

## CONTROLS

The controls are clearly displayed in the game. Press **L** to change the difficulty level.

## HINTS

Tap **ESC** at any point during a game to return to the title screen.

Press **S** to start the race. You are then told RIDERS READY – PEDALS READY – GO!

Press accelerate the instant that you are told to go – timing is vital, don't lose precious tenths of a second.

Race as if you are in a real BMX championship. The burms help you turn, the rough ground slows you down. All the hills and different grade surfaces affect you as in real life.

For **DIRT BIKING**, remember that speed is the essence, and use the burms frequently to keep your speed up.

For **QUARRY RACING**, you must use the momentum gained from steep downward slopes to carry you up the difficult ramps.

When playing the normal game you won't be allowed to race the last course – this is only available on the difficult level.

## THE DIFFICULT LEVEL

Each player will be asked to select their preferred tyre width and chainwheel size before the start of the game. Narrow tyres are not as effective in turning, but give increased speed because of the reduction in drag. Small chainwheels allow snappy acceleration, but give a lower top speed.

The riders can crash into each other and fall off their bikes, so be careful to avoid your opponents.

# FRANCAIS

## CONTRÔLES

Vous pouvez utiliser des joystick ou le clavier pour contrôler les vélos BMX.

## SUGGESTIONS

Tapez sur **ESC** à n'importe quel moment du jeu pour retourner à l'écran avec titres.

Appuyez sur '**S**' pour commencer la course. On vous dit alors **RIDERS READY – PEDALS READY – GO!**

Appuyez sur **ACCELERATE** dès qu'on vous donne l'ordre de partir. Il est essentiel d'être prompt, ne perdez pas des précieux dixièmes de secondes. Courez comme si vous étiez dans un vrai championnat BMX. Les rampes vous aident à tourner, le terrain accidenté vous ralentit. Toutes les collines et les surfaces à différents niveaux jouent un rôle comme dans le jeu réel.

Pour le **DIRT BIKING**, n'oubliez pas que c'est la vitesse qui compte et utilisez fréquemment les rampes pour maintenir votre vitesse.

Pour le **QUARRY RACING** vous devez mettre à profit la vitesse acquise dans les descentes abruptes pour griper les rampes difficiles.

Dans la version difficile du jeu, on demande à chaque joueur de sélectionner la largeur de pneu et dimension de chaîne préférées avant le début du jeu. Des pneus étroits sont moins performants dans les virages, mais augmentent la vitesse en raison de la réduction de la résistance. De petites chaînes permettent une accélération rapide mais donnent une vitesse maximale inférieure.

Toujours dans la version difficile, les coureurs peuvent se percuter et tomber de leur moto; il faut donc veiller à éviter ses adversaires.

# ESPAÑOL

## CONTROLES

Se puede usar joystick o el teclado para controlar las bicis BMX.

## SUGGESTIONES

Interceptar **ESC** en cualquier tiempo durante el juego para volver a los rótulos en la pantalla.

Pulsar '**S**' para comenzar la carrera. Entonces se les dirá **RIDERS READY – PEDALS READY – GO!**

Pulsar **ACCELERATE** en el momento exacto que se les diga adelante – la cronometración es vital, no pierdan unas preciosas décimas de segundo. Corra como si estuviera en un campeonato real BMX. Las curvas en inclinación ayudan a dar la vuelta, los terrenos accidentados hacen disminuir la velocidad. Todas las colinas y los diferentes niveles de la superficie le afectan como en la vida real.

Para el DIRT BIKING, recuerde que a velocidad es lo esencial, y use las curvas en inclinación a menudo para mantener su alta velocidad.

Para el QUARRY RACING, debe usar el impetu ganado en las acusadas bajadas para continuar en las difíciles subidas.

En la versión para difíciles del juego, a cada jugador se le pedirá que seleccione la longitud de la rueda y el tamaño de la cadena que prefiera antes del inicio del juego. Los neumáticos estrechos no son tan efectivos al dar la vuelta, pero dan una mayor velocidad por la reducción de la resistencia. Las cadenas pequeñas permiten aceleraciones rápidas, pero dan una velocidad máxima inferior.

Además, en la versión difíciles, los corredores pueden chocar unos con otros y caerse de sus bicicletas; es necesario evitar a los otros contrincantes.

## DEUTSCH

### STEUERUNG

Sie können Steuerknüppel oder die Tastatur zur Steuerung der BMX-Räder gebrauchen.

### HINWEISE

**ESC** kann jederzeit während des Spiels gedrückt werden, um zur Titelseite zurückzugehen. Um zu starten, drücken Sie **'S'** Sie hören dann:

#### **RIDERS READY – PEDALS READY – GO!**

Im gleichen Augenblick, wenn Sie **GO** hören, tasten Sie **ACCELERATE**, die Wahl des richtigen Zeitpunkts es ist äusserst wichtig, Sie dürfen keine Zehntelsekunde verlieren!

Rennen Sie, als ob Sie in einem wirklichen BMX – Weitrennen wären. Die überhöhten Kurven helfen beim Wenden, unebene Strecken halten Sie auf. Hügel und alle verschiedene-nen Oberflächen der Bahn beeinflussen Ihr Rennen im Spiel wie auf einer richtigen Rennbahn.

Vergessen Sie nicht, dass auf dem DIRT TRACK Geschwindigkeit von grösster Wichtigkeit ist, darum machen Sie häufig Gebrauch von den Böschungen, um die Geschwindigkeit hoch zu halten.

Beim QUARRY RACING müssen Sie den Schwung, den Sie gewinnen, wenn Sie an steilen Abhängen hinunterfahren, ausnützen, um an schwierigen Rampen schneller hochzukommen.

In dem Spiel für Spezialisten wird jeder Spieler gebeten, vor dem Start die von ihm bevorzugte Reifenweite und Kettenkranzgröss auszuwählen. Schmale Reifen sind nicht sehr effektiv beim Wenden, aber vermehren die Geschwindigkeit durch Verringerung des Widerstandes. Kleine Kettenräder geben schnelle Beschleunigung aber niedrigere Spitzengeschwindigkeit.

In der Spielform für Spezialisten können die Fahrer zusammenprallen und von ihren Maschinen fallen, also seien Sie vorsichtig und vermeiden Sie Ihre Gegenspieler!

David and Richard Darling first started writing computer games when they were in their early teens and still at school. They duplicated the cassettes themselves and sold them by mail order, taking small advertisements in magazines.

From these beginnings David and Richard became contract programmers. They wrote and sourced games for major software houses, and many of these games were major best sellers.

In October of 1986 the Darlings set up CodeMasters, their own company. From the beginning they were determined to sell only the best possible games at the lowest possible price. One title, BMX SIMULATOR, went on to become one of the worlds best selling games.

In less than a year, CodeMasters had a string of Top Ten hits to it's name. The company was the best selling software house in Britain. David and Richard are now 21 and 20 years old, and are determined to continue what they do best; producing top selling computer games.

## **YOU COULD WRITE FOR CODEMASTERS**

CodeMasters excellence is a result of utilizing the best games programmers there are. **The best programmers deserve the best rewards.** If you are good enough to program for us then write to David Darling now — you won't regret it.



*BMX Simulator II was brought to you by . . .*

<i>Game design</i>	<i>Richard Darling</i>
<i>Coding</i>	<i>Philip and Andrew Oliver</i>
<i>Graphics</i>	<i>James Wilson/Bob Stevenson</i>
<i>Music/Sound/FX</i>	<i>David Whittaker</i>
<i>Directors</i>	<i>Richard and David Darling</i>
<i>Production</i>	<i>Mike Clark/Stew Regan</i>
<i>Design and Illustration</i>	<i>Nigel Fletcher</i>

This program, including code, graphics, music and artwork are the copyright of CodeMasters Software Co. Ltd and no part may be copied, stored, transmitted or reproduced in any form or by any means, hired or lent without the express permission of CodeMasters Software Co. Ltd.

**Made in England**

Published by CodeMasters Software Co. Ltd.  
PO Box 6, Southam, Leamington Spa, England. CV33 0SH