

AMSTRAD

CHARGEMENT: Cassette: Tapez RUN" et appuyez deux fois sur ENTER.

Disk: RUN"CG"

Au chargement, appuyez sur le bouton ou la barre d'espacement pour vous rendre à l'écran d'Options principal.

Sélectionnez le nombre de joueurs (1 ou 2) en utilisant la barre d'espacement. Puis déplacez le pointeur sur l'option Clavier ou Joystick en utilisant la touche A. Appuyez sur la barre d'espacement pour l'option Joystick ou continuez d'utiliser les touches Q et A pour amener le pointeur à l'option suivante.

Ecran d'options 2

Sélectionnez des épreuves individuelles ou entrez dans la Compétition Internationale Complète. Introduisez le nom des joueurs à l'aide du joystick en sélectionnant la lettre avec le bouton ou les touches O et P si vous vous utilisez le clavier.

ESC - Interrompt un jeu à n'importe quel moment.

* * * **DOMPTAGE DE TIGRE** * * *

Une grande cage est placée au centre de la piste - la porte s'ouvre et trois tigres du Bengale en bondissent. Vous êtes l'entraîneur et devez faire faire des acrobaties à nos trois "chatons" sans vous faire dévorer par ces magnifiques animaux. Le jeu se divise en trois sous-épreuves:

1. Persuadez les animaux de s'allonger puis tournez leur le dos pendant 9 secondes sans être attaqué.
2. Ici, à force de cajoleries, amenez le tigre à se diriger de l'autre côté de la cage et à rester en position assise.
3. Enfin, essayez de faire passer les trois tigres à travers un grand tuyau et de les faire asseoir sur un tabouret. Du tabouret, faites asseoir ou allonger les animaux sur le côté gauche de la cage, alignés les uns derrière les autres.

COMMANDES

A droite et à gauche	Déplace le dompteur vers la droite ou vers la gauche
Vers le bas	Le dompteur tourne le dos aux tigres
Vers le haut	Le dompteur menace avec une chaise
Feu	Fait siffler le fouet du dompteur dans la direction des commandes qui sont demandées. Si aucune direction n'est spécifiée, le fouet ira tout droit. Le tigre en contrôle se dirigera vers le fouet à moins qu'il ne soit assis ou allongé.
Action du fouet	Le fouet et la chaise contrôlent le tigre le plus proche. Si le tigre est debout, le fouet le fera bouger dans la direction indiquée. Dans le cas où aucune direction n'a été indiquée, le tigre en sera averti et ne fera rien.
Action de la chaise	Si un tigre attaque, la chaise peut alors être utilisée pour contrecarrer l'attaque mais seulement deux fois. Si une chaise est utilisée

sans attaque en cours, le tigre à sa portée passera à l'attaque.

Attaques Un tigre vous attaquera si aucune commandene lui a été donnée pendant un laps de tempsassez long. De même, un tigre aura plus dechance de vous attaquer si vous lui donnez une commande (par le fouet) qu'il ne peut exécuter telle que marcher à gauche lorsqu'il est allongé.

*** * * TRAPEZE * * ***

L'action se passe très haut au-dessus de la piste sans filet de sécurité. Le public est captivé par chacune de leur action.

Le jeu est partagé en 3 sous-épreuves:

1 Attrapez le trapèze et prenez assez de hauteur pour pouvoir sauter sur l'autre trapèze. Une fois sur le trapèze se trouvant le plus loin de la plateforme, vous devez vous balancer et revenir en sautant sur le premier trapèze puis sauter sur la plateforme.

2 Même épreuve que la première sauf que pendant que vous sautez d'un trapèze à l'autre, vous devez exécuter un saut périlleux et un tour complet. Cela peut être effectué en un vol ou en sauts séparés.

3 Comme précédemment, vous devez sauter d'un trapèze à l'autre et effectuez un double saut périlleux.

COMMANDES

A gauche et à droite En utilisant ces fonctions de la façon suivante, balancez- vous plus haut: En vous balançant sur la droite, appuyez sur la droite: cela étend vos jambes. En vous balançant vers l'arrière, continuez d'enfoncer la commande gauche.

Bouton Lorsque vous êtes debout sur la plateforme, ce bouton vous permettra de saisir le trapèze. Si vous vous trouvez sur le trapèze, vous en sortirez. Si vous appuyez sur la commande gauche, vous ferez un tour et sur la commande droite (que vous maintenez enfoncée), un saut périlleux. La même chose se passe si vous êtes en l'air et que vous appuyez sur le bouton à droite ou à gauche. Pour attraper le trapèze vers lequel vous vous dirigez, assurez-vous que vos mains se trouvent au bon endroit et au bon moment.

*** * * CORDE RAIDE * * ***

Le funambule doit effectuer une série d'acrobaties sur le fil suspendu dont sauts périlleux, roulades avant d'enfourcher un monocycle d'argent pour terminer la performance.

Le jeu est partagé en trois sous-épreuves:

1 Le funambule doit traverser le fil en faisant un saut périlleux au centre. Chaque acrobatie ne doit être exécutée qu'une seule fois pour compter. Dès qu'il a atteint l'autre côté, le funambule doit marcher vers l'arrière et refaire un saut périlleux.

2 Le funambule traverse le fil sur un monocycle et revient au début.

3 Traversez la corde raide, en faisant une roulade avant au milieu. Lorsque vous êtes arrivé au bout, marchez vers l'arrière et refaites une roulade.

COMMANDES:

A droite et à gauche Ces commandes vous amène respectivement de chaque côté.

Vers le haut - Marche vers l'avant

Vers le bas - Marche vers l'arrière

Bouton feu - Saut périlleux ou roulade avant selon ce que vous tentez.

Remarque: Si vous vous penchez trop loin de chaque côté lors de vos tentatives, vous perdrez l'équilibre et tomberez. Juste après un saut périlleux ou une roulade avant, vous risquez facilement d'être déséquilibré. Si vous appuyez sur feu lors de l'atterrissage sur le fil, le risque est diminué.

*** * * VOLTIGE A CHEVAL * * ***

Le cavalier doit exécuter une série d'acrobaties sur un cheval galopant autour de la piste. Le jeu est divisé en quatre sous-épreuves:

1. Faites sauter la fille sur le cheval à partir de la plateforme et faites le tour de la piste une fois c'est-à-dire, revenez au point de départ. Vous devez aussi tenter d'éviter les tartes à la crème que vous lance le clown.

2. Cette acrobatie consiste à attraper une balle qui se trouve au-dessus d'une plateforme et à la jeter dans un panier suspendu.

3. Dans cette épreuve, vous devez sauter à travers chaque cerceau se trouvant autour de la piste si vous en manquez un, vous devez continuer d'essayer jusqu'à ce que vous réussissiez.

4. Pour cette dernière épreuve, vous devez saisir la balle accroché au poteau et assassiner le clown en lui jetant la balle dessus tout en essayant d'éviter les tartes à la crème qu'il vous lance.

COMMANDES:

Vers la gauche - Augmente la vitesse du cheval

Vers la droite - Ralentit le cheval

Vers le haut - Si la fille n'est pas assise sur le cheval, elle montera dessus et debout et si elle est assise, elle se mettra debout.

Vers le bas - Si la fille est debout sur le cheval, elle s'assoiera. Si elle n'est pas sur le cheval, elle descendra dessus.

Feu - Si elle n'est pas assise sur le cheval, elle effectuera un saut périlleux. Sinon, elle descendra de cheval si elle est assise. Si elle a la balle, celle-ci sera jetée. La vitesse et la distance dépendent de la vitesse du cheval.

REMARQUE POUR TOUS LES JEUX:

Si vous appuyez sur le bouton feu lors de l'affichage d'une bulle de discours, la partie suivante du jeu ou de l'affichage est alors entrée, coupant court au discours. La même chose se passe pour tout morceau d'animation court.

Lorsque vous avez fini la **Compétition Internationale**, réembobinez la cassette et appuyez sur **PLAY** pour charger la partie **Menu** et voir votre meilleur score.