

Alternative WORLD GAMES

SPECTRUM/AMSTRAD INSTRUCTIONS

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!

HOW TO PLAY

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

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 highlight 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** or **DOWN** to negotiate the manholes 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 (faster 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** for 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 9 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.

CONTROLS

SPECTRUM:

On the menu screen you may select:

1. Interface 2/+2 Joystick
2. Cursor Joystick
3. Kempston Joystick
4. Keyboard

Press the appropriate key number for Player One, then Player Two.

Keyboard controls are:-

SPECTRUM

One Player

Up - **Q**

Down - **A**

Left - **O**

Right - **P**

Fire - **SYM SHIFT**

Two Players

Left Player

Up **Q**

Down **A**

Left **S**

Right **D**

Fire **Z**

Right Player

P

L

J

K

SYM SHIFT

AMSTRAD:

On the menu screen, you may select between **KEYBOARD**, **JOYSTICK** or both.

Keyboard controls are:-

	Player 1	Player 2
Up	Q	F8
Down	A	F2
Left	R	F4
Right	T	F6
Fire	SPACE	SHIFT

LOADING INSTRUCTIONS

Spectrum 48K: Type **LOAD** and press **ENTER**.

Spectrum 128K/+2: Use the **TAPE LOADER** as normal.

Spectrum +3: Use the **DISK LOADER** as normal.

Amstrad Tape: Press the **CTRL** and small **ENTER** keys together.

Amstrad Disk: Type **CPM** and press **RETURN**.

PLEASE NOTE

This is a multiloader game. Please remember to stop the tape after loading each section. Events 5 to 8 are on Side B of the tape. You may find it useful to make a note of the tape position for each event for easy reference.

Gremlin Graphics Software Ltd.,
Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.

© 1987. All Rights Reserved. Unauthorised copying, lending or resale by any means strictly prohibited.

Alternative WORLD GAMES

INSTRUCTIONS POUR SPECTRUM & AMSTRAD

Pourquoi être sérieux quand on peut avoir une vision différente, plus amusante des choses? Cette invention ingénieuse mais désopilante vous fera tordre de rire; sans compter la rivière, le canal, le sac... Vous irez courir à Naples, lancer des bottes au Colisée, grimper les poteaux à Vérone et courir sur les murs à Venise! Si vous tenez toujours le coup, vous pourrez essayer la mise en équilibre d'assiettes, le saut de rivières, le Pogo et la Bataille d'Oreillers.

Recapturez l'essence même de l'esprit de compétition dans cette collection d'**ALTERNATIVE AUX JEUX MONDIAUX!**

COMMENT JOUER

Une fois l'écran de titres chargé, appuyez **FEU**. Une fois l'écran de crédits chargé, appuyez sur **FEU** de nouveau pour charger le **MENU DE SELECTION DE PAYS**. Tapez votre nom et appuyez sur **RETURN** puis choisissez votre pays en appuyant sur haut ou bas pour sélectionner le drapeau requis et appuyez sur **FEU**.

MENU DE SELECTION DE JEU

Vous verrez un écran contenant un enregistreur vidéo et neuf moniteurs. En déplaçant le manche à balai vers le haut ou vers le bas, vous pouvez changer de 'numéro de chaîne' sur l'enregistreur vidéo. Appuyez sur **FEU** pour illuminer chaque moniteur de jeu et afficher votre ou vos jeu(x) choisi(s).

Si vous choisissez le numéro 9, vous aurez le choix entre **COMPETITION** et **ENTRAINEMENT (COMPETITION AND PRACTICE)** en déplaçant le manche à balai vers la gauche ou vers la droite.

Appuyez sur **FEU** pour charger votre premier jeu choisi.

A la fin d'un jeu d'entraînement, on vous demandera si vous voulez **ESSAYER ENCORE (TRY AGAIN)**. Déplacez le manche à balai vers le haut ou le bas pour choisir et appuyez sur **FEU** pour sélectionner.

Utilisez la touche **RUN/STOP** pour permuter entre musique/effets.

JEU 1 - SAC RACE (COURSE DE SACS)

Au début du jeu, on vous demande de choisir votre adversaire. Déplacez le rehaut à l'aide du manche à balai et sélectionnez en appuyant sur **FEU**. Utilisez **GAUCHE/DROITE** pour faire avancer votre joueur - la précision de temps est importante! Si vous tombez, appuyez sur **HAUT** pour relever votre joueur et utilisez **HAUT** ou **BAS** pour éviter les trous dans la rue. Pour sauter, appuyez sur **FEU**.

JEU 2 - PILES OF PLATES (TAS D'ASSIETTES)

Au début du jeu, appuyez sur **HAUT/BAS** pour accroître ou décroître le nombre d'assiettes puis appuyez sur **FEU** pour commencer.

En appuyant sur **HAUT**, vous augmentez la vitesse de marche de votre joueur et en appuyant sur **BAS**, vous la diminuez. (Attention: si vous reprenez le joueur pendant longtemps, il commencera à marcher en arrière!).

GAUCHE/DROITE déplace ses mains en avant et en arrière tout en tenant en équilibre le tas d'assiettes. **FEU** laissera tomber une assiette du haut du tas.

JEU 3 - BOOT THROWING (LANCER DE BOTTES)

Au début du jeu, appuyez sur **HAUT/BAS** pour sélectionner **EMPTY BOOT** (Botte vide) ou **BOOT FILLED WITH WATER** (Bottes pleines d'eau) (qui peuvent se déplacer plus loin), puis appuyez sur **FEU** pour commencer.

GAUCHE/DROITE fait tourner la botte en l'air - le minutage doit être précis! Augmentez petit à petit la vitesse de rotation en faisant attention à l'indicateur de vitesse. Une fois en pleine vitesse, lancez la botte aussi tôt que possible, avant que votre compétiteur ne perde sa force (plus rapidement si la botte est pleine). Appuyez sur **FEU** pour lancer la botte.

JEU 4 - RIVER JUMP (SAUT DE RIVIERE)

Appuyez sur **FEU** pour faire courir votre compétiteur. Votre vitesse dépend de l'angle de votre perche que vous pouvez changer en appuyant sur **HAUT** ou **BAS**. Le meilleur angle est parfaitement plat mais le perche est lourde et risque de tomber.

Si la perche est assez basse, votre compétiteur sautera au bord de l'eau. Lorsque la perche est droite dans l'eau, appuyez sur **FEU** pour la laisser tomber sauter à l'autre côté.

JEU 5 - POLE CLIMBING

Au début du jeu, sélectionnez votre adversaire comme dans "Sack Race". Pour faire monter le poteau à votre compétiteur, vous devez suivre la séquence **HAUT-FEU-BAS**, (tout en tenant **FEU** appuyé), relâchez **FEU**: **HAUT-FEU**, etc. La vitesse de montée dépend de la rapidité du manche à balai. Si vous atteignez le sommet du poteau, vous prendrez la bouteille de champagne mais vous devez redescendre en glissant soigneusement le long du poteau avant votre adversaire. Appuyez sur **FEU** assez souvent pour ralentir votre descente, autrement vous lâcherez la bouteille.

JEU 6 - RUN UP THE WALL (COURSE SUR LE MUR)

Pour faire commencer à courir votre compétiteur, appuyez sur **HAUT**. Appuyez sur **HAUT** et **HAUT** encore pour augmenter votre vitesse et sur **BAS** pour la ralentir.

Le perroquet qui porte le chapeau s'arrête trois fois en l'air avant de le laisser tomber. Pour attraper le chapeau, assurez-vous que vous vous trouvez directement sous le perroquet lorsqu'il lâche le chapeau, puis appuyez sur **FEU**.

Quand vous vous approchez du mur, appuyez d'abord sur **FEU** puis, pendant que vous montez en courant, appuyez sur **HAUT**. Au point le plus élevé que vous atteignez, appuyez sur **FEU** et le chapeau collera au mur. Tirez le manche à balai vers la **GAUCHE** puis vers le **BAS** pour bien atterrir. Un essai n'est réussi que si vous avez le chapeau (il se colle au mur automatiquement).

JEU 7 - PILLOW FIGHT (BATAILLE D'OREILLERS)

Au début du jeu, sélectionnez votre adversaire comme dans "Sack Race".

Essayez d'envoyer votre adversaire dans l'eau en lui tapant dessus plusieurs fois avec votre oreiller.

Pour les deux joueurs:-

HAUT Défendez votre côté le plus proche.
BAS Défendez votre côté le plus éloigné.
FEU & HAUT Tapez sur votre côté le plus proche.
FEU & BAS Tapez sur votre côté le plus éloigné.

Pour le joueur gauche:-

DROITE Protégez-vous d'un coup d'en haut.
FEU & DROITE Tapez d'en haut.

Pour le joueur de droite:-

GAUCHE Protégez vous d'un coup d'en haut.
FEU & GAUCHE Tapez d'en haut.

Le joueur qui tombe dans l'eau perd le jeu.

JEU 8 - POGO

Vous devez sauter tout autour du terrain en crevant les ballons. Votre temps est limité, 9 minutes, 59 secondes. Après cela, le message "OUT OF TIME" (Temps Terminé) apparaît, donc pas de retard!

HAUT bouge dans la direction à laquelle vous faites face, **BAS** dans la direction opposée et **GAUCHE/DROITE** change de direction.

Appuyez sur **FEU** pour vous relever après une chute ou pour sauter plus haut.

LES COMMANDES

SPECTRUM

Vous pouvez sélectionner sur l'écran des menus:

1. Manche à Balai INTERFACE 2/ +2
2. Manche à Balai CURSEUR.
3. Manche à Balai KEMPSTON.
4. CLAVIER.

Appuyez sur la touche numérique appropriée pour Joueur un, puis Joueur deux.

Les commandes par clavier sont:

SPECTRUM

Un Joueur

Haut - Q

Bas - A

Gauche - O

Droite - P

Feu - SYM SHIFT

Deux Joueurs

Joueur de Gauche

Haut Q

Bas A

Gauche S

Droite D

Feu Z

Joueur de Droite

P

L

J

K

SYM SHIFT

AMSTRAD

Vous pouvez choisir **KEYBOARD (CLAVIER)**, **JOYSTICK (MANCHE À BALAI)** ou les deux options sur l'écran.

Les commandes de clavier sont:

	Joueur 1	Joueur 2
Haut	Q	F8
Bas	A	F2
Gauche	R	F4
Droite	T	F6
Feu	ESPACEMENT	SHIFT

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Spectrum 48K: Tapez **LOAD** et appuyez sur **ENTER**.

SPECTRUM 128K/+2: Utilisez le **CHARGEUR DE CASSETTES** comme d'habitude.

SPECTRUM +3: Utilisez le **CHARGEUR DE DISQUES** comme d'habitude.

AMSTRAD CASSETTE: Appuyez sur la touche **CTRL** et la petite touche **ENTER** en même temps.

AMSTRAD DISQUE: Tapez **CPM** et appuyez sur **RETURN**.

NOTE S.V.P.

Ce jeu se charge par étapes. Veuillez à arrêter la cassette après le chargement de chaque section. Les séquences de 5 à 8 se trouvent sur la face B de la cassette. Il est souhaitable de prendre note de la position du compteur du lecteur de cassette au début de chaque séquence afin d'y revenir facilement.

Gremlin Graphics Software Ltd.

Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS, England.

© 1987. Tous droits réservés. Toute copie ou revente ou tout prêt par des moyens quelconques sont strictement interdits.

IMPORTANT

AMSTRAD DISK
TO LOAD TYPE : RUN "#