

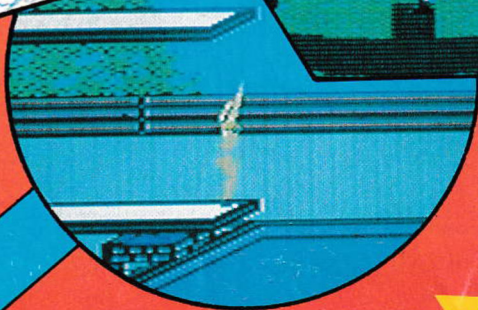
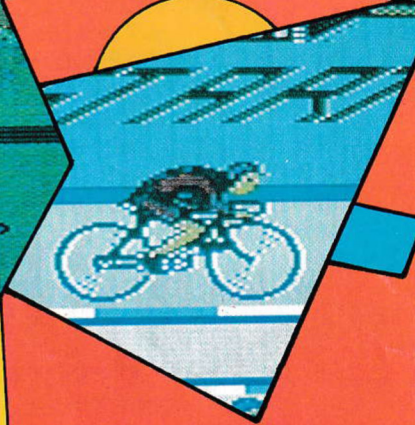
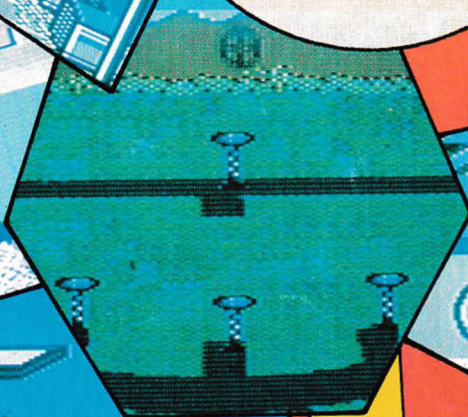
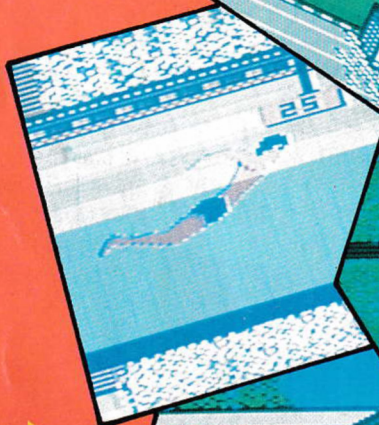
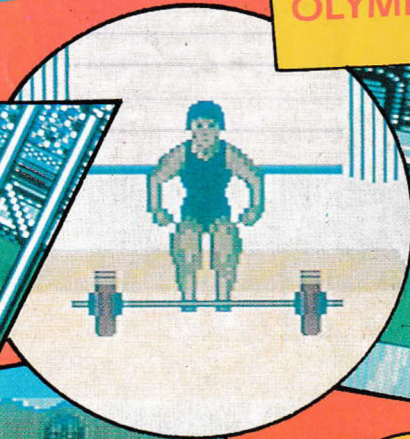
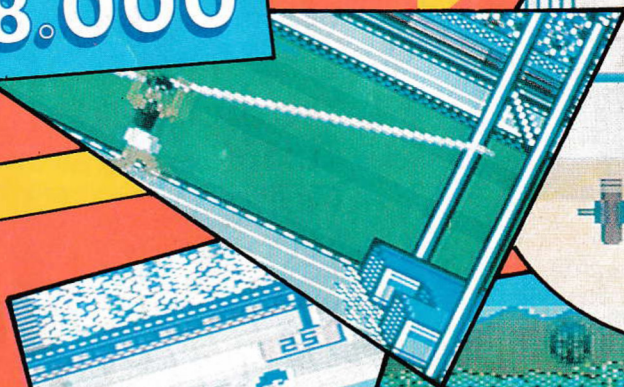
C= 16  
Plus 4

# 16

## best

OLYMPIC GAMES I

£ 8.000





# SPORTIVI DI TUTTO IL MONDO UNITEVI CON NOI CON:

a pagina 2 I giochi

Sommario

Caricamento

Avvertenze

Azimut

3 OLYMPIC GAMES II:  
Cerimonia d'apertura dei giochi

Menu principale

4 Nuoto – Stile: Farfalla

Salto con l'asta

a pagina 5 Lancio del giavellotto

Tiro al piattello

6 Tuffi

Ciclismo

Sollevamento pesi

7 Caricamento

## I GIOCHI

LATO A & B:

OLYMPIC GAMES II

- Cerimonia d'apertura
- Nuoto: farfalla
- Salto con l'asta
- Lancio del giavellotto

- Tiro al piattello
- Tuffi
- Ciclismo
- Sollevamento pesi

## AVVERTENZE

Digita Load e Return ed avvia il registratore.

Per un buon caricamento dei programmi è opportuno tenere il registratore lontano dal monitor e dall'alimentatore.

## L'AZIMUT

Per la buona lettura della cassetta occorre che la testina del registratore sia pulita ed allineata col nastro.

Se così non fosse potrebbe accadere che sul video appaia "ERROR".

Pulite allora la testina del registratore con un batuffolo di cotone imbevuto di alcool.

Se nonostante questa operazione il computer continuasse a non caricare bene prendete un piccolo cacciavite ed agite direttamente (in senso orario o antiorario) sulla vite di regolazione dell'azimut.



0-54



## OLYMPIC GAMES II

### CERIMONIA D'APERTURA

Il giorno dell'apertura dei giochi olimpici è finalmente arrivato.

Un atleta con una torcia in mano entra di corsa nello stadio ed accende il braciere: è il segnale ufficiale che dà inizio alle competizioni.

Premi il tasto Fire (Joystick in porta 2) per abbandonare il quadro della cerimonia inaugurale ed il MENU verrà automaticamente caricato.

### MENU PRINCIPALE

**Numero dei giocatori:** da 1 a 4. Il numero dei giocatori viene cambiato premendo il tasto Fire.

**Competi in tutte le discipline:** partecipi a tutte e 6 le gare.

**Competi solo in alcune discipline:** partecipi solo alle gare che passerai a selezionare in un successivo menu.

**Allenati in alcune discipline:** per far pratica deciderai di cimentarti solo in alcune prove.

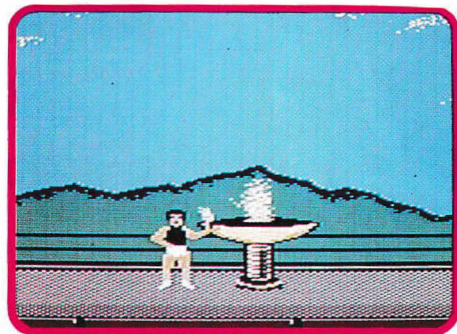
**Records mondiali:** qui viene indicato l'attuale record del mondo.

Se il tuo record personale è migliore, allora, grazie alla prossima opzione, potrai caricarlo e poi farne bella mostra durante il gioco.

**Load / Save record:** se il tuo record personale risulta migliore di quello attuale potrai salvarlo su un'altra cassetta che caricherai in un secondo tempo.

**Inserisci il tuo nome e la tua nazionalità:** a seguito di questa richiesta dovrai scegliere la tua nazione di appartenenza (tasto funzione F1) e poi scrivere il tuo nome (massimo 10 lettere). Digita il nome sulla tastiera e poi confermalo premendo Return.

Se avessi scelto di cimentarti solo in alcune discipline o di allenarti, dovrai affrontare un nuovo menu all'interno del quale saranno evidenziate le sei prove in programma.



Utilizza il joystick per scegliere gli avvenimenti nei quali cimentarti e premi poi il Fire per confermare la selezione fatta.

Per abbandonare questo menu scegli "fine" e poi premi nuovamente il tasto Fire.

**N.B.:** lascia inserito il tasto Play del registratore. Non riavvolgere e non far avanzare il nastro: il caricamento è automatico e progressivo.

All'inizio del caricamento azzeri il counter e, poi, alla comparsa di ogni singolo gioco, trascrivi il numero dei giri del nastro che apparirà evidenziato sul contatore: sarà così per te più semplice ritrovare un determinato gioco.

**Allenamento:** quando il numero stabilito di tentativi è stato completato, il messaggio "ancora?" apparirà sullo schermo. Muovi il joystick per selezionare le voci "sì/no". Premi poi Fire per abbandonare la gara.

**Competizione:** quando il numero stabilito di tentativi è stato completato, premi il tasto Fire per abbandonare la gara. Ricordati di lasciare sempre inserito il tasto play del registratore. La cerimonia dell'assegnazione delle medaglie verrà così automaticamente caricata.



# NUOTO

## Stile: FARFALLA

E' una staffetta a due. Ogni nuotatore dovrà nuotare lungo tutta la lunghezza della vasca e poi tornare indietro.

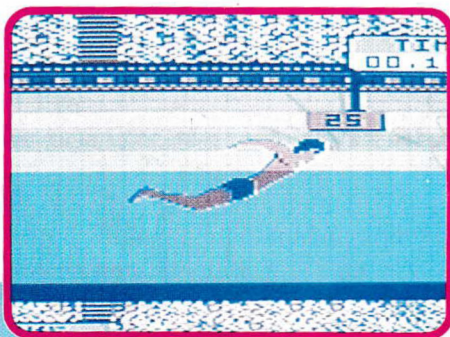
Premi il tasto Fire per tuffarti in acqua e dare così il via alla gara.

I due indicatori in cima allo schermo di gioco mo-

strano la velocità del nuotatore e la quantità di ossigeno trattenuta nei polmoni.

Dovrai mantenere un ritmo regolare nella respirazione per riuscire ad avere una velocità costante nei movimenti in acqua.

Muovi il joystick verso sinistra e destra per guadagnare ritmo nella velocità. Per respirare spingi invece il joystick in su.



## SALTO CON L'ASTA

94  
Questa gara richiede agilità e grande tempestività d'azione.

La barra indicante l'altezza e lo status sono indicate direttamente sul video.

All'atleta verrà inizialmente chiesto se desidera affrontare quella determinata altezza indicata dal messaggio video.

Spingi il joystick in su per rispondere affermativamente, in giù se la risposta che intendi dare è negativa.

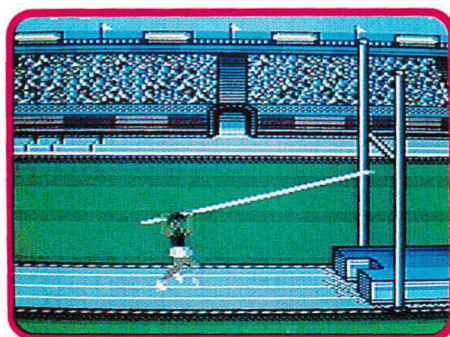
Se tutti i giocatori non desiderano affrontare subito le altezze più elevate, allora la barra verrà posta a 5 metri. A 5 metri la gara avrà comunque inizio.

Premi il tasto Fire per dare inizio alla rincorsa. Joystick indietro per appoggiare l'asta a terra. Muovi poi il joystick in su per spingerti e volare al di sopra della barra.

Una volta raggiunta la massima altezza muovi il joystick in giù per innalzarti e poi premi il tasto Fire per abbandonare l'asta.

L'altezza che riuscirai a coprire dipenderà dal modo in cui pianterai l'asta correttamente a terra ed alla tempestività della spinta che riuscirai a darti.

Tre tentativi a disposizione per superare la barra. Tre falli sequenziali ti elimineranno dalla gara.



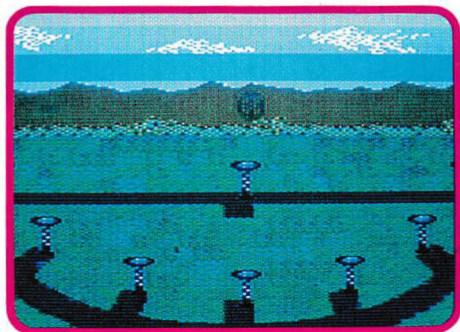


## TIRO AL PIATTELLO

Scopo di questa gara è quello di colpire il maggior numero possibile di obiettivi nel corso di dieci prove.

All'interno di ogni prova disporrai di cinque colpi.

Metti a fuoco l'obiettivo aiutandoti col mirino in dotazione al tuo fucile e, poi, premi il grilletto col Fire.



## LANCIO DEL GIAVELLOTTO

La distanza alla quale riuscirai a lanciare il giavelotto dipenderà dalla velocità della tua rincorsa e dall'angolo di elevazione del giavelotto nel momento del lancio.

Premi il tasto Fire il più velocemente possibile in modo da guadagnare in velocità.

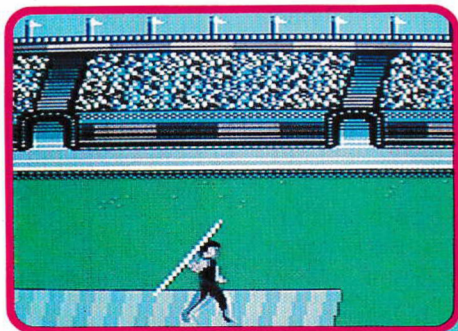
Muovi il joystick a sinistra per fermare la tua rin-

corsa e per lanciare il giavelotto.

Più a lungo durerà la pressione del joystick a sinistra maggiore risulterà l'elevazione.

Attenzione a non oltrepassare la linea di demarcazione sul tracciato di gara.

Tre tentativi a disposizione.





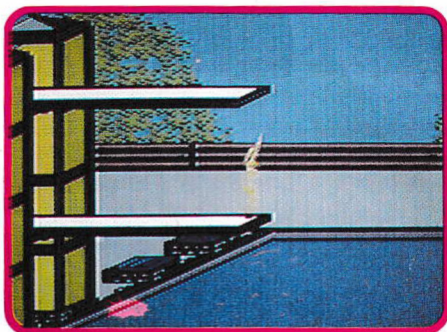
# TUFFI

All'interno di questa competizione potrai selezionare fino a quattro opzioni corrispondenti ad altrettanti stili di tuffo: in avanti, all'indietro, rovesciato, ritornato.

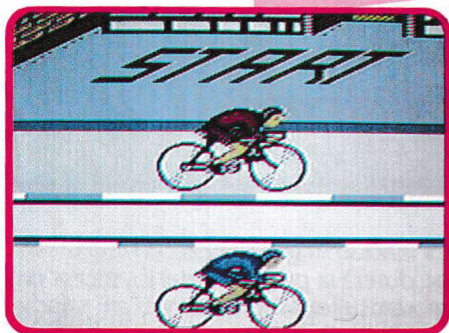
Per ottenere dai giudici di gara un elevato punteggio, dovrai cercare di compiere il maggior numero di capriole e di salti mortali prima dell'entrata in acqua che, ovviamente, dovrà essere perfetta.

La velocità del salto e dei vari avvitamenti è controllata dal joystick: a sinistra (veloce), destra (lento), su (molto veloce), giù (molto lento).

Due tentativi a disposizione: il primo partendo dalla piattaforma più alta, il secondo da quella inferiore.



# CICLISMO



Muovi il joystick nella direzione della freccia che viene evidenziata sullo schermo. Il movimento è rotatorio.

# SOLLEVAMENTO PESI

Due stili per il sollevamento pesi.

Muovi il joystick a destra per selezionare il peso da sollevare e premi poi il tasto Fire per confermare la tua scelta.

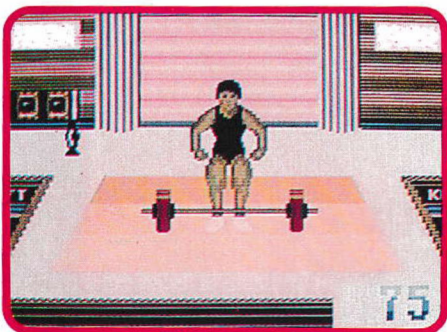
Lo scopo che dovrai ottenere nel corso del gioco sarà quello di vedere illuminati tutti e tre i pannelli presenti sul muro a fondo schermo.

## Slancio

Muovi il joystick in giù/su/giù/su e poi a sinistra e a destra con movimenti molto rapidi per sollevare il peso da terra fino in aria con un unico movimento delle braccia.

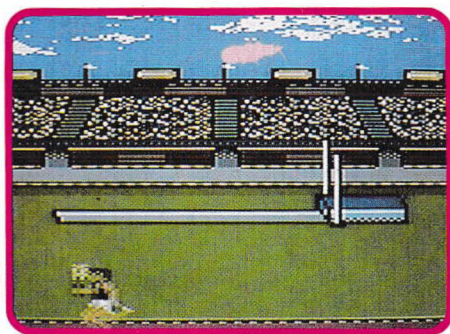
## Distensione

Muovi il joystick in giù/su/giù/su e giù e, poi, a sinistra e a destra con movimenti molto rapidi per riuscire a sollevare il peso fino ai pettorali e per poi spingerlo in aria.





# CARICAMENTO



Digita Load e poi premi il tasto Return. Le gare non possono essere caricate singolarmente, dovrai inizialmente caricare la cerimonia d'apertura dei giochi e poi operare la selezione degli avvenimenti sportivi nei quali desideri cimentarti. Per operare la tua selezione utilizza il menu principale.

Per permetterti un più veloce caricamento di ogni gara sarà consigliabile azzerare il counter e prendere nota dei giri relativi ad ogni sport. Seleziona l'opzione "competi in tutte le discipline" e lascia il tasto Play inserito nel registratore. Alla comparsa sul video del messaggio "prossima gara", prendi nota della numerazione che apparirà sul counter: sarà questo il punto d'inizio della prima gara.

Cimentati in questa disciplina. Premi il Fire per dare il via al caricamento della cerimonia della premiazione, dopo di che il computer ti informerà che sta per iniziare il caricamento della gara successiva. Prendi nota del numero dei giri del counter: sarà questo il punto d'inizio del secondo gioco.

Procedi in questo modo fino a quando sarai riuscito a dare una numerazione iniziale al caricamento di ogni gioco.

Quando desideri giocare di nuovo, ricordati sempre di azzerare il counter prima di dare inizio al caricamento della cerimonia d'apertura.

Se a questo punto desiderassi affrontare, ad esempio, la terza competizione olimpica, dovrai, tramite il tasto F.FWD, fare avanzare il nastro fino al numero corrispondente dei giri corrispondenti all'inizio di quella determinata gara e poi premere un tasto qualsiasi per far caricare il gioco selezionato.

## **N.B.:**

Per una maggiore sicurezza di lettura della cassetta tutti i giochi sono stati interamente registrati sia sul lato A che sul lato B.

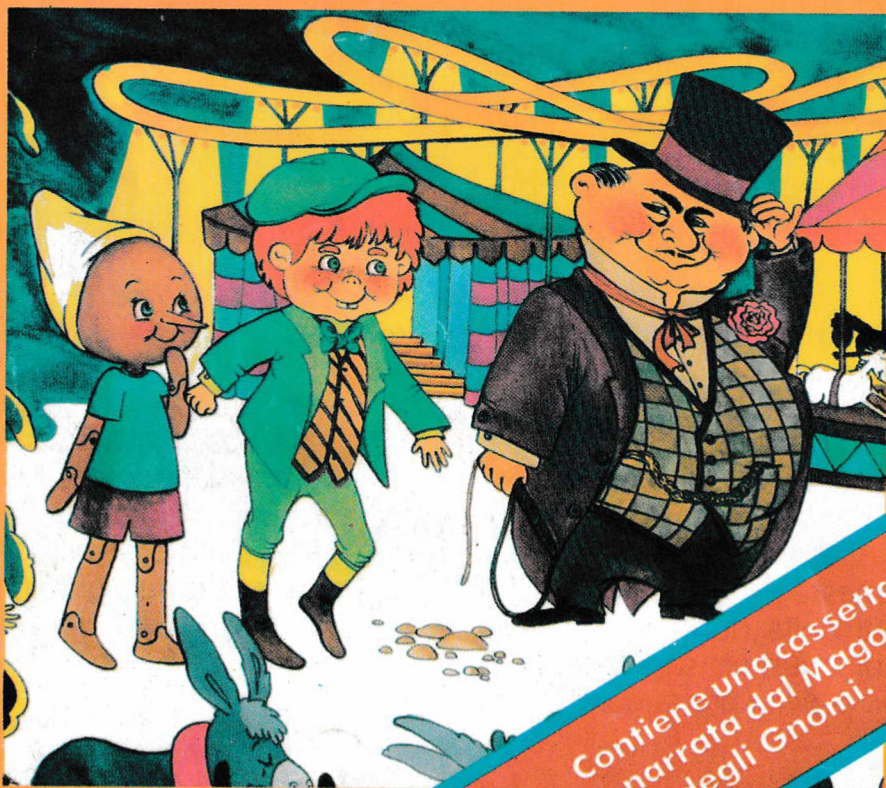


Entra nel mondo delle fiabe con

# FIABILANDIA

I racconti di FIABILANDIA

## PINOCCHIO



Contiene una cassetta  
narrata dal Mago  
degli Gnomi.

Ogni mese in edicola.

Una iniziativa

  
GRUPPO EDITORIALE  
INTERNATIONAL EDUCATION