

BMX NINJA



Loading instructions:

Hit CTRL/Small enter then play

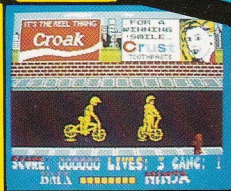
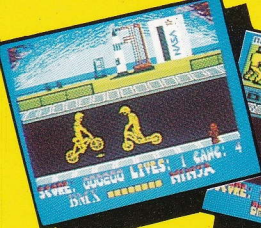
After a hard days training with the freestyle team at the local dirt track, Phil "Pookie"

Wheeler, unofficial BMX Ninja, whilst travelling home on his bike, a Blackfoot Falcon, was set upon by a rival team, the Diamond Backs, whose leader is intent on gaining the ultimate street cred. Your title.

You must prove to yourself and your girlfriend that you are capable of keeping your title. Should you fail in your task, you will not only lose your title, you will lose your girlfriend (who wants to be seen with a loser anyway?), and your dignity. Should you succeed, you will be rewarded by your girlfriend. Should you complete a certain number of areas, you will receive the ultimate reward from her. (We're not telling you what it is so find out yourself if you can.)

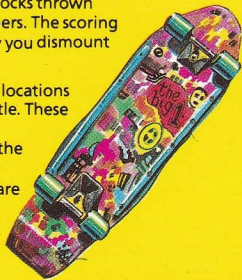
GAME OBJECTIVE

The game objective is to survive for as long as possible. To proceed to the next location, you must dismount 8 BMX bikers. Ninja scooters and Skateboarders do not count towards this total.



You must also avoid rocks thrown by other gang members. The scoring is dependant on how you dismount your opponent.

There are 6 different locations in which you can battle. These are a Miami Beach, a California sea front, the Dallas oil fields, New York City, Times Square and Cape Canaveral.



LOADING LOCATIONS

On the tape are two different sets of locations. The first set loads with the game, and is used by default. You can load a second set of locations from the tape, by pressing 'L' from the menu page. This is the only place that you can load the locations from.

Once you have loaded the second set you can no longer access the original locations, so you would have to reload from scratch to see them again.

The second set of locations is recorded directly after the game.

Keys

- Z — Left
- X — Right
- L — Hop/Up
- Enter — Spin
- ESC — Pause
- L — Load Locations

(From Menu Only)



© Alternative Software Limited 1988

PROGRAMMERS—If you have written a good programme, for ANY home computer, send it to us now for evaluation. We pay EXCELLENT royalties!! Your programme could be in the shops within 3 weeks!! SEND TO: ALTERNATIVE SOFTWARE Units 3-6 Baileygate Industrial Estate, Pontefract, West Yorkshire. We will acknowledge receipt of your programme same day.

EL NINJA DE LOS BMX

Después de un día de entrenamiento duro con el equipo de estilo libre en la pista local de arena, Phil 'Pookie' Wheller, el Ninja no oficial de las BMX, es atacado camino de su casa en su bicicleta, una Blackfoot Falcon, por un equipo rival, Diamond Backs, cuyo jefe pretende alcanzar la máxima gloria callejera. Tu título.

Tienes que demostrar a ti mismo y a tu novia que eres capaz de defender el título. Si fallases tu tentativa, perderías no solamente tu título sino también a tu novia, (de todos modos, ¿quién quiere ser un perdedor?), y tu dignidad. Si triunfases, tu novia te recompensará. Si completases cierto número de áreas, recibirás de ella la óptima acolada. (No te diremos lo que es—o sea que descubre la tú—si puedes).

OBJETO DEL JUEGO

El objeto del juego es sobrevivir. Para avanzar a la próxima localidad tienes que derribar a 8 ciclistas BMX. 'Scooters' Ninja y 'Skateboarders' no cuentan hacia éste total.

También debes de esquivar los pedruscos lanzados por otros de la pandilla.

El tanteo depende de cómo derribas a tu contrincante.

Hay 6 lugares distintos en los cuales puedes luchar. Miami Beach, una playa de California, los campos petrolíferos de Dallas, la Ciudad de Nueva York, Times Square y Cabo Canaveral.

LUGARES DE CARGA

La cinta tiene dos series distintas de lugares. La primera se carga con el juego y se usa automáticamente a no ser que se use una segunda serie con la misma cinta, pulsando la tecla 'L' del menú. Este es el único sitio donde puedes introducir los lugares.

Una vez que hayas introducido la segunda serie no puedes entrar en los lugares originales. O sea que tendrás que empezar de nuevo para verlos de nuevo.

La segunda serie de lugares registra directamente después del juego.

TECLAS

- Z — Izquierda
- X — Derecha
- L — Salto/Arriba
- Enter — Girar
- ESC — Pausa
- L — Carga de Lugares
(Solamente de Menú)

INSTRUCCIONES DE CARGA

Pulse CTRL/Tecla pequeña ENTER, luego juegue.

NINJA BMX

Phil "Pookie" Wheeler, ninja BMX officieux, vient de passer la journée à s'entraîner avec l'équipe "freestyle" sur cendrée. En rentrant chez lui sur son vélo, un "Falcon Blackfoot", il a été attaqué par un équipe rivale, les "Diamond Backs", dont le leader est résolu à s'emparer de la marque suprême d'aprobation : votre titre.

Vous devez prouver—à vous-même ainsi qu'à votre petite amie—que vous êtes bel et bien capable de garder votre titre. Si vous échouez, vous perdrez non seulement votre titre mais aussi votre petite amie (être perdant, c'est toujours mal vu . . .) aussi bien que votre amour-propre. Mais si par contre vous réussissez, votre petite amie accordera un grand merci . . . la suprême récompense si vous arrivez à compléter un certain nombre de zones (la nature de cette récompense, alors nous on se mouille pas).

OBJECTIF

Le but en est de survivre aussi longtemps que possible. Pour pouvoir avancer jusqu'à la prochaine position, il vous faut démonter 8 coureurs BMX. Ce chiffre ne comprend ni scooters ninja ni plaches à roulettes.

Il vous faut également esquiver les pierres que vous lancent d'autres membres du gang.

Votre score dépend de la façon dont vous arrivez à démonter vos adversaires.

Il y a 6 zones de combat possibles : MIAMI BEACH, un front de mer en CALIFORNIE, les champs pétrolifères à DALLAS, la ville de NEW YORK, TIMES SQUARE et le CAPE CANAVERAL.

CHARGEMENT : CHOIX DE ZONES

La cassette comporte deux ensembles de zones. Le premier s'introduit avec le jeu pour être utilisé si aucun choix n'est effectué par le joueur. Mais si vous voulez, vous pouvez y introduire le second ensemble de zones à partir de la cassette en appuyant sur "L", indiqué à la page "Menu". C'est là le seul point de chargement.

Une fois ce second ensemble de zones entré, vous ne pouvez plus accéder aux zones originales : donc pour rappeler celles-ci, vous auriez à repartir de zéro.

Le second ensemble de zones s'enregistre immédiatement après le jeu.

TOUCHES

- Z — A gauche
- X — A droite
- L - Sauter vers le haut
- Enter — Faire tourner
- Esc — Pause
- L — Choix de zones (uniquement à partir du Menu)

APPUYER SUR CTRL/PETIT ENTER POUR COMMENCER LE JEU.

ANOTHER
GREAT GAME
FROM ALTERNATIVE

ENDZONE

THE AMERICAN FOOTBALL MANAGEMENT GAME

