

# California Games™

## English

### CBM 64/128 CASSETTE:

Press SHIFT and RUN/STOP keys together and press PLAY on the cassette recorder. The cassette is recorded with three events on side 1 and three events on side 2. The cassette files are sequential, if you want to load and play an event which is before the point where you are on the tape, you must rewind the tape before attempting to load it. E.g. If you have loaded and played Foot Bag and you want to play Half Pipe Skateboarding, the cassette must be rewound to a position before Half Pipe Skateboarding. The order of events is in the options menu. It may help on positioning the tape if you zero the tape counter after loading the main menu and make a note of the counter reading after each event.

After completing event no. 3 insert cassette side 2, rewind and press PLAY. To abort any event whether competing or practising press RUN/STOP and hit RESTORE. The menu will automatically be reloaded from cassette.

### SPECTRUM CASSETTE:

Type LOAD and press ENTER. Press PLAY on the cassette recorder.

### AMSTRAD CASSETTE:

Press CTRL and SMALL ENTER. Press PLAY on the cassette recorder.

### ATARI ST:

Insert disk 1 into drive and switch on the computer. Joystick control recommended.

### CBM AMIGA:

Insert program disk into drive and turn on computer.

### IBM/PC:

Insert disk into drive A label side up. At A: prompt type CAL GAMES and press the ENTER key. CONTROLS: Use the keyboard to emulate the joystick as follows:



SPACE BAR and 0 key = FIRE BUTTON  
CTRL - S = toggle sound on/off.  
CTRL - Esc = return to main menu.

N.B. ATARI ST, CBM AMIGA and IBM/PC users follow instructions for CBM64/128.

### Starting Play

When the CALIFORNIA GAMES title screen appears, press the FIRE BUTTON on your joystick to continue to the menu screen. The CALIFORNIA GAMES menu offers a choice of six options on the CBM64 and seven on the Spectrum and Amstrad. To make a selection, use your joystick to move the cursor to your choice, then press the FIRE BUTTON. You may also select an option by typing the corresponding numbered key.

**OPTION 1:** Compete in All the Events Compete in all six events. The number of trophies awarded to each player is tallied as you compete, and a special trophy is awarded to the overall champion at the conclusion of the last event. You'll compete in the events in this order: Half Pipe Skateboard, Foot Bag, Surfing, Skating, BMX Bike Racing and Flying Disk.

You'll first be asked to enter your name and pick a sponsor.  
Type your name on the keyboard and press the RETURN/ENTER key.  
Use the joystick (CBM 64)/cursor keys (Spectrum/Amstrad) to move the cursor to the sponsor of your choice, then press the FIRE button to pick that sponsor.  
Repeat the name and sponsor selection for each additional player up to eight (CBM 64)/four (Spectrum/Amstrad). When all players' names and sponsors have been entered, press the RETURN/ENTER key again.

A verification screen will appear. If all the names are correct, select YES or NO with the control keys. CBM 64: Joystick—select YES and press the FIRE button or type Y. If you need to make any changes select NO or type N.

**OPTION 2:** Compete in Some Events Similar to Option 1, but you compete in the events of your choice.

Choose the event(s) a) CBM 64—type the corresponding numbered key or move your joystick and press the FIRE button. b) SPECTRUM/AMSTRAD—move your control keys and press the FIRE button.

The events you choose will be displayed in purple (CBM 64)/yellow (Spectrum/Amstrad).

When you are finished choosing the events move the cursor to the word DONE and press the FIRE button. Spectrum/Amstrad: You will then be asked to enter your name and pick a sponsor.

### OPTION 3: Complete in One Event

Similar to Options 1 and 2 but you compete in any single event of your choice.  
CBM 64—Choose the event by typing the corresponding numbered key or by moving your joystick and press the FIRE button.

Spectrum/Amstrad: Choose the event by moving your control keys and pressing the FIRE button. You will then be asked to enter your name and pick a sponsor.

### OPTION 4: Practice One Event

No scores are kept during practice rounds.  
CBM 64—Choose the event by typing the corresponding numbered key or by moving your joystick by pressing the FIRE button.

Spectrum/Amstrad—Choose the event by moving your control keys and pressing the FIRE button.

### OPTION 5: View High Scores

Display the highest score recorded in all events, with the name of the player who achieved each record.

### OPTION 6: View Title Screen CBM 64 ONLY

Displays the title screen and credits.  
Press the FIRE button to return to the menu.

### OPTION 6: Define Controls Spectrum/Amstrad ONLY.

A new options menu will appear (selected by UP or DOWN or FIRE)

### OPTION 1) Define set one

This allows you to select your first set of keys in this order:  
FIRE, UP, DOWN, RIGHT, LEFT

After you have finished redefining the keys it will return to the main menu.

### OPTION 2) Define set two

This allows you to select your second set of keys in this order:  
FIRE, UP, DOWN, RIGHT, LEFT

After you have finished redefining the keys it will return to the main menu.

### OPTION 3) Define both sets

This allows you to select keys for both sets.

### OPTION 4) Default both sets

This is preset keys  
Set 1 UP = Q, DOWN = A, LEFT = O, RIGHT = P, FIRE = SPACE  
Set 2 Sinclair control

### OPTION 5) Main Menu

Returns you to the main menu.

### OPTION 7: Load/Save Records New Options Menu

7-1 Save high scores: Allows you to save high scores to tape  
7-2 Load high score: Allows you to load high score from tape  
7-3 Main Menu  
Returns you to main menu

## The Games

### Half Pipe Skateboarding

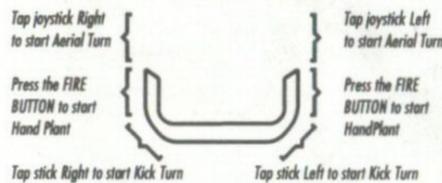
#### OBJECT:

The object of the half-pipe event is to ride the board back and forth on the ramp, performing stunts with proper timing and execution.

- Press the FIRE BUTTON to launch your board and start the event.
- To gain speed, move the joystick UP when the skater is going up the side of the

ramp, then move the stick DOWN when the skater is going down.

To perform a stunt, move the joystick as shown in the diagram. Pay attention to timing, because you'll fall if you move the stick too soon, too late, or if you hold it too long. After three falls, the event is over.



To start a kick turn, move the joystick as indicated on the diagram above. Earn maximum points by waiting until the last moment to start the turn, and holding the joystick until the moment before you'd wipe out.

To start an aerial turn, tap the joystick in the direction indicated above. To perform this move successfully, you must be in the air off the edge of the ramp before tapping the joystick.

To perform a hand plant, press and hold the FIRE BUTTON just as you reach the top of the ramp. The skater will plant his hands and flip the board over his head. Wait to release the button until the board arcs over and returns to the ramp. Earn maximum points for pressing the button at the last moment, and releasing it at the last moment.

#### SCORING:

You score points for each stunt completed successfully. Your score increases with the amount of risk you take. For example, if you hold a turn until the last moment, you get more points than if you pull out early when it's safer. Some stunts are more difficult and earn higher scores than others.

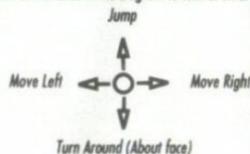
Stunt	Minimum	Maximum
Kick Turns	100	300
Hand Plants	400	700
Aerial Turns	400	999

### Foot Bag

#### OBJECT:

Hacking at the sack with your feet, knees and head, you must try to make as many kicks as you can before time runs out. And remember, you get extra points for every stunt you perform.

- Press the FIRE BUTTON to kick the bag into the air and start the event.
- As the bag falls back toward the ground, press the FIRE BUTTON to kick again just before the bag reaches your foot.
- To perform a head butt, press the FIRE BUTTON just before the bag drops below the level of your head.
- Move the joystick as indicated in the diagram to control other movements.



Several types of kicks are possible, including inside kicks, outside kicks, jumping reverse kicks, knee kicks and back kicks.  
To perform different types of kicks, move to new positions underneath the bag while it's in the air. For example, move to the right so the bag will drop next to you (but not too far). Now press the FIRE BUTTON when the bag approaches and you'll perform an outside kick.  
Other kicks are performed by positioning yourself in different ways. Discover the ways to perform all the kicks by trying various movements during practice.

#### SCORING:

You earn points for each stunt or kick performed successfully. More difficult stunts, like turning around while the bag is in the air, earn higher scores. You lose time if you drop the bag or kick it off the screen. You also earn points for consecutive kicks completed without allowing the bag to touch the ground. Earn bonus for catching the sack when thrown from offscreen. Here are some stunts to try by combining different kicks and moves:

- Any Kick: (10 pts.)
- Half Axle: (250 pts.) Any two kicks with a half spin in between.
- Full Axle: (500 pts.) Any two kicks with a full spin in between.
- Horseshoe: (500 pts.) Left back kick + right back kick.
- Jester: (2000 pts.) Left jumping kick or right jumping kick.
- Double arc: (2500 pts.) Left outside kick + right outside kick + left outside kick.
- Dodge: (5000 pts.) Left outside kick + head butt + right outside kick.
- Off Screen Catch: (1500 pts.)

### Surfing

#### OBJECT:

Competition surfing is a game of staying near the curl of the wave and manoeuvring your board smoothly at high speeds. Ride the face of the wave, moving back and forth, in and out of the tube. "Use" as much of the wave as you can before your ride comes to an end.

- Press the FIRE BUTTON to catch a wave and start the event.
- Hold the joystick LEFT to avoid wiping out at the beginning of your ride.
- To steer the board to the surfer's left, move the joystick LEFT.
- To steer the board to the surfer's right, move the joystick RIGHT.
- Hold the FIRE BUTTON down to make sharper turns. Note that sharp turns slow you down.

If you go too close to the bottom of the wave, you'll either wipe out or end your ride by leaving the wave.

To end your ride cleanly, go over the top of the wave.

If you go over the top of the wave and turn your board around in the air, you can catch the wave again (but you'll wipe out if you come back down at a bad angle).

You'll get 1:30 minutes for the event or 4 wipeouts. You earn more points for longer rides, so try to ride each wave as long as you possibly can.

#### SCORING:

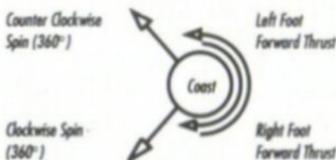
You're scored for the length of your ride, the number of turns you make and your speed each time you turn. You also earn high points from the judges for riding in the tube (underneath the curl of the wave), and riding near the break. "Catching air" scores extra points: ride up to the top of the wave until the end of your board clears the crest, then turn and continue your ride.

### Roller Skating

#### OBJECT:

The object in roller skating is to avoid the obstacles and cover the course in the best possible time, with as many stunts as you can perform during the event.

- Press the FIRE BUTTON to start the event.
- To begin skating, roll the joystick to the UP position. Then roll the joystick to the DOWN position. Continue rolling between these two positions to gain speed.
- Move the joystick as shown in the diagram to perform other skating moves.



- To squat, press and hold the FIRE BUTTON.
- To jump, release the FIRE BUTTON.
- Try to avoid all the obstacles. You're allowed three falls. On the third fall you are disqualified and your race is over.

#### SCORING:

Score points for each obstacle you avoid. Earn double points for jumping over obstacles.

Earn the highest scores for 360's while jumping obstacles.

Avoiding Obstacles: 10-30 points

Jumping Over Obstacles: 0-60 points

Spinning Jump Over Obstacles: 40-120 points

### BMX Bike Racing

#### OBJECT:

The object is to cover the course in the fastest possible time, performing stunts and avoiding or jumping over obstacles. The fastest dare-devil rider will win the event.

- Move the joystick RIGHT to start the event.
- Move the joystick UP to steer left.
- Move the joystick DOWN to steer right.
- Press the joystick RIGHT repeatedly to increase your speed.
- Press the FIRE BUTTON to jump.
- Move the joystick LEFT to do a wheelie.
- To begin a jump, move the joystick LEFT as you ride onto a hill or ramp.
- When you're in the air, use the joystick to perform stunts:
  - Move the stick UP to do a table top. Hold the stick as long as possible then release the joystick to put the bike down.
  - Move the stick DOWN to do a 360-degree turn.
  - Move the stick LEFT to do a backward flip.
  - Move the stick RIGHT to do a forward flip.

Timing is important to perform stunts and jumps. You must time the start and finish of each move to complete it successfully. If you're not back in a "centered" position by the time you land or complete your stunt, you will crash.

You're allowed one "serious" fall or three "easy" falls before you're out of the race. If you flip and fall on your head, it's a serious fall.

At the end of the course, press the FIRE BUTTON to stop. You earn bonus points for stopping on the finishing pad.

#### SCORING:

Try to complete the course within the 2:00 minute time limit. The faster your time, the higher your score will be. You also get points for each stunt, with bonus points for holding stunts as long as possible. Here's a table of the minimum and maximum points awarded for each stunt:

Stunt	Minimum	Maximum
Wheelie	100	200
Jump	200	400
Table Top	500	1000
360 Turn	1000	2000
Backward Flip	1500	3000
Forward Flip	3000	6000

### Flying Disk

#### OBJECT:

The object of the Flying Disk is to throw accurately to the catcher at the other end of the field. Score extra points for difficult catches.

- Press the FIRE BUTTON to start the event.
- You get three attempts to throw and catch the disk.
- Try to throw the disk far enough to reach the catcher standing at the other end of the field.

Use the bar at the bottom of the screen to make your throw. The bar has three colours: red, yellow and green. Use the green area for the most powerful throw.

Tap the joystick LEFT to start swinging your arm back. When the needle reaches the green section of the bar, tap the stick RIGHT. When the needle reaches the green section on the right side of the bar, tap the stick LEFT again to release the disk.

The display at the top of the screen helps you move the catcher to intercept the disk after it has been thrown.

As the disk flies across the field, move the joystick LEFT or RIGHT to run toward the point where you think the disk will land.

To catch the disk, you must meet it with your hands. Note that your hands are extended only when you're running or diving.

To attempt an overhead standing catch, hold the joystick UP to reach up for the disk.

To dive after the disk, press the FIRE BUTTON.

#### SCORING:

Points are awarded for the throw and the catch. For the throw, score points with the accuracy and height of the toss. The fewer steps the catcher has to run to meet the disk, the more points are awarded for the throw. Points are scored for catching the disk as follows:

- 150 pts. for a catch while running right.
- 250 pts. for a catch while running left.
- 250 pts. for a catch while driving right.
- 350 pts. for a catch while diving left.
- 350 pts. for a catch over your head.

© 1987 EPYX Inc. All rights reserved. Licensed to Kixx/Klassix.

Copyright notice on the program. All rights of the producer reserved. Unauthorized broadcasting, diffusion, public performance, hiring, renting and selling under any exchange or re-purchase scheme in any manner is strictly prohibited.

# California Games™

## Deutsch

### CBM 64/128 CASSETTE:

Drücken Sie die SHIFT-Taste und die RUN/STOP-Taste gleichzeitig und drücken Sie die PLAY-Taste auf dem Kassettengerät. Die Kassette hat drei Spiele auf Seite 1 und weitere drei Spiele auf Seite 2. Die Dateien der Kassette sind insequentielle Dateien. Sollten Sie ein bestimmtes Spiel laden und spielen, das vor dem Punkt abgespeichert ist, öffnen Sie die Kassette gerade beifalls, so müssen Sie die Kassette zuerst zurückspulen, bevor Sie laden können. Beispiel: Haben Sie das Spiel Fußballspielen geladen, und Sie wählen das Spiel Skateboard, so müssen Sie die Kassette zu einem Punkt auf dem Band zurückspulen, der vor dem Skateboard-Programmblock ist, um den erforderlichen Schlüssel am Anfang des Blocks mitzuladen. Die Reihenfolge der Wettkämpfe ist in dem Optionsmenü gespeichert. Um die Position auf der Kassette festzustellen ist es hilfreich. Wenn Sie das Umkehrzahl-Werk zuerst auf Null stellen, nachdem Sie das Hauptmenü geladen haben, und Sie sich dann die angezeigte Zahl auf dem Zahlwerk nach jedem einzelnen Spiel aufschreiben.

Nachdem Sie das dritte Spiel vollständig geladen haben, drehen Sie die Kassette um auf Seite 2, spulen zurück und drücken die PLAY-Taste auf dem Kassettengerät.

Um ein bestimmtes Spiel abzurufen, egal Wettkampf oder Training, drücken Sie die RUN/STOP-Taste und die RESTORE-Taste. Das Menü wird automatisch von der Kassette wieder aufgeladen.

### ATARI ST:

Die Disketten einstecken und den Computer anschalten. Joystick-Steuerung empfohlen.

### CBM AMIGA:

Den Computer anschalten und die Spieldiskette einführen. Das Spiel lädt sich dann und läuft automatisch.

### IBM PC:

Diskette mit oben liegendem Etikett in Laufwerk A einlegen. Nachdem "A:" auf dem Bildschirm erscheint, CAL GAMES eingeben und Taste ENTER drücken.

Bedienungsmenü:  
Die Tastatur wie folgt zum Emulieren eines Steuerknüppels benutzen:



ZWISCHENRAUMTASTE UND Taste 0 = FEUERKNOPF  
Taste CTRL-S = Ton ein - und ausschalten  
Taste CTRL-Esc = Rücksprung auf Grundmenü

### Starten

Wenn der CALIFORNIA GAMES Bildschirm erscheint, drücken Sie den FEUER-Knopf auf Ihrem Joystick, um den Menübildschirm zu erhalten. Das CALIFORNIA GAMES Menü bietet Ihnen eine Auswahl von sechs Optionen an. Um eine Wahl zu treffen benutzen Sie den Joystick, um den Cursor zu dem Punkt Ihrer Wahl zu bewegen, und drücken dann den FEUER-Knopf. Sie können Ihre Option auch durch Eintippen der entsprechenden Zahl wählen.

**OPTION 1:** Teilnahme an allen sechs Wettkämpfen. Sie nehmen an allen sechs Wettkämpfen teil. Die Anzahl der Trophäen für jeden einzelnen Spieler wird gespeichert, während Sie zum nächsten Wettkampf weitergehen. Eine besondere Trophäe für den Gesamtsieger aller Disziplinen wird am Ende des letzten Wettkampfes verliehen. Die Wettkämpfe finden in folgender Reihenfolge statt:

- Zuerst werden Sie gebeten, Ihren Namen einzugeben und einen Sponsor zu wählen.

- Tippen Sie Ihren Namen auf der Tastatur ein und drücken Sie die RETURN-Taste.

- Benutzen Sie den Joystick, um den Cursor zu dem Sponsor Ihrer Wahl zu bewegen, dann drücken Sie den FEUER-Knopf.

- Wiederholen Sie dies für jeden einzelnen Spieler. Es können bis zu acht Spieler am Spiel teilnehmen. Wenn alle Spielernamen und Sponsoren eingegeben sind, drücken Sie nochmals die RETURN-Taste.

- Ein Bildschirm erscheint, mit dem Sie überprüfen können, ob alle Namen korrekt eingegeben sind. Drücken Sie YES oder NO mit den Kontrolltasten. Mit Joystick: Sollte alles korrekt sein, so wählen Sie YES und drücken Sie den FEUER-Knopf oder tippen Sie A ein. Sollten Sie irgend welche Korrekturen durchführen wollen, so wählen Sie NO oder tippen B ein.

### OPTION 2: Teilnahme an einigen Wettkämpfen

Es gelten die gleichen Regeln wie bei Option 1, jedoch nehmen Sie an den Wettkämpfen Ihrer eigenen Wahl teil.

- Wählen der Wettkämpfe (des Wettkampfes) a) CBM 64—Tippen Sie die entsprechende Zahl ein oder bewegen Sie Ihren Joystick und drücken Sie den FEUER-Knopf.

- Die ausgewählten Spiele erscheinen in violett (CBM 64).

- Wählen Sie Ihre Auswahl beendet haben, bewegen Sie Ihren Cursor zum Wort DONE und drücken Sie den FEUER-Knopf.

### OPTION 3: Teilnahme an einem einzelnen Wettkampf

Es gelten die gleichen Regeln wie bei Option 1 und 2, jedoch nehmen Sie nur an einem Wettkampf Ihrer Wahl teil.

- Wählen Sie den Wettkampf, indem Sie die entsprechende Zahl eintippen oder den Joystick bewegen und den FEUER-Knopf drücken.

### OPTION 4: Training für einen Wettkampf

Während des Trainings werden keine Punkte gezählt.

- Wählen Sie den Wettkampf, indem Sie die entsprechende Zahl eintippen oder den Joystick bewegen und den FEUER-Knopf drücken.

### OPTION 5: Betrachten der Höchsten Punktzahlen

- Zeigen Sie die höchsten Punktzahlen, die in den Wettkämpfen erreicht wurden, und nennen Sie die Namen der Spieler, die diese Rekorde aufgestellt haben.

- Drücken Sie den FEUER-Knopf, um zum Menü zurückzukehren.

### OPTION 6: Betrachten des Titelbildschirms von CBM 64

- Zeigt den Titelbildschirm und die einzelnen Punktzahlungen.
- Drücken Sie den FEUER-Knopf, um zum Menü zurückzukehren.

## Die Spiele

### Skateboard

#### (Half Pipe Skateboarding)

#### ZIEL:

Das Ziel dieses Spieles ist es, auf dem Skateboard in der Halbröhre hin und herzurufen, während Sie die Kunststücke zum richtigen Zeitpunkt und in ihrer besten Ausführung vollbringen.

- Drücken Sie den FEUER-Knopf, um Ihr Skateboard zu starten.

- Um zu beschleunigen, bewegen Sie den Joystick HOCH, wenn der Fahrer an der Röhrenwand hochrollt, dann bewegen Sie den Joystick RUNTER, wenn der Fahrer wieder runterrollt.

- Um ein Kunststück zu vollbringen, bewegen Sie den Joystick, wie es im Diagramm gezeigt wird. Passen Sie auf den richtigen

FEUERKnopf, wenn der Ball herunterkommt, und Sie schießen mit dem Außenriß.

• Andere Schüsse werden von anderen Positionen aus durchgeführt. Finden Sie selber heraus, was Sie für die verschiedenen Schüsse tun müssen, indem Sie die verschiedenen Bewegungen im Training ausprobieren.

### PUNKTEVERGABE:

Sie erhalten für jeden erfolgreich durchgeführten Schuß oder für jedes Kunststück Punkte. Schwierigere Kunststücke, wenn Sie sich zum Beispiel um Ihre eigene Achse drehen, während der Ball in der Luft ist, erhalten höhere Punktzahlen. Sie verlieren Zeit, wenn Sie den Ball fallen lassen oder aus dem Bildschirm herausschießen. Sie erhalten außerdem Punkte für die Anzahl aufeinanderfolgender Schüsse, ohne Unterbrechung. Desweiteren erhalten Sie einen Bonus, wenn Sie einen Ball wieder hochschießen können, der den Bildschirm vorher verlassen hatte. Hier ist eine Auflistung der verschiedenen Kunststücke, die Sie mit Hilfe verschiedener Schüsse und Bewegungen vollbringen können, und ihre entsprechenden Punktzahlen.

**Joker Schuß:** (10 Punkte)

**Halbe Drehung:** (250 Punkte) Zwei Schüsse mit einer halben Körperdrehung zueinander.

**Ganze Drehung:** (500 Punkte) Zwei Schüsse mit einer vollen Körperdrehung zueinander.

**Flurball:** (500 Punkte) Linker Farsenschuß + Rechter Farsenschuß.

**Posse:** (2000 Punkte) Schießen im Sprung mit dem linken Fuß oder Schießen im Sprung mit dem rechten Fuß.

**Doppelbogen:** (2500 Punkte) Linker Außenriß + Rechter Außenriß + Linker Außenriß.

**Dodge:** (5000 Punkte) Linker Außenriß + Kopfstoß + Rechter Außenriß.

**Ball einfangen:** (1500 Punkte) Einfangen des Balls, nachdem er den Bildschirm verlassen hat.

## Wellenreiten

### (Surfing)

#### ZIEL:

Das Wellenreiten verlangt von Ihnen, Ihr Brett sanft und bei hohen Geschwindigkeiten zu manövrieren, wenn Sie sich auf der Welle in der Nähe des Kammes befinden. Surfen Sie auf der Welle entlang und schießen Sie in den Wellentunnel unter den stürzenden Kamm hinein und wieder heraus. "Benutzen" Sie so viel wie möglich von der Welle, bevor Ihr Surfen vorbei ist.

• Drücken Sie den FEUER-Knopf, um auf eine Welle zu gelangen und das Spiel zu starten.

• Halten Sie den Joystick nach LINKS gedrückt, um zu verhindern, daß Sie schon am Anfang Ihres Wellenrittes stürzen.

• Bewegen Sie den Joystick nach LINKS, um das Brett zur Linken des Surfers zu lenken.

• Bewegen Sie den Joystick nach RECHTS, um das Brett zur Rechten des Surfers zu lenken.

• Halten Sie den FEUER-Knopf gedrückt, um scharfe Kehren durchzuführen. Bedenken Sie, daß scharfe Kehren Ihre Geschwindigkeit verringern.

• Wenn Sie zu nahe an den Fuß der Welle herankommen, stürzen Sie oder beenden Sie Ihren Wellenritt, weil Sie die Welle verlassen.

• Sie sollten sich auf der Welle befinden, um Ihren Wellenritt sauber abzuschließen. Sie können auch über den Wellenkamm hinausschießen und Ihr Brett in der Luft umdrehen und wieder auf der Welle landen (ober Sie stürzen, wenn Sie in einem schlechten Winkel aufkommen).

• Sie haben 1 Minute und 30 Sekunden Zeit, oder vier Stürze für diesen Wettkampf. Sie erhalten Punkte für längere Wellenritte. Versuchen Sie also, Ihren Ritt auf der Welle so lange wie möglich auszudehnen.

### PUNKTEVERGABE:

Sie erhalten Punkte für die Länge Ihres Rittes auf einer Welle, die Anzahl Ihrer Kehren und Ihre Geschwindigkeit bei jeder Kehre. Sie erhalten von den Schiedsrichtern ebenfalls Punkte, wenn Sie durch den Wellentunnel gleiten oder sich näher am Wellenkamm befinden. "Abheben in die Luft" erhält ebenfalls Extrapunkte. Reiten Sie auf der Welle entlang, bis Ihr Brett über den Kamm hinausschießt, und führen Sie eine Kehre durch, um zurückzukehren und den Wellenritt fortzusetzen.

• Drücken Sie den FEUER-Knopf, um das Spiel zu starten.

• Rollen Sie den Joystick zuerst auf die HOCH-Position, dann auf die RUNTER-Position, um Geschwindigkeit zu bekommen. Je mehr Sie zwischen diesen beiden Positionen hin- und herrollen, desto mehr Geschwindigkeit erhalten Sie.

• Bewegen Sie den Joystick gemäß dem Diagramm, um weitere Bewegungen durchzuführen.

• Drücken Sie den FEUER-Knopf und halten Sie ihn gedrückt um in die Hocke zu gehen.

• Lassen Sie den FEUER-Knopf los, um zu springen.

• Versuchen Sie, die Hindernisse zu vermeiden. Drei Stürze sind Ihnen erlaubt, Sie werden allerdings beim dritten Sturz disqualifiziert und scheiden aus dem Rennen aus.

### PUNKTEVERGABE:

Sie erhalten für jedes Hindernis, dem Sie ausweichen, Punkte. Sie erhalten die doppelte Punktzahl, wenn Sie über ein Hindernis springen. Und die meisten Punkte gibt es für volle Körperdrehungen im Sprung über ein Hindernis.

**Hindernis Ausweichen:** 10-30 Punkte Über

**Hindernis Springen:** 20-60 Punkte

**Körperdrehung während des Sprunges über ein Hindernis:** 40-120 Punkte

• Drücken Sie den FEUER-Knopf und halten Sie ihn gedrückt um in die Hocke zu gehen.

• Lassen Sie den FEUER-Knopf los, um zu springen.

• Versuchen Sie, die Hindernisse zu vermeiden. Drei Stürze sind Ihnen erlaubt, Sie werden allerdings beim dritten Sturz disqualifiziert und scheiden aus dem Rennen aus.

### PUNKTEVERGABE:

Sie erhalten für jedes Hindernis, dem Sie ausweichen, Punkte. Sie erhalten die doppelte Punktzahl, wenn Sie über ein Hindernis springen. Und die meisten Punkte gibt es für volle Körperdrehungen im Sprung über ein Hindernis.

**Hindernis Ausweichen:** 10-30 Punkte Über

**Hindernis Springen:** 20-60 Punkte

**Körperdrehung während des Sprunges über ein Hindernis:** 40-120 Punkte

## BMX-Gelandekurs

### (BMX Bike Racing)

#### ZIEL:

Das Ziel ist, den Gelandekurs in der schnellsten Zeit zu beenden, Kunststücke zu vollbringen und Hindernissen auszuweichen oder über sie drüberzuspringen. Der schnellste und waghäßigste Fahrer gewinnt den Wettkampf.

• Bewegen Sie den Joystick nach RECHTS, um das Spiel zu starten.

• Bewegen Sie den Joystick HOCH, um Ihr Motorrad nach links zu lenken.

• Bewegen Sie den Joystick RUNTER, um Ihr Motorrad nach rechts zu lenken.

• Bewegen Sie den Joystick mehrmals nach RECHTS, um Ihre Geschwindigkeit zu erhöhen.

• Drücken Sie den FEUER-Knopf, um zu springen.

• Bewegen Sie den Joystick nach LINKS, um auf Ihrem Hinterrad zu fahren.

• Für das Abspringen, wenn Sie zum Beispiel einen Hügel oder eine Rampe hochfahren, bewegen Sie den Joystick nach LINKS.

• Wenn Sie in der Luft sind, können Sie den Joystick benutzen, um verschiedene Kunststücke durchzuführen. Bewegen Sie den Joystick HOCH, um einen Weitsprung durchzuführen. Halten Sie den Joystick so lange wie möglich und lassen Sie ihn los, um wieder zu landen. Bewegen Sie den Joystick RUNTER, um eine 360 Grad-Drehung in der Horizontalen durchzuführen. Bewegen Sie den Joystick nach LINKS, um einen Rückwärtsruck durchzuführen. Bewegen Sie den Joystick nach RECHTS um einen Vorwärtsruck durchzuführen.

• Wichtig ist, den richtigen Zeitpunkt für die Sprünge und Kunststücke zu erwischen. Sie müssen den besten Zeitpunkt für Anfang und Ende Ihres Kunststücks herausfinden, um es erfolgreich durchzuführen. Wenn Sie nicht rechtzeitig in einer zentralen und kontrollierbaren Position sind, bevor Sie landen, werden Sie mit Ihrem Rad stürzen.

• Sie haben einen "schweren" Sturz und drei "leichte" Stürze frei, bevor Sie aus dem Rennen ausscheiden. Sollten Sie einen Ruck mit dem Motorrad vollführen und auf Ihrem Kopf landen, so ist dies ein schwerer Sturz.

• Am Ziel des Gelandekurses drücken Sie den FEUER-Knopf, um Ihr Rad zum Stehen zu bringen. Sie erhalten Bonuspunkte, wenn Sie genau auf der Ziellinie zum Stehen kommen.

### PUNKTEVERGABE:

Versuchen Sie, den Kurs unterhalb der 2 Minuten-Grenze zu beenden. Je besser

Ihre Zeit ist, desto besser sind Ihre Punkte. Sie erhalten außerdem Punkte für jedes Kunststück und Bonuspunkte für die Dauer Ihrer Kunststücke. Hier ist eine Liste der minimalen und maximalen Punktevergabe für jedes Kunststück:

Kunststück	Minimum	Maximum
Auf dem Hinterrad fahren	100	200
Springen	200	400
Weitsprung	500	1000
Drehung um 360 Grad in der Horizontalen	1000	2000
Rückwärtsruck	1500	3000
Vorwärtsruck	3000	6000

## Frisbie

### (Flying Disk)

#### ZIEL:

Das Ziel des Frisbie-Spiels ist, die Scheibe so genau zu werfen, daß der Finger am anderen Ende des Spielfeldes sie fangen kann. Sie erhalten Extrapunkte für schwierige Fänge.

• Drücken Sie den FEUER-Knopf, um das Spiel zu starten.

• Sie haben drei Versuche, die Scheibe zu werfen und zu fangen.

• Versuchen Sie, die Scheibe weit genug zu werfen, daß der Spieler am anderen Ende des Spielfeldes sie fangen kann.

• Benutzen Sie den Balken am unteren Bildschirmrand, um Ihren Wurf auszuführen. Der Balken hat drei verschiedene Farben: Rot, Gelb und Grün. Benutzen Sie den grünen Abschnitt für die kraftvollsten Würfe.

• Tippen Sie den Joystick zuerst nach LINKS, um Ihren Arm hin- und herzuschwingen. Wenn die Nadel den grünen Abschnitt auf dem Balken erreicht hat, tippen Sie den Joystick nach RECHTS. Wenn die Nadel den grünen Abschnitt auf der rechten Seite des Balkens erreicht hat, tippen Sie den Joystick nochmals nach LINKS, um die Scheibe loszuwerfen.

• Die Anzeige am oberen Bildschirmrand hilft Ihnen dabei, den Finger in die Richtung zu bewegen, wo er die Scheibe auffangen kann, nachdem sie losgeworfen wurde.

• Während die Scheibe über das Spielfeld gleitet, bewegen Sie den Joystick nach LINKS oder RECHTS, um zu der Position zu gelangen, von der Sie denken, daß die Scheibe dort landen wird.

• Sie müssen mit den Händen nach der Scheibe greifen, um sie zu fangen. Beachten Sie, daß Sie Ihren Arm nur dann ausdehnen, wenn Sie rennen oder sich auf den Boden werfen, um die Scheibe zu fangen.

• Wenn Sie versuchen, die Scheibe über Ihrem Kopf zu fangen, halten Sie den Joystick auf HOCH, um nach der Scheibe zu greifen. Sie bleiben dabei stehen.

• Drücken Sie den FEUER-Knopf, um sich auf den Boden zu werfen und nach der Frisbie-Scheibe zu greifen.

• Drücken Sie den FEUER-Knopf, um sich auf den Boden zu werfen und nach der Frisbie-Scheibe zu greifen.

• Drücken Sie den FEUER-Knopf, um sich auf den Boden zu werfen und nach der Frisbie-Scheibe zu greifen.

### PUNKTEVERGABE:

Punkte werden für den Wurf und das Fangen verliehen. Für den Wurf erhalten Sie Punkte für die Höhe und Genauigkeit. Je weniger Schritte der Finger gehen muß, um die Scheibe zu greifen, desto mehr Punkte gibt es für den Wurf. Punkte für das Fangen werden wie folgt vergeben:

-150 Punkte für das Fangen, während Sie nach rechts rennen.

-250 Punkte für das Fangen, während Sie nach links rennen.

-250 Punkte für das Fangen, wenn Sie sich nach rechts auf den Boden werfen.

-550 Punkte für das Fangen, wenn Sie sich nach links auf den Boden werfen.

-350 Punkte für das Fangen über Ihrem Kopf.

© 1987 EPYX Inc. Alle Rechte vorbehalten. Lizenz von Kixx/Klassix

DAS PROGRAMM IST UNVERRECHTLICH GESCHÜTZT. UNBEFUGTES SENDELN, VERTREIBEN, ÖFFENTLICHE AUFFÜHRUNGEN, KOPIEREN UND REPRODUZIEREN, AUSLEIHEN UND VERLEIHEN UNTER INGENIEURN AUSTAUSCH- ODER RÜCKKAUFGESCHÄFT SIND STRENGSTENS VERBOTEN.

# California Games™

## Italiano

### CASSETTA: CBM 64/128:

Premere contemporaneamente i tasti SHIFT e RUN/STOP, e premere PLAY sul registratore. La cassetta viene registrata con tre eventi sul lato 1 e tre eventi sul lato 2. Gli schedari della cassetta sono in sequenza, e se volete caricare e giocare a un evento che sia prima del punto della cassetta in cui vi trovate, dovete riavvolgere il nastro prima di cercare di caricarlo. Per esempio, se avete caricato e giocato a Footbag, e volete giocare a Half Pipe Skateboarding, la cassetta dovrà essere riavvolta a una posizione prima di Half Pipe Skateboarding. L'ordine degli eventi è nel menu delle opzioni. Nel posizionamento della cassetta, potrete aiutarvi azzerando il contatore del nastro dopo aver caricato il menu principale, e prendere nota del numero indicato sul contatore dopo ciascun evento.

Dopo aver completato l'evento numero 3 girare la cassetta e premere PLAY.

Per uscire da qualsiasi evento, sia quando sarete in gara, sia quando farete solo un po' di pratica, premere RUN/STOP e quindi RESTORE. Il menu sarà ricaricato automaticamente della cassetta.

### ATARI ST:

Inserire il disco e accendere il computer. Vi consigliamo di utilizzare il joystick.

### CBM AMIGA:

Accendi il computer e inserisci il dischetto programma. Il gioco si carica e gira automaticamente.

### IBM PC:

Inserire il disco nell'unità disco A, con l'etichetta rivolta verso l'alto. Quando A appare sullo schermo, digitare le lettere CAL GAMES e premere il tasto ENTER.

### Controlli:

Usare la tastiera per imitare il joystick, nel modo seguente:

#### KEYPAD

7	8	9
4	5	6
1	2	3

#### JOYSTICK



#### SPACE BAR e tasto 0 = FIRE

CTRL = Suono su ogni tanto

CTRL - ESC = Ritornare al menu.

### INIZIO DEL GIOCO

Quando il titolo del California Games appare sullo schermo, premi il tasto FIRE sul joystick per continuare fino allo schermo del menu. Il menu del California Games offre una scelta di sei opzioni sul CBM 64 e di sette su Spectrum e Amstrad. Per fare selezione usa il joystick per muovere il cursor su quest'ultimo, quindi premi il tasto FIRE. Puoi anche selezionare un'opzione battendo il tasto col numero corrispondente.

**OPZIONE 1:** Completare in ogni evento.

Compiuti in tutti e sei gli eventi. Il numero dei trofei dato ad ogni giocatore è segnato durante la competizione, e un trofeo speciale è assegnato al campione che ha segnato più punteggio alla fine dell'ultimo evento. Le gare saranno in questo ordine: Half Pipe Skateboarding, Foot Bag, Surfing, Roller Skating (Pattinaggio a rotelle), BMX Bike Racing (BMX Corsa Ciclistica), Flying Disk (Disco Volante Frisbie).

• Prima il sarà chiesto inserire il tuo nome e il tuo sponsor.

• Batti il tuo nome e premi il tasto RETURN.

• Usa il joystick per muovere il cursor sul sponsor prescelto, quindi premi il tasto FIRE per fare il tuo evento.

• Ripeti il nome e la scelta del sponsor per ogni giocatore fino a otto. Quando tutti i nomi dei giocatori e dei sponsor sono stati inseriti premi il tasto RETURN/ENTER.

• Apparirà uno schermo per la verifica. Se tutti i nomi sono corretti, seleziona YES o NO con i Control tasti. CBM 64: Joystick - seleziona YES e premi il tasto FIRE o batti A. Se c'è bisogno di cambiare qualcosa seleziona NO o batti B.

**OPZIONE 2:** Competere solo in alcuni eventi

E Simile ad opzione 1 ma compiti solo nei giochi di tuo scelta.

• Scegli l'evento (eventi).

• Batti il tasto col numero corrispondente o muovi il joystick e premi il tasto FIRE.

• Gli eventi che scegli saranno mostrati in volo.

• Quando hai finito di scegliere gli eventi o muovi il cursor sulla parola DONE (fatto) o premi il tasto FIRE.

**OPZIONE 3:** Competere in un evento solo

Questa opzione è simile a 1 e 2 ma puoi competere in qualsiasi evento di tuo scelta.

• Scegli un evento battendo il tasto col numero corrispondente o muovendo il joystick e premendo il tasto FIRE.

**OPZIONE 4:** Allenarsi in un evento

Il punteggio non è tenuto durante gli allenamenti.

• Scegli un evento battendo il tasto col numero corrispondente o muovendo il joystick premendo il tasto FIRE.

**OPZIONE 5:** Esame dei punteggi alti

• Esamina il punteggio più alto raggiunto in tutti gli eventi, con i nomi dei giocatori che hanno fatto ogni primato. Premi il tasto FIRE per ritornare al menu.

**OPZIONE 6:** Esame del titolo

• Esame del titolo e dei crediti

• Premi il tasto FIRE per ritornare al menu.

## I Giochi

### Half Pipe Skateboarding

#### OBBIETTIVO:

L'obiettivo di questo evento è di correre sulla rampa avanti e indietro, completando stunts con i tempi necessari e con precisione.

• Premi il tasto FIRE per lanciare il tuo board (asse) e cominciare questo evento.

• Per accelerare, muovi il joystick UP quando stai andando in giù (sulla rampa), quindi muovi il joystick DOWN quando stai andando in giù.

• Per fare un'acrobazia (stunt), muovi il joystick come ti è mostrato nel diagramma. Stai attento ai tempi, perché cadrai se muovi il joystick troppo in fretta, troppo tardi o se lo tieni fermo troppo a lungo. Dopo tre cadute, l'evento finisce.

• Premi il tasto FIRE per lanciare il tuo board (asse) e cominciare questo evento.

• Per accelerare, muovi il joystick UP quando stai andando in giù (sulla rampa), quindi muovi il joystick DOWN quando stai andando in giù.

• Per fare un'acrobazia (stunt), muovi il joystick come ti è mostrato nel diagramma. Stai attento ai tempi, perché cadrai se muovi il joystick troppo in fretta, troppo tardi o se lo tieni fermo troppo a lungo. Dopo tre cadute, l'evento finisce.

• Premi il tasto FIRE per lanciare il tuo board (asse) e cominciare questo evento.

• Per accelerare, muovi il joystick UP quando stai andando in giù (sulla rampa), quindi muovi il joystick DOWN quando stai andando in giù.

• Per fare un'acrobazia (stunt), muovi il joystick come ti è mostrato nel diagramma. Stai attento ai tempi, perché cadrai se muovi il joystick troppo in fretta, troppo tardi o se lo tieni fermo troppo a lungo. Dopo tre cadute, l'evento finisce.

• Premi il tasto FIRE per lanciare il tuo board (asse) e cominciare questo evento.

• Per accelerare, muovi il joystick UP quando stai andando in giù (sulla rampa), quindi muovi il joystick DOWN quando stai andando in giù.

• Per fare un'acrobazia (stunt), muovi il joystick come ti è mostrato nel diagramma. Stai attento ai tempi, perché cadrai se muovi il joystick troppo in fretta, troppo tardi o se lo tieni fermo troppo a lungo. Dopo tre cadute, l'evento finisce.

• Premi il tasto FIRE per lanciare il tuo board (asse) e cominciare questo evento.

• Per accelerare, muovi il joystick UP quando stai andando in giù (sulla rampa), quindi muovi il joystick DOWN quando stai andando in giù.

• Per fare un'acrobazia (stunt), muovi il joystick come ti è mostrato nel diagramma. Stai attento ai tempi, perché cadrai se muovi il joystick troppo in fretta, troppo tardi o se lo tieni fermo troppo a lungo. Dopo tre cadute, l'evento finisce.

• Premi il tasto FIRE per lanciare il tuo board (asse) e cominciare questo evento.

• Per accelerare, muovi il joystick UP quando stai andando in giù (sulla rampa), quindi muovi il joystick DOWN quando stai andando in giù.

• Per fare un'acrobazia (stunt), muovi il joystick come ti è mostrato nel diagramma. Stai attento ai tempi, perché cadrai se muovi il joystick troppo in fretta, troppo tardi o se lo tieni fermo troppo a lungo. Dopo tre cadute, l'evento finisce.

• Premi il tasto FIRE per lanciare il tuo board (asse) e cominciare questo evento.

• Per accelerare, muovi il joystick UP quando stai andando in giù (sulla rampa), quindi muovi il joystick DOWN quando stai andando in giù.

• Per fare un'acrobazia (stunt), muovi il joystick come ti è mostrato nel diagramma. Stai attento ai tempi, perché cadrai se muovi il joystick troppo in fretta, troppo tardi o se lo tieni fermo troppo a lungo. Dopo tre cadute, l'evento finisce.

• Premi il tasto FIRE per lanciare il tuo board (asse) e cominciare questo evento.

• Per accelerare, muovi il joystick UP quando stai andando in giù (sulla rampa), quindi muovi il joystick DOWN quando stai andando in giù.

• Per fare un'acrobazia (stunt), muovi il joystick come ti è mostrato nel diagramma. Stai attento ai tempi, perché cadrai se muovi il joystick troppo in fretta, troppo tardi o se lo tieni fermo troppo a lungo. Dopo tre cadute, l'evento finisce.

• Premi il tasto FIRE per lanciare il tuo board (asse) e cominciare questo evento.

• Per accelerare, muovi il joystick UP quando stai andando in giù (sulla rampa), quindi muovi il joystick DOWN quando stai andando in giù.

• Per fare un'acrobazia (stunt), muovi il joystick come ti è mostrato nel diagramma. Stai attento ai tempi, perché cadrai se muovi il joystick troppo in fretta, troppo tardi o se lo tieni fermo troppo a lungo. Dopo tre cadute, l'evento finisce.

• Premi il tasto FIRE per lanciare il tuo board (asse) e cominciare questo evento.

• Per accelerare, muovi il joystick UP quando stai andando in giù (sulla rampa), quindi muovi il joystick DOWN quando stai andando in giù.

• Per fare un'acrobazia (stunt), muovi il joystick come ti è mostrato nel diagramma. Stai attento ai tempi, perché cadrai se muovi il joystick troppo in fretta, troppo tardi o se lo tieni fermo troppo a lungo. Dopo tre cadute, l'evento finisce.

• Premi il tasto FIRE per lanciare il tuo board (asse) e cominciare questo evento.

• Per accelerare, muovi il joystick UP quando stai andando in giù (sulla rampa), quindi muovi il joystick DOWN quando stai andando in giù.

• Per fare un'acrobazia (stunt), muovi il joystick come ti è mostrato nel diagramma. Stai attento ai tempi, perché cadrai se muovi il joystick troppo in fretta, troppo tardi o se lo tieni fermo troppo a lungo. Dopo tre cadute, l'evento finisce.

• Premi il tasto FIRE per lanciare il tuo board (asse) e cominciare questo evento.

• Per accelerare, muovi il joystick UP quando stai andando in giù (sulla rampa), quindi muovi il joystick DOWN quando stai andando in giù.

• Per fare un'acrobazia (stunt), muovi il joystick come ti è mostrato nel diagramma. Stai attento ai tempi, perché cadrai se muovi il joystick troppo in fretta, troppo tardi o se lo tieni fermo troppo a lungo. Dopo tre cadute, l'evento finisce.

• Premi il tasto FIRE per lanciare il tuo board (asse) e cominciare questo evento.

• Per accelerare, muovi il joystick UP quando stai andando in giù (sulla rampa), quindi muovi il joystick DOWN quando stai andando in giù.

• Per fare un'acrobazia (stunt), muovi il joystick come ti è mostrato nel diagramma. Stai attento ai tempi, perché cadrai se muovi il joystick troppo in fretta, troppo tardi o se lo tieni fermo troppo a lungo. Dopo tre cadute, l'evento finisce.

• Premi il tasto FIRE per lanciare il tuo board (asse) e cominciare questo evento.

• Per accelerare, muovi il joystick UP quando stai andando in giù (sulla rampa), quindi muovi il joystick DOWN quando stai andando in giù.

• Per fare un'acrobazia (stunt), muovi il joystick come ti è mostrato nel diagramma. Stai attento ai tempi, perché cadrai se muovi il joystick troppo in fretta, troppo tardi o se lo tieni fermo troppo a lungo. Dopo tre cadute, l'evento finisce.

• Premi il tasto FIRE per lanciare il tuo board (asse) e cominciare questo evento.

• Per accelerare, muovi il joystick UP quando stai andando in giù (sulla rampa), quindi muovi il joystick DOWN quando stai andando in giù.

• Per fare un'acrobazia (stunt), muovi il joystick come ti è mostrato nel diagramma. Stai attento ai tempi, perché cadrai se muovi il joystick troppo in fretta, troppo tardi o se lo tieni fermo troppo a lungo. Dopo tre cadute, l'evento finisce.

• Premi il tasto FIRE per lanciare il tuo board (asse) e cominciare questo evento.

• Per accelerare, muovi il joystick UP quando stai andando in giù (sulla rampa), quindi muovi il joystick DOWN quando stai andando in giù.

• Per fare un'acrobazia (stunt), muovi il joystick come ti è mostrato nel diagramma. Stai attento ai tempi, perché cadrai se muovi il joystick troppo in fretta, troppo tardi o se lo tieni fermo troppo a lungo. Dopo tre cadute, l'evento finisce.

• Premi il tasto FIRE per lanciare il tuo board (asse) e cominciare questo evento.

• Per accelerare, muovi il joystick UP quando stai andando in giù (sulla rampa), quindi muovi il joystick DOWN quando stai andando in giù.