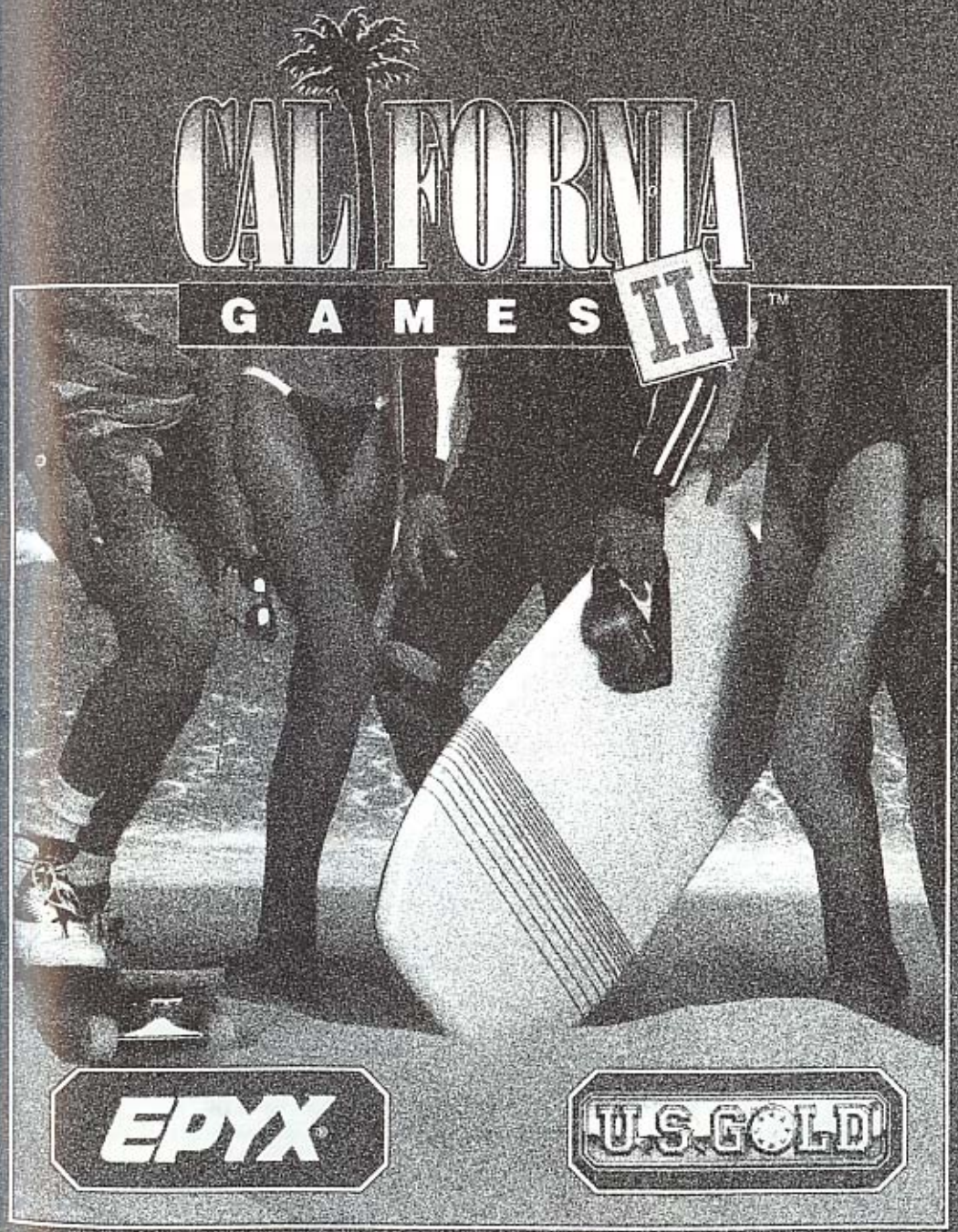
INSTRUCTION MANUAL



Scanned

by

Thalion

CALIFORNIA GAMES II™

INTRODUCTION

Yo! Dudes and dudettes!
Welcome back to California – land of Fun and Games! Get ready for the ultimate sequel: **California Games II**. It's time for "fun in the sun" as you play five totally new events.

First, you'll try **Hang Gliding** at San Francisco's Fort Funston, overlooking the Pacific Ocean, where the most daring hang gliders "hang out". Next, you'll take a helicopter ride to the top of Mt. Epyx for a wildly out-of-control **Snowboarding** run. . . all the way back down to the beach. Then you'll take your surfjet out into Monterey Bay for the Santa Cruz **Jet Surfing** Competition. After that, you'll compete in the Santa Cruz **Bodyboarding** Invitational. Finally, you'll face the challenge of outlaw **Skateboarding** down the most aggro-cultural California Aqueduct.

OBJECTIVES

California Games II is a game for one to eight players. The object of the game is to score well in every event. Points are awarded for each event based upon your ranking among the other competitors. The player with the most points at the end of a competition earns the title of **Supreme Dude**. Practice to improve your skills in each event, compete with your family and friends, and soon you'll be the **Supreme Dude**.

In competition if you break the record for an event, California Games II records your name and the new high score on the **Most Excellent Dudes** screen.

Getting Started

VIRUS WARNING
To avoid infection: switch OFF your system for 30 seconds before loading this software.

PC

System Requirements:
- IBM PC compatible with at least 512K RAM.
- A 5.25" or 3.5" disk drive. (A hard disk is helpful.)
- DOS 2.0 or greater. (For DOS 4.0 or greater, see below.)
- Hercules Monochrome, CGA, Tandy, EGA or VGA graphics adapter.
- Joystick optional.

Setup instructions:

- **Hard disk users:** If you wish, you can install California Games II on your hard disk as follows. If you don't want to install CGII, just follow the instructions below for floppy disk users.
- Turn on, tune in, and boot up your computer.
- Using either the 5.25" or 3.5" disks enclosed, insert the Beach disk into drive A (or B).
- Type **A:** (or **B:**) followed by **<Enter>**.
- **INSTALL C**: followed by **<Enter>**. (If your hard disk is not called "C", substitute its name (D, E, or F) for "C".)
- When prompted, remove the disk from drive A (or B) and insert the next disk in the set until all the disks have been installed.

Note: The **INSTALL** program creates a directory named **CGII** at the root of your hard disk and copies all needed files into it. Installing CGII uses about 1 Megabyte of hard disk space – but the events will load much faster.
- **Floppy disk users**: Make a backup copy of your California Games II disks (either the 5.25" or 3.5" set as needed) like so:
- Slide your DOS disk into drive A and turn on your computer.
- Locate enough blank disks to copy the original set.
- Write-protect the original set of disks.
- Type **DISKCOPY A: A:** followed by **<Enter>**. Then, follow the on-screen directions. You will be prompted to swap source and target disks. The original set of CGII disks are the source disks and your blanks are the target disks. (If you have two drives of the same type, type **DISKCOPY A: B:** to avoid swapping.)
- Label the target disks with their event names. You'll need to know them later.
- When prompted by "Copy another diskette (Y/N)?", enter **"Y"** to repeat for each disk in the set. When the whole set has been copied, answer **"N"**. (See your DOS manual for help with the DISKCOPY program.)
- Finally, put the original set away and use the backup set.

Loading instructions: After doing the above setup once, follow the instructions below every time you want to play California Games II.
- **Hard disk users:**
- Turn on, tune in, and boot up your computer.

• Type **CD \CGII** and hit **<Enter>.**
• Type **CGII** and hit **<Enter>.**
• **Floppy disk users:**
• Slide your DOS disk into drive A and turn on your computer.
• Slip your backup copy of the Beach disk into drive A (or B).
• Type **A:** (or **B:**) and hit **<Enter>.**
• Type **CGII** and hit **<Enter>.**
• You'll be prompted to swap disks when necessary. (If you have two floppy drives of the same type, leave the Beach disk in one drive and swap in the other.)

Note: If you are using DOS 4.0 or greater OR if any TSR's are loaded, your computer may not have enough RAM to run California Games II. To maximize your RAM, make a DOS boot floppy as follows:
• If your computer doesn't have a hard disk, insert your DOS disk into drive A and turn on your computer. Otherwise, just turn on your computer. (This is known as "booting").
• Type **FORMAT A: /S** followed by **<Enter>**. (This formats a disk and copies enough of DOS onto it to make it bootable.)
• Insert a blank disk into drive A and follow the on-screen directions.

Now, whenever you want to play California Games II, simply boot with this disk. This prevents the DOS shell or TSR's from loading into your computer's RAM. Then, follow the **Loading instructions** above.

ATARI ST/AMIGA

Minimum memory required 512K.
Insert disk 'A' and turn on your computer.
The game will load and run automatically.
Follow on-screen prompts.

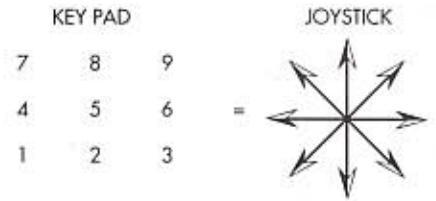
Starting Play

(PC USERS ONLY) First , choose your graphics mode, following the on-screen directions. Then, if you have a joystick plugged in, you're asked if you want to use it. If you answer "yes", follow the on-screen instructions.

Once the game has loaded, the California Games II title screen appears. When you are ready to play, press **space** to go to the Beach. However, before the fun begins, you'll have to prove that you're a "local". You're given a date and asked for the time of the high tide. Just look it up on your **California Games II** Tide Table and use the keyboard to enter the proper time in hours and minutes (separated by a colon), then hit **<Enter>**.

Joystick users: Throughout this manual you'll see references to the numeric keypad and the space bar. Just think "joystick" and "fire button" instead.

Keyboard users: The numeric keypad works like an 8-way joystick as shown below. Some keyboards have a set of four cursor keys which work like a 4-way joystick. The space bar works like a joystick's button.



Special keys:

F1 turns the sound on and off.

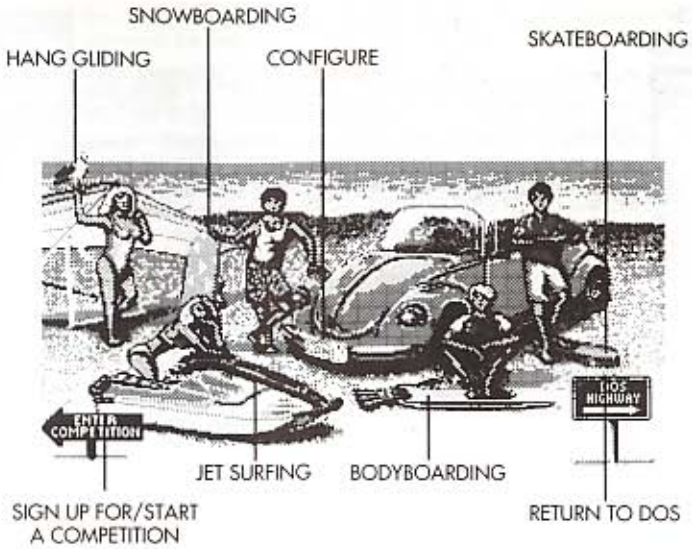
F2 pauses and unpauses the game.

F3 advances the game one frame when paused.

Esc returns you to the Beach Menu from any event's practice session. When competing, **Esc** skips to the next event.

Welcome to the Beach

The Beach is a menu of options. You can practice one of the five events or you can compete in any combination of them. To make a selection, use the keypad, cursor keys, or joystick to move the seagull cursor to your choice and press space. After practicing or competing you'll come back to the Beach for another round.



To practice an event:

Move the seagull to the event you want and press **space**. Your scores in practice are not recorded. After each practice session, you will be asked if you want to practice again. Just hit "**Y**" or "**N**" to answer "Yes" or "No".

To compete in one or more events:

First, move the seagull to the Enter Competition sign and press **space**. Then, enter the names of all the competitors onto the Sign-up board. You may use the keypad to move the text cursor around. Up to eight people can play at once. Hit **Esc** once to go back to the Beach. Next, select your events by moving the seagull to each one in turn and pressing **space**. Selected events have a flashing outline. (To deselect an event, just move the seagull back to it and hit space.) You'll play the events in the same order you select them. After you've selected all the events you want, move the seagull to the Done sign and press space.

Each event is announced and played. Then the standings are posted on the Sign-up/Current Standings board. After playing the final event you'll see the results for the whole competition, including the naming of the **Supreme Dude**.

To bring up the Configuration Menu (PC USERS ONLY):

Move the seagull to the GAMES licence plate and press **space**. A text menu pops up. Move the highlight with the **up/down** keys (or joystick) and press **space** to make the following selections:

• **Most Excellent Dudes**
Displays the record-holding players' names and scores in all 5 events.

• **Video Tweak**
Lets you change the graphic mode.

• **Audio Tweak**
Lets you turn the sound on or off. Use up and down or F1 to change the setting.

• **Joystick Tweak**
Lets you use your joystick.

• **Bogus**
Returns to the Beach.

ATARI ST/AMIGA USERS:

If you move the seagull onto the licence plate and press FIRE, you can view the Most Excellent Dudes Screen. The record holding players' names and scores in all 5 events are held here.

To quit California Games II and return to DOS:

Move the gull to the DOS Highway sign and press space. Later, dude.

THE EVENTS

Hang Gliding

OBJECT: Launch your hang glider, stay aloft, perform stunts, drop 5 (biodegradable) water balloons on the targets, and land at the launch point all within 2 minutes.

CONTROLS: To launch: hit **space**. Control the glider with the keypad. To level out the glider when gliding right OR turn around when gliding left: press **right**. To level out the glider when gliding left OR turn around when gliding right: press **left**. To climb (eventually into a stall): press **up**. To dive: press **down**. To do a 540: just start a turn and immediately hit **space** – (don't worry, if you time it right, no balloon will be wasted). To swoop: hold **up** until you stall out at a high altitude, allow the stall to finish and take you into a steep dive, wait until you've built up plenty of speed, and pull out into a swoop by hitting **up**. To loop: hold **up** until you stall out at a high altitude, allow the stall to finish and take you into a steep dive, wait until you have built up plenty of speed, and pull out into a loop by hitting **upper left or right diagonal** (keypad **7** or **9**) – **upper left**, if going right and **upper right**, if going left. To score extra points: drop water balloons on the floating targets located on the second ocean screen by hitting **space** when not turning. To land: head back to the coastline screen and aim for the launch/landing pad at the top of the cliff.

SCORING: You get points for completing stunts, hitting the targets with water balloons, and landing successfully.

Stunt		Value	Landing		Value
540 Turn	-	10pts.	Level	-	1000pts.
Swoop	-	100pts.	Climbing	-	500pts.
Stall	-	100pts.	Diving	-	500pts.
Loop	-	1000pts.			

After 90 seconds a warning whistle sounds. If you land within the next 15 seconds, you get an additional 1000 point bonus. But you can't hang around forever. . . if you wait too long, the thermals vanish and down she goes.

Water balloons are scored based on the height from which you drop them. The higher you release them, the more points you get: 10 points minimum and 2000 points maximum.

STRATEGY/HINTS: Before launching, wait for an onshore breeze. Find the thermals. A series of 540's in the thermals gets you both points and altitude. Stalls are risky close to the water, but are the best way to start loops and swoops. To escape from a series of stalls, dive until the last second and level out left or right as appropriate. Use the climb, dive, and level controls. Return to the coastline screen to land when you hear the whistle. And whatever you do, don't hit the cliff!

Jet Surfing

OBJECT: Zoom around your selected course as fast as possible while still staying on the course. If you selected Ramp-O-Mania, jump as many ramps as you can.

CONTROLS: In competition, the first competitor selects the surfjet, course, and time for everyone. Select your surfjet with **left/right**, then move **down** to select time with **left/right**, and then move **down** again to select the course with **left/right**. You'll see the course map in the background. Hit **space** again to go to the course and start play.
Hold the **space bar** to accelerate. Turn using **left** and **right**. Three levels of turning are provided – the **upper** and **lower diagonals** (keypad **7**, **9**, **1**, and **3**) select shallower and sharper turns, respectively.

SCORING: You get points for staying in the light blue area of the course map (generally between the red and yellow buoys). However, the faster you go, the more points you'll get. Jump ramps for beaucoup Vanity Points. Slow down to grab bottles for 400 Ecology Points apiece.

STRATEGY/HINTS: The faster surfjets are harder to control. Pick the right surfjet for the course. Study the course maps. Think twice about picking up bottles that are far off-course. You can go around a course more than once.

Snowboarding

OBJECT: Get down Mt. Epyx alive as fast as you can. Earn bonus time credit by doing stunts in the Snowbowl section. You are allowed only four falls on either the Black Diamond or the Obstacle Course. Your fifth fall results in a FAULT – no score at all.

CONTROLS: Hit **space** to start the helicopter's engine. When the screen cuts to the long shot, control your flight with **left, right, up,** and **down.** Drop the boarder onto the slope by hitting **space**. Drop him low or high – in between and

the chute won't open in time. You can drop him on one of three sections – the Black Diamond, the Snowbowl, or the Obstacle Course.

Black Diamond: Steer **left** and **right**. Hit **space** to jump or stand up after falling.

Snowbowl:
Press **left** when going left and **right** when going right to gain speed – vice versa to lose speed. At the top of the pipe (left or right sides) you can press **space** to handstand, or press **up** to ride the edge up or **down** to ride the edge down. When airborne, you can turn by pressing **left** on the **right** side or right on the left side. Exit the pipe by hitting space when you're airborne over the left side.

Obstacle Course:
Steer **left** and **right**. Hit **space** to jump or stand up after falling.

SCORING: Your total time is the sum of your times for the Black Diamond and the Obstacle Course minus any bonus time credit you earned for stunts in the Snowbowl. Less time is better. In competition, if you skip the Black Diamond, you'll be assigned 3 minutes for that section.

Stunt		Bonus Time Credit
Kick turn	-	1/4 second
Aerial turn	-	1/4 second
Hand plant	-	1/4 second
Edge rides	-	1/2 second
Loop	-	1 second

STRATEGY/HINTS: There are some extreme drops, so try to land on your board, not your head. Don't waste time on stunts after the alarm clock stops – just bail. Jump the picnic basket, unless you really enjoy looking like a dweeb.

Bodyboarding

OBJECT: Performs stunts on the wave and dodge the obstacles as you make your way back in to the beach.

CONTROLS: Hit **space** to dive off the pier into the water. If you want, skip the paddling by hitting **space**. When the wave builds, you can execute stunts. To "spin" at the bottom of the wave hold **space** along with **left** or **right**. Do a "barrel roll" by holding **left** to ride to the crest, hold **space**, and quickly release **left** and then press **right**. Do a "cut" by holding **left** quickly followed by up. The timing is critical. To do an "off the lip" begin a "cut", but **press** space at the crest. To do a "reverse off the lip" start a "cut", but release left then press right and space at the crest. To do a "double off the lip" start a "cut", but release up then press **space** at the crest. When the wave breaks, dodge the obstacles using **up** and **down**.

SCORING: You get points for doing stunts on the wave. Stunts with less than 1 second between them receive combination bonus points.

STRATEGY/HINTS: Always face forward before starting a stunt. Different stunts slow you down by different amounts. If you lose too much speed, the wave will break on you earlier. Save your OTL's for last. Combinations are healthy. Learn the obstacle course.

Skateboarding

OBJECT: Sneak into the California Aqueduct and skate down it as fast as you can. (It's been drained for cleaning, but you don't want to be caught by the Water Police!) Earn bonus time credit by doing stunts as you go. You are allowed only four falls upon entering or leaving the fullpipes. Your fifth fall results in a FAULT – no score at all.

CONTROLS: Hit **space** to bolt through the fence. To gain speed and get air use **left** and **right** rhythmically. To do a "board slide" hit **up** when high enough. With even more air you can do "360 aerials" by holding **left** when airborne on the right side (or **right** when airborne on the left side). To "ollie" hit **space** when near the bottom of the pipes. For a "handplant" hit space when near the left or right top edges of the halfpipe. Do "corkscrews" in the fullpipe sections by rocking **left** and **right**. To stand up after a fall, hit **space.**

SCORING: Your total time is your time for the course minus any bonus time credit you earn doing stunts. Again, less time is better.

Stunt		Bonus Time Credit
Ollie	-	1 second
360 aerial	-	1 second
Hand plant	-	2 seconds

Board slide - 2 seconds
Corkscrew - 2 seconds
Pipe jump - 8 seconds

STRATEGY/HINTS: To get maximum Corkscrews you should be coming down off the side of the halfpipe when entering the fullpipe. Two of those fullpipes are pretty short. Avoid faceplants!

Competition

All players' scores are shown at the end of each event. Hit **space** to see the Current Standings screen, where the event rankings are posted on the scoreboard. Hang Gliding's rankings are posted in the leftmost column and then come Skateboarding, Jet Surfing, Bodyboarding, and Snowboarding.

As the competition progresses, you'll notice your fellow Californians crowding the beach to check out the Current Standings board. Posers beware!

After the last event in a competition the ranking points are totalled for each player. The name of the player with the biggest total, the Supreme Dude, appears at the top of the Final Standings board. The other competitors' names are listed in order beneath the **Supreme Dude**. Players get 20 ranking points for winning an event, 15 points for 2nd, 10 for 3rd, 5 for 4th, 4 for 5th, 3 for 6th, 2 for 7th, and 1 point for 8th place.

Most Excellent Dudes

Only the most excellent competitors make it onto the Most Excellent Dudes screen. . . , (PC users – if you ever want to erase the records and start over with a clean screen, just use DOS to delete the file "CG2MED.YAY" on the Beach disk.)

California Dictionary

540 (fiv for' tee) n. 360+180.

amped (ampd) adj. Excited. Short for "amplified".

bail (bayl) v. To leave or quit.

beaucoup (bo' koo) adv. Lots.

bogus (bo' gus) adj. Disappointing.

dude (dood) n. Person. (dudette – the feminine form).

dweeb (dweeb) n. If you don't know the definition of this, you are one.

fullpipe (ful' pip) n. Two halfpipes.

grommet (grom' it) n. An annoying tyro.

halfpipe (haf' pip) n. Half of a fullpipe.

ollie (ah' lee) n. A jump, not a colonel.

poser (po' zer) n. Pretender.

radical (rad' i kul) adj. Really good. Long for "rad".

stand-up (stand' up) n. 1. Surfer. 2. Comedian.

thrash (thrash) v. To take a chance and live to tell about it.

tweak (tweek) v. To adjust.

yo (yo) interj. Greetings. Often appears on the tailgates of small Japanese pickup trucks.

©1990 EPYX, INC. CALIFORNIA GAMES II™ is a registered trademark of EPYX, Inc. EPYX® is a registered trademark No. 1195270.
Manufactured and distributed under licence from EPYX, Inc. by U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingha 36 7AX. Tel 021-625 3366.
Copyright subsists on this program. Unauthorised copying, lending or resale by any means strictly prohibited.

CALIFORNIA GAMES II™

INTRODUCTION

Salut les bronzés!
Heureux de vous retrouver en Californie - pays du Fun et des Sports! Préparez-vous au génialissime **California Games II.** Le temps est venu de s'éclater au soleil, avec cinq épreuves complètement nouvelles.

Tout d'abord, entraînez-vous au **Deltaplane** à Fort Funston, San Francisco, au-dessus de l'Océan Pacifique, paradis des plus téméraires. Ensuite, partez en hélicoptère jusqu'au sommet du Mt. Epyx pour une folle descente sur votre **Snowboard...** jusqu'à la plage. Puis vous prendrez votre surfjet pour vous rendre dans la Baie de Monterey pour la compétition de **Jet Surf** de Santa Cruz. Après, vous participerez à l'Epreuve de **Bodyboard.** Enfin, montez sur votre **Skateboard** c'est parti pour une course effrénée dans la canalisation d'eau la plus dangereuse de Californie.

OBJECTIFS

California Games II peut se jouer de un à huit. Le but du jeu est de faire un bon score dans chaque épreuve. Les points obtenus dans chaque épreuve dépendent de votre classement par rapport aux autres concurrents. Le joueur possédant le plus grand nombre de points à la fin d'une compétition remporte le titre de **Supreme Dude.** Entraînez-vous pour vous améliorer dans chaque épreuve, mesurez-vous à votre famille et vos amis et bientôt, vous serez **Supreme Dude.**

En compétition, si vous battez un record dans une épreuve, California Games II enregistrera votre nom et le nouveau record sur l'écran des meilleurs scores: **Most Excellent Dudes.**

Démarrer

PREVENTION VIRUS
Pour éviter "l'infection" par les virus, éteignez votre système pendant 30 secondes avant de charger ce logiciel.

Exigences PC:

- IBM PC ou compatible avec au moins 512 Ko de RAM.
- Lecteur de disquettes 5,25" ou 3,5". (Disque dur utile.)
- DOS 2.0 ou version supérieure. (Pour DOS 4.0 ou plus, voir ci-dessous.)
- Adaptateur graphique Hercules Monochrome, CGA, Tandy, EGA, ou VGA.
- Joystick facultatif.

Préparation:

- **Utilisateurs de disque dur:** Si vous le souhaitez, vous pouvez installer California Games II sur votre disque dur de la façon suivante. Sinon, suivez simplement les instructions pour utilisateurs de disquettes.
- Allumez et bootez votre ordinateur.
- Choisissez entre les disquettes 5,25" et 3,5" fournies et insérez la disquette "Beach" dans le lecteur A (ou B).
- Tapez **A:** (ou **B:**) suivi de **<Enter>**.
- **INSTALL C:** suivi de **<Enter>**. (Si votre disque dur ne s'appelle pas "C", tapez la lettre voulue à la place: D, E, ou F.)
- Au prompt, enlevez la disquette du lecteur A (ou B) et insérez la disquette suivante jusqu'à ce que toutes les disquettes aient été installées.

Remarque: Le programme **INSTALL** crée un répertoire appelé **CGII** dans le répertoire racine de votre disque dur et y copie tous les fichiers nécessaires. L'installation de CGII utilise environ un mégaoctet d'espace sur votre disque dur - mais les épreuves se chargeront beaucoup plus vite.

- **Utilisateurs de disquettes:** Faites des copies de vos disquettes California Games (5,25" ou 3,5" selon le cas) de la façon suivante:
- Insérez la disquette DOS dans le lecteur A et allumez l'ordinateur.
- Préparez suffisamment de disquettes vierges pour pouvoir copier les disquettes d'origine.
- Protégez contre l'écriture les disquettes d'origine.
- Tapez **DISKCOPY A: A:** puis **<Enter>**. Suivez ensuite les instructions à l'écran. Vous devrez échanger les disquettes sources et les disquettes cibles. Les disquettes d'origine sont les disquettes sources, les disquettes vierges sont les disquettes cibles. (Si vous avez deux lecteurs du même type, tapez **DISKCOPY A: B:** pour éviter d'avoir à permuter les disquettes.)
- Désignez les disquettes cibles par le nom de l'épreuve qui leur correspond. Vous aurez besoin de les reconnaître par la suite.
- Lorsque vous lisez le message "Copy another diskette (Y/N)?", entrez "**Y**" pour copier les autres disquettes de la série. Lorsqu'elles ont toutes été copiées, répondez "**N**". (Reportez-vous à votre manuel DOS pour avoir davantage de précisions sur le programme DISKCOPY.)
- Enfin, mettez les disquettes d'origine en lieu sûr et utilisez les copies pour jouer.

Instructions de chargement: Après avoir fait la préparation décrite ci-dessus, suivez les instructions ci-dessous chaque fois que vous voulez jouer à California Games II.

•Utilisateurs de disque dur:
• Allumez et bootez votre ordinateur.
• Tapez **CD\CGII** suivi de **<Enter>**.
• Tapez **CGII** suivi de **<Enter>**.
• Utilisateurs de disquettes:
• Insérez votre disquette DOS dans le lecteur A et allumez votre ordinateur.
• Insérez la copie de la disquette "Beach" dans le lecteur A (ou B).
• Tapez **A:** (ou **B:**) suivi de **<Enter>**.
• Tapez **CGII** suivi de **<Enter>**.
• On vous demandera de changer de disquette si nécessaire. (Si vous avez deux lecteurs de disquettes du même type, laissez la disquette "Beach" dans un lecteur et utilisez l'autre lecteur pour les autres disquettes.)

Remarque: Si vous utilisez la version DOS 4.0 ou supérieure OU si vous avez des programmes TSR chargés, il se peut que votre ordinateur n'ait pas suffisamment de mémoire RAM pour lancer California Games II. Pour maximiser votre RAM, préparez une disquette de boot DOS comme suit:
• Si votre ordinateur n'a pas de disque dur, insérez votre disquette DOS dans le lecteur A et allumez votre ordinateur. Sinon, il suffit d'allumer votre ordinateur. (C'est ce qu'on appelle "booter").
• Tapez **FORMAT A:/S** suivi de **<Enter>**. Cela permet de formater une disquette et d'y copier suffisamment de DOS pour la rendre "bootable".
• Insérez une disquette vierge dans le lecteur A et suivez les instructions à l'écran.

Désormais, chaque fois que vous voudrez jouer à California Games II, il vous suffira de booter l'ordinateur avec cette disquette. Cela empêchera le shell DOS ou les programmes TSR de se charger dans la mémoire RAM de votre ordinateur. Suivez ensuite les **Instructions de chargement** décrites précédemment.

ATARI ST/AMIGA

Mémoire minimum requise: 512 Ko.
Insérez la disquette A et allumez votre ordinateur.
Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement.
Suivez les prompts à l'écran.

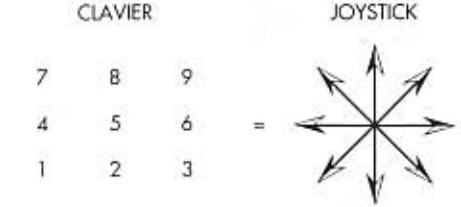
Commencer à jouer

PC Seulement: Commencez par choisir le mode graphique en suivant les instructions à l'écran. Ensuite, si vous avez un joystick connecté à l'ordinateur, on vous demandera si vous voulez l'utiliser. Si vous répondez "yes", suivez les instructions à l'écran.

Une fois le jeu chargé, l'écran titre de California Games II apparaîtra. Si vous êtes prêt à jouer, appuyez sur la **barre d'espacement** pour aller à la plage (Beach). Cependant, avant le fun, vous devrez prouver que vous êtes "du coin". On vous donnera une date et vous devrez dire à quelle heure la marée est haute. Il suffit de consulter le **Tableau des marées de California Games II** et d'utiliser le clavier pour entrer l'heure exacte en heures et minutes (séparées par ":"), puis de taper **<Enter>**.

Utilisateurs de joystick: Tout au long du manuel, il sera fait référence au clavier numérique et à la barre d'espacement. Remplacez mentalement par "joystick" et "bouton feu".

Utilisateurs de clavier: Le clavier numérique fonctionne comme un joystick à 8 directions (voir ci-dessous). Certains claviers ont une série de quatre touches directionnelles, qui fonctionnent comme un joystick à 4 directions. La barre d'espacement correspond au bouton du joystick.



Touches spéciales:

F1 sert à activer/désactiver le son.

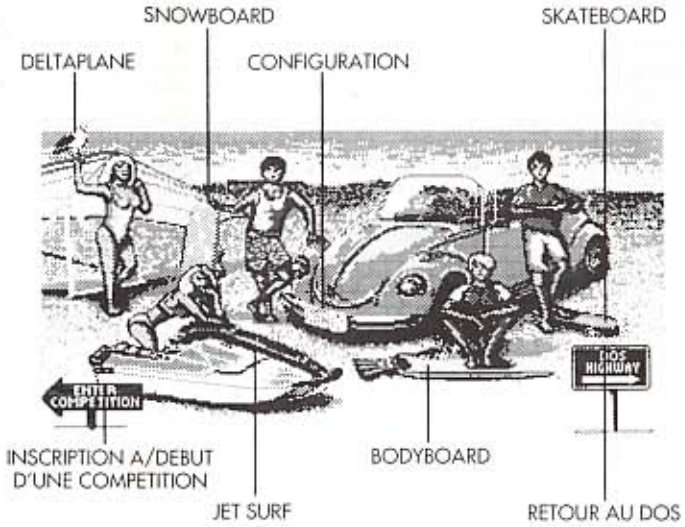
F2 sert à pauser/reprendre le jeu.

F3 sert à avancer le jeu image par image à partir du mode pause.

Esc permet de retourner au Menu Beach à partir de toute session d'entraînement. En compétition, **Esc** sert à passer à l'épreuve suivante.

Bienvenue à la plage

La plage, ou Beach, est en fait un menu d'options. Vous pouvez vous entraîner dans l'une des cinq épreuves ou décider de concourir. Pour faire une sélection, utilisez le clavier numérique, les touches directionnelles ou le joystick pour placer le curseur mouette sur l'option de votre choix, puis appuyez sur la **barre d'espacement**. Après l'entraînement ou la compétition, vous retournerez à la plage pour un autre tour.



Pour s'entraîner à une épreuve

Placez la mouette sur l'épreuve voulue et appuyez sur la **barre d'espacement**. Les scores obtenus pendant l'entraînement ne sont pas enregistrés. Après chaque session d'entraînement, on vous demandera si vous voulez continuer à vous entraîner. Appuyez sur "**Y**" ou "**N**" pour répondre "Oui" ou "Non".

Pour participer à une ou plusieurs épreuves:

Commencez par placer la mouette sur le panneau **Enter Competition** et appuyez sur la **barre d'espacement**. Puis, entrez les noms de tous les concurrents sur le tableau d'inscription. Vous pouvez utiliser le clavier numérique pour déplacer le curseur texte. Huit personnes maximum peuvent jouer en même temps. Appuyez une fois sur **Esc** pour retourner à la plage. Sélectionnez ensuite les épreuves auxquelles vous voulez participer en plaçant la mouette sur chacune à tour de rôle et en appuyant sur la **barre d'espacement**. Les épreuves sélectionnées clignotent. (Pour annuler la sélection d'une épreuve, il suffit de placer à nouveau la mouette dessus et d'appuyer sur la **barre d'espacement.**) Vous participerez aux épreuves dans l'ordre dans lequel vous les avez sélectionnées. Après avoir sélectionné toutes les épreuves voulues, placez la mouette sur le panneau **Done** (terminé) et appuyez sur la **barre d'espacement**.
Chaque épreuve est annoncée avant de se dérouler. Puis, le classement est affiché sur le tableau d'inscription/de classement. Après avoir participé à la dernière épreuve, vous verrez les résultats de la compétition entière, et notamment la nomination du **Supreme Dude.**

Pour faire apparaître le Menu Configuration (PC seulement)

Placez la mouette sur la plaque d'immatriculation GAMES et appuyez sur la **barre d'espacement**. Un menu texte apparaîtra. Déplacez la barre de sélection avec les touches **haut/bas** (ou le joystick) et appuyez sur la **barre d'espacement** pour faire les sélections suivantes:

• Most Excellent Dudes
Affiche les noms et les scores des détenteurs de record dans les 5 épreuves.
• Video Tweak
Vous permet de changer le mode graphique.
• Audio Tweak
Vous permet d'activer/de désactiver le son. Utilisez les touches **haut/bas** ou **F1** pour changer la sélection.
• Joystick Tweak
Vous permet d'utiliser le joystick.
• Bogus
Pour retourner à la plage.

UTILISATEURS D'ATARI ST/AMIGA

Placez la mouette sur la plaque d'immatriculation et appuyez sur FEU pour obtenir l'écran des meilleurs scores (Most Excellent Dudes). Vous y trouverez les noms et les scores des détenteurs de records dans les 5 épreuves.

Pour quitter California Games II et retourner au DOS:

Placez la mouette sur le panneau "DOS Highway" et appuyez sur la barre d'espacement. Pas maintenant!

LES EPREUVES

Le Deltaplane

BUT: Lancez-vous en deltaplane, maintenez-vous en l'air, exécutez des figures, lâchez 5 ballons d'eau (biodégradables) sur les cibles, et atterrissez au point d'où vous avez décollé, tout cela en l'espace de 2 minutes.

COMMANDES: Pour vous lancer, appuyez sur la **barre d'espacement**. Contrôlez le deltaplane avec le clavier numérique. Pour stabiliser le deltaplane lorsque vous volez vers la droite OU pour faire demi-tour lorsque vous volez vers la gauche: appuyez sur **droite.** Pour stabiliser le deltaplane lorsque vous volez vers la gauche OU pour faire demi-tour lorsque vous volez vers la droite: appuyez sur **gauche.** Pour effectuer une montée (qui se terminera par un décrochage): appuyez sur **haut.** Pour effectuer une descente: appuyez sur **bas.** Pour faire un 540°: commencez à tourner et appuyez immédiatement sur la **barre d'espacement** - (ne vous inquiétez pas, si vous appuyez au bon moment, vous ne perdrez pas de ballon). Pour faire un piqué: appuyez sur **haut** jusqu'à ce que vous décrochiez à haute altitude. Allez jusqu'au bout du décrochage de manière à entamer une descente rapide. Attendez d'avoir pris beaucoup de vitesse et terminez le piqué en appuyant sur **haut.** Pour faire un looping: appuyez sur **haut** jusqu'à ce que vous décrochiez à haute altitude. Allez jusqu'au bout du décrochage pour entamer une descente rapide. Attendez d'avoir pris beaucoup de vitesse puis effectuez le looping en appuyant sur **diagonale supérieure gauche ou droite** (touche **7** ou **9** du clavier numérique) - **gauche** si vous allez à droite et **droite** si vous allez à gauche. Pour marquer des points supplémentaires, lâchez des ballons d'eau sur les cibles flottantes qui se trouvent sur le deuxième écran océan en appuyant sur la **barre d'espacement** lorsque vous n'êtes pas en train de tourner. Pour atterrir: dirigez-vous vers l'écran côtier et visez le point de décollage/atterrissage au sommet de la colline.

SCORE: Vous marquez des points lorsque vous effectuez correctement des figures, touchez les cibles avec vos ballons d'eau et atterrissez avec succès.

Figure	Valeur	Atterrissage	Valeur
Tour 540° -	10 pts.	Niveau -	1000 pts.
Piqué -	100 pts.	Montée -	500 pts.
Décrochage -	100 pts.	Descente -	500 pts.
Looping -	1000 pts		

Au bout de 90 secondes, vous entendrez un coup de sifflet. Si vous atterrissez dans les 15 secondes suivantes, vous recevrez un bonus de 1000 points supplémentaires. Attention à ne pas trop vous attarder.... si vous attendez trop longtemps, les courants d'air chaud disparaîtront et le deltaplane tombera.

Les points donnés par les ballons d'eau dépendent de la hauteur à laquelle vous les lâchez. Plus vous les lâchez haut et plus vous obtenez de points. Le minimum est 10 points et le maximum 2000 points.

STRATEGIE/CONSEILS: Avant de vous lancer, attendez qu'il y ait une brise venue du large. Cherchez les courants d'air chaud. Si vous effectuez une série de 540° dans les courants d'air chaud, vous gagnerez à la fois des points et de l'altitude. Les décrochages sont risqués à proximité de l'eau, mais c'est le meilleur moyen de commencer des loopings et des piqués. Pour sortir d'une série de décrochages, amorcez une descente et au dernier moment, redressez-vous à gauche ou à droite selon le cas. Utilisez les commandes de montée, descente et vol niveau. Retournez à l'écran côtier pour atterrir quand vous entendez le sifflet. Et quoi que vous fassiez, ne heurtez pas la colline!

Jet Surfing

BUT: Exécutez le parcours que vous avez sélectionné le plus vite possible, sans dévier de la trajectoire. Si vous avez sélectionné Ramp-O-Mania, sautez autant de tremplins que possible.

COMMANDES: En compétition, le premier concurrent sélectionne le surfjet, le parcours et le temps pour chacun. Sélectionnez votre surfjet avec les commandes **gauche/droite**, puis appuyez sur **bas** pour sélectionner le temps avec

gauche/droite. Appuyez à nouveau sur **bas** pour sélectionner le parcours avec **gauche/droite.** Vous verrez la carte du parcours s'afficher à l'arrière plan. Appuyez sur la **barre d'espacement** pour aller au parcours et commencer à jouer. Maintenez la **barre d'espacement** enfoncée pour accélérer. Pour tourner, utilisez les commandes **gauche** et **droite.** Il existe trois niveaux de virages. Les **diagonales inférieures** et **supérieures** (touches **7, 9, 1** et **3** du clavier numérique) permettent de sélectionner des virages plus ou moins accentués.

SCORE: Vous marquez des points si vous restez dans la zone bleu clair du parcours (généralement entre les bouées rouges et jaunes). Cependant, plus vous allez vite et plus vous obtenez de points. Sautez les tremplins pour gagner plein de points de Vanité. Ralentissez pour ramasser les bouteilles valant 400 points d'Ecologie chacune.

STRATEGIE/CONSEILS: Les surfjets les plus rapides sont les plus difficiles à contrôler. Choisissez le bon surfjet en fonction du parcours. Etudiez les cartes des parcours. Ne ramassez pas forcément les bouteilles qui sont éloignées de la trajectoire. Vous pouvez faire un parcours plusieurs fois.

Snowboard

BUT: Descendez le Mt. Epyx le plus rapidement possible, et arrivez vivant. Gagnez un bonus de temps en exécutant certaines figures dans la section Snowbowl. Vous avez le droit à quatre chutes seulement, sur le Black Diamond comme sur le Parcours d'Obstacles. Si vous tombez une cinquième fois, il y a faute: c'est-à-dire pas de score du tout.

COMMANDES: Appuyez sur la **barre d'espacement** pour démarrer le moteur de l'hélicoptère. Lorsque l'écran affiche la vue de l'hélicoptère, pilotez en utilisant les commandes **gauche, droite, haut** et **bas**. Lâchez le snowboarder sur la piste en appuyant sur la **barre d'espacement**. Laissez le tomber soit de très haut soit de très bas; si vous le laissez tomber à altitude moyenne, le parachute ne s'ouvrira pas à temps. Vous pouvez le lâcher dans l'une des trois sections: le Black Diamond, le Snowbowl ou le Parcours d'Obstacles.

Black Diamond:
Utilisez les commandes **gauche** et **droite** pour tourner. Appuyez sur la **barre d'espacement** pour sauter ou pour vous relever après une chute.

Snowbowl:
Appuyez sur **gauche** lorsque vous allez à gauche et sur **droite** lorsque vous allez à droite pour gagner de la vitesse - inversez les commandes pour ralentir. Au sommet de la piste en cuvette (bord gauche ou droit), vous pouvez appuyer sur la **barre d'espacement** pour faire un équilibre, appuyer sur **haut** pour monter le bord ou appuyer sur **bas** pour descendre le bord. Lorsque vous êtes en l'air, vous pouvez faire demi-tour en appuyant sur **gauche** si vous êtes orienté vers la droite ou en appuyant sur **droite** si vous êtes orienté vers la gauche. Sortez du Snowbowl en appuyant sur la **barre d'espacement** lorsque vous êtes en l'air au-dessus du bord gauche.

Parcours d'Obstacles:
Utilisez les commandes **gauche** et **droite** pour tourner. Appuyez sur la **barre d'espacement** pour sauter ou pour vous relever après une chute.

SCORE: Votre temps total est la somme des temps réalisés pour le Black Diamond et le Parcours d'Obstacles moins tout bonus de temps gagné dans le Snowbowl. Le meilleur temps est le plus court. En compétition, si vous ne participez pas au Black Diamond, on vous comptera 3 minutes pour cette section.

Figure	Bonus de Temps
Conversion	1/4 seconde
Demi-tour en l'air	1/4 seconde
Equilibre	1/4 seconde
Montée ou descente sur les bords	1/2 seconde
Looping	1 seconde

STRATEGIE/CONSEILS: Il y a des dénivellations très importantes, donc essayez d'atterrir sur votre planche, pas sur la tête. Ne perdez pas de temps à réaliser des figures après l'arrêt du chrono - laissez tomber. Ne ramassez pas le panier pique-nique, à moins que vous ne vouliez vraiment passer pour un imbécile.

Bodyboard

BUT: Réalisez des figures acrobatiques sur la vague et évitez les obstacles tout en essayant de retourner vers la plage.

COMMANDES: Appuyez sur la **barre d'espacement** pour plonger de la jetée. Si vous voulez éviter de ramer avec les mains au début, appuyez sur la **barre d'espacement**. Lorsque la vague arrive, vous pouvez exécuter des figures

acrobatiques. Pour faire une "vrille" au creux de la vague, maintenant la **barre d'espacement** enfoncée tout en appuyant sur **gauche** ou **droite**. Pour faire un "barrel roll": maintenez la touche **gauche** enfoncée jusqu'à ce que vous arriviez à la crête de la vague, appuyez alors sur la **barre d'espacement**, relâchez rapidement la touche **gauche** et appuyez sur **droite**. Pour faire un "cut": maintenez la touche **gauche** enfoncée, suivie de près par la touche **haut.** Attention à votre timing. Pour faire un "off the lip", commencez un "cut" mais appuyez sur la **barre d'espacement** une fois arrivé à la crête de la vague. Pour faire un "off the lip inversé", commencez un "cut", mais relâchez la touche **gauche** et appuyez sur **droite** et sur la **barre d'espacement** à la crête. Pour faire un "off the lip double", commencez un "cut", mais relâchez la touche **haut** et appuyez sur la **barre d'espacement** à la crête. Quand la vague se brise, évitez les obstacles en utilisant les touches **haut** et **bas.**

SCORE: Vous obtenez des points lorsque vous réussissez à exécuter des figures sur la vague. Si vous réalisez un enchaînement de plusieurs figures à moins d'une seconde d'intervalle, vous recevrez des points de bonus.

STRATEGIE/CONSEILS: Soyez toujours orienté vers l'avant lorsque vous commencez une figure. Les différentes figures vous ralentiront de façon plus ou moins importante. Si vous perdez trop de vitesse, la vague se brisera sur vous plus tôt. Gardez vos "off the lips" pour la fin. Il est bon d'enchaîner plusieurs figures. Apprenez le parcours d'obstacles.

Skateboard

BUT: Glissez-vous dans une canalisation d'eau californienne, et sur votre skateboard, allez aussi vite que possible. (Cette canalisation a été vidée pour être nettoyée, mais attention à ne pas vous faire prendre par la Police des Eaux!) Gagnez un bonus de temps en réalisant des figures acrobatiques sur votre chemin. Vous n'avez droit qu'à quatre chutes entre le moment où vous atteignez et celui où vous quittez le "tuyau entier". Si vous tombez une cinquième fois, il y a faute: c'est-à-dire pas de score du tout.

COMMANDES: Appuyez sur la **barre d'espacement** pour franchir la grille à toute allure. Pour gagner de la vitesse et inspirer de l'air frais, alternez les commandes **gauche** et **droite** de façon rythmée. Pour faire un "dérapage" appuyez sur **haut** lorsque vous êtes suffisamment haut. Si vous avez inspiré suffisamment d'air, vous pouvez faire des "360° aériens" en maintenant la touche **gauche** enfoncée lorsque vous êtes en l'air orienté vers la droite (ou la touche **droite** si vous êtes en l'air orienté vers la gauche). Pour faire un "ollie", appuyez sur la **barre d'espacement** lorsque vous êtes près de la base des tuyaux. Pour faire un "équilibre", appuyez sur la **barre d'espacement** lorsque vous êtes près du bord supérieur droit ou gauche du "demi-tuyau". Pour faire des "vrilles" dans les sections de "tuyau entier", balancez-vous de **gauche** à **droite.** Pour vous relever après une chute, appuyez sur la **barre d'espacement**.

SCORE: Votre temps total est le temps qu'il vous a fallu pour le parcours moins le bonus de temps gagné en exécutant des figures. Le meilleur temps est le plus court.

Figure	Bonus de temps
Ollie	1 seconde
360° aérien	1 seconde
Equilibre	2 secondes
Dérapage	2 secondes
Vrille	2 secondes
Pipe Jump	8 secondes

STRATEGIE/CONSEILS: Pour réaliser le maximum de vrilles, essayez d'être en train de descendre le bord du "demi-tuyau" lorsque vous entrez dans le "tuyau entier". Deux de ces tuyaux entiers sont plutôt courts. Evitez de vous retrouver la tête au sol.

Compétition

Les scores de tous les joueurs sont affichés à la fin de chaque épreuve. Appuyez sur la **barre d'espacement** pour voir l'écran Classement (Current Standings), sur lequel le classement par épreuve est affiché. Le classement pour le Deltaplane est affiché dans la colonne la plus à gauche, puis de gauche à droite, vous avez le Skateboard, le Jet Surf, le Bodyboard et le Snowboard.

A mesure que la compétition progresse, vous verrez vos copains californiens se regrouper sur la plage pour regarder le tableau du Classement. Frimeurs, attention!
Après la dernière épreuve d'une compétition, les points de classement sont totalisés pour chaque joueur. Le nom du joueur ayant le score le plus élevé, le **Supreme Dude**, apparaît en haut du tableau du Classement Final (Final Standings). Les noms des autres concurrents sont affichés dans l'ordre au-dessous du Supreme Dude. Les joueurs obtiennent 20 points de classement pour avoir gagné une épreuve, 15 points pour la 2nde place, 10 pour la 3ème, 5 pour la 4ème, 4 pour la 5ème, 3 pour la 6ème, 2 pour la 7ème et 1 point pour la 8ème.

Most Excellent Dudes

Seuls les meilleurs concurrents auront leur nom sur l'écran Most Excellent Dudes... (PC - Si jamais vous voulez effacer les records et repartir avec un écran vide, utilisez DOS pour effacer le fichier "CG2MED.YAY" de la disquette "Beach").

Jargon Californien

540°: 360° + 180°.
bogus adj. Décevant
dude (dudette au féminin) n. Pour désigner une personne.
ollie n. Un type de saut.
tweak v. Ajuster, régler.

© 1990 EPYX. Inc. CALIFORNIA GAMES II™ est une marque déposée de EPYX, Inc. EPYX® est une marque déposée N°1195270. Fabriqué et distribué sous licence de EPYX, Inc. par U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tél: 021-625-3366.
Le copyright subsiste sur ce programme. La copie, le prêt ou la revente sans autorisation, par quelque moyen que ce soit, sont strictement interdits.

CALIFORNIA GAMES II™

EINLEITUNG

Hallo, Leute! Willkommen in Kalifornien, dem Land der tollsten Unterhaltungsspiele! Haltet Euch bereit für unsere neueste Spielserie - **"California Games II"**!
Es ist mal wieder Zeit für "fun in the sun", und Ihr könnt fünf brandneue Spiele ausprobieren.

Zuerst habt Ihr Gelegenheit, Euch in Fort Funston, San Francisco, am Pazifischen Ozean im **Drachenfliegen** zu versuchen, wo die waghalsigsten Drachenflieger in Aktion sind. Dann geht's mit einem Hubschrauber auf die Spitze des Mount Epyx, wo ein wildes, unkontrollierbares **Snowboard**-Rennen startet, ... das Euch den ganzen Weg zurück bis hinab an den Strand führt. Dort nehmt Ihr Euren Surfjet mit hinaus in die Monterey Bay für den **Jet Surfing**-Wettbewerb von Santa Cruz. Danach geht's gleich weiter zum **Bodyboarding**-Einladungsturnier von Santa Cruz. Und schließlich steht Ihr der Herausforderung zum **Skateboarding** durch ein halsbrecherisches Kanalisationssystem gegenüber, bei dem alles erlaubt ist.

ZIELE

"California Games II" ist ein Spiel für bis zu acht Mitspieler. Ziel des Spiels ist es, in den fünf Wettbewerben jeweils möglichst viele Punkte zu erreichen. Die Punkte werden in jedem Wettbewerb entsprechend Eurer Plazierung gegenüber den Mitspielern verteilt. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl am Ende eines Wettbewerbs erhält den Titel **Supreme Dude (Superchamp)**. Trainiert in jeder Wettbewerbsart, um Eure Fähigkeiten zu verbessern, spielt gegen Eure Familie und Freunde, und bald werdet Ihr **Supreme Dude** sein.

Wenn Ihr in einem Wettbewerb den bestehenden Rekord brecht, wird Euer Name und Ergebnis in "California Games II" gespeichert und erscheint auf dem Höchstpunktebildschirm unter **"Most Excellent Dudes" (Die besten Superchamps)**.

Spieleinstellung

Virus-Warnung
Um eine 'Infektion' zu vermeiden, schalte Dein Gerät für 30 Sekunden ab, bevor Du diese Software lädst.

PC-

Systemerfordernisse

- IBM PC oder kompatibles Gerät mit mindestens 512 K RAM.
- Ein 5,25''- oder 3,5''-Laufwerk. (Eine Festplatte ist ebenfalls nützlich.)
- DOS 2,0 oder mehr. (Für DOS 4,0 oder mehr siehe unten.)
- Hercules Monochrome-, CGA-, Tandy-, EGA- oder VGA-Grafik-Adapter.
- Joystick kann benutzt werden.

Anleitungen zur Spieleinstellung

• **Benutzer der Festplatte:** Wenn Du möchtest, kannst Du "California Games II" wie im folgenden beschrieben auf Deiner Festplatte installieren. Falls Du das jedoch nicht möchtest, folge einfach den Instruktionen für Benutzer des Laufwerks.

• Computer einschalten, einstellen und hochbooten.
• Lege die Beach-Diskette in das Laufwerk A (oder B) ein und benutze dabei je nach Bedarf entweder die 5,25''- oder 3,5''-Diskette.
• Gib nun **A:** (oder **B:**) ein und drücke **<ENTER>**.
• Danach gib **INSTALL C:** ein und drücke nochmals **<ENTER>**. Wenn Deine Festplatte nicht mit "C" bezeichnet wird, ersetze "C" durch ihren Namen (D, E oder F).
• Nach Aufforderung entferne die Diskette aus dem Laufwerk A (oder B) und lege die nächste Diskette der Spielpackung ein, bis Du alle Disketten auf der Festplatte installiert hast.

Hinweis: Das **INSTALL**-Programm erstellt ein Stammverzeichnis mit dem Namen **CGII** auf Deiner Festplatte und speichert darin alle notwendigen Dateien. Für das Installieren von CGII wird eine Kapazität von 1 Megabyte auf der Festplatte benötigt - die einzelnen Wettbewerbe werden jedoch viel schneller geladen.

• **Benutzer des Laufwerks:** Fertige Dir nach folgenden Schritten Sicherungskopien von Deinen "California Games II"-Disketten an (entweder von den 5,25''- oder 3,5''-Disketten entsprechend Deinem Laufwerk):

• Lege Deine DOS-Diskette in das Laufwerk A ein und schalte dann den Computer ein.
• Halte genügend leere Disketten zum Kopieren der Original-Disketten bereit.
• Sichere die Original-Disketten gegen Überschreiben.
• Dann gib **DISKCOPY A: A:** ein und drücke **<ENTER>**. Folge nun den Bildschirmanweisungen. Du wirst aufgefordert, die Original-Disketten (source disks) und die Kopien (target disks) auszutauschen. (Falls Du zwei

Laufwerke desselben Typs hast, gib **DISKCOPY A: B:** ein, um Verwechslungen zu vermeiden.)
• Kennzeichne die Sicherungskopien mit ihren Wettbewerbsnamen. Du wirst sie später brauchen.
• Wenn Du gefragt wirst: "Copy another disk (Y/N)?" ("Eine weitere Diskette kopieren (J/N)?"), gib **"Y"** (Ja) ein, um den Vorgang für alle Disketten der Spielpackung zu wiederholen. Hast Du alle Original-Disketten kopiert, gib **"N"** (Nein) ein. (Wenn Du im DISKCOPY-Programm Hilfe brauchst, schau in Deinem DOS-Handbuch nach.)
• Nun lege die Original-Disketten an einen sicheren Ort und benutze die Sicherungskopien für das Spiel.

Ladeanleitungen

Wenn Du die Spieleinstellungsphase einmal ausgeführt hast, befolge die nachfolgenden Instruktionen jedesmal dann, wenn Du "California Games II" spielen möchtest.
• Benutzer der Festplatte:
• Computer einschalten, einstellen und hochbooten.
• Gib CD\CGII ein und drücke <ENTER>.
• Nun gib CGII ein und drücke nochmals <ENTER>.
• Benutzer des Laufwerks:
• Lege Deine DOS-Diskette in das Laufwerk A ein und schalte dann Deinen Computer ein.
• Lege dann Deine Sicherungskopie der Beach-Diskette in das Laufwerk A (oder B) ein.
• Gib **A:** (oder **B:**) ein und drücke **<ENTER>**.
• Dann gib **CGII** ein und drücke nochmals **<ENTER>**.
• Du wirst aufgefordert, die Disketten auszutauschen, sobald das notwendig ist. (Falls Du zwei Laufwerke desselben Typs hast, laß die Beach-Diskette in dem einen und benutze das andere für den Austausch der Disketten.)

Hinweis: Wenn Du DOS 4,0 oder mehr benutzt, oder wenn irgendwelche TSR-Programme geladen sind, hat Dein Computer möglicherweise nicht mehr genügend RAM für "California Games II". Um die vorhandene Kapazität zu vergrößern, fertige Dir eine DOS Boot-Diskette nach folgenden Schritten an:

• Wenn Dein Computer keine Festplatte hat, lege Deine DOS-Diskette in das Laufwerk A ein und schalte Deinen Computer ein. Andernfalls schalte einfach Dein Gerät ein. (Diesen Vorgang nennt man 'Booten'.)
• Nun gib **FORMAT A:/S** ein und drücke **<ENTER>**. (Hierdurch wird eine Diskette formatiert und soviel von DOS kopiert, wie für eine Boot-Diskette benötigt wird.)
• Lege dann eine leere Diskette in das Laufwerk A ein und folge den Bildschirmanweisungen.

Von nun an benutze immer dann, wenn Du "California Games II" spielen möchtest, diese Diskette für das Booten. Dadurch vermeidest Du das Laden von DOS oder TSR-Programmen in die Speicherkapazität Deines Computers. Nach dem Booten folge den **Ladeanleitungen** (siehe oben).

ATARI ST / AMIGA

Es sind mindestens 512 K Speicherplatz erforderlich. Lege die Diskette 'A' ein und schalte den Computer an. Das Spiel wird automatisch geladen. Folge den Bildschirmanweisungen.

Spielstart

PC - Wähle zunächst den Grafik-Modus, wobei Du den Bildschirmanweisungen folgst. Wenn an Dein Gerät ein Joystick angeschlossen ist, wirst Du gefragt, ob Du ihn im Spiel benutzen möchtest. Antwortest Du mit "Ja", so folge wiederum den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Sobald das Spiel geladen wurde, erscheint der Titelbildschirm von "California Games II". Wenn Du für das Spiel bereit bist, drücke die **Leertaste**, um an den Strand zu gelangen. Denn bevor der Spaß beginnt, mußt Du erst einmal beweisen, daß Du ein Ortskundiger bist. Dir wird ein Datum angegeben und Du wirst nach dem Zeitpunkt der Flut gefragt. Schau einfach auf Deinem **"California Games II Gezeiten-Plan"** nach! Benutze die Tastatur zum Eingeben der genauen Zeit in Stunden und Minuten (durch einen Punkt voneinander getrennt) und drücke dann **<ENTER>**.

Joystick-Benutzer: In diesem Handbuch wirst Du durchgängig Hinweise zur Benutzung des Ziffernblocks und der Leertaste finden. Ersetze diese in Gedanken einfach durch "Joystick" und "Feuerknopf".

Tastatur-Benutzer: Der Ziffernblock funktioniert wie ein achtwegiger Joystick (siehe Abbildung unten). Einige Tastatur-Typen haben vier Pfeiltasten, die wie ein vierwegiger Joystick funktionieren. Die Leertaste hat die gleiche Funktion wie die Taste des Joysticks.

ZIFFERNBLOCK

7 8 9
4 5 6
1 2 3

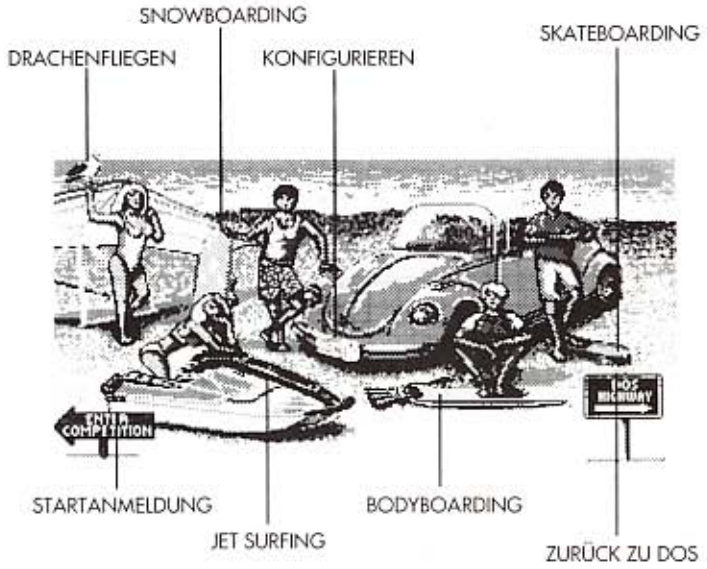
=

JOYSTICK

Funktionstasten:
F1 schaltet Sound ein/aus.
F2 schaltet Spielpause ein/aus.
F3 setzt das Spiel während einer Pause um ein Bild fort .
Esc bringt Dich von jeder Übungsphase in einer Wettbewerbsart direkt an den Strand zurück. Du kannst mit **Esc** auch von einem Wettbewerb in den nächsten wechseln.

Willkommen am Strand

Der Strand bietet ein Optionsmenü. Du kannst entweder eine der fünf Wettbewerbsarten trainieren oder Dich an jeglicher Kombination von Wettbewerben beteiligen. Um eine Auswahl zu treffen, benutze den Ziffernblock, die Pfeiltasten oder den Joystick. Bewege den Cursor (in Form einer Möwe) auf die gewünschten Wettbewerbe und drücke jeweils die **Leertaste**. Nach einem Training oder einem Wettkampf gelangst Du jedesmal wieder an den Strand zurück - zum Start der nächsten Runde.



Training einer Wettbewerbsart:

Bewege die Möwe zu dem gewünschten Wettbewerb und drücke die **Leertaste**. Dein Trainingsresultat wird nicht gespeichert. Nach jeder Runde wirst Du gefragt, ob Du Dein Training fortsetzen möchtest. Drücke einfach die "**Y**"-Taste (für "Ja") oder die "**N**"-Taste (für "Nein").

Teilnahme an einem oder mehreren Wettkämpfen:
Bewege die Möwe zunächst zum Zeichen "Enter Competition" (Startanmeldung) und drücke die **Leertaste**. Dann gib die Namen aller Wettkampfteilnehmer in die Startanmeldeliste ein. Den Cursor kannst Du dazu mit Hilfe des Ziffernblocks bewegen. Es können sich bis zu acht Spieler gemeinsam an einem Wettkampf beteiligen. Drücke Esc einmal, um zurück an den Strand zu gelangen. Danach wähle die Wettkampfarten aus, indem Du die Möwe in der gewünschten Reihenfolge auf die Bilder ziehst und jeweils die **Leertaste** drückst. Die gewählten Wettkämpfe leuchten dann auf. (Um die Auswahl eines Wettkampfes rückgängig zu machen, bewege einfach die Möwe auf das Bild und drücke die **Leertaste**.) Nachdem Du Deine Wahl beendet hast, ziehe die Möwe auf "Done" ("Fertig") und drücke die Leertaste.
Jeder Wettkampf wird nun angekündigt und ausgetragen. Die Ergebnisse werden auf der Teilnehmerliste/Punktestandstabelle angezeigt. Nachdem der letzte Wettkampf beendet wurde, erhältst Du die Resultate aller Teilnehmer im Gesamtüberblick - mit der Verkündung des **Supreme Dude**.

Aufrufen des Konfigurationsmenüs (Nur PC)

Bewege die Möwe auf das GAMES-Kennzeichen und drücke die **Leertaste**. Daraufhin erscheint ein Textmenü. Bewege die Markierung mit den **Hoch**- und **Runter**-Tasten (oder dem Joystick) und drücke die **Leertaste**, um folgende Auswahl zu treffen:

- **Most Excellent Dudes**

Zeigt die Rekordinhaber des Spiels und ihre Resultate in allen 5 Wettbewerben.

- **Video Tweak**

Hiermit kannst Du den Grafik-Modus wechseln.

- **Audio Tweak**

Du kannst den Sound ein- oder ausschalten. Benutze dafür die **Hoch**- und **Runter**-Tasten oder die **F1**-Taste.

- **Joystick Tweak**

Du stellst den Computer auf die Joystick-Benutzung um.

- **Bogus**

Du kehrst an den Strand zurück.

ATARI ST-/AMIGA-BENUTZER:

Wenn du die Möwe auf das GAMES-Kennzeichen bewegst und FEUER drückst, erscheint der "Most Excellent Dudes"-Bildschirm. Dort werden die Namen und Punktzahlen der besten Spieler in allen 5 Disziplinen aufgezeichnet.

Beenden des Spiels und Rückkehr zu DOS:

Bewege die Möwe zum "DOS Highway"-Zeichen und drücke die **Leertaste**.
Na dann - auf ein anderes Mal!

DIE WETTBEWERBE

Drachenfliegen

Ziel: Starte Deinen Drachenflieger, halte Dich in der Luft, vollführe Kunststücke, wirf 5 (biologisch abbaubare) Wasserballons auf Zielpunkte ab und lande dann wieder am Ausgangspunkt - und das alles in genau 2 Minuten!

Steuerung: Zum Start drücke die **Leertaste**. Steuere den Drachenflieger mit dem Ziffernblock. Um den Flieger auszugleichen, wenn Du nach rechts gleitest oder um in einer Linkskurve nach rechts zu wenden, betätige die **Rechts**-Taste. Um den Flieger auszugleichen, wenn Du nach links fliegst oder um in einer Rechtskurve nach links zu wenden, betätige die **Links**-Taste. Um an Höhe zu gewinnen (z.B. für einen Wendeflug), drücke die Hoch-Taste. Um an Höhe zu verlieren, drücke die **Runter**-Taste. Um eine 540er-Wende zu fliegen, setze einfach zum Wendeflug an und drücke dann sofort die **Leertaste** - keine Angst, wenn Du ein gutes Timing hast, wird kein Ballon verschwendet! Zum Sturzflug drücke die **Hoch**-Taste so lange, bis Du eine ausreichende Höhe für eine Wende erreicht hast und warte dann, bis die Wende ausgeführt ist und Du in einen Sturzflug übergehst. Wenn Du eine genügend hohe Geschwindigkeit erreicht hast, führe einen Looping aus, indem Du entweder die **Hoch-Links**- oder die **Diagonal-Rechts**-Taste (Taste 7 oder 9) betätigst. Dabei benutzt Du die **Hoch-Links**-Taste, wenn Du nach rechts fliegst, oder die **Hoch-Rechts**-Taste, wenn Du nach links fliegst. Um extra Punkte zu erzielen, wirf die Wasserballons auf die Ziele, die auf dem Ozean (im zweiten Bildschirm) schwimmen. Drücke dazu die **Leertaste**, wenn Du Dich nicht gerade im Wendeflug befindest. Um zu landen, begib Dich zurück zur Küste und fliege zum Start- und Landepunkt oben auf den Klippen.
Punkte: Du erhältst Punkte für ausgeführte Flugkunststücke, getroffene Ziele mit den Wasserballons und eine erfolgreiche Landung.

Flugkunststücke	Punkte	Landeanflug	Punkte
540er-Wende	10	In gleicher Höhe	1000
Sturzflug	100	Aufwärtsflug	500
Wende	100	Abwärtsflug	500
Looping	1000		

Nach 90 Sekunden ertönt ein Pfeifton zur Warnung. Wenn Du innerhalb der nächsten 15 Sekunden landest, erhältst Du 1000 Bonuspunkte. Aber Du kannst auch nicht ewig in der Luft bleiben... wenn Du zu lange wartest, geht der Aufwind verloren und ab geht's mit Deinem Drachenflieger - in die Tiefe!

Die Punktzahl für die erzielten Treffer mit den Wasserballons hängt von der Höhe ab, aus der Du die Ballons abgeworfen hast. Je höher der Abwurfpunkt, desto höher ist auch die Punktzahl. Du kannst zwischen 20 und 1000 Punkte erzielen.

Strategiehinweise: Am Start ist es günstig, eine auflandige Brise abzuwarten. Eine Folge von 540er-Wenden läßt Dich sowohl an Höhe als auch an Punkten gewinnen. Wenden zu nahe am Wasser sind gefährlich, aber sie sind auch der beste Weg, um Loopings oder Sturzflüge zu beginnen. Um eine Serie von Wendeflügen abzuschließen, laß Dich bis zur letzten Sekunde fallen und gleiche den Flieger dann links oder rechts aus. Benutze die Steuerung für das Aufwärts- und Abwärtsfliegen oder Ausgleichen. Wenn Du den Pfeifton hörst, begib Dich zurück zur Küste, um zu landen. Was immer Du auch unternimmst, gib acht auf die Klippen!

Jet Surfing

Ziel: Sause die gewählte Strecke so schnell wie möglich entlang, ohne jedoch von ihr abzukommen. Solltest Du "Ramp-O-Mania" gewählt haben, dann überquere so viele Rampen wie möglich.

Steuerung: Im Wettbewerb bestimmt der erste Teilnehmer den Surfjet, die Strecke und die Zeitvorgabe für alle

anderen mit. Die Auswahl des Surfjets erfolgt mit den **Links**- oder **Rechts**-Tasten. **Unter** den Surfjets erscheinen die Zeitvorgaben, die wiederum mit den **Links**- oder **Rechts**-Tasten ausgewählt werden können. Ebenso kann auch die Strecke gewählt werden, deren Anzeige **unter** der für die Zeitauswahl erfolgt. Hierzu siehst Du im Hintergrund eine Streckenskizze. Drücke die **Leertaste**, um auf die Strecke zu gelangen und das Spiel zu beginnen.
Halte die **Leertaste** gedrückt, um den Surfjet zu beschleunigen. Du kannst das Fahrzeug wenden, indem Du die **Links**- und **Rechts**-Tasten benutzt. Es gibt drei Arten von Wenden. Mit den **Hoch-Diagonal**- oder **Runter-Diagonal**-Tasten (Tasten **7**, **9**, **1** und **3**) kannst Du jeweils zwischen einer scharfen oder einer weitausholenden Wende entscheiden.

Punkte: Du erhältst Punkte dafür, daß Du nicht von dem in der Streckenskizze hellblau markierten Gebiet abkommst (das bedeutet im wesentlichen vom Gebiet zwischen den roten und gelben Bojen). Aber je schneller Du bist, desto mehr Punkte bekommst Du auch. Überquere die Rampen, um viele Bonuspunkte zu sammeln. Verlangsame die Fahrt, um Flaschen aus dem Wasser zu fischen - für 400 Ökologiepunkte pro Stück.

Strategiehinweise: Die schnelleren Surfjets sind schwerer zu beherrschen. Wähle den geeigneten Jet für Deine Strecke. Studiere die Streckenskizze eingehend. Überlege lieber einmal mehr, ehe Du Flaschen einsammelst, die weit von Deinem Kurs entfernt sind. Du kannst jede Strecke mehr als einmal absolvieren.

Snowboarding

Ziel: Fahre den Mount Epyx so schnell Du kannst hinunter - aber so, daß Du lebend unten ankommst. Du kannst einen Zeitbonus bekommen, wenn Du Kunststücke im Abschnitt "Snowbowl" ausführst. Es sind Dir aber nur vier Stürze erlaubt - entweder im Abschnitt "Black Diamond" oder "Obstacle Course". Stürzt Du ein fünftes Mal, ist das Spiel für Dich zu Ende und Du erhältst null Punkte.

Steuerung: Drücke die **Leertaste**, um den Hubschrauber zu starten. Wenn der Bildschirm die Flugperspektive zeigt, steuere Deinen Flug mit den **Links**-, **Rechts**-, **Hoch**- und **Runter**-Tasten. Setze den Teilnehmer am Hang ab, indem Du die **Leertaste** drückst. Setze ihn tief oder hoch ab. In mittlerer Höhe wird sich Fallschirm nicht rechtzeitig öffnen. Du kannst den Teilnehmer an einem von drei Abschnitten absetzen: "Black Diamond", "Snowbowl" oder "Obstacle Course".

"Black Diamond":
Steuere mit den **Links**- und **Rechts**-Tasten. Drücke die **Leertaste**, um zu springen oder nach einem Sturz wieder aufzustehen.

"Snowbowl":
Drücke die **Links**-Taste, wenn Du nach links fährst, oder die **Rechts**-Taste, wenn Du nach rechts fährst, um an Geschwindigkeit zu gewinnen - oder umgekehrt, um Geschwindigkeit zu verlieren. Am oberen Rand der Bahn (rechts oder links) kannst Du einen Handstand ausführen, indem Du die **Leertaste** betätigst. Drücke die **Hoch**-Taste, um den Rand hochzufahren, oder die **Runter**-Taste, um den Rand hinabzufahren. In der Luft kannst Du Dich drehen, indem Du auf der rechten Seite die **Links**-Taste und auf der linken Seite die Rechts-Taste drückst. Du kannst diesen Abschnitt verlassen, indem Du die **Leertaste** drückst, wenn Du Dich über der linken Seite der Bahn in der Luft befindest.

"Obstacle Course":
Steuere mit den **Links**- und **Rechts**-Tasten. Drücke die **Leertaste**, um zu springen oder nach einem Sturz wieder aufzustehen.

Punkte: Deine Gesamtzeit ergibt sich aus der Summe Deiner Zeiten für die Abschnitte "Black Diamond" und "Obstacle Course" minus dem Zeitbonus, den Du Dir für Kunststücke im Abschnitt "Snowbowl" verdient hast. Je weniger Zeit Du benötigst, desto besser. Läßt Du im Wettbewerb den Abschnitt "Black Diamond" aus, werden Dir dafür 3 Minuten auf Deine Zeit angerechnet.

Kunststücke	**Zeitbonus**
Spitzkehre	1/4 Sekunde
Drehung in der Luft	1/4 Sekunde
Handstand	1/4 Sekunde
Fahrt am Rand	1/2 Sekunde
Looping	1 Sekunde

Strategiehinweise: Es gibt einige schwierige Stellen auf der Strecke. Versuche also, möglichst auf Deinem Snowboard zu landen und nicht auf dem Kopf. Vergeude Deine Zeit nicht mit Kunststücken, wenn die Zeit bereits gestoppt wurde - rette Dich einfach ins Ziel. Spring über den Picknick-Korb, falls Du nicht wie ein Trottel aussehen willst.

Bodyboarding

Ziel: Vollführe Wellenreiterkunststücke und meistere die Hindernisse auf Deinem Weg zurück zum Strand.

Steuerung: Drücke die **Leertaste**, um Dich vom Pier abzustoßen. Wenn Du möchtest, laß die Paddelstrecke aus, indem Du noch einmal die **Leertaste** drückst. Bilden sich Wellen, so kannst Du Deine Kunststücke ausführen. Um sich am Boden einer Welle zu drehen, halte die **Leertaste** und die **Links**- oder **Rechts**-Taste gedrückt. Vollführe einen "Barrel Roll", indem Du die **Links**-Taste gedrückt hältst, um auf dem Wellenkamm zu reiten, dann die **Leertaste** gedrückt hältst, schnell die **Links**-Taste losläßt und die **Rechts**-Taste betätigst. Vollführe einen "Cut", indem Du die **Links**-Taste gedrückt hältst und schnell die **Hoch**-Taste betätigst. Das Timing ist dabei entscheidend. Um ein "Off the Lip" auszuführen, beginne wie bei einem "Cut", aber drücke die **Leertaste**, wenn Du den Wellenkamm erreicht hast. Um ein "Off the Lip" rückwärts auszuführen, beginne wie bei einem "Cut", aber wenn Du auf dem Wellenkamm bist, laß die **Links**-Taste los und drücke dann die **Rechts**- und die **Leertaste** gleichzeitig. Um einen doppelten "Off the Lip" auszuführen, beginne wie bei einem "Cut", aber wenn Du auf dem Wellenkamm bist, laß die **Hoch**-Taste los und drücke die **Leertaste**. Wenn die Welle bricht, meistere die Hindernisse mit Hilfe der **Hoch**- und **Runter**-Tasten.

Punkte: Du erhältst Punkte für die ausgeführten Kunststücke auf den Wellen. Für Kunststücke, die in weniger als 1 Sekunde aufeinanderfolgen, gibt es kombinierte Bonuspunkte.

Strategiehinweise: Führe die Kunststücke immer aus einer Vorwärtsposition aus. Verschiedene Kunststücke verlangsamen Dein Tempo in unterschiedlicher Weise. Wenn Du zuviel an Geschwindigkeit verlierst, wird die Welle eher über Dir zusammenbrechen. Heb Dir Deine "Off the Lips" bis zum Schluß auf. Kombinierte Kunststücke sind günstig. Mache Dich mit der Hindernisstrecke vertraut.

Skateboarding

Ziel: Schlüpfe in den Kanalisationstunnel und fahre ihn so schnell Du kannst hinunter. (Er wurde wegen Säuberungsarbeiten trockengelegt, aber Du willst doch nicht von der Wasserpolizei geschnappt werden, oder !?) Verdiene Dir mit einigen Kunststücken einen Zeitbonus. Es sind Dir nur vier Stürze beim Befahren und Verlassen der Fullpipe erlaubt. Beim fünften Sturz scheidest Du aus und erhältst null Punkte.

Steuerung: Drücke die **Leertaste**, um den Zaun zu überwinden. Um an Geschwindigkeit zu gewinnen und Fahrtwind zu bekommen, drücke die Links- und **Rechts**-Tasten in rhythmischen Abständen. Um einen "Boardslide" auszuführen, drücke die **Hoch**-Taste, wenn Du die notwendige Höhe erreicht hast. Mit noch mehr Aufwind kannst Du auch eine ganze Drehung in der Luft durchführen, indem Du die **Links**-Taste gedrückt hältst, wenn Du Dich auf der rechten Seite in der Luft befindest (oder die **Rechts**-Taste, wenn Du Dich auf der linken Seite in der Luft befindest). Um einen "Ollie" auszuführen, drücke die **Leertaste**, wenn Du Dich in Bodennähe des Rohres aufhältst. Für einen einarmigen Handstand betätige die **Leertaste**, wenn Du den linken oder rechten oberen Rand der Halfpipe erreicht hast. In der Fullpipe kannst Du "Corkscrews" (Korkenzieher) vollführen, indem Du die **Links**- und **Rechts**-Tasten benutzt. Um nach einem Sturz wieder aufzustehen, drücke einfach die **Leertaste**.

Punkte: Deine Gesamtzeit ergibt sich aus Deiner Zeit für die Absolvierung der Strecke minus dem Zeitbonus, den Du für die Kunststücke erhältst. Es gilt auch hier - je weniger Zeit Du benötigst, desto besser.

Kunststücke	**Zeitbonus**
"Ollie"	1 Sekunde
Ganze Drehung	1 Sekunde
Einarmiger Handstand	2 Sekunden
"Boardslide"	2 Sekunden
"Corkscrew"	2 Sekunden
"Pipe jump"	8 Sekunden

Strategiehinweise: Um eine höchstmögliche Anzahl von "Corkscrews" ausführen zu können, solltest Du sie versuchen, wenn Du von einer der Seiten der Halfpipe hinunter in die Fullpipe fährst. Zwei der Fullpipes sind ziemlich kurz. Fall vor allen Dingen niemals auf die Nase!

Der Wettkampf

Am Ende jedes Wettkampfes werden die Ergebnisse aller Teilnehmer gezeigt. Drücke die **Leertaste**, um zur Punktestandstabelle zu gelangen, auf der die Plazierungen für die einzelnen Wettbewerbe in folgender Reihenfolge angegeben werden: Drachenfliegen, Skateboarding, Jet Surfing, Bodyboarding und Snowboarding.

Während der Wettkampf ausgetragen wird, wirst Du bemerken, wie sich eine Menge einheimischer Schaulustiger am Strand versammelt, um den gegenwärtigen Punktestand zu verfolgen.
Also Angeber, nehmt Euch in acht!

Nachdem der letzte Wettbewerb beendet wurde, werden die Punkte für jeden Teilnehmer zu einer Gesamtplazierung zusammengefaßt. Der Name des Spielers mit der höchsten Punktzahl, also der **Supreme Dude**, wird ganz oben auf der Gesamtstandstabelle angezeigt. Darunter erscheinen in Folge die anderen Spieler entsprechend ihren Ergebnissen. Der Sieger eines Wettbewerbes erhält jeweils 20 Punkte, der Zweitplazierte 15 Punkte, der Dritte 10, der Vierte 5, der Fünfte 4, der Sechste 3, der Siebente 2 und der Achte 1 Punkt.

Most Excellent Dudes

Nur die besten Wettkämpfer werden in der Anzeige der "Most Excellent Dudes" verewigt... (PC: Wenn Du die Rekordliste einmal löschen möchtest und ganz von vorn beginnen willst, benutze einfach DOS, um die Datei "CG2MED.YAY" von der Beach-Diskette zu entfernen.)

California-Wörterbuch

540er-Wende - Drehung um 360 Grad + 180 Grad.
Boardslide - Rutschen auf der Skateboard-Unterseite über eine Kante.
Bogus - Aufgeben im Spiel.
Fullpipe - Zwei Halbröhren.
Halfpipe - Eine halbe Vollröhre.
Obstacle Course - Hindernisstrecke.
Ollie - Ein Sprung beim Skateboardfahren, bei dem das Brett ohne Hände geführt wird.
Supreme Dude - Superchamp.
Tweak - Einstellung.

© 1990 EPYX, Inc. CALIFORNIA GAMES II™ ist ein eingetragenes Markenzeichen von EPYX, Inc. EPYX® ist ein eingetragenes Markenzeichen mit der Nr. 1195270. Herstellung und Vertrieb unter Lizenz von EPYX, Inc. durch U.S. Gold Ltd., Unit 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel. +44 (0) 21-625-3366.
Dieses Programm ist urheberrechtlich geschützt. Unerlaubtes Kopieren, Verleihen oder Weiterverkaufen ist strengstens untersagt.

CALIFORNIA GAMES II™

INTRODUZIONE

Salve, Amici ed amiche!
Bentornati in California - il paese dei Giochi e dell'Allegria! State pronti per il seguito senza seguiti: **California Games II**. E' l'ora del "tutto sole", mentre si eseguono cinque gare completamente nuove.

Per primo, proverai il **Deltaplano** dal Fort Funston di San Francisco, prospiciente l'oceano Pacifico, da dove si "buttano" i deltaplanisti più temerari. Poi, vai in elicottero sul Monte Epyx da dove, con una discesa pazza, farai **Snowboard** giù fino alla spiaggia. Quindi prenderai il **Surfjet** e andrai alla Baia di Monterey per la gara di Santa Cruz. Dopodichè, prenderai parte alla gara di Santa Cruz ad inviti del **Bodyboard**. Infine, ti confronterai con la sfida dello **Skateboard** illegale lungo il più agro-culturale Acquedotto Californiano.

OBBIETTIVI

California Games II è un gioco per un massimo di otto partecipanti. Lo scopo è quello di ben figurare in ogni gara. I punti vengono assegnati per ciascuna gara sulla base della tua classifica rispetto agli altri concorrenti. Il giocatore con più punti al termine della competizione, ottiene il titolo di **Super Campione**. Allenati per migliorare le tue abilità in ciascuna gara, gareggia con i tuoi familiari ed amici, e ben presto sarai tu il **Super Campione**.

Se batti il record di una gara in competizione, California Games II registra il tuo nome e il nuovo punteggio sulla videata dei **Campioni Eccellenti.**

AVVIO

Avvertenza Antivirus
Per evitare infezioni, spegni il sistema per 30 secondi prima di caricare il software.

Occorrente per PC:

* Un PC IBM compatibile con almeno 512K di RAM.
* Un'unità disco da 5,25 o da 3,5. (Sarebbe utile un disco rigido.)
* DOS 2.0 o successive. (Per DOS 4.0 o successive, vedi più avanti.)
* Adattatore grafico Hercules Monocromatico, CGA, Tandy, EGA o VGA.
* Joystick facoltativo.

Istruzioni per la messa in funzione:

* **Utenti con disco rigido:** Se vuoi, puoi installare California Games II sul disco rigido nella maniera seguente. Se non desideri installare CGII, segui solo le istruzioni per gli utenti con dischetto.

* Accendi, regola e inizializza il computer.
* Utilizzando sia gli acclusi dischetti da 5,25 o quelli da 3,5, inserisci il dischetto Beach (Spiaggia) nell'unità A (o B).
* Digita **A:** (o **B:**) seguito da **<Invio>**.
* Poi digita **INSTALL C:** seguito da **<Invio>**. (Se il disco rigido non è "C", sostituiscine il nome (con D, E, o F).
* Quando richiesto, togli il dischetto dall'unità A (o B) ed inserisci il dischetto seguente della serie, fino a che tutti i dischetti sono stati installati.

Nota: Il programma **INSTALL** crea una directory chiamata **CGII** alla radice del disco rigido e vi copia tutti i file occorrenti. L'installazione di CGII utilizza circa 1 Megabyte di spazio sul disco rigido - ma le gare si caricano molto più rapidamente.

* **Utenti con dischetti:** Effettua una copia di riserva dei dischetti di California Games II (in serie da 5,25 o da 3,5, come necessario) in questo modo:

* Inserisci il dischetto DOS nell'unità A ed accendi il computer.
* Reperisci dischetti sufficienti a copiarvi la serie originale.
* Proteggi la serie originale dei dischetti.
* Digita **DISKCOPY A: A:** seguito da **<Invio>**. Poi, segui le istruzioni sullo schermo. Ti verrà detto quando scambiare tra dischetto di origine e dischetto di destinazione. La serie originale di dischetti CGII costituisce la serie di origine e i dischetti vergini sono quelli di destinazione. (Se disponi di due unità disco dello stesso tipo, Digita **DISKCOPY A: B:** per evitare di scambiare.)
* Etichetta i dischetti di destinazione con i nomi delle gare contenuti. Ti servirà per riconoscerli in seguito.
* Quando ti viene chiesto "Copy another diskette (Y/N)?" (Copia un altro dischetto (Si/No)?), digita **"Y"** per ripetere ogni dischetto della serie. Quando hai copiato tutta la serie, rispondi **"N"**. (Per un aiuto col programma DISKCOPY, consulta il tuo manuale DOS.)
* Infine, riponi la serie originale ed utilizza quella di riserva.

Istruzioni di caricamento: Dopo aver effettuato quanto sopra, segui le istruzioni elencate qui sotto tutte le volte che vuoi giocare con California Games II.

Utenti con disco rigido:
* Accendi, regola ed inizializza il computer.
* Digita **CD\CGII** e premi **<Invio>**.
* Digita **CGII** e premi **<Invio>**.

Utenti con dischetti:
* Inserisci il dischetto DOS nell'unità A ed accendi il computer.
* Inserisci la copia del dischetto Beach (Spiaggia) nell'unità A (o B).
* Digita **A:** (o **B:**) e premi **<Invio>**.
* Digita **CGII** e premi **<Invio>**.
* Ti verrà detto quando scambiare i dischetti quando necessario. (Se disponi di due unità disco dello stesso tipo, lascia il dischetto Beach in una unità e scambia l'altro.)

Nota: Se utilizzi DOS 4.0 o successive, OPPURE se viene caricato un TRS, il tuo computer può non avere RAM sufficiente a far girare California Games II. Per ottimizzare la RAM, prepara un dischetto DOS di inizializzazione come segue:
* Se il tuo computer non dispone di disco rigido, inserisci il dischetto DOS nell'unità A ed accendi il computer. Altrimenti, basta accendere il computer. (Questo è detto "inizializzare" (booting)).
* Digita **FORMAT A: /S** seguito da **<Invio>**. Questo formatta il dischetto e vi copia tutto il DOS occorrente a renderlo inizializzabile.
* Inserisci un dischetto vergine nell'unità A e segui le indicazioni sullo schermo.

Adesso, ogni volta che vuoi giocare con California Games II, basta inizializzare questo dischetto. Ciò impedisce all'interprete DOS o TRS di caricarsi nella RAM del tuo computer. Quindi, segui le **Istruzioni di caricamento** suddetto.

Atari ST/Amiga

Minimo di memoria occorrente, 512K.
Inserisci il dischetto 'A' ed accendi il computer.
Il gioco si carica e gira automaticamente.
Segui le indicazioni sullo schermo.

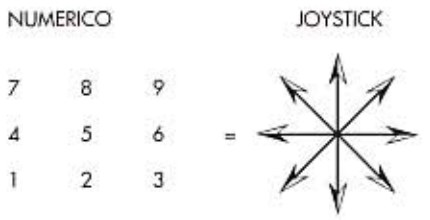
Avvio del Gioco

(Solo PC)
Prima di tutto, scegli la modalità grafica seguendo le indicazioni sullo schermo. Poi, se disponi di joystick collegato, ti viene chiesto se vuoi usarlo. Se rispondi "si" (yes), segui le indicazioni sullo schermo.

Una volta caricato il gioco, appare la schermata iniziale di California Games II. Quando sei pronto a giocare, premi la **barra spaziatrice** per andare sulla Spiaggia. Tuttavia, prima che inizi il divertimento, dovrai provare di essere uno "del posto". Ti verrà fornita una data e ti verrà chiesta l'ora dell'alta marea. Basta guardare la **Tabella delle Maree di California Games II** ed usare la tastiera per inserire l'ora giusta in ore e minuti (separate da due punti), poi premi **<Invio>**.

Utenti con joystick: Per tutto il manuale vedrai dei riferimenti al tastierino numerico e alla barra spaziatrice. Basta, quindi, intenderli invece come "joystick" e "pulsante di fuoco".

Utenti con tastiera: Il tastierino numerico funziona come un joystick ad 8 direzioni, come illustrato più avanti. Alcune tastiere dispongono di una serie di quattro tasti cursore che funzionano come un joystick a 4 direzioni. La barra spaziatrice funziona come un pulsante del joystick.

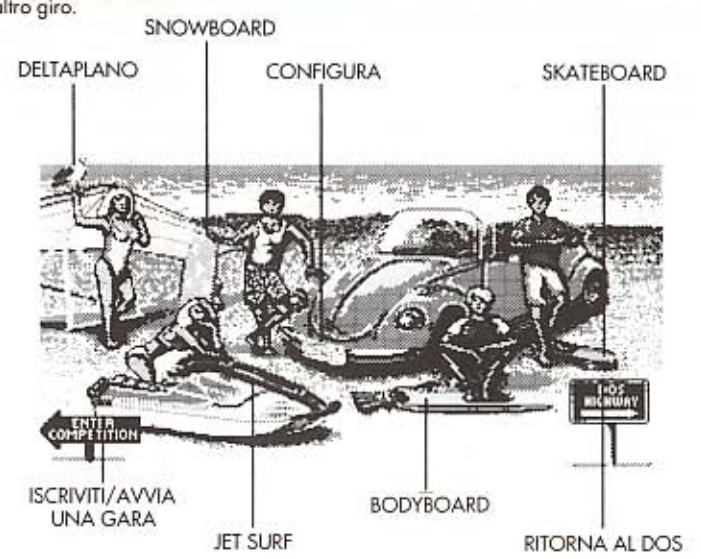


Tasti speciali:

F1 accende e spegne il sonoro.
F2 fa la pausa e riprende il gioco.
F3 fa avanzare il gioco di un fotogramma durante la pausa.
Esc ti riporta al Menu Spiaggia da ogni sessione di allenamento di gara. Durante la competizione, **Esc** salta alla gara successiva.

Benvenuto alla Spiaggia

La Spiaggia è un menu di opzioni. Puoi far pratica con una delle cinque gare, oppure puoi competere in qualunque combinazione di queste. Per effettuare una selezione, usa la tastiera, i tasti cursore o il joystick per muovere il gabbiano cursore sulla scelta e poi premi la **barra spaziatrice**. Dopo aver fatto pratica o gareggiato, torni alla Spiaggia per un altro giro.



Per far pratica di una gara:

Muovi il gabbiano sulla gara che vuoi e premi la **barra spaziatrice**. Quando fai pratica, i punti non vengono registrati. Dopo ogni sessione di pratica, ti verrà chiesto se vuoi farne ancora. Basta premere **"Y"** o **"N"** per rispondere "Si" o "No".

Per gareggiare in una o più gare:

Prima di tutto, muovi il gabbiano sul segnale di Enter Competition (Partecipa a Competizione) e premi la **barra spaziatrice**. Poi scrivi tutti i nomi dei concorrenti sul tabellone di Iscrizione. Puoi utilizzare il tastierino numerico per muovere il cursore di testo. Possono giocare fino ad otto persone contemporaneamente. Per tornare alla Spiaggia, premi una volta **Esc**. Poi, seleziona le gare spostando il gabbiano su ognuna a turno e premendo la **barra spaziatrice**. Le gare selezionate hanno un profilo lampeggiante. (Per deselezionare una gara, basta riportarci sopra il gabbiano e premr e la **barra spaziatrice**). Le gare verranno eseguite nello stesso ordine in cui le hai selezionate. Dopo aver selezior sto tutte le gare che desideri, sposta il gabbiano sul segnale **Fatto** e premi la **barra spaziatrice**.

Ogni gara viene prima annunciata e poi inizia. Quindi vengono segnalate le posizioni sul tabellone Iscrizioni/Posizione Attuale. Dopo aver eseguito la gara finale, vedrai i risultati dell'intera competizione, compresa l'assegnazione del titolo di **Super Campione**.

Per chiamare il Menu Configurazione (PC Solo):

Porta il gabbiano sulla targa GAMES e premi la **barra spaziatrice**. Appare un menu di testo. Muovi l'evidenziatore con i tasti **su/giù** (o il joystick) e premi la **barra spaziatrice** per effettuare le seguenti selezioni:

* **Campione Eccellente**
Illustra i nomi e il punteggio di tutte e 5 le gare dei giocatori detentori di record.

* **Video Tweak**
Ti permette di cambiare il modulo grafico.

* **Audio Tweak**
Ti permette di accendere o spegnere il sonoro. Usa alto/basso o F1 per cambiare impostazione.

* **Joystick Tweak**
Ti permette di usare il joystick.

* **Fasullo**
Ti riporta alla Spiaggia.

Utenti Atari ST/AMIGA:

Se muovi il gabbiano sulla targa e premi FUOCO, puoi vedere la videata Campioni Eccellenti. I nomi e il punteggio dei detentori di record nelle 5 gare si trovano qui.

Per uscire da California Games II e tornare al DOS:

Muovi il gabbiano sul segnale Autostrada di DOS e premi la **barra spaziatrice.**

LE GARE

Deltaplano

SCOPO: Lancia il tuo deltaplano, resta in aria, esegui acrobazie, sgancia 5 palloni d'acqua (biodegradabili) sui bersagli, e atterra sul punto di lancio, tutto in 2 minuti.

CONTROLLI: Per lanciare, premi la **barra spaziatrice**. Controlla il deltaplano con il tastierino numerico. Per equilibrare il deltaplano quando viri a destra, OPPURE per voltare quando viri a sinistra, premi **destra**. Per equilibrare il deltaplano quando viri a sinistra, OPPURE per voltare quando viri a destra, premi **sinistra**. Per salire (fino a stallare), spingi in **su**. Per picchiare, spingi in **giù**. Per effettuare un 540, basta iniziare una virata e premere subito la **barra spaziatrice** - (non ti preoccupare, se calcoli bene il tempo, nessun pallone andrà sprecato). Per calare, tieni **su** fino a che non stalli in quota, aspetta che finisca lo stallo e che piombi in picchiata, poi, quando hai preso velocità, risali formando un anello spingendo in alto a **sinistra** o a **destra in diagonale** (numerico **7** o **9**) - in **alto a sinistra** se vai a destra, o in **alto a destra** se vai a sinistra. Per fare punti in più, sgancia i palloni d'acqua sui bersagli galleggianti situati nella seconda videata oceano premendo la **barra spaziatrice** quando non stai virando. Per atterrare, torna verso la videata della costa e punta sul punto di lancio/atterraggio in cima alla scogliera.

PUNTEGGIO: I punti li ottieni completando acrobazie, colpendo i bersagli con i palloni d'acqua, e atterrando con successo.

Acrobazie		Valore	Atterraggio		Valore
Virata a 540	-	10 punti	Planata	-	1000 punti
Calata	-	100 punti	Salita	-	500 punti
Stallo	-	100 punti	Picchiata	-	500 punti
Anello	-	1000 punti			

Dopo 90 secondi, suona un segnale di avvertimento. Se atterri entro i successivi 15 secondi successivi, ottieni un premio di altri 1000 punti. Ma non puoi rimanere sospeso in eterno...se aspetti troppo, le correnti ascensionali cessano e il deltaplano precipita.

I punti con i palloni d'acqua sono calcolati sulla base dell'altezza da cui li sganci. Più li sganci in quota, più punti ottieni, da un minimo di 10 ad un massimo di 2000.

STRATEGIA/CONSIGLI: Prima di effettuare il lancio, aspetta una brezza da terra e trova le correnti ascensionali. Una serie di 540 nelle correnti ascensionali ti procura punti e ti manda in quota. Gli stalli sono rischiosi in prossimità dell'acqua, ma sono il modo migliore per iniziare anelli e calate. Per uscire da una serie di stalli, scendi in picchiata fino all'ultimo secondo e poi livella a sinistra o a destra come più appropriato. Utilizza i controlli di salita, picchiata e di equilibratura. Quando senti il segnale, torna alla videata della costa per atterrare. E qualunque cosa tu faccia, cerca di non urtare la scogliera!

Jet Surfing

SCOPO: Saetta sul percorso che hai selezionato più velocemente che puoi ma rimanendo in linea. Se hai selezionato Ramp-O-Mania, salta tutte le rampe che puoi.

CONTROLLI: In gara, il primo concorrente seleziona il surfjet, il percorso e il tempo per tutti. Seleziona il surfjet con **sinistra/destra**, poi spostati **giù** per selezianare il tempo con **sinistra/destra**, e poi vai **giù** di nuovo per selezionare il percorso con **sinistra/destra**. Sullo sfondo, vedrai la mappa del percorso. Premi di nuovo la **barra spaziatrice** per andare sul percorso e iniziare a gareggiare.

Per accelerare, tieni premuta la **barra spaziatrice**. Vira usando **sinistra** e **destra**. Ci sono tre livelli di virata - i **diagonali alto** e **basso** (numerici **7, 9, 1** e **3**) selezionano rispettivamente le virate più piatte e più strette.

PUNTEGGIO: Otterrai i punti restando nella zona celeste della mappa di percorso (in genere, tra le boe rosse e gialle). Tuttavia, più vai veloce, più punti ottieni. Salta le rampe per fare un sacco di Punti Vanità. Rallenta per afferrare le bottiglie che valgono 400 Punti Ecologia ognuna.

STRATEGIA/CONSIGLI: I surfjet più veloci sono più difficili da controllare. Scegli quello più adatto al percorso. Studia le mappe del percorso. Pensaci due volte prima di andare a raccogliere le bottiglie che si trovano parecchio fuori rotta. Puoi eseguire il per corso più di una volta.

Snowboard

SCOPO: Scendi giù dal Monte Epyx vivo più veloce che puoi. Guadagna buoni premio facendo acrobazie nella sezione Snowbowl. Ti sono permesse solo quattro cadute nel Diamante Nero o nel Percorso ad Ostacoli. Una quinta caduta, costituisce FALLO - e niente punti.

CONTROLLI: Per avviare il motore dell'elicottero, premi la barra spaziatrice. Quando la visuale si cambia in campo lungo, controlla il volo con **sinistra, destra, su** e **giù.** Sgancia la tavola sul pendio premendo la **barra spaziatrice**. Se la sganci bassa o alta, il paracadute non si aprirà in tempo. Puoi sganciarlo su una delle tre sezioni - il Diamante Nero, lo Snowbowl, o il Percorso ad Ostacoli.

Diamante Nero:
Guida a **sinistra** o a **destra**. Premi la **barra spaziatrice** per saltare o rialzarti dopo una caduta.

Snowbowl:
Premi **sinistra** quando vai a sinistra, e **destra** quando vai a destra, per guadagnare velocità - o al contrario per rallentare. In cima al tubo (sul lato destro o sinistro), puoi premere la **barra spaziatrice** per fare una verticale (handstand), oppure premere **su** per fare il bordo in su, oppure **giù** per fare il bordo in giù. Quando sei in aria, puoi girare premendo **sinistra** sul lato destro o **destra** sul lato sinistro. Esci dal tubo premendo la **barra spaziatrice** quando sei in aria sopra il lato destro.

Percorso ad Ostacoli:
Guida a **sinistra** e a **destra**. Premi la **barra spaziatrice** per saltare o rialzarti dopo una caduta.

PUNTEGGIO: Il tuo tempo totale è dato dalla somma dei tempi ottenuti nel Diamante Nero e nel Percorso ad Ostacoli meno gli abbuoni ottenuti con le acrobazie in Snowball. Minore è il tempo, meglio è. In gara, se non fai il Diamante Nero, ti verranno assegnati 3 di penalizzazione minuti per quella sezione.

Acrobazia		Abbuono
Girata a Kick	-	1/4 di secondo
Girata in aria	-	1/4 di secondo
Hand plant (verticale)	-	1/4 di secondo
Bordeggio	-	1/2 secondo
Loop (Anello)	-	1 secondo

STRATEGIA/CONSIGLI: Alcuni pendii sono estremi, per cui cerca di atterrare sulla tavola e non sulla testa. Non sprecare tempo con le acrobazie dopo che l'orologio si è fermato - basta buttarsi. Salta i cestini da picnic, a meno che non ti piaccia davvero fare l'imbranato.

Bodyboard

SCOPO: Eseguire acrobazie sull'onda e schivare gli ostacoli mentre torni verso la riva.

CONTROLLI: Premi la **barra spaziatrice** per saltare in acqua dal pontile. Se vuoi, puoi saltare la parte pagaiata premendo la **barra spaziatrice**. Quando sale l'onda, puoi eseguire le acrobazie. Per "ruotare" ai piedi dell'onda, tieni premuta la **barra spaziatrice** insieme a **sinistra** o a **destra**. Esegui un "rotola barile" tenendo premuto **sinistra** per salire sulla cresta, tieni premuta la **barra spaziatrice**, rilascia subito **sinistra** e premi **destra**. Esegui una "tagliata" tenendo premuto **sinistra** seguito subito dal tasto **su**. La tempestività è cruciale. Per eseguire un "fuori orlo", inizia una "tagliata" ma premi la **barra spaziatrice** quando sei sulla cresta. Per eseguire un "fuori orlo rovescio", inizia la "tagliata" ma rilascia **sinistra** e premi **destra** e la **barra spaziatrice** alla cresta. Per eseguire un "doppio fuori orlo", inizia la "tagliata" ma rilascia il tasto **su** e poi premi la **barra spaziatrice** alla cresta. Quando l'onda si rompe, schiva gli ostacoli mediante i tasti **su** e **giù**.

PUNTEGGIO: I punti li ottieni facendo acrobazie sull'onda. Le acrobazie eseguite in meno di 1 secondo tra loro, ti procurano punti premio combinati.

STRATEGIA/CONSIGLI: Prima di iniziare un'acrobazia, guarda sempre in avanti. Acrobazie diverse ti rallentano in misura diversa. Se perdi troppa velocità, l'onda si rompe sopra prima. Riserva i tuoi OTL per ultimi. Le combinazioni sono vitali. Impara bene il percorso ad ostacoli.

Skateboard

SCOPO: Infilati nell'Acquedotto Californiano e pattina più velocemente che puoi. (E' stato prosciugato per le pulizie, ma non vorrai farti prendere dalla Polizia delle Acque!) Guadagna abbuoni eseguendo acrobazie mentre prosegui. Ti sono consentite solo quattro cadute in entrata od uscita dal tubo intero. Una quinta caduta costituisce FALLO - e niente punti.

CONTROLLI: Premi la **barra spaziatrice** per schizzare sul recinto. Per prendere velocità e spazio, usa ritmicamente **sinistra** e **destra**. Per eseguire una "scivolata" premi **su** quando sei sufficientemente in alto. Con ancora più spazio, puoi fare aerobazie a "360" tenendo premuto **sinistra** quando sei in aria sul lato destro (o **destra** quando sei in aria sul lato sinistro). Per eseguire un "ollie", premi la **barra spaziatrice** quando sei prossimo al fondo del tubo. Per una "verticale" (handplant), premi la **barra** quando sei prossimo al bordo superiore sinistro o destro del mezzo tubo. Esegui le "avvitate" (corkscrew) nelle sezioni di tubo intero ondeggiando a **sinistra** e a **destra**. Per rialzarti dopo una caduta, premi la **barra spaziatrice**.

PUNTEGGIO: Il tuo tempo totale è dato dal tempo per il percorso meno gli abbuoni ottenuti con le acrobazie. Anche qui, minore è il tempo, meglio è.

Acrobazia		**Abbuono**
Ollie	-	1 secondo
Aerobazia 360	-	1 secondo
Verticale (Handplant)	-	2 secondi
Scivolata	-	2 secondi
Avvitata	-	2 secondi
Salto del tubo	-	8 secondi

STRATEGIA/CONSIGLI: Per eseguire un'Avvitata ottimale, devi venire giù dal lato del mezzo tubo quando entri nel tubo intero. Due di questi tubi interi sono piuttosto corti. Cerca di evitare di piantarti con la faccia!

La competizione

Tutti i punteggi dei partecipanti vengono visualizzati al termine di ogni gara. Premi la **barra spaziatrice** per vedere la videata della Posizione Attuale, dove le posizioni di gara sono illustrate sul tabellone. Le posizioni del Deltaplano si trovano sulla colonna più a sinistra, poi vengono quelle dello Skateboard, del Jet Surf, del Bodyboard e dello Snowboard.

Col procedere della competizione, noterai che i californiani si affollano sulla spiaggia per vedere la tabella delle Posizioni Attuali.

Dopo l'ultima gara della competizione, vengono totalizzati i punti di classifica di ogni giocatore. Il nome del giocatore con il totale più alto, il **Super Campione**, apparirà in cima alla tabella delle Posizioni Finali. I nomi degli altri concorrenti vengono elencati in ordine sotto al Super Campione. I giocatori ottengono 20 punti di classifica quando vincono una gara, 15 punti se arrivano al 2° posto, 10 al 3°, 5 al 4°, 4 al 5°, 3 al 6°, 2 al 7° e 1 punto per l'8° posto.

Campioni Eccellenti

Solo i concorrenti migliori arrivano alla videata dei Campioni Eccellenti...PC - ma se vuoi cancellare i record e ricominciare con una videata pulita, basta usare il DOS per eliminare il file "CG2MED.YAY" sul dischetto Beach (Spiaggia).

Dizionario Californiano

540 (faiv-forty) *n.* 360+180.
fullpipe (fulpaip) *n.* Due halfpipe (mezzo tubo).
halfpipe (alfpaip) *n.* Metà di una fullpipe (tubo intero).
ollie (olli) *n.* Un tipo di salto, non un colonnello.

© 1990 della EPYX, Inc. CALIFORNIA GAMES II™ è un marchio depositato della EPYX, Inc. EPYX® è un marchio depositato col N. 1195270.

Prodotto e distribuito su licenza EPYX, Inc, dalla US Gold Ltd, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham, B6 7AX. Tel: 021-625-3366.
Il programma è protetto da copyright. Riproduzione, prestito o rivendita non autorizzati ed effettuati con qualunque mezzo sono severamente vietati.

TIDE TABLE

Times of High Tide

May	June	July	August	September
1 - 11:23	1 - 11:41	1 - 12:11	1 - 1:41	1 - 2:46
2 - 12:02	2 - 12:39	2 - 1:16	2 - 2:40	2 - 3:48
3 - 12:51	3 - 1:35	3 - 2:24	3 - 3:30	3 - 4:33
4 - 1:22	4 - 2:41	4 - 3:03	4 - 4:21	4 - 5:01
5 - 2:00	5 - 3:36	5 - 3:54	5 - 4:59	5 - 5:37
6 - 2:59	6 - 4:18	6 - 4:34	6 - 5:22	6 - 6:02
7 - 3:37	7 - 4:55	7 - 5:19	7 - 5:53	7 - 6:39
8 - 4:46	8 - 5:24	8 - 5:44	8 - 6:31	8 - 7:09
9 - 5:07	9 - 6:00	9 - 6:15	9 - 7:06	9 - 7:50
10 - 5:44	10 - 6:36	10 - 6:47	10 - 7:34	10 - 8:22
11 - 6:24	11 - 7:02	11 - 7:27	11 - 8:10	11 - 8:55
12 - 6:50	12 - 7:42	12 - 8:06	12 - 8:45	12 - 9:33
13 - 7:33	13 - 8:25	13 - 8:42	13 - 9:25	13 - 10:21
14 - 8:09	14 - 9:09	14 - 9:24	14 - 10:03	14 - 12:12
15 - 8:58	15 - 9:58	15 - 10:06	15 - 10:56	15 - 1:32
16 - 9:41	16 - 10:43	16 - 10:48	16 - 12:51	16 - 2:47
17 - 10:38	17 - 11:41	17 - 12:16	17 - 1:57	17 - 3:29
18 - 11:45	18 - 12:51	18 - 1:22	18 - 2:58	18 - 4:14
19 - 12:19	19 - 1:51	19 - 2:17	19 - 3:53	19 - 5:05
20 - 1:36	20 - 2:40	20 - 3:13	20 - 4:45	20 - 5:53
21 - 2:15	21 - 3:32	21 - 4:05	21 - 5:33	21 - 6:34
22 - 3:10	22 - 4:17	22 - 4:59	22 - 6:17	22 - 7:06
23 - 3:51	23 - 5:06	23 - 5:43	23 - 6:57	23 - 7:47
24 - 4:47	24 - 5:32	24 - 6:38	24 - 7:37	24 - 8:11
25 - 5:27	25 - 6:33	25 - 7:19	25 - 8:15	25 - 9:03
26 - 6:04	26 - 7:43	26 - 8:05	26 - 8:52	26 - 9:49
27 - 6:59	27 - 8:24	27 - 8:57	27 - 9:31	27 - 10:18
28 - 7:42	28 - 9:07	28 - 9:34	28 - 10:13	28 - 11:15
29 - 8:53	29 - 10:00	29 - 10:13	29 - 10:56	29 - 12:35
30 - 9:40	30 - 11:03	30 - 11:11	30 - 12:37	30 - 1:17
31 - 10:48		31 - 12:45	31 - 1:19	

Date - Hour : Minutes

EPYX®

U.S. GOLD

U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford,
Birmingham B6 7AX. Tel: 021-625-3366