

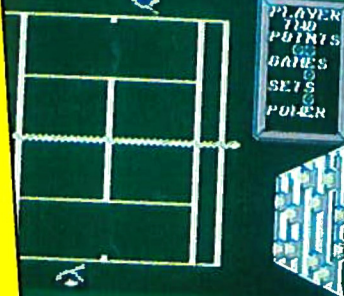
# TOP

## parade

9  
giochi  
NOVITÀ

C=16/PLUS 4

£ 8.000



POSTER IN  
REGALO

# WORLD GAMES

- Biathlon
- Slalom
- Salto dal Trampolino
- Pattinaggio
- Slittino
- Discesa Libera

Il giorno di apertura dei giochi è finalmente arrivato. Un atleta con una torcia corre nello stadio ed accende il braciere. È il segnale che attendavamo: l'inizio ufficiale delle competizioni. Premi il Fire (Joystick in porta 2) per abbandonare la cerimonia d'apertura e per far caricare il MENU principale.

## MENU

- Numero dei giocatori: da 1 a 4. Il numero può essere cambiato premendo il Fire.
- Competi in tutte le discipline: partecipi a tutte le prove.
- Competi in alcune discipline: partecipi alle prove di selezione in un successivo menu.
- Allenati in alcune discipline: per far pratica potrai decidere di cimentarti solo in alcune prove.
- Vedere i record mondiali: i record attuali sono presenti nel medagliere. Se superi il record mondiale, potrai caricarlo con la prossima opzione e visionarlo durante il gioco.
- Carica/Salva i record: se il tuo record è migliore di quello attuale, salvalo su una nuova cassetta per poterlo poi caricare in seguito.

Ti verrà inoltre chiesto di inserire il tuo nome e quello del paese di provenienza. Scegli la tua nazione tramite il tasto F1; utilizza i tasti per inserire il tuo nome (max 10 lettere) e premi poi Return.

Se hai scelto di competere o di allenarti solo in alcune discipline, vedrai visualizzato sul video un nuovo menu. Utilizza il Joy per scegliere lo sport nel quale cimentarti e poi premi Fire per rendere operante la tua scelta. Per uscire da questo menu scegli End e premi quindi Fire.

N. B.: lascia il tasto Play inserito nel registratore e segui le indicazioni che appariranno sullo schermo. Se riavvolgi o fai avanzare il nastro per raggiungere un determinato gioco premi il tasto Play, prima di digitare qualunque altro tasto, per caricare il programma.

Nell'opzione "allenamento", quando il numero dei tentativi sarà completato, il messaggio "ancora?" apparirà sullo schermo. Muovi il Joy per selezionare Sì o No. Premi Fire per porre fine all'allenamento.

Nell'opzione "gara", una volta completato il numero dei tentativi a disposizione, premi Fire per uscire dal gioco. Ricordati di lasciare inserito il tasto Play sul registratore.

## BIATHLON

Scopo di questo sport è quello di completare il percorso di gara nel più breve tempo possibile e poi totalizzare il massimo dei centri al tiro al bersaglio. Il percorso completo si svolge in 4 manches e si divide in varie parti.

## TASTI:

Joy alternativamente verso destra e sinistra - Per risalire i pendii e per sciare in piano.

Joy su/giù - Per scendere lungo i pendii.

Ricordati di muovere il Joystick in contemporanea con le racchette da sci. Il ritmo è essenziale al raggiungimento del successo.

Al poligono di tiro:

Joy su/giù - Per caricare il fucile ad ogni colpo. Avrai a disposizione 5 cartucce per colpire almeno 3 bersagli. 5 secondi di penalità per ogni bersaglio mancato.

## SLALOM

Dovrai manovrare lo sciatore e farlo alternativamente passare alla sinistra ed alla destra delle porte che delineano il percorso di gara.

"Saltando" più di tre porte verrai squalificato. 2 manches a disposizione per migliorare il tempo di gara.



## TASTI:

Fire - Per iniziare la manche.

Joy sinistra/destra - Per sciare.

Fire - Per accelerare.

Fire e Joy indietro - Per decelerare.

## SALTO DAL TRAMPOLINO

In questa prova dovrai saltare il più lontano possibile e mantenere un perfetto stile anche in aria.

Per decollare al termine della discesa dal trampolino premi il tasto Fire. Durante il volo cerca di assumere lo stile mostrato dall'immagine che appare alla destra dello schermo. Utilizza il Joystick per correggere la tua posizione durante il volo.

## TASTI:

Fire - Per affrontare la discesa.

Joy in giù - Per incrociare gli sci.

Joy a sinistra/destra - Per piegarsi in avanti o indietro.

Joy in su - Per piegare le ginocchia.

Atterrando correttamente riceverai un punteggio superiore per lo stile tenuto in volo. A questo verrà aggiunta anche una votazione per la distanza raggiunta con il tuo salto. 3 tentativi a disposizione.

## PATTINAGGIO

Dovrai coprire una distanza di 300 metri nel minor tempo possibile. Questo gioco ti permetterà di competere, oltre che contro il computer, anche contro un altro giocatore. Per far ciò ricordati di selezionare l'opzione per 2 giocatori.

## TASTI:

Joystick in porta 2 per il pattinatore rosso.

Joystick in porta 1 per il pattinatore blu.

Joystick per pattinare.

Un solo tentativo a disposizione.

## SLITTINO

In questa prova dovrai coprire il percorso di gara nel minor tempo possibile cercando di non finire fuori pista. Guida il tuo veicolo muovendo il Joystick verso destra e sinistra. Ricorda che più tardi affronterai un'entrata in curva, maggiori saranno le possibilità di fuoriuscire di pista.

## TASTI:

Potrai determinare la velocità di partenza spingendo il Joystick indietro e in avanti mentre il tuo slittino affronterà un tracciato di gara pianeggiante.

3 prove a disposizione.

Joystick in su per partire.

## DISCESA LIBERA

In quest'ultima avvincente gara dovrai gettarti a capofitto lungo il percorso approntato per la discesa libera e tagliare il traguardo nel minor tempo possibile. Le porte dislocate lungo il pendio ti indicheranno il percorso da seguire. Per ogni porta divelta non subirai penalizzazioni, ma perderai preziosi centesimi di secondo.

## TASTI:

Joystick verso sinistra/destra – Per sciare.

Fire – Per accelerare.

Fire e Joy indietro – Per decelerare.

Joystick in giù – Per chinarsi.

Joystick in su – Per alzarsi.



## CARICAMENTO

Dovrai innanzitutto caricare la cerimonia d'apertura dei giochi ed operare una selezione come espresso nell'introduzione. Prima di passare al caricamento dei giochi dovrai seguire il MENU per caricare le discipline sportive. Inserisci la cassetta nel registratore e azzeri il counter. Digita LOAD, premi Return e poi inserisci il tasto Play sul registratore. Lascia il tasto Play inserito.

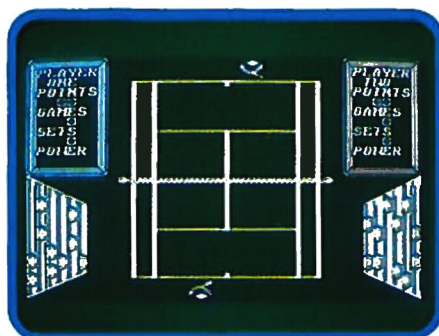
Dopo ogni gara premi il tasto Fire per caricare la schermata delle premiazioni. A cerimonia ultimata il computer andrà a caricare una nuova disciplina.

Ricordati che non riuscirai a gareggiare in nessuno sport se prima non avrai caricato la cerimonia d'apertura ed il Menu. Per tua comodità alleghiamo qui di seguito una tabella dei giochi. Accanto ad ogni titolo potrai inserire il corrispondente numero dei giri del counter. Sarà così immediato il ritrovamento dei programmi.

Sport	Counter
Cerimonia	0
Biathlon	
Slalom	
Salto	
Pattinaggio	
Slittino	
Discesa libera	

## W/C TENNIS

Gli avvenimenti sportivi della giornata non danno tregua. Lasciamo le vette innevate per raggiungere i nostri atleti che stanno disputando il master di tennis. La schermata di gioco è in 3D ed il campo da tennis è stato ripreso dall'alto. Inutile dilungarci troppo in spiegazioni sulle tecniche e sulle regole di un gioco che tutti conoscono. Possiamo però sperare, e quindi augurarvi, che un allenamento continuo con il nostro World Championship Tennis possa ben presto portare il vostro nome a fianco dei nuovi astri emergenti di questo sport.



## OPZIONI DI GIOCO

F 1 = scelta tra 1 o 2 giocatori.

F 2 = 4 livelli di difficoltà.

F 3 = set di gioco (da 1 a 3).

F 7 = 4 diverse velocità di gioco.

## TASTI:

Spazio per giocare.

Return = scelta di gioco con tasti o Joy per il 1° giocatore.

Solo Joystick per il 2° giocatore.

Durante il gioco:

Spazio = pausa/line pausa.

Z = sinistra = Joy ←

X = destra = Joy →

/ = giù = Joy ↓

; = su = Joy ↑

Return = fuoco = Fire.

Sinistra/destra per far muovere il giocatore.

Fuoco per battere.

Fuoco più tasti su/giù per rispondere con un dritto o con un rovescio.

La risposta del tennista avverrà in due tempi. Con il tasto Fuoco verrà determinata la potenza del tiro (v. indicatore di forza). Una volta determinata la potenza lascia il tasto Fuoco, muovi il giocatore sul campo e posizionalo dove meglio ti conviene. A questo punto, premendo il Fuoco, muovi nuovamente i tasti o il Joy per rispondere al tiro dell'avversario.

## CRICKET

Prima di lasciarti conquistare dallo sport nazionale inglese, crediamo opportuno lasciarci andare a qualche delucidazione in merito.

In campo si alterneranno due squadre, ognuna composta da 11 uomini.

Questi atleti dovranno contrastare i due avversari presenti a centro campo i quali dovranno rinviare il più lontano possibile la palla che gli viene lanciata contro.

Rimandandola oltre la prima linea del campo otterranno 4 punti; 6 punti se riusciranno a rinviarla oltre la seconda linea. Mentre la palla è "in volo", i 2 atleti dovranno coprire l'area di gioco (che misura 22 iarde) raggiungendo e scambiando la postazione del compagno di squadra che è proprio di fronte a loro. Questa

corsa per scambiare la postazione di gioco si chiama Run. Più runs si porteranno a termine più punti si otterranno.

Se però uno degli 11 componenti il team avversario prenderà al volo la palla mentre i 2 stanno ancora cercando di ultimare il run, questi verranno squalificati ed il loro posto verrà preso da un altro battitore della squadra.

Alle spalle del battitore ed al lato opposto dell'area di tiro sono presenti tre bacchette. Se la palla le farà cadere, il battitore verrà eliminato. Subirà identica sorte anche nel caso in cui la palla gli colpirà la gamba.

La forza di ogni tiro verrà determinata dal tipo di lancio che il giocatore riuscirà ad effettuare. Tiri particolari si otterranno a seconda della posizione del battitore e della conseguente impostazione del lancio.

Premi J o K per giocare con i tasti o con il Joystick.

Il Joy potrà essere inserito in entrambe le porte.

Barra spazio per scegliere di allenarsi o di gareggiare.

Inserisci il giorno della competizione ed il nome degli 11 componenti della tua squadra. Dopo aver inserito ciascun nominativo premi Return.

Alla comparsa del campo di gioco premi Fuoco.

Dall'angolo inferiore destro dello schermo appariranno, uno alla volta, i componenti della tua squadra. Disponili sul campo con il Joy o con i tasti e poi premi Fuoco per confermare la posizione e passare ad un altro giocatore. La risposta del battitore avversario andrà data col Joy (o con i tasti) ed il punteggio.

Dopo ogni colpo apparirà la situazione dei tiri ed il punteggio



ottenuto dalla squadra. Al termine di ogni battuta andata male apparirà sullo schermo un mirino. Dirigilo verso uno degli uomini rimasti in campo: sarà questo l'atleta designato alla rimessa in gioco della palla.

Per giocare utilizzare il Joy oppure i tasti.

X = destra

Z = sinistra

/ = giù

; = su

Per il fuoco: Fire o Barra spazio.

## BOXING

Tra gli sport che vengono praticati ogni giorno la boxe resta forse quello che maggiormente incute paura e, contemporaneamente, suscita un fascino quasi sadico.

La boxe riesce a combinare in sé un misto di abilità fisica, di vigore, di forza e di coraggio, tutti attributi che rendono questo sport quanto mai eccitante. Con noi, in questo numero, potrai fare diretta esperienza sul ring senza neppure... rischiare la vita!

### CARICAMENTO

Per caricare il programma dai Load e poi Return.

Dopo aver premuto il tasto R alla schermata delle opzioni, ti verrà chiesto di inserire un nome di tre lettere. Per inserirlo utilizza il solo Joy in porta 1.

Joy su/giù per scegliere la lettera.

Joy destra/sinistra per passare alla lettera successiva.

Return per confermare il nome.

Allo stesso modo dovrai poi inserire il codice segreto.

### TASTI:

Solo tastiera; Joystick e tasti combinati insieme.

1 = pugno destro

2 = pugno sinistro

; = guardia alzata

/ = guardia abbassata

A = per schivare un colpo verso sinistra

S = per schivare un colpo verso destra

Return = per abbassarsi repentinamente

Spazio = K.O. (uppercut, gancio destro)

Run/Stop = per cancellare il gioco.

I colpi al corpo vengono dati mentre l'avversario tiene la guardia abbassata. Con la guardia alzata i colpi andranno invece inferti al volto. Gli "uppercut" andranno dati quando l'avversario avrà abbassato la guardia. I ganci destri dovranno invece venire inferti quando la guardia sarà alzata.

Ganci destri e "uppercut" potranno essere sferrati solo quando l'indicatore del K.O. si sarà completamente illuminato.

### OBIETTIVO

Scopo del gioco è quello di sconfiggere 3 boxeur in successione fino alla conquista del titolo mondiale.



Lo stile di combattimento di ogni boxeur sarà differente da quello degli altri e, per tutti, dovrai affrontare una diversa strategia di lotta.

Per sconfiggere un avversario dovrai metterlo K.O. per ben 3 volte all'interno dei 3 minuti di durata di ogni singolo round. Per arrivare a questo dovrai dapprima ridurre la forza del tuo avversario a zero. La potenza del pugno aumenterà per ogni colpo andato a segno. Quando l'indicatore del K.O. si metterà a lampeggiare, saprai che in quel momento la forza del tuo pugno ha raggiunto il 100%. Questo ti permetterà di sferrare il gancio destro o l'uppercut.

Tre livelli di gioco per ogni avversario: pesi piuma, medi, massimi.

Solo dopo averli superati ti verrà dato il codice che ti permetterà di caricare un nuovo pugile presente sul nastro.

N. B.: per caricare i nuovi boxeur dovrai sempre inserire le stesse tre lettere del nome utilizzate per affrontare il primo.

R = per caricare lo stesso giocatore.

L = per caricare il nuovo boxeur dopo aver ottenuto il codice.

