RICERCA DEI CODICI

In ciascuna stanza controllate tutti gli oggetti che vi capitano sotto mano. Questi oggetti vanno dalle automobili nella torre garage agli attrezzi e agli armadiette nella torre palestra. Non tralasciate nemmeno le piante e i dipinti. Controllate ciascun oggetto mettendovi di fronte ad esso e spingendo il joystick in **AVANTI**.

In una finestrella vicino alla spalla dell'agente apparirà la parola SEARCHING. Potrete inoltre vedere una barra segnatempo orizzontale che indica il tempo necessario per controllare l'oggetto. Dovete continuare a tenere premuto il joystick in **AVANTI** finché la barra scompare. Se per qualunque ragione dovete interrompere il controllo (solitamente un robot che sta puntando su di voi), potrete tornare e riprendere l'operazione di controllo dal punto in cui siete stati interrotti. Una volta eseguito il controllo, l'oggetto scompare.

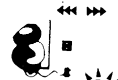
Quattro cose possono apparire sopra la spalla dell'agente una volta che ha finito di controllare un oggetto.

- La parola NOTHING (niente) che indica che avete fatto cilecca.
- Un numero di codice.
- Un icona di comando dei terminali di sicurezza.
- Un'estensione di tempo.

COME USARE I TERMINALI DI SICUREZZA

Potrete usare i comandi che avete trovato nella vostra ricerca in qualunque terminale di sicurezza della roccaforte di Elvin. Questi terminali sono di collocati vicino all'ingresso di ciascuna stanza. Sembrano degli apparecchi televisivi con lo schermo spento.

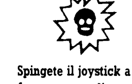
Per usare un terminale di scurezza, mettetevi di fronte ad esso e spingete il joystick in **AVANTI**. Lo schermo del terminale riempirà il vostro schermo e appariranno le icone di comando e i numeri cne avete recuperato. Ecco cosa rappresentano le icone:

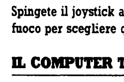

Piattaforma – riposiziona la piattaforme verticali.

Piattaforma – muove i segmenti di pavimento a sinistra o a destra.

Presa elettrica – disattiva temporaneamente i robot.

Lampadina – accende la luce nelle stanze buie (questo aspetto è disponibile solo se hai raccolto una lampadina mentre frughi le stanze. Per attivarla, vai al pannello del computer nella torre e le stanze buie vengono accesse automaticamente.)


Bomba – innesca la bomba a orologeria che può essere collocata dall'agente per far saltare una cassaforte (tirate **INDIETRO** il joystick e premete il **PULSANTE DI FUOCO** per collocare la bomba).
La bomba esplode dopo alcuni secondi cosicché l'agente può tornare alla cassaforte per cercare le sequenze musicali.


Mina – innesca la mina che può essere collocata dall'agente. La mina esplode ogni volta che qualcune, l'agente compreso, la tocca. Apre un grosso buco nel pavimento che può essere superato soltanto con una capriola.

Spingete il joystick a **SINISTRA** o a **DESTRA** per spostarvi tra le icone di comando e premete il puisante di fuoco per scegliere quella che volete usare.

IL COMPUTER TASCABILE

Il computer tascabile è un congegno prodigioso. Non solo vi aiuta a trovare la vostra posizione nella roccaforte di Elvin, ma anche a mettere insieme il codice segreto che vi consente di spostarvi da una torre all'altra. Grazie al suo registratore incorporato potete mettere insieme la sequenza musicale che vi apre la strada per la torre centrale di Elvin. Il computer vi indica inoltre quanto temp avete ancora prima che Elvin distrugga il mondo.

Per attivare queste ultime due funzioni dovete essere in un corridoio o in un ascensore e premere il **PULSANTE DI FUOCO**.

Ricordate che non potete usare il computer tascabile nelle stanze. Se premete il **PULSANTE DI FUOCO** quando siete in una stanza farete una capriola.

Quando attivate le funzioni nei pressi dei tre pulsanti nella lparte inferiore destra dello schermo apparirà una manina. Sui pulsante di destra ci sono tre numeri. Sul pulsante in mezzo il disegno di un registratore. Sul pulsante di sinistra la parola "OFF". Al di sopra di questi pulsanti ci sono tre serie di pulsanti a freccia.

Potete muovere la manina con il joystick. Per selezionare un pulsante, spostate la manina sopra di esso e premete il **PULSANTE DI FUOCO**. Se scegliete il pulsante con i tre numeri, al posto della mappa della roccaforte appariranno tre finestre. E' qui che bisogna inserire le tre cifre del codice segreto per passare alle torri adiacenti. I numeri sono di tre colori diversi e ciascun colore appare nella sua finestra. Quando spostate I manina sui pulsanti a freccia e ne scegliete uno premendo il **PULSANTE DI FUOCO**, i numeri che avete trovate appariranno nella finestra di sinistra. Ci possono essere dei doppioni. Quando avete trovato il numero giusto si accenderà l'indicatore "Found" al di sotto della finestra. Passate alla finestra successiva per trovare l'altro numero. Quando avrete trovato tutti e trei numeri esatti si accenderà l'indicatore "Complete" al di sotto delle finestre. Ora potete passare alla torre adiacente passando per le porte di sicurezza.

Quando avete raccolto una o più sequenze musicali dalle cassaforti di Elvin potete farle suonare col computer. Spostate la manina sul pulsante-registratore e premete il **PULSANTE DI FUOCO**. Al centro del computer tascabile apparirà un registratore completo di tasti **play, fast forward** e **rewind**. Premete il tasto rewind poi il tasto **play** e potrete ascoltare qualunque sequenza musicale abbiate trovato. Ascoltatele attentamente perché potrebbero esserci dei doppioni. Un contatore digitale vi aiuta a vedere dove inizia una sequenza musicale. Usatelo per registrare le nuove sequenza, che trovate nelle casseforti delle torri, esattamente sopra quelle doppie. Una volta che avete trovato e suonato di seguito sei sequenze diverse potrete entrare nell'ascensore diretto che vi porterà nella stanza di controllo di Elvin.

DOVETE obbligatoriamente registrare una sequenza musicale prima di lasciare un torre poiché non potrete tornare a quella torre dopo esserne usciti. Se vi dimenticate di registrare le sequenza musicale di ciascuna cassaforte, non potrete risolvere il gioco. Ad ogni modo, potreste essere fortunati e riuscife a risolvere il gioco egualmente, se la sequenza musicale che vi siete dimenticati in una cassaforte è un doppione.

L'ASCENSORE DIRETTO DI ELVIN

Potrete trovare le porte per l'ascensore diretto di Elvin tra le porte di sicurezza tra una torre e l'altra nei passaggi sotterranei o nei corridoi sopraelevati. Fermatevi di fronte all'ascensore diretto e e spingete il joystick in **AVANTI**. Entrerete nell'ascensore e riapparaite nella stanza di controllo di Elvin.

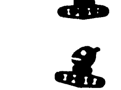
LA STANZA DI CONTROLLO DI ELVIN

Questa è una stanza estremamente complessa, brulicante di robot. Ha terminali di sicurezza cosicché potrete usare le icone di comando che avete con voi. Fate attenzione ai tre terminali che si trovano nel mezzo della stanza. Uno di questi serve per disattivare i codici di lancio dei missili e quindi salvare il mondo. Gli altri due vi uccideranno. Mettetevi di fronta ad un terminale e spingete il joystick in **AVANTI**. Se sarete fortunati avrete disattivato i codici di comando e vi troverete faccia a faccia con Elvin.

I ROBOT DI ELVIN

SENTRYBOT: I più communi ma anche i più pericolosi, questi robot sono armati di cannoncini al plasma ad alta tensione. Sparano ogni volta che rilevano un essere umano a sei piedi di distanza e a quella distanza non sbagliano mai. Gli esseri umani muoiono se vengono colpiti dalle enorme scarica elettrica dell'arma. Gli esseri umani hanno però un vantaggio: sono molto più agili. Potete saltare i sentrybot con una capriola ben fatta. I sentrybot non possono lasciare il pavimento o la piattaforma a cui sono stati assegnati. Li si può incontrare in qualunque stanza.

MINEBOT: Si possono incontrare nelle stanze di qualunque torre. Si muovono collocando mine a casaccio. Le mine sono visibili e facili da individuare. A differenza delle mine collocate dal giocatore, queste non hanno alcun affetto sui pavimento.


PESTBOT: Relativamente innocui ma fastidiosi. Possono apparire in qualunque torre. Vanno avanti e indietro continuamente per le piattaforme di risalita e rovinano la stratgia del giocatore. Non sono pericolosi.

SQUATBOT: Piccoli robot che si accucciano sui pavimento come una tartaruga. Si possono incontrare in qualunque torre. Se sceglieste il momento giusto potete usarli come trampolino per saltare più in alto. Fate attenzione, però, perché tre secondi si alzeranno in aria e vi schiaccieranno contro il soffitto.

BASHBOT: Il secondo tipo di robot più comune. Hanno forma di mini bulldozer e si trovano in qualunque torre. Appena avrà rilevato la vostra presenza cercherà di spingervi giù dalla piattaforma o contro il muro. A volte se, entrando in una stanza, ne incontrate uno vicino ad una porta, ne incontrate uno vicino n ad una porta, vi spingerà ruori dall stanza.

SUICIDEBOT: Quando s[illegible]te che un uomo è nelle vicinanze, si getta nel vuoto cercando di portarsi con se l'esser[illegible] umano. Si possono incontrare in qualunque torre.

PUNTEGGIO

Se avete portato a termine con successo il gioco o se morite troppe volte mentre siete nella stanza di controllo di Elvin oppure se finisce il tempo a disposizione apparirà un tabellone segnapunti. Ciò significa che il gioco è finito. Gudagnate punti per ogni stanza e per ogni torre in cui siete entrato e per aver portato a termine la missione.

Registra (Disco C64).

Premere **C**= Tasto Commodore e tasto " **S**" simultaneamente.

PER COMINCIARE UN NUOVA PARTITA

Premendo il tasto **RESTORE** (sul Commodore 64) potete cominiciare una nuova partita. Le stanze e i robot si disporranno in modo diverso e il computer genererà un nuova seri di codici. Per metter in pausa il gioco, premete il tasto **RUN/STOP**.

NOTA: I disegni dei robot raffigurano quelli della versione per Commodore, quindi i robot di altre versioni possono essere diversi.

© 1988 EPYX Inc. Tutti i diritti riservati Prodottoe

STREET SPORTS™ BASKETBALL

INTRODUZIONE

Raduna i tuoi amici! Prendi un pallone! È ora di giocare a PALLACANESTRO.

Tutti vogliono partecipare. C'è Butch, il grande saltatore, e poi "Magic". C'è Kevin, lo studente serio e genio del parquet, e poi Dana, che rende pepata ogni partita. Poi Brad, Julie, Melissa, Ralph, Vic e Radar – tutti ansiosi di giocare. E sebbene siano solo i ragazzi del quartiere, quando si tratta di tiri ad effetto o di schiacciate a canestro, sono tutti professionisti.

E adesso tira una moneta in aria. Scegli le formazioni e tutti in strada. L'azione sta per cominciare!

OBIETTIVI

Il programme è una sfida alle tue qualità di palleggiatore in una tiratissima partita di pallacanestro da strada. Scegli dove vuoi giocare – il cortile della scuola, un parcheggio cittadino, in periferia o in un vicolo. Metti insieme la tua formazione con i migliori del gruppo. Puoi giocare sia con un amico che contro il computer. Dribbla, passa, tira – sta a te fare le mosse giuste ed effettuare i tiri migliori.

E mentre accumuli punti, il programma tiene automaticamente il conto. Per vincere, ci vuole un'accorta combinazione di strategia, gioco di squadra e movimenti elaborati sul terreno di gioco. Per emergere vittorioso, ti occorre colpo d'occhio e mano lesta. Ma sia che vinca o perda, avrai tanta eccitazione.

RADUNO DELLE SQUADRE, SCELTA DEL TERRENO

E allora, dove vuoi giocare? La prima videata menu ti offre quattro scelte:

- il cortile della scuola.
- un vicolo.
- una strada di periferia.
- un parcheggio.

Per effettuare la tua scelta, muovi il joystick a sinistra o a destra, e il nome di ciascun terreno di gioco appare evidenziato. Tieni presente che ognuno offre i propri vantaggi e svantaggi. Vedi quella chiazza d'oblio nel vicolo? Quella potrebbe provocare dei guai. Dribblarci sopra richiederebbe doti di equilibrismo.

Per osservare da vicino il terreno selezionato, guarda sull'angolo alto a sinistra dello schermo. Quando hai effettuato la tua scelta, premi il **BOTTONE DI FUOCO**.

SELEZIONE DELLE OPZIONI

Una volta scelto il terreno, seleziona la modalità di gioco. Se giochi con un amico, muovi il joystick sulla scelta all'estremità sinistra. (Viene evidenziata la parola HUMAN – UOMO).

Se giochi contro il computer, muovi il joystick sulla scelta all'estremità destra. (Viene evidenziata la parola COMPUTER). Quando hai fatto la tua scelta, premi il **BOTTONE DI FUOCO**.

Nel gioco contro il computer, il programma ti permette di scegliere il livello di abilità del tuo avversario elettronico – Facile, Medio o Difficile (Easy, Intermediate o Tough).

SCELTA DELLE SQUADRE

Adesso, devi stabilire i colori della divisa delle squadr – verde o azzurro. Se giochi con un amico, il giocatore che vuole il verde deve premere il **BOTTONE DI FUOCO**. L'altro sarà azzurro.

Prima di scegliere la squadre, comunque, occorre avere un nome. Puoi restare coi vecchi nomi – Verdi contro Azzurri, oppure sceglierne di nuovi. Per rimanere con quelli vecchi, basta premere il **BOTTONE DI FUOCO**. Per sceglierne di nuovi, scrivi la tua scelta e poi premi il tasto INVIO.

Selezionati i nomi, procedi a sceglierti la tua squadra. Vedi quella porzione luccicante dello schermo in alto a sinistra? La monetina stabilisce chi sceglie per primo. Se vuoi testa, muovi il joystick a sinistra. Se vuoi croce, muovilo a destra. Quello che preme il **BOTTONE DI FUOCO** per primo, lancia la monetina. Chi vince fa la prima scelta.

Passa in rassegna i dieci giocatori allineati al centro dello schermo. Se vuoi saperne di più su un certo giocatore, muovi il joystick a sinistra o a destra per ottenere – "up close and personal" (visto da vicino e personale).

VISTO DA VICINO E PERSONALE

BUTCH: Ti occorre un tiratore scelto? Prova Butch. Nessuno del gruppo sa effettuare i tiri da fuori area come lui. Inoltre, è dotato di un'elevazione mostruosa, come se avesse le molle al posto delle gambe.

RADAR: Radar non corre molto veloce, ma lo chiamono "Schiaccia". Dagli la palla e lo vedi schizzare in aria per insaccare a canestro schiacciate incredibili.

JULIE: Nelle strette, puoi sempre contare su Julie. Non perde mai la testa quando viene pressata. I ragazzi possono anche dirgli "Mano moscia" dietro le spalle, ma è sempre lei che ride ultima.

MELISSA: Melissa ha delle mosse grandiose e può vedersela con i migliori. Non appare molto in evidenza, ma se ti serve di far viaggiare la palla, dalla a Melissa.

RALPH: Svelto e agile, Ralph fa sembrare facile ogni mossa. Alle volte, però, gli cade il berrettino sugli occhi e brucia un tiro importante. (Altre volte questa e solo una scusa!)

VIC: Chi è che porta gli occhiali da intellettuale di sinistra? Il tiratore scelto della squadra. Gli altri lo chiamano tiro-bruciante, ma Vic è un tipo freddo e le fa notare.

BRAD: D'accordo, Brad non è un supercampione. Come tiratore, sta sulla media, e anche come palleggiatore. Forse non è il migliore, ma si tratta di un ottimo uomo di squadra.

"MAGIC": Magic gioca con la palla da quando è nato. Basta guardare i suoi incredibili tiri ad effetto per capire perche lo chiamano 'Capitan Uncino'.

KEVIN: Detto 'Il Cervellone'. Kevin è un vero mago, sia a scuola che sul terreno di gioco. Egli calcola la traiettoria precisa di ogni tiro, per cui fa quasi sempre centro.

DANA: Questo motore con la coda di cavallo, mette il pepe ad ogni partita. Può forse sembrare un tantino cauta, ma quando le cose si mettono sul duro, conta pure su Dana per surriscaldare l'ambiente.

Ogni squadra si compone di tre giocatori. Quando hai selezionato le squadre, muovi il cursore su PLAY GAME (ESEGUI PARTITA) e premi il **BOTTONE DI FUOCO** per cominciare. All'inizio di ogni partita, puoi scegliere il punteggio finale. Per modificare il punteggio finale, muovi il joystick a sinsitra e a destra, poi premi il **BOTTONE DI FUOCO** per cominciare. (Questa scelta può essere effettuata da uno dei due giocatori).

MOSSE INTERNE, CONTROLLO DEI GIOCATORI

Durante la partita, tu controlli un giocatore alla volta. Il giocatore sotto il tuo controllo viene identificato dalla maglietta più chiara. Se non sei in possesso di palla, tieni schiacciato il **BOTTONE DI FUOCO** per assumere il controllo di un altro giocatore.

Per spostare il tuo giocatore sul terreno, muovi il joystick nella direzione voluta.

GIOCO IN DIFESA

Mediante il joystick, tieni il tuo giocatore in posizione ravvicinata all'avversario con la palla. Con pochi movimenti rapidi del joystick, puoi sbilanciare l'avversario. E al momento giusto, premi il **BOTTONE DI FUOCO**. Il tuo giocatore va in elevazione per bloccare un passaggio o un tiro.

Per rubare palla ad un avversario, vagli incontro. Contralo faccia a faccia, e la palla sarà tua.

GIOCO IN ATTACCO

Una volta in possesso di palla, dribbla muovendo il joystick nella direzione che desideri. Puoi pivotare su un fazzoletto, uscire con uno scatto dalla mischia e fare spazio per insaccare fulmineamente. Ma stai attento – anche i tuoi avversari vogliono la palla. Per impedirgli di rubartela, gira le spalle quando ti vengono addosso.

Quando sei in posizione di passare ad un compagno (il giocatore deve essere rivolto verso il compagno), premi il **BOTTONE DI FUOCO** per effettuare il passaggio. Puoi anche passare in corsa – sempre un'ottima tattica per superare gli avversari.

Per tirare, posizionati davanti al tuo canestro (i verdi sulla destra, gli azzurri sulla sinistra). Poi premi il **BOTTONE DI FUOCO**. Il giocatore che controlli, sceglie il tiro migliore adatto alla situazione – in elevazione, tiro ad effetto o insaccata.

PUNTEGGIO

Ogni canestro vale due punti. Il punteggio appare automaticamente in basso sullo schermo.

FINE PARTITA

Quando raggiungi il punteggio fissato prima di iniziare a giocare, la partita termina automaticamente. Per terminare una partita in un momento qualsiasi del gioco, premi contemporaneamente i tasti **RUN/STOP** e **RESTORE** (CBM 64/128).

Premi contemporaneamente i tasti **CAPS SHIFT** e **T**, oppure premi **EDIT** su apparecchi "+" (SPECTRUM).

Premi **SHIFT 1** (Amstrad).

Vuoi giocare ancora? Puoi iniziare un'altra partita con gli stessi giocatori e terreno, oppure iniziare di nuovo scegliendo squadre diverse. Quando termina la partita, ti viene chiesto se vuoi giocare ancora con le stesse squadre. Se vuoi giocare ancora, scegli YES (SI). Se vuoi una squadra diversa, un altro terreno e un punteggio finale diverso, scegli NO.

© 1987 EPYX Inc.
Tutti i diritti riservati.

4 x 4 OFF ROAD RACING™

PRONTI A PARTIRE

Ingrana e stai pronto. Perché questa è la corsa dei fuori strada al suo peggio, piena di asprezze e rotoloni.

Inizia scegliendo tra quattro percorsi tortuosi. Puoi affrontare le scabrosità di Baja. O sfrecciare attraverso l'infuocata Valle della Morte. "Spantana" per le paludi della Georgia, oppure va a sfidare le insidie del Michigan in inverno.

Una volta scelto il percorso, devi trovarti il tuo veicolo. La scelta è tra un bestione americano, un pick-up classico, o un modello giapponese, o anche un veicolo militare inglese. La tua scelta può essere condizionata dal terreno che andrai ad affrontare. Ma può anche darsi di no.

Una volta in possesso del tuo 4X4 nuovo di zecca, portalo ai box di AUTOPARTS. È qui che lo farai diventare veramente tutto tuo. Aumenta la potenza del motore. Ed equipaggialo con tutti gli extra che ti servono per arrivare a tagliare il traguardo.

Infine – quando sei proprio sicuro che tutto è a puntino – sei pronto per mettere il tuo 4X4 alla prova vera: La Corsa. Ma non sarà cosi facile. C'è un esercito di ostacoli lungo la strada. Evitali. Oppure sfruttali per far decollare il tuo veicolo. Ci saranno fiumi da guadare. Lastre di ghiaccio da manovrare. E fanghi mobili da cui sgusciare via. In più c'è la gara, ovverossia, gli altri concorrenti. E alcuni sono da nev maleducti tan to per dirla educatamente.

E adesso ingrana e porta il tuo 4X4 fuori strada e alla vittoria.

AVVIAMENTO

Per caricare, segui le istruzioni sotto la dicitura 'LOADING INSTRUCTIONS' (ISTRUZIONI DI CARICAMENTO).

Gli utenti SPECTRUM e AMSTRAD notino che il programma di gioco si carica dal Lato 1 e i percorsi dal Lato 2.

CONTROLLI TASTIERA (SPECTRUM/AMSTRAD)

Su – **Q**
Giù – **A**
Sinistra – **O**
Destra – **P**
Fuoco – **BARRA ESPACE**
CBM 64/128 – Joystick only.

SCEGLIERE LA PROPRIA PROVA TORTURA

Una volta completata la sequenza di caricamento, premere il **BOTTONE DI FUOCO** per visionare le videate *SELECT TERRAIN*/LIVELLO PRESCELTO (Solo su CBM)(Terreno Prescelto). Qui è dove si determina il punto dove intendi mettere alla prova il tuo super veicolo personalizzato.

TERRENO PRESCELTO
Scegli tra quattro tipi di terreno infido. Per selezionare una della quattro aree, muovi il joystick **AVANTI** o **INDIETRO** per evidenziare il *TERRENO* prescelto. Per selezionare, premi **FUOCO**.

1) **BAJA** – 1000 miglia della più aspra, dura prova di sopravvivenza che esista al mondo. Dal deserto secco e polveroso e i letti seccati dei laghi, agli altipiani disseminati di massi. Prendilo di petto – se ce la fai.
2) **LA VALLE DELLA MORTE** – Non la chiamano cosi per niente. Questo terreno desertico traditore, ti strappa lo spirito come ti strappa le parti del tuo veicolo. Per cui stai calmo, qualunque cosa accada.
3) **GEORGIA** – Se ti piace rotolarti nel fango, ne avrai fin che vuoi in questo viaggio. Miglia dopo miglia della più appiccicosa fanga che può offrire la Costa Orientale. Vai e buttati.
4) **MICHIGAN** – Neve, ghiaccio, fango e follia. Quando si vuole trovare le natura al suo peggio, questo è il posto giusto. Assicurati di avere le gomme adatte (E anche che il riscaldamento funzioni). E poi buttati!

LIVELLO PRESCELTO (Solo su CBM)
Ti è possibile arrangiare le corse a seconda dei differenti livelli di abilità. Scegliti il LIVELLO spostando il joystick **SU** e **GIÙ** per evidenziare la scelta. Quando ambedue il TERRENO e il LIVELLO sono stati scelti, premi il **BOTTONE DI FUOCO**.

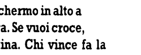
Questi sono i LIVELLI che puoi scegliere:

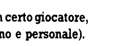
1) **PRINCIPIANTE** – Questo è un buon punto da cui partire. A questo livello, non devi personalizzare il veicolo, ma vai direttamente in corsa e il veicolo dispone automaticamente di alta resistenza.
2) **DILETTANTE** – Prendendo maggiore confidenza, portati su questa marcia.
3) **SEMI PROFESSIONISTA** – Per una vera prova di tortura 4 x 4.
4) **PROFESSIONISTA** – Se vuoi provare questo, devi essere proprio matto!

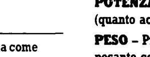
SCELTA DEL VEICOLO

Puoi scegliere tra quattro tipi base di veicolo. Essi sono:

Lo Stormtrooper, della Cox Motors – un grosso cavallo da battaglia americano, fornito di allestimento a camper. Cosi puoi risparmiare i soldi per comprarti qualcuno di quei grossi copertoni americani.


La Tarantola, prodotto dalla Venerable Motors – un pesante pick-up americano, costruito per l'azione, qualunque azione.


Lo Highlander, della Tartan Lorrie – Dalla Gran Bretagna, viene questo veicolo di tipo militare, simile a una jeep e progrettato per i più sperduti avamposti dell'impero di Sua Maestà.


La Katana, della Oyama Motors Corp – Non farti ingannare dalla linea snella di questo pepato esemplare giapponese. È altrettanto robusto di quanto è divertente da guidare.

Ciascun veicolo viene classificato sui seguenti fattori:

POTENZA – Questa è una combinazione tra la potenza in cavalli (quanta ne sopporta) e la resa delle marce (quanto accelera).

PESO – Più il veicolo è leggero, maggiore risulta la velocità, il consumo e la manovrabilità. Un veicolo più pesante consuma di più- ma è più resistente.

CONSUMO CARBURANTE – Rappresenta il tuo consumo previsto (Miglia Per Gallone). Ma ricorda, se il tuo veicolo è appesantito da eccessivo equipaggiamento, brucerai benzina più rapidamente.

RESISTENZA – Quanto può sopportare il tuo veicolo, prima di doverlo portare a riparare.

E.R.F. (Facilità di Riparazione) – Cioè, quanto ci vuole per ripararlo.

CARICO UTILE (VOLUME) SENZA ALLESTIMENTO A CAMPER – Cioè, quanto carico può portare il tuo veicolo scappottato.

CARICO UTILE (VOLUME) CON ALLESTIMENTO A CAMPER – Cioè, quanto carico può portare il tuo veicolo quando è coperto.

CAPACITÀ SERBATOIO – Ossia, quanto contiene il serbatoio. O, meglio ancora, quanta distanza puoi coprire prima di rimanere senza benzina.

Per scegliere il veicolo – Per visionare le opzioni, basta farle girare muovendo il joystick **AVANTI** o **INDIETRO**. Quando hai deciso, premi il **BOTTONE DI FUOCO**.

EQUIPAGGIARE IL VEICOLO

Una volta acquistato il veicolo base, sei pronto ad equipaggiarlo e personalizzarlo. Per cui, dopo aver premuto il **BOTTONE DI FUOCO** per effettuare l'acquisto, verrai portato al mercato degli accessori, dove potrai completare l'allestimento del tuo 4X4. Qui avrai la possibilità di definire le caratteristiche del veicolo.

In questa fase, un'attenta strategia e pianificazione sono di primaria importanza. I pezzi che scegli, dovranno avere a che fare con il posto dove andrai a gareggiare (È ovvio che in un clima freddo non corri il rischio di insolazione. E cerca di tenere d'occhio peso e volume!) Inoltre, avranno anche a che fare con un sacco di altre tue preferenze.

I tipi di magazzini che ti interessano sono due. Per andarci, muovi il tuo ometto verso la porta o la vetrina del magazzino e premi il **BOTTONE DI FUOCO**.

Questo è quello che troverai in ciascun magazzino:

CUSTOM SHOP

(Personalizzazione)
Qui puoi comprare tutto quello che rende il tuo veicolo unico e tutto tuo. Qui troverai:

UN VERRICELLO – Questo va piazzato sul davanti. Serve a tirarti fuori da ostacoli – come un pantano – e farti risparmiare tempo prezioso.

SERBATOIO SUPPLEMENTARE – Un oggetto proprio utile, perché quando esaurisci il primo serbatoio, puoi attivare questo di riserva. Non solo ti fa risparmiare tempo prezioso in corsa, ma potrebbe salvarti la vita, se ti trovi in posti sperduti.

UN CAP – Un allestimento a camper che ti consente di aumentare la capacità di carico.

Per acquistare uno di questi articoli – Usa il joystick per muovere la "manina" sull'oggetto e premi il **BOTTONE DI FUOCO**.

Per restituire uno di questi articoli – Usa la stessa procedura. **ATTENZIONE:** SOLO PER LE GOMME. Per restituire o cambiare le gomme, basta puntare semplicemente sulla gomma in oggetto e premere il **BOTTONE DI FUOCO**.

Per uscire dal magazzino – Usa il joystick per piazzare la "manina" sul segno "EXIT" (USCITA) e premi il **BOTTONE DI FUOCO**.

AUTOMERCATO

Qui è dove trovi gli articoli essenziali che ti servono per il viaggio. Pianifica con attenzione e stai attento al volume, al peso, e ai soldi.

Per acquistare questi articoli – Usa il joystick per piazzare la "manina" sull'articolo che vuoi acquistare e quindi premi il **BOTTONE DI FUOCO** per effettuare l'acquisto. **NOTA:** Il testo sullo schermo, in basso, descrive l'articolo, il suo prezzo, peso e volume.

Eccoti un elenco di articoli che puoi acquistare:

ACQUA – In alcuni posti ce n'è più bisogno che in altri.
OLIO – Se hai una perdita, questo ti servirà.
OLIO DEL CAMBIO – Non si sa mai...
BATTERIA SUPPLEMENTARE – Vale la pena di aggiungere peso?
PEZZI DI RICAMBIO – Sempre utili.
GOMME DI SCORTA – Prendine almeno una.
UN MECCANICO – Certo che pesa! Ma quando arriva il momento ti fa risparmiare un sacco di tempo.
UNE CONFEZIONE DA SEI – Vedi un po tu.
UNA TANICA DI BENZINA – Non fa mai male essere preparati!
UNA MAPPA – Utile per vedere dove ti trovi.
UNA TORCIA – Utile nelle riparazioni sotto il cofano.
ATTREZZI – Una semplice necessità.

Per vedere quello che hai comprato – Usa il joystick per piazzare la "manina" sulla casella del "MENU" e premi il **BOTTONE DI FUOCO**. Gira tra gli oggetti muovendo il joystick **SU** e **GIÙ**. Quando hai finito, premi di nuovo il **BOTTONE DI FUOCO**.

Per restituire un oggetto – Usa il josytick per piazzare la "manina" sulla casella "REFUND" (RIMBORSI) e premi il **BOTTONE DI FUOCO**. Gira tra gli oggetti muovendo il joystick **SU** e **GIÙ**. Quando l'oggetto che vuoi restituire viene evidenziato in rosso, muovi il joystick a **DESTRA** o a **SINISTRA** per restituire l'oggetto evidenziato. Quindi premi il **BOTTONE DI FUOCO** per riattivare la "manina".

Per uscire dall'AUTOMERCATO – Con il joystick piazza la "manina" sul segnale "EXIT" (USCITA) e premi il **BOTTONE DI FUOCO**. Questo ti riporta all'esterno del magazzino.

LA CORSA

Una volta finito di personalizzare il tuo veicolo e avere acquistato l'equipaggiamento, sei pronto per la gara.

Per dare inizio alla corsa – muovi il tuo "ometto" (con il joystick) verso l'estremità destra dello schermo. Quindi premi il **BOTTONE DI FUOCO**. Seguire le indicazioni sullo schermo.

VIA

Il giorno tanto atteso è arrivato: il giorno della corsa! Questo è il giorno in cui metterai alla prova il tuo veicolo, le tue abilità e il tuo istinto contro la natura stessa – e anche contro gli altri 4X4 della tua categoria. Quando lo starter sventola la bandierina verde, schiaccia a tavoletta!

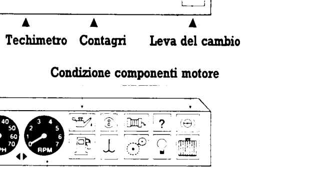
Per accelerare – muovi il joystick **AVANTI**.
Per sterzare a destra o a sinistra – muovi il joystick a **DESTRA** o a **SINISTRA**.
Per cambiare marcia – premi il **BOTTONE DI FUOCO**.
Per rallentare – tira **INDIETRO** il joystick.
Attenzione: Un incidente all'inizio di corsa, rende difficile riprendere i concorrenti.

IL CRUSCOTTO

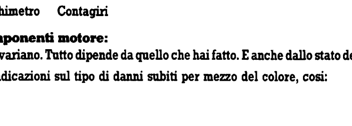
Appena cominciano a scorrere le miglia, tieni d'occhio il cruscotto. Ti fornisce un sacco di informazioni utili.

Ecco quello che troverai:

SPECTRUM/AMSTRAD



CBM 64/128



Lettura della condizione componenti motore:
I danni alle singole parti del motore variano. Tutto dipende da quello che hai fatto. E anche dallo stato del pezzo.

I controlli sul cruscotto ti danno indicazioni sul tipo di danni subiti per mezzo del colore, così:

VERDE – danno lieve
BLU – danno medio
GIALLO – danno grave

DANNI

In viaggi come questo è quasi impossibile evitare che succeda qualcosa. Quando il danno è grave, una speciale VIDEATA DANNI ti indicherà dove si è verificato il guasto e che cosa ci vuole per ripararlo.

La VIDEATA DANNI ti da anche indicazioni sull'entità reale del danno. Questo perché se il tempo stringe (specie verso la fine della corsa), potresti voler riparare solo quello che è strettamente necessario. Ecco le indicazioni:

PUNTO INTERROGATIVO: significa un guasto generico.
UN FULMINE – significa un problema elettrico.
PEZZO INDICATO – significa unqualche guasto.
PEZZO LAMPEGGIA LENTAMENTE – guasto medio.
PEZZO LAMPEGGIA VELOCE – guasto grave.

Per effettuare riparazioni con i pezzi di ricambio – Usando il joystick, punta sull'area danneggiata e premi il **BOTTONE DI FUOCO**. I pezzi che ti servono appariranno sulla fila di caselle inferiore. Quelle che hai a disposizione, appaiono sulla fila superiore. Per completare la riparazione, punta ai pezzi di cui disponi e premi il **BOTTONE DI FUOCO**. Se compare l'icona della tanica di benzina, muovi la "manina" su di essa e premi il **BOTTONE DI FUOCO** per riolmare il serbatoio.

Per effettuare riparazioni senza pezzi di ricambio – Punta sulla mazza e premi il **BOTTONE DI FUOCO**. **Attenzione:** queste ripazioni "arrangiate" ti rimettono in corsa, ma con capacità di resistenza ridotte.

Per effettuare riparazioni al POSTO DI CONTROLLO – In tutto il percorso ci sono diversi POSTO DI CONTROLLO Questi sono contrassegnati do piloni arancione. Quando arrivi ad uno di questi, entri automaticamente in riparazione. Tutti i pezzi e la manodopera sono GRATIS! Devi solo decidere se hai abbastanza tempo per le riparazioni! Per rifornirti di carburante, prima di ripartire, piazza la "manina" sull'icona della tanica di benzina e premi il **BOTTONE DI FUOCO**.

Per rimetterti in strada – Dopo aver effettuato le riparazioni, punta alla bandierina crociata e premi il **BOTTONE DI FUOCO**.

Durante le riparazioni, ti verranno date informazioni su quanti concorrenti sono già passati. E prima di rimetterti in strada, ti verrà detto quanto tempo hai speso nella riparazione. **ATTENZIONE:** Alcuni degli articoli che hai acquistato – tipo il meccanico o la torcia – riducono il tempo della riparazione.

Per rientrare in strada senza fare riparazioni – Se decidi di poter continuare senza fare riparazioni, premi il **BOTTONE DI FUOCO**.

RECUPERO VEICOLO

Se sei stato troppo ottimista sulle possibilità del tuo 4X4 – o hai sottovalutato i pericoli sul terreno – puoi finire per trovarti immobilizzato. O in altre parole PIANTATO. Per tirarti fuorin da questi pasticci, eccoti due sistemi:

1) **Usa il verricello** tenendo premuto il **BOTTONE DI FUOCO**. Questo ti tira fuori a circa 5 miglia all'ora.
2) **"Dondola".** Se il tuo veicolo non dispone di un verricello devi per forza "dondolarti". Nón è veloce come il verricello, ma funziona. Per "dondolare" premi l'acceleratore (Joystick **AVANTI**) a scatti, ripetutamente, fino a quando il veicolo non viene scalzato. Quanto ci vuole? Dipende... da quanto è fondo il pantano, e da quanto andavi forte quando ci sei cascato dentro. **ATTENZIONE:** il "dondolare" può causare danni al 4X4 – ma potrebbe essere l'unico tuo rimedio.

GLI ALTRI

Lungo la strada noterai altri veicoli che ti sorpassano. Se vuoi vincere, devi riprenderli e sorpassarli prima che puoi (In ogni percorso ci sono fino a 16 concorrenti).

IL DOOMBUGGY (Solo su CBM)
Questo è l'ostacolo più pericoloso di tutta la corsa. Questo non è solo un altro concorrente. Neanche per sogno. Costui vuole il sangue. Lo riconoscerai subito dal minaccioso veicolo nero che cercherà di speronarti e spingerti fuori strada. Non dargli modo di avvicinarsi, stai lontano più che puoi, a tutti i costi.

IL POSTO GIUSTO AL MOMENTO GIUSTO

In una corsa così lunga, è sempre difficile giudicare come stai andando. Il tuo obiettivo è di arrivare PRIMO. Per cui devi cercare di sorpassare tutti i tuoi avversari e fargli mangiare la polvere!

Per avere un'idea di quando e dove fare un tentativo per conquistare il trofeo, tieni d'occhio l'orologio sul cruscotto. La corsa inizia alle 8 di mattina. In genere, se arrivi al POSTO DI CONTROLLO per le 11:30, hai fatto un buon tempo. Se non ce la fai per l'una del pomeriggio, devi aumentare la velocità.

Se arrivi al secondo POSTO DI CONTROLLO per le 2:30 del pomeriggio, hai fatto un buon tempo. Tuttavia, il tuo obiettivo e di arrivare ai POSTI DI CONTROLLO prima degli altri. Se i tuoi concorrenti hanno problemi sulla pista, puoi permetterti riparazioni più lunghe.

LA FESTA À FINITA

All'inizio del gioco, disponi di "3 vite" per ogni corsa. Il che significa che puoi scomparire due volte e farcela ancora riapparendo da dove eri sparito l'ultima volta. Però la corsa finisce quando:

Tagli il traguardo – La tua posizione viene calcolata sul numero di veicoli sorpassati. Una videata punti, indica la classifica e il tempo ottenuti.

SUGGERIMENTI PER FARLI SECCHI

- Ricordati di regolare la tua andatura. Se vai veloce, bruci benzina. E manca sempre tanto al traguardo.
- I massi fanno danni anche al più duro metallo, per cui evitali a tutti i costi.
- I POSTI DI CONTROLLO sono una gran cosa – se hai tempo da spendere. Per cui, cerca di non fare riparazioni se non quando necessario.

© 1988 EPYX Inc. Tutti i diritti riservati.

THE GAMES™ WINTER EDITION

L'OCCASIONE DI UNA VITA...

La gente in tutto il mondo, ha passato mesi anni e, nel caso degli atleti, una vita Intera, a preparasi per questo evento. Adesso, anche tu puoi partecipare. Non soltanto seduto davanti al televisore, ma cimentarti in simulazioni computorizzate di queste storiche occasioni.

Scegli tra quattro percorsi diversi nella gara di LUGE (Slittino) – dove ogni curva diventa una prova di riflessi, tempismo e nervi saldi. Nella gara di FIGURE SKATING (Pattinaggio Artistico) scegliti la musica e la coreografia. Raccogli tutte le tue forze e resistenza per la gara di SPEED SKATING (Velocità su Pattini).

Vai da 0 a 100, veloce come un fulmine, nel DOWNHILL SKIING (Discesa Libera) – completo di telecamere strategicamente piazzate. Oppure provati in uno del quattro SLALOM. O, ancora, vola nello spericolato SKI JUMP (Salto dal Trampolino). O domina il dolore e la fatica nel CROSS COUNTRY (Sci di Fondo).

Qualunque gara tu scelga, una cosa è certa: ti ci vorranno un sacco di pratica, pazienza e duro lavoro, per conquistare l'Oro.

Ma puoi farcela. E ciò che conta ancora di più, è che ti divertirai moltissimo a provarci!

CARICAMENTO E AVVIO

CBM 64/128 Cassetta:
Premere contemporaneamente i tasti **SHIFT** e **RUN/STOP** – premere, quindi, **PLAY** sul registratore. La cassetta contiene quattro gare nel Lato 1 e tre nel Lato 2. Le files della cassetta sono in sequenza. Volendo caricare ed eseguire una gara che si trova più indietro nel nastro, occorre riavvolgere prima di poter caricare. Ad esempio, se hai caricato ed eseguito Speed Skating e vuoi adesso giocare Figure Skating, devi riavvolgere la cassetta fino ad una posizione che precede Figure Skating. L'ordine delle gare si trova nel menu delle opzioni. Nel posizionare il nastro, può essere di aiuto azzerare il contagiri dopo aver caricato il menu principale e prendere nota del numero dopo ogni gara svolta. Completata la gara 4 sul Lato 1, inserisci la cassetta dal Lato 2, riavvolgi e premi PLAY.

Per abortire una qualsiasi gara, anche durante le prove, premi **RUN/STOP** e poi **RESTORE**. Il menu si ricaricherà automaticamente dalla cassetta.

OPZIONI

Una volta caricato il gioco, apparirà la videata titolo seguita da quella OPTIONS SCREEN (Videata opzioni) (CBM 64/128). Caricato il gioco, apparirà OPTIONS SCREEN (Videata Opzioni) (Spectrum 48K, Amstrad CPC, Cassetta).

Selezionando i numeri 1 o 2 da questa videata, presenzierai alla OPENING CEREMONIES (Cerimonia di Apertura) prima di partecipare alle gare. Completati i giochi, presenzierai anche alla CLOSING CEREMONIES (Cerimonia di Chiusura).

OPENING CEREMONIES (CERIMONIA DI APERTURA)

La prima cosa che noterai è il magnifico profilo della città. Procederai, quindi, allo stadio dove assisterai alla leggendaria accensione della Fiamma. Con i sogni patriotti e personali di centinaia di migliaia di partecipanti e spettatori, i Games stanno per avere inizio.

SELEZIONE DELLE OPZIONI

Vengono qui clencate le opzioni disponibili per le varie macchine ed i vari formati. Le OPZIONI disponibili su tutte le versioni sono:

1) Competere in tutte le prove.
2) Competere in alcune prove.
3) Competere in usa sola prova.
4) Fare pratica in una prova.

OPZIONI particolari disponibili per particolari macchine sono:

CBM 64/128, VERSIONI A CASSETTA E A DISCHI

5) Numero di joystick 1 (2)*.
6) Vedere i record mondiali.
7) Cerimonie d'apertura.
8) Cerimoni e di chiusura. (Solo versione a dischi).

Per selezionare un'opzione muovere il joystick UP o DOWN (alto o basso) fino a far lumeggiare il numero corrispondente all'opzione desiderata, e quindi spingere il pulsante **FIRE**. Altrimenti, selezionare il numero utilizzando la lastiera e poi spingere il pulsante **RETURN**.

*Fare attenzione ad indicare il numero di joystick, facendo lumeggiare l'OPZIONE 5 e quindi tenendo premuto il pulsante **FIRE** finché sullo schermo compare il numero giusto. In questo modo il computer saprà in ogni momento quale dei giocatori sla utilizzando un dato joystick.

SPECTRUM 48/128K

5) Cambiamento di comandi di gioco – nuovo menù.

Menù per selezione comandi:

1) Sinclair Joystick (1).
2) Sinclair Joystick (2).
3) Kempston Joystick.
4) Cursor Joystick.
5) Define Keys (definizione tasti). Adottare questa opzione se non si desidera utilizzare un joystick o quando si vogliono cambiare i tasti preimpostati. Vi verrà chiesto di specificare quale tasto desiderate utilizzare, rispettivamente, per i comandi **LEFT, RIGHT, UP, DOWN** e **FIRE** (sinistra, destra, alto, basso e fuoco). Se al gioco prende parte più di un giocatore, vi sarà chiesto di scegliere l'opzione necessaria per la selezione dei comandi. I giocatori 1 e 3 utilizzeranno l'opzione scelta per il giocatore 1, mentre i giocatori 2 o 4 utilizzeranno quella scelta per il giocatore 2. I comandi predisposti sulla tastiera (DEFAULT KEYS sono i seguenti:

Giocatore 1 – Alto – **Q**, Basso – **A**, Sinistra – **E**, Destra – **R**, Fuoco – **Z**.
Giocatore 2 – Alto – **P**, Basso – **L**, Sinistra – **U**, Destra – **I**, Fuoco – **M**.

6) Vedere i record mondiali.
7) Cerimonie d'apertura (non 48K versione).
8) Cerimonie di chiusura (non 48K versione).

AMSTRAD CPC, CASSETTA E DISCHI

5) Cambiamento comandi di gioco – nuovo menù.

Menù per selezione comandi:

1) Giocatore 1 Joystick/Keyboard.
2) Giocatore 2 Joystick/Keyboard.
3) Giocatore 1 Define keys.
4) Giocatore 2 Define keys.

L'opzione joystick sarà lumeggiata per il Giocatore 1 (Player 1), mentre per il Giocatore 2 (Player 2) apparirà l'opzione keyboard (tastiera). Per cambiare il comando, premere **LEFT** (sinistra) o **RIGHT** (destra), a seconda di quello che si vuole fare. Una volta fatta la selezione, premere il comando **RETURN** per ritornare ai menù principali. I comandi predisposti sulla tastiera sono come sullo Spectrum.

6) Vedere i record mondiali.
7) Cerimonie d'apertura (solo versione a dischi).
8) Cerimonie di chiusura (solo versione a dischi).

PARTECIPAZIONE ALLE GARE

Scegliendo le OPZIONI 1, 2 o 3 si possono inserire i nomi e i paesi di ciascun partecipante.

Per scegliere il paese: Scegli tra 17 paesi, muovendo il joystick per evidenziare la bandiera desiderata (questo non è disponibile nelle versioni Spectrum 48K, Amstrad Cassetta).

NB: Premendo **BOTTONE DE FUOCO**, viene suonato l'inno nazionale.

Per inserire il tuo nome: Digita il nome sulla tastiera e premi **RETURN/ENTER**. Per cancellare, correggere o aggiungere, usa i normali tasti di scrittura. Per cancellare tutti i nomi dallo schermo, premi contemporaneamente **SHIFT** e **HOME** (CBM 64/128), o **SHIFT** e **SPACE** (Spectrum, Amstrad).

A selezione avvenuta: Premi **F7** (C64/128) oppure due volte **ENTER** (Spectrum, Amstrad).

FARE PRATICA IN UNA GARA

Qui non occorre inserire il nome o il paese. Basta scegliere la gara che ti interessa praticare. Una volta terminata l'esercitazione, ti verrà chiesto se vuoi ripetere ancora. Se la risposta è SI, premi **Y** sulla tastiera, oppure **N** per NO (oppure usa il joystick).

SEE WORLD RECORDS (VEDI RECORD MONDIALI)

Durante tutte le gare, i tuoi risultati e tempi ottenuti, sono scrupolosamente registrati. Se vuoi vederli, usa questa opzione.

CERIMONIE DI APERTURA E DI CHIUSURA

(SOLO CBM 64/128, SPECTRUM 128)
Per vedere di nuovo le cerimonie, scegli una di queste opzioni.

LUGE (SLITTINO)

Audacia, destrezza e un pizzico di follia. Questo è quello che occorre per affrontare il ritmo incandescente di una delle gare più eccitanti dei Giochi: Lo Slittino.

Ti troverai disteso supino, con i piedi in avanti su una slitta progettata per aggredire il tempo. Dovrai impegnarti per sfruttare ogni curva, ogni rettilineo e – sopratutto – ogni muscolo del corpo. Che modo pazzo di guadagnarsi una medaglia!

LA GARA
Lo slittino è disegnato per sfruttare al massimo l'efficienza aerodinamica. La gara ha luogo su un tracciato appositamente costruito e refrigerato, lungo circa 1000 metri per gli uomini, e circa 700 per le donne, con un gradiente medio dell'8-11%.

STRATEGIA
I concorrenti cercano di ottenere la massima velocità possibile, impugnando prima le maniglia di partenza e imprimendo un movimento ondulatorio per impostare l'abbrivio. Alla partenza, si aiutano con le mani calzando guanti chiodati. Infine, si sdraiano sullo slittino per fare corpo con questo e con il tracciato.

GAREGGIARE
Scegli un pecorso. Per farlo, basta evidenziare quello desiderato muovendo il joystick **SU** o **GIU**. Quindi premi il **BOTTONE DI FUOCO**.

NB: Tutti i concorrenti usano lo stesso peycorso.

Lancio dello slittino: Come nelle gare vere, hai solo 30 secondi per completare il lancio. Per prima cosa, portati alla partenza premendo **BOTTONE DI FUOCO** per simulare la presa sulle maniglie. Continuando a tenere il bottone premuto, spingi il joystick **AVANTE** e **INDIETRO** per generare l'abbrivio. Quando sei pronto a scattare, rilascia il **FUOCO** e spingi **AVANTI** più svelto che puoi.

Spinta con le mani: Appena parti, spingi con i guanti chiodati sul ghiaccio per ottenere uno slancio migliore. Per farlo, premi ripetutamente il **FUOCO** fino a quando non arrivi alla rampa di lancio.

Guida: Per guidare, muovi il joystick **DESTRA** o **SINISTRA**, a seconda della direzione. Ti accorgerai subito che la guida è molto sensibile, e imparerai presto a seguire il tracciato.

NB: Tutti i movimenti **SINISTRA** e **DESTRA** sono relativi alla direzione in cui ti muovi.

Curve: Guida lo slittino tagliando all'interno di ogni curva, per approfittare della più breve distanza.

Rettilineo: Mantieni lo slittino esattamente al centro, sui rettilinei, in modo da non "ondeggiare".

Guarda gli indicatori: Al fondo dello schermo, ci sono tre indicatori marcati "Steer" (guida), "Drift" (sbandamento) e "Position" (posizione). "Steer", indica la direzione dove vuoi andare. "Drift", indica che stai andando troppo fuori. "Position", ti dà la distanza dalle pareti del tracciato.

PUNTEGGIO
Tutti i concorrenti competono per realizzare il tempo più veloce. Quello con il tempo inferiore, vince.

FIGURE SKATING (PATTINAGGIO ARTISTICO)

Equilibrio. Poesia in movimento. Precisione. Di tutte discipline, nessuna viene esaminata cosi minuziosamente per abilità, tecnica e coordinazione come il Pattinaggio Artistico. E nessuna è cosi bella da vendere. Come entri in pista, i muscoli ti si tendono per l'eccitazione di sapere che questa è la tua grande occasione. E la mente è piena di movimenti precisi e fluidi che hai perfezionato a lungo. La tua tecnica dimostra la precisione. La coreografia è la manifestazione del tuo spirito libero. E tutto si combina in qualcosa che forse si può definire una creazione di "arte pura".

LA GARA
Figure Skating è forse la più artistica delle gare. Si esegue su una pista di ghiaccio rettangolare, dalle dimensioni minime di 56 x 26m. E non superiori a 60 x 30m. La pista deve anche disporre di un ottimo impianto sonoro, dal momento che ciascun concorrente si porta la propria musica di accompagnamento. I pattini devono avere lame di circa 3mm di spessore e con il bordo da piatto a concavo. Il costume deve essere modesto, ma consentire la più ampia liberta di movimento.

STRATEGIA
Il pattinaggio artistico viene giudicato in due aree distine: prestazione tecnica e artistica. Il punteggio tecnico, viene assegnato alla precisione con cui il concorrente esegue un minimo di 8 movimenti regolamentari. Il punteggio artistico, viene assegnato sulla base della coreografia.

GAREGGIARE
Scegli la musica: Il primo passo nel programmare la tua routine, è quello di scegliere la musica. Ecco come:

Muovi il joystick **DESTRA** o **SINISTRA** per scegliere il tipo di musica. Ogni pezzo è rappresentato da uno strumento, in alto sullo scerhmo. Per inserirlo, premi il **FUOCO**. Dopo alcuni secondi, la musica comincia. Imposta la tua coreografia al suono di questa.

NB: La musica scelta dallo primo giocatore viene utilizzata dai altri giocatori.

Coreografia: Come un vero concorrente, dovrai coreografare ogni singolo movimento. Il che significa scegliere le mosse, adattandole alla musica. Ecco come:

Ognuna delle sagome danzanti rappresenta una mossa specifica. La scelta di questa viene fatta esattamente come per la musica, cioè muovendo il joystick **DESTRA** o **SINISTRA** fino a che la scelta non è evidenziata e, dopo, premendo il **FUOCO**. Una icona joystick nell'angolo in basso a destra dello schermo, indica con precisione quando muovere il joystick per eseguire ciascuna mossa. La durata del pezzo musicale permette la scelta di circa quattordici mosse. Per aspirare al punteggio massimo, dovrai scegliere almeno una di ciascuna delle 8 mosse, ed eseguire almeno 10 movimenti durante la routine.

Ascolta la musica con attenzione, perché le mosse vengono inserite al momento in cui le scegli, e parte del punteggio viene basato sulla stretta aderenza alla coreografia. Tieni anche d'occhio il musicometro sullo schermo, in basso. La freccia indica quanta musica rimane ancora da suonare, in modo da poter spaziare i movimenti, cosi da "riempire" tutta la routine.

Se decidi di iniziare scavaicando la procedura di coreografia, spingi rapidamente due volte il joystick **AVANTI**. Quando sei soddisfatto della coreografia, premi il **FUOCO**, in modo da permettere al prossimo giocatore di fare le sue scelte. Quando tutti hanno finito, premi il **FUOCO** di nuovo per dare inizio alla esecuzione.

ESECUZIONE
Adesso sei pronto ad esibirti davanti ai giudici. Dovrai ricordarti con esattezza l'ordine e il tempo della coreografia, in modo da arrivare al massimo del punteggio.

Per girare sulla pista: Spingi il joystick **SINISTRA** per andare a sinistra, **DESTRA** per andare a destra.

Per eseguire una mossa: Spingi il joystick **SU**.

NB: Ricordati di controllare il tempo e di eseguire ogni mossa esattamente come è stata coreografata.

Le icone nell'angolo a sinistra in basso sullo schermo, indicano le tue mosse correnti e quelle che devono venire. In più, una colonnina segnatempo con una freccia colorata, situata nella parte bassa a destra dello schermo, indica quando eseguire ciascuna mossa. Osserva bene la freccia, che cambia colore come segue:

GIALLO: Significa "Ci sono ancora più di due secondi prima della prossima mossa".

VERDE: Significa "Esegui la mossa al punto giusto nella musica" (sei a circa due secondi prima o dopo il tempo esatto per eseguire la mossa).

ROSSO: Significa "Sei in ritardo di più di due secondi per eseguire la mossa".

Se cadi, premi il **FUOCO** per ripetere la mossa. Quando tutte le mosse sono state eseguite o la musica è finita, il pattinatore si ferma. Per vedere il punteggio, premi il **FUOCO**. Per finire la routine in anticipo, premi due volte rapidamente il **FUOCO**. Per l'esecuzione del prossimo giocatore, premere di nuovo il **FUOCO**.

PUNTEGGIO
Questo è basato sull'esecuzione, sia tecnica sia artistica. Quella tecnica, riflette la accuratezza con cui hai eseguito le mosse. Quella artistica, si basa sulla precisione di entrata delle mosse nella coreografia prescelta.

Il miglior punteggio ottenibile è 6.

SPEED SKATING (VELOCITÀ SU PATTINI)

Forza e durezza. Gambe di ferro. Ritmo inalterabile. Queste le qualità che ti consentono di battere i concorrenti sul traguardo delle gare di velocità su pattini. Si ottengono, qui delle velocità mai raggiunte da un atleta con le proprie forze. I nervi sono messi alla prova, quando un avversario ti affianca. E il cuore batte più forte ad ogni oscillazione del braccio, ad ogni spinta sui pattini. Ma devi andare avanti, con il corpo piegato per ottimizzare la termodinamica. Gareggia per l'Oro.

LA GARA
Nessun atleta raggiunge le velocità di un campione di pattinaggio. Con punte di 50 Km all'ora, questi sorpassano facilmente anche il più veloce centometrista. I pattinatori gareggiano due alla volta, girando sulla pista in senso antiorario. Gli uomini competono nei 500, 1,000 1,500, 5,000 e 10,000 metri. Le donne gareggiano nei 500, 1,000, 1,500 e 3,000 metri.

STRATEGIA
I pattinatori gareggiano per ottenere il tempo più veloce. Quello che impiega meno tempo, vince.

GAREGGIARE
Scegli la pista: Tutti i concorrenti gareggiano su una della quattro piste. Per prima cosa, usa il joystick per evidenziare la pista prescelta. Quindi premi il **FUOCO** per entrare in videata.

NB: Tutti i concorrenti gareggiano sulla stessa pista.

Partenza: La corsa ha inizio al colpo di pistola. Ma per essere sicuri, guarda in basso sullo schermo. Ti verranno date le indicazioni di "al vostri posti, pronti e, infine, VIA".

Corsa: Per spingere le braccia e i piedi, muovi il joystick **DESTRA** e **SINISTRA**. Ritmo e tempo nei movimenti, sono cruciali. Più il movimento è fluido, più andrai veloce. Spingi il joystick **SU** mentre muovi **SINISTRA** e **DESTRA**, per pattinare all'esterno nella sezione di incrocio della pista. Spingi il joystick **GIÙ** mentre muovi **SINISTRA** e **DESTRA**, per pattinare all'interno della pista. Se il pattinatore cade, premi **FUOCO** per rialzarlo.

PUNTEGGIO
Più il tuo tempo è basso, più sei vicino alla conquista dell'Oro.

SKIING (SCI)

LE GARE
La competizione sciistica è divisa in quattro diversi gruppi: la discesa libera, lo slalom, il salto dal trampolino e il fondo. Nelle sezioni seguenti, ciascuna di queste gare viene descritta con maggiori dettagli.

DOWNHILL (DISESA LIBERA)

Una caduta libera in bianco. Fiducia cieca nella forza di gravità. Fare corpo con la montagna. Queste le qualità che distinguono un campione da uno sciatore appena competente. Quando ti butti dalla cima della montagna, la discesa è l'unica fonte di potenza. Tu ti affidi semplicemente a lei, usando i bastoncini solo per equilibrarti, e la mente per convincerti che questa è la tua corsa.

STRATEGIA
Il percorso della discesa libera è disegnato in modo che non ci siano creste, cengie, gobbe o altri ostacoli. Il tracciato da percorrere è segnato da "porte" consistenti in bandierine appaiate disposte sui lati. Telecamere possono essere plazzate strategicamente lungo il percorso. I discesisti vengono giudicati secondo il tempo ottenuto. Meno tempo impiegano, migliore è il punteggio.

GARREGIARE
Scegli le posizioni per le telecamere. In tutto, disponi di quattro telecamere. Per piazzarle sul percorso, devi solo muovere il joystick **SU** o **GIU**, per posizionare l'icona della telecamera, poi premi **FUOCO**. Quando hai piazzato tutte le telecamere premi **FUOCO** per mettere il tuo discesista alla partenza. Se per caso, non vuoi le telecamere, puoi saltare questa fase premendo **FUOCO** per proseguire.

NB: Una volta impostate le telecamere, tutti i concorrenti usano la stessa veduta.

Partenza: Per riscaldare il tuo discesista prima della partenza, spingi il joystick **SU** e **GIU**. Per effettuare la partenza, occorre piantare i bastoncini nella neve. Per farlo, premi **FUOCO**.

La corsa: Una volta partito, usa i bastoncini per aumentare la velocità. In più segui queste indicazioni:

Per accucciarti (più velocità): spingi il joystick **SU**. **Per fare lo spazzaneve (rallentare):** spingi il joystick **GIÙ**. **Per curvare a destra**: muovi il joystick **DESTRA**. **Per curvare a sinistra**: muovi il joystick **SINISTRA**. **Per fermarti dopo caduto:** tira il joystick **INDIETRO**.

Cambio di prospettiva: Alla partenza, la prospettiva è in prima persona. Ma quando passi la telecamera (indicata da bandierina rossa), la prospettiva cambia alla terza persona, che significa guardare te stesso. Appena passi il limite visuale della telecamera, la prospettiva ritorna alla prima persona.

Svirgolata: Mentre sei in prospettiva di terza persona (davanti alla telecamera), puoi fare un po'di esibizionismo. Per fare una svirgolata, muovi il Joystick **SINISTRA** o **DESTRA** mentre tieni premuto il **BOTTONE DI FUOCO**.

PUNTEGGIO
I discesisti cercano di ottenere il tempo più veloce. Quello che impiega di meno, vince.

SLALOM

Velocità. Controllo. E tempismo alla frazione di secondo. Questa è la combinazione che fa dello slalom una delle gare più difficili dello sci. Mentre vieni giù dalla montagna, dovrai piegarti e girarti ad ogni bandierina. E appena ne superi una, eccone subito un'altra – senza neanche un secondo per respirare o rallentare l'andature – fino in fondo. Poi attendi di sapere il tuo tempo e confrontario con quello degli altri, per stabilire le tue possibilità di conquistare l'Oro.

STRATEGIA
A differenza della discesa libera, il tracciato dello slalom è fatto a zig-zag. Per cui il concorrente deve girare di precisione intorno a "porte" (O bandierine) strategicamente piazzate. Se un concorrente urta contro una bandierina, va fuori dei bordi o manca una porta, viene squalificato e non ottiene alcun punto.

GAREGGIARE
Scelta del tracciato: Per scegliere uno dei quattro diversi tracciati, basta muovere la "casellina" spingendo il joystick nella direzione voluta. Come potrai vedere, più bandierine ci sono, più difficile è il tracciato.

NB: Tutti i concorrenti gareggiano sullo stesso tracciato.

Partenza: Premi **FUOCO** per portare il tuo concorrente alla partenza. Attendi lo sparo (ai vostri posti, pronti, Via!), e...Via!

Corsa: Assicurati di passare AL DI SOPRA della prima bandierina, per iniziare al ritmo giusto. Quindi muovi il joystick **SU** e **GIU** per evitare le bandierine e scendere.

PUNTEGGIO
Gli slalomisti mirano a fare il tempo più veloce. Quello che impiega di meno, vince.

SKI JUMP (SALTO DAI TRAMPOLINO)

Coraggio temerario, nervi d'acciaio. Controllo totale. Mentre il saltatore si libra nell'aria, alto sull'orizzonte, tutti i suoni tacciono per un istante. Eccetto il battito del cuore. Mentre sei in volo, la forma conta per la distanza e l'angolazione del corpo conta per lo stile. Ambedue sono cruciali per un perfetto atterraggio e per un punteggio da medaglia.

STRATEGIA
Questo sport eccitante, combina nervi d'acciaio con la percisione. Programma bene le tue mosse audaci prima di lanciarti. Perché, quando sei in aria, non puoi più cambiare idea!

GAREGGIARE
Il Trampolino: Per iniziare il tuo salto, segui le indicazioni sullo schermo. Quindi, mentre scendi giù per la rampa, segui queste istruzioni:

Per accucciarti (aumenta velocità) – spingi il joystick **SU**, **Per andare a destra o sinistra**: muovi joystick **DESTRA** o **SINISTRA**, **Per saltare**: Premi il **FUOCO**.

In aria. Mentre ti trovi in volo, ricorda:

Per piegarsi indietro: spingi il joystick **SINISTRA**, **Per piegarsi avanti:** spingi il joystick **DESTRA**, **Per aziare le braccia:** spingi il joystick **SU**, Per abbassare le braccia: Spingi il joystick giù. **Per l'atterraggio:** Quando sei ad un angolazione di 45°, tieni premuto il **FUOCO** fino a quando non tocchi terra.

Cambio di prospettiva: All'inizio sei in prospettiva di prima persona. Ma appena salti dal trampolino, la prospettiva cambia alla terza persona (significa che puoi guardare a te stesso).

PUNTEGGIO
Il punteggio è basato sullo stile e sulla distanza ottenuta. per aumentare i punti per lo stile, tieni il corpo ad un angolo di 45° e mettiti in posizione di atterraggio solo all'ultimo momento.

CROSS COUNTRY SKIING (SCI DI FONDO)

Resistenza. Resistenza. Resistenza. Corri contro il tempo. Contro i pericoli dell'inverno. Contro la montagna. In questa prova di puro impegno fisico, niente ti è a favore. Eccetto per qualche occasionale rigurgito di gravità, quando trovi un avvallamento nel pecorso. Il cuore batte al limite delle capacità. L'adrenalina scorre. Ogni singolo muscolo opera a livelli massimi. E nonostante tutto questo, ci vuole qualcosaltro per arrivare primi. Ci vuole tutto lo spirito di cui disponi, e un pezzetto.

STRATEGIA
Lo sci di fondo è forse uno degli sport più duri, fisicamente, di tutti i Giochi. I concorrenti sono sempre in movimento e spesso contro la forza di gravità. Se un concorrente si ferma per più di quattro secondi, viene immediatamente squalificato. Il percorso del Fondo consiste grosso modo in un terzo in salita un terzo in discesa e un terzo in pianura. Non devono esserci trusche deviazioni o pendil ad intraiciare il ritmo del concorrente.

GAREGGIARE
Inizio: Sullo schermo sono sempre presenti due concorrenti. Nel caso di un solo giocatore, il computer "scia" per l'avversario. Per iniziare il conto alla rovescia, premi il **FUOCO**.

In corsa: Quando il conto alla rovescia arriva al "VIA", incomincia a pattinare muovendo il joystick **DESTRA** e **SINISTRA**, in accorda con le gambe del concorrente.

In salita: Se perdi l'abbrivio andando in salita, puoi "gradinare" piuttosto che sciare. Per farlo, tieni premuto il **FUOCO** mentre continui a muovere le gambe avanti e indietro.

In discesa: Per aumentare la velocità in discesa, premi il **FUOCO** mentre muovi i bastoncini insieme.

PUNTEGGIO
I fondisti competono per il tempo più veloce. Quello che impiega di meno, vince.

AWARDS CEREMONY (CERIMONIA DI PREMIAZIONE)

Dopo ogni gara, viene suonato l'inno nazionale del vincitore e appaiono le bandiere dei paesi dei primi tre classificati. Per ogni gara, il vincitore riceve 5 punti. Il secondo 3 punti e il terzo 1. Al termine di tutte le prove, il concorrente con il maggior numero di punti viene premiato di nuovo e suona l'inno nazionale.

NB: Gli, inni nazionali non funziono su cassetta per Spectrum 48K e MSX.

NB: Per saltare qualsiasi cerimonia, tieni premuto il **BOTTONE DI FUOCO**.

CLOSING CEREMONIES (CERIMONIE DI CHIUSURA)

(SOLO PER CBM 64/128, SPECTRUM 128K)
Una volta completata l'opzione COMPETE IN ALL EVENTS sarai automaticamente invitato alla CLOSING CEREMONIES. Tornerai, quindi, sul posto dove ancora brucia la Fiamma. Tutti attenderanno con ansia la cerimonia di premiazione finale – dove le medaglie di bronzo, d'argento e d'oro sono il premio sognato. Finalmente, verrai il tramarts dietro le montagne, ed uno spettacolo pirotecnics comincerà, mettends fine a questo avveniments superbo. È tempo di salutare la città opsite e dire addio ad uno dei più straordinari spettacoli di forza e dignità umana: The Games.

© 1988 EPYX Inc. Tutti i diritti riservati.

CALIFORNIA GAMES™

OBBIETTIVI

I giochi di California sono una sfida di abilità, da uno fino a otto giocatori. L'obbiettivo del gioco è di vincere dei trofei in ogni evento individuale. I giocatori possono anche competere per il più importante trofeo, quello dato per il miglior punteggio in tutti i giochi.

Nel giochi di California sono inclusi sei eventi importanti: Half Pipe Skateboard, Foot Bag, Surfing, Pattinaggio, BMX Corsa Clistica e Disco volante (Frisbie).

Ogni giocatore sceglie il proprio sponsor per la gara. Si vieni giudicati secondo il risultato di ogni gara e il punteggio viene accumulato man mano. I trofei vengono dati ai giocatori con più punteggio.

Se si riesce a stabilire un nuovo primato, California Games inserirà il tuo nome su uno schermo speciale dove ci sono i primati. Cerca di migliorare la tua abilità in ogni evento, gioca con la tua famiglia a amioi, diventa un campione della California.

INIZIO DEL GIOCO

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 sette su Spectrum e Amstrad. Per fare una selezione usa il joystick per muovere il cursor su quest'ultima, quindi premi il tasto **FIRE**. Puoi anche selezionare un opzione battendo il tasto col numero corrispondente.

OPZIONE 1: Competere in ogni evento
Competi in tutti e sei gli eventi. Il numero dei trofei dato ad ogni giocatore è segnato durante la competizione, e un trofeo speciale é assegnato al campione 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 ti sarà chiesto di 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 tuo.
- Ripeti il nome e la scelta del sponsor per ogni giocatore fino a otto. Quando tutti i nomi dei giocatori e dei sponsor sono stati inseriti, premi di nuovo i tasti **RETURN/ENTER**.
- Apparirà uno schermo per la verificazione. Se tutti i 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 simile 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 muovi il cursor sulla parola DONE (fatto) e 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: Allenarsi in un evento
Il punteggio non è tenuto durante gli allenamenti.

- Scegli un evento 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 raggiunto 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.

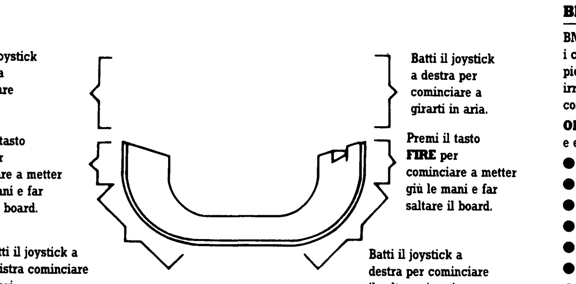
I GIOCHI

HALF PIPE SKATEBOARDING

E ora di familiarizzarti con Half Pipe. Skateboard è proprio un evento esilarante, che unisce forza e corodinamento, spesso con dei risultati spettacolari. Userai un skateboard su una half pipe (mezza tubatura) costruita appositamente. Avrai 1.15 minuti di tempo, o tre cadute, per aumentare l'accelerazione e completare con successo gli stunts (acrobazie). Il punteggio è segnato per ogni stunt e chi ha il punteggio più alto vince l'evento.

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 evento.
- 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. Guadagni 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, premi e tieni schiacciato il tasto **FIRE** mentre stai arrivando in cima alla rampa. Il giocatore (skater) metterà giù le mani e fara 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 é posato sulla rampa. Anche gui guadagni 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.

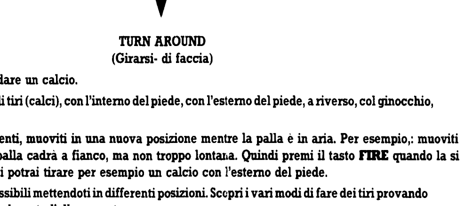
Acrobazia (Stunt)	Minimo	Massimo
Salto e giro improvviso (Kick Turns)	100	300
Mani giù e asse in aria (Hand Plants)	400	700
Giri in aria (Aerial Turns)	400	999

FOOT BAG

Questo è probabilmente l'evento meno frenetico, ma non illuderti troppo, non è facile. L'evento Foot Bag è come essere giocolieri ma invece delle mani si usano i piedi. In questo evento, bisogna tenere in aria una specie di palla (bag) per 1:15 secondi, senza usare le mani. Anche qui il successo dipende dai tempi giusti. Se usi il tempo giusto per i vari calci, riuscirai a far saltare la pallina alta in aria. Guadagni più punteggi facendo delle acrobazie. Chi ha il punteggio più alto vince l'evento.

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. E ricordati che guadagni 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 così 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: Guadagni dei punti per ogni acrobazia o tiro fatto bene. Acrobazie più difficili come per esempio, girarsi mentre la palla è in aria, ti guadagna più punti. Perdi del tempo se la lasci cadere in terra o la mandi fuori dallo schermo. Si guadagnano 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 dalla 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

Surfing comincio come sport dei re di Hawai, adesso è praticato su tutta la costa della California. Da Santa Cruz a Rincon Point, i surfers pupillano miglia di costa piena di sole con i loro surf colorati. E tu li stai raggiungendo per vincere le onde, starci sopra o persino mangiare un pò di sabbia quando scendi (dalle onde). Farà molto caldo, ma sarà importante d'essercì e ti sentirai forte.

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.

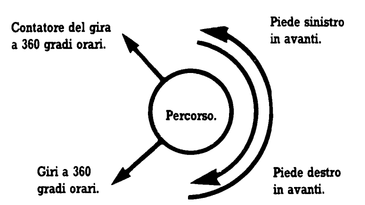
PUNTEGGIO: Il punteggio è basato sulla lunghezza della corsa, il numero delle svolte che fai e la velocità durante quest'ultime. I giudici danno anche più punti se corri all'interno del tubo che crea l'onda (sotto la cresta dell'onda) e correndo vicino alla fine di quest'ultime. "Prendere aria" da pure 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)

Roller Skating e eccitante, è uno degli unici sport a darti un senso di libertà e quello di California Games è più esilarante ancora. Il trucco stà nel saper pattinare sulla plazza accanto alla spiaggia senza cadere. Dovrai cercare di evitare fessure, erba, sabbia, pozzanghere d'acqua, scarpe lasciate dai bagnanti, ecc. Dovrai abbassarti per evitare i palloni della gente che stà giocando sulla spiaggia. Dovrai persino fare dei salti dove mancano dei pezzi del marclaplede.

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 guacagni 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: Guadagni punti per ogni ostacolo che riesci ad evitare. Guadagni 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 osctacoli: 10 – 30 punti.
Saltando sugli ostacoli: 20 – 60 punti.
Saltando e girando sugli ostacoli: 40 – 120 punti.

BMX BIKE RACING (BMX Corsa Ciclistica)

BMX vuol dire motorcross con le biciclette. ER un gioco pieno d'azione e di senso competitivo. In questo evento i concorrenti usano le biciclette BMX che sono forti e leggere allo stesso tempo per percorrere un percorso pieno d'azione giù da un montagna Californiana. Ci sono parecchi salti da fare per evitare varie buche e irregolarità del percorso. (Una serie di montagnole basse saran chiamate 'Whoop di do's'.) Dovrai essere veloce, con una buona precisione e tanta resistenza.

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 così da completare ogni manovra con successo. Se non sei in una posizione 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. premi 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)

Per competitori seri il piattello di plastica inventato da due Californiani nel 1947 è chiamato 'flying disk'. Ma è anche conosciuto con un altro nome: Frisbie, datogli da studenti dell'università di Yale, originariamente erano dei piatti delle torte (pie) fatte dalla Frisbie Pie Company cento anni fa. Ora il frisbie è costruito con plastica leggera, è giocato molto sulle spiaggie e i parchi della California e naturalmente è il gioco perfetto per finire la competizione dei California Games.

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

- Premi il tasto **FIRE** per cominciare l'evento.
- Ci sono tre possibilità 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 verde della sbarra, batti il joystick a **DESTRA**. Quando l'ago arriva alla sezione 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.

ACCREDITI

"LOUIE, LOUIE" © della LIMAX MUSIC INC/AMERICAN BERRY MUSIC. © 1987 della EPYX Inc. Tutti i diritti riservati.

La presente compilazione è sotto copyright della U.S. Gold Limited. Tutti i diritti riservati. I giochi in essa compresi, sono prodotti e distribuiti su licenza EPYX Inc. dalla U.S. Gold Limited, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3388.

La presente compilazione è protetta da copyright. Qualsiasi trasmissione, diffusione, esecuzione pubblica, copiatura o registrazione, noleggio, leasing, affitto e vendita sotto qualunque modulo di scambio o riacquisto, in qualunque modo effettuati, sono strettamente vietati se privi di autorizzazione.