

WORLD GAMES

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

1. Manette dans prise No. 2.
2. Allumez ordinateur et lecteur des disquettes.
3. Insérez le disque dans lecteur avec étiquette en dessus et découpage aval vers l'arrière. On vous avertira quand retourner la disquette.
4. Tapez **LOAD""**,8,1 et appuyez **RETURN**.

POUR EPYX FAST LOAD™ CARTRIDGE

1. Allumez ordinateur et lecteur de disquettes.
2. Insérer le disque avec étiquette au dessus.
3. Appuyez simultanément sur la touche **C=** (Commodore) et **RUN/STOP** pour charger le programme. Maintenez les touches enfoncées.

POUR CASSETTE C64

Appuyez sur **SHIFT** et **RUN/STOP** simultanément, puis, sur **PLAY** de votre magnétophone à cassettes. Les 8 épreuves internationales se trouvent sur face 1 .

Les épreuves se suivent. Pour jouer le jeu qui se trouve avant réembobiner la cassette juste avant le jeu vous voulez jouer. L'ordre du jeu se trouve dans le menu.

Vous pouvez vous exercer ("Practice") ou tout de suite être en compétition ("Compete").

POUR CASSETTE AMSTRAD

Appuyez sur **CTRL** et **SMALL ENTER** et puis **PLAY** sur le lecteur de cassette.

POUR DISQUETTE AMSTRAD

Tapez **RUN"DISK** appuyez sur **ENTER**. Le jeu se chargera automatiquement.

DEBUT

WORLD GAMES apparaît sur votre l'écran, appuyez sur le bouton **FEU** de votre manette pour charger le menu. Choisissez avec votre curseur une option parmi les 7 puis appuyez sur le bouton **FEU** ou tapez le numéro de l'option choisie.

OPTION 1: Compétition dans les 8 épreuves

Tapez votre nom sur le clavier puis **RETURN**. Sélectionnez le pays que vous voulez représenter avec le curseur et le bouton **FEU** (pour écouter l'hymne du pays, appuyez sur **S**). Répétez le nom* pays de chaque joueur (max 8/CBM

64/128, 4/Amstrad) puis **RETURN**. Une liste de noms* pays apparait: si correct tapez **Y** ou choisissez le bouton **FEU**. Pour faire une correction: tapez **N** ou sélectionnez **NO**.

OPTION 2

Compétition dans certains épreuves (que pour disquette). Sélectionnez vos épreuves: tapez les numéros correspondants ou faites une sélection avec votre curseur et bouton **FEU**. Les jeux sélectionnés apparaissent en blanc. Fin de sélection: mettez le curseur sur le mot **DONE** puis appuyez sur.

OPTION 3: Pour jouer dans une seule épreuve.

Choisissez avec curseur et bouton **FEU** ou tapez le numero du jeu choisi.

OPTION 4: S'exercer à une épreuve.

Choisissez avec curseur et bouton **FEU** ou tapez le numéro jeu choisi (pas de score pendant l'exercice).

OPTION 5: Nombre de manettes

1 joueur: une deuxième manette dans prise no. 1 – sélectionnez 2. Sélection avec curseur et bouton **FEU** ou tapez 1 ou 2.

OPTION 6: Records du monde

Pour chaque épreuve sur l'écran; nom et pays du joueur * son record. Retour au menu avec bouton **FEU**.

OPTION 7: Guide de voyage (seulement pour disquette)

Sélectionnez **NO** si vous ne voulez pas avoir de renseignements sur le lieu, ou si vous voulez des renseignements.

Note: Impossible de sauvegarder les records du monde pour la version cassette.

LES JEUX

LEVER DE POIDS (Russie)

Sélectionnez une des 3 techniques avec manette * bouton **FEU** si vous voulez exercer.

Pour la compétition: complétez d'abord le **SNATCH** avant le **CLEAN** et le **JERK**.

Sélectionnez le poids: manette à droite ou à gauche puis appuyez sur le bouton **FEU** (si vous refusez à ajouter du poids, après un tour de lifte réussi, le juge l'augmentera de 5 kgs).

Commencez à lever les poids: appuyez sur le bouton **FEU** 3 chances par technique pour chaque joueur.

1. Penchez-vous et attrapez la barre: manette en arrière.
 - Commencez à lever: manette en avant.
 - Mettez-vous sous la barre et levez-la au dessus de la tête: manette en arrière.
2. Clean et Jerk – Prenez la barre: manette en arrière.
 - Levez la barre: manette en avant.
 - Mettez la barre sur votre poitrine (CLEAN): manette en arrière.
 - Mettez vous bien debout: manette en avant.
 - 2 ou + 2 lumières (les juges s'allument: remettez le poids à terre: manette en arrière.

SCORE:

Selon poids et timing, plus le poids est lourd, plus le timing est difficile.

STRATEGIE:

Choisissez le bon moment pour ajouter du poids.

SAUTER LES BARRILS SUR GLACE (Allemagne)

Choisissez le nombre de barrils en dirigeant votre manette à gauche ou à droite puis appuyez le bouton **FEU**. Dès que le patineur apparaît sur l'écran, appuyez sur le bouton **FEU**. Dirigez la manette à gauche et à droite pour bouger les jambes du patineur.

Pour sauter: appuyez sur le bouton **FEU** au bon moment (là il y a un drapeau vert).

Pour atterrir: manette en arrière – chaque joueur dispose de 3 chances.

SCORE:

Meilleur score pour le plus grand nombre de barrils qui ont été sautés et le meilleur atterrissage.

STRATEGIE:

Plus vous allez vite, plus vous pouvez sauter loin.

PLONGER DU HAUT DES ROCHERS (Acapulco, Mexique)

Sélectionnez la hauteur de votre plongée en dirigeant votre manette en avant ou en arrière puis appuyez sur le bouton **FEU**.

Cambrez le dos: manette en avant.

Plongez: manette en arrière.

Dès que vous touchez l'eau: manette à gauche pour éviter de toucher le fond.

Chaque joueur dispose 3 chances.

SCORE:

Selon style et hauteur du plongeon.

Vent: la force du vent est indiquée par la largeur d'une flèche en haut de votre écran. Plus il est fort, plus le plongeur doit cambrer le dos pour éviter les rochers.

STRATEGIE:

Il faut plonger quand l'eau est à sa profondeur maxim. (Les vagues déferient)

Avec votre manette (4 directions) vous ajoutez de la vitesse à votre plongée.

SKI SLALOM (Chamonix, France)

Commencez – appuyez sur votre bouton **FEU**. Contrôlez les images avec mouvements gauche/droite de votre manette.

Augmentez la vitesse: Appuyez sur le bouton **FEU**.

Passez entre chaque paire de drapeaux bleus puis entre les paires rouges.

Rater un passage – Sec de pénalité.

SCORE:

Le But: la course la plus rapide. Tomber contre un drapeau correspond à une élimination ("Wipe Out")

STRATEGIE:

Ne prenez pas les virages trop vite.

ROULEZ SUR DES TRONCS D'ARBRES

Jouez en compétition contre un autre joueur ou contre l'ordinateur.

Debut du jeu: le joueur auprès duquel apparaît "Press Your Button" doit appuyer

sur le bouton **FEU**. L'autre joueur fait du même ensuite. Bougez les jambes avec la manette (gauche/droite).

Ralentir ou changes la direction du tronc: appuyez sur le bouton **FEU** pendant que vous bougez les jambes.

chaque joueur a 3 chances

SCORE:

Celui qui reste le plus longtemps debout gagne. Vous recevrez un bonus si votre équilibre est meilleur que celui des autres concurrents, (voir mètre en bas de votre écran). Plus vite vous gagnez, meilleure sera votre note.

STRATEGIE:

Essayez de faire perdre l'équilibre à vos adversaires.

MONTER LE TAUREAU (USA)

Choisissez le taureau que vous voulez monter, avec l'aide de votre manette (en avant, en arrière) puis appuyez sur le bouton **FEU**.

Le taureau se cabre: manette à gauche ou à droite (suivre les mouvements du taureau).

Le taureau tourne: manette en arrière.

Il s'arrête: manette à gauche ou à droite en direction opposés ou taureau.

SCORE:

Selon style, durée et difficulté de la monte (le taureau le plus dangereux est Earthquake).

STRATEGIE:

Anticipez les mouvements de taureau à l'aide de votre manette.

Pour s'exercer: manette en avant. 360° le taureau fait un cercle: manette en avant* appuyez sur bouton **FEU**: 540 ° le taureau fait un cercle et demi – manette au centre: le taureau se cabre – manette en arrière: le taureau s'arrête d'un coup.

LANCER LES POTEAUX (Ecosse)

Commencez à courir: manette gauche/droite.

Lancez le poteau: appuyez sur le bouton **FEU**. Maintenez-le dès qu'il pivote dans vos mains, relâchez le bouton **FEU** pour lancer le poteau.

SCORE:

Jetez le poteau très loin.

STRATEGIE:

Plus vous courez vite, plus vous lancerez loin.

SUMO (Japan)

Commencez en appuyant sur le bouton **FEU**. Contrôler le lutteur avec votre manette.

Pour attrapper la ceinture de votre concurrent: appuyez sur le bouton **FEU** et maintenez-la enfoncé. Pour relâcher votre adversaire, appuyez sur le bouton **FEU**.

SCORE:

Celui qui bouge le plus vite a le meilleur score. On perd quand on touche le sol avec le corps (sauf les pieds) ou si on poussé hors du tapis. Plus vite le match est fini, plus haut sera le score.

STRATEGIE:

Faites attention au timing.

Note: **RETURN (CBM 64/128) = ENTER (AMSTRAD)**