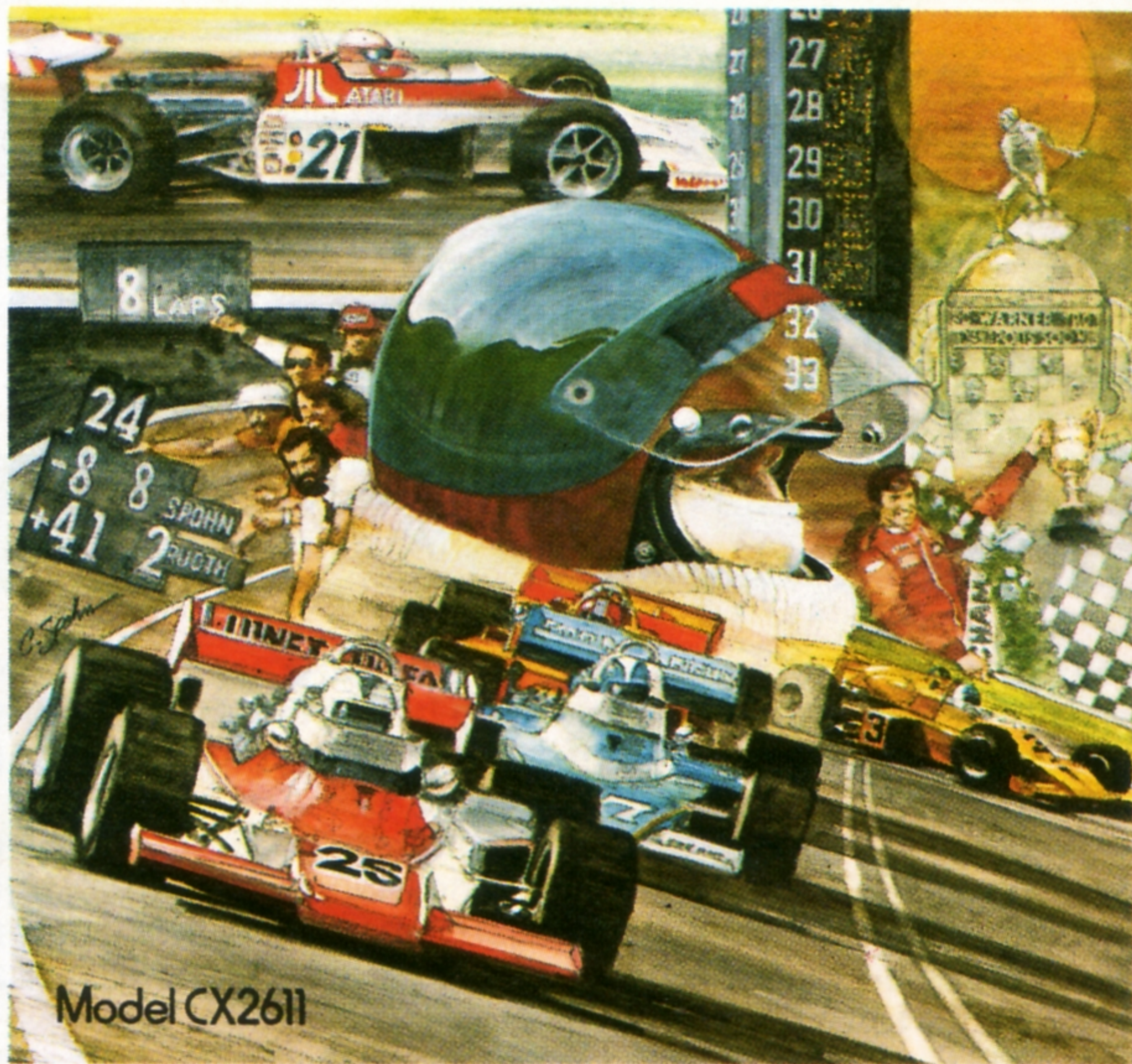


INDY 500

ISTRUZIONI DI GIOCO



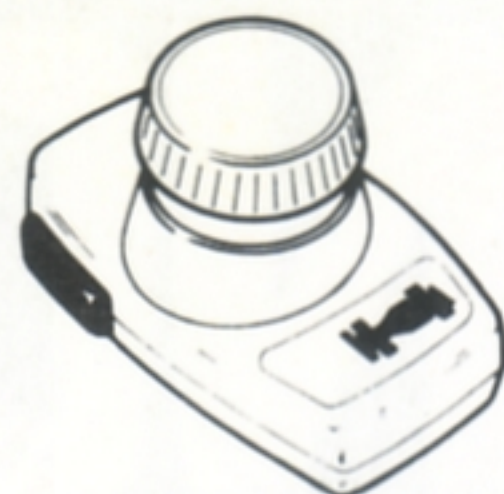
A Warner Communications Company



concessionaria
per l'Italia

MELCHIONI

Per partecipare a tutte le gare di corsa si usa il telecomando a volante. Accertarsi che lo spinotto del telecomando sia saldamente inserito nella presa del Computer System. Consultare il Manuale di Istruzioni per maggiori dettagli.



NOTA: Per prolungarne la vita e proteggerne i componenti elettronici il Computer deve essere spento quando si inserisce o si toglie una cassetta.

USO DEI TELECOMANDI

In tutte le gare di corsa, si usi la manopola del telecomando per guidare la macchina da corsa sulla pista. Il pulsante rosso a lato del telecomando è l'acceleratore. Premetelo e VIA!

PUNTEGGIO

In tutte le prove a tempo, per un solo giocatore, si corre contro l'orologio. Guardate quanti giri di pista riuscite a fare in 60 secondi. Nei giochi per due giocatori, i due giocatori corrono l'uno contro l'altro. Il giocatore che primo completa 25 giri, vince.

Nei giochi Crash n'Score, il giocatore totalizza un punto ogni volta che la sua macchina colpisce il quadratino bianco. Nei giochi per un solo giocatore, il giocatore dispone di 60 secondi per fare il maggior numero possibile di urti. Nei giochi per due giocatori, vince il giocatore che per primo totalizza 50 punti.

Nei giochi TAG per due giocatori, si totalizza un punto per ogni secondo in cui si evita di essere toccati dall'avversario.

In tutti i giochi si perde soltanto tempo e non dei punti quando si va a sbattere contro i limiti del campo o contro una barriera.

DIFFILCOLTÀ

Portare il commutatore di difficoltà dalla posizione B alla posizione A, in tal modo la macchina va ad alta velocità, il che ne rende più difficile il controllo.

RACE CAR

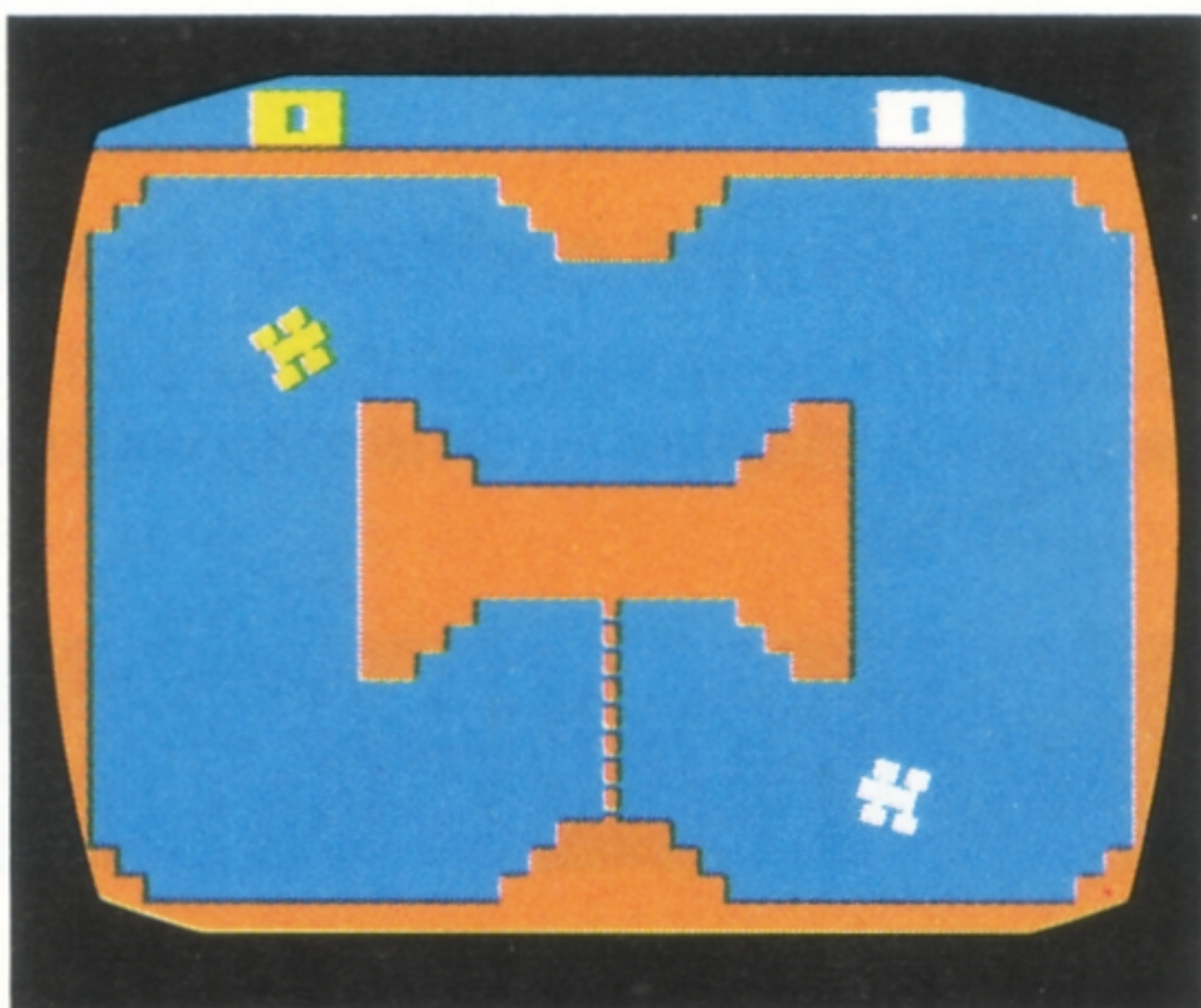
Sia che corriate contro l'orologio che contro un altro giocatore, la vostra auto affronta le curve di piste molto pericolose.

Nel corso dei giochi per un solo giocatore, si corre contro l'orologio usando il telecomando di sinistra per guidare l'auto. Il numero in alto a sinistra, è il numero dei giri; il numero in alto a destra è il numero dei secondi.

Nei giochi per due giocatori, i giocatori corrono l'uno contro l'altro. I due numeri in alto rappresentano il numero dei giri che ciascun giocatore ha portato a termine. Il punteggio di destra si riferisce al giocatore che ha il telecomando di destra; il numero di sinistra indica il punteggio del giocatore che ha il telecomando di sinistra.

Si sentirà il rombo dei motori quando le macchine accelerano ed il "CRASH" quando la macchina va a sbattere contro la macchina dell'avversario o contro i limiti del campo.

La corsa ha inizio alla linea di partenza. Pronti! Attenti! VIA!



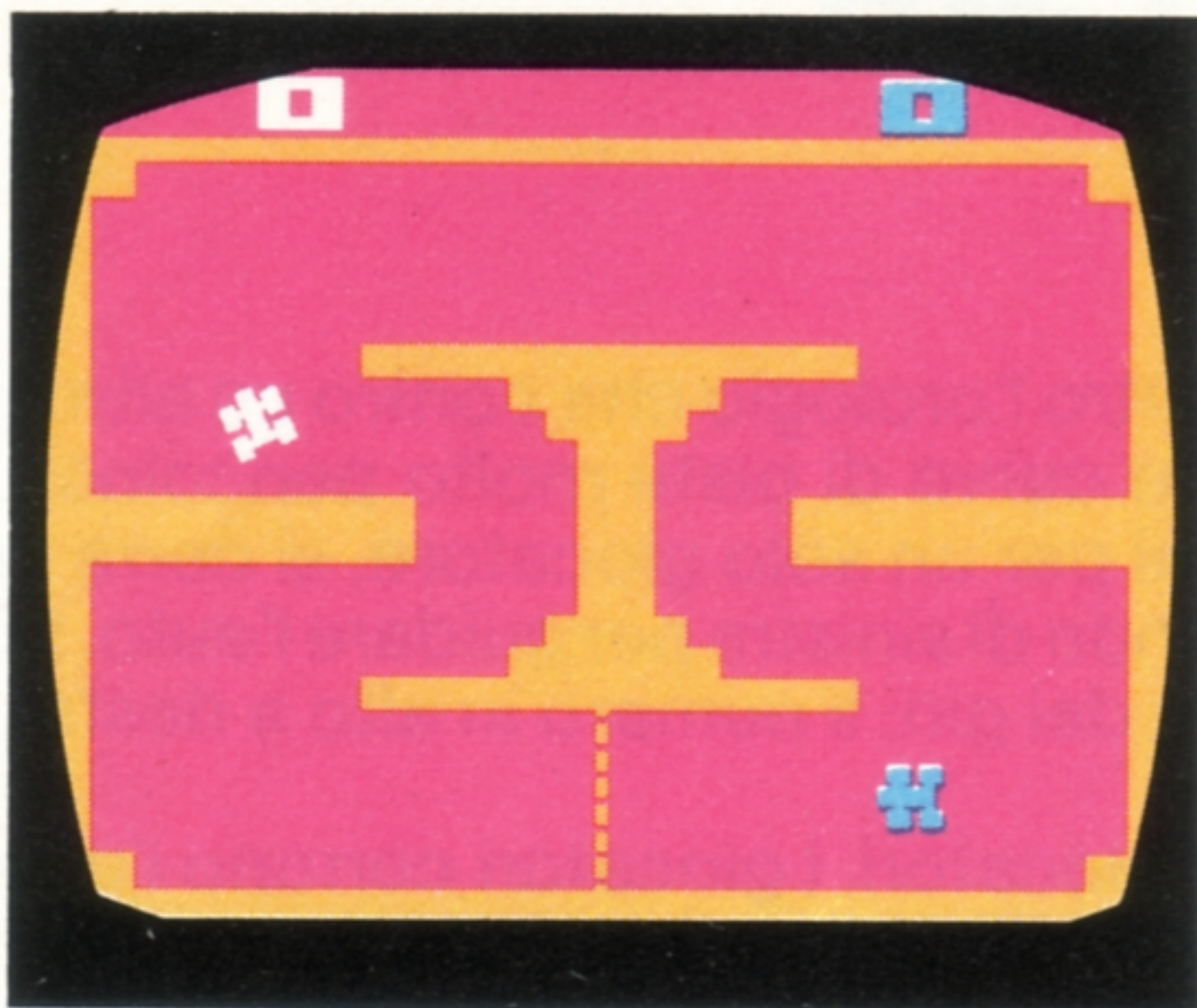
Pista Gran Premio

GIOCO 1 **Gran Premio**

Tenetevi forte mentre affrontate le curve di questa pista. State correndo contro un avversario deciso a portare a termine per primo i 25 giri per vincere. Correte forte!

GIOCO 2 **Prova contro il tempo**

Sulla pista del Gran Premio si corre contro l'orologio. Avete 60 secondi per portare a termine il maggior numero possibile di giri. Cercate di battere il vostro ultimo record. Questo gioco è un ottimo mezzo per imparare a correre contro gli avversari.



Pista Gomito del Diavolo

GIOCO 3

Gomito del Diavolo

Vi aspettano delle curve diaboliche prima di poter conquistare questa pista. Ad alta velocità correte contro l'avversario. Guidate la macchina sempre più velocemente per essere i primi a portare a termine i 25 giri.

GIOCO 4

Gomito del Diavolo (Prova contro il tempo)

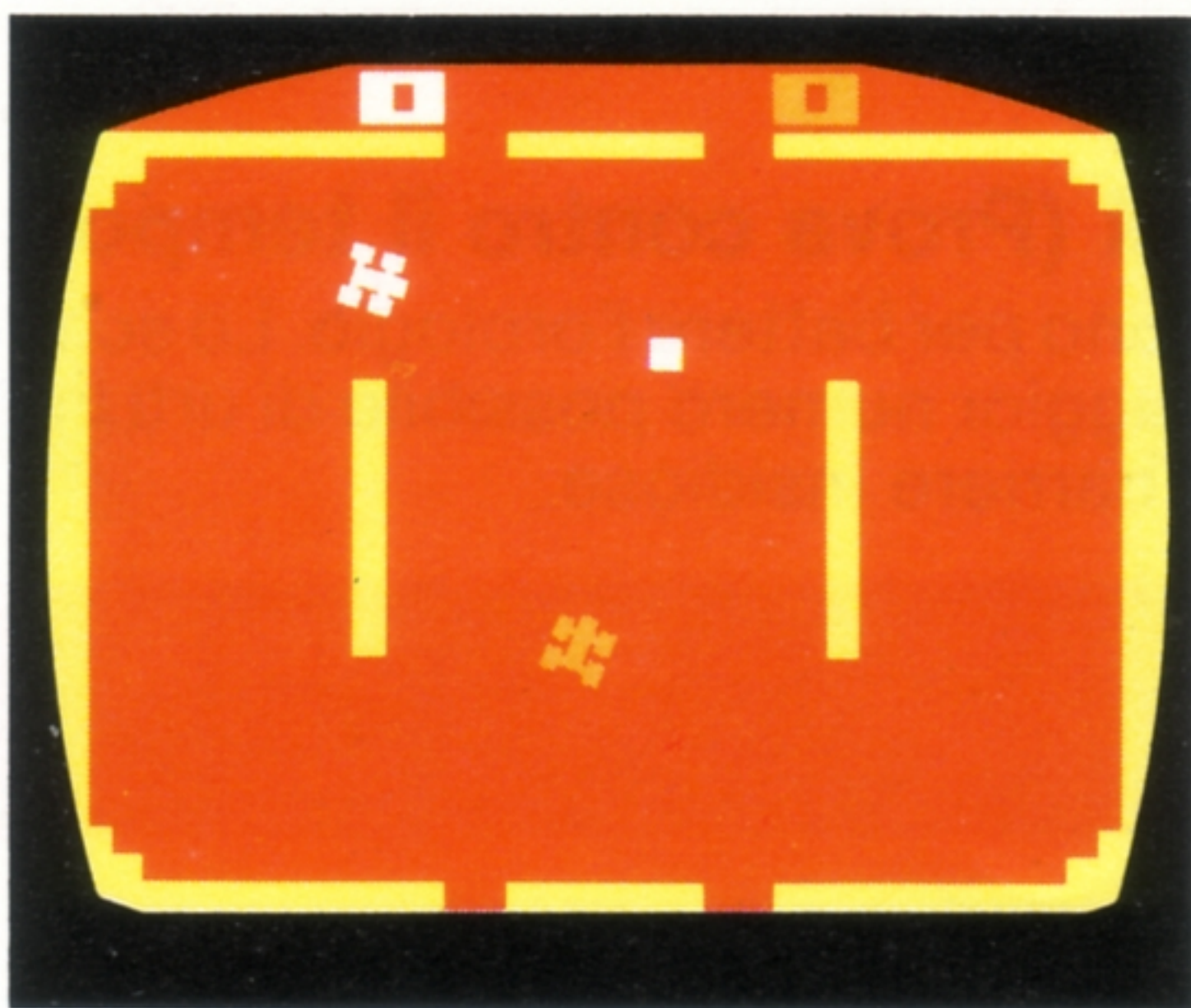
Questa è una corsa contro il demomio. Si corre contro L'orologio e si cerca di portare a termine il maggior numero possibile di giri in 60 secondi.

CRASH n'SCORE

Fate punti andando a sbattere! Ogni giocatore guida un'auto da corsa con il telecomando tenuto in mano. Il quadratino bianco è il vostro bersaglio. Quando compare sullo schermo, le macchine tentano di urtarlo. Quando l'urto avviene, il giocatore totalizza un punto ed il quadratino scompare. Il quadratino ricompare casualmente in un'altra parte dello schermo. Si sentono i motori rombare ed il CRASH quando la macchina entra in collisione con quella dell'avversario. Un "BEEP" dirà che avete fatto un punto.

Fate uscire la macchina da qualsiasi lato del campo ed essa ricomparirà sul lato opposto, per esempio sterzate la macchina facendola uscire dal lato in alto dello schermo ed essa ricomparirà sul fondo dello stesso. Questa caratteristica può essere sfruttata per raggiungere per primi il quadratino bersaglio!

Le macchine hanno lo stesso colore del punteggio che compare sopra al campo. Il punteggio a destra si riferisce al giocatore che ha il telecomando di destra; il punteggio a sinistra si riferisce al punteggio del giocatore che ha il telecomando di sinistra.



Pista Crash n'Score I

GIOCO 5

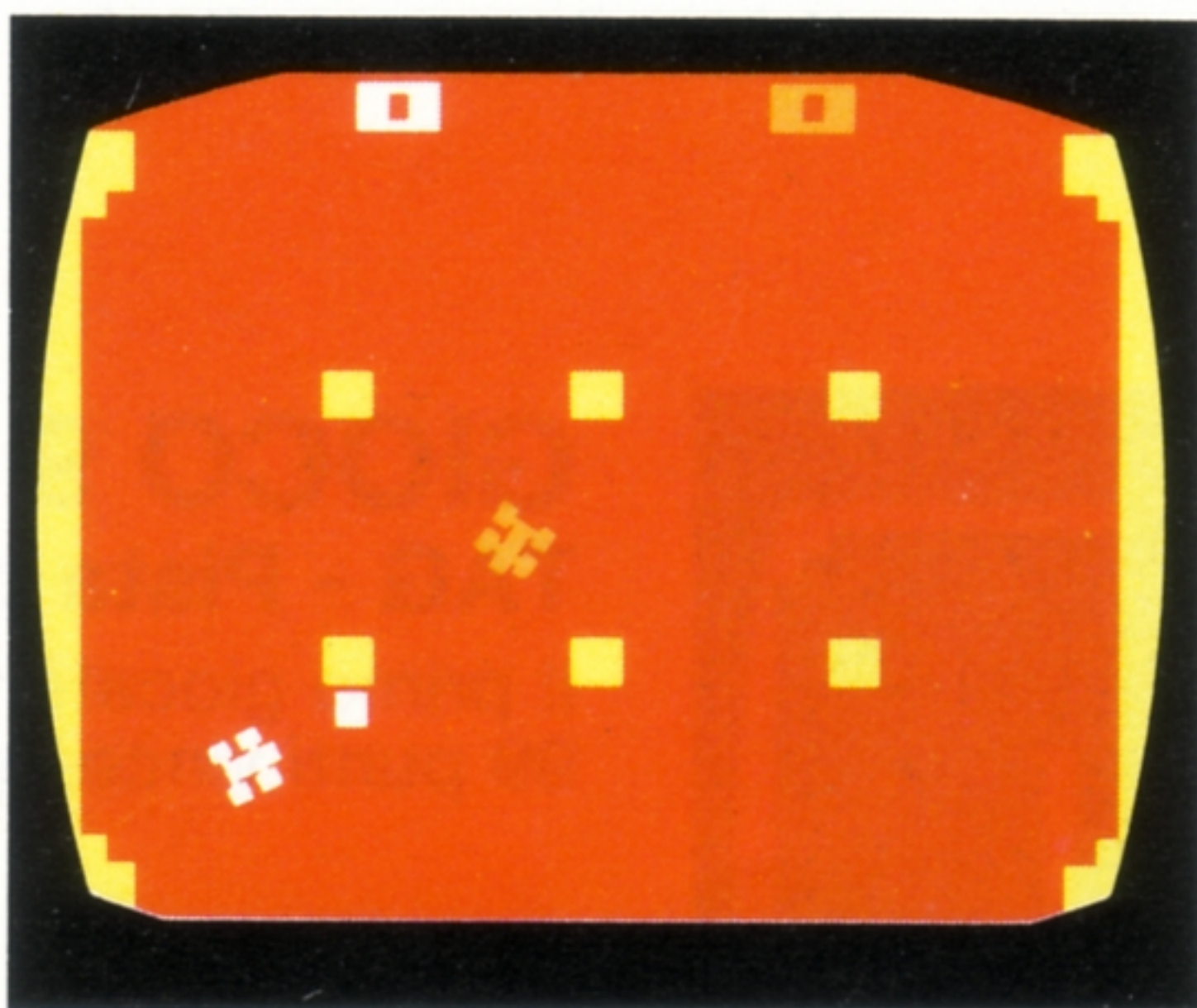
Crash n'Score I

Nei giochi per due giocatori, i giocatori cercano di urtare il quadratino. Il giocatore che per primo totalizza 50 urti vince la partita.

GIOCO 6

Crash n'Score I (Prova contro il tempo)

Il giocatore corre contro l'orologio per mettere a segno il maggior numero possibile di urti entro 60 secondi. Il numero in alto a sinistra è il numero degli urti. Il numero in alto a destra è il numero dei secondi.



Pista Crash n'Score II

GIOCO 7

Crash n'Score II

I due giocatori vanno ad alta velocità per essere i primi a totalizzare 50 urti. Il campo è più complesso ed ha sei barriere insidiose.

GIOCO 8

Crash n'Score II (Prova contro il tempo)

I due giocatori corrono per battere l'orologio. Lo scopo da raggiungere? Totalizzare il maggior numero possibile di urti in 60 secondi su di un campo con sei barriere insidiose.

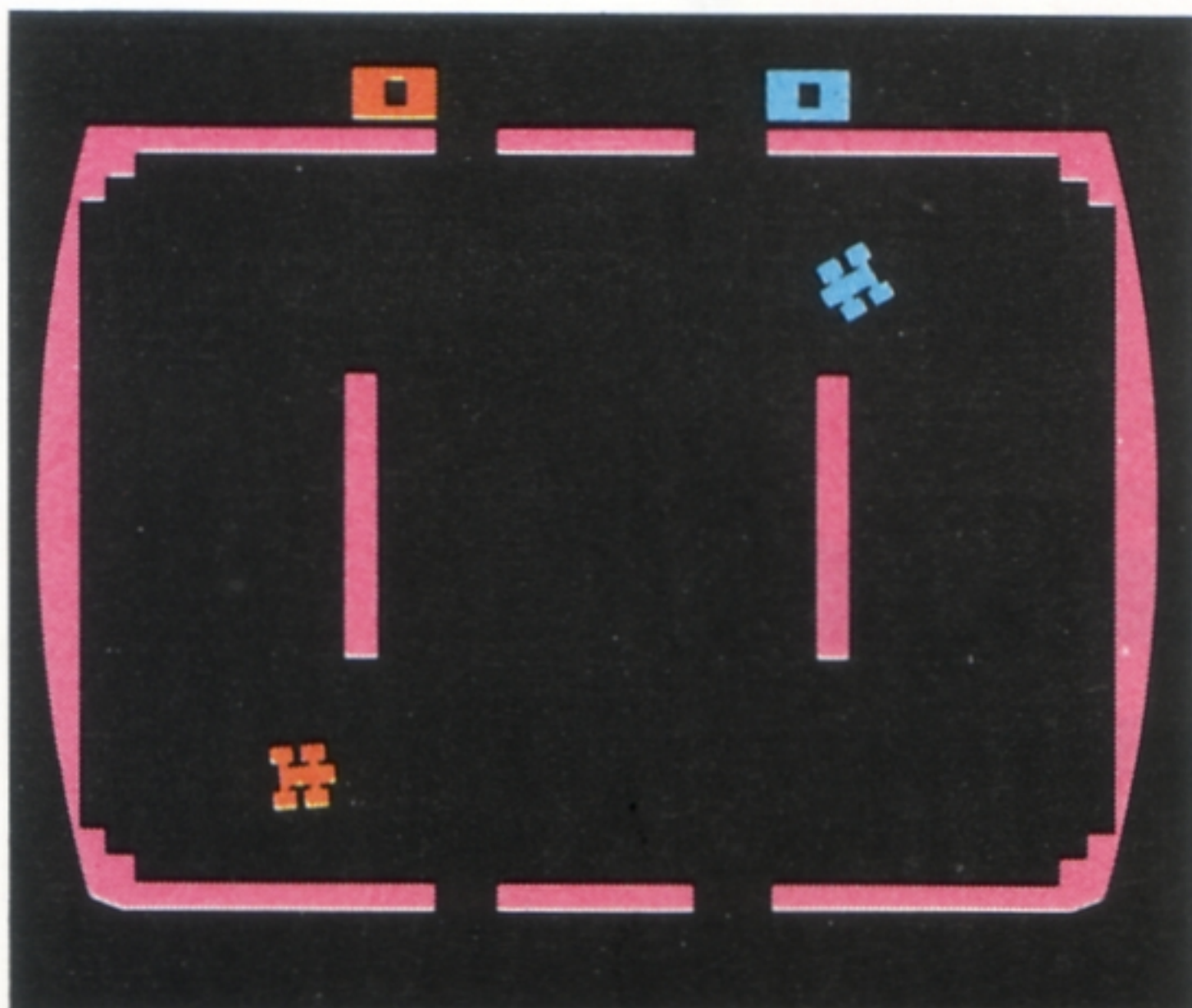
TAG

Si gioca in due come si fa quando si gioca a "rincorrersi". Ogni giocatore comanda una macchina. La macchina che NON lampeggia è "sotto".

Quando la vostra macchina sta lampeggiando, dovete evitare di essere toccati dalla macchina dell'avversario (che è sotto). Si totalizza un punto per ogni secondo in cui si evita di essere toccati.

Quando una macchina che è sotto tocca la vostra, questa comincia a lampeggiare. Siete voi ora ad essere "sotto" e dovete toccare la macchina che lampeggia. Fate uscire la macchina da un lato qualsiasi del campo ed essa ricomparirà sul lato opposto. Per esempio, sterzate la macchina facendola uscire dall'alto del campo ed essa ricomparirà sul fondo dello stesso.

I due numeri in alto rappresentano i punteggi dei giocatori. Il punteggio di destra si riferisce al giocatore che ha il telecomando di destra; il numero di sinistra è il punteggio del giocatore che ha il telecomando di sinistra.



GIOCO 9

TAG - Pista con barriere

Il primo giocatore che totalizza 99 punti vince la partita.

TAG - Pista con barriere

GIOCO 10

TAG -

Pista con lampioni

Il primo giocatore che totalizza 99 punti in questo campo complicato vince. Le macchine vanno a velocità elevata.

TAG - Pista con lampioni

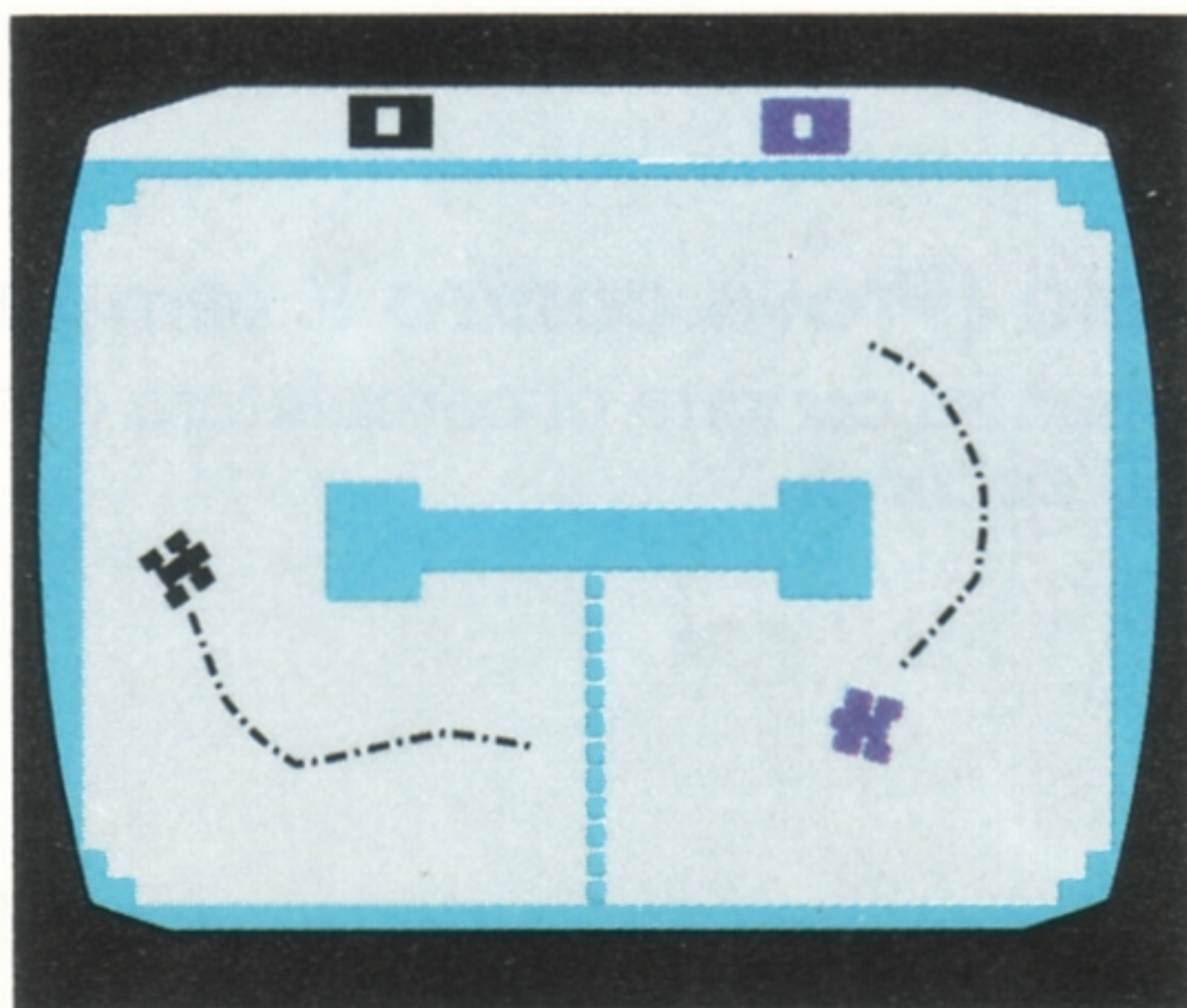
ICE RACE

Le macchine corrono su di una pista ghiacciata e competono l'una contro l'altra oppure contro l'orologio. Il ghiaccio rende difficile la guida sulla pista.

Nei giochi per due giocatori, questi corrono l'uno contro l'altro. I due numeri in alto rappresentano il numero di giri che ogni giocatore ha portato a termine. Il punteggio di destra si riferisce al giocatore che ha il telecomando di destra; il numero di sinistra indica il punteggio del giocatore che ha il telecomando di sinistra.

Durante i giochi contro il tempo per un solo giocatore questo usa il telecomando di sinistra per correre contro l'orologio. Il numero in alto a sinistra è il numero dei giri; il numero in alto a destra è il numero dei secondi.

Si sentiranno rombare i motori quando questi accelerano ed il CRASH quando la macchina urta contro la macchina dell'avversario o contro i confini del campo.



Pista Sprint sul Ghiaccio

GIOCO 11

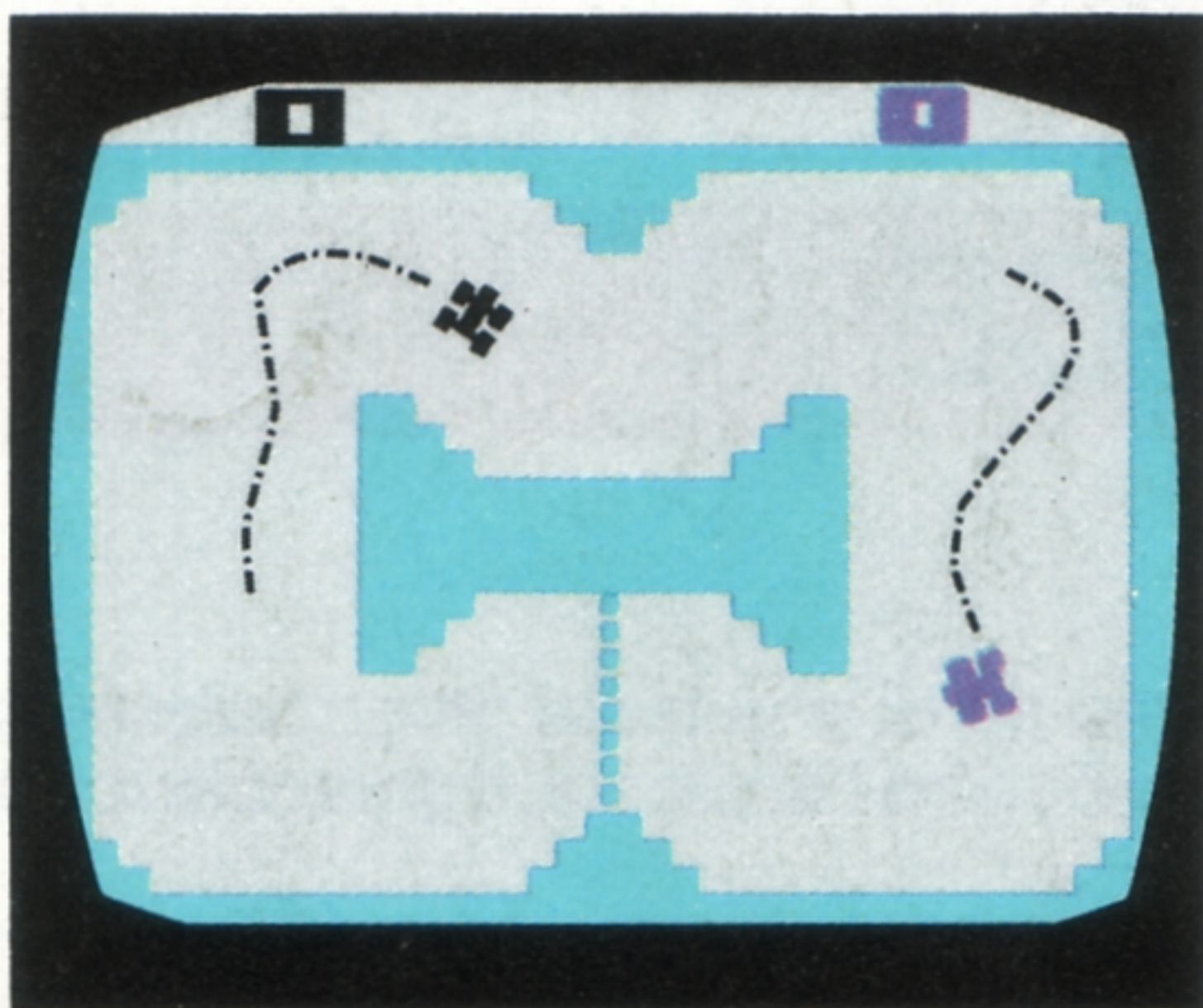
Corsa Sprint sul Ghiaccio

Spingete i motori sul rettilineo e fate attenzione alle curve mentre cercate di essere i primi a completare i 25 giri.

GIOCO 12

Corsa Sprint sul Ghiaccio (Prova contro il tempo)

Imparate a “sentire” la pista mentre correte contro voi stessi e contro il tempo. Lo scopo? Completare il maggior numero possibile di giri in 60 secondi.



Pista Rally sul Ghiaccio

GIOCO 13

Rally sul Ghiaccio

La macchina corre veloce mentre affrontate queste curve strette per battere l'avversario sul ghiaccio. Il primo giocatore che completa 25 giri ha vinto.

GIOCO 14

Rally sul Ghiaccio (Prova contro il tempo)

I secondi passano mentre cercate di completare il maggior numero possibile di giri in 60 secondi.