

OUTLAW[®]

ISTRUZIONI DI GIOCO



A Warner Communications Company



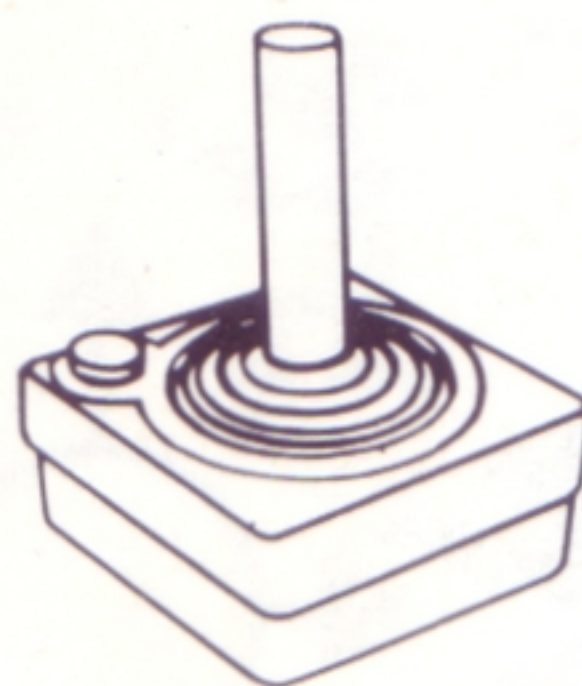
concessionaria
per l'Italia

MELCHIONI

OUTLAW[®]

Usate i telecomandi a leva con questo videogioco. Assicuratevi che i telecomandi siano saldamente collegati al Computer. Tenete i telecomandi col bottone rosso a sinistra in alto verso lo schermo televisivo.

Per allungare la vita del Computer e proteggerne i componenti elettronici tenetelo spento quando inserite o disinserite una cassetta.



COME GIOCARE

Uno o due giocatori possono diventare in breve tempo esperti pistoleros con questi giochi.

- Nei giochi a 1 giocatore (Target shoot) voi controllate il movimento di un pistolero con il telecomando sinistro. Esercitatevi al tiro con il bersaglio mobile che appare sullo schermo.
- Nel gioco per due giocatori (Gunslinger games) ciascun giocatore controlla il movimento di un fuorilegge con un telecomando. Voi fate punti quando il vostro pistolero colpisce quello avversario.

NOTA: in ogni gioco a uno o due giocatori le pallottole rimbalzeranno sui bordi superiore e inferiore del campo-gioco.

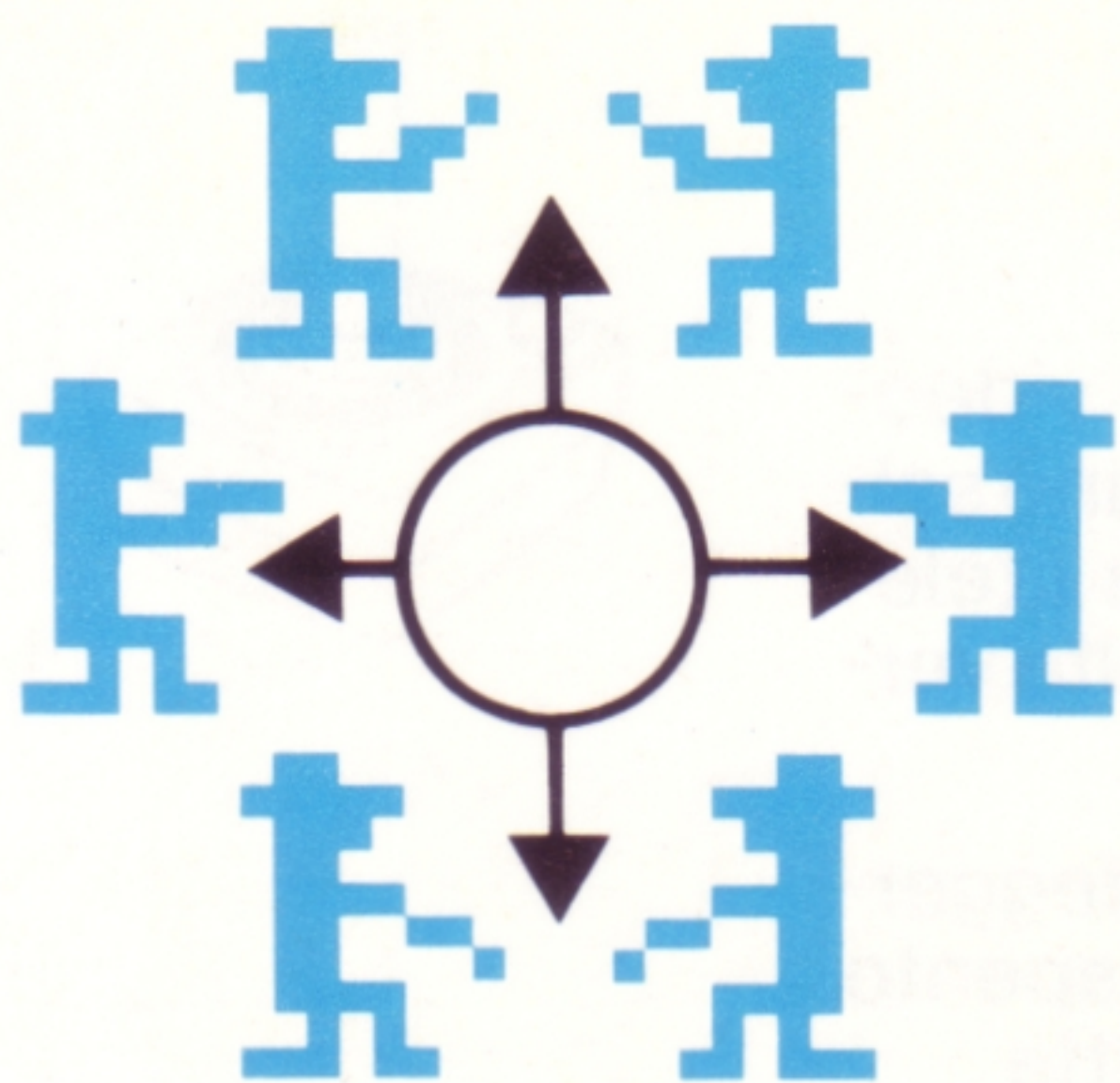
USO DEI TELECOMANDI



Usate il telecomando per:

- muovere il vostro pistolero sullo schermo
- puntare e sparare con la pistola del vostro fuorilegge.

Spingete la leva in avanti per muovere verso la parte alta il pistolero. Tirate la leva verso di voi per muovere la pistola verso il basso dello schermo. Per muo-



vere il pistolero verso sinistra spostate la leva del telecomando verso sinistra; muovetela verso destra per spostare il pistolero verso destra.

Quando volete far prendere la mira al vostro fuorilegge premete il tasto rosso del telecomando e con la leva controllate la posizione del braccio.

- Spingete in avanti la leva per muovere verso l'alto il braccio del fuorilegge che impugna la pistola.
- Tirate la leva verso di voi per muovere verso il basso il braccio del fuorilegge che impugna la pistola.

Dopo che avete mirato lasciate il pulsante ed il vostro colpo partirà.

NOTA: il giocatore che usa il telecomando di sinistra controlla il pistolero a sinistra dello schermo; il giocatore col telecomando di destra controlla il pistolero di destra.

PUNTEGGIO

- Nei giochi a un giocatore, fate un punto ogni volta che un colpo del vostro pistolero colpisce il bersaglio mobile. Avete 99 secondi per fare un massimo di 10 punti. Il tempo appare sul lato destro in alto dello schermo, il punteggio su quello sinistro.
- Nei giochi a 2 voi fate un punto ogni volta che una pallottola del vostro pistolero colpisce l'avversario. Quando un pistolero è colpito cade a terra e il punto viene segnato in cima allo schermo. Il punteggio del fuorilegge a sinistra del campo gioco appare in alto sul lato sinistro; il punteggio del fuorilegge a destra appare sul lato destro. Il primo giocatore che fa 10 punti vince il duello.

HANDICAP

In posizione A : la vostra pallottola scomparirà in volo se il vostro pistolero è colpito prima che la pallottola colpisca il bersaglio.

In posizione B : la vostra pallottola continuerà a volare anche se il vostro pistolero è colpito prima che la vostra pallottola colpisca il bersaglio.

CODICE DEL PISTOLERO

Ci sono 16 giochi tra tiri al bersaglio e duelli tra pistoleros in questa videocassetta. Ecco qua descritte le principali varianti.:

Blowaway: Le vostre pallottole sono più potenti durante le sparatorie con Blowaway. Potete sparar via pezzi del riparo dietro il quale si nasconde il vostro rivale fino a farlo sparire completamente, se necessario.

Cactus: In alcune sfide e giochi di tiro al bersaglio c'è un Cactus al centro del campo gioco. Le pallottole si schiantano contro il Cactus. Usate il Cactus come riparo dai colpi del vostro avversario.

Stage Coach: Una diligenza sta fra i due fuorilegge durante alcuni giochi. Le pallottole non possono passare attraverso la diligenza che diventa così uno straordinario riparo dalle pallottole avversarie. In alcuni giochi una serie di diligenze si muoveranno sullo schermo fra voi e il vostro avversario.

Wall: In altri giochi una parete si colloca fra i due pistoleros. Usate i vostri colpi per fare un buco nella parete e colpire l'avversario.

Getaway: Durante una sfida con Getaway, ogni pistolero può muoversi immediatamente dopo aver sparato. Senza Getaway, i pistoleros devono attendere finché le loro pallottole scompaiono dallo schermo o colpiscono il bersaglio prima di potersi muovere.

Six Shooter: In questi scontri con Six Shooters, ciascuna pistola ha soltanto 6 pallottole. Le pistole possono essere ricaricate con altri 6 colpi solo quando entrambi i giocatori hanno usato tutte le 6 pallottole.

Target Shoot: Il Target Shoot è il tiro al bersaglio, un gioco per un solo giocatore. Il bersaglio salta su e giù nello schermo mentre voi tentate di colpirlo.

GUNSLINGER

Giochi per due persone

GIOCO 1

In questo duello fra i due fuorilegge c'è di mezzo un Cactus.

GIOCO 2

I due pistoleros usano sia il Cactus che il Getaway per organizzare la loro strategia d'attacco.

GIOCO 3

Un Cactus e Blowaway caratterizzano questo duello a due giocatori.

GIOCO 4

Due pistoleros usano 6 colpi durante quest'attacco in cui il Cactus è una barriera distruttibile (Blowaway).

GIOCO 5

Una diligenza sta al centro fra due pistoleros durante questo gioco.

GIOCO 6

I giocatori devono stare molto attenti nel prendere la mira perché una lunga carovana in movimento divide i due pistoleros.

GIOCO 7

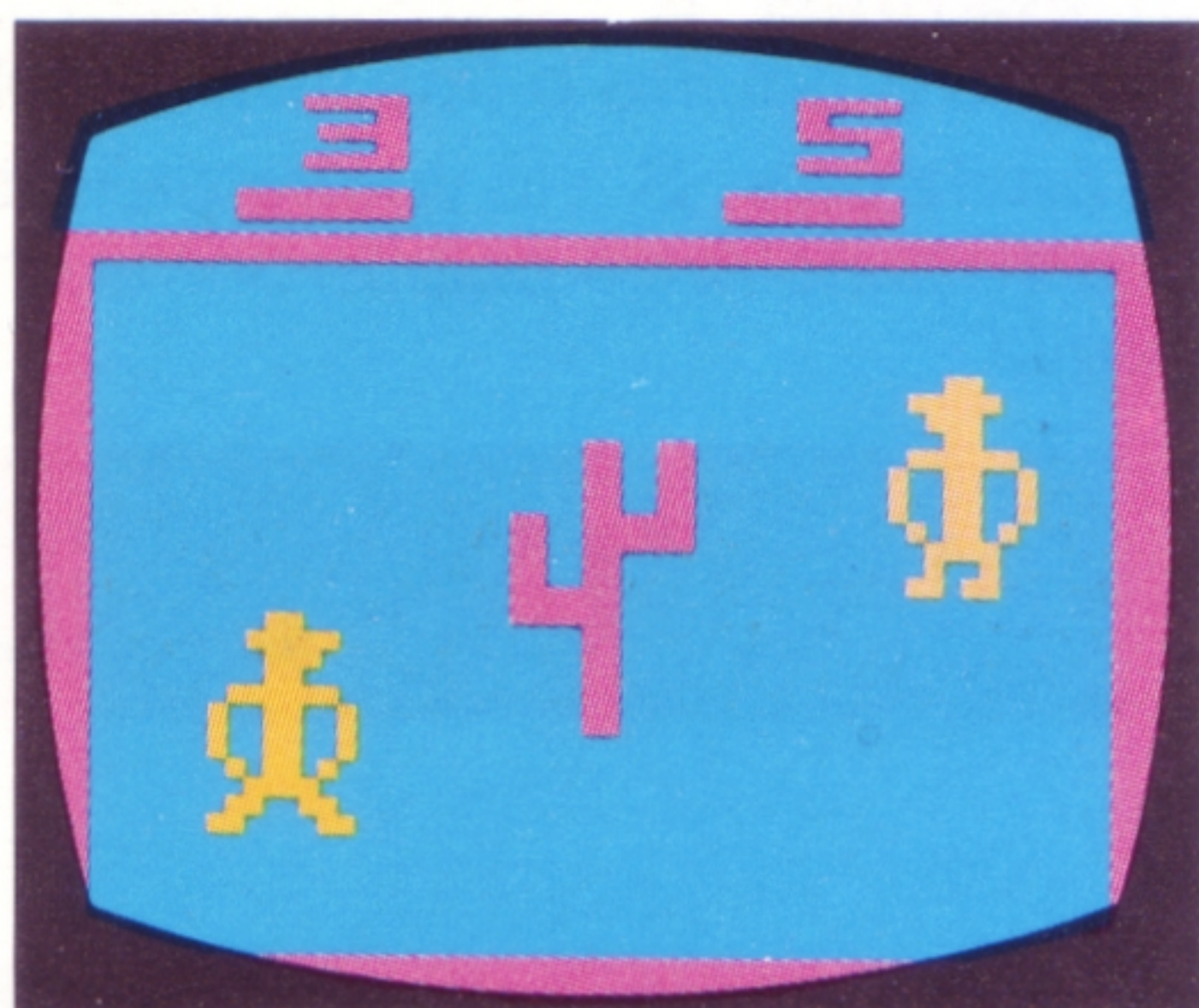
In questa sfida una diligenza divide i due pistoleros che però sono armati con due potenti 45 capaci di bucarla (Blowaway).

GIOCO 8

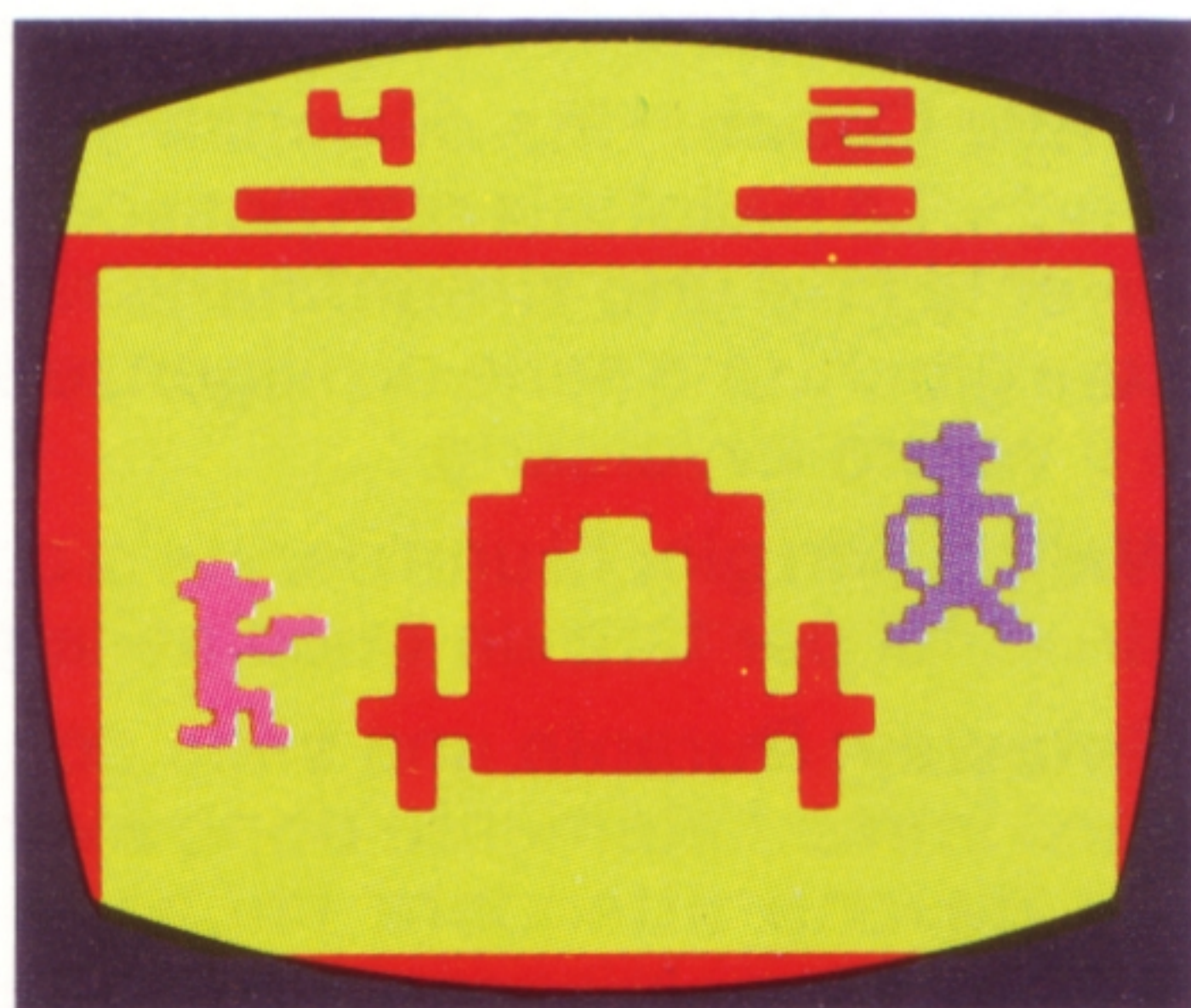
Una lunga carovana si muove fra i due contendenti armati di due potenti 45 (Blowaway).

GIOCO 9

Due pistoleros in un duello "regolare" con 6 colpi a testa e una 45 (Blowaway) mentre una lunga carovana fa loro da riparo mobile.



Giochi da 1 a 4



Giochi da 5 a 9

GIOCO 10

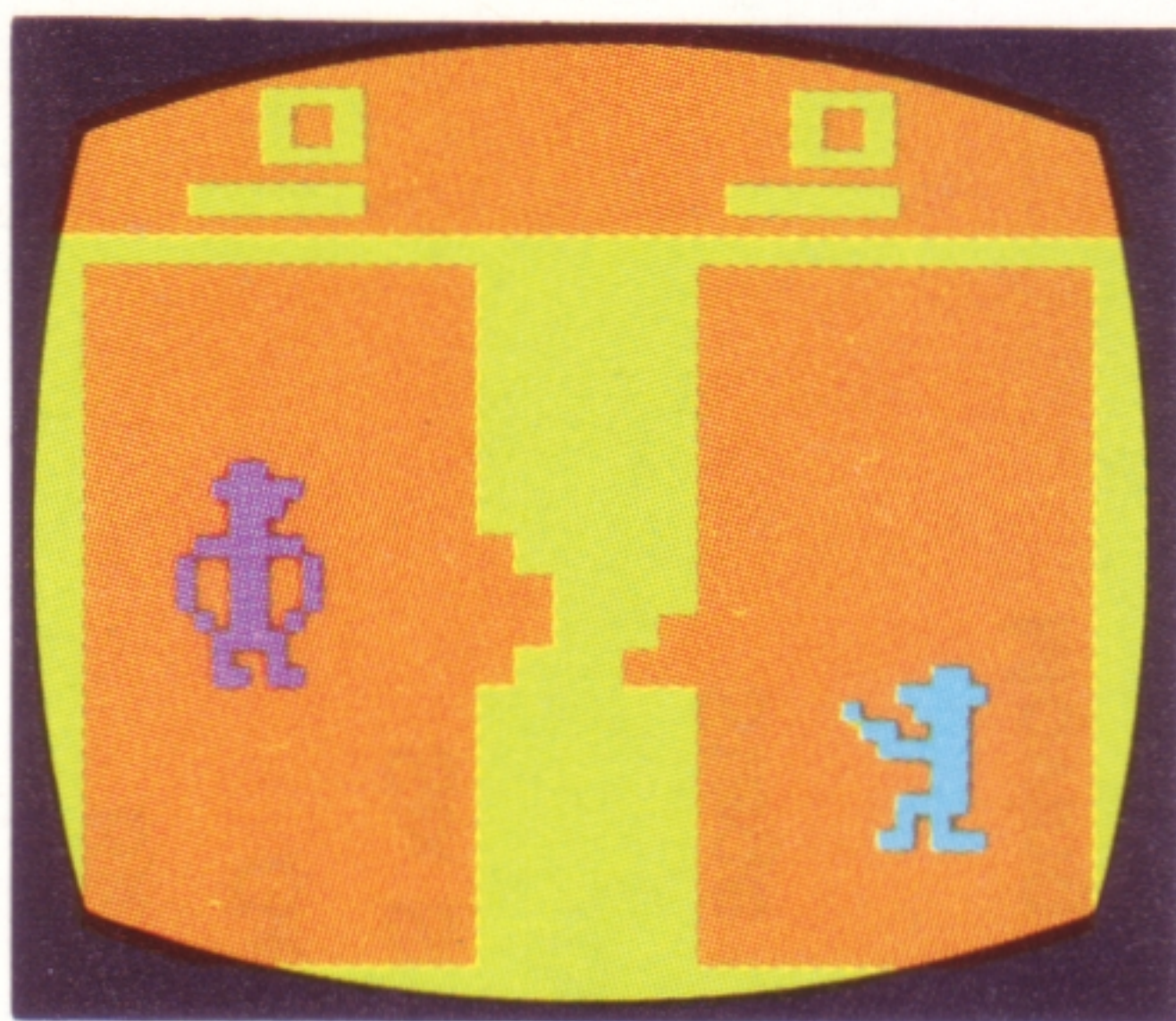
I due pistoleros usano 6 colpi durante questa sfida in cui un muro è l'unico riparo. Ma anche i muri possono sgretolarsi sotto i colpi di una 45 (Blowaway).

GIOCO 11

Sempre dietro il muro, con una potente 45 (Blowaway), ma con rapide mosse (Getaway).

GIOCO 12

Il muro centrale si muove. Rapide mosse e proiettili distruttivi. Sfida all'ultimo sangue (Getaway e Blowaway).



Giochi da 10 a 12

TARGET SHOOT

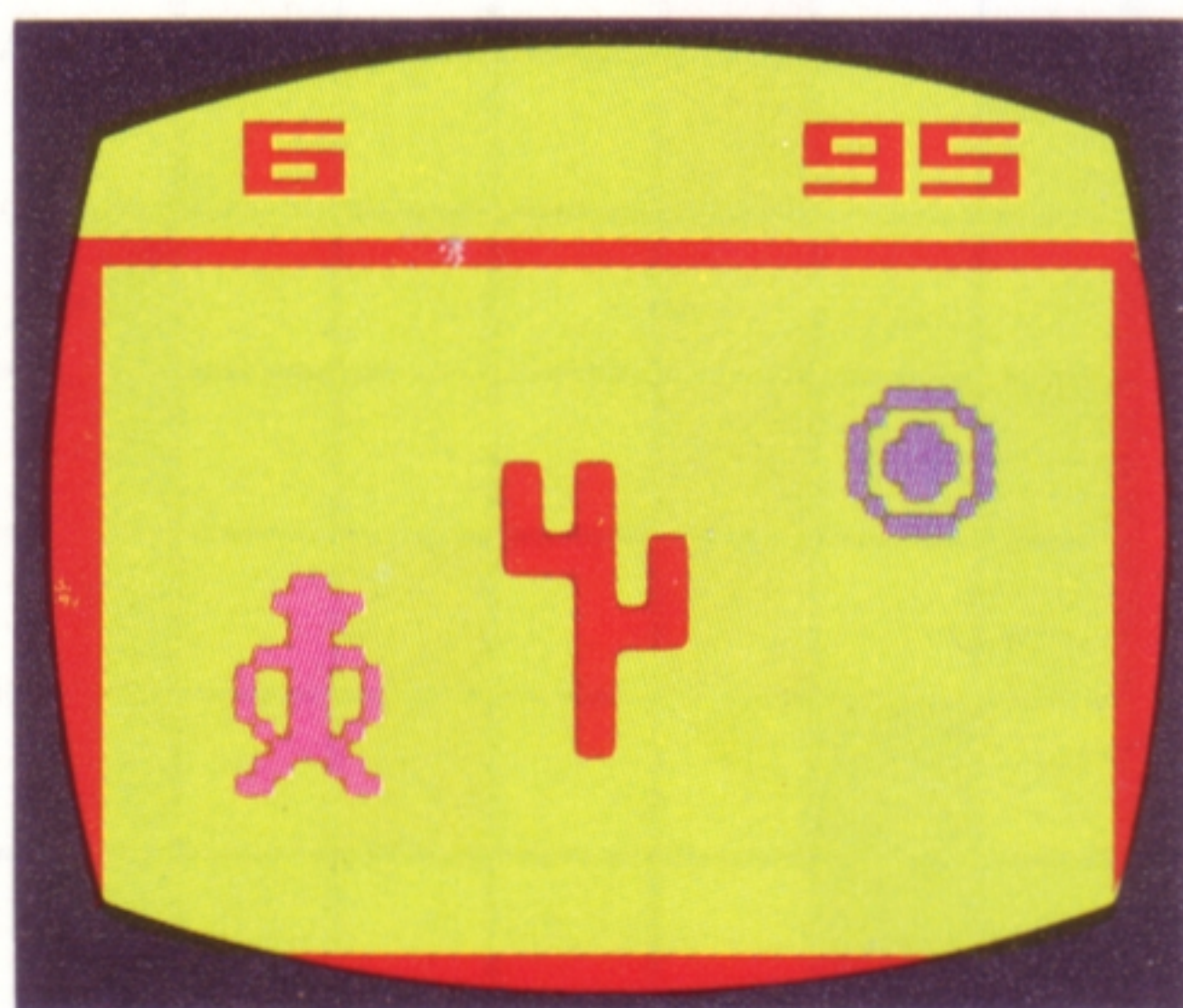
Giochi per una persona

GIOCO 13

Guida il pistolero sullo schermo per fare punti colpendo il bersaglio mobile. Un Cactus è fra te e il bersaglio.

GIOCO 14

In questo gioco di tiro al bersaglio c'è di mezzo un Cactus, ma la tua pistola è una potente 45 (Blowaway).



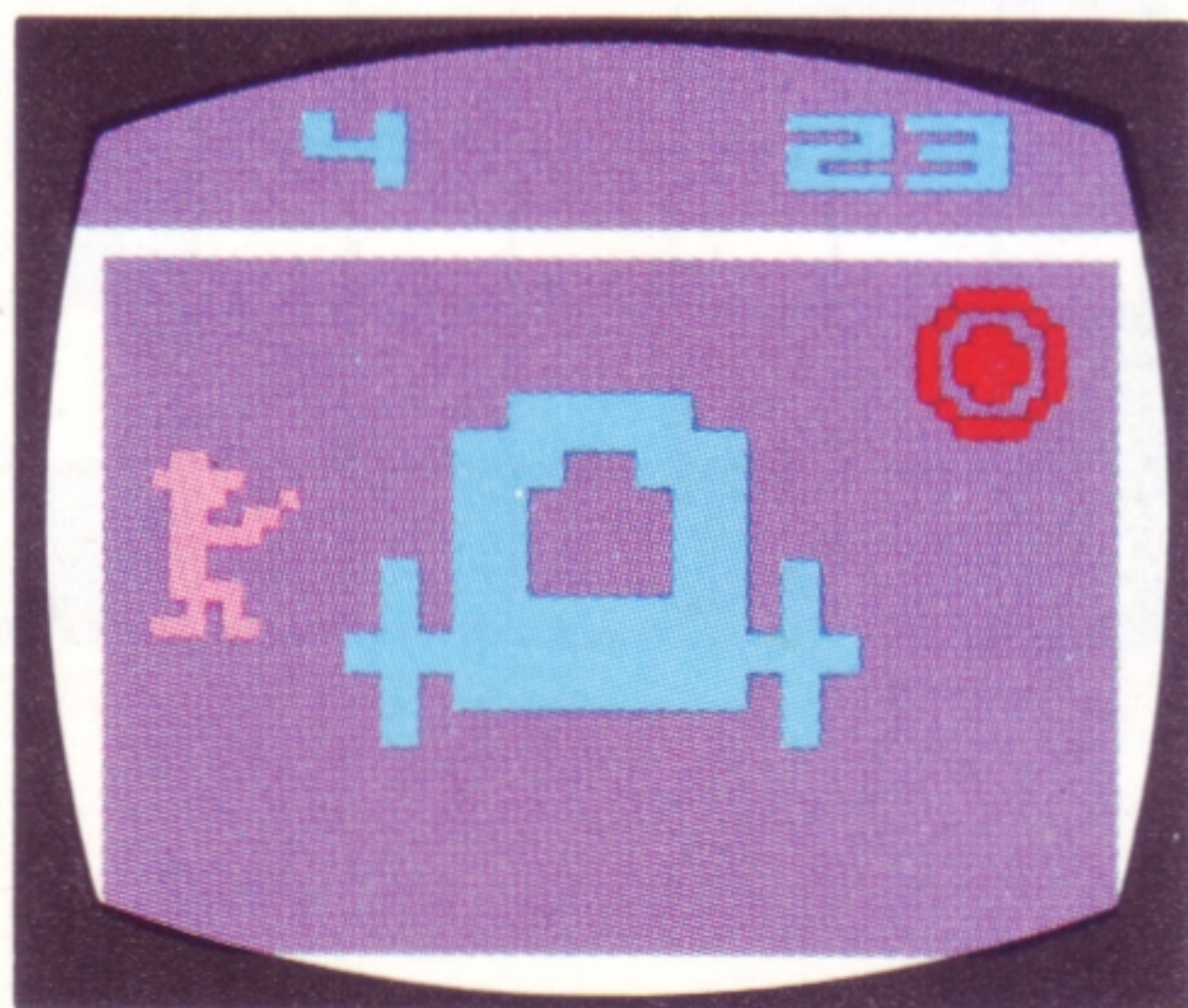
Giochi 13 e 14

GIOCO 15

Tra te ed il bersaglio c'è una diligenza. Datti da fare.

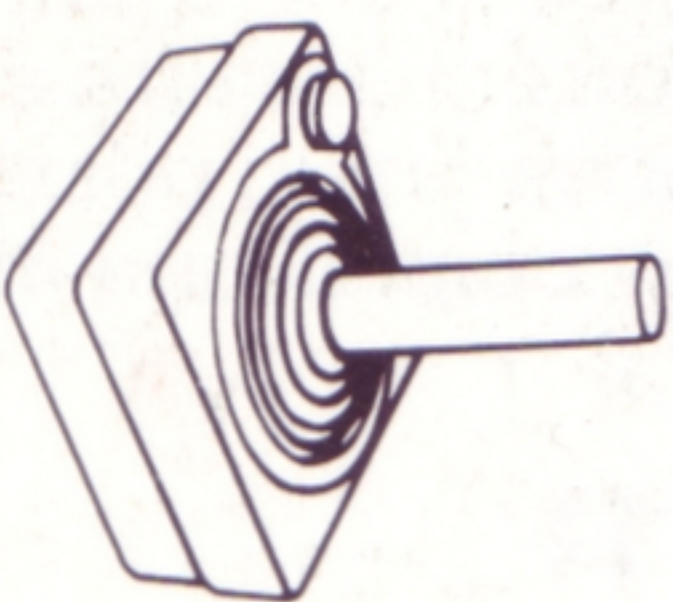
GIOCO 16

Una carovana di pionieri si muove fra il pistolero e il bersaglio. Ci vuole una pistola potente e riflessi pronti (Blowaway).



Giochi 15 e 16

OUTLAW[®]



Con questi giochi usate i telecomandi a leva. Tenete il pulsante rosso sulla sinistra in alto.

GUNSLINGER 2 giocatori

TIRO A SEGNO 1 giocatore

Numero gioco	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Blowaway			Blue	Blue			Blue	Blue	Blue	Blue	Blue	Blue		Blue		Blue
Getaway		Green														
Six Shooter				Orange					Orange	Orange						
Cactus	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow									Yellow	Yellow		
Stage Coach					Red	Red	Red	Red	Red						Red	Red
Wall						Light Green			Light Green	Light Green	Light Green	Purple	Purple	Purple		
Moving Barrier						Light Green		Light Green	Light Green		Light Green	Light Green			Light Green	Light Green