Konami®

ATHLETIC LAND

ATHLETIC LAND™

HOW TO PLAY ..... page 2
MODE D'EMPLOI ..... page 8
SPIELANLEITUNG ..... seite 14
RESUMEN DEL JUEGO página 20
COME SI GIOCA ..... pagina 26

©1984 Konami



MSX

English

This game takes place in a children's park which is a fun-filled outdoor sports center with a challenging obstacle course. The central character is a lively little boy. Your task is to guide him through the course and reach the goals in time, using the equipment and apparatus in the park and avoiding the obstacles in the way.

Preliminary Instructions

Before starting the game, first make sure that your MSX computer and your TV monitor are correctly hooked up for use with video games. Refer to the instruction manual of your computer to make the appropriate connections.

Begin with the following steps:

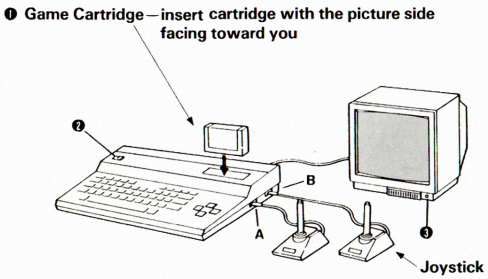


Illustration 1

1. Make sure that your computer is switched OFF. Then with the computer switched off, insert the game cartridge with the picture side facing you, as shown in Illustration 1.
2. Switch on your computer.
3. Switch on the TV monitor and select the appropriate channel.
4. This game can be played with optional joysticks. If you wish to use the joysticks, connect the joystick leads to terminals A and B of your computer, as shown in Illustration 1.

Controls

1. After you have properly inserted the game cartridge in your computer, the next step is to choose your control method and the number of players. This game may be played with either a joystick or you may control the movements of the little boy with your computer keyboard. The game may be played by either one or two players. Make your selection as follows:

1 player with joystick..... Press **1**

2 players with joystick ..... Press **2**

1 Player with keyboard ..... Press **3**

2 players with keyboard ..... Press **4**

(If you do not make any of these selections a demonstration will start on your monitor)

2. Controlling the Movements of the Little Boy

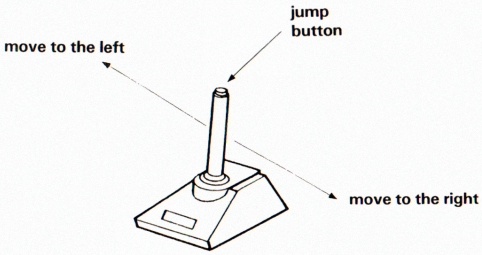
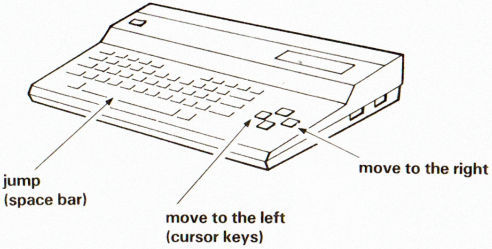


Illustration 2

Controlling the Movements of the Little Boy with the Joystick



(By pressing the right cursor key and the space bar [jump] simultaneously, the little boy will jump diagonally forward to the right)

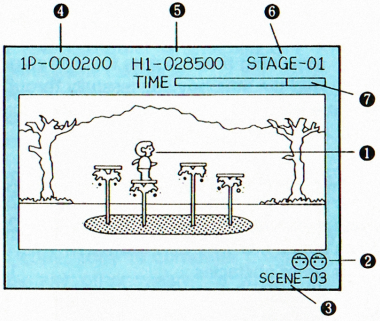
Illustration 3

Controlling the Movements of the Little Boy with

Your Computer Keyboard

How the Game is Played

Your task is to lead the little boy successfully through the obstacle course before the designated time runs out while scoring as many possible points along the way. You must make sure that the little boy avoids the obstacles in his path. If he bumps or falls into an obstacle, he is out. The game starts out relatively easy and becomes progressively more difficult and complex.



❶ LITTLE BOY
❷ REMAINING BOYS
❸ SCENE NUMBER
❹ YOUR SCORE
❺ HIGHEST SCORE
❻ STAGE NUMBER
❼ TIME DISPLAY

Elements of the Game

1. Little Boy: The little boy is the hero of the game, and you control his actions through your computer. The game starts out with three little boys on your team which you lead in succession through the course. A boy is knocked out if he runs afoul of an obstacle. If your score reaches 10,000 points, one more boy is added to your team; thereafter you get one more boy for each additional 20,000 points you score.

2. Obstacles: The many obstacles in the course include lakes, ponds, trampolines, blocks, fountains, balls, fires, prickly burrs, bees, and fish. All these must be avoided or successfully dealt with; if the boy fails to negotiate an obstacle, he is out of the game.

3. Time limits: This game is composed of many stages, each with ten different scenes and a specified time limit. If you manage to reach the goal in any one stage under the time limit, you score extra "remaining time" points, depending on the amount of time you have left. If you exceed the time limit for a particular stage, you may continue playing, but you do not score any "remaining time" points for that stage. Should you manage to lead the little boy successfully through a stage so that you come back to the same scene again, congratulate your self—you are an advanced player!

4. Scoring

The boy grabs a rope or an apple ..... **200** points
The boy jumps onto a lily pad ..... **200** points
The boy jumps from fountain to fountain ..... **200** points
The boy jumps over a ball..... **50** points
The boy avoids other obstacles ..... **100** points
"Remaining time" points for reaching the goal before the time limit ... 2000 points plus 200 points for each second remaining

Hints for Skillful Play

*To have the boy jump directly from rope to rope or from fountain to fountain use both the jump and move functions simultaneously.
*Use the jump function to have the boy grab the apples.

Caution

*This game cartridge is compatible with computer systems having MSX standards. Do not attempt to use this game with a computer which does not have the MSX mark.
*Be sure your computer is switched OFF when inserting or removing the game cartridge.
*This game cartridge is manufactured to the highest precision standards and will be damaged if any attempt is made to open or disassemble the cartridge.

This product is an original creation of Konami Industry Co., Ltd.
Copying of this product in whole or in part, whether by video or sound copy, copy of computer programs, by photocopying, or by any other means, is strictly prohibited without specific permission from the manufacturer.

Ce jeu a pour cadre un parc d'attractions pour enfants aux nombreux obstacles. Le personnage central est un charmant petit garçon que vous devez diriger de manière qu'il puisse suivre tout le parcours et arriver à temps en tirant parti des objets destinés à vous aider dans votre tâche et en évitant les obstacles se présentant en cours de chemin.

Préparatifs

Avant de commencer à jouer, s'assurer tout d'abord que l'ornateur MSX et le moniteur de télévision sont correctement raccordés. En ce qui concerne les connexions, prière de consulter le mode d'emploi de l'ordinateur.

Effectuer ensuite les opérations suivantes:

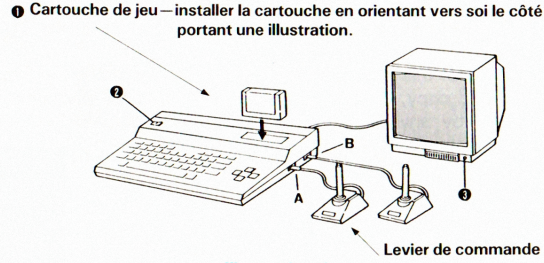


Illustration 1

1. S'assurer que l'alimentation de l'ordinateur est coupée. Puis, installer la cartouche de jeu en orientant vers soi le côté portant une illustration comme montré en illustration 1.
2. Mettre l'ordinateur sous tension.
3. Mettre le moniteur de télévision sous tension et choisir le canal approprié.
4. Il est possible d'utiliser les leviers de commande proposés en option. Si vous désirez avoir recours aux leviers de commande , les brancher aux bornes A et B de votre ordinateur comme montré en illustration 1.

Dispositifs de contrôle

1. Après mise en place de la cartouche de jeu dans l'ordinateur, il vous reste à choisir le mode de contrôle et le nombre de joueurs. Le contrôle de mouvements du petit garçon peut s'effectuer par levier de commande ou par clavier d'ordinateur. Un ou deux joueurs peuvent participer. Choisissez comme suit:

1 joueur par levier de commande ..... Appuyer sur **1**

2 joueurs par levier de commande ..... Appuyer sur **2**

1 joueur par clavier d'ordinateur ..... Appuyer sur **3**

2 joueurs par clavier d'ordinateur ..... Appuyer sur **4**

(Si aucune touche n'est actionnée, un jeu de démonstration commencera sur l'écran de votre moniteur)

2. Contrôle des mouvements du petit garçon

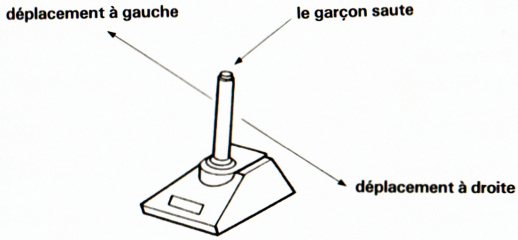
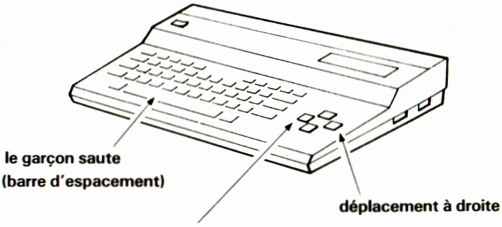


Illustration 2

Contrôle des mouvements du petit garçon par levier de commande



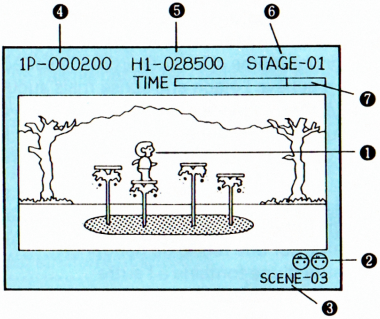
(Pour faire sauter le petit garçon en diagonale vers la droite, appuyer simultanément sur la touche droite de déplacement du curseur et sur la barre d'espacement)

Illustration 3

Contrôle des mouvements du petit garçon par clavier d'ordinateur

Règles du jeu

Votre rôle consiste à aider le petit garçon à franchir les obstacles du parcours pour arriver dans les délais en marquant le plus de points possible. Evitez à tout prix que le garçon ne bute contre un obstacle ou ne tombe, ce qui ne manquera pas de le disqualifier. Le jeu est relativement facile au début pour ensuite devenir progressivement plus difficile.



❶ **PETIT GARCON**

❷ **NOMBRE-D'ENFANTS EN LICE**

❸ **NUMÉRO DE SCÈNE**

❹ **VOTRE SCORE**

❺ **LE SCORE LE PLUS ÉLEVÉ JUSQU'À PRÉSENT**

❻ **NUMÉRO DE MANCHE**

❼ **AFFICHAGE HORAIRE**

Explications

1. Petit garçon: Le héros du jeu qui sera sous votre contrôle. Le jeu débute avec trois enfants, ce qui constitue une équipe que vous devez mener à bon port . Lorsqu'un enfant échoue devant un obstacle, il se trouve èliminé. Vous récupérerez un enfant si votre score atteint 10000 points puis un autre à chaque 20000 points supplémentaires.

2. Obstacles: De nombreux obstacles jalonnent le parcours: lacs, creux d'eau, tremplins, blocs, fontaines, balles, feux, éléments armés de piquants, abeilles et poisson. Toutes ces embûches sont à éviter ou doivent être franchies; si l'enfant ne réussit pas à passer un obstacle, il sera éliminé.

3. Délais impartis: Le jeu se compose de nombreuses étapes, chacune de ces étapes comportant dix décors différents à traverser dans un délai imparti.

Lorsque vous réussissez à terminer l'étape avant que ne soit écoulé le temps imparti, un certain nombre de points vous sera attribué en fonction de la durée de jeu restante. Vous pouvez continuer même si la durée impartie est écoulée avant que l'enfant n'achève l'étape entreprise mais aucun point supplémentaire à titre "d'avance sur les délais" ne vous sera accordé. Si vous parvenez à terminer l'étape et que le même décor revient, vous pouvez vous considérer comme un joueur talentueux!

4. Calcul du score:

Le garçon saisit une corde ou une pomme..... **200** points
Le garçon saute sur une feuille de nénuphar..... **200** points
Le garçon saute d'une fontaine à l'autre ..... **200** points
Le garçon saute au-dessus d'une balle ..... **50** points
Le garçon évite d'autres obstacles..... **100** points
Points attribués pour arrivée au but
avant les délais impartis en fonction
de la durée de jeu restante ..... **2000** points + **200** points
pour chaque seconde restante

Quelques conseils pratiques

*Pour faire sauter directement le garçon d'une corde à l'autre ou d'une fontaine à l'autre, utiliser simultanément les commandes faisant sauter et se déplacer le garçon.
*Utiliser la commande de saut pour faire saisir une pomme par le garçon.

Précautions

*Cette cartouche de jeu n'est compatible qu'avec les ordinateurs répondant à la norme MSX, ne pas l'utiliser avec un ordinateur dépourvu du label MSX.
*S'assurer que l'alimentation de l'ordinateur est coupée avant de mettre en place ou de retirer la cartouche de jeu.
*La cartouche de jeu est dotée d'un mécanisme de haute précision. Ne pas l'ouvrir ou la démonter au risque de l'endommager. Une production originale Konami Industry Co., Ltd.
Toute copie, intégrale ou partielle, par système vidéo ou reproduction du son ou autre copie du programme par photocopie ou tout autre procédé sans le consentement exprès du producteur est strictement interdite.

In dem Kinderpark können sich die Kinder nach Herzenslust austoben. Sie müssen einen abenteuerlichen Hinderniskurs bewältigen. Es liegt an Ihrer Geschicklicheit, die kleinen Jungen so zu leiten, daß alles klappt und sie in der vorgeschriebenen Zeit das Ziel erreichen. Versuchen Sie die Hindernisse zu umgehen und die verschiedenen Hilfsmittel vorteilhaft einzusetzen!

Vorbereitung

Verbinden Sie zunächst Ihren MSX-Computer und einen Monitor richtig miteinander. Die Anweisungen für den Anschluß entnehmen Sie bitte der Bedienungsanleitung für den Computer.

Gehen Sie in folgender Reihenfolge vor:

❶ **Spielkassette** **Setzen Sie eine Cassette mit der Abbidungsseite nach vorne weisend ein.**

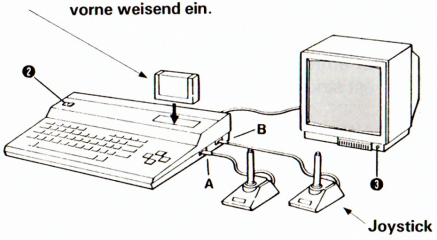


Abbildung 1

1. Achten Sie darauf, daß der Computer ausgeschaltet ist. Setzen Sie eine Cassette mit der Abbidungsseite nach vorne weisend ein.
2. Schalten Sie den Computer ein.
3. Schalten Sie den Monitor ein und wählen Sie den richtigen Kanal für den Computer.
4. Dieses Spiel kann mit den Joysticks gespielt werden.

Bei Verwendung eines Joystick...

Für einen Spieler schließen Sie den Joystick an A an. Für zwei Spieler schließen Sie die Joysticks an A und B an. Siehe dazu Abbildung 1.

Beschreibung des Spiels

1. Dieses Spiel kann mit den Joysticks gespielt werden. Für einen Spieler schließen Sie den Joystick an A an. Für zwei Spieler schließen Sie die Joysticks an A und B an.
Wählen Sie die Zahl der Spieler die Steuerung und den Schwierigkeitsgrad.
Nach dem Einschalten des Systems wählen Sie die Anzahl der Spieler und die Steuervorrichtung: Joystick oder Tastatur. Dies geschieht wie folgt:

Ein Spieler mit Joystick ..... Drücken Sie **1**

Zwei Spieler mit Joysticks..... Drücken Sie **2**

Ein Spieler mit Tastatur ..... Drücken Sie **3**

Zwei Spieler mit Tastatur ..... Drücken Sie **4**

(Wenn sie sich für keinen Schwierigkeitgrad entscheiden, beginnt das Demonstrarionsspiel.)

2. Steuern der Bewegungen der Jungen

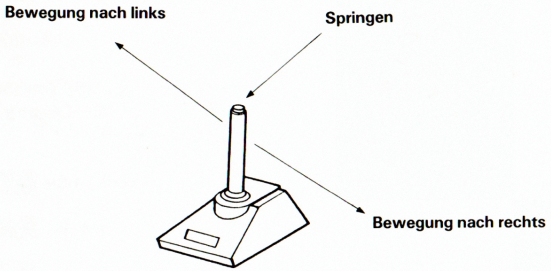
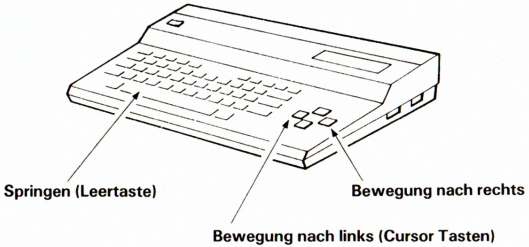


Abbildung 2

Steuern der Bewegungen der Jungen mit dem Joystick



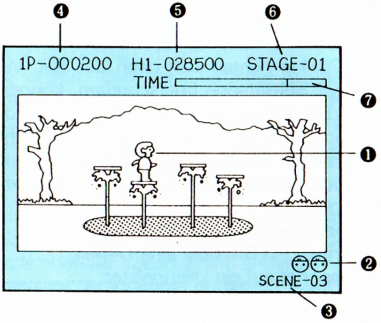
(Wenn Sie die rechte Cursortaste und die Leertaste (Sprung) gleichzeitig drücken, springt der Junge schräg vorwärts nach rechts)

Abbildung 3

Steuern der Bewegungen der Jungen mit der Tastatur

Wie man spielt:

Ziel des Spieles ist es, den kleinen Jungen erfolgreich und innerhalb der Spielzeit durch den Hindernisparcour zu leiten. Dabei sollen soviel Punkte wie möglich gesammelt werden. Der Junge darf nicht gegen die Hindernisse im Kinderpark stoßen. Wenn er gegen ein Hindernis stößt oder in ein Hindernis fällt, ist er aus dem Spiel. Das Spiel beginnt verhältnismäßig leicht und wird im weiteren Verlauf schwieriger und komplexer



❶ DER JUNGE

❷ VERBLEIBENDE JUNGEN

❸ SPIELSCENEN-NR.

❹ IHRE PUNKTZAHL

❺ BISHER ERZIELTE MAXIMALPUNKTZAHL

❻ SPIEL-NR.

❼ ZEITANZEIGE

Spielelemente

1. Der Junge: Der kleine Junge ist der Held des Spieles. Sie kontrollieren seine Bewegungen durch den Computer. Das Spiel beginnt mit einem Team von drei Jungen, die Sie fehlerfrei durch den Hindernisparcour leiten. Wenn einer der Jungen gegen ein Hindernis läuft, ist er aus dem Spiel. Sobald Sie 10.000 Punkte erreicht haben bekommt Ihr Team einen weiteren Jungen dazu. Für je 20.000 weitere Punkte wächst Ihr Team um einen Jungen.

2. Hindernisse: Es gilt die unterschiedlichsten Hindernisse zu überwinden, darunter: Seen, Teiche, Trampoline, Blockaden, Springbrunnen, Bälle, Feuer, stachelige Kletten, Bienen und Fische. Alle diese Hindernisse gilt es zu umgehen oder zu überwinden. Wenn dies nicht gelingt, ist der Junge aus dem Spiel.

3. Zeitlimit: Das Spiel besteht aus vielen Abschnitten. Jeder dieser Abschnitte hat 10 verschiedene Spielscenen und ein bestimmtes Zeitlimit, daß es einzuhalten gilt. Wenn es Ihnen gelingt, daß Ziel eines Spielabschnittes vor Ablauf der Spielzeit zu erreichen, erhalten Sie zusätzlich Punkte für die "Restzeit". Die Punkte richten sich nach der Zeit. Wenn Sie das Zeitlimit einer Spieletappe überschreiten, können Sie weiterspielen, Sie bekommen jedoch keine Punkte für die Restzeit.

Wenn es Ihnen gelingt, einen Jungen erfolgreich durch einen Spielabschnitt zu führen, so daß Sie in den selben Spielabschnitt zurückkommen, können Sie sich gratulieren, Sie sind ein guter Spieler:

4. Punkteberechnung

Der Junge greift ein Seil oder einen Apfel: ..... **200** Punkte
Der Junge springt auf ein Lilienpolster: ..... **200** Punkte
Der Junge springt von Springbrunnen
zu Springbrunnen: ..... **200** Punkte
Der Junge springt über einen Ball: ..... **50** Punkte
Der Junge umgeht andere Hindernisse: ..... **100** Punkte
"Restzeit" Punkte wenn der
Junge das Ziel vor Ablauf der
Spielzeit erreicht: ..... **2000** Punkte und **200** Punkte
für jede Sekunde Restzeit.

Wie man erfolgreich spielt:

*Um den Jungen von Seil zu Seil oder von Springbrunnen zu Springbrunnen springen zu lassen, drücken Sie die Spring- und Bewegungsfunktionen gleichzeitig.
*Drücken Sie auf Sprung, wenn der Junge Äpfel pflücken soll.

Achtung

*Diese Spielkassette paßt in Computersysteme die für MSX geeignet sind. Stecken Sie die Cassette nicht in Computer, die nicht das MSX-Zeichen tragen.
*Achten Sie darauf, daß der Computer ausgeschaltet ist, wenn Sie eine Kassette einlegen oder herausnehmen.
*Die Spielkassette ist mit hoher Präzision gefertigt. Sie beschädigen die Kassette, wenn Sie versuchen Sie zu öffnen. Behandeln Sie die Kassetten sorgfältig!

Dieses Produkt ist von der Firma Konami Industry Co., Ltd. patentrechtlich geschützt. Jede Nachahmung durch Video- oder Fotokopie oder auf irgend einem anderen Wege ist strafrechtlich untersagt. Programme dürfen nur mit Erlaubnis des Herstellers kopiert werden.

Este juego tiene lugar en un parque para niños que es un divertido centro deportivo al aire libre con un recorrido lleno de obstáculos. El protagonista del juego es un chico al que tiene que guiar a través del recorrido para que pueda llegar a tiempo a la meta evitando todos los obstaculos que le salgan o que encuentre a su paso.

Instrucciones preliminares

Antes de empezar el juego, asegúrese de que su ordenador MSX y su monitor de TV están correctamente conectados para utilizar los videojuegos. Consulte el manual de instrucciones del ordenador para hacer las conexiones adecuadas.

Empiece con los pasos siguientes:

❶ **Cartucho del juego: Inserte el cartucho con la ilustración mirando hacia usted.**

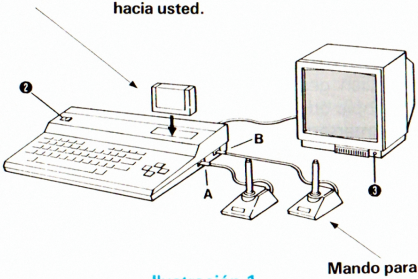


Ilustración 1

1. Asegúrese de que la alimentación de su ordenador está desconectada. Luego, con la alimentación desconectada, inserte el cartucho con la ilustración mirando hacia usted, tal como muestra la ilustración 1.
2. Conecte la alimentación de su ordenador.
3. Conecte la alimentación de su monitor de TV y seleccione el canal adecuado.
4. Puede jugar este juego con mandos opcionales para juegos. Si quiere utilizar estos mandos, conéctelos a los terminales A y B de su ordenador, tal como muestra la ilustración 1.

Controles

1. Después de haber introducido correctamente el cartucho del juego en su ordenador, debe elegir el método de control y el numero de jugadores. Puede jugar con un mando para juegos o puede también controlar los movimientos del chico con el teclado de su ordenador. En el juego pueden participar uno o dos jugadores. Haga su selección de la forma siguiente:

1 jugador con mando para juegos ..... Pulse **1**

2 jugadores con mandos para juegos ..... Pulse **2**

1 jugador con teclado..... Pulse **3**

2 jugadores con teclado ..... Pulse **4**

(Si no hace ninguna de estas selecciones, empezará una demostración en la pantalla de su monitor de TV)

2. Control de los movimientos del chico

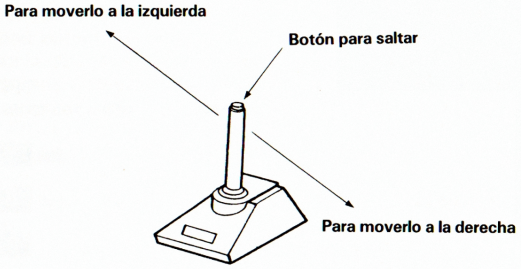


Ilustración 2

Control de los movimientos del chico con el mando para juegos



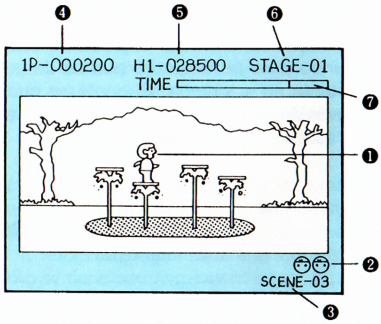
(Al pulsar la tecla del cursor derecho y la barra espaciadora (para que salte) simultáneamente, el chico saltará diagonalmente hacia delante y a la derecha)

Ilustración 3

Control de los movimientos del chico con el teclado de su ordenador

Forma de jugar

Su misión es guiar al chico salvando todos los obstáculos del recorrido antes de que finalice el tiempo designado y alcanzando la mayor puntuación posible. Debe asegurarse de que el chico salva todos los obstáculos que le salgan a su paso. Si el chico se golpea o cae en un obstáculo, habrá terminado el juego. Al principio, el juego es relativamente fácil y después, poco a poco, deviene más difícil y complejo.



❶ EL CHICO

❷ CHICOS RESTANTES

❸ NÚMERO DE ESCENA

❹ SU PUNTUACIÓN

❺ PUNTUACIÓN MAS ALTA CONSEGUIDA HASTA AHORA

❻ NÚMERO DE ETAPA

❼ VISUALIZACIÓN DEL TIEMPO

Elementos del juego

1. El chico: Es el héroe del juego y usted debe controlar sus acciones desde el ordenador. El juego comienza con un equipo de tres chicos a los que guía sucesivamente, uno detrás de otro, por el recorrido. El chico que caiga en un obstáculo desaparecerá del juego. Si su puntuación alcanza 10.000 puntos, obtendrá un chico más en su equipo. Además, por cada 20.000 puntos más que obtenga, obtendrá otro chico extra.

2. Obstáculos: Hay numerosos obstáculos en el recorrido: lagos, estanques, trampolines, bloques, fuentes, pelotas, incendios, erizos, abejas, y peces. Todos ellos deben salvarse con éxito dado que si el chico no puede sortear el obstáculo, desaparece del juego.

3. Límites de tiempo: Este juego consta de muchas etapas, y cada una de ellas comprende diez escenas diferentes dentro de un tiempo límite determinado. Si consigue que el chico alcance la meta a tiempo, usted obtendrá puntos de gratificación dependiendo del tiempo restante que le haya sobrado. Si sobrepasa el tiempo límite de una etapa determinada, puede continuar jugando pero no obtendrá puntos de gratificación de tiempo restante en esa etapa. Si consigue guiar al chico con éxito a través de una etapa de forma que vuelve de nuevo a la misma escena, felicidades, es usted un magnífico jugador!

4. Puntuación:

Si el chico logra atrapar una cuerda o una manzana ..... **200** puntos
Si el chico salta sobre una hoja flotante de loto ..... **200** puntos
Si el chico logra saltar de una fuente a otra ..... **200** puntos
Si el chico salta sobre una pelota ..... **50** puntos
Si el chico salta otros obstáculos ..... **100** puntos
Puntos de "tiempo restante" por alcanzar la meta antes del tiempo límite ..... **2000** puntos, más **200** puntos por cada segundo restante

Algunos consejos sobre el juego

*Para hacer que el chico salte directamente de cuerda en cuerda o de fuente en fuente, utilice simultáneamente las funciones de movimiento y de salto.
*Utilice la función de salto para lograr que el chico atrape las manzanas.

Precauciones

*El cartucho de este juego es compatible con los sistemas de computadora que posean las normas MSX. No intente utilizar este juego con un ordenador que no tenga la marca MSX.
*Asegúrese de desconectar la alimentación de su ordenador antes de meter o sacar el cartucho del juego.
*Este cartucho está fabricado con normas de la más alta precisión y quedará inutilizable si se intenta abrir o desmontar el cartucho.

Este producto es una creación exclusiva de Konami Industry Co., Ltd. La copia de este producto, en su totalidad o en partes, tanto por copia sonora o de video, copia por programas de ordenador, fotocopia, o por otros medios, está totalmente prohibida si no se tiene permiso específico del fabricante.

Questo gioco si svolge a Child Park, uno stupendo centro sportivo all'aperto dove si tiene un'entusiasmante corsa ad ostacoli. Il personaggio centrale è un vivace ragazzino. Dovete guidarlo lungo tutta la pista facendogli tagliarela linea del traguardo prima dello scadere del tempo prestabilito con l'aiuto delle attrezzature a sua disposizione nel parco e senza farlo inciampare negli ostacoli.

Istruzioni preliminari

Prima di iniziare il gioco assicuratevi innanzitutto che il computer MSX e l'apparecchio TV siano collegati nel corrtetto modo per i videogiochi. Consultate il manuale delle instruzioni del computer per effettuare correttamente i collegamenti.

Cominciate come segue:

❶ Cartuccia — inserite la cartuccia con il lato dell'illustrazione rivolto verso di voi

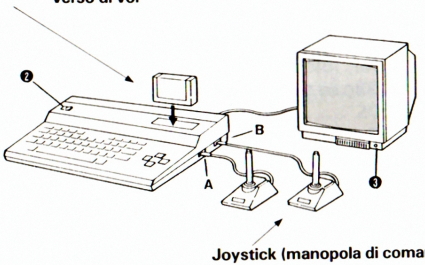


Illustrazione 1

1. Assicuratevi che il computer sia SPENTO. Quindi, a computer spento, inserite la cartuccia con il lato dell' illustrazione rivolto verso di voi, come indicato nell'illustrazione 1.
2. Accendete il computer.
3. Accendete l'apparecchio TV e selezionate il canale adatto.
4. Potete giocare con una manopola di comando opzionale. Qualora desideriate usare la manopola di comando, collegatela ai terminali A e B del computer, come indicato nell' illustrazione 1.

Controlli

1. Dopo aver inserito correttamente la cartuccia nel computer, dovete successivamente scegliere il vostro metodo di controllo ed il numero dei giocatori. Potete giocare sia servendovi della manopola di comando sia controllando i movimenti del ragazzino per mezzo della tastiera della tastiera del computer. A questo gioco possono partecipare sia uno che due giocatori. Fate la vostra scelta come segue:

1 giocatore con manopola di comando ..... premere **1**

2 giocatori con manopola di comando..... premere **2**

1 giocatore con tastiera ..... premere **3**

2 giocatori con tastiera ..... premere **4**

(Qualora non operiate nessuna selezione, sullo schermo avrà inizio una dimostrazione del gioco)

2. Per controllare i movimenti del ragazzino



Illustrazione 2

Per controllare i movimenti del ragazzino con la manopola di comando



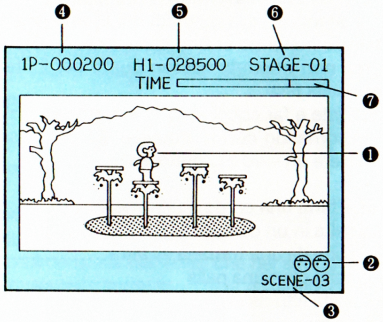
(per far saltare il ragazzino diagonalmente in avanti verso destra premete contemporaneamente il tasto di destra del cursore e la barra spaziatrice [salto])

Illustrazione 3

Per controllare i movimenti del ragazzino con la tastiera del computer

Come si gioca

Dovete guidare questo ragazzino lungo la pista ad ostacoli entro lo scadere del tempo prestabilito totalizzando il maggior numero di punti possibile lungo il tragitto. Accertatevi che il ragazzino eviti tutti gli ostacoli sul suo cammino. Se sbatte o inciampa in un ostacolo, va fuori gioco. Il gioco comincia in modo relativamente facile e va progressivamente aumentando in difficoltà e complessità.



❶ IL RANGAZZINO
❷ RAGAZZINI CHE RIMANGONO
❸ NUMERO DELLA SCENA
❹ IL VOSTRO PUNTEGGIO
❺ PUNTEGGIO MASSIMO OTTENUTO
❻ NUMERO DI FASE
❼ INDICAZIONE DEL TEMPO

Elementi del gioco

1. **Il ragazzino:** il ragazzino è l'eroe del gioco e voi ne controllate le azioni tramite il computer. Il gioco inizia con tre ragazzini nella squadra che voi guiderete uno dopo l'altro lungo la pista. Quando un ragazzino va a sbattere contro un ostacolo finisce fuori gioco. Se totalizzate 10.000 punti, un altro ragazzino verrà aggiunto alla vostra squadra; in seguito otterrete un altro ragazzino ogni altri 20.000 punti che totalizzerete.

2. Ostacoli: I numerosi ostacoli comprendono laghi, stagni, trampolini, massi, fontane, palle, fuochi, cerchi spinosi, api e pesci. Devono essere evitati tutti o superati con successo. Qualora il ragazzino non riesca a superare un ostacolo, finisce fuori gioco.

3. Tempo limite: Questo gioco si compone di numerose fasi, ciascuna con dieci scene diverse e uno specifico limite di tempo. Se riuscite a raggiungere il traguardo in ciascuna delle fasi entro il tempo prestabilito, otterrete punti per il "tempo rimanente" a seconda della quantità del tempo rimasto. Se superate il tempo massimo in una certa fase, potete continuare a giocare ma non otterrete nessun punto per il "tempo rimanente" per quella fase.

Qualora riusciste a far concludere con successo un'intera fase al ragazzino tornando così di nuovo sulla stessa scena, siate fieri di voi—siete un vero e proprio asso!

4. Punteggio:

Il ragazzino afferra una corda o una mela ..... **200** punti
Il ragazzino salta in un campo di gigli ..... **200** punti
Il ragazzino salta da una fontana all'altra ..... **200** punti
Il ragazzino salta oltre una palla ..... **50** punti
Il ragazzino evita altri ostacoli ..... **100** punti
Punti per il "tempo rimanente"
dopo aver raggiunto il traguardo prima
del limite di tempo ..... **2000** punti più **200** punti
per ogni secondo rimasto

Suggerimenti per giocare bene

*Per far saltare il ragazzino direttamente da una fontana all'altra o da una corda all'altra, usate simultaneamente i comandi di salto e di moviment.
*Per fare afferrare la mela al ragazzino, premete il comando di salto.

Precauzioni

*Questa cartuccia è compatibile con computer dotati di standard MSX. Non cercate di usare questo gioco con un computer non dotato del marchio MSX.
*Assicuratevi che il computer sia spento prima di inserire o estrarre la cartuccia.
*Questa cartuccia è prodotta secondo i più elevati standard di precisione e verrebbe danneggiata qualora si cercasse di aprirla o smontarla.

Questo prodotto è una creazione originale delle Imprese Konami Industry Co., Ltd. Copiare questo prodotto interamente o parzialment, sia nel video che nel suono che nei programmi di computer tramite fotocopia o tramite qualsiasi altro mezzo, è severamente proibito senza l'autorizzazione specifica del produttore.

Konami®

RC700-X04

Printed in Japan