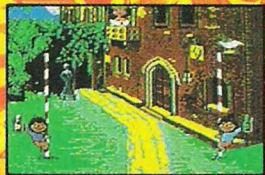


Alternative WORLD GAMES



Why be serious when there is so much fun in taking an alternative view of things? This ingenious but hilarious spoof will have you in stitches, not to mention the river, canal, sack...

You'll be racing in Naples, Boot Throwing at the Colosseum, Pole Climbing in Verona and Running up Walls in Venice! If you can still stand the pace, try your hand at Balancing Plates, Jumping Rivers, Pogo and Pillow Fighting.

Recapture the very essence of competitive spirit in this comical collection of ALTERNATIVE WORLD GAMES!

Gremlin Graphics Software Ltd., Alpha House,
10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.
Tel: (0742) 753423 Telex No: 547274



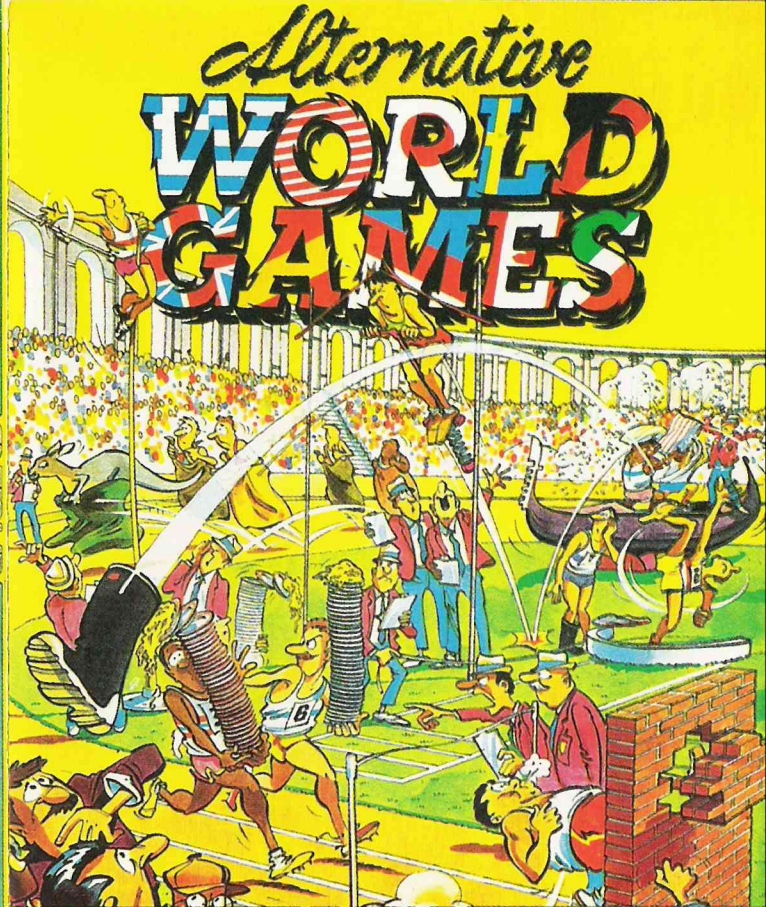
ALTERNATIVE WORLD
GAMES

CBM 64/128

© 1987. All rights reserved.
Unauthorised copying, lending or
resale by any means strictly
prohibited.



MADE IN ENGLAND



CBM 64/128



CBM 64/128

Alternative WORLD GAMES

CBM64 & ATARI ST INSTRUCTIONS

Bye be serious when the screen has loaded, press **FIRE**. After the credit screen has loaded press **FIRE** again to load the **COMPETITION** menu. Type your name and press **RETURN**, then choose your Country by pressing **UP** or **DOWN** to select the correct flag and press **ENTER**.

Because the very essence of competitive spirit in this comical collection of **ALTERNATIVE WORLD GAMES**

HOW TO PLAY

When the title screen has loaded, press **FIRE**. After the credit screen has loaded press **FIRE** again to load the **COMPETITION** menu. Type your name and press **RETURN**, then choose your Country by pressing **UP** or **DOWN** to select the correct flag and press **ENTER**.

GAME SELECTION MENU

You will be shown a screen containing a video recorder and nine monitors. By moving the joystick up or down change the (channel) number on the video recorder and press **FIRE** to light up each game's monitor, and display your chosen game(s).

If you select number **9** you can choose between **COMPETITION** and **PRACTICE** by moving the joystick left or right. Press **FIRE** to load your first chosen game.

At the end of the practice game, you will be asked if you wish to **TRY AGAIN**. Move the joystick up or down to choose and press **FIRE** to select.

GAME 1 - SACK RACE

At the beginning of the game you are asked to choose your opponent. Move the joystick using your joystick and select by pressing **FIRE**. Use **LEFT/RIGHT** to move your player along - timing is important! If you fall down, press **UP** to lift your player up again and use **UP/DOWN** to negotiate the machine in the road. To jump, press **FIRE**.

GAME 2 - PILE OF PLATES

At the start of the game press **UP/DOWN** to increase or decrease the number of plates, then press **FIRE** to begin.

Pressing **UP** increases the walking speed of your contestant, and pressing **DOWN** slows him down (be careful, if you pull back long enough he will start walking backwards).

LEFT/RIGHT moves his arms back and forth, balancing the pile of plates. **FIRE** will drop one plate from the top of the pile.

GAME 3 - BOOT THROWING

At the start of the game, press **UP/DOWN** to select **EMPTY BOOT** or **BOOT FILLED WITH WATER** (which can travel further), then press **FIRE** to begin.

LEFT/RIGHT swings the boot around in the air - timing must be accurate! Gradually build up the speed of rotation keeping an eye on the speed indicator. When you reach full speed, throw the boot as soon as possible, before your contestant loses his strength (later if the boot is full), press **FIRE** to throw the boot.

GAME 4 - RIVER JUMP

Press **FIRE** to start your contestant running. Your speed depends on the angle of your pole, which you can change by pressing **UP** or **DOWN**. The best angle is perfectly level, but the pole is heavy and is prone to drop.

Providing the angle is low enough, your contestant will jump at the

water's edge. When the pole is upright in the water press **FIRE** to let go of the pole and vault to the other side.

GAME 5 - POLE CLIMBING

At the beginning of the game select your opponent as in Sack Race. To make your contestant climb the pole, you must follow the sequence of **UP/FIRE/DOWN** (with **FIRE** still held down) - release **FIRE**, **UP/FIRE**, etc. The speed of climbing depends on the speed of the joystick. If you reach the top of the pole you will collect the bottle of champagne, but you must safely slide down the pole again before your opponent. Press **FIRE** every so often to slow down your slide, otherwise you will drop the bottle.

GAME 6 - RUN UP THE WALL

To start your contestant running, press **UP**. Press **UP** and **UP** again to increase your speed, and **DOWN** to slow down.

The parrot who carries the hat stops three times in the air before he drops it. To catch the hat, ensure you are directly beneath the parrot when it drops the hat, then press **FIRE**.

As you approach the wall, first press **FIRE** and then while running upwards press **UP**. At the highest point you reach, press **FIRE** and the hat will stick to the wall. Pull the joystick **LEFT** and then **DOWN** to a safe landing. An attempt is only successful if you have the hat (it sticks on the wall automatically).

GAME 7 - PILLOW FIGHT

At the beginning of the game select your opponent. In Sack Race, Try to knock your opponent into the water by repeatedly bashing him with your pillow.

For both players:-

DOWN - Defend your nearest side.

UP - Defend your furthest side.

FIRE & UP - Hit to your nearest side.

FIRE & DOWN - Hit to your furthest side.

For the Left Hand Player:-

RIGHT - Defend a hit from above.

FIRE & RIGHT - Hit from above.

For the Right Hand Player:-

LEFT - Defend a hit from above.

FIRE & LEFT - Hit from above.

The player who falls into the water loses the game.

GAME 8 - POGO

You must pogo around the course, bursting the balloons along the way. You only have 6 minutes 59 seconds, after that the message "OUT OF TIME" comes up, so don't delay!

UP moves in the direction you are facing, **DOWN** moves in the opposite direction and **LEFT/RIGHT** to change direction.

FIRE to stand up again after a fall or to jump higher.

ATARI ST USERS

POGO - As Commodore 64, except:-

UP/DOWN/LEFT/RIGHT to move in each direction.

UP/DOWN & FIRE to increase or decrease spring, power or to stand up after a fall.

CONTROLS

CBM 64

All movement is controlled by joystick.

Pressing **Q** during practice mode will quit the current event and load the next one selected.

ATARI ST

All movement is controlled by joystick.

Press **SPACE** to toggle between music and sound effects.

Pressing **SPACE** during practice mode will quit the current event and load the next one selected.

LOADING INSTRUCTIONS

CBM 64/128

CASSETTE: Insert cassette into cassette unit. Press **SHIFT** and **RUN/STOP** simultaneously. Press **PLAY** on the cassette unit. The program will load and run automatically.

DISK: Insert disk into drive. Type **LOAD***8,1** and press **RETURN**. The program will load and run automatically.

ATARI ST

Turn off computer. Insert **DISK 1** Switch on computer and the game will load automatically.

Alternative WORLD GAMES

CBM 64 & ATARI ST INSTRUCTIONS

When you start, wait a do while your Spall macht die Dinge auf andere Weise zu sehen! Diese freunette, nicht schmerzhaft, Wunden wird Dich vor hohen Schmerzen retten, quia abnehmen von Kahl, Kahl, Kahl...

Da wirst in Regel zu Werfen teilnehmen, im Colosseum Summelfest, in Verma Spang hochklettern und in Voodoo Wand hochklettern Wenn Du dein inneren machen kannst, versuche Dein Glück beim Teller balancieren, beim Überqueren von Flüssen, beim Springtanzwettbewerb (Pogo) und der Kueschichte.

Erhalte noch einmal den Nervenkost der Wettbewerbe in dieser lustigen Sammlung von **ALTERNATIVE WORLD GAMES**

INSTRUCTIONS

Wenn der Theatridschirm erscheint, drücke **FEUER**. Nachdem der Bildschirm der Wettbewerbe erschienen ist, drücke erneut **FEUER**, um das **COMPETITION** MENÜ (AUF DEN WELCHEN WÄHLT) zu laden. Typen Deinen Namen und drücke **RETURN**. Wähle aus das Land und wähle die richtige Flagge aus, indem Du **ROCH** oder **HINTER** drückst und drücke dann **FEUER**.

GAME SELECTION MENU

DEINER FÜR DIE WAHL DER SPIELE

Du wirst ein Bildschirms gezeigt, der einen Videorekorder und neun Monitore darstellt. Durch das Bewegen des Joysticks hoch und runter kannst Du die Programmnummer auf dem Videorekorder ändern. Drücke **FIRE**, um den Monitor eines Spiels hervorzubringen und Deine gewählten Spiele auf dem Bildschirm erscheinen zu lassen.

Wähle Du Nummer 9 in basier Du zwischen **COMPETITION** (WETTAMP) und **PRACTICE** (ÜBUNG) auszuwählen, indem Du den Joystick nach links oder rechts bewegst. Drücke **FEUER**, um Dein zuerst gewähltes Spiel zu laden.

An dem Ende des Spiels erscheint Du durch die Worte **TRY AGAIN** auf dem Bildschirm gefolgt, ob Du noch einmal versuchen möchtest. Bewege den Joystick hoch oder runter, um auszuwählen und drücke **FEUER**, um Deine Wahl zu treffen.

SPIEL 1 - SACKWETTEN

Am Anfang des Spiels wirst Du aufgefordert, Deinen Gegner zu wählen. Bewege Deinen Joystick, um verschiedene Möglichkeiten hervorzubringen und drücke **FEUER**, um Deine Wahl zu treffen. Bewerte **LINKS/RECHTS**, um Deinen Spieler vorwärts zu bewegen. Wenn Du ihn sehr weit rechts fallen Du nimmst, drücke **ROCH**, um Deinen Spieler wieder hochzuheben. Wenn Du **ROCH** drückst, wird dein Mannlicher auf der Straße zu überwinden. Drücke **FEUER**, um zu springen.

SPIEL 2 - TELLERSTAPEL

Am Beginn des Spiels drücke **ROCH/HINTER**, um die Anzahl der Teller zu erhöhen oder zu vermindern, dann drücke **FEUER**, um zu beginnen.

Das Drücken von **ROCH** beschleunigt das Gehgeschwindigkeit Deiner Wettbewerber und das Drücken von **HINTER** verlangsamt ihn (wie vorwiegend, daß Du den Joystick nach links bewegen möchtest, sonst wirst du anfangen, rückwärts zu laufen)

LINKS/RECHTS bewegt seine Arme, die die Teller balancieren, hin und zurück. **FEUER** wird einen Teller von der Stapelplatte herunterfallen lassen.

SPIEL 3 - GUMMITZUGWERFEN

Drücke **ROCH/HINTER** am Anfang des Spiels, um **EMPTY BOOT** (LEERES STUFE) oder **BOOT FILLED WITH WATER** (STUFE MIT WASSER GEFÜLLT), welcher weiter fliegen kann - zu wählen, dann drücke **FEUER**, um zu beginnen.

LINKS/RECHTS verhält sich dem Spiel der Luft umher - Timing muß genau sein! Mit Beachtung der Geschwindigkeit/Reaktion, ansehere nach der Geschwindigkeit der Reaktion. Hast Du die Geschwindigkeit erreicht, so wird dein Stoß so schnell wie möglich, bevor Dein Wettkämpfer seine Kraft verliert (schleicher noch, wenn der Stoß voll ist). Drücke **FEUER**, um ein Stoß zu werfen.

SPIEL 4 - FLUSSPRINGEN

Drücke **FEUER** von Deinen Tellerseiter ansetzen zu lassen. Deine Geschwindigkeit wird vom Wabel Deinen Sprungab, den Durchsch das Drücken von **ROCH** oder **HINTER** verändern kann. Den besten Wabel hast Du, wenn die Stange sich in gerader Position befindet, doch da sie schwer ist, verliert sie sich nach unten zu meilen.

Vorausgesetzt, daß der Wabel genug gerad ist, wird Dein Wettkämpfer am Fußboden springen. Ist die Stange dann aufrecht in Wasser, drücke **FEUER**, um sie loszulassen und auf die andere Seite zu springen.

SPIEL 5 - STANGENKLETTERN

Wähle Deinen Wettkämpfer am Anfang des Spiels, wie beim Sackspiel. Um ihn die Stange hochklettern zu lassen, muß Du die Reihenfolge von **ROCH-FEUER-HINTER** von **FEUER** immer noch gedrückelt folgen - lasse **FEUER** las **ROCH-FEUER**, etc. Die Klettergeschwindigkeit hängt von der Geschwindigkeit des Joysticks ab. Erreicht Du die Spitze des der Stange, wirst Du die Flache Champagner greifen, aber du mußt mit Deinem Gegner die Stange wieder sicher herunterklettern. Drücke **FEUER** und **FEUER**, um Dein Rutschen zu verlangsamen, sonst läßt Du die Flache fallen.

SPIEL 6 - DIE MAUER KINKAUFKLETTERN

Um Deinen Wettkämpfer ansetzen zu lassen, drücke **ROCH**. Drücke **ROCH** und **ROCH** wieder, um Deine Geschwindigkeit zu erhöhen und **FEUER**, um sie zu vermindern.

Der Pogo, der den Fußtritt, ausgehend in der Luft, bevor er hinfallen läßt, um den Harn fangen, muß Du Dich genau unter dem Pogo befinden, wenn er den Fuß fallen läßt. Drücke dann **FEUER**.

Wenn Du Dich der Mauer nähert, drücke immer **FEUER** und dann, während Du abwärts rennst, drücke **ROCH**. Hast Du den höchsten Punkt erreicht, drücke **FEUER**, und der Fuß wird in der Mauer kleben bleiben. Gehe den Joystick **LINKS** und dann **HINTER**, um sicher zu landen. Ein Versuch ist nur erfolgreich, wenn Du den Fuß hat (er klebt automatisch an der Mauer).

SPIEL 7 - KISSENSCHLACHT

Wähle Deinen Wettkämpfer am Beginn des Spiels, wie beim Sackspiel. Versuche Deinen Gegner in die Wasser zu schuppen, indem Du ihn mit Deinen Kissen kommandierst.

Für beide Spieler:-

HINTER - Verursacht Deine empfindlichere Seite.

ROCH - Verursacht Deine andere Seite.

FEUER & ROCH - Schlag von Deiner empfindlicheren Seite.

FEUER & HINTER - Schlag von Deiner anderen Seite.

Für den Spieler auf der linken Seite:-

RECHTS - Weicht einen Schlag von oben ab.

FEUER & RECHTS - Schlag von oben.

Für den Spieler auf der rechten Seite:-

LINKS - Weicht einen Schlag von oben ab.

FEUER & LINKS - Schlag von oben.

Der Spieler, der in das Wasser fällt, hat verloren.

SPIEL 8 - SPRINGTANZ (POGO)

Du mußt mit dem Springtanz auf der Rennstrecke umherpringen und dabei Leertaste spazieren. Du hast nur 9 Minuten und 19 Sekunden.

dann erschein die Meldung "OUT OF TIME" (Zeit ist abgelaufen), also beide Die!

ROCH bewegt in die Richtung, in der sich Dein Wettkämpfer wendet, **HINTER** bewegt in die andere Richtung und **LINKS/RECHTS** ändert die Richtung wieder.

FEUER um nach einem Fall wieder aufzustehen oder um höher zu springen.

ATARI ST BENUTZER

POGO - Wie Commodore 64, außer:-

ROCH-HINTER-LINKS-RECHTS, um sich in die jeweilige Richtung zu bewegen.

ROCH/HINTER & FEUER, um die Sprungkraft zu erhöhen oder zu vermindern oder um nach einem Fall wieder aufzustehen.

FEUERHINGEN

CBM 64

Alle Bewegungen werden mit dem Joystick ausgeführt. Das Drücken von **UP** an Übergangsmom, wird den gegenwärtigen Wettkampf abbrechen und den nächsten laden.

ATARI ST

Alle Bewegungen werden mit dem Joystick ausgeführt. Drücke **SPACE** (LEERTASTE), um zwischen Musik und Soundeffekten hin und her zu pendeln.

Das Drücken der **LEERTASTE** (in Übergangsmom, wird den gegenwärtigen Wettkampf abbrechen und den nächsten laden.

LADEN/ABKLEBEN

CBM 64/128

Kassette, lege Kassette in die Rekorder. Drücke **SHIFT** und **RUN/STOP** gleichzeitig. Drücke **PLAY** auf dem Rekorder. Das Programm wird automatisch geladen und gestartet.

Disquette: lege Diskette an Laufwerk. Type **LOAD***8,1** ein und drücke **RETURN**. Das Programm wird automatisch geladen und gestartet.

ATARI ST

Schalt den Computer aus. Lege **DISKETTE 1** ein. Schalte den Computer ein, und das Spiel wird sich automatisch laden.

Gremlin Graphics Software Ltd.
1987. All rights reserved. Unauthorised lending or resale by any means strictly prohibited.
Prism Leisure Corporation plc.
Unit 1, Baird Road, Enfield, Middlesex EN1 1SJ.