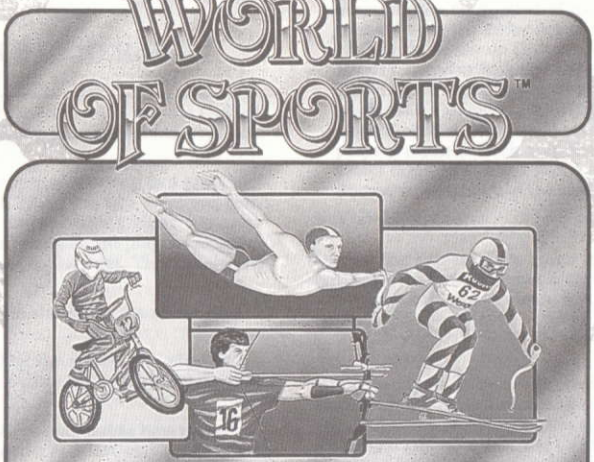
WORLD OF SPORTS™



EPYX®

WORLD OF SPORTS™

MENU SYSTEMS & GENERAL POINTS

Set up your computer or console and insert the Games cartridge as per instruction manual provided with your machine.

1. Play All Events - This option takes up to 4 players through all the events. There are two ways you can play the events, each player playing all events and then the next player starting, or all players playing one event before moving to the next. This is selected in option 4.
2. Play One Event - This is similar to the above, but just one event.
3. Practice One Event - You can repeatedly play one event. Practice scores will not go onto the high score table.
4. Number Of Players - Here you decide how many players, enter their names & select play order. Use UP/DOWN when cursor on the digit for the number of players to alter the number of players from 1-4. Press FIRE 1 or 2 when on number of players digit to move to play order select. Here use UP to toggle between EVENT & ALL. If EVENT is selected then in a multi player game the players will each play each event in turn. If ALL is selected then each player will play all 4 of his events at once & then move onto next player. Pressing FIRE 1 or 2 from play order select will take you back to the main menu. When on number of players digit press RIGHT to move onto the name select then use UP/DOWN to change the letter on the cursor. Then use LEFT/RIGHT to move between letters & players, go RIGHT at the end of player one's name to reach player two's name etc. Moving LEFT at the beginning of a name will take you to the previous players name or back onto the number of players select digit. Pressing FIRE 1 or 2 when on players names will go back to the main menu.
5. View High Scores

During the games, if the game is paused, and both fire buttons held down for over a second the machine will reset to the main menu, but will keep all high scores.

BMX

BMX stands for Bicycle Motocross. It also stands for radical action and challenging competition. In this event, riders use strong lightweight bicycles 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 and increase your speed.
Move the joystick LEFT to slow down.
Move the joystick UP to steer left.
Move the joystick DOWN to steer right.

To perform a wheelie press FIRE 1 whilst moving. Use this to jump obstacles, and increase your score.

To perform a somersault press FIRE 2 whilst moving to increase your score.

Try not to fall off as the timer keeps going and you can lose precious seconds.

Scoring

Try to complete the course in the 1:00 minute time limit. The faster your time, the higher your score will be. You also get points for each stunt.

Wheelie	10
Somersault	150

Strategy

When you complete the course you get 10 points for each second left in the time limit. So try to complete the course as fast as possible, with as many safe stunts as possible.

CLIFF DIVING

The cliffs of sunny Acapulco, Mexico, provide the setting for this dangerous sport. High on a cliff named La Quebrada ("the break in the rocks"), courageous divers launch themselves from a craggy ledge towards the crashing surf far below. To avoid the rocks at the cliff base, divers have to jump outward 27 feet during their 118 foot descent. Diver Raul Garcia has taken the leap from La Quebrada over 35,000 times.

Object

To select diving height press UP or DOWN. Press FIRE 1 to begin your dive.

During the dive press UP to arch your body into the Swan dive.

Before entering the water press DOWN to straighten your dive.

Avoid the bottom surface under water by pressing UP after entering the water.

Each player is allowed three attempts

Wind

The wind velocity is indicated for each dive by the length of the arrow. The stronger the wind the longer you must keep the divers back arched to avoid being blown into the rocks.

Scoring

Each dive is scored on style and height. Smoothly

executed dives score the highest style points. The highest points are obtained with perfect swan dives from the highest ledge, whilst barely missing the rocks at the bottom.

Strategy

The depth of the water varies as the waves go in and out. Try to time your dive so that you have a large depth of water to turn in. To achieve a better score try to barely miss the rocks at the foot of the cliff.

SURFING

Surfing began as the sport of Hawaiian kings, now it rules the Californian 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 manoeuvering 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 FIRE to catch a wave and start the event.
- 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.
- If you go too close to the bottom of the wave, you'll either wipe out or end your ride by leaving 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.
- Use your FIRE BUTTON to do kick turns above the wave.

Scoring

You score for tricks performed above the wave. The further you turn, landing at a good angle, the more you score.

Strategy

Take risks, safe surfing counts for nothing. High double or triple turns above the wave score the highest. Keep your speed up to stay in front of the wave.

SLALOM SKIING

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. And 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.

Object

You have a 45 second time limit to complete the course.

Press FIRE 1 to start. Control your skiers course by turning LEFT & RIGHT. Whilst going down hill, pressing FIRE 1 will make you accelerate, and FIRE 2 will speed up your turns.

You score by passing through gates, pairs of flags of the same colour. Hitting a flag could knock you off, it will certainly slow you down.

Each competitor has 3 attempts.

Strategy

The slalom course twist 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.

Scoring

Each gate correctly passed through will score 2 points. If you do not reach the finish then this score will be halved. Then the best score of your three attempts is multiplied by 30 to give your event score.

© 1990 Epyx Inc. All rights reserved. Epyx is a registered trademark No 1195270

WORLD OF SPORTS™

SYSTEME DE MENU ET POINTS GENERAUX

Installez la console de votre ordinateur et insérez la cartouche de jeu en suivant les instructions fournies avec votre machine.

1. Play All Events (Jouer toutes les épreuves) - Cette option fait participer jusqu'à 4 joueurs à toutes les épreuves. Il y a deux façons d'y jouer, les joueurs jouant toutes les épreuves l'un après l'autre, ou jouant tous une épreuve avant de passer à la suivante, utilisez l'option 4 pour sélectionner ceci.
2. Play One Event (Jouer une épreuve) - Comme pour l'option précédente, mais seulement une épreuve.
3. Practice One Event (Entraînement à une épreuve) - Vous pouvez jouer une épreuve plusieurs fois de suite. Les scores obtenus à l'entraînement ne s'incriront pas au tableau des meilleurs résultats.
4. Number Of PLayers (Nombre de joueurs) - Options de jeu: C'est ici que vous choisirez le nombre de joueurs, taperez leurs noms et sélectionnerez l'ordre de jeu. Utilisez HAUT/BAS lorsque le curseur se trouve sur les chiffres correspondant au nombre de joueurs souhaité pour changer le nombre des joueurs (entre 1 et 4). Pour passer à la sélection de l'ordre de jeu. Là, utilisez HAUT pour permuter entre EVENT (EPREUVE) et ALL (TOUT). Si vous sélectionnez EVENT, dans un jeu à plusieurs joueurs, ils executeront chacun leur tour l'épreuve. Si vous sélectionnez ALL, chaque joueur exécutera les quatre épreuves à la suite puis ce sera au tour du joueur suivant. Si vous appuyez sur Feu 1 ou 2 lorsque vous êtes sur sélection de l'ordre de jeu, vous retournerez au menu principal.Lorsque vous êtes sur le chiffre correspondant au nombre de joueurs, appuyez sur DROITE pour passer à la sélection des noms, puis utilisez HAUT/BAS pour changer la lettre sur laquelle le curseur est placé. GAUCHE/DROITE pour passer d'une lettre à l'autre et d'un joueur à l'autre,allez à DROITE à la fin du nom du premier joueur pour passer au nom du deuxième joueur, etc. Si vous allez vers la GAUCHE au début d'un nom, vous passerez au nom des joueurs précédents ou vous retournerez au chiffre correspondant à la sélection du nombre de joueurs. Appuyez sur Feu 1 ou 2 quand vous vous trouvez sur les noms des joueurs pour retournez au menu principal.
5. View High Scores (Visionner le tableau des meilleurs résultats)

Pendant les jeux, si le jeu est mis sur pause, et si les deux boutons de tir sont enfoncés pendant plus d'une seconde, la machine reviendra au menu, mais préservera tous les meilleurs résultats.

BMX

BMX est une abréviation pour Bicycle Motocross (Motocross sur bicyclette). Ces initiales sont également synonymes d'action radicale et de compétition stimulante. Dans cette épreuve, les compétiteurs utilisent des vélos solides et légers pour courir sur un parcours rempli d'action dans le désert californien. Sauts, creux et bosses. (Les rangées de bosses sont appelées les "Badaboums"). Il vous faudra de la vitesse, un sens du timing et une sacré dose d'endurance.

But

Le but est de terminer le parcours en un temps minimum, en effectuant des cascades et en évitant ou en sautant par-dessus les obstacles. Le casse-cou le plus rapide remportera l'épreuve.

Poussez le joystick à DROITE pour commencer l'épreuve et augmenter la vitesse.
Poussez le joystick à GAUCHE pour ralentir.
Poussez le joystick en HAUT pour virer à gauche.
Poussez le joystick en BAS pour virer à droite.

Pour faire un saut sur roue arrière, appuyez sur FEU 1 tout en vous déplaçant. Utilisez ceci pour sauter par-dessus les obstacles, et augmenter votre score.

Pour effectuer un saut périlleux appuyez sur FEU 2 tout en vous déplaçant pour augmenter votre score.

Essayez de ne pas tomber car le chronomètre ne s'arrête pas et vous pouvez perdre de précieuses secondes.

Le Score

Essayez de terminer le parcours en moins d'une minute, temps limite. Votre score augmente en fonction de votre temps. Vous obtenez également des points pour chaque cascade.

Saut sur roue arrière 10. Saut Périlleux 150

Stratégie

Quand vous terminez le parcours, vous obtenez 10 points pour chaque seconde qu'il vous reste dans le temps limite. Essayez donc de compléter le parcours aussi vite que possible avec le plus possible de cascades sûres.

CLIFF DIVING (PLONGEON DE FALAISE)

Les falaises ensoleillées d'Acapulco, au Mexique, sont l'endroit idéal pour ce sport dangereux. Au sommet d'une falaise appelée La Quebrada ("la faille dans le roc"), les courageux plongeurs se lancent d'une saillie escarpée dans les vagues s'écrasant sur la roche tout en bas. Pour éviter les rochers au bas de la falaise, les plongeurs doivent sauter à 8 m du bord pendant leur descente de 36 mètres. Le plongeur Raul Garcia a fait le saut de La Quebrada plus de 35 000 fois.

BUT

Pour sélectionner la hauteur de votre plongeon, poussez vers le HAUT ou vers le BAS. Appuyez sur FEU 1 pour commencer votre plongeon.

Pendant le plongeon, poussez vers le HAUT pour

courber votre corps dans la position du saut de l'ange.

Avant d'entrer dans l'eau, poussez vers le BAS pour redresser votre plongeon.

Evitez d'aller vous fracasser la tête au fond de l'eau en poussant vers le HAUT après être entré dans l'eau.

Chaque joueur dispose de trois essais.

Vent

La vitesse du vent est indiquée pour chaque plongeon par la longueur de la flèche. Plus le vent est fort, plus le dos du plongeur doit rester arqué longtemps pour éviter d'être poussé vers les rochers.

Le score

Chaque plongeon est noté en fonction du style et de la hauteur. Les plongeons réguliers dans leur exécution obtiennent les meilleures notes de style. Les meilleures notes sont attribuées aux sauts de l'ange parfaits, exécutés à partir des saillies les plus élevées, tout en manquant de peu les rochers du bas.

Stratégie

La profondeur de l'eau varie en fonction des allées et venues des vagues. Essayez de calculer votre plongeon de façon à ce que vous ayiez une grande profondeur d'eau dans laquelle tourner. Pour obtenir un meilleur score, essayer de frôler les rochers du pied de la falaise.

SURFING (SURF)

Le surf vit le jour en tant que sport des rois hawaïens; il règne maintenant sur la côte californienne. De Santa Cruz à Rincon Point, les surfeurs et leurs planches colorent les kilomètres de plages ensoleillées. Et vous êtes sur le point de vous joindre à eux. Vous allez abattre la boucle, déchirer la vague et probablement même manger un peu de sable (quand vous tombez dans la vague). Ça va chauffer. Vous allez y être. Et vous allez être terrible.

But

Le surf de compétition est un sport qui consiste à rester près de la boucle de la vague et à manier votre planche régulièrement à de grandes vitesses. Vous chevauchez les vagues, en vous déplaçant d'avant en arrière, à l'intérieur et à l'extérieur de la vague. "Utilisez" la vague autant que possible avant que votre chevauchée ne prenne fin.

Appuyez sur FEU pour attraper une vague et commencer l'épreuve.

Pour diriger la planche à la gauche du surfeur, poussez le joystick à GAUCHE.

Pour diriger la planche à la droite du surfeur, poussez le joystick à DROITE.

Si vous vous approchez trop du fond de la vague vous tomberez dedans ou vous terminerez votre tour en la quittant.

Si vous passez par-dessus la vague et si vous faites un virage en l'air sur votre planche, vous pouvez rattraper la vague (mais vous tomberez si vous revenez à un mauvais angle).

Vous avez 1:30 minutes pour l'épreuve ou 4 chutes dans

la vague. Vous remportez plus de points pour les chevauchées plus longues. Essayez donc de chevaucher chaque vague aussi longtemps que possible.

Utilisez votre BOUTON DE FEU pour faire des virages au-dessus de la vague.

Le Score

Vous marquez des points pour les manoeuvres effectuées au-dessus de la vague. Plus vous tournez loin, en atterrissant à un bon angle, plus vous marquez de points.

Stratégie

Prenez des risques. Le surf peinard ne compte pour rien. Les doubles et triples tours en hauteur, par-dessus la vague vous font remporter le plus de points. Gardez une bonne vitesse pour pouvoir rester devant la vague.

SLALOM SKIING (SLALOM SUR SKIS)

Vitesse. contrôle. et timing au centième de seconde. C'est cette combinaison contradictoire de vitesse et de contrôle qui fait du slalom l'une des épreuves de ski les plus difficiles. Tandis que vous vous élancez sur la montagne, vous devez tourner et virer à chaque drapeau. Et vous vous êtes à peine remis d'un défi que vous devez immédiatement confronter au suivant - sans jamais une seconde pour reprendre votre souffle ou relâcher votre vitesse furieuse. Jusqu'à ce que vous arriviez en bas. Puis vous découvrirez votre temps, compare le aux autres et saurez si vous gagnez la medaille d'or.

But

Vous avez 45 secondes pour compléter le parcours.

Appuyez sur FEU 1 pour commencer. Contrôlez la trajectoire de votre skieur en tournant à GAUCHE et à DROITE. Tout en descendant, appuyez sur FEU 1 pour accélérer la descente et sur FEU 2 pour accélérer vos virages.

Vous marquez des points en passant par les portes, paires de drapeaux de la même couleur. Une collision avec un drapeau peut vous assommer, elle vous ralentit à tous les coups.

Chaque concurrent a 3 essais.

Stratégie

Le parcours de slalom tourne et vire. Donc le concurrent doit exécuter des virages précis autour d'un certain nombre de "portes" (ou drapeaux) disposées stratégiquement. Si le concurrent s'écrase contre un drapeau, heurte les lignes de côté ou ne suit pas le rythme du parcours, il ou elle est en faute et ne marque pas de point.

Le Score

Chaque fois que deux portes sont passées correctement, vous marquez deux points. Si vous n'allez pas jusqu'au bout, ces points seront alors divisés par deux. Le meilleur résultat de vos trois essais est ensuite multiplié par 30 pour vous donner le résultat de l'épreuve.

© 1990 Epyx Inc. Tous droits réservés. Epyx est une marque déposée. N0 1195270.

WORLD OF SPORTS™

MENÜS UND ALLGEMEINES

Den Computer aufstellen und das Spielmodul einstecken wie im Handbuch beschrieben.

1. Play All Events (Alle Wettbewerbe durchspielen) - Mit dieser Option können bis zu 4 Spieler alle Wettbewerbe durchspielen. Dazu gibt es zwei Möglichkeiten: Ein Spieler vollendet alle Wettbewerbe, und dann kommt der nächste an die Reihe, oder alle Spieler vollenden jeweils einen Wettkampf, bevor dann der nächste gespielt wird (gewählt durch Option 4).
2. Play One Event (Einen Wettbewerb spielen) - Dies ist wie oben angegeben, aber nur ein Wettbewerb auf einmal.
3. Practice One Event (Einen Wettbewerb üben) - Einen Wettbewerb kann man wiederholt üben. Aber dessen Ergebnisse werden dann nicht in die Punktetafel eingetragen.
4. Number Of Players (Spieler-Optionen) - Hier kannst Du die Zahl der Spieler entscheiden, deren Namen eintragen und die Reihenfolge eingeben.Wenn der Cursor auf der Ziffer für die Spielerzahl ist, benutze HOCH/RUNTER, um die Zahl der Spieler zwischen1 und 4 zu verändern. Wenn Du auf der Ziffer für die Spielerzahl bist, drücke FEUER 1 oder 2, um Dich zur Spielordnungswahl zu bewegen. Hier benutze Sie HOCH um zwischen EINZELSPIEL & ALLE zu wechseln. Wenn Du EVENT wählst, spielen alle Teilnehmer in einem Spiel mit mehreren Teilnehmern jeden Wettkampf einzeln ab. Wenn Du ALL wählst, spielt jeder Spieler alle 4 seiner Wettkämpfe ab, bevor der nächste dran ist. Wenn Du auf der Spielordnungswahl FEUER 1 oder 2 drückst, kommst Du zurück zum Hauptmenü.Wenn Du auf der Ziffer für die Spielerzahl bist, drücke RECHTS, um Dich zur Spielerwahl zu bewegen; benutze dann HOCH/RUNTER, um den Buchstaben am Cursor zu ändern. Benutze dann LINKS/RECHTS, um zwischen den Buchstaben und Spielern zu wechseln; gehe RECHTS zum Ende des Namens des ersten Spielers, um den Namen des zweiten Spielers zu erreichen usw. Wenn Du Dich am Anfang eines Namens nach LINKS bewegst, gelangst Du auf den Namen des vorherigen Spielers oder auf die Spielerzahl-Wahltaste zurück. Wenn Du FEUER 1 oder 2 drückst, während Du auf den Spielernamen bist, kommst Du zum Hauptmenü zurück.
5. View High Score

Wenn beide Feuerknöpfe während einer Spielpause länger als eine Sekunde gedrückt werden, geht das Programm zum Hauptmenü zurück.

BMX

BMX steht für "Bicycle Motocross". Es steht auch für radikale Action und herausfordernden Wettkampf.

In diesem Wettkampf fährt man auf leichten aber sehr starken Fahrrädern über ein Gelände in der kalifornischen Wüste. Dabei gibt es allerlei Sprünge, Senken und Unebenheiten - die Reihen kleiner Hubbel nennt man "Whoop-ti-dos". Du brauchst also Geschwindigkeit, gutes Timing und sehr viel Ausdauer.

Worum es geht

Das Ziel ist, die Rennstrecke in kürzester Zeit zu passieren, dabei allerlei Stunts ausüben und den Hindernissen ausweichen oder sie überspringen.

Bewege den Joystick nach RECHTS, um einen Wettkampf zu starten und deine Geschwindigkeit zu erhöhen.
Bewege den Joystick nach LINKS, um zu verlangsamen.
Bewege den Joystick nach OBEN, um nach links zu steuern.
Bewege den Joystick nach UNTEN, um nach rechts zu steuern.

Um einen Sprung aufs Hinterrad ("Wheelie") durchzuführen oder über ein Hindernis zu springen, drücke auf FEUER 1 während das Rad in Bewegung ist. Dieser Vorgang wird auch Deine Punktezahl erhöhen.

Um einen Salto durchzuführen, drücke auf FEUER 2 während das Rad in Bewegung ist. Dieser Vorgang wird auch Deine Punktezahl erhöhen.
Sei vorsichtig, daß Du nicht abstürzt, den die Uhr wird trotzdem weiterlaufen, und Du verlierst dabei wertvolle Sekunden.

Punkte

Du mußt versuchen, die Strecke innerhalb 1:00 Minute zu schaffen, und je schneller Du das tust, desto höher Deine Punktezahl. Für einen erfolgreich durchgeführten Stunt bekommst Du extra Punkte.

Wheeelie 10
Salto 150

Strategie

Nach jeder vollendeten Strecke bekommst Du 10 Punkte für jede Sekunde, die Dir innerhalb der Zeitgrenze noch übrig bleibt. Du sollst also die Strecke so schnell wie möglich beenden und mit einem Höchstmaß an erfolgreichen Stunts.

CLIFF DIVING (FELSENSPRINGEN)

Die steilen Felsen von Acapulco in Mexiko sind der Hintergrund für diesen gefährlichen Sport. Oben auf einem Felsen, genannt "La Quebra" oder "die Kluft", springen mutige Taucher von einer Felsklippe tief hinab in das Meer. Um die Steinbrocken am unteren Rand des Felsen zu vermeiden, müssen sie sich während des Absprungs auch noch 8 Meter nach vorne bewegen. Der Springer Raul Garcia ist von La Quebra schon mehr als 35 000 mal abgesprungen.

Drücke HOCH oder RUNTER, um die Höhe Deiner Absprungstelle zu wählen und FEUER 1, um abzuspringen.
Drücke im Laufe des Sprungs nach OBEN, um mit Deinem Körper ein Hohlkreuz zu machen und Dich in die Schwalbensprung-Stellung zu bringen.

Kurz bevor Du ins Wasser tauchst, drücke auf RUNTER, um Dich für den Tauch wieder geradezustrecken.

Um den Meeresboden zu vermeiden, drückenach OBEN, sobald Du ins Wasser stürzst.

Jeder Spieler bekommt drei Sprünge.

Wind

Die Windgeschwindigkeit wird bei jedem Sprung durch die Länge des Pfeils angegeben. Je stärker der Wind, desto länger mußt Du den Rücken des Springers gekrümmt halten, damit Du nicht auf den Steinen aufprallst.

Punkte

Jeder Sprung wird nach Geschicklichkeit und Höhe bewertet. Elegantes, glattes Abspringen und Untertauchen erhalten die meisten Stilpunkte. Für einwandfreie Schwalbensprünge von den höchsten Stellen und Eintauchen in unmittelbarer Nähe der Steine am unteren Felsenrand, werden die höchsten Punktezahlen verliehen.

Strategie

Die Wassertiefe variiert je nach Bewegung der Wellen. Du sollst das Timing Deines Sprungs so einstellen, daß Du ziemlich tiefes Wasser unter Dir hast. Um mehr Punkte zu erzielen, sollst Du auch versuchen, in unmittelbarer Nähe der Steine unten am Felsenrand ins Wasser zu stürzen.

SURFING (WELLENREITEN)

Wellenreiten begann als Sport der Könige von Hawaii und beherrscht inzwischen die ganze kalifornische Küste. Von Santa Cruz bis Rincon Point beschmücken vielfarbige Surfbretter den kilometerlangen sonnigen Strand. Du wirst Dich jetzt dazu gesellen und die vielfältigen Herausvorderungen des Wellenreitens bewältigen. Manchmal ist es leicht, manchmal wird's heiß und manchmal wirst Du sogar Sand schlucken. Die Hauptsache ist, Du bist dabei und du setzt Dich durch.

Worum es geht

Wettsurfen heißt auf dem Brett bleiben, die Welle auf ihrem Kamm reiten und das Brett bei hoher Geschwindigkeit geschickt manövrieren. Reite die Welle und bewege Dich nach vorne und nach hinten. "Benutze" die Welle solange Du kannst, wenn möglich bis zur Brandung.

- Drücke auf FEUER, um die Welle zu fangen und Dich in Gang zu setzen.
- Um das Brett nach links zu lenken, bewege den Joystick nach LINKS.
- Um das Brett nach rechts zu lenken, bewege den Joystick nach RECHTS.
- Solltest du zu nahe an den unteren Teil der Welle gelangen, wirst du entweder überschwemmt, d.h. Du stürzt, oder Du verlierst die Welle und mußt Deinen Ritt beenden.
- Wenn du über den Kamm der Welle springst und Dein Brett dann sofort in der Luft umdrehst, kannst

Du die Welle wieder fangen (bei einem ungeeigneten Winkel wirst du aber stürzen).

- Für jeden Versuch bekommst 30 Minute Zeit oder 4 Stürze. Je länger Du reitest, desto mehr Punkte bekommst Du, d.h. Du solltest versuchen, jede Welle so lange wie möglich zu reiten.

- Benutze den FEUER-Knopf, um die Umschwünge über einer Welle durchzuführen.

Punkte

Du bekommst Punkte für alle erfolgreichen Umschwünge über einer Welle. Je besser und enger Du dich drehst, desto höher die Punkte. Hohe doppelte oder dreifache Umschwünge über der Welle bringen die meisten Punkte. Halten deine Geschwindigkeit, um vor der Welle bleiben zu können.

Strategie

Sei mutig, denn Surfen ohne Risiko hat keinen Sinn. Schnelle mehrfache Umschwünge erzielen die höchsten Punkte.

SLALOM SKIING (SLALOM-SKILAUF)

Geschwindigkeit, Kontrolle und haargenaues Timing - diese Kombination macht Slalom zum schwierigsten aller Skidisziplinen. Während du bergab saust, mußt Du Dich bei jeder Stange wenden, um durch das Tor zu gelangen. Sobald Du eine Herausforderung überwunden hast, begegnet Dir eine andere - Du hast nicht einmal eine Sekunde Zeit zum Nachdenken, zum Einatmen, bis Du unten das Ziel erreicht hast. Dann kommt das Warten - auf Deine Zeit, auf die anderen, auf das Endergebnis, auf Gold!

Worum es geht

Für den Slalomlauf bekommst Du 45 Sekunden.

Zum Starten drücke auf FEUER 1. Der Skifahrer wird durch Bewegungen nach LINKS oder nach RECHTS gelenkt. Bergabwärts wird er durch Drücken auf FEUER 1 noch weiter beschleunigt. Drücken auf FEUER 2 wird den ganzen Spielablauf beschleunigen.

Punkte werden durch das Passieren der Tore verliehen, d.h. zwei Stangen mit gleicher Farbe. Das Berühren einer Stange könnte Dich aussetzen und wird Dich ganz sicher verlangsamen.

Jeder Teilnehmer bekommt 3 Versuche.

Strategie

Die Slalomstrecke ist S-förmig, d.h. der Teilnehmer muß eine bestimmte Anzahl von Toren durchfahren. Sollte er/sie eine der Stangen oder die Seitenlinien berühren, führt das zur Disqualifikation und er/sie bekommt keine Punkte.

Punkte

Jedes korrekt passierte Tor bringt Dir zwei Punkte. Falls Du das Ziel nicht erreichst, wird der Punktestand halbiert. Dann wird das beste Ergebnis Deiner drei Versuche mit 30 multipliziert, um Dir den endgültigen Spielstand zu geben.

©1990 EPYX Inc. Alle Rechte vorbehalten. EPYX ist ein eingetragenes Warenzeichen Nr.1195270.

WORLD OF SPORTS™

MENU SISTEMA E PUNTI GENERALI

Metti su la console e inserisci la cartuccia dei Giochi secondo le istruzioni del manuale accluso alla macchina.

1. Play All Events (Esegui tutte le gare) - Questa opzione porta fino a 4 giocatori in tutte le gare. Queste si possono eseguire in due modi: ogni giocatore esegue tutte le gare e poi parte il prossimo, o tutti i giocatori eseguono una gara prima di procedere a quella seguente.Questo è selezionato sull'opzione 4.
2. Play One Event (Esegui una sola gara) - Simile a quella sopra, ma solo per una gara.
3. Practice One Event (Fai pratica in una gara - Qui puoi eseguire ripetutamente una stessa gara. I risultati non vengono riportati sul tabellone di punteggio elevato.
4. Number Of Players (Numero di giocatori) - Qui decidi sul numero di partecipanti (1- 4), registri i nomi e selezioni l'ordine di gioco. Esattamente quello dice.Se durante il gioco fai una pausa, tenendo schiacciati entrambi i bottoni di FUOCO per più di un secondo, la macchina si resetta sul menù principale ma terrà tutti i punteggi alti. Opzioni del giocatore - qui decidi il numero dei giocatori, iscrivi i loro nomi e seleziona l'ordine di gioco. Quando il cursore è sul "digitale numerico dei giocatori", usa SU/GIù per alterare il numero dei giocatori da 1-4. Premi FUOCO 1 o 2 quando è sul "digitale numerico dei giocatori" per spostarti verso il "scelta ordine di gioco. Qui usa SU per regolarti tra GIOCHI (EVENT) e TUTTO (ALL). Se viene selezionato GIOCHI nella partita con molti giocatori, i partecipanti giocheranno a turno, uno alla volta lo stesso gioco. Se viene selezionato TUTTO, ogni giocatore giocherà subito tutti i quattro giochi per poi passare al prossimo giocatore. Per andare dal "scelta ordine di gioco" al menù principale, basta premere Fuoco 1 o 2. Quando sei sul "digitale numerico dei giocatori", premi DESTRA per muoverti sul "selezione-nomi" e poi usa SU/GIù per cambiare la lettera sul cursore. Poi , usa DESTRA alla fine di "nome di un giocatore" per arrivare al "nome di due giocatori" ecc. Ti porterà al nome dei giocatori precedenti o al "digitale numerico dei giocatori", lo spostamento di SINISTRA all'inizio di un nome. La premuta di Fuoco 1 o 2 sui nomi dei giocatori ti porta al menù principale.
5. View High Scores (Visiona punteggio)

Se durante il gioco fai una pausa, tenendo schiacciati entrambi i bottoni di FUOCO per più di un secondo, la macchina si resetta sul menu principale.

BMX

BMX è la sigla per le bici da cross. Ma significa pure azione totale e sfida competitiva. In questa gara, i concorrenti montano una bici leggera e robusta per correre su un percorso impegnativo nel deserto della California, con un sacco di salti, dossi e cunette. (le file di dossi bassi sono dette in americano "Whoop-ti-do). Qui ti serve di avere velocità, ottimo tempismo e una buona dosa di resistenza.

Scopo

Lo scopo è di coprire il percorso nel più breve tempo possibile, eseguendo acrobazie ed evitando o saltando gli ostacoli. Il rompicollo più veloce vince la gara.

Per iniziare la gara e aumentare la velocità, muovi il joystick a DESTRA.
Per rallentare, muovi il joystick a SINISTRA.
Per sterzare a sinistra, muovi il joystick in SU.
Per sterzare a destra, muovi il joystick in GIU'.

Per eseguire una sgommata, premi FUOCO 1 mentre ti muovi. Utilizzalo per saltare ostacoli e aumentare il punteggio.

Per eseguire un saltomortale, premi FUOCO 2 mentre ti muovi, per aumentare il punteggio.

Cerca di non cadere, perché il timer continua a scorrere e potresti perdere secondi preziosi.

Punteggio

Cerca di finire il percorso entro il tempo massimo di 1 minuto. Meno tempo ci metti, più punti fai. I punti li prendi anche per ogni acrobazia eseguita.

Sgommata	10
Saltomortale	150

Strategia

Al termine del percorso, ottieni 10 punti per ogni secondo guadagnato sul tempo massimo. Per cui, cerca di completare il percorso nel più breve tempo possibile, con più acrobazie riuscite che puoi

CLIFF DIVING (TUFFI DALLA SCOGLIERA)

Le scogliere assolate di Acapulco in Messico, fanno da sfondo a questo sport rischioso. Dall'alto della scogliera detta La Quebrada ("la fessura nella roccia"), tuffatori intrepidi si lanciano da una sporgenza dirupata verso i frangenti in basso. Per evitare gli scogli alla base, i tuffatori devono proiettarsi in fuori di circa 27 piedi durante la ricaduta lunga 118 piedi. Il tuffatore Raul Garcia ha effettuato il tuffo dalla La Quebrada più di 35000 volte.

Scopo

Per selezionare l'altezza del tuffo, premi SU e GIU'. Per iniziare il tuffo, premi FUOCO 1.

Durante il tuffo, premi SU per arcuare il corpo nella posizione ad angelo.

Prima di entrare nell'acqua, premi GIU' per raddrizzarti.

Evita il fondo premendo SU dopo aver toccato l'acqua.

Ogni giocatore dispone di tre tentativi.

Vento

La velocità del vento viene indicata per ogni tuffo dalla lunghezza della freccia. Più il vento è forte, più devi mantenere a lungo il corpo arcuato per evitare di essere spinto verso le rocce.

Punteggio

Ogni tuffo viene valutato per stile ed altezza. I tuffi eseguiti con fluidità ottengono un punteggio di stile più alto. Il punteggio massimo si ottiene con un perfetto volo d'angelo dalla sporgenza più alta, evitando di misura gli scogli in basso.

Strategia

La profondità dell'acqua varia con l'andare e venire delle onde. Cerca di scegliere il momento giusto per tuffarti, in modo da avere sufficiente profondità per girarti. Per ottenere un punteggio migliore, cerca di sfiorare le rocce ai piedi della scogliera.

SURFING

Il Surfing una volta era lo sport dei re delle Hawaii: oggi esso domina tutta la costa della California. Da Santa Cruz a Rindon Point, i surfisti e le loro tavole colorate punteggiano le miglia e miglia di spiagge assolate. E adesso ci sei anche tu con loro. Andrai ad infilare la cresta, a fare il tunnel e forse anche ad assaggiare la sabbia (quando cadi). Farà caldo. E ci sarai anche tu. E sarai fantastico.

Obiettivo: Il surf da competizione consiste nel rimanere presso la cresta dell'onda e nel manovrare la tavola con destrezza ad alta velocità. Scivola sulla faccia del cavallone muovendo avanti e indietro uscendo ed entrando nel tunnel. Sfrutta l'onda più che puoi prima di finire.

- Per prendere l'onda e iniziare la gara, premi FUOCO.
- Per virare a sinistra, muovi il joystick a SINISTRA.
- Per virare a destra, muovi il joystick a DESTRA.
- Se ti avvicini troppo alla base dell'onda cadi o finisci fuori .
- Se vai sulla cresta e fai un volteggio in aria, puoi riprendere di nuovo l'onda (ma puoi anche cadere se rientri con un angolo sbagliato).
- Per la gara, hai 1:30 minuti o 4 cadute. Con durata prolungata ottieni più punti, per cui cerca di stare con l'onda più a lungo che puoi.
- Per eseguire i volteggi sopra le onde, premi il bottone di FUOCO.

Punteggio

Le acrobazie sopra le onde portano punti. Più lungo il volteggio con ricaduta ottimale, più punti ottieni.

Strategia

Rischia. Il surf cauto non conta niente. I volteggi multipli veloci fanno ottenere il massimo dei punti. Tieni la velocità alta per stare di fronte alla onda.

SLALOM SKIING (SLALOM)

Velocità. Controllo. Perfetto tempismo. Questa contrastante combinazione di velocità e controllo fa

dello Slalom una delle gare più difficili dello sci. Mentre vieni giù sul fianco della montagna, devi piegarti e curvare ad ogni bandierina. E appena ti sei ricomposto, devi affrontarne un'altra - senza nemmeno un secondo per rifiatare o rilassare il ritmo forsennato. Fino al termine. Poi sei in attesa di sapere il tuo tempo. Vedere il confronto con gli altri. Aspettare per valutare le possibilità di vincere l'Oro.

Scopo

Hai 45 secondi di tempi per completare il percorso.

Per iniziare, premi FUOCO 1. Controlla il percorso muovendo a SINISTRA e a DESTRA. Premendo FUOCO 1 durante la discesa acceleri, mentre con FUOCO 2 acceleri le curve.

I punti li fai passando le porte, un paio di bandierine dello stesso colore. Se colpisci una bandierina, rischi di cadere o quantomeno di rallentare.

Ogni concorrente dispone di 3 tentativi.

Strategia

Il percorso dello slalom è tortuoso. Per cui il concorrente deve eseguire con precisione le curve attorno ad una serie di porte (o bandierine) piazzate strategicamente. Se sbatte su un'asta, o sui bordi, o perde il ritmo, il concorrente commette un errore e non ottiene punti.

Punteggio

Farai due punti per ogni porta passato correttemente. Quando il percorso viene completato entro il tempo prestabilito, il moltiplicatore incrementa per 30 il numero di porte passate.

Se non riesci a completare in tempo, il moltiplicatore divide per 2 quanto detto sopra.

© 1990 della Epyx Inc. Tutti i diritti riservati. Epyx è

WORLD OF SPORTS™

SISTEMA DE MENU Y NOTAS GENERALES

Enciende el ordenador y inserta el cartucho según el manual de instrucciones que va con la máquina.

1. Play All Events (Juega Todas las Pruebas) Esta opción admite hasta 4 jugadores para todas las pruebas. las pruebas. Puedes jugarlas de dos formas: un jugador juega todas las pruebas y luego empieza el jugador siguiente, o juegan todos una pruebas antes de pasar a la siguiente. La cual se selecciona en la opción 4.
2. Play One Event (Jugar Una Prueba) Similar a la anterior, pero sólo una prueba.
3. Practice One Event (Practicar En Una Prueba) Puedes jugar uns prueba repetidamente. La puntuación de práctica no cuenta tablero de puntuación.
4. Number Of Players (Número de Jugadores). Aqui se decide cuántos jugadores han de participar, se teclean sus nombres, y se selecciona el orden de juego. Utilizar la flecha hacia ARRIBA/ABAJO con el cursor sobre el dígito que representa la cantidad de jugadores que participarán, para variar el número de jugadores de 1 a 4. Pulsa 1 ó 2 con el cursor sobre el dígito que represente el número de jugadores para pasar a seleccionar el orden de juego. En esta fase utilizar la flecha hacia ARRIBA para seleccionar entre EVENT y ALL. Si se seleccionas EVENT, en un juego con muchos jugadores estos se turnarán para jugar cada uno las pruebas. Si se selecciona ALL, cada jugador jugará los cuatro pruebas que le corresponden de una sola vez, y luego eljuego pasa al jugador siguiente. Al presionar 1 ó 2 desde la selección de orden de juego se puede voluer al menú principal. Cuando se encuentre sobre el dígito que representa el número de jugadores, presioná la flecha hacia la DERECHA para pasar a la selección de nombrey, luego utilizar la flecha hacia ARRIBA/ABAJO para cambiar la letra sobre la cual se encuentre el cursor Luego utilizar la flecha hacia la DERECHA/IZQUIERDA para pasar de letra en letra y de jugador en jugador. Ir hacia la DERECHA al final del nombre del jugador número uno para pasar al nombre del jugador número dos, y así sucesivamente. Si se mueve el cursor hacia la IZQUIERDA al principio de un nombre se puede volver al nombre del jugador anterior, o incluso al dígito para seleccionar la cantidad de jugadores. Si se presiona 1 ó 2 en la sección de nombre de los jugadores se puede retornar al menú principal.

5. View High Scores (Vista del tanteo)

Durante el juego si se efectúa una pausa y se mantienen pulsados los das botones de disparo por un segundo, la máquina vuelve al menú principal - pero mantiene todas las puntuaciones altas.

BMX

BMX significa Motocros en Bicicleta. Significa también acción radical y competición dura. En esta prueba los corredorres usan bicicletas resistentes y ligeras para competir en una carrera de mucha acción en el desierto de California. Hay muchos saltos, baches y bajadas.(A las filas de baches se les llama "Whoop-t-dos"). Necesitarás velocidad, buen sentido del momento tiempo y mucha resistencia.

Objetivo

El objetivo es cubrir el recorrido lo más rápidamente posible, haciendo acrobacias y evitando o saltando sobre obstáculos. El corredor más rápido gana la prueba.

hacia la DERECHA para empezar y
Mueve el joystick acelerar.
Mueve el joystick hacia la IZQUIERDA para decelerar.
Mueve el joystick hacia ARRIBA para ir a la izquierda.
Mueve el joystick hacia ABAJO para ir a la derecha.

Para hacer el caballito pulsa DISPARO 1 estando en movimiento. haz lo mismo para saltar sobre obstáculos y aumentar tu puntuación.

Para dar saltos mortales pulsa DISPARO 2 estando en movimiento para aumentar la puntuación.

Intenta no caerte pues puedes perder importantes segundos.

Puntuación

Intenta completar el recorrido en el tiempo límite de 1:00 minuto. Cuanto más rápido mayor puntuación. Recibes también puntos por cada acrobacia.

Caballito	10
Salto mortal	150

Estrategia

Al completar el recorrido recibes 10 puntos por cada segundo de tiempo que te quede. Así pues, trata de completarlo lo más rápidamente posible, haciendo también cuantas acrobacias (sin peligro) puedas.

CLIFF DIVING (SALTO DE ACANTILADOS)

Este peligroso deporte se des rrolla en los soleados acantilados de Acapulco, México. Valientes buceadores saiton desde un escarpado saliente en ej acantilado, llamado La Quebrada; a las olas que rompen al pie del mismo. Para evitar las rocas al pie del acantilado los buceadores tienen que saltar 8 metros hacia fuera en su descenso de 36 metros. Raúl García ha saltado más de 35.000 veces desde La Quebrada.

Objetivo

Para seleccionar tu altura de salto, pulsa ARRIBA y ABAJO. Para iniciar el salto pulsa DISPARO 1.

Durante el salto pulsa ARRIBA para arquear el cuerpo y hacer el salto del cisne.

Antes de entrar en el agua pulsa ABAJO para enderezar el salto.

Para evitar el chaque contra el fondo, pulsa ARRIBA después de entrar en el agua.
Cada jugador cuenta con tres intentos.

Viento

Para cada salto, la velocidad del viento va indicada, por la longitud de la flecha. Cuanto más fuerte es el viento, más tiempo debes mantener arqueada la espalda de los saltadores, para evitar que se estrelle contra las rocas.

Puntuación

Cada salto recibe puntos por estilo y altura. Los saltos más elegantes reciben la puntuación más alta por estilo. La puntuación más alta se da par un perfecto salto de cisne, desde el punto más alto y entrando en el agua lomás cerca posible de las rocas.

Estrategia

La profundidad del agua varía con el movimiento de las olas. Salta de manera que caigas en el agua en un momento de gran profundidad. Para mejorar la puntuación salta justo junto a las rocas al pie del acantilado.

SURFING

El surfing empezó como deporte de reyes hawaianos; ahora domina la costa californiana. Los que lo practican y sus vistosas tablas Henan de color las playas desde Santa Cruz hasta Rincon Point. Tú estás a punto de unirte a ellos. Vas a hacer virguerías... y probablemente comer un poco de arena (cuando te caes). Va a ser impresionante. Tu vas a estar alli y te vas a lucir.

OBJETIVO

El surfing de competición consiste en mantenerse cerca del rizo de la ola, maniobrando la tabla suavemente a gran velocidad. Súbete a la ola tomándola de frente, moviéndote atrás y adelante, dentro y Feura del rizo. moviéndote atrás y adelante, dentro y fuera del Mantente en la ola todo el tiempo que puedas antes de terminar el recorrido.

- Pulsa DISPARO para coger una ola y empezar la prueba.
- Para dirigir la tabla a la izquierda del surfer mueve el joystick a la IZQUIERDA.
- Para dirigir la tabla a la derecha del surfer mueve el joystick a la DERECHA.
- Si vas demasiado cerca de la base de la ola, o bien te caes, o terminas el recorrido dejando la ola.
- Si vas sobre una ola y giras la tabla en el aire puedes volver a coger la ola (pero si caculas mal el caes).
- Tienes 1:30 minutos para la prueba ó 4 caídas. A mayor recorrido más puntos. Trata, pues, de

manternerte en cada ola todo el tiempo que puedas.

- Usa el boton de DISPARO para hacer giros de golpe sobre las olas.

Puntuación

a. Ganas puntos por acrobacias sobre la ola, cuantos más giros hagas, cayendo en un buen ángulo, más puntos consigues.

Estrategia

Sé atrevido, el surfing seguro no vale nada. Los giros dobles o triples de gran altura por encima de las olas obtienen las mayores puntuaciones. Siempre mantener la velocidad a fin de poder permanecer delante de la ola.

SLALOM SKIING (SLALOM)

Velocidad, control y coordinación precisa. Es esta combinación explosiva de velocidad y control lo que hace del slalom una de las pruebas de esquí más difíciles. Según desciendes vertiginosamente por la montaña tienes que sortear cada banderín. Tan pronto como salvas un obstáculo se presenta el siguiente. No tienes ni un momento de respiro ni puedes reducir la tremenda velocidad hasta que llega abajo y esperas ver tu tiempo y lo camparas con los demás, para determinar tus posibilidades de conseguir la medalla de oro.

Tienes sólo 45 segundos para cubrir el recorrido.

Pulsa DISPARO para empezar. Controla la carrera de tu esquiador, girando a IZQUIERDA y DE ECHA. cuesta abajo aceleras pulsando DISPARO 1, y aceleras los giros pulsando DISPARO 2.
Puntuas pasando por las puertas (pares de banderines del mismo colour). Si das contra un banderin puedes caerte, y desde luego te hace perder tiempo.

Cada competidor cuenta con 3 intentos.

Estrategia

En el slalom el concursante debe hacer giros exactos por cierto número de banderines colocados estratégicamente. Si choca contra un banderín, pisalas lineas laterales o pierde ritmo, comete un fallo y no gana puntos.

Puntuación

Cada puerta que se traspase con éxito significará dos puntos en el marcador. Si no se alcanza la línea de llegada, la puntuación se verá reducida a la mitad. Luego, la mejor puntuación obtenida en los tres intentos se multiplica por 30 con el fin de obtener la puntuación de la preba.

© 1990 EPYX Inc. Reservados todos los derechos. EPYX es marca registrada No 1195270.

