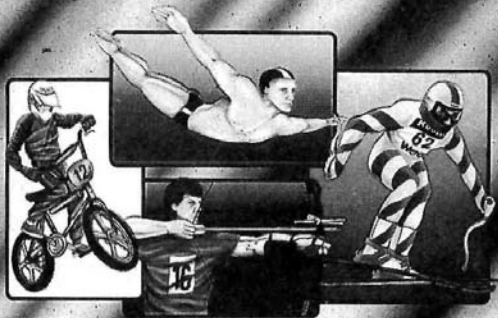


WORLD OF SPORTS



EPYX[®]

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'inscriront 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, tapez leurs noms et sélectionnez l'ordre de jeu. Utilisez HAUT/BAS lorsque le curseur se trouve sur les chiffres correspondant au nom joueur 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 exécuteront 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 retourner 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 plongeurs 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 ayez une grande profondeur d'eau dans laquelle tourner. Pour obtenir un meilleur score, essayez 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 manœuvres 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, comparez-le aux autres et saurez si vous gagnez la médaille 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

