



CALIFORNIA

GAMES

TM



SEGA®

Loading Instructions:

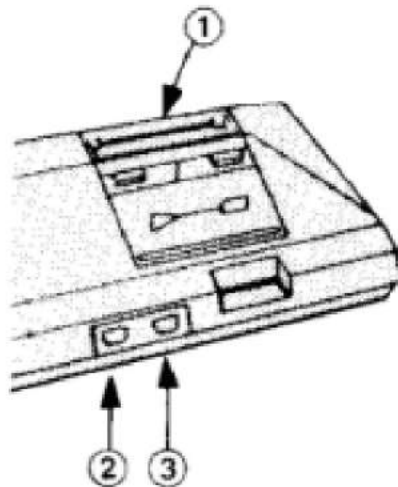
Starting Up:

1. Make sure the power switch is OFF.
2. Insert the game cartridge in the Power Base as described in your SEGA SYSTEM manual.
3. Turn the power switch ON. If nothing appears on the screen, turn the power switch OFF, remove the cartridge, and try again.
4. At the title screen, to start the game, press Button 1 or Button 2.

IMPORTANT:

Always make sure that the Power Base is turned OFF when inserting or removing your Sega Cartridge.

- ① Insert Sega Cartridge
- ② Insert Control Pad 1
- ③ Insert Control Pad 2



Ladeanweisungen:

Inbetriebnahme:

1. Vergewissern Sie sich, daß der Ein/Aus-Schalter ausgeschaltet ist.
2. Setzen Sie die Spielkassette gemäß der Beschreibung in Ihrer SEGA SYSTEM-Anleitung in die Power Base ein.
3. Schalten Sie den Ein/Aus-Schalter ein. Falls auf dem Bildschirm nichts erscheint, sollten Sie den Ein/Aus-Schalter ausschalten, die Kassette entfernen und diese dann erneut einsetzen.
4. Wenn das Titelbild erscheint, drücken Sie die Taste 1, um das Spiel zu beginnen.

WICHTIG:

Achten Sie beim Einsetzen oder Entfernen Ihrer Sega-Kassette stets darauf, daß die Power Base ausgeschaltet ist.

- ① Sega-Kassette einsetzen
- ② Steuerpult 1 anschließen
- ③ Steuerpult 2 anschließen

Innan du börjar spela:

Hur du startar spelet:

1. Se till att huvudenhetens strömbrytare är AVSTÄNGD.
2. För in cartridge i huvudenheten, som beskrivs i SEGA SYSTEM-manualen.
3. Sätt PÅ strömbrytaren. Om ingenting händer, stäng AV strömbrytaren och ta bort cartridge. Gör om steg 1 - 3.
4. När spelets titelbild visas, tryck på knapp 1 eller 2 för att starta spelet.

OBSERVERA:

Kontrollera alltid att strömbrytaren är avstängd innan du sätter in eller tar ut en cartridge. Om du inte gör detta riskerar du att skada huvudenheten eller cartridge.

- ① Här sätter du in spelcartridgen
- ② Här sätter du in handkontroll 1
- ③ Här sätter du in handkontroll 2

Instructions de chargement:

Mise en route:

1. Assurez-vous que l'alimentation de la console est coupée.
2. Introduisez la cartouche de jeu dans la console, de la manière décrite dans le mode l'emploi de votre "SEGA SYSTEM".
3. Mettez la console sous tension. Si rien n'apparaît sur l'écran, mettez la console hors tension, retirez la cartouche et essayez à nouveau.
4. Lorsque l'écran de titre apparaît, appuyez sur la touche 1 pour commencer une partie.

IMPORTANT:

Faites toujours très attention que l'alimentation de la console soit coupée avant d'introduire ou de retirer une cartouche SEGA.

- ① Introduisez la cartouche Sega
- ② Introduisez le bloc de commande 1
- ③ Introduisez le bloc de commande 2

Instrucciones de carga:

Puesta en funcionamiento:

1. Cerciórese de que el interruptor de la alimentación esté en OFF.
2. Introduzca el cartucho del juego en la base de alimentación como se describe en el manual SEGA SYSTEM.
3. Ponga el interruptor de la alimentación en ON. Si no aparece nada en la pantalla, póngalo en OFF, retire el cartucho y pruebe de nuevo.
4. En la pantalla titular, pulse el botón 1 para iniciar la partida.

IMPORTANTE:

Cerciórese siempre de que la base de alimentación esté apagada antes de introducir o retirar el cartucho Sega.

- ① Inserte el cartucho Sega
- ② Inserte el Teclado de Control 1
- ③ Inserte el Teclado de Control 2

Istruzioni di caricamento:

Inizio:

1. Accertatevi che la Console sia spenta.
2. Inserite la cartuccia del gioco nella Console come descritto nel manuale SEGA SYSTEM.
3. Accendete il sistema. Se sullo schermo non appare niente, spegnete il sistema, estraete la cartuccia e ripetete daccapo il procedimento.
4. Non appena il titolo appare sullo schermo, premere il tasto 1 per dare inizio al gioco.

IMPORTANTE:

Accertatevi sempre che la Console sia spenta prima di inserire o di estrarre la cartuccia Sega.

- ① Inserite la cartuccia Sega
- ② Collegate la Pulsantiera di Comando 1
- ③ Collegate la Pulsantiera di Comando 2

Contents

☆ Half Pipe Skateboarding	14
☆ Foot Bag	24
☆ Surfing	36
☆ Roller Skating	42
☆ BMX Bike Racing	48
☆ Flying Disk	54

California Games™

Welcome to California. Home of the most radical sports in the world. Rad, bad and aggro. You're about to hit the beaches, parks and boardwalks of the Golden State to go for trophies in everything from surfing to bike racing. California Games™ gives you the hottest sports. And the most aggro competition. You even get to pick your own sponsor.

So pull on those kneepads. You're about to get into the most fun you've had since Mom hid your skateboard. CALIFORNIA GAMES is going to take you from the surf to the turf. From the pipe to the parks. Are you gonna love it or what?

Inhalt

☆ Skateboardfahren im Halbrohr ..	14
☆ Foot Bag (Schleudern eines Beutels mit dem Fuß)	24
☆ Surfing	36
☆ Rollschuhfahren	42
☆ BMX-Radrennen	48
☆ Flying Disk ("Frisbie")	54

California Games™

Willkommen in Kalifornien. Heimat der exzessivsten Sportarten der Welt. Rad, bad and aggro (radikal, schlecht und aggressiv). Sie sind auf dem Weg zum Strand, zu den Parks und Fußwegen des Golden State, zum Kampf um die Trophäen in allen Sportarten, vom Surfing bis zum Querfeldein-Radrennen. California Games™ verführt Sie zu den heißesten Sportarten. Und zu den härtesten Schlachten. Sie können sich sogar Ihren Sponsor aussuchen.

Also dann los, Kniepolster angeschnallt! Auf zum größten Spaß, den Sie je hatten, seit Mama Ihr Skateboard versteckt hat. CALIFORNIA GAMES bringt Sie vom Surfen zur Rennbahn. Vom Halbrohr in den Park. Junge, das bringt Laune, oder?

Innehåll

☆ U-ramp, Skateboard	14
☆ Foot Bag	24
☆ Surfing	36
☆ Rullskridskor	42
☆ BMX Cykeltävling	48
☆ Frisbee (Flying Disk)	54

California Games™

Välkommen till Kalifornien. Det är här alla nya sporter och spel dyker upp. Du ska ge dig ut på stränderna, parkerna och trottoarerna här i den gyllene staten. Du ska försöka ta hem dom åtråvärdaste av alla trofeer, dom du kan vinna i allt från surfing till cykelrace. California Games™ ger dig chansen att prova dom hetaste sporterna och dom aggressivaste tävlingarna. Du får till och med välja din egen sponsor.

Dra på dig knäskydden. Du ska precis ge dig ut på det roligaste du varit med om sedan morsan provade din skateboard. CALIFORNIA GAMES kommer att ta med dig både till havs och till lands, från skaterampen och ner till parken. Du kommer att älska det här... eller?

Table des matières

☆ Planche à roulettes sur demi-tuyau	15
☆ Sac au pied	25
☆ Surfing	37
☆ Patins à roulettes	43
☆ Course de vélo BMX	49
☆ Disque volant	55

California Games™

Bienvenue en Californie, patrie des sports les plus dingues au monde. Vous allez vous rendre sur les plages, dans les parcs et dans les allées de la Golden State, à la recherche de trophées, depuis le surfing jusqu'aux courses de vélo. California Games™ vous propose les jeux les plus dans le vent. Vous aurez même à choisir votre propre commanditaire.

Alors mettez vos genouillères, vous allez passer le meilleur moment depuis que votre mère a caché votre planche à roulettes. CALIFORNIA GAMES va vous mener du surf aux pelouses. Du tuyau aux parcs. Allez-vous aimer ça?

Índice

☆ Monopatín de Medio Tubo	15
☆ Bolsa Rebotadora	25
☆ Tabla Hawaiana	37
☆ Patinaje sobre Ruedas	43
☆ Carrera de Bicicletas BMX	49
☆ Plato Volador	55

California Games™

Bienvenido a California. Tierra de los deportes más radicales, duros y difíciles del mundo. Estás a punto de llegar a las playas, parques y pistas de patinaje del Estado Dorado para ganar trofeos en todo, desde la tabla hawaiana a carreras de bicletas. California Games™ te brinda los deportes más emocionantes, y la competición más dura. Tendrás que buscar incluso a tu propio patrocinador.

Vamos, ponte las rodilleras, que estás a punto de disfrutar como nunca desde que viste a tu madre pisar tu patín por accidente. CALIFORNIA GAMES te llevará de la tabla hawaiana al césped competitivo. Del tubo a los parques. ¿Te gustará?

Sommario

☆ Fare dello Skateboard in un tubo , selezionato a metà	15
☆ Sacco a piede	25
☆ Surfing	37
☆ Pattinaggio a rotelle	43
☆ Corsa di biciclette MBX	49
☆ Disco volante	55

California Games™

Benvenuti in California. Terra degli sport più radicali del mondo. Oltraggiosi, violenti ed esaustanti. Vai nelle spiagge, nei parchi e nei marciapiedi del Golden State (Stato d'oro) e fai tuoi titti i trofei, dal surfing a quello della gara di biciclette. California Games™ ti dà gli sport più eccitanti. E anche la competizione più spietata. E puoi sceglierti il tuo sponsor (garante).

Allora, tira su quelle ginocchiere. Tu stai per iniziare uno dei giochi più divertenti che conosci, da quando tua madre ha nascosto il tuo skateboard. CALIFORNIA GAMES ti porterà dal surf al tappeto erboso. Dai tubi ai parchi. Lo amerai?

We'll start you off in the heart of Hollywood, with skateboards in hot competition on the radical Half Pipe. Then we'll rocket up to San Francisco for the high-flying Foot Bag and some really wild footwork. After that, it's down to the beach for two of the coolest sports we've got in California. There's an awesome Roller Skating event, followed by the king of coastal competition . . . Surfing. You'll be shooting the tube and carving the biggest breakers around.

Over at the dirt track, you'll pump the pedals of a BMX racing bike. And your moves had better be bad. For the grand finale, you'll go to Yosemite where you'll be flinging the fantastic Flying Disk. That's six massive events. You're gonna have your hands full. Not to mention your feet.

You're about to get into the wildest games of them all . . . CALIFORNIA GAMES. It's only, like, the most totally awesome game in the world!

Nun, Sie beginnen im Herzen von Hollywood, mit Skateboards im heißen Wettbewerb im schwierigen Halbrohr. Dann düsen wir nach San Francisco im Kampf um den hochfliegenden Fußbeutel und einige wirklich wilde Fußarbeiten. Danach gehts die Küste runter zu zwei der coolsten Sportarten, die es in Kalifornien gibt. Ein knallharter Rollschuhwettkampf, gefolgt vom König des Strandsports . . . Surfen. Sie werden durch die Wellenberge schießen und die mächtigsten Brecher reiten.

Drüben, auf dem Querfeldeinkurs treten Sie in die Pedale eines BMX-Querfeldeinrennrades. Und da müssen Sie schon voll loslegen. Zum großen Finale geht's hinüber nach Yosemite, wo Sie die phantastischen Flying Disks zischen lassen. Sie werden alle Hände voll zu tun haben. Ganz zu schweigen von den Füßen.

Gleich fangen Sie mit dem wildesten Spiel von allen an . . . CALIFORNIA GAMES. Es ist einzigartig, das totalste und herausforderndste Spiel der Welt!

Vi börjar spelet i Hollywoods hjärta, på en skateboardramp (Halfpipe), där du ska visa vad du går för. Sedan drar vi till San Francisco för att visa vad du kan göra med fötterna, i en tävling som heter "Foot Bag". Visa upp ditt bästa fotarbete! Efter detta är det dags att ge sig ner till stränderna, där det är dags för två av dom coolaste sporterna som finns i Kalifornien. Det första är rullskridskor (Rollerskates) och det andra är Surfing. Nu får du chansen att visa vad du kan!

Och nu över till cyklingen. Du ska jobba med pedalerna på en BMX cykel. Att vara snäll här duger inte! Som en värdig avslutning, ska du ge dig av till Yosemite där du ska kasta Frisbee. Detta är dom sex grenarna. Du kommer att ha händerna fulla . . . för att inte tala om dina fötter.

Du ska precis börja med det vildaste spelet du sett . . . CALIFORNIA GAMES.

Vous allez commencer au cœur d'Hollywood, avec une rude compétition de planche à roulettes dans le difficile demi-tuyau. Ensuite, nous vous propulserons à San Francisco pour un "sac au pied" de haut niveau, avec un jeu de jambes vraiment essouffant. Après, ce sera la plage, pour deux des sports les plus cool de Californie. Il y aura une épreuve de patins à roulettes, suivie par le sport roi de la côte... le surfing. Vous allez vous lancer dans le tube et couper les plus grands brisants qui existent.

Sur la piste poussiéreuse, vous allez pédaler un vélo BMX de course, et vous aurez intérêt à faire un malheur. Pour la grande finale, vous irez lancer le fantastique disque volant à Yosemite. Avec ces six épreuves de taille, vous allez avoir les mains bien occupées, sans parler de vos pieds!

Vous êtes sur le point de vous lancer dans les épreuves les plus super... avec CALIFORNIA GAMES. Le jeu le plus imposant au monde!

Empezaremos poniéndote en el centro de Hollywood, con monopatines en una dura competición en el difícil Medio Tubo. Luego, volarás a San Francisco para competir en la Bolsa Rebotadora de vuelo alto y algunas patadas muy salvajes. Después, iremos a la playa para participar en dos de los deportes más fríos de California. Uno será el Patinaje sobre Ruedas, y después del rey de los deportes playeros... la Tabla Hawaiana. Correrás, saltarás, y volarás como jamás lo habías hecho.

En la tercera pista, pedaleará una bicicleta de carreras BMX. Y mejor que juegues sucio, porque a la final irás a parar al fantástico Plato Volador. Son seis pruebas masivas. Tendrás las manos ocupadísimas, por no hablar de los pies.

Ahora empezará el juego más salvaje de todos... CALIFORNIA GAMES. ¡Es el juego más peligroso de todo el mundo!

Ti manderemo nel cuore di Hollywood, dove si svolge un'eccitante competizione di skateboard impegnati nella sfida nel difficile percorso dell'Half Pipe. Dopo ti manderemo a razzo a San Francisco per il Foot Bag volanti e qualche sfrenata acrobazia dei piedi. Dopo questo, ti troverai nelle spiagge per due degli sport più in voga che abbiamo in California. C'è una terrificante gara di Roller Skating (pattinaggio a rotelle), seguita dalla competizione più acclamata della costiera... il Surfing. Qui ti troverai lanciato veloce come il vento superando le ondate più grandi.

Nel fuori strada, pedalerai a tutta forza la tua bicicletta MBX. Muoviti senza pietà. Per il gran finale volerai il fantastico Flying Disk. Questo è l'evento più completo di tutti sei. Avrai le mani impegnatissime, per non parlare dei piedi.

Stai per iniziare il più scatenato dei giochi... CALIFORNIA GAMES. Come tutti gli sport più terrificanti del mondo!

Starting Play

Make sure both Control Pads are attached to your Sega System. Players can either use one or both Control Pads. But make your starting selections with Control Pad 1.

When the CALIFORNIA GAMES title screen appears, press Button 2 to continue to the menu screen. To make a selection, use the D-Button to move the cursor to your choice, then press Button 2 to confirm.

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 California champion at the conclusion of the last event. To begin, align the cursor with this option and press Button 2.

- Use the D-Button to select the number of players; and press Button 2.

Startprozedur

Überzeugen Sie sich davon, daß beide Steuerelemente an Ihrem Sega-System angeschlossen sind. Die Mitspieler können entweder eines oder beide Steuerelemente benutzen. Die Auswahl beim Start erfolgt jedoch immer mit Steuerelement 1.

Wenn der Titel CALIFORNIA GAMES erscheint, die Taste 2 drücken, um zur Menü-Anzeige weiterzuschalten. Zur Auswahl einer Position die D-Taste verwenden, um den Cursor (Schreibmarke) zur gewählten Position zu verstellen und dann zur Bestätigung die Taste 2 drücken.

OPTION 1: Wettkampf in allen Disziplinen

Der Wettkampf findet in alle sechs Disziplinen statt. Die vom jeweiligen Mitspieler erworbenen Trophäen werden im Verlauf des Wettbewerbs addiert und am Ende der letzten Disziplin ein Sonderpreis an den kalifornischen Gesamtsieger verliehen. Am Anfang den Cursor auf diese Option stellen und Taste 2 drücken.

- Mit der D-Taste die Spielerzahl wählen und anschließend die Taste 2 drücken.

Börja spela

Kontrollera att båda handkontrollerna är riktigt inkopplade. Spelare kan använda valfri handkontroll. Spelet startas alltid med handkontroll 1.

När Titelbilden visas, trycker du på Knapp 2 för att komma till spelmenyn. När du väljer, använder du S-knappen och flyttar markören till det spel du vill spela. Tryck sedan på Knapp 2 för att avsluta.

Val 1: Tävla i alla grenar (Compete in All The Events)

Här deltar du i alla grenarna. Dom trofeer du vinner under tävlingarna, räknas samman och efter avslutade tävlingar, kommer en champion att väljas. Den med mest trofeer har vunnit. För att börja, sätter du markören framför detta val och trycker på Knapp 2.

- Använd S-knappen för att välja antal spelare och tryck på Knapp 2.

Début du jeu

Vérifiez que les deux blocs de commande soient raccordés au Sega System. Les joueurs peuvent utiliser un ou deux blocs de commande. Mais les choix de départ doivent être réalisés avec le bloc de commande 1.

Lorsque le titre "CALIFORNIA GAMES" apparaît sur l'écran, appuyez sur le bouton 2 pour passer à l'écran de menu. Pour réaliser un choix, utilisez le bouton D afin d'amener le curseur sur la position de l'article retenu, puis appuyez sur le bouton 2 pour confirmer.

OPTION 1: Participation à toutes les épreuves

Participez aux six épreuves. Le nombre de trophées décernés à chaque joueur est compté en cours de jeu, et un trophée spécial est décerné au "Grand champion de Californie" à la fin de la dernière épreuve. Pour commencer, alignez le curseur sur cette option et appuyez sur le bouton 2.

- Utilisez le bouton D pour sélectionner le nombre de joueurs; puis appuyez sur le bouton 2.

Inicio del Juego

Asegúrate de que ambos Controladores están conectados a tu sistema Sega. Los jugadores pueden emplear uno o ambos Controladores. Pero las selecciones iniciales deberás hacerlas con el Controlador 1.

Cuando aparezca la pantalla del título CALIFORNIA GAMES, presiona el Botón 2 para proseguir con la pantalla del menú. Para hacer la selección, emplea el Botón D para mover el cursor a tu selección, y presiona entonces el Botón 2 para confirmarlo.

OPCIÓN 1: Competir en todas las pruebas

Competir en las seis pruebas. El número de trofeos ganados por cada jugador se cuentan a medida que se compete, y se premia un trofeo especial al campeón de toda California al terminar la última prueba. Para empezar, alinea el cursor con esta opción y presiona el Botón 2.

- Emplea el Botón D para seleccionar el número de jugadores; y presiona el Botón 2.

Per iniziare a giocare

Assicurarsi che il Dispositivo di Comando sia connesso alla tua unità Sega. I giocatori possono usare solo un Dispositivo di Comando oppure ambe due, ma è preferibile iniziare la selezione dei giochi con il Dispositivo di Comando 1.

Quando la scritta CALIFORNIA GAMES appare nello schermo, per continuare nella lista che appare nello schermo, premere il Tasto 2. Per scegliere un gioco, usare il Tasto-D ed il cursore si muoverà nel punto desiderato, dopo premere il Tasto 2 per la conferma.

OPZIONE 1: Competere in tutti i giochi

Competere in tutti i giochi. Il numero di trofei in premio a ogni giocatore viene elencato nella competizione ed alla conclusione di tutti i giochi CALIFORNIA un trofeo speciale viene dato al campione con il punteggio più alto. Per iniziare, allineare il cursore a questa opzione e premere il Tasto 2.

- Usare il Tasto-D per scegliere il numero dei giocatori; e premere il Tasto 2.

- Enter a name by moving the cursor over the letters and pressing Button 1 or 2. When done with a name, move the cursor over "End" and press a button.
 - Once a name is entered, the player must then choose one of nine sponsors from the menu on the screen. Select your sponsor with the D-Button and push Button 1 or 2.
 - Repeat name and sponsor selection for each player; up to eight names.
 - Next choose which player will use which Control Pad. You do this on the Control Pad Selection Screen. If you wish, every player can use the same Control Pad, or you can switch back and forth between Control Pad 1 and Control Pad 2.
 - A verification screen will appear. If all the names are correct, select YES and press Button 2. If changes need to be made, select NO and make changes.
- Einen Namen eingeben, indem der Cursor über die jeweiligen Buchstaben geführt und die Taste 1 oder 2 gedrückt wird. Wenn der Name eingegeben ist, den Cursor über "End" (Ende) führen und eine Taste drücken.
 - Wenn ein Name eingegeben ist, muß der betreffende Spieler auf dem Menü unter einem von neun Sponsoren wählen. Wählen Sie Ihren Sponsor mit der D-Taste, und drücken Sie die Taste 1 oder 2.
 - Eingabe des Namens und des Sponsors für jeden Spieler wiederholen. Es können insgesamt bis zu acht Namen eingegeben werden.
 - Als nächstes wählen, welcher Spieler welches Steuerelement verwendet. Die Auswahl erfolgt von der Wählanzeige für das Steuerelement aus. Nach Wunsch können entweder alle dasselbe Steuerelement verwenden oder es kann zwischen den Steuerelementen 1 und 2 umgeschaltet werden.
 - Eine Kontrollanzeige aller eingegebenen Daten erfolgt. Wenn alle Namen richtig geschrieben sind, YES wählen und Taste 2 drücken. Wenn sich ein Fehler eingeschlichen hat und Änderungen erforderlich sind, NO drücken und die Änderungen vornehmen.
- Skriv in ett namn genom att flytta markören som blinkar till att stå ovanför den bokstaven du vill använda, tryck sedan på valfri Knapp. När du är klar med ett namn, flyttar du markören så att den står över "End" och trycker på en Knapp.
 - När ett namn är inskrivet, måste spelaren välja en av nio sponsorer från menyn på bilden. När du valt (S-knappen) trycker du på Knapp 1.
 - Gör om samma sak för varje deltagande spelare (Max. 8 st.).
 - Nu ska du välja vilken spelare som ska använda vilken handkontroll. Om ni vill kan alla spelare använda en och samma handkontroll, eller så kan ni växla mellan dom två handkontrollerna.
 - En bild kommer att visas och fråga om alla namnen och valen är riktiga. Välj YES (Ja) om det är korrekt eller NO (Nej) om det är fel. Är det fel får ni göra om valen.

- Introduisez un nom en déplaçant le curseur sur les lettres et en appuyant sur le bouton 1 ou 2. Lorsque le nom est terminé, amenez le curseur sur "End" et appuyez sur un bouton.
- Lorsqu'un nom a été introduit, le joueur doit ensuite choisir l'un des neuf commanditaires du menu sur l'écran. Choisissez votre commanditaire avec le bouton D, et appuyez sur le bouton 1 ou 2.
- Répétez le choix du nom et du commanditaire pour chaque joueur; jusqu'à huit noms.
- Choisissez ensuite le bloc de commande qui sera utilisé par chaque joueur. Cela est réalisé sur l'écran de sélection du bloc de commande (Control Pad Selection Screen). Si vous le désirez, chaque joueur peut utiliser le même bloc de commande, ou vous pouvez commuter entre les blocs de commande 1 et 2.
- Un écran de vérification apparaîtra. Si tous les noms sont corrects, sélectionnez "YES" et appuyez sur le bouton 2. Si des modifications doivent être apportées, sélectionnez "NO" et faites les changements nécessaires.
- Introduce un nombre moviendo el cursor encima de las letras, y presionando el Botón 1 ó 2. Cuando hayas puesto un nombre, mueve el cursor encima de "End" y presiona un botón.
- Una vez has introducido un nombre, deberás seleccionar uno de los nueve patrocinadores que aparecen en el menú de la pantalla. Selecciona el patrocinador con el botón D y presiona el Botón 1 ó 2.
- Repite la operación del nombre y del patrocinador para cada jugador hasta ocho nombres.
- Luego, selecciona el Controlador que utilizará cada jugador. Esto se hace en la Pantalla de Selección de Controlador. Si quieres, cada jugador podrá emplear el mismo Controlador, o podrás ir cambiando entre el Controlador 1 y el Controlador 2.
- Aparecerá una pantalla de verificación. Si todos los nombres son correctos, selecciona YES y presiona el Botón 2. Si hay que hacer cambios, selecciona NO y haz los cambios.
- Muovere il cursore nel nome del giuoca desirerato e premere il Tasto 1 o 2. Quando si sceglie con un nome, muovere il cursore a "End" è premere il Tasto.
- Una volta che viene scelto il nome, il giocatore deve scegliere uno dei nove sponsor nelle lista che appare nello schermo. Scegli il tuo sponsor con il Tasto-D e dopo premere il Tasto 1 o 2.
- Ripetere lo stesso procedimento per la scelta del nome e dello sponsor di ogni giocatore; fino a otto nomi.
- Dopo, scegliere quale Dispositivo di Comando verrà usato dai rispettivi giocatori. Questo viene scelto nello Schermo di Selezione di Dispositivo di Comando. Se si vuole, lo stesso Dispositivo di Comando può essere usato da tutti i giocatori, oppure è possibile muovere avanti e indietro fra il Dispositivo di Comando 1 ed il Dispositivo di Comando 2.
- La scritta di verifica apparirà nello schermo. Se tutti i nomi sono corretti selezionare YES e premere il Tasto 2. Se si vuole cambiare, selezionare NO e procedere con i cambi che si desiderano effettuare.

OPTION 2: Compete in Some Events

Similar to Option 1, but you compete in the events of your choice.

- Choose this option by selecting it with the cursor and pressing Button 2.
- Choose the event(s) by selecting them with the cursor and pressing Button 2.
- When you are finished choosing the events, move the cursor to the word DONE and press Button 2.

OPTION 3: Compete in One Event

Similar to Options 1 and 2, but you compete in any single event of your choice.

- Choose the event by selecting it with the cursor and pressing Button 2.

OPTION 2: Wettkampf in einzelnen Disziplinen

Ähnlich wie in Option 1, aber der Wettkampf erfolgt in der Disziplin Ihrer Wahl.

- Diese Option mit dem Cursor auswählen und die Taste 2 drücken.
- Die Disziplin(en) mit dem Cursor wählen und die Taste 2 drücken.
- Wenn Sie die gewünschten Wettkämpfe gewählt haben, den Cursor zum Wort DONE bewegen und die Taste 2 drücken.

OPTION 3: Wettkampf in einer Disziplin

Ähnlich wie in Option 1 und 2, aber der Wettkampf erfolgt in einer einzigen beliebigen Disziplin Ihrer Wahl.

- Die gewünschte Disziplin mit dem Cursor wählen und die Taste 2 drücken.

VAL 2: Tävla i en gren (Compete in some Events)

Likt val 1, men du deltar bara i dom grenar du väljer.

- Välj detta med markören och tryck på Knapp 2.
- Välj grenar (Events) med markören och Knapp 2.
- När du valt klart alla grenarna, flyttar du markören till ordet DONE (klart) och trycker på Knapp 2.

VAL 3: Tävla i en gren (Compete in One Event)

Som val 1 & 2, men du tävlar i en av grenarna, som du själv väljer.

- Välj gren med markören och tryck på Knapp 2.

OPTION 2: Participation à quelques épreuves

Similaire à l'option 1, mais vous ne participez qu'aux épreuves de votre choix.

- Choisissez cette option en la sélectionnant avec le curseur et en appuyant sur le bouton 2.
- Choisissez la ou les épreuves en les sélectionnant avec le curseur et en appuyant sur le bouton 2.
- Lorsque vous avez terminé le choix des épreuves, amenez le curseur sur le mot "DONE", et appuyez sur le bouton 2.

OPTION 3: Participation à une seule épreuve

Similaire aux options 1 et 2, mais vous ne participez qu'à une seule épreuve de votre choix.

- Choisissez cette épreuve en la sélectionnant avec le curseur et en appuyant sur le bouton 2.

OPCIÓN 2: Competir en algunas pruebas

Es similar a la Opción 1, pero aquí podrás competir en las pruebas que más te gusten.

- Escoge esta opción seleccionándola con el cursor y presionando el botón 2.
- Escoge las pruebas seleccionándolas con el cursor y presionando el botón 2.
- Cuando termines de seleccionar las pruebas, mueve el cursor a la palabra DONE y presiona el Botón 2.

OPCIÓN 3: Competir en un evento

Es similar a las Opciones 1 y 2, pero aquí podrás competir en la prueba que más te guste.

- Escoge la prueba seleccionándola con el cursor y presionando el botón 2.

OPZIONE 2: Competere in alcuni giochi

Simile all'opzione 1, ma con questa opzione è possibile scegliere i giochi che si desidera giocare.

- Per selezionare questa opzione, portare il cursore nella scritta opzione 2 e premere il Tasto 2.
- Scegliere i giochi usando il cursore e premere il Tasto 2.
- Quando si scelgono i giochi, portare il cursore nella parola DONE e premere il Tasto 2.

OPZIONE 3: Competere in un gioco

Simile alle opzioni 1 e 2, ma con questa opzione si può scegliere ogni singolo gioco che si desidera.

- Scegliere il gioco muovendo il cursore nella scritta corrispondente e premere il Tasto 2.

OPTION 4:

Practice One Event

- Choose the event by selecting it with the cursor and press Button 2. No scores are kept during practice rounds.

☆ **Half Pipe Skateboarding**

It's time to get air on the half pipe. Skateboarding is definitely an awesome event, combining strength and coordination — often with amazing results. You'll be riding a skateboard in a specially built half pipe. You'll have a 1 minute, 15 second time period, or three falls, to build up speed and successfully complete stunts. Points are awarded for each stunt, and the highest score wins the event.

OPTION 4:

Übung einer Disziplin

- Die gewünschte Disziplin mit dem Cursor wählen und die Taste 2 drücken. Während der Übungsrounden werden keine Ergebnisse registriert.

☆ **Skateboardfahren im Halbrohr**

Es wird Zeit, daß wir das Halbrohr unter Dampf setzen. Skateboardfahren ist wirklich eine ätzende Disziplin, die Kraft und Koordinationsvermögen kombiniert — mit oft verblüffenden Ergebnissen. Sie fahren ein Skateboard in einem besonders konstruierten Halbrohr. Sie haben eine Minute und 15 Sekunden Zeit oder drei Fälle, um Geschwindigkeit aufzubauen und "Stunts" (akrobatische Figuren) zu vollenden. Für jeden erfolgreichen Stunt gibt es Punkte und der Teilnehmer mit der höchsten Punktzahl gewinnt die Disziplin.

VAL 4: Öva en gren

(Practice One Event)

- Välj gren med markören och Knapp 2. Inga poäng ges vid övning.

☆ **Half Pipe Skateboarding (U-ramp, Skateboard)**

Det är dags att sätta fart i rampen. Skateboard är klart en spännande sport, som kombinerar både styrka och koordination. Detta leder oftast till otroliga resultat. Du åker på din skateboard i en specialbyggd U-ramp. Du har 1 minut och 15 sekunder eller tre fall på dig att Öka din fart och utföra dina konster. Du får poäng för varje lyckad konst och den som får högsta poängen vinner.

OPTION 4: Entraînement sur une épreuve

- Choisissez l'épreuve en la sélectionnant avec le curseur et en appuyant sur le bouton 2. Les points ne sont pas comptés pendant les manches d'entraînement.

☆ Half Pipe Skateboarding (Planche à roulettes sur demi-tuyau)

Il est temps de prendre l'air dans le demi-tuyau. La planche à roulettes est une épreuve véritablement impressionnante, réclamant force et coordination — avec souvent des résultats surprenants. Vous allez piloter une planche à roulettes dans un demi-tuyau spécialement construit à cet effet. Vous aurez 1 minute et 15 secondes, ou trois chutes, pour prendre de la vitesse et réaliser les acrobaties avec succès. Des points sont accordés pour chaque acrobatie, et le score le plus élevé remporte l'épreuve.

OPCIÓN 4: Practicar una prueba

- Escoge la prueba seleccionándola con el cursor y presiona el Botón 2. No se da puntuación en las tandas de práctica.

☆ Monopatín de Medio Tubo

Llegó el momento de soplar en el medio tubo. El monopatín es definitivamente una prueba temible, en la que se combina la fuerza y la coordinación; dando muchas veces resultados sorprendentes. Subirás en un monopatín en un escenario de medio tubo especialmente construido. Tendrás un período de 1 minuto y 15 segundos, o tres caídas, para aumentar la velocidad y completar las acrobacias. Se darán puntos por cada acrobacia, y el que tenga más puntos ganará la prueba.

OPZIONE 4: Per allenarsi in un gioco

- Fare la scelta del gioco usando il cursore e dopo premendo il Tasto 2. Con questa opzione non verrà contato il punteggio.

☆ Half Pipe Skateboarding (Fare dello Skateboard in un tubo selezionato a metà)

È il momento di prendere un pò d'aria nel tubo selezionato a metà. Lo skateboarding è un gioco veramente eccitante, una combinazione di forza e coordinazione spesso con dei risultati sorprendenti. Qui ti troverai ad usare uno skateboard in un tubo speciale selezionato a metà. Il tempo massimo di questo gioco per acquistare velocità e completare le acrobazie con successo è di 1 minuto e 15 secondi, oppure un massimo di tre cadute. Il punteggio viene contato per ogni acrobazia ed il punteggio più alto vince il giuoco.

Taking Control

① Directional Button (D-Button):

UP:

Increases speed when the skater is going up the half pipe.

DOWN:

Increases speed when the skater is going down the half pipe.

RIGHT:

Make a turn when the skater is on the left of the half pipe.

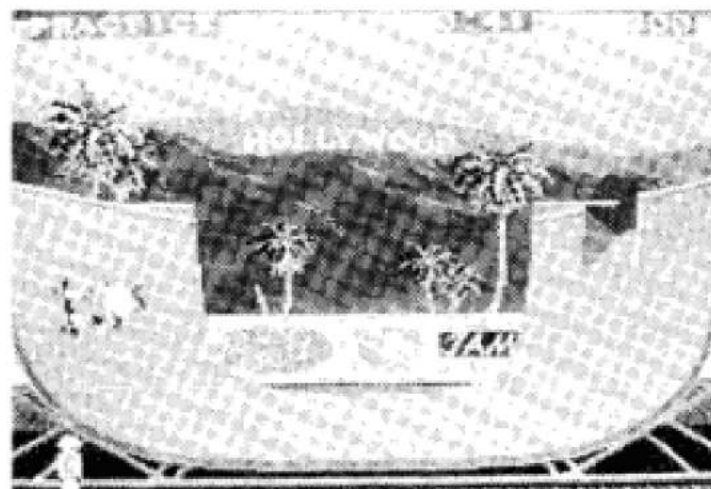
LEFT:

Make a turn when the skater is on the right of the half pipe.

② Button 1: Not used.

③ Button 2:

Hand Plant (skater makes a turn with his hand planted on top of the half pipe).



Steuerung

① Richtungstaste (R-Taste):

AUF:

Erhöht die Geschwindigkeit, wenn der Skater das Halbrohr hinauffährt.

AB:

Erhöht die Geschwindigkeit, wenn der Skater das Halbrohr hinabfährt.

RECHTS:

Drehung, wenn sich der Skater auf der linken Seite des Halbrohrs befindet.

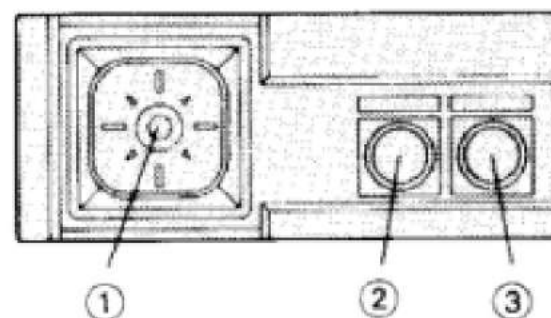
LINKS:

Drehung, wenn sich der Skater auf der rechten Seite des Halbrohrs befindet.

② Taste Nr. 1: Nicht verwendet.

③ Taste Nr. 2:

Hand Plant (der Skater macht eine Drehung und legt dabei die Hand auf die Kante des Halbrohrs).



Börja

① Styrknappen (S-knappen):

UPP:

Ökar farten när åkaren åker upp i U-rampen.

NER:

Ökar farten när åkaren åker ner för rampen.

HÖGER:

Vänder när åkaren är på VÄNSTRA sidan av rampen.

VÄNSTER:

Vänder när åkaren är på HÖGRA sidan av rampen.

② Knapp 1: Används inte.

③ Knapp 2:

Hand Plant (åkaren vänder på toppen av rampen, med en hand 1).

Prise en main

① Bouton de direction (Bouton D):

UP (haut):

Augmente la vitesse lorsque le concurrent monte dans le demi-tuyau.

DOWN (bas):

Augmente la vitesse lorsque le concurrent descend dans le demi-tuyau.

RIGHT (droite):

Réalise un virage lorsque le concurrent est à gauche du demi-tuyau.

LEFT (gauche):

Réalise un virage lorsque le concurrent est à droite du demi-tuyau.

② Bouton 1: Inutilisé.

③ Bouton 2:

Planté de main (le concurrent exécute un virage avec sa main "plantée" en haut du demi-tuyau).

Toma de Control

① Botón Direccional (Botón D):

ARRIBA:

Aumenta la velocidad cuando el deportista sube por el medio tubo.

ABAJO:

Aumenta la velocidad cuando el deportista baja por el medio tubo.

DERECHA:

Efectúa un giro cuando el deportista está a la izquierda del medio tubo.

IZQUIERDA:

Efectúa un giro cuando el deportista está a la derecha del medio tubo.

② Botón 1: No se usa.

③ Botón 2:

Plantado con la mano (el deportista hace un giro con la mano puesta encima del medio tubo).

Dispositivo di controllo

① Tasto Direzionale (Tasto-D):

UP (in sù):

Aumenta la velocità quando si vuole risalire il tubo.

DOWN (in giù):

Aumenta la velocità quando si vuole discendere il tubo.

RIGHT (destra):

Per effettuare una curva quando ci troviamo nella parte sinistra del tubo.

LEFT (sinistra):

Per effettuare una curva quando ci troviamo nella parte destra del tubo.

② Tasto 1: Fuori uso.

③ Tasto 2:

Hand Plant (Il pattinatore effettua una curva con le mani progettate al vertice del tubo).

The skater starts on top of the half pipe. When either Button 1 or 2 is pushed, he slides down the ramp. You control his speed by pushing the D-Button either right or left.

(If you slow to a stop at the bottom of the tube, you will be penalized for a technical crash.)

You've got 1 minute, 15 seconds (or three falls) to execute as many exciting stunts as you can.

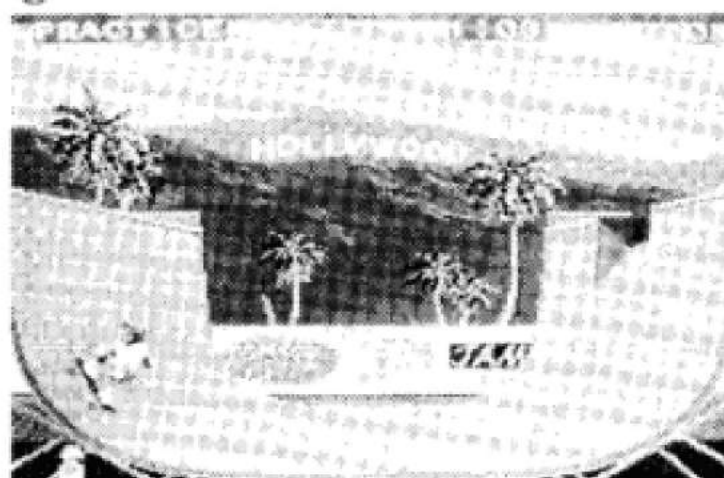
Turning

To make a good turn, the skater must slide forcefully into the center of the pipe and then come shooting up the side. Use the D-Button to make the skater speed up.

① Kick Turn:

Push the D-Button while the skater is still on the ramp to make a kick turn.

①



Der Skater beginnt an der Oberseite des Halbrohrs. Wenn entweder die Taste 1 oder die Taste 2 gedrückt wird, gleitet er die Rampe hinunter. Sie können die Geschwindigkeit mit der R-Taste steuern, indem Sie sie nach rechts oder links drücken.

(Wenn Ihr Skater am Boden des Halbrohrs zum Stillstand kommt, gibt es Strafpunkte für einen technischen "Crash".)

Sie haben eine Minute und 15 Sekunden Zeit (oder drei Fälle), um so viele "Stunts" (akrobatische Figuren) zu vollenden wie möglich.

Drehungen

Um eine gute Drehung auszuführen, muß der Skater kraftvoll in die Mitte des Halbrohrs hineinschießen und auf der anderen Seite die gegenüberliegende Wand hinaufflitzen. Die R-Taste verwenden, um den Skater zu beschleunigen.

① Kick Turn:

Die R-Taste drücken, während sich der Skater noch auf der Rampe befindet, um einen Kick Turn (Drehung während des Fahrens durchzuführen).

Åkaren börjar bögst upp på rampen. När Knapp 1 eller 2 trycks in, börjar han åka. Du bestämmer hans fart med S-knappen.

(Om du saktar in och åkaren stannar i botten av rampen, straffas du med en teknisk krasch.)

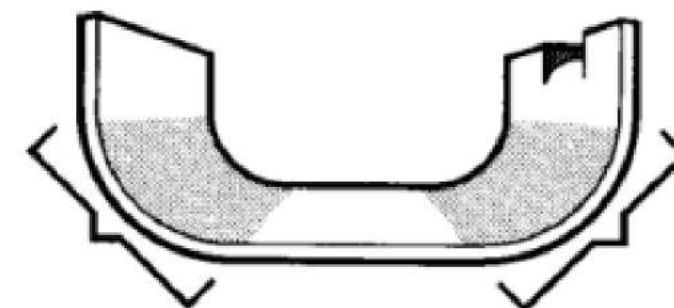
Du har 1 minut och 15 sekunder (eller 3st fall) att göra så många konster och tricks du kan.

Vända

För att göra en bra vändning, måste åkaren ha bra fart in i rampen och hålla hög hastighet uppför väggen. Använd S-knappen för att ge fart.

① Kick Turn:

Dessa vändningar görs i rampen med S-knappen.



Le concurrent commence en haut du demi-tuyau. Lorsque le bouton 1 ou 2 est enfoncé, il glisse le long de la rampe. Vous contrôlez sa vitesse en enfonçant le bouton D à droite ou à gauche.

(Si vous ralentissez au point de vous immobiliser au fond du tuyau, vous serez pénalisé pour arrêt technique.)

Vous avez 1 minute et 15 secondes (ou trois chutes) pour exécuter autant d'acrobaties que possible.

Virage

Pour réaliser un bon virage, le concurrent doit glisser avec force jusqu'au centre du tuyau, puis il doit remonter sur le côté. Utilisez le bouton D pour accélérer le joueur.

① Virage à ruade:

Pour réaliser un virage à ruade, appuyez sur le bouton D alors que le concurrent est encore sur la rampe.

El deportista empieza en la parte superior del medio tubo. Cuando se presiona el botón 1 ó 2, se desliza por la rampa. Tú controlarás su velocidad empujando el botón D hacia la derecha o la izquierda.

(Si aminoras la velocidad y te paras abajo del tubo, se te penalizará por un fallo técnico.)

Dispondrás de 1 minuto y 15 segundos (o tres caídas) para realizar tantas acrobacias como puedas.

Giros

Para hacer un buen giro, el deportista debe deslizarse con fuerza hacia el centro del tubo y salir disparado hacia un lado. Emplea el Botón D para acelerar la velocidad del deportista.

① Giro con golpe:

Empuja el Botón D mientras el deportista está todavía en la rampa para que haga un giro con golpe.

Il pattinatore inizia dal vertice del tubo. Quando si premono ambe i tasti 1 e 2, il pattinatore discende il piano inclinato. La velocità viene controllata spostando il Tasto-D a destra oppure a sinistra.

(Se si effettua uno stop nella parte bassa del tubo sarete penalizzati di fallo tecnico.)

Il tempo per eseguire queste eccitanti acrobazie è di 1 minuto e 15 secondi (oppure tre cadute).

Effettuare una svolta

Per effettuare un svolta con destrezza, il pattinatore deve scivolare con forza nella zona centrale del tubo e dopo risalirne il lato in velocità. Per aumentare la velocità usare il Tasto-D.

① Kick Turn

(svolta con spinta del piede):

Per effettuare un kick turn, premere il Tasto-D quando il pattinatore è ancora nel piano inclinato.

② **Aerial Turn:**

These turns are made while the skater is completely off the edge of the ramp.

③ **Hand Plant:**

When the skater reaches the edge of the ramp, press Button 2. The skater will make a hand turn with his hand planted on the edge of the ramp. To get maximum points, push the button when he reaches the highest point and release the button the instant he completes the turn.

② **Aerial Turn:**

Diese Drehungen werden durchgeführt, wenn der Skater über die Kante der Rampe hinausgeschossen ist und für einen kurzen Augenblick frei in der Luft schwebt.

③ **Hand Plant:**

Wenn der Skater den Rand des Halbrohrs erreicht, die Taste 2 drücken. In diesem Fall führt der Skater eine Drehung auf der Hand aus, wobei diese auf der Kante abgestützt wird. Um die maximale Punktzahl zu erreichen, die Taste drücken, wenn er den höchsten Punkt erreicht und in dem Augenblick loslassen, wenn er die Drehung abgeschlossen hat.

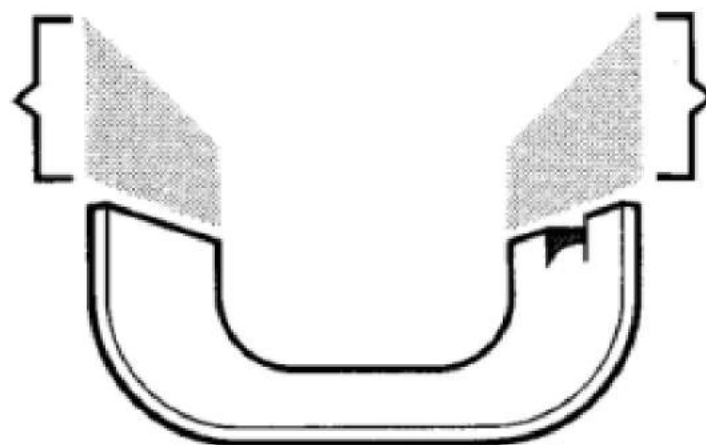
② **Aerial Turn:**

Dessa vändningar görs när åkaren är helt utanför rampen.

③ **Hand Plant:**

När åkaren når kanten av rampen, trycker du på Knapp 2. Åkaren vänder med en hand på rampens kant. För maximala poäng ska du trycka in knappen när åkaren når sin högsta punkt och släppa den när vändningen är klar.

②



② **Virage aérien:**

Ces virages sont réalisés alors que le concurrent est tout à fait hors du bord de la rampe.

③ **Planté de main:**

Lorsque le concurrent atteint le bord de la rampe, appuyez sur le bouton 2. Il réalisera alors un virage avec sa main "plantée" sur le bord de la rampe. Pour obtenir un maximum de points, appuyez sur le bouton lorsqu'il atteint le point le plus haut, et relâchez le bouton dès qu'il a achevé le virage.

② **Giro aéreo:**

Estos giros se hacen mientras el deportista está por completo fuera del borde de la rampa.

③ **Giros con la mano:**

Cuando el deportista llega al borde de la rampa, presiona el botón 2. El deportista hará un giro de mano con la mano puesta en el borde de la rampa. Para conseguir los puntos máximos presiona el botón cuando alcance la puntuación máxima y suelta el botón en el instante en que complete el giro.

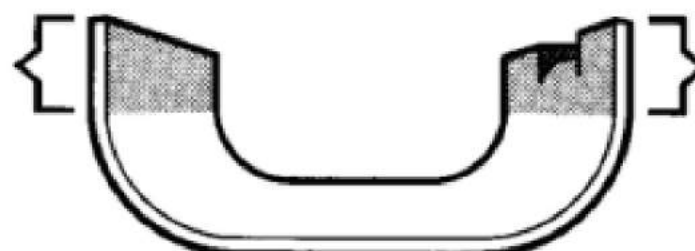
② **Svolta Aeriforme:**

Queste svolte vengono effettuate quando il pattinatore non si trova al vertice del piano inclinato.

③ **Hand Plant:**

Quando il pattinatore raggiunge il vertice del piano inclinato premere il Tasto 2. Il pattinatore effettuerà una svolta con le mani, appoggiando le mani al vertice del piano inclinato. Per ottenere il punteggio massimo, premi il tasto quando il pattinatore raggiunge il punto più alto del piano inclinato e rilascia il tasto nell'istante in cui il pattinatore ha effettuato la svolta.

③



Scoring

Aerial Turns 400 – 999 points.
Hand Plants 400 – 700 points.
Kick Turns 100 – 300 points.

To score big, hold the D-Button as long as possible while the skater is making a turn. Also, turn when the skater is at a higher position to get higher scores.

Helpful Hints

- The most important thing to remember is to increase speed before doing a stunt. To increase speed, push the D-Button upwards while the skater is going up, and push downwards while he is going down. But if you go too fast, you'll wipe out! Remember, timing is everything.

Punktzahl

Aerial Turns 400 bis 999 Punkte.
Hand Plants 400 bis 700 Punkte.
Kick Turns 100 bis 300 Punkte.

Um eine hohe Punktzahl zu erreichen, die R-Taste solange wie möglich gedrückt halten, während der Skater eine Drehung ausführt. Die Drehung ferner zu einem Zeitpunkt durchführen, wo sich der Skater an einer möglichst hohen Position befindet, um eine entsprechend höhere Punktzahl zu erzielen.

Nützliche Hinweise

- Der wichtigste Faktor zum Erfolg ist der Aufbau ausreichender Geschwindigkeitsreserven vor Durchführung eines Stunts. Um die Geschwindigkeit zu erhöhen, die R-Taste nach oben drücken, während der Skater die Rampe hinauffährt und nach unten, während er hinabfährt. Aber wenn Sie es übertreiben, gibt es einen Sturz ("Crash")! Denken Sie daran, Koordination ist alles.

Poäng

Aerial Turns 400 – 999 Poäng.
Hand Plants 400 – 700 Poäng.
Kick Turns 100 – 300 Poäng.

För bättre poäng, ska du hålla knappen intryckt tills åkaren fullbordat sin vändning. Vänd alltså när åkaren nått sin högsta position.

Speltips

- Det viktigaste är att nå hög fart innan du försöker med några tricks. Tryck på S-knappens överkant när åkaren åker uppåt och på S-knappen nederkant när åkaren åker nedåt. Åk inte för fort bara! Kom ihåg att timingen är allt!

Décompte des points

Virages aériens 400 à 999 points.
Plantés de main 400 à 700 points.
Virages à ruade 100 à 300 points.

Pour obtenir beaucoup de points, maintenez le bouton D enfoncé aussi longtemps que possible pendant que le concurrent exécute un virage. De plus, exécutez le virage lorsque le concurrent est sur la position la plus haute pour obtenir encore plus de points.

Conseils utiles

- Le point le plus important à se souvenir est d'augmenter la vitesse avant de réaliser une acrobatie. Pour augmenter la vitesse, enfoncez le bouton D vers le haut pendant que le concurrent monte, et vers le bas lorsqu'il descend. Mais, si vous allez trop vite, vous sortirez! Souvenez-vous que tout dépend du choix opportun du moment.

Puntuación

Giros aéreos 400 - 999 puntos.
Giros con la mano . 400 - 700 puntos.
Giros con golpe . . . 100 - 300 puntos.

Para conseguir muchos puntos, retén empujado el botón D tanto como sea posible mientras el deportista está haciendo un giro. Además, gira cuando el deportista está en la posición más alta para obtener más puntos.

Consejos Útiles

- Lo que es más importante de recordar es que hay que aumentar la velocidad antes de hacer una acrobacia. Para aumentar la velocidad, empuja el botón D hacia arriba mientras el deportista está subiendo, y empújalo hacia abajo mientras está bajando. Pero si vas demasiado rápido, lo echarás todo a perder. Recuerda, la sincronización lo es todo.

Punteggio

Svoltà Aeriforme 400 - 999 punti.
Hand Plant 400 - 700 punti.
Kick Turn 100 - 300 punti.

Per ottenere molti punti, tenere il Tasto-D premuto il più lungo possibile quando il pattinatore effettua una svolta. Si possono ottenere molti punti anche quando il pattinatore effettua una svolta nel punto più alto del piano inclinato.

Consigli di aiuto

- La cosa più importante da ricordare è quella di aumentare la velocità quando il pattinatore sta effettuando una svolta. Per aumentare la velocità premere il Tasto-D verso l'alto nel momento in cui il pattinatore sta salendo, e premerlo verso il basso nel momento in cui sta scendendo. Attento a non correre troppo, uscirai di pista! Ricorda, calcolare bene è tutto.

☆ Foot Bag

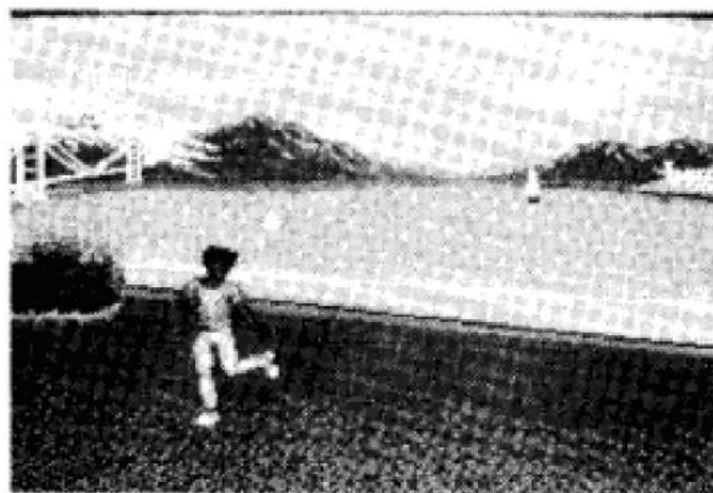
This is probably the most laid-back event, but don't lose your cool; it isn't easy. The Foot Bag is like juggling with your feet. In this event, you have to keep a juggling bag in the air for 1 minute, 15 seconds, without using your hands. Success is all in the timing. If you time your kicks correctly, you'll keep the bag bouncing high in the air. Score extra points by performing stunts. The highest score wins the event.

☆ Foot Bag (Schleundern eines Beutels mit dem Fuß)

Dies ist vielleicht die entspannteste Disziplin, aber nehmen Sie sie nicht zu leicht, es ist nicht einfach. Foot Bag ist wie Jonglieren mit den Füßen. In dieser Disziplin müssen Sie einen Jonglierbeutel für eine Minute und 15 Sekunden in der Luft halten, ohne die Hände zu benutzen. Der Erfolg liegt in einer gut abgestimmten Koordination. Wenn die Fußtritte gut abgestimmt sind, fliegt der Beutel hoch in die Luft. Extrapunkte gibt es für zusätzliche Stunts. Der Teilnehmer mit der höchsten Punktzahl gewinnt die Disziplin.

☆ Foot Bag

Det här är antagligen den slappaste tävlingen av alla, men den är inte lätt, så håll ditt huvud kallt. Det är som att jonglera men med fötterna. Du ska hålla en jonglörboll i luften i 1 minut och 15 sekunder, utan att använda händerna. Här är det din timing som avgör det hela. Om du gör dina sparkar och nickningar på rätt sätt kommer bollen att studsas högt i luften. Tjäna extra poäng genom att utföra konster. Den som får högst poäng vinner.



☆ **Foot Bag (Sac au pied)**

C'est probablement l'épreuve la plus renversante, mais ne perdez pas votre sang froid; ce n'est pas facile. Avec le Foot Bag, c'est comme si vous jongliez avec vos pieds. Vous devez garder un sac de jonglage en l'air pendant 1 minute et 15 secondes, sans utiliser vos mains. Le succès dépend du choix du moment. Si vous réglez vos coups de pieds correctement, vous laisserez le sac sauter en l'air. Obtenez des points supplémentaires en réalisant des acrobaties. Le score le plus élevé remporte l'épreuve.

☆ **Bolsa Rebotadora**

Es posiblemente la prueba más tranquila, pero no pierdas la paciencia; no es fácil. La Bolsa Rebotadora es como hacer malabarismos con los pies. En esta prueba deberás mantener una bolsa malabarista en el aire durante 1 minuto y 15 segundos, sin emplear las manos para nada. El éxito depende por completo del sincronismo. Si sincronizas bien las patadas, mantendrás la bolsa rebotando en el aire. Consigue puntos adicionales efectuando piruetas. El que consiga la puntuación más alta es el que gana la prueba.

☆ **Foot Bag (Sacco a piede)**

Questo è forse il giuoco meno difficoltoso, ma attento a non perdere la concentrazione; non è facile. Il gioco del Foot Bag è come fare il giocoliere con i tuoi piedi. In questo gioco, devi tenere in aria un sacco per 1 minuto e 15 secondi, senza usare le mani. Il successo è tutto nel sapersi regolare. Se saprai regolare bene i tuoi calci, terrai il sacco sospeso in aria. Guadagna punti extra facendo qualche acrobazia. Il punteggio più alto sarà quello vincente.

Taking Control

① Directional Button (D-Button):

LEFT:

Moves juggler to the left.

RIGHT:

Moves juggler to the right.

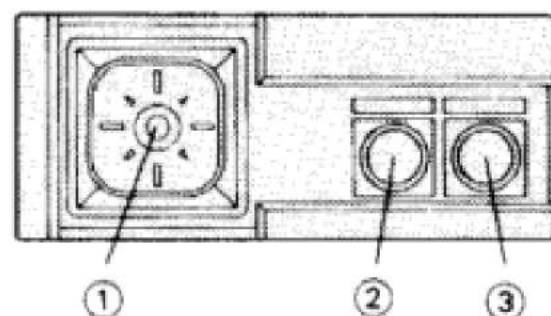
DOWN:

Spins the juggler 1/2 turn.

② Button 1: Jump.

③ Button 2: Kick, Head Butt or Knee.

(A body part is automatically selected, depending on how high the sack is when the button is pressed.)



Steuerung

① Richtungstaste (R-Taste):

LINKS:

Bewegt den Jongleur nach links.

RECHTS:

Bewegt den Jongleur nach rechts.

AB:

Dreht den Jongleur um eine halbe Drehung.

② Taste Nr. 1: Sprung.

③ Taste Nr. 2: Fußtritt, Kopfstoß oder Knie.

(Ein Körperteil wird automatisch gewählt, je nachdem wie hoch der Beutel sich gerade befindet, wenn die Taste gedrückt wird.)

Börja

① S-Knappen:

VÄNSTER:

Flyttar jonglören åt vänster.

HÖGER:

Flyttar jonglören åt höger.

NER:

Vänder jonglören 1/2 varv.

② Knapp 1: Hoppa.

③ Knapp 2: Sparka, Nicka eller Knäa.

(Beroende på hur högt bollen är väljs alltid rätt kroppsdel automatiskt.)

Prise en main

① Bouton de direction (Bouton D):

LEFT (gauche):

Déplace le jongleur vers la gauche.

RIGHT (droite):

Déplace le jongleur vers la droite.

DOWN (bas):

Fait tourner le jongleur sur 1/2 tour.

② Bouton 1: Saut.

③ Bouton 2: Coup de pied, de tête ou de genou.

(Une partie du corps est automatiquement sélectionnée en fonction de la hauteur du sac lorsque le bouton est enfoncé.)

Toma de Control

① Botón Direccional (Botón D):

IZQUIERDA:

Mueve el malabarista hacia la izquierda.

DERECHA:

Mueve el malabarista hacia la derecha.

ABAJO:

Hace girar al malabarista media vuelta.

② Botón 1: Salto.

③ Botón 2: Patada, cabezazo o rodillazo.

(Se selecciona automáticamente una parte del cuerpo, dependiendo de lo alta que esté la bolsa cuando se presiona el botón.)

Dispositivo di controllo

① Tasto Direzionale (Tasto-D):

LEFT (sinistra):

Muove il giocoliere a sinistra.

RIGHT (destra):

Muove il giocoliere a destra.

DOWN (in giù):

Il giocoliere effettua un movimento rotatorio di 1/2.

② Tasto 1: Salto.

③ Tasto 2: Calcio, Colpo di testa o di Ginocchio.

(Una parte del corpo viene regolata automaticamente, a secondo dell'altezza del sacco nel momento in cui si preme il tasto.)

How to Juggle

Hit the bag using your legs, head or knees. Perform various stunts during the playing time to score high points. To start play, press Button 1 or 2. The 75-second timer will begin.

To start off, position the juggler's foot next to the bag and then press Button 2 to kick. If the bag flies higher than your head, press Button 2 to execute a head butt. Otherwise, keep the bag in the air with your knees or feet. If the bag falls to the ground, kick it again to continue the event.

The various kicks include: inside kicks, outside kicks, jumping reverse kicks, knee kicks, and back kicks.

If you make a spin while the bag is in the air, you score higher points. Also, if you combine various type of stunts, you'll score big.

Wie jongliert man?

Den Beutel mit den Beinen, dem Kopf oder den Knien hochschleudern. Verschiedene Stunts während des Spiels durchführen, um die Punktzahl zu erhöhen. Um das Spiel zu beginnen, die Taste 1 oder 2 drücken. Daraufhin beginnt die Uhr einen Countdown von 75 Sekunden.

Am Anfang plazieren Sie den Fuß des Jongleurs neben den Beutel und drücken dann Taste 2, um einen Fußtritt auszuführen. Wenn der Beutel höher fliegt als Kopfhöhe, die Taste 2 drücken, um einen Kopfstoß auszuführen. Andernfalls den Beutel mit den Knien oder Füßen in der Luft halten. Wenn der Ball zu Boden fällt, einen erneuten Fußtritt durchführen, um die Disziplin fortzusetzen.

Es gibt verschiedene Fußtritte: Innenfußtritte, Außenfußtritte, Rückwärtsfußtritte im Sprung, Knieschlag und Rückwärtsfußtritte.

Wenn Sie eine Drehung ausführen, während sich der Beutel in der Luft befindet, gibt es eine höhere Punktzahl. Bei Kombination verschiedener Stunts erhöht sich die Punktzahl erheblich.

Att Jonglera

Träffa bollen med dina ben, ditt huvud eller dina knän. Utför olika konster under spelet för att få höga poäng. Knapp 1 eller 2 startar spelet. Du har 75 sekunder på dig.

För att börja, placerar du jonglören fot bredvid bollen och trycker på Knapp 2 för att sparka. Om bollen flyger högre än ditt huvud, trycker du på Knapp 2 för att nicka. I annat fall får du hålla bollen i luften med dina knän eller ben. Om bollen landar på marken, måste du sparka upp den igen.

Dom olika sparkarna inkluderar: Inre spark, yttre spark, flygande omvänd spark, knäspark och klackning.

Om du snurrar runt när bollen är i luften, får du högre poäng. Om du blandar olika konster samtidigt, får du topp-poäng.

Comment jongler

Heurtez le sac au moyen de vos jambes, de votre tête ou de vos genoux. Réalisez différentes acrobaties pendant la durée de l'épreuve, afin de remporter plus de points. Pour débiter le jeu, appuyez sur le bouton 1 ou 2. La minuterie de 75 secondes se mettra alors en marche.

Pour commencer, positionnez le pied du jongleur à proximité du sac, puis appuyez sur le bouton 2 pour donner un coup de pied. Si le sac monte plus haut que votre tête, appuyez sur le bouton 2 pour donner un coup de tête. Sinon, conservez le sac en l'air avec vos genoux ou vos pieds. Si le sac tombe au sol, donnez-lui un coup de pied pour poursuivre l'épreuve.

Les différents coups de pied comprennent: coups de pied intérieurs, coups de pied extérieurs, coups de pied arrière en saut, coups de genou, et coups de pied arrière.

Si vous faites une rotation alors que le sac est en l'air, vous obtenez plus de points. De plus, si vous combinez différents types d'acrobaties vous augmenterez encore votre score.

Cómo efectuar malabarismos

Golpea la bolsa empleando las piernas, cabeza o rodillas. Efectúa malabarismos durante el tiempo de juego para conseguir una puntuación alta. Para empezar la prueba, presiona el Botón 1 ó 2. El cronómetro de 75 segundos empezará a contar.

Para empezar, sitúa el pie del malabarista al lado de la bolsa y presiona entonces el Botón 2 para dar una patada. Si la bolsa vuela más alta que tu cabeza, presiona el Botón 2 para dar un cabezazo. De lo contrario, mantén la bolsa en el aire con las rodillas o con los pies. Si la bolsa cae al suelo, dale otra patada para continuar la prueba.

Entre los diversos golpes, podrá efectuar: patadas interiores, patadas exteriores, patadas al revés en salto, rodillazos y patadas por detrás.

Si das una vuelta mientras la bolsa está en el aire, ganarás más puntos. Además, si combinas varios tipos de malabarismos, tendrás una puntuación muy alta.

Come fare le acrobazie

Colpisci il sacco con la testa, le gambe oppure le ginocchia. Effettua varie acrobazie durante il gioco ed guadagnerai molti punti. Per iniziare il gioco, premere il Tasto 1 o il Tasto 2. Il conteggio del tempo sarà di 75 secondi.

Per dare avvio al gioco, metti il piede del giocatore vicino al sacco e premi il Tasto 2 per calciare. Se il sacco vola più in alto della testa del giocatore, premi il Tasto 2 per effettuare un colpo di testa oppure tienila sospesa con le ginocchia o con i piedi. Se il sacco cade per terra, per continuare il gioco calciala un'altra volta.

Le tecniche di calcio sono: Calcio con l'interno del piede, calcio con l'esterno del piede, sforbicciata, ginocchiata e calcio di tacco.

Se effettui una rotazione quando la palla è in aria, oppure se effettui varie acrobazie, guadagnerai un punteggio più alto.

Scoring

Any Kick: 10 points.

Half Axle: 250 points. Any two kicks with a half spin in between.

Full Axle: 500 points. Any two kicks with a full spin in between.

Horseshoe: 500 points. Left back kick plus right back kick.

Jester: 2,000 points. Left jumping kick or right jumping kick.

Double Arch: 2,500 points. Left outside kick plus right outside kick plus left outside kick.

Doda: 5,000 points. Left outside kick plus head butt plus right outside kick.

Off-Screen Catch: 1,500 points. Kick the sack when it returns after having been kicked off-screen.

Punktzahl

Jeder Tritt: 10 Punkte.

Half Axle: 250 Punkte. Jeweils zwei Fußtritte mit einer halben Drehung dazwischen.

Full Axle: 500 Punkte. Jeweils zwei Fußtritte mit einer ganzen Drehung dazwischen.

Horseshoe: 500 Punkte. Linker Rückwärtsfußtritt gefolgt von einem rechten Rückwärtsfußtritt.

Jester: 2 000 Punkte. Linker Fußtritt im Sprung oder rechter Fußtritt im Sprung.

Double Arch: 2 500 Punkte. Linker Außenfußtritt gefolgt von einem rechten Außenfußtritt und einem weiteren linken Außenfußtritt.

Doda: 5 000 Punkte. Linker Außenfußtritt gefolgt von einem Kopfstoß und einem rechten Außenfußtritt.

Off-Screen Catch: 1 500 Punkte. Treten Sie den Beutel, wenn er ins Bild zurückkehrt, nachdem er über den Bildschirmrand hinausgeflogen ist.

Poäng

Spark: 10 Poäng.

1/2 varv: 250 Poäng. Alla sparkar med en 1/2 vändning emellan.

1/1 varv: 500 Poäng. Alla sparkar med 1/1 varv emellan.

Horseshoe: 500 Poäng. Vänster klackning följt av höger klackning.

Jester: 2 000 Poäng. Flygande spark, vänster eller höger.

Double Arch: 2 500 Poäng. Yttre spark, vänster-höger-vänster.

Doda: 5 000 Poäng. Yttre spark vänster-Nick-yttre spark höger.

Off-Screen Catch: 1 500 Poäng. Sparka på bollen när den återkommer efter att ha varit utanför spelplanen.

Décompte des points

Tout coup de pied: 10 points.

Half Axle: 250 points. Deux coups de pied quelconques séparés par une demi-rotation.

Full Axle: 500 points. Deux coups de pied quelconques séparés par une rotation complète.

Horseshoe: 500 points. Coup de pied arrière à gauche plus coup de pied arrière à droite.

Jester: 2 000 points. Coup de pied avec saut à gauche ou coup de pied avec saut à droite.

Double Arch: 2 500 points. Coup de pied extérieur à gauche, plus coup de pied extérieur à droite, plus coup de pied extérieur à gauche.

Doda: 5 000 points. Coup de pied extérieur à gauche, plus coup de tête, plus coup de pied extérieur à droite.

Off-Screen Catch: 1 500 points.
Donnez des coups de pied sur le sac lorsqu'il revient après avoir été sorti de l'écran.

Puntuación

Cualquier patada: 10 puntos.

Medio eje: 250 puntos. Dos patadas cualesquiera con media vuelta entre ellas.

Eje entero: 500 puntos. Dos patadas cualesquiera con una vuelta entera entre ellas.

Coz: 500 puntos. Patada izquierda hacia atrás más patada derecha hacia atrás.

Piruetta: 2.000 puntos. Patada hacia la izquierda o hacia la derecha durante un salto.

Arco doble: 2.500 puntos. Patada izquierda hacia afuera más patada derecha hacia afuera más patada izquierda hacia afuera.

Virguería: 5.000 puntos. Patada izquierda hacia afuera más cabezazo más patada derecha hacia afuera.

Toma de fuera de pantalla: 1.500 puntos. Patada a la bolsa cuando vuelve después de haber salido de la pantalla.

Punteggio

Calci: 10 punti.

Half Axle: 250 punti. Ogni calcio succeduto da una mezza rotazione e da un'altro calcio.

Full Axle: 500 punti. Ogni calcio succeduto da una rotazione completa e da un'altro calcio.

Horseshoe: 500 punti. Un calcio indietro col sinistro e un calcio indietro col destro.

Jester: 2.000 punti. Un calcio al volo col sinistro o un calcio al volo col destro.

Double Arch: 2.500 punti. Un calcio infuori col sinistro ed un calcio infuori col destro più un'altro calcio infuori col sinistro.

Doda: 5.000 punti. Un calcio infuori col destro più un colpo di testa e un'altro calcio infuori col destro.

Off-Screen Catch: 1.500 punti.
Quando si calcia il sacco e quando riappare nello schermo dopo essere stato calciato fuori dallo schermo.

Five in a Row: 750 points. Continue kicking five times without dropping the bag.

Axle Foley: 750 points. Kick with a 1-1/2 spin.

Dizzy Dean: 1,500 points. Front head butt plus back head butt.

Head Banger: 1,500 points. Front head butt plus back head butt plus front head butt.

Five in a Row: 750 Punkte. Fünfmal aufeinanderfolgende Fußtritte, ohne den Beutel fallenzulassen.

Axle Foley: 750 Punkte. Fußtritt mit 1-1/2facher Drehung.

Dizzy Dean: 1 500 Punkte. Kopfstoß mit der Stirn, gefolgt von einem Kopfstoß mit dem Hinterkopf.

Head Banger: 1 500 Punkte. Kopfstoß mit der Stirn, gefolgt von einem Kopfstoß mit dem Hinterkopf, gefolgt von einem weiteren Kopfstoß mit der Stirn.

Five in a Row: 750 Poäng. Sparka 5 gånger i rad utan att tappa bollen.

Axle Foley: 750 Poäng. Spark med 1-1/2 vändning.

Dizzy Dean: 1 500 Poäng. Nicka med pannan och sedan nacken.

Head Banger: 1 500 Poäng. Nicka med pannan —nacken— pannan.

Five In a Row: 750 points. Cinq coups de pied consécutifs sans laisser tomber le sac.

Axle Foley: 750 points. Donnez un coup de pied avec une rotation sur 1-1/2 tour.

Dizzy Dean: 1 500 points. Coup de tête avant, plus coup de tête arrière.

Head Banger: 1 500 points. Coup de tête avant, plus coup de tête arrière, plus coup de tête avant.

Cinco seguidas: 750 puntos. Cinco patadas seguidas sin que caiga la bolsa.

Bolea axial: 750 puntos. Patada con una vuelta y media.

Serpentín: 1.500 puntos. Cabezazo hacia adelante más cabezazo hacia atrás.

Carambola: 1.500 puntos. Cabezazo hacia adelante más cabezazo hacia atrás más cabezazo hacia adelante.

Five in a Row: 750 punti. Cinque calci consecutivi senza aver fatto cadere il sacco.

Axle Foley: 750 punti. Un calcio con una rotazione e mezzo.

Dizzy Dean: 1.500 punti. Un colpo di testa avanti più uno indietro.

Head Banger: 1.500 punti. Un colpo di testa avanti più uno indietro e un'altro avanti.

Bonus Points

When the event ends, the screen will display a Foot Bag summary. You will receive a bonus if you have successfully performed a number of different stunts. If you repeat a stunt, it only counts once for bonus point consideration, so complete as many different stunts as you can. The more the variety of stunts, the better you'll score.

1 stunt	1,000 points
2 stunts	3,000 points
3 stunts	6,000 points
4 stunts	10,000 points
5 stunts	15,000 points
6 stunts	21,000 points
7 stunts	28,000 points
8 stunts	36,000 points
9 stunts	45,000 points
10 stunts	55,000 points
11 stunts	66,000 points

Helpful Hints

- Practice makes perfect in this rad game.
- Once you establish a fundamental move, add to it by practicing combinations of stunts. If you can combine difficult stunts, you'll score big points.

Bonuspunkte

Wenn die Disziplin endet, erscheint eine Zusammenfassung der ausgeführten Stunts in der Foot-Bag-Disziplin. Sie erhalten Bonuspunkte, wenn Sie eine Vielzahl unterschiedlicher Stunts durchführen. Wenn Sie einen Stunt lediglich wiederholen, zählt er für die Bonuspunkte nur einmal. Daher sollten Sie so viele unterschiedliche Stunts wie möglich ausführen. Je größer die Vielfalt Ihrer Stunts ist, desto höher wird die Punktzahl.

1 Stunt	1 000 Punkte
2 Stunts	3 000 Punkte
3 Stunts	6 000 Punkte
4 Stunts	10 000 Punkte
5 Stunts	15 000 Punkte
6 Stunts	21 000 Punkte
7 Stunts	28 000 Punkte
8 Stunts	36 000 Punkte
9 Stunts	45 000 Punkte
10 Stunts	55 000 Punkte
11 Stunts	66 000 Punkte

Nützliche Hinweise

- Übung macht den Meister in diesem Spiel.
- Wenn Sie die Grundbewegungen sicher beherrschen, erweitern Sie Ihr Repertoire allmählich durch weitere verschiedene Stunt-Kombinationen. Wenn Sie schwierige Stunts kombinieren, erreichen Sie eine hohe Punktzahl.

Bonuspoäng

När tävlingen är slut, kommer bilden att visa en summering. Du får bonuspoäng om du lyckats utföra flera tricks. Gör du ett trick flera gånger, räknas det bara som en gång när du ska få bonuspoäng, försök därför att göra så många olika tricks som möjligt. Det ger höga poäng.

1 trick	1 000 Poäng
2 trick	3 000 Poäng
3 trick	6 000 Poäng
4 trick	10 000 Poäng
5 trick	15 000 Poäng
6 trick	21 000 Poäng
7 trick	28 000 Poäng
8 trick	36 000 Poäng
9 trick	45 000 Poäng
10 trick	55 000 Poäng
11 trick	66 000 Poäng

Speltips

- Det enda som hjälper dig i detta spel är övning och åter övning.
- När du lärt dig en del grundläggande rörelser, kan du "bättra på" dom med olika tricks. Svåra tricks ger du höga Poäng.

Points en prime

Lorsque l'épreuve s'achève, le résumé du Foot Bag apparaît sur l'écran. Vous recevrez des points en prime si vous avez réussi un certain nombre d'acrobaties différentes. Si vous répétez une acrobatie, elle ne compte qu'une seule fois pour l'attribution des points en prime; il est ainsi préférable de réaliser autant d'acrobaties différentes que possible. Plus les acrobaties sont variées, meilleur est le score.

1 acrobatie	1 000 points
2 acrobaties	3 000 points
3 acrobaties	6 000 points
4 acrobaties	10 000 points
5 acrobaties	15 000 points
6 acrobaties	21 000 points
7 acrobaties	28 000 points
8 acrobaties	36 000 points
9 acrobaties	45 000 points
10 acrobaties	55 000 points
11 acrobaties	66 000 points

Conseils utiles

- Dans ce jeu, l'entraînement permet de se perfectionner.
- Lorsque vous avez établi un mouvement de base, complétez-le en y ajoutant différentes acrobaties. Si vous réussissez à combiner des acrobaties difficiles, votre score sera élevé.

Puntos Extra

Cuando termina la prueba, la pantalla muestra un resumen de la Bolsa Rebotadora. Se te adjudicarán puntos extra si has realizado con éxito cierto número de malabarismos distintos. Si repites un malabarismo, sólo se contará una vez para los puntos extra, por lo que cuantos más malabarismos diferentes hagas, más puntos obtendrás.

1 malabarismo	1.000 puntos
2 malabarismos	3.000 puntos
3 malabarismos	6.000 puntos
4 malabarismos	10.000 puntos
5 malabarismos	15.000 puntos
6 malabarismos	21.000 puntos
7 malabarismos	28.000 puntos
8 malabarismos	36.000 puntos
9 malabarismos	45.000 puntos
10 malabarismos	55.000 puntos
11 malabarismos	66.000 puntos

Consejos Útiles

- La práctica te perfeccionará en esta difícil prueba.
- Una vez has establecido un movimiento fundamental, combínalo con otros malabarismos para lograr otros diferentes. Si puedes combinar malabarismos difíciles, ganarás más puntos.

Punti in premio

Quando il gioco finisce, sullo schermo apparirà il sommario del Foot Bag. Avrai punti in premio se avrai effettuato con successo un certo numero di diverse acrobazie. Se ripeti un'acrobazia, questa sarà conteggiata una volta sola, quindi cerca di fare più acrobazie possibili. Più sarà la varietà delle acrobazie di più sarà il punteggio.

1 acrobazia	1.000 punti
2 acrobazie	3.000 punti
3 acrobazie	6.000 punti
4 acrobazie	10.000 punti
5 acrobazie	15.000 punti
6 acrobazie	21.000 punti
7 acrobazie	28.000 punti
8 acrobazie	36.000 punti
9 acrobazie	45.000 punti
10 acrobazie	55.000 punti
11 acrobazie	66.000 punti

Consigli di aiuto

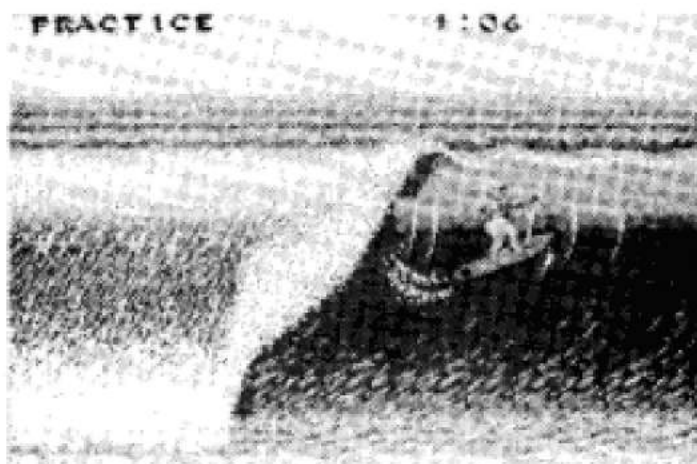
- In questo gioco la pratica fa perfetti.
- Una volta stabilito i movimenti fondamentali, aggiungi a questi combinazioni acrobatiche. Se saprai combinare acrobazie difficili ai movimenti fondamentali, guadagnerai molti punti.

☆ Surfing

Surfing began as the sport of Hawaiian kings; now it rules the California coastline. From Santa Cruz to Rincon Point, surfers and their colorful boards dot the miles of sunsplashed beaches. And you're about to join them. You'll shoot the curl, shred the tube and probably even eat a little sand (when you wipe out). It's going to be hot. You'll be there. And you'll be awesome.

Object

Competition surfing is a game of staying near the curl of the wave and maneuvering 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.



☆ Surfing

Surfing begann als Sport der Könige von Hawaii. Nun beherrscht dieser Sport die ganze Küste Kaliforniens. Von Santa Cruz bis Rincon Point sieht man meilenweit Surfer mit ihren farbenprächtigen Brettern auf den sonnenüberfluteten Stränden. Und Sie werden sich ihnen gleich anschließen. Schießen Sie über den Wellenkamm, zwischen Sie durch die "Tube" (Rohr, das durch die überstürzende Welle gebildet wird), und essen Sie vielleicht sogar etwas Sand (wenn sie beim Umfallen den Boden knutschen). Es wird heiß hergehen. Sie sind dabei und es wird ätzend.

Ziel

Wettbewerbs-Surfing ist ein Spiel, bei dem sich der Surfer in der Nähe des Wellenkamms hält und das Brett gleichmäßig steuert, um eine hohe Geschwindigkeit zu erzielen. Zwischen Sie die Vorderseite der Welle hinunter, bewegen Sie sich in der "Tube" vorwärts und rückwärts und heraus. "Benutzen" Sie soviel wie möglich von der Welle, ehe sie ausläuft.

☆ Surfing

Surfing började för längesedan som en sport för Hawaiianska kungar. Nu är det surfing som gäller på den Kaliforniska kusten. Från Santa Cruz till Rincon Point finns det fullt av surfare och deras färgglada brädor som njuter av havet och den solstekta kusten. Du ska nu få vara med dom! Du kommer att plana på havet och åka i vattenridån, eller rent av få tugga lite sand (när du ramlar av!). Här kommer det att gå hett till, eftersom du äntligen har kommit hit.

Spelet

Att tävla i surfing, innebär att stanna nära vattenridån och styra din bräda på ett lätt och elegant sätt i höga farter. Rör dig fram och tillbaka framför vattenridån och försök att åka in och ut igenom den. Använd så mycket av vågen som du kan innan din åktur är slut.

☆ Surfing

Le surfing a débuté comme étant le sport des rois d'Hawaii; maintenant il régit sur la côte californienne. De Santa Cruz à Rincon Point, les surfeurs et leurs planches colorées peuplent les kilomètres de plages baignées par le soleil. Et vous allez vous joindre à eux. Vous allez poursuivre le déferlement et couper le tube, en mangeant probablement un peu de sable (lorsque vous sortez). Il va faire chaud. Vous y serez. Et vous serez imposant.

Objet

Le surfing de compétition consiste à rester près du déferlement de la vague et à manœuvrer votre planche à vitesse élevée, sans à-coup. Parcourez la surface de la vague, avec un mouvement de va-et-vient, en entrant et en sortant du tube. "Exploitez" la vague autant que vous le pouvez, avant que votre trajectoire ne s'achève.

☆ Tabla Hawaiana

Este deporte de tabla empezó como deporte de los reyes hawaianos; en la actualidad es el más popular en la costa de California. Desde Santa Cruz a Rincon Point, estos deportistas con sus coloreadas tablas adornan los muchos kilómetros de playas soleadas. Puesto que tú estás a punto de acompañarles, montarás las olas, pasarás por dentro de ellas y posiblemente tragarás un poco de arena (cuando te descontrolen). Sudarás por lo que es y por el miedo que pasarás.

Objeto

La competición de tabla hawaiana es un juego en el que hay que estar cerca de donde rompe la ola maniobrando la tabla con cuidado a altas velocidades. Monta la ola, yendo hacia adelante y atrás y hacia adentro y hacia afuera. "Utiliza" la ola lo más que puedas hasta que termines de montarla.

☆ Surfing

Il surfing è uno sport con radici Hawaiane, adesso domina le coste Californiane. Da Santa Cruz a Rincon Point, i surfer ed i loro coloratissimi surf board li trovi tutti qui in queste lunghissime spiagge soleggiate. Ora tu stai per unirti a loro. Ti troverai lanciato nelle ondate, straccerai il tubo e forse (quando sarai spinto fuori) mangerai anche in pò di sabbia. Sarà caldo e tu sarai lì. Tu sarai il temerario senza paura.

Obiettivo

Il surfing da competizione è un gioco in cui bisogna stare vicino alla spirale dell'onda e manovrare con destrezza a velocità elevate il tuo surfboard. Cavalca l'onda, muovendoti avanti e dietro, dentro o fuori dal tubo. "Usa" l'onda il più possibile prima che finisca la corsa.

Taking Control

When you first start, the surfer is lying flat on his board. To start, press Button 2.

① **Directional Button (D-Button):**

LEFT: Surfer makes a left turn.

RIGHT: Surfer makes a right turn.

UP and DOWN: No effect.

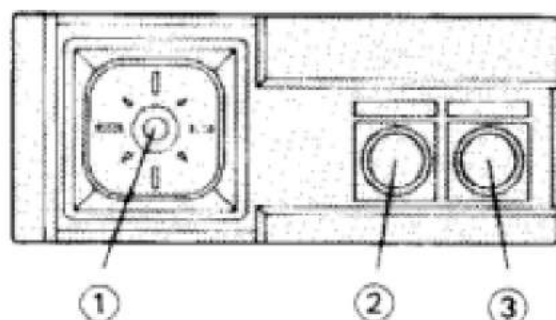
② **Button 1:** No effect.

③ **Button 2:** Start.

Also, if you press the D-Button while holding Button 2 to make a turn, the turning radius will be smaller than if only the D-Button had been pressed.

Strategy

Your final score is based on how well you "use" the wave. Riding along straight, far out in front of the break counts for very little. Take risks. The more risks you take to do your stunts, the more points you will earn.



Steuerung

Am Anfang liegt der Surfer flach auf seinem Brett. Um zu Starten, die Taste 2 drücken.

① **Richtungstaste (R-Taste):**

LINKS: Der Surfer macht eine Linksdrehung.

RECHTS: Der Surfer macht eine Rechtsdrehung.

AUF und AB: Keine Wirkung.

② **Taste Nr. 1:** Keine Wirkung.

③ **Taste Nr. 2:** Start.

Wenn Sie ferner die Taste 2 gedrückt halten und die R-Taste drücken, um eine Drehung auszuführen, wird der Drehradius kleiner als in dem Fall, in dem nur die R-Taste gedrückt wird.

Strategie

Die endgültige Punktzahl wird danach berechnet, wie gut sie die Welle "benutzen". Wenn Sie nur gerade und weit vor der Brecherkante fahren, erzielen Sie nur wenige Punkte. Riskieren Sie etwas. Je riskanter Sie fahren, desto höher ist die erzielte Punktzahl.

Att Surfa

När du ska starta, ligger surfaren på magen på sin bräda. Knapp 2 startar spelet.

① **S-Knappen:**

VÄNSTER: Surfaren svänger vänster.

HÖGER: Surfaren svänger åt höger.

UPP och NER: Ingen funktion.

② **Knapp 1:** Ingen funktion.

③ **Knapp 2:** Start.

Om du håller Knapp 2 intryckt när du styr surfaren med S-knappen, kommer han att svänga snävare än om S-knappen ensamt används.

Strategi

Din poäng avgörs av hur väl du "använder" vågen. Åker du långt framför vågens brytning och rakt framåt, ger det lite poäng. Ju mer risker du tar för att göra dina tricks, desto högre poäng får du.

Prise en main

Lorsque vous commencez, le surfeur est allongé sur sa planche. Pour débiter, appuyez sur le bouton 2.

- ① **Bouton de direction (Bouton D):**
LEFT (gauche): Le surfeur fait un virage à gauche.
RIGHT (droite): Le surfeur fait un virage à droite.
UP (haut) et DOWN (bas): Pas d'effet.
- ② **Bouton 1:** Pas d'effet.
- ③ **Bouton 2:** Départ.

De plus, si vous appuyez sur le bouton D tout en maintenant le bouton 2 pour faire un virage, le rayon du virage sera plus petit que si vous appuyez uniquement sur le bouton D.

Stratégie

Votre score final dépend de votre habileté à "exploiter" la vague. Si vous la parcourez en ligne droite en étant très en avant du brisant, cela compte très peu. Prenez des risques. Plus vous prenez de risques pour exécuter vos acrobaties, plus vous recevrez de points.

Toma de Control

Cuando empiezas, el deportista está boca abajo sobre la tabla. Para empezar, presiona el Botón 2.

- ① **Botón Direccional (Botón D):**
IZQUIERDA: El deportista gira hacia la izquierda.
DERECHA: El deportista gira hacia la derecha.
ARRIBA y ABAJO: No tiene ningún efecto.
- ② **Botón 1:** Ningún efecto.
- ③ **Botón 2:** Inicio.

Además, si presionas el Botón D mantienes presionado el Botón 2 para dar un giro, el radio de giro será más reducido que si sólo presionar el Botón D.

Estrategia

Tu puntuación final se basará en lo bien que "emplees" la ola. Si la montas recto hacia adelante, apartado del punto en que rompe, contará muy pocos puntos. Arriésgate. Cuanto más te arriesgues en tus piruetas, más puntos ganarás.

Dispositivo di controllo

Quando inizi il gioco, il surfer è disteso sul surfboard. Premere il Tasto 2 per iniziare.

- ① **Tasto Direzionale (Tasto-D):**
LEFT (sinistra): Il surfer svolta a sinistra.
RIGHT (destra): Il surfer svolta a destra.
UP (in sù) e DOWN (in giù): Nessun effetto.
- ② **Tasto 1:** Nessun effetto.
- ③ **Tasto 2:** Inizio.

Se premi il Tasto-D quando stai premendo il Tasto 2 per fare una svolta, il raggio della svolta sarà minore della svolta effettuata premendo solo il Tasto-D.

Strategia

Il punteggio finale sarà basato su come sei riuscito a "usare" bene l'onda. Cavalcando l'onda in lungo o frontalmente ma fuori dal raggio dell'ondata conta pochissimo. Rischia. Più saranno i rischi che prenderai per fare acrobazie di più saranno i punti che guadagnerai.

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.

Jumps, Maximum 2.5 points.
Number of turns,
Maximum 2.5 points.
Tubes, Maximum 2.5 points.
Time on the Surfboard,
Maximum 1.5 points.
(Maximum points are earned by staying on the board until the finish.)

Punktzahl

Sie erhalten Punkte für die Länge Ihrer Fahrt, die Anzahl der Drehungen, die Sie durchführen und die Geschwindigkeit bei jeder Drehung. Sie erhalten auch Sonderpunkte von den Kampfrichtern wenn Sie in der "Tube" (d.h. innerhalb des durch den überstürzenden Brecher gebildeten Rohrs) und in der Nähe der Brecherkante fahren. "Catching Air" (Luft fangen) gibt Sonderpunkte: Fahren Sie bis zur Oberkante der Welle hinauf, bis die Spitze Ihres Bretts über den Kamm hinausragt, führen Sie eine Drehung aus und setzen Sie die Fahrt fort.

Sprünge, Maximum 2,5 Punkte.
Anzahl der Drehungen,
Maximum 2,5 Punkte.
Tubes, Maximum 2,5 Punkte.
Zeit auf dem Surfbrett,
Maximum 1,5 Punkte.
(Die Maximalpunktzahl wird erreicht, wenn Sie bis zum Ende auf dem Surfbrett bleiben.)

Poäng

Du får poäng för tiden du står på din bräde, antalet svängar du gör och i vilken fart du gör svängarna. Domarna ger höga poäng om du åker inne i vågtunneln som bildas när vågen "bryter". Om du får upp brädan i luften, ger det dig extra poäng. Ta din bräda upp på vågkanten och fortsätt över den tills hela din bräda är i luften. Vänd och fortsätt.

Hopp, Maximalt 2,5 Poäng.
Antal svängar,
Maximalt 2,5 Poäng.
Vågtunneln, Maximalt 2,5 Poäng.
Total tid PÅ surfbrädan,
Maximalt 1,5 Poäng.
(Max. poängen fås om du står på brädan enda till slutet.)

Décompte des points

Le nombre de points que vous recevrez dépendra de votre parcours, du nombre de virages que vous réalisez et de votre vitesse lors de chaque virage. Les juges vous accorderont aussi beaucoup de points si vous parcourez le tube (sous le déferlement de la vague) et si vous allez près du brisant. La "prise d'air" rapporte des points supplémentaires: restez près du haut de la vague jusqu'à ce que l'extrémité de votre planche sorte de la crête, puis tournez et poursuivez votre course.

Sauts, Maximum 2,5 points.
Nombre de virage,
Maximum 2,5 points.
Tubes, Maximum 2,5 points.
Temps sur la planche,
Maximum 1,5 point.
(Le nombre de points maximum est remporté en restant sur la planche jusqu'à la fin.)

Puntuación

Obtendrás puntos según el tiempo que estés montando la ola, el número de giros que hagas y la velocidad a la que tomes los giros. Obtendrás también alta puntuación de los jueces por pasar por la parte vacía de dentro de la ola y por montarla cerca del punto en que rompe. La "toma de aire" da puntos extra: monta hasta la parte superior de la ola hasta que el final de la tabla salva la cresta, y gira entonces para seguir montándola.

Saltos, máximo 2,5 puntos.
Número de giros,
máximo 2,5 puntos.
Pasos por dentro de la ola,
máximo 2,5 puntos.
Tiempo sobre la tabla,
máximo 1,5 puntos.
(Los puntos máximos se ganan estando en la tabla hasta el final.)

Punteggio

Il punteggio dipende dalla durata della corsa, dal numero di svolte effettuate e dalla velocità di ogni svolta. Tu puoi guadagnare punti anche quando cavalchi il tubo (la parte inferiore della curvatura dell'onda) e quando cavalchi vicino all'estremo dell'onda. "Catching Air" (prendendo aria) sono punti extra: Cavalca la punta dell'onda finché l'estremo del surfboard superi il vertice dell'onda, dopo svolta e continua la corsa.

Salti, Massimo 2,5 punti.
Numero di svolte,
Massimo 2,5 punti.
Tubi, Massimo 2,5 punti.
Durata di "cavalcata" sul surfboard,
Massimo 1,5 punti.
(I punti massimi si guadagnano cavalcando il surfboard fino alla fine).

Helpful Hints

- Making cutbacks (180-degree turns), moving up and down the wave and doing 360's (complete circles) all earn high scores.
- Earn maximum points for high speed turns, especially if you complete them near the top of the wave or near the break.
- Take chances, dude. If you don't gamble on your skills, you won't stand a chance of winning!

☆ Roller Skating

Roller skating is hot. Anyone can skate and almost everyone in California does, with a feeling of freedom unlike any other sport. And CALIFORNIA GAMES skating is as radical as you can get. The trick is to skate down a beach boardwalk without falling. You'll have to avoid cracks in the sidewalk, grass, sand, puddles of water, shoes lying in your path and more. You'll even have to jump over missing pieces of the boardwalk!

Nützliche Hinweise

- "Cutbacks" (180-Grad-Drehungen), die Welle hinauf- und herabfahren und 360er (volle Drehungen) erzielen hohe Punktzahlen.
- Die maximale Punktzahl erzielen Sie durch Drehungen bei hoher Geschwindigkeit, insbesondere, wenn Sie sie in der Nähe des Wellenkamms oder der Brecherkante durchführen.
- Nutzen Sie Ihre Chancen! Ohne Ihre Fähigkeiten voll zu fordern, gibt es keine Chance zum Sieg!

☆ Rollschuhfahren

Rollschuhfahren ist eine heiße Sache. Praktisch jeder kann Rollschuhfahren. Und in Kalifornien macht es fast jeder mit einem Gefühl der Freiheit, das keine andere Sportart vermitteln kann. Und Rollschuhfahren bei CALIFORNIA GAMES ist so radikal, wie es nur denkbar ist. Der Trick liegt in einer Rollschuhfahrt auf dem Bürgersteig einer Strandstraße, ohne zu fallen. Sie müssen Rissen, Gras, Sand, Wasserpfützen, Schuhen in Ihrem Weg und anderen Dingen ausweichen. Sie müssen sogar über ausgebrochene Stellen des Fußwegs springen!

Speltips

- Gör du en Cutback (180 graders sväng), eller rör dig upp och ned i vågen och gör en sväng på 360 grader ger mycket höga poäng.
- Gör snabba svängar nära vågens brytpunkt, det ger höga poäng.
- Chansa lite, kompis! Om du inte vågar något, lär du inte heller vinna!

☆ Rullskridskor (Rollerskates)

Rullskridskor är inne. Alla kan åka och nästan alla i Kalifornien gör det. Dom säger sig uppleva en härlig känsla av frihet. Rullskridskoåkningen i California Games är så nära verkligheten som man kan komma. Du ska åka nerför en strandpromenad utan att ramla. Du måste undvika sprickor i asfalten, gräs, sand, vattenpölar, skor utan ägare, som ligger och skräpar på strandpromenaden och mycket mer. Ibland måste du till och med hoppa över bitar som fattas!

Conseils utiles

- Les rebroussements (virage de 180°), le déplacement vers le haut et vers le bas de la vague et les virages complets sur 360° rapportent tous beaucoup de points.
- Vous gagnerez un nombre maximum de points lors des virages à vitesse élevée, spécialement si vous les achevez à proximité du haut de la vague ou du brisant.
- Tentez la chance. Si vous ne misez pas sur vos dons, vous n'avez aucune chance de gagner!

☆ Roller Skating (Patins à roulettes)

Le patin à roulettes est à la mode. Chacun peut patiner, et presque tout le monde en Californie le fait, avec un sentiment de liberté différent de celui de tout autre sport. Le patinage de CALIFORNIA GAMES est super! Il consiste à patiner le long d'un trottoir de plage en planches, sans tomber. Vous aurez à éviter les fissures dans le trottoir, les herbes, le sable, les mares d'eau, les chaussures gisant sur votre chemin, etc. Vous aurez même à sauter par-dessus des morceaux manquants de trottoir en planches!

Consejos Útiles

- Ganarás muchos puntos haciendo giros cerrados de 180 grados, subiendo y bajando la ola, y dando vueltas enteras de 360 grados.
- Gana los puntos máximos para giros a alta velocidad, especialmente si los completas cerca de la parte superior de la ola o cerca del punto en que rompe.
- Arriésgate, muchacho. Si no muestras tu pericia, no tendrás oportunidad de ganar.

☆ Patinaje sobre Ruedas

El patinaje sobre ruedas es espeluznante. Cualquiera puede patinar y casi cualquiera lo hace en California, con una sensación de libertad distinta a cualquier otro deporte. Y el patinaje de CALIFORNIA GAMES es tan radical como tú puedas serlo. El secreto reside en patinar por las pistas playeras sin caerte. Tendrás que salvar los socabones de la pista, la hierva, la arena, los charcos de agua, los zapatos tirados en la pista y muchas cosas más. Incluso tendrás que saltar por las partes sin asfaltar de la pista.

Consigli di aiuto

- Facendo svolte molto strette (un grado di 180), salire e scendere l'onda e facendo cicli completi guadagnerai molti punti.
- Guadagna i punti massimi con svolte a alta velocità, specialmente se riuscirai a eseguire le svolte al vertice dell'onda o vicino alla sua estremità.
- Non perdere l'occasione, ragazzo. Se tu non scommetti nelle tue possibilità, non avrai la possibilità di vincere.

☆ Roller Skating (Pattinaggio a rotelle)

Il pattinaggio a rotelle è eccitante. In California tutti sanno pattinare e quasi tutti lo fanno con uno spirito di libertà diverso da ogni altro sport. Il pattinaggio di CALIFORNIA GAMES è radicale così come lo prendi. Il trucco è quello di pattinare nel lungo mare senza cadere. Dovrai evitare incrinature nel marciapiede, erba, sabbia, pozzanghere, scarpe lungo il percorso e molte altre cose. Dovrai perfino eseguire dei salti per evitare di cadere nei buchi "parti mancanti di marciapiede".

Taking Control

① Directional Button (D-Button):

UP: Right foot forward thrust.

DOWN: Left foot forward thrust.

LEFT: Spin.

RIGHT: Not Used.

Note:

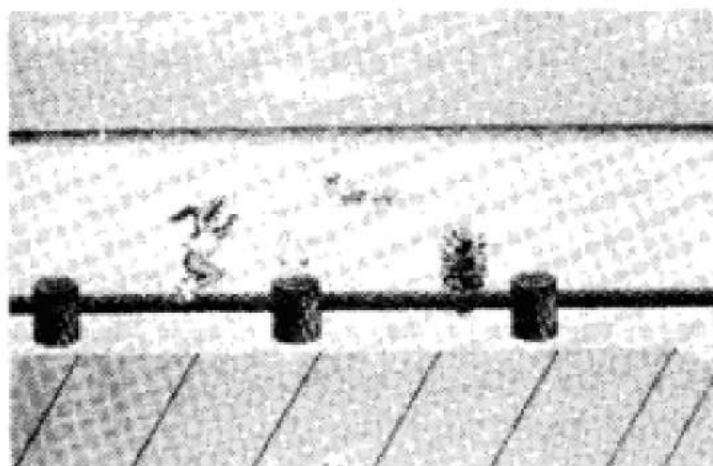
When you press the D-Button up and down alternately, the skater starts moving. The faster you press the button, the faster the skater will move. When you stop pressing the D-Button, the skater stops.

② Button 1: Not Used.

③ Button 2:

When pressed, the skater stoops down.

When you release the button, the skater jumps.



Steuerung

① Richtungstaste (R-Taste):

AUF: Rechter Fuß nach vorn.

AB: Linker Fuß nach vorn.

LINKS: Drehung.

RECHTS: Keine Wirkung.

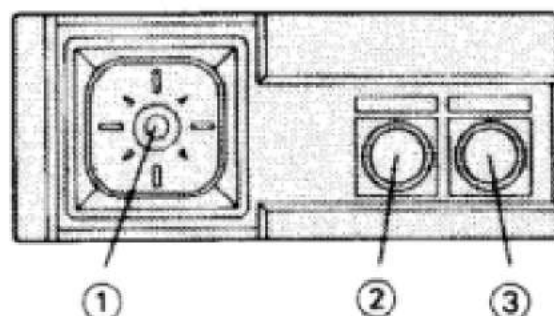
Hinweis:

Wenn Sie die R-Taste abwechselnd auf- und abbewegen, beginnt der Rollschuhläufer, sich zu bewegen. Je schneller Sie die Taste betätigen, desto schneller bewegt sich der Rollschuhläufer. Wenn Sie die R-Taste nicht mehr betätigen, stoppt der Rollschuhläufer.

② Taste Nr. 1: Keine Wirkung.

③ Taste Nr. 2:

Wenn diese Taste gedrückt wird, bückt sich der Rollschuhläufer. Wenn die Taste wieder losgelassen wird, springt der Rollschuhläufer.



Börja

① S-Knappen:

UPP: Full fart framåt höger.

NER: Full fart framåt vänster.

VÄNSTER: Snurr.

HÖGER: Används inte.

Obs:

När du trycker upp och ner börjar åkaren röra sig. Ju snabbare du trycker, desto snabbare rör sig åkaren. Slutar du trycka på knappen, stannar åkaren.

② Knapp 1: Används ej.

③ Knapp 2:

När du trycker på knappen, böjer sig åkaren ner och när du släpper knappen hoppar hon.

Prise en main

① Bouton de direction (Bouton D):

UP (haut): Poussée en avant du pied droit.

DOWN (bas): Poussée en avant du pied gauche.

LEFT (gauche): Rotation.

RIGHT (droite): Inutilisé.

Note:

Lorsque vous enfoncez alternativement le bouton D en haut et en bas, le patineur commence à se déplacer. Plus vous appuyez vite sur les boutons, plus le patineur se déplace vite. Lorsque vous arrêtez d'appuyer sur le bouton D, le patineur s'immobilise.

② Bouton 1: Inutilisé.

③ Bouton 2:

Lorsqu'il est enfoncé, le patineur s'accroupit.

Lorsque vous relâchez le bouton, le patineur saute.

Toma de Control

① Botón Direccional (Botón D):

ARRIBA: Empuje hacia adelante con el pie derecho.

ABAJO: Empuje hacia adelante con el pie izquierdo.

IZQUIERDA: Vueltas.

DERECHA: No se usa.

Nota:

Cuando empujas el Botón D hacia arriba y abajo de forma alternada, el patinador empieza a moverse.

Cuanto más rápido empujes los botones, más rápido se moverá el patinador. Cuando dejes de empujar el botón D, el patinador se parará.

② Botón 1: No se usa.

③ Botón 2:

Al presionarlo, se agacha el patinador. Cuando lo sueltas, el patinador salta.

Dispositivo di controllo

① Tasto Direzionale (Tasto-D):

UP (in sù): Spinta in avanti del piede destro.

DOWN (in giù): Spinta in avanti del piede sinistro.

LEFT (sinistra): Rotazione.

RIGHT (destra): Fuori uso.

Nota:

Quando premi il Tasto-D alternativamente sù e giù, il pattinatore inizia a muoversi. Più in fretta premerai il Tasto più velocemente si muoverà il pattinatore. Quando smetterai di premere il Tasto si fermerà anche il pattinatore.

② Tasto 1: Fuori uso.

③ Tasto 2:

Quando si preme questo tasto, il pattinatore si inclina in avanti. Quando rilasci il tasto, il pattinatore effettua un salto.

Scoring

You score points whenever you avoid hazards on the boardwalk. Score even higher points by jumping over obstacles, or by jumping over them and adding spins.

Skate avoiding obstacles

..... 10 - 30 points.

Jump to avoid obstacles

..... 20 - 60 points.

Jump plus spin 40 - 120 points.

Helpful Hints

- Keep your skater's feet moving consistently.
- You'll score points for each object you successfully avoid or jump over, so be careful; speed is less important than staying on your feet.
- You'll earn more points for spinning jumps over obstacles. Complicated moves will bring you the best scores.

Punktzahl

Sie erzielen Punkte mit jedem erfolgreichen Ausweichmanöver auf dem Bürgersteig. Die Punktzahl ist höher, wenn Sie Hindernisse überspringen oder sie überspringen und gleichzeitig eine Drehung machen.

Rollschuhfahren und Vermeiden von

Hindernissen 10 bis 30 Punkte.

Sprung zum Vermeiden von

Hindernissen 20 bis 60 Punkte.

Sprung und gleichzeitige Drehung

..... 40 bis 120 Punkte.

Nützliche Hinweise

- Bewegen Sie die Füße Ihres Rollschuhläufers ständig.
- Sie erhalten Punkte für jedes Objekt, dem Sie erfolgreich ausweichen oder das Sie überspringen. Seien Sie also vorsichtig, Geschwindigkeit ist weniger wichtig als auf den Beinen zu bleiben.
- Sie erhalten eine höhere Punktzahl für Sprünge mit Drehung über Hindernisse. Komplizierte Bewegungsabläufe bringen die höchste Punktzahl.

Poäng

Du får poäng varje gång du undvikit en fara. Du får ännu högre poäng om du hoppar över och kanske rent av gör en snurr.

Undviker faror, åkande

..... 10 - 30 Poäng.

Undviker faror, hopp

..... 20 - 60 Poäng.

Hopp + snurr 40 - 120 Poäng.

Speltips

- Håll åkarens fötter igång hela tiden.
- Du får poäng för varje hinder som du undviker eller hoppar över, var därför försiktig, farten är inte så viktigt som att hålla sig på fötterna.
- Mer poäng får du om, med en snurr, hoppar över ett hinder. Svåra rörelser ger högsta poäng.

Décompte des points

Vous marquez des points chaque fois que vous évitez un danger sur le trottoir en planches. Remportez encore plus de points en sautant par-dessus les obstacles, ou en sautant par-dessus avec des rotations.

Patinage en évitant les obstacles
..... 10 à 30 points.
Saut pour éviter les obstacles
..... 20 à 60 points.
Saut plus rotation ... 40 à 120 points.

Conseils utiles

- Faites bouger les pieds de votre patineur d'une manière consistante.
- Vous recevrez des points pour chaque objet que vous éviterez ou que vous sauterez avec succès, alors soyez prudent; la vitesse est moins importante que de rester debout.
- Vous recevrez plus de points pour les sauts tournants au-dessus des obstacles. Les mouvements compliqués vous rapporteront le plus de points possible.

Puntuación

Ganarás puntos siempre que evites peligros en la pista. Cuando saltes sobre los obstáculos de forma normal o dando vueltas ganarás todavía más puntos.

Patinaje evitando obstáculos
..... 10 - 30 puntos.
Salto para evitar obstáculos
..... 20 - 60 puntos.
Salto más vuelta ... 40 - 120 puntos.

Consejos Útiles

- Mantén los pies del patinador en movimiento uniforme.
- Ganarás puntos cada vez que evites o saltes un objeto, pero ve con cuidado, porque la velocidad es menos importantes que estar siempre en buen equilibrio.
- Ganarás más puntos para saltos con vueltas sobre los obstáculos. Los movimientos complicados le proporcionarán la mejor puntuación.

Punteggio

Tu guadagni punti ogni volta che eviti pericoli nel marciapiede. Guadagni ancora più punti se salti gli ostacoli oppure se quando li salti effettui anche una o più torsioni.

Ostacoli evitati pattinando
..... 10 - 30 punti.
Ostacoli evitati saltando
..... 20 - 60 punti.
Salto più Rotazione .. 40 - 120 punti.

Consigli di aiuto

- Tenere i piedi del pattinatore in movimento uniforme.
- Il punteggio sarà contato per ogni ostacolo evitato oppure saltato, quindi stai attento; la velocità è meno importante che cadere.
- Guadagnerai più punti evitando gli ostacoli con salti con torsione. Complicati movimenti saranno la tua carta vincente.

☆ BMX Bike Racing

BMX stands for Bicycle Motocross. It also stands for radical action and challenging competition. In this event, riders use strong, lightweight bicycles to race on an action-packed course in the California desert. There are plenty of jumps, bumps and dips. (Rows of low bumps are called "Whoop-ti-dos.") You'll need speed, a good sense of timing and a heavy dose of endurance.

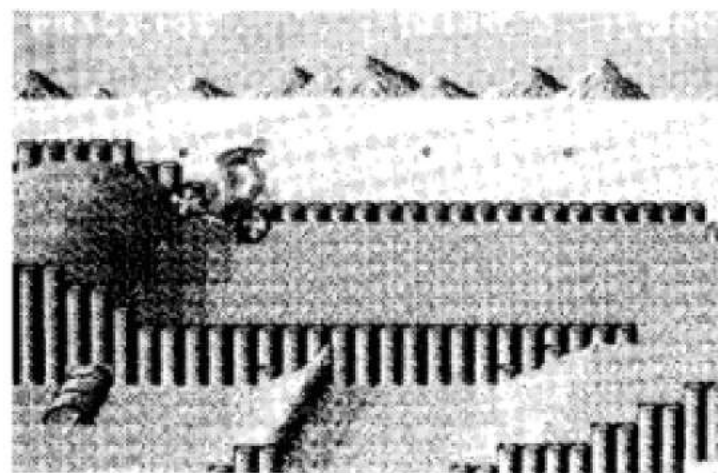
Taking Control

① Directional Button (D-Button):

UP: Bike's direction changes to the left.

DOWN: Bike's direction changes to the right.

LEFT: Bike does a "wheelie".



☆ BMX-Radrennen

BMX steht für "Bicycle Motocross" (Fahrrad-Querfeldeinrennen) und ist ein Synonym für radikale Aktionen und nervenkitzelnden Wettbewerb. In dieser Disziplin verwenden die Fahrer robuste, leichte Fahrräder, um einen herausfordernden Kurs in der kalifornischen Wüste zu durchfahren. Es gibt viele Sprünge, Löcher und Abhänge. (Eine Reihe tiefer Löcher hintereinander werden als "Whoop-ti-dos" bezeichnet.) Sie brauchen Geschwindigkeit, ein gutes Gefühl für Koordination und eine gehörige Portion Ausdauer.

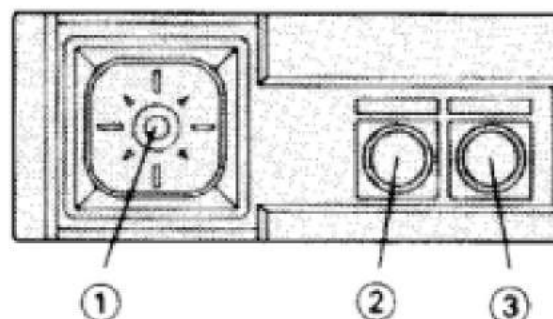
Steuerung

① Richtungstaste (R-Taste):

AUF: Richtung des Fahrrades ändert sich nach links.

AB: Richtung des Fahrrades ändert sich nach rechts.

LINKS: Fahren auf dem Hinterrad ("Wheelie").



☆ BMX Cykeltävling (Bike Racing)

BMX betyder Motorcross på Cykel. Det betyder även hastighet och spänning. Här ska du använda lätta, starka cyklar för att ta dig fram i en svår bana som finns i den Kaliforniska Öknen. Här finns många hopp, hinder och svackor. Du kommer att behöva ha ett snabbt huvud och en god timing.

Börja

① S-Knappen:

UPP: Cykeln svänger åt vänster.

NER: Cykeln svänger åt höger.

VÄNSTER: Cykeln går upp på bakhjulet.

☆ Course de vélo BMX

Le BMX est un vélo tout-terrain. Il est aussi synonyme d'action et de défi sportif. Dans cette épreuve, les concurrents utilisent des vélos légers et robustes pour faire la course sur un circuit plein d'action dans le désert de Californie. Il y a beaucoup de sauts, bosses et déclivités. (Les rangées de bosses basses sont désignées "Whoop-ti-dos".) Vous aurez besoin de vitesse, d'un bon sens du minutage et d'une bonne dose d'endurance.

☆ Carrera de Bicicletas BMX

BMX son las iniciales que significan bicirós. Implican tambien una acción decidida y espíritu competitivo. En esta prueba, los ciclistas emplean bicicletas fuertes y ligeras para competir en un recorrido repleto de acción en el desierto de California. Hay muchos saltos, baches y socavones. (Las filas de baches se llaman "camino lunar".) Necesitarán un buen sentido de la sincronización y muchísima resistencia.

☆ Corsa di biciclette MBX (Gara di biciclette MBX)

MBX è una sigla per identificare le biciclette da fuoristrada. Con questa sigla si vuole anche uno sport radicale, pieno di competizione. In questo giuoco i corridori usano biciclette leggere e robuste in un percorso nel deserto Californiano pieno di azione, con salti, urti e improvvisi abbassamenti di terreno. (La successione di urti bassi è chiamata "Whoop-ti-dos"). Dovrai essere veloce, avere una buona destrezza di movimento e una buona dose di resistenza.

Prise en main

① **Bouton de direction (Bouton D):**
UP (haut): Le vélo va à gauche.
DOWN (bas): Le vélo va à droite.
LEFT (gauche): Le vélo fait un "wheelie".

Toma de Control

① **Botón Direccional (Botón D):**
ARRIBA: La dirección de la bicicleta cambia hacia la izquierda.
ABAJO: La dirección de la bicicleta cambia hacia la derecha.
IZQUIERDA: La bicicleta corre con la rueda de delante levantada.

Dispositivo di comando

① **Tasto Direzionale (Tasto-D):**
UP (in sù): La bicicletta si dirige a sinistra.
DOWN (in giù): La bicicletta si dirige a destra.
LEFT (sinistra): La bicicletta fa un "wheelie"(camminare ad una ruota).

① **D-Button While in Air (Jumping):**

UP: Table Top.

DOWN: 360-degree turn.

LEFT: Backward flip.

RIGHT: Forward flip.

Note:

The longer the D-Button is held down while the bike is in the air, the higher the points scored. But watch out! If you hold the button down too long, you'll crash!

② **Button 1: Jump.**

Note:

When near the goal line, Button 1 acts as a brake. Stopping is easier if you press Button 1 while holding the D-Button to the left.

③ **Button 2: Pushes the pedal. If pushed continuously, speed increases.**

① **Richtungstaste (R-Taste) in der Luft (beim Springen):**

AUF: "Tischplatte".

AB: 360-Grad-Drehung.

LINKS: Rückwärts-Flip.

RECHTS: Vorwärts-Flip.

Hinweis:

Je länger Sie die R-Taste gedrückt halten, während sich das Rad in der Luft befindet, desto höher ist die Punktzahl. Aber aufgepaßt! Wer die Taste zu lange drückt, hat die Nase schnell im Sand!

② **Taste Nr. 1: Sprung.**

Hinweis:

In der Nähe der Ziellinie dient Taste 1 als Bremse. Der Bremsvorgang wird vereinfacht, wenn Sie die R-Taste nach links gedrückt halten und dann die Taste 1 drücken.

③ **Taste Nr. 2: Hiermit wird in die Pedale getreten. Kontinuierliches Drücken führt zu einer höheren Geschwindigkeit.**

① **S-Knappen när du är i lugten:**

UPP: Table Top.

NER: 360 graders sväng.

VÄNSTER: Flipp bakåt.

HÖGER: Flipp framåt.

Obs:

Ju längre S-knappen hålls intryckt när du är i luften, ju högre poäng får du. Men se upp! Är den intryckt för länge, kraschar du!

② **Knapp 1: Hopp.**

Obs:

När du är nära målområdet, fungerar knapp 1 som broms. Det är lätt att stanna om du håller knappen intryckt samtidigt som du styr vänster.

③ **Knapp 2: Trampar på pedalerna. Om du trampar hela tiden, ökar farten.**

① **Bouton D en l'air (sauts):**

UP (haut): "Table Top".

DOWN (bas): Retournement sur 360°.

LEFT (gauche): Soubresaut arrière.

RIGHT (droite): Soubresaut avant.

Note:

Plus le bouton D est enfoncé alors que le vélo est en l'air, plus le nombre de points remportés est élevé. Mais, faites attention! Si vous enfoncez le bouton trop longtemps, vous tomberez!

② **Button 1: Saut.**

Note:

A proximité de la ligne d'arrivée, le bouton 1 sert de frein. Il est plus facile de s'arrêter en appuyant sur le bouton 1 tout en conservant le bouton D à gauche.

③ **Button 2:** Il appuie sur les pédales. S'il est enfoncé en continu, la vitesse augmente.

① **Botón D mientras estás en el aire (saltando):**

ARRIBA: Paso sobre tarima.

ABAJO: Giro de 360 grados.

IZQUIERDA: Vuelta rápida hacia atrás.

DERECHA: Vuelta rápida hacia adelante.

Nota:

Cuanto más tiempo empujes el Botón D hacia abajo mientras la bicicleta está en el aire, más puntos ganarás. Pero, ¡cuidado! ¡Si tienes presionado el botón demasiado tiempo, te estrellarás!

② **Botón 1: Salto.**

Nota:

Cuando estés cerca de la línea de la meta, el Botón 1 actúa como freno. Será más fácil parar si presionas el Botón 1 mientras tienes empujado el Botón D hacia la izquierda.

③ **Botón 2:** Da empuje de pedaleo. Si lo mantienes presionado, aumentará la velocidad.

① **Tasto-D quando si effettua un salto:**

UP (in sù): Table top.

DOWN (in giù): Svolta con grado di 360.

LEFT (sinistra): Colpetto in dietro.

RIGHT (destra): Colpetto in avanti.

Nota:

Quando la bicicletta si trova sospesa in aria, più a lungo si tiene premuto il Tasto-D più saranno i punti guadagnati. Ma stai allerta! Se tieni premuto il tasto troppo a lungo, urterai!

② **Tasto 1: Salto.**

Nota:

Quando sei vicino alla linea di arrivo, il tasto 1 funziona da freno. L'arresto è più facile se si preme il Tasto 1 e si tiene il Tasto-D verso sinistra.

③ **Tasto 2:** Spinge i pedali. Se questo tasto viene premuto in successione aumenta la velocità

Scoring

Try to complete the course within the two 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 for as long as possible. Here's a table of the minimum and maximum points awarded for each stunt:

Wheelie	100 – 200 points.
Jump	200 – 400 points.
Table Top	500 – 1,000 points.
360-Degree Turn	1,000 – 2,000 points.
Backward Flip ...	1,500 – 3,000 points.
Forward Flip	3,000 – 6,000 points.
Bonus Points: Equal to the number of seconds under two minutes times 100.	

Helpful Hints

- The faster the bike's speed, the higher you can jump. You also score higher points when you show good technique, so practice.
- The highest scores go to those who make the most daring stunts. Make a 6,000 point forward flip and you've probably got a lock on the first place trophy.

Punktzahl

Versuchen Sie, den Kurs innerhalb der Zeitgrenze von zwei Minuten zu beenden. Je schneller Sie fertig sind, desto höher ist die Punktzahl. Weitere Punkte gibt es für jeden Stunt (akrobatische Figur) und Sonderpunkte für besonders lange gehaltene Stunts. Nachfolgend eine Tabelle, die die Punktzahlen für die einzelnen Stunts angibt:

Einradfahren	100 bis 200 Punkte.
Sprung	200 bis 400 Punkte.
"Tischfläche" ..	500 bis 1 000 Punkte.
360-Grad-Drehung	1 000 bis 2 000 Punkte.
Rückwärts-Flip	1 500 bis 3 000 Punkte.
Vorwärts-Flip .	3 000 bis 6 000 Punkte.
Bonuspunkte: Anzahl der Sekunden unter zwei Minuten mal 100.	

Nützliche Hinweise

- Je höher die Geschwindigkeit des Fahrrads, desto höher können Sie springen. Sie erhalten auch eine höhere Punktzahl, wenn Sie eine gute Technik zeigen, also üben heißt die Devise!
- Die höchste Punktzahl erhalten diejenigen, die die nervenkitzelndsten Stunts machen. Machen Sie einen 6 000-Punkte- Vorwärts-Flip, und schon sind Sie dem Sieg einen guten Schritt näher.

Poäng

Försök att klara banan på dom två minuterna som du har på dig. Ju mindre tid du behöver, desto högre blir dina poäng. Du får poäng för varje trick du utför och extra bonus för att du utför tricket under så lång tid som möjligt. Här är en poängtavla som visar min och maxpoängerna:

Upp på bakhjulet ...	100 – 200 Poäng.
Hopp	200 – 400 Poäng.
Table Top	500 – 1 000 Poäng.
Sväng 360 grader	1 000 – 2 000 Poäng.
Bakåt flipp	1 500 – 3 000 Poäng.
Framåt flipp	3 000 – 6 000 Poäng.
Bonuspoäng: Antalet sekunder som finns kvar av tiden när du gått i mål gånger 100.	

Speltips

- Ju högre fart, desto högre hopp. Du får även höga poäng när du visar upp en bra teknik, öva därför.
- De högsta poängen får de som gör dom mest våghalsiga tricken. Gör en 6 000 poängs Framåt Flipp och du har nästan säkrat förstapriset!

Décompte des points

Essayez de terminer le parcours pendant la limite de temps impartie de deux minutes. Plus vous irez vite, plus vous recevrez de points. Vous bénéficierez aussi de points pour chaque acrobatie, avec des points en prime pour garder les poses acrobatiques aussi longtemps que possible. Voici un tableau des nombres de points minimum et maximum accordés pour chaque acrobatie:

Wheelie	100 à 200 points.
Sauts	200 à 400 points.
Table Top	500 à 1 000 points.
Retournement sur 360°	1 000 à 2 000 points.
Soubresaut arrière	1 500 à 3 000 points.
Soubresaut avant	3 000 à 6 000 points.
Points en prime: égal au nombre de secondes en dessous de deux minutes, fois 100.	

Conseils utiles

- Plus le vélo va vite, plus vous pourrez sauter haut. Vous recevrez aussi plus de points en démontrant une bonne technique, alors entraînez-vous!
- Les scores les plus élevés sont réalisés par ceux qui tentent les acrobaties les plus audacieuses. Réalisez un soubresaut avant à 6 000 points, et vous serez bien placé pour la première place.

Puntuación

Intenta terminar la prueba antes del límite de tiempo de dos minutos. Cuanto más rápido seas, más puntos tendrás. También te darán puntos por cada acrobacia, con puntos extra por retener acrobacias lo máximo posible. A continuación te mostramos una tabla con los puntos mínimos y máximos que se dan para cada acrobacia.

Marcha con rueda levantada	100 – 200 puntos.
Salto	200 – 400 puntos.
Paso sobre tarima	500 – 1.000 puntos.
Giro de 360 grados	1.000 – 2.000 puntos.
Vuelta rápida hacia atrás	1.500 – 3.000 puntos.
Vuelta rápida hacia adelante	3.000 – 6.000 puntos.
Puntos extra: Igual al número de segundos que faltan para los dos minutos por 100.	

Consejos Útiles

- Cuanto más rápido vayas, más alto podrás saltar. Tendrán también más puntos cuando corras con buena técnica, por lo tanto, no te canses de practicar.
- Los puntos más altos van al que hace más acrobacias. Haz una vuelta rápida hacia adelante de 6.000 puntos y tendrás más cerca el trofeo del campeón.

Punteggio

Cerca di percorrere il percorso entro i due minuti di limite. Più veloce sarà il tuo tempo più punti guadagnerai. Guadagni punti anche facendo delle acrobazie e punti in premio a secondo della durata delle acrobazie. Questa tabella (sotto) contiene il punteggio massimo e quello minimo per ogni acrobazia:

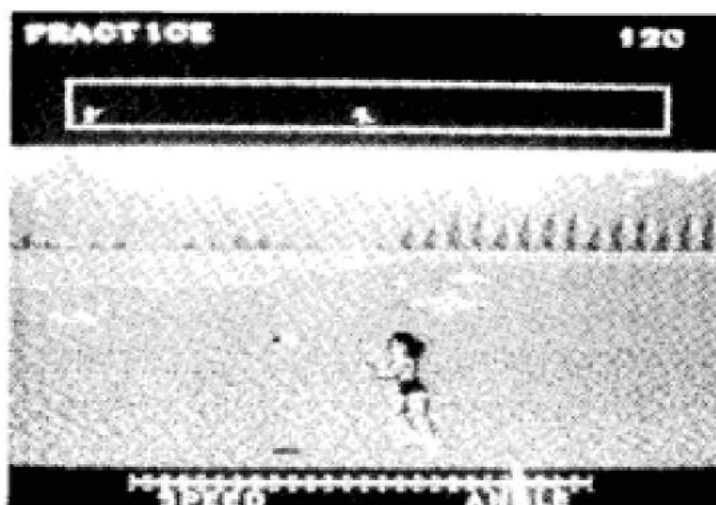
Wheelie	100 – 200 punti.
Salto	200 – 400 punti.
Table Top	500 – 1.000 punti.
Svolta con grado di 360	1.000– 2.000 punti.
Colpetto indietro . . .	1.500 – 3.000 punti.
Colpetto avanti . . .	3.000 – 6.000 punti.
Punti in premio: È uguale al numero di secondi sotto i due minuti e sono calcolati per cento.	

Consigli di aiuto

- Più alta è la velocità, più alto sarà il salto. Si possono guadagnare punti anche dimostrando una buona tecnica. Allenati!
- I punti più alti li guadagna chi fa la acrobazie più spericolate. Guadagna 6.000 punti nel colpetto indietro e forse ti sarai guadagnato il trofeo.

☆ Flying Disk

To serious competitors, the plastic saucer invented by two Californians in 1947 is called a "flying disk." Of course, you may know it by another name. Originally spelled Frisbie, the disk's most popular name originated at Yale University, where students first started tossing empty pie plates made by the Frisbie Pie Company more than one hundred years ago. Now molded from light and flexible plastic, the flying disk is a common sight whirling through the air at beaches and parks everywhere in California, and it's the perfect challenge of skill and timing to wind up the competition in CALIFORNIA GAMES.



☆ Flying Disk ("Frisbie")

Für ernsthafte Wettbewerbsteilnehmer heißt die Kunststoffscheibe, die von zwei Kaliforniern im Jahr 1947 erfunden wurde, "Flying Disk". Sicherlich werden Sie sie unter einem anderen Namen besser kennen. Ursprünglich wurde sie "Frisbie" genannt und das war lange Zeit der populärste Name der Scheibe. Er stammt von der Yale-Universität, wo Studenten vor mehr als einhundert Jahren zuerst begannen, leere Kuchenteller zu werfen, die von der Frisbie Pie Company hergestellt worden waren. Heute sind sie aus leichtem, flexiblem Kunststoff, und die fliegenden Scheiben wirbeln an den Stränden und in den Parks in Kalifornien überall durch die Luft. Und diese Disziplin ist die richtige Herausforderung an Geschick und Timing, um einen guten Abschluß im Wettbewerb um die CALIFORNIA GAMES zu bilden.

☆ Frisbee (Flying Disk)

För seriösa tävlare, kallas plasttëfatet som uppfanns av två Kalifornier för "Flying Disc" (flygande tallriken). Självklart känner du den under många olika namn. Den flygande tallriken "Flying Disc" kallades märkligt nog "Frisbie" och namnet detta det populäraste namnet härstammar ifrån Yale University, där studenter först började kasta (tomma) pajformar till varandra. Pajformarna var gjorda av Frisbie Pie Company för ungefär 100 år sedan. Nu görs dom av lätt och flexibelt plastmaterial. Dessa Frisbees ses överallt utefter den kaliforniska kusten och de är en perfekt utmaning av skicklighet och teknik när du antar utmaningen i California Games.

☆ Flying Disk (Disque volant)

Pour les concurrents sérieux, la soucoupe volante en matière plastique inventée par deux californiens en 1947 s'appelle "Flying Disk" (disque volant). Bien entendu, vous la connaissez peut-être sous un autre nom. Écrit à l'origine "Frisbie", le nom le plus répandu du disque est originaire de l'Université Yale, où les étudiants ont commencé à lancer des plateaux à gâteau vides réalisés par la Frisbie Pie Company il y a plus de cent ans de cela. De nos jours, le disque volant moulé en matière plastique légère et souple tournoie sur les plages et dans les parcs partout en Californie, et il constitue le parfait défi d'adresse et de synchronisation pour achever le concours de CALIFORNIA GAMES.

☆ Plato Volador

Los competidores serios llaman al artefacto de plástico, inventado por dos californianos en 1947, el "plato volador". Naturalmente, es posible que tú lo llames de otra manera. Originalmente se llamada Frisbiem el nombre más popular del plato originado en la Universidad de Yale, donde los estudiantes empezaron tirando platos de pasteles vacíos hechos por la firma Frisbie Pie Company, hace ya más de cien años. Ahora se ha moldeado en plástico ligero y flexible, y el plato volador se ve frecuentemente volando por las playas y partes por toda California. Se requiere una técnica perfecta y una precisa sincronización para terminar la competición en CALIFORNIA GAMES.

☆ Flying Disk (Disco volante)

Per il serio competitore, quel piatto di plastica, inventato da due Californiani nel 1947, si chiama "flying disk" (disco volante.) Forse, tu lo conoscerai con un'altro nome. Originalmente chiamato Frisbie, il nome più popolare del disco che ha radici all'Università di Yale, dove gli studenti di questa Università iniziarono lanciando piatti per torta fatti dalla Frisbie Pie Company più di cento anni fa. Ora, costruito di plastica flessibile e leggera, il flying disk oggi è diventato cosa comune, nelle spiagge, nei parchi di tutta la California ed è una perfetta sfida di abilità e controllo come questa dei CALIFORNIA GAMES.

Thrower: Taking Control

To throw, follow these steps:

Step 1:

When Button 1 or 2 is pressed, the gauge on the screen lights up.

Step 2:

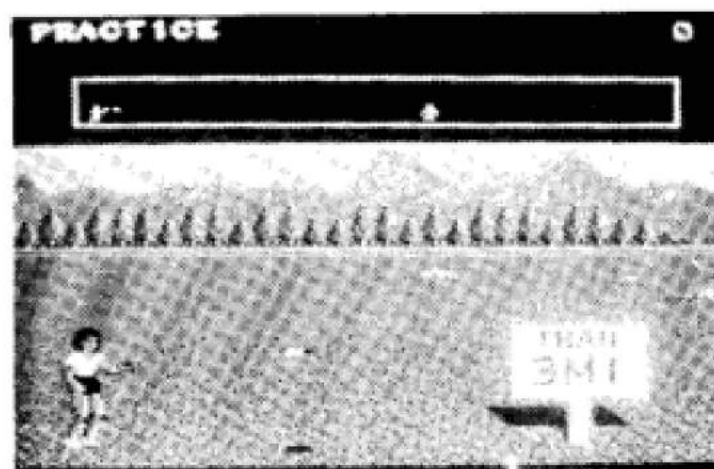
Move the D-Button to the left to start the needle advancing toward the "speed" end of the gauge. This tells you how fast you throw the disk. The color of the needle determines the speed. When it stops at green, the disk flies the fastest. Yellow is slower, and red is slowest.

Step 3:

As soon as the needle is in the speed zone you choose, move the D-Button to the right, toward the "angle" portion of the gauge. When the needle stops at green, the disk flies highest. Yellow is lower, and red is lowest.

Step 4:

When the needle reaches the angle you choose, push the D-Button back to the left (or push Button 1 or 2) to throw the disk.



Werfer: Steuerung

Zum Werfen müssen Sie die folgenden Schritte durchführen:

Schritt 1:

Wenn Taste 1 oder 2 gedrückt wird, leuchtet eine Meßplatte auf dem Bildschirm auf.

Schritt 2:

Bewegen Sie die R-Taste nach links, um die Anzeigenadel in Richtung des Feldes "Speed" zu bewegen. Der Wert gibt Auskunft über die Geschwindigkeit, mit der die Scheibe geworfen wird. Wenn die Nadel im grünen Bereich liegt, fliegt die Scheibe am schnellsten. Gelb ist langsamer und Rot am langsamsten.

Schritt 3:

Sobald sich die Nadel in der gewünschten Geschwindigkeitszone befindet, die R-Taste nach rechts in die mit "Angle" (Winkel) bezeichnete Ecke der Meßplatte bewegen. Wenn die Nadel im grünen Bereich liegt, fliegt die Scheibe am höchsten. Gelb ist niedriger und Rot am niedrigsten.

Schritt 4:

Wenn die Nadel den gewünschten Winkel erreicht hat, die R-Taste zurück nach links drücken (oder die Taste 1 oder 2 drücken), um die Scheibe zu werfen.

Kastaren: Börja

För att kasta, följ dessa steg:

Steg 1:

När valfri knapp trycks in, tänds visaren på spelbilden.

Steg 2:

För S-knappen åt vänster och visaren börjar röra sig emot sultat av mätaren, där det står "SPEED" (fart). Detta visar hur fort du kommer att kasta frisbeen. Färgen på visaren bestämmer farten. När den stannar på det gröna är farten som högst. Gul är långsammare och röd är långsammast.

Steg 3:

När visaren finns i det fartområde du vill använda, flyttar du S-knappen åt höger, emot vinkelmätaren (Angle). När visaren stannar på grönt, kommer frisbeen att flyga som högst. Gult — lågt, rött — lägst.

Steg 4:

När visaren når den vinkel du vill ha, trycker du S-knappen tillbaka till vänster (eller använd valfri Knapp) för att kasta.

Lanceur: Prise en main

Pour lancer, suivre les étapes suivantes:

Etape 1:

Lorsque le bouton 1 ou 2 est enfoncé, l'échelle de l'écran s'allume.

Etape 2:

Amenez le bouton D vers la gauche pour faire avancer l'aiguille vers l'extrémité "speed" de l'échelle. Cela vous indique la vitesse avec laquelle vous lancez le disque. La couleur de l'aiguille détermine la vitesse. Lorsqu'elle s'arrête sur le vert, la vitesse du disque est la plus élevée. Le jaune est plus lent, et le rouge est le plus lent.

Etape 3:

Dès que l'aiguille se trouve dans la zone de vitesse que vous choisissez, amenez le bouton D à droite, vers la partie "angle" de l'échelle. Lorsque l'aiguille s'arrête sur le vert, le disque vole le plus haut possible. Le jaune est plus bas, et le rouge est au plus bas.

Etape 4:

Lorsque l'aiguille atteint l'inclinaison que vous choisissez, ramenez le bouton D à gauche (ou appuyez sur le bouton 1 ou 2) pour lancer le disque.

Lanzador: Toma de Control

Para el lanzamiento, sigue estos pasos:

Paso 1:

Cuando se presiona el Botón 1 ó 2, se enciende el medidor de la pantalla.

Paso 2:

Mueve el Botón D hacia la izquierda para que la aguja empiece a avanzar el lado de velocidad (SPEED) del medidor. Esto te indicará la rapidez con la que lanzas el plato. El color de la aguja determina la velocidad. Cuando se para en verde, el plato vuela a la velocidad máxima. En amarillo es una velocidad más lenta, y el rojo es la más lenta.

Paso 3:

Así que la aguja esté en la zona de velocidad que tu hayas seleccionado, mueve el Botón D hacia la derecha hacia la parte del ángulo (ANGLE) del medidor. Cuando la aguja se para en verde, el plato vuela lo más alto posible, en amarillo es más bajo, y en rojo es lo más bajo.

Paso 4:

Cuando la aguja alcance el ángulo que has seleccionado, presiona otra vez el botón D hacia la izquierda (o presiona el Botón 1 ó 2) para lanzar el plato.

Lanciatore: Dispositivo di comando

Per il lancio, precedere come segue:

Primo 1:

Quando viene premuto il Tasto 1 oppure il Tasto 2, si accende la misura per la velocità di lancio.

Secondo 2:

Muovere il Tasto-D verso sinistra per avanzare l'ago all'estremo della misura di "speed". Questa ti dice la velocità del disco. Il colore determina la velocità. Quando l'ago si ferma nel colore verde, il disco vola alla massima velocità, giallo è per velocità media e rosso è per la velocità più bassa.

Terzo 3:

Quando l'ago raggiunge la posizione da te desiderata, muovi il Tasto-D verso destra, davanti a "angle". Quando l'ago si ferma nel colore verde, il disco vola alla velocità massima, giallo è per velocità media e rosso è per la velocità più bassa.

Quarto 4:

Quando l'ago raggiunge il punto scelto, per lanciare il disco, premere il Tasto-D indietro verso sinistra (oppure premere il Tasto 1 o 2).

Note:

The entire playing field is displayed on top of the screen. It shows the flight of the disk and the image of the catcher. Run the catcher while watching this part of the screen.

Catcher: Taking Control

① Directional Button (D-Button):

LEFT: Runs to the left.

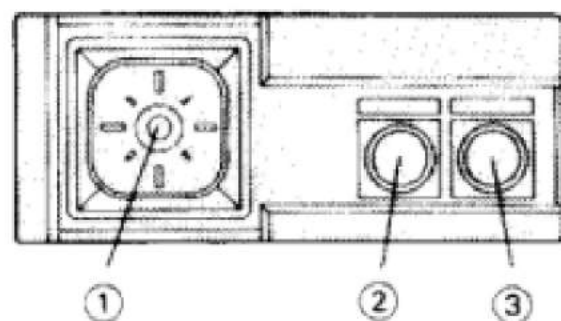
RIGHT: Runs to the right.

UP: Raises arm.

② Button 1: Not Used.

③ Button 2: To Dive.

To catch the disk, the catcher must extend an arm. Run the catcher toward the disk, and then raise an arm or dive to catch it.

**Hinweis:**

An der Oberkante des Bildschirms wird das gesamte Spielfeld angezeigt. Es zeigt den Flug der Scheibe und das Bild des Fängers. Lassen Sie den Fänger laufen, während Sie diesen Teil des Bildschirms beobachten.

Fänger: Steuerung

① Richtungstaste (R-Taste):

LINKS: Fänger läuft nach links.

RECHTS: Fänger läuft nach rechts.

AUF: Hebt den Arm.

② Taste Nr. 1: Ohne Wirkung.

③ Taste Nr. 2: Zum Hechtsprung.

Um die Scheibe zu fangen, muß der Fänger den Arm ausstrecken. Lassen Sie den Fänger auf die Scheibe zulaufen, und heben Sie dann den Arm oder machen Sie einen Hechtsprung, um die Scheibe zu fangen.

Obs:

Hela tävlingsbanan visas på spelbildens överkant. Den visar he frisbeen flyger och även en bild på mottagaren. Du styr mottagaren med S-knappen under den tid som frisbeen är i luften.

Mottagaren: Börja

① S-Knappen

VÄNSTER: Springer till vänster.

HÖGER: Springer till höger.

UPP: Lyfter en arm.

② Knapp 1: Används ej.

③ Knapp 2: För att dyka efter frisbeen.

För att fånga frisbeen, måste mottagaren lyfta en arm. Styr mottagaren emot frisbeen och lyft en arm eller dyk efter den.

Note:

L'ensemble du terrain est affiché en haut de l'écran. Il indique la trajectoire du disque et l'image du receveur. Déplacez le receveur tout en observant cette partie de l'écran.

Receveur: Prise en main**① Bouton de direction (Bouton D):**

LEFT (gauche): Court à gauche.

RIGHT (droite): Court à droite.

UP (haut): Lève le bras.

② Bouton 1: Inutilisé.**③ Bouton 2: Pour plonger.**

Afin d'attraper le disque, le receveur doit tendre le bras. Faites courir le receveur vers le disque, puis faites-le lever le bras ou plonger pour l'attraper.

Nota:

Se ve todo el campo de juego en la parte superior de la pantalla. Muestra el vuelo del plato y la imagen del recogedor. Haz correr el recogedor mientras miras esta parte de la pantalla.

Recogedor: Toma de Control**① Botón Direccional (Botón D):**

IZQUIERDA: Corre hacia la izquierda.

DERECHA: Corre hacia la derecha.

ARRIBA: Levanta el brazo.

② Botón 1: No se usa.**③ Botón 2: Para agacharse.**

Para tomar el plato, el recogedor debe extender el brazo. Haz correr el recogedor hacia el plato, y levante su brazo o agáchalo para tomar el plato.

Nota:

L'intero campo di gioco è mostrato nella parte superiore dello schermo. Mostra il volo del disco e la figura del ricevitore. Sposta il ricevitore guardando questa parte dello schermo.

Ricevitore: Dispositivo di comando**① Tasto Direzionale (Tadto-D):**

LEFT: Corre a sinistra.

RIGHT: Corre a destra.

UP: Alza il braccio.

② Tasto 1: Fuori uso.**③ Tasto 2: Tuffo.**

Per afferrare il disco, il ricevitore deve stendere il braccio. Muovere il ricevitore in direzione del disco e alzare il braccio oppure tuffarsi per afferrare il disco.

Scoring

When the disk is thrown, the score on the upper right corner of the screen increases by 10 and keeps increasing as long as the disk is in the air.

However, whenever the catcher runs toward the disk, the increase in score slows down. Therefore, to get high points, try not to move the catcher.

Catch while running right: 150 points.

Catch while running left: 250 points.

Catch while diving right: 250 points.

Catch with diving left: 350 points.

Catch over your head: 350 points.

Helpful Hints

- Winning in this event depends greatly on how well the disk is thrown. If the disk flies lower than the catcher's arm, you must dive to catch it.

Punktzahl

Wenn die Scheibe geworfen wird, erhöht sich die Punktzahl in der oberen rechten Bildschirmcke um 10 und erhöht sich weiter, solange die Scheibe in der Luft ist. Wenn jedoch der Fänger auf die herannahende Scheibe zuläuft, verlangsamt sich der Punktzuwachs. Um daher eine hohe Punktzahl zu erzielen, müssen Sie versuchen, den Fänger möglichst nicht zu bewegen.

Fangen, während der Fänger nach rechts läuft: 150 Punkte.

Fangen, während der Fänger nach links läuft: 250 Punkte.

Fangen, während der Fänger nach rechts hechtet: 250 Punkte.

Fangen, während der Fänger nach Links hechtet: 350 Punkte.

Fangen über dem Kopf: 350 Punkte.

Nützliche Hinweise

- Ein Sieg in dieser Disziplin hängt im wesentlichen davon ab, wie geschickt die Scheibe geworfen wird. Wenn die Scheibe niedriger fliegt als der Arm des Fängers, müssen Sie einen Hechtsprung machen, um die Scheibe zu fangen.

Poäng

När du kastat frisbeen, kommer poängen i det övre högra hörnet på spelbilden att öka med steg om 10. Poängen kommer att fortsätta att öka så länge som frisbeen är i luften. Men, när mottagaren springer emot frisbeen, saktar poängen ner, försök därför att inte röra mottagaren innan du är tvungen.

Fånga den när du springer åt höger: 150 Poäng.

Fånga den när du springer åt vänster: 250 Poäng.

Dyk och fånga den åt höger: 250 Poäng.

Dyk och fånga den åt vänster: 350 Poäng.

Ta den ovanför huvudet: 350 Poäng.

Speltips

- Om du ska vinna denna gren, måste du kasta bra. Om frisbeen flyger lägre än mottagarens arm, måste denna kasta sig för att fånga den.

Décompte des points

Lorsque le disque est lancé, le score du coin supérieur droit de l'écran augmente de 10 et il continue à croître tant que le disque est en l'air. Néanmoins, chaque fois que le receveur se précipite vers le disque l'augmentation du score ralentit. Ainsi, pour obtenir beaucoup de points, essayez de ne pas déplacer le receveur.

Prise en courant à droite: 150 points.
Prise en courant à gauche: 250 points.
Prise plongeante à droite: 250 points.
Prise plongeante à gauche:
350 points.
Prise au-dessus de la tête: 350 points.

Conseils utiles

- Dans cette épreuve, la victoire dépend beaucoup de la manière dont le disque est lancé. Si le disque vole plus bas que le bras du receveur, vous devez plonger pour pouvoir l'attraper.

Puntuación

Cuando se lanza el plato, aumenta la puntuación de la esquina derecha superior de la pantalla en 10 y sigue aumentando mientras el plato está en el aire. Sin embargo, cuando el recogedor corre hacia el plato, se aminora el aumento de puntuación. Por eso, para obtener más puntos, intenta mover lo mínimo al recogedor.

Recogida girando a la derecha:
150 puntos.
Recogida girando a la izquierda:
250 puntos.
Recogida agachándose a la derecha: 250 puntos.
Recogida agachándose a la izquierda: 350 puntos.
Recogida sobre la cabeza: 350 puntos.

Consejos Útiles

- Para poder ganar esta prueba es muy importante lanzar bien el plato. Si el plato vuela más bajo que el brazo del recogedor, deberá agacharse para tomarlo.

Punteggio

Quando si lancia il disco, il punteggio nella parte superior destre dello schermo aumenta di 10 punti e continua ad aumentare finche il disco si trova in aria. Quando il ricevitore si avvia per afferrare il disco, diminuisce il ritmo di velocità di aumento di punteggio. Quindi per avere un punteggio alto, cerca di muovere il ricevitore il meno possibile.

Presa in corsa a destra: 150 punti.
Pres a in corsa a sinistra: 250 punti.
Pres a con tuffo a destra: 250 punti.
Pres a con tuffo a sinistra: 350 punti.
Pres a sopra la testa: 350 punti.

Consigli di aiuto

- Vincere questo gioco dipende molto da come viene lanciato il disco. Se il disco vola ad una altezza inferiore al braccio del ricevitore, per afferrare il disco bisogna tuffarsi.

Trophies

After each event, a ranking screen is displayed. Press Button 1 to see a screen showing trophies for the top three players in that event.

When you play two or more events, a "champion" ceremony is held after all events are completed. The ranks will be displayed for the top three players based on the total points earned.

Points earned for each event:

First place 5 points.
Second place 3 points.
Third place 1 point.

The points are totalled after all events have been completed, and the player with the most points is the California Champion!

Trophäen

Nach jeder Disziplin wird eine Rangfolge angezeigt. Drücken Sie die Taste 1, um die Trophäen der besten drei Spieler in dieser Disziplin anzuzeigen.

Wenn Sie in zwei oder mehreren Disziplinen spielen, wird eine "Siegerehrung" abgehalten, nachdem alle Disziplinen abgeschlossen sind. Die Rangfolge der drei besten Spieler wird auf der Grundlage der errungenen Gesamtpunktzahl angezeigt.

Punktzahl für jede Disziplin:

Erster Platz 5 Punkte.
Zweiter Platz 3 Punkte.
Dritter Platz 1 Punkt.

Die Punkte werden nach Abschluß aller Disziplinen zusammengerechnet, und der Spieler mit der höchsten Punktzahl ist Kalifornischer Meister!

Trofeerna

Efter varje gren visas en placeringstavla. Tryck på Knapp 1 för att se en bild som visar trofeerna för dom tre bästa spelarna i grenen.

När ni spelar fler än två grenar, hålls en ceremoni efter avslutat spel. Dom tre bästa spelarna visas.

Poäng som du får efter varje gren:

Första plats 5 Poäng.
Andra plats 3 Poäng.
Tredje plats 1 Poäng.

Efter avslutade tävlingar summeras antale poäng ihop och den spelare som fått högsta poängen är Kalifornisk Mästare!

Trophées

Après chaque épreuve, un écran de position est affiché. Appuyez sur le bouton 1 pour voir un écran montrant les trophées des trois premiers concurrents de cette épreuve.

Lorsque vous participez à deux ou plusieurs épreuves, une cérémonie de "Champion" est organisée après la fin des épreuves. Les places seront affichées pour les trois premiers concurrents, sur la base du nombre total de points remportés.

Points remportés pour chaque épreuve:

Première place	5 points.
Deuxième place	3 points.
Troisième place	1 point.

Les points sont ajoutés lorsque toutes les épreuves sont achevées, et le concurrent ayant le plus de points est déclaré Champion de Californie!

Trofeos

Después de cada prueba, saldrá una pantalla de clasificación. Presiona el Botón 1 para ver una pantalla que muestra los trofeos para los tres primeros jugadores en la prueba.

Cuando se juega en dos o más pruebas, se celebra una ceremonia para el "campeón" después de haber terminado todas las pruebas. La clasificación se muestra para los tres primeros jugadores en base al total de puntos ganados.

Puntos ganador por cada prueba:

Primera posición	5 puntos.
Segunda posición	3 puntos.
Tercera posición	1 punto.

¡Los puntos se totalizan después de haber completado todas las pruebas, y el jugador con más puntos es el Campeón de California!

Trofei

Dopo ogni gioco, sarà visibile la classifica. Per vedere i trofei per i migliori tre giocatori, premere il Tasto 1.

Quando si giocano due o più giochi, alla fine di tutti i giochi ci sarà una cerimonia per il "Campione". Le posizioni di classifica in base al punteggio totale dei tre giocatori migliori appariranno sullo schermo.

Punti vinti per ogni giuoco:

Primo posto	5 punti.
Secondo posto	3 punti.
Terzo posto	1 punto.

I punti saranno sommati alla fine di tutti i giochi ed il giocatore con il punteggio più alto diventa California Champion!

California Spoken Here

AGGRO:

If you're a daredevilish dude you'll go "way aggro", executing aggressive moves on the ramps and waves of California.

AWESOME:

Awe-inspiring. As in, "That's one awesome dude!"

BIO:

Short for bionic. You've got to be superhuman with aggro moves to be known as bio.

DUDE:

Buddy. Can be used to express disbelief, surprise or as a friendly greeting, as in "Hey Dude!" It all depends how you say it.

GNARLY:

Mind and body bendingly difficult and awesome. Waves, ramps and aggro moves can be gnarly. Then there are gnarly tests, prom dates, curfews, wheels, etc. . . .

LIKE:

Like, do we really have to, like, describe this?

RADICAL:

- 1) Outrageous: "Radical moves, dude!"
- 2) Cool: "It'd be radical if you could cruise to the ramp around 5 o'clock."

TOTALLY:

Completely, entirely: something or someone is totally awesome, radical or aggro. In California everything is totally something (companion word: see Tubular).

TUBULAR:

An adjective that came from the sea and has evolved into an everyday term. Parties, concerts, etc. can be totally Tubular. Its use is endangered by the word "awesome" (companion word: see Totally).

TONAR:

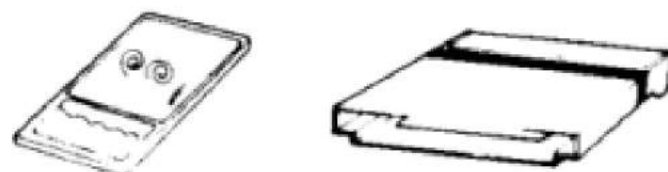
The newest word. It is a combination of Totally and Gnarly. If something is totally gnarly, then it is without a doubt . . . Tonar.

HANDLING THE SEGA CARD AND THE MEGA CARTRIDGE

The SEGA CARD and the MEGA CARTRIDGE are intended exclusively for the SEGA MASTER SYSTEM.

For Proper Usage

- ① Do not get wet!
 - ② Do not bend!
 - ③ Do not subject to any violent impact!
 - ④ Do not expose to direct sunlight!
 - ⑤ Do not damage or disfigure!
 - ⑥ Do not place near any high temperature source!
 - ⑦ Do not expose to thinner, benzine, etc.!
- * Be especially careful not to stick anything on the SEGA CARD!
 - When wet, completely dry before using.
 - When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
 - After use, put it in its case.



BEHANDLUNG DER SEGA-CARD UND DER MEGA-CARTRIDGE

Die SEGA-CARD und die MEGA-CARTRIDGE sind ausschließlich für das SEGA MASTER SYSTEM bestimmt.

Vorsichtsmaßnahmen

- ① Vor Nässe schützen!
 - ② Nicht knicken!
 - ③ Vor Gewalteinwirkungen schützen!
 - ④ Nicht direkt der Sonne aussetzen!
 - ⑤ Nicht beschädigen oder verunstalten!
 - ⑥ Vor Hitze schützen!
 - ⑦ Nicht mit Verdünnung, Benzin usw. in Berührung bringen!
- * Achten Sie besonders darauf, daß Sie nichts auf die SEGA-CARD kleben!
 - Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
 - Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchten Tuch abreiben.
 - Nach Gebrauch in die Hülle legen.



HUR DU SKÖTER SEGA CARD OCH CARTRIDGES

SEGA Card och Cartridges är endast avsedda till att användas tillsammans med Sega Master System.

Försiktighetsåtgärder

- ① Aktas för fukt och vatten!
 - ② Får ej vikas!
 - ③ Får ej utsättas för stötar!
 - ④ Utsätt dem ej för starkt solljus!
 - ⑤ Öppna dem ej eller skada dem!
 - ⑥ Förvaras ej nära värmekälla!
 - ⑦ Använd inga lösningsmedel vid rengöring!
- * Var speciellt försiktig med att inte göra åverkan på SEGA Card!
 - Om fukt eller liknande hamnar på kassetten, så torka bort det innan användning.
 - Om spelet blir smutsigt—torka försiktigt bort smutsen med en mjuk trasa fuktad med lite tvålwater.
 - Efter användandet så lägg tillbaka spelet i fodralet.

MANIPULATION DE LA CARTE SEGA ET DE LA CARTOUCHE MEGA

La CARTE SEGA et la CARTOUCHE MEGA sont conçues exclusivement pour le SEGA MASTER SYSTEM.

Pour une utilisation appropriée

- ① Ne pas mouiller!
 - ② Ne pas plier!
 - ③ Ne pas soumettre à des chocs violents!
 - ④ Ne pas mettre au soleil!
 - ⑤ Ne pas abîmer!
 - ⑥ Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur!
 - ⑦ Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.!
- * Ne rien coller sur la carte SEGA!
 - Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
 - Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
 - Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.



MANEJO DE LA TARJETA SEGA Y EL CARTUCHO MEGA

La tarjeta SEGA y el cartucho MEGA están diseñados únicamente para el SEGA MASTER SYSTEM.

Para un mejor uso

- ① ¡No mojarlo!
 - ② ¡No doblarlo!
 - ③ ¡No darle golpes violentos!
 - ④ ¡No exponerlo a la luz directa del sol!
 - ⑤ ¡No dañarlo o rayarlo!
 - ⑥ ¡No exponerlo a altas temperaturas!
 - ⑦ ¡No exponerlo a líquidos corrosivos!
- * ¡Tener especial cuidado en no pegar nada en la tarjeta SEGA!
 - Cuando esté húmedo, séquelo por completo antes de usarlo.
 - Cuando esté sucio, límpielo con cuidado con un paño suave humedecido en agua con jabón.
 - Después de usarlo, colóquelo en su funda.



PRECAUZIONI RIGUARDO ALLA SEGA CARD E MEGA CARTRIDGE

La SEGA CARD e la MEGA CARTRIDGE sono destinate esclusivamente al "MASTER SYSTEM" SEGA.

Per un uso appropriato

- ① Non bagnarla!
 - ② Non piegarla!
 - ③ Evitare i colpi violenti!
 - ④ Non esporla alla luce diretta del sole!
 - ⑤ Non danneggiarla o colpirla!
 - ⑥ Non lasciarla vicino a fonti di calore!
 - ⑦ Non bagnarla con benzina o altro!
- * In particolare non attaccare niente alla SEGA CARD!
 - Quando si bagna, asciugarla bene prima dell'uso.
 - Quando si sporca, pulirla con un panno morbido inumidito con dell'acqua insaponata.
 - Dopo l'uso rimetterla nella sua custodia.



SCOREBOOK

Date			
Event			
Name			
Score			

SCOREBOOK

Date			
Event			
Name			
Score			

SCOREBOOK

Date			
Event			
Name			
Score			

SCOREBOOK

Date			
Event			
Name			
Score			

SCOREBOOK

Date			
Event			
Name			
Score			

SCOREBOOK

Date			
Event			
Name			
Score			

SCOREBOOK

Date			
Event			
Name			
Score			

SCOREBOOK

Date			
Event			
Name			
Score			

SCOREBOOK

Date			
Event			
Name			
Score			

SCOREBOOK

Date			
Event			
Name			
Score			

SCOREBOOK

Date			
Event			
Name			
Score			

SCOREBOOK

Date			
Event			
Name			
Score			

SCOREBOOK

Date			
Event			
Name			
Score			

SCOREBOOK

Date			
Event			
Name			
Score			

SCOREBOOK

Date			
Event			
Name			
Score			

SCOREBOOK

Date			
Event			
Name			
Score			

SCOREBOOK

Date			
Event			
Name			
Score			

SCOREBOOK

Date			
Event			
Name			
Score			

SEGA®
Printed in Japan