

INSTRUCTION MANUAL

CALIFORNIA
GAMES™

SEGA

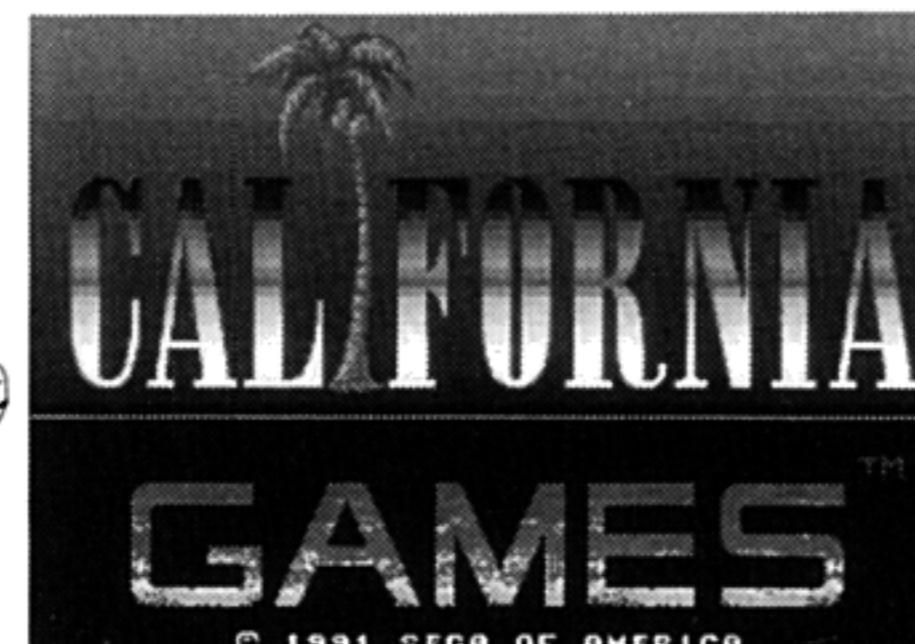
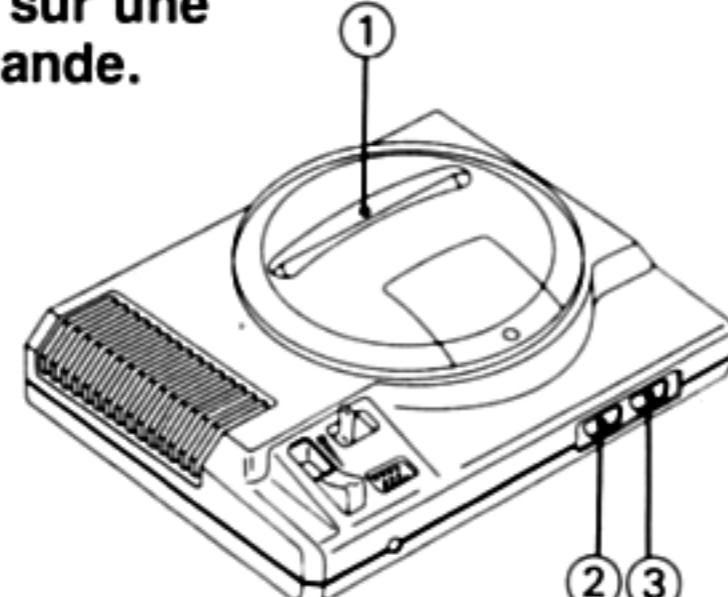
Mise en route

1. Installez votre Sega Mega Drive/Genesis System de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez le bloc de commande 1. Pour jouer à deux ou plus, branchez le bloc de commande 2 aussi.
2. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console.
3. Mettez l'interrupteur d'alimentation sur ON. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, mettez l'interrupteur sur OFF. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Remettez l'interrupteur sur ON.

Important: Assurez-vous toujours que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF avant d'insérer ou de retirer la cartouche.

Remarque: Le jeu *California Games* peut être joué par 9 personnes au maximum sur une ou deux blocs de commande.

- ① Cartouche Sega
- ② Bloc de commande 1
- ③ Bloc de commande 2



Et en avant pour la plage et ses deux sports les plus cool que l'on puisse imaginer sous le soleil de Californie. Entamez une course à l'obstacle avec votre **Skateboard** sur la promenade longeant la plage. Grandiose! et engagez-vous dans la compétition royale: le **Surf**. Montez sur les brisants de la plage... et attention aux traitres vagues!

Partez maintenant sur des pistes poussiéreuses pour la grande finale, faites tourner les pédales de votre **BMX**. Voici les cinq super sports qui vous attendent. Vous en aurez plein les mains... sans parler des pieds!

Alors, mettez maintenant vos genouillères pour un voyage sur terre et mer, en piste et parc. Ça vous plaira, non?

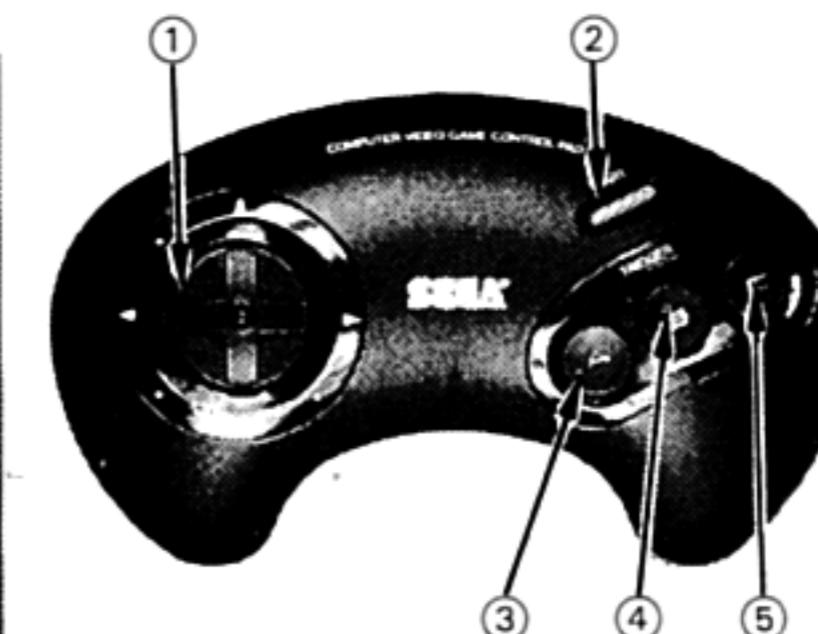
Aux commandes!

Le meilleur conseil que l'on puisse vous donner pour faire des points au jeu *California Games*, c'est de pratiquer, encore pratiquer et toujours pratiquer! Un contrôle parfait de votre console à la seconde près, fera toute la différence. Ce n'est pas en flemmardant que vous gagnerez.

Les touches de la commande ont différentes fonctions pour chaque compétition. Lisez bien la partie concernant la description générale des touches et consultez les sections relatives à chaque événement sportif, pour connaître la fonctions des touches particulières et les conseils qu'on vous donne pour améliorer vos scores.

① Touche de direction (Touche D)

- Le cadre est déplacé sur l'écran de sélection ou de paramètres de réglage en appuyant vers le haut (UP) ou vers le bas (DOWN).
- Les réglages de paramètre changent en appuyant à gauche ou à droite.



- Faites basculer sur le haut, le bas, la gauche ou la droite pour déplacer le cadre sur l'écran de noms de joueurs.
- Faites basculer vers le haut, le bas, la droite ou la gauche pour déplacer votre sportif pendant la partie.

② Touche Start

- Pour passer de l'écran de sélection à l'écran des paramètres de réglage.
- Pour faire une pause. Appuyez de nouveau dessus pour reprendre la partie.

②, ③, ④, ⑤ Touche Start ou touche A, B ou C

- Toutes ces touches permettent de passer de l'écran de titre à l'écran de sélection.
- Toutes ces touches vous font avancer par les écrans de sélection et de joueurs avant le début de la partie.
- Toutes ces touches permettent de placer une lettre, un nombre ou un symbole pour inscrire votre nom sur l'écran d'enregistrement du nom des joueurs.

③, ④, ⑤ Touche A, B ou C

- Toutes ces touches lancent votre athlète dans une compétition.

Pour commencer

Le jeu *California Games* est un véritable jeu d'habileté pour un ou plusieurs joueurs (au maximum 9). Vous pouvez vous exercer pour une compétition ou y participer. Mais vous pouvez aussi participer à plusieurs et même les organiser selon votre propre goût.

Ecran de sélection

Appuyez sur la touche Start ou A, B ou C à l'écran-titre pour aller à l'écran de sélection. Appuyez ensuite sur DOWN ou UP de la touche D pour placer la cadre sur votre sélection. Appuyez de nouveau sur la touche Start (ou la touche A, B ou C) pour confirmer la sélection et aller à l'écran suivant.



Compétition dans tous les sports

Participez aux cinq événements sportifs super cool. Les scores de chaque joueur sont affichés pendant la compétition et le joueur atteignant le plus haut score gagne la partie!

Vous participerez à la compétition dans l'ordre suivant: Piste en U, Foot sac, Surf, Patin à roulette, et VTT.

Compétition dans certains sports

Au lieu de participer à tous les sports, vous pouvez en choisir certains, ceux que vous préférez ou ceux où vous êtes le plus habile. Après avoir choisi les joueurs et les blocs de commande

SELECT EVENT

→ HALF PIPE
FOOT BAG
SURFING
SKATING
BMX
DONE

Appuyez sur DOWN ou UP de la touche D pour déplacer la flèche sur votre sélection. Appuyez ensuite sur la touche Start ou A, B ou C pour choisir le sport. (Appuyez de nouveau sur la touche pour modifier le choix effectué.) Après avoir fait votre sélection, déplacez la flèche sur Done (terminé) et appuyez sur la touche Start ou A, B ou C pour commencer la compétition.

Compétition dans un seul sport

Choisissez un seul sport. Après avoir choisi les joueurs et blocs de commande (voir page 26-34), la liste des sports apparaît. Appuyez sur DOWN ou UP de la touche D pour déplacer la flèche sur votre sélection, puis appuyez sur la touche Start ou A, B ou C. Vous entrez droit dans la compétition.

Exercice dans un sport

Comme lors de la compétition dans un seul sport, mais aucun score n'est affiché. Choisissez un sport de la liste et appuyez sur la touche Start ou A, B ou C pour commencer.

Durant l'exercice, utilisez les touches de la console de la même manière que lors de la compétition. La partie d'exercice terminée, continuez à l'apparition de l'écran ou revenez à la sélection d'écran. A l'aide de la touche D, marquez YES (oui) ou NO (non), puis appuyez sur la touche de sélection ou la touche A, B ou C.

Affichage du meilleur score

Cette option vous permet d'avoir un aperçu des célébrités. Vous pouvez voir les plus hauts scores enregistrés pour chaque sport, avec les noms des joueurs ayant accédé aux honneurs suprêmes. Appuyez sur la touche Start ou A, B ou C pour revenir à l'écran de sélection.

Affichage de l'écran-titre

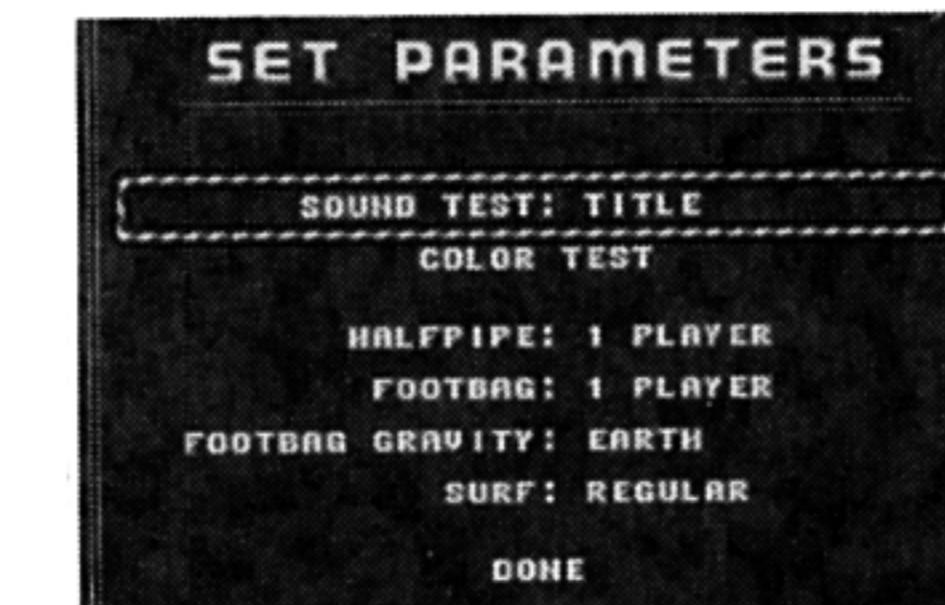
Utilisez cette option pour voir l'écran-titre et vos points d'avance. Appuyez sur la touche Start, A, B ou C pour revenir à l'écran de sélection.

Pose des paramètres de la PARTIE

Voir la section suivante.

Ecran de pose des paramètres

Vous pouvez avec cet écran écouter la musique accompagnant la partie ou les effets sonores et changer le réglage des événements sportifs, comme Piste en U, Foot-sac, Surf. Utilisez la touche D pour choisir les paramètres sur l'écran de sélection, puis appuyez sur la touche Start ou A, B ou C.



A l'apparition de l'écran des paramètres, appuyez sur DOWN ou UP de la touche D pour marquer une option. Appuyez ensuite sur LEFT ou RIGHT pour changer le réglage de cette option. Appuyez sur la touche Start pour revenir sur l'écran de sélection.

Essai sonore

La partie sera plus agréable si vous l'accompagnez de musique pompeuse ou d'effets sonores selon les différents événements sportifs. Appuyez sur LEFT ou RIGHT de la touche D pour modifier les réglages, puis appuyez sur la touche A, B ou C pour écouter les mélodies.

Essai de couleur

Appuyez sur la touche A, B ou C pour voir toute la gamme de couleur du spectre. Appuyez sur la touche Start ou A, B ou C pour sortir de l'écran.

Piste en U

Laissez le réglage sur 1 joueur, si vous ne souhaitez qu'un seul athlète à la fois sur la piste. Passez à 2, si vous voulez faire un compétition avec deux joueurs (avec deux blocs).

Surf

Sautez sur la vague! Choisissez un planche lente (Light), ordinaire ou turbo (à toute allure!) pour surfer de manière complètement différente.

Foot-sac

Réglée sur un seul joueur, un seul athlète participe à la compétition. Si la partie est réglée sur 2 joueurs, deux athlètes peuvent jongler avec le sac (avec deux blocs de commande). Si vous choisissez 2 joueurs, vous pouvez aussi choisir de jongler avec un sac ou deux.

Pesanteur du sac

Donnez au sac des ailes! Le sac-lune est plus léger que le sac-terre, et rebondit avec moins de pesanteur.

Done (Terminé)

Marquez cette option et appuyez sur la touche Start ou A, B ou C pour revenir sur l'écran de sélection. (Vous pouvez aussi appuyer sur la touche Start à tout moment pour revenir sur l'écran de sélection.)

Choix des joueurs et des blocs

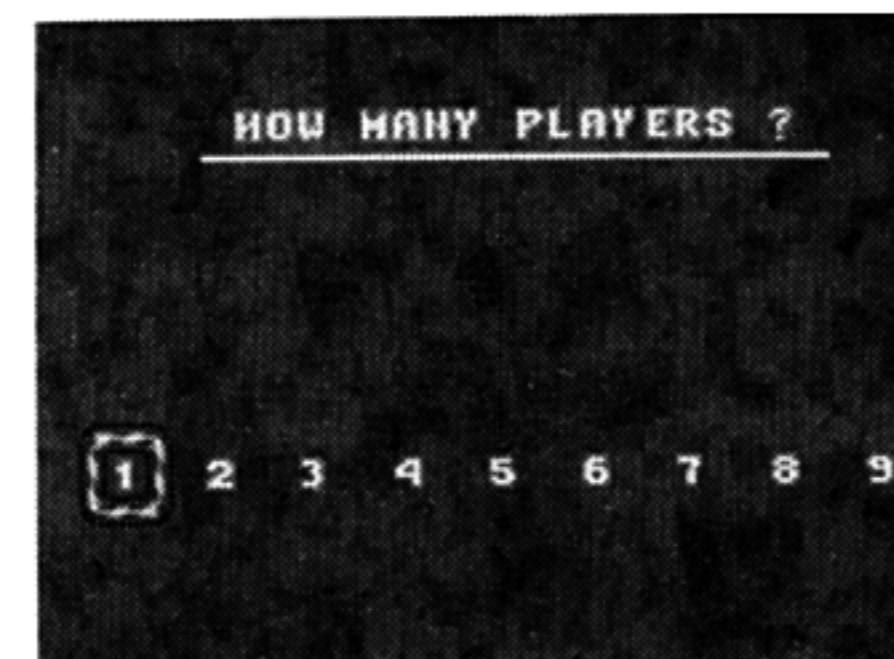
Après avoir fait vos choix de compétition (pour tous les sports ou quelques uns ou un seul) ou d'exercices préparatoires, vous pouvez afficher l'écran des joueurs. Vous pouvez, ici, poser le nombre de participants, leurs noms et les blocs de commande utilisés.

Combien de joueurs?

Vous pouvez choisir sur le premier écran (Combien de joueurs?) de faire participer un seul joueur ou plusieurs, mais le maximum est 9. Appuyez sur RIGHT ou LEFT de la touche D pour déplacer le cadre sur votre sélection, puis appuyez sur la touche Start ou la touche A, B ou C.

Nom de joueur

Choisissez un nom de joueur sur l'écran suivant, puis appuyez sur une direction quelconque de la touche D pour encadrer le caractère souhaité. Appuyez ensuite sur la touche Start ou la touche A, B ou C pour ajouter le caractère à votre nom.



Vous pouvez aussi utiliser ces fonctions particulières:

- **Flèches à droite, à gauche:** Déplacez le cadre sur l'une de ces flèches au bas de la grille des caractères et appuyez sur la touche Start ou A, B ou C. Le trait tiré sous votre nom se déplace d'un espace à gauche ou à droite, selon la flèche choisie. Le caractère suivant que vous ajoutez à votre nom remplacera l'espace souligné.
- **Annulation:** Déplacez le cadre sur REMOVE (Annulation) et appuyez sur la touche Start ou A, B ou C. Le caractère souligné sera effacé.
- **Fin:** Lorsque vous avez terminé, encadrez le mot END (fin) et appuyez sur la touche Start ou A, B ou C. Votre nom sera mémorisé et vous passez à l'écran suivant.

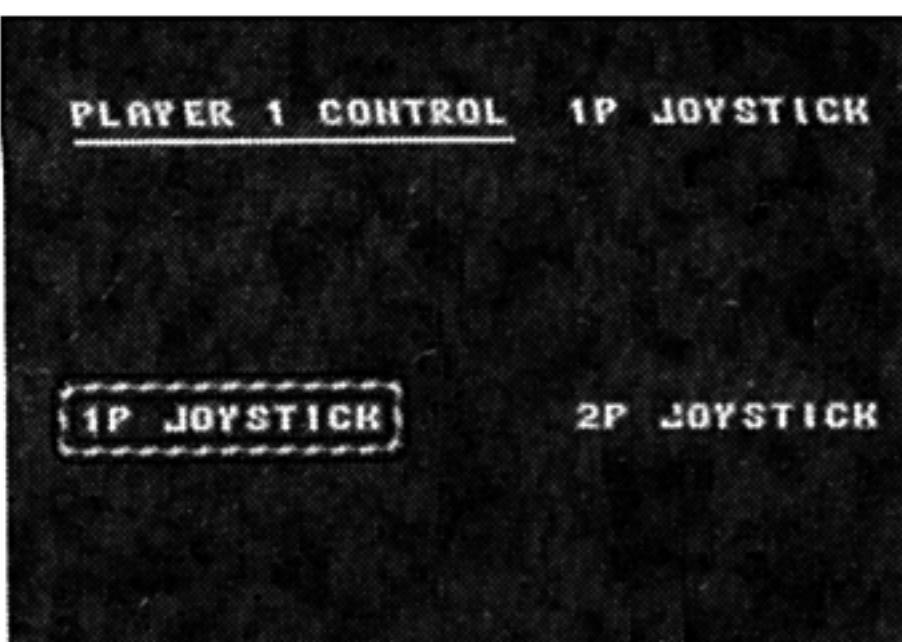
Commande des joueurs

Cet écran vous permet de choisir un bloc de commande pour le joueur qui vient d'être désigné. Utilisez la touche D pour choisir le bloc de commande 1 (1P JOYSTICK) ou le bloc 2 (2P JOYSTICK). Puis appuyez sur la touche Start ou les touches A, B, C.

Dans le cas de deux joueurs ou plus, vous pouvez revenir sur l'écran de nom des joueurs. Choisissez encore des noms et des blocs de commande pour les autres concurrents.

Fin prêt?

L'écran final des joueurs vous indique tous les noms des joueurs et les choix de commande. Si tout est OK, vous pouvez appuyer sur la touche Start ou les touches A, B, C.



Vous voulez changer quelque chose? déplacez le cadre sur NO. Appuyez ensuite sur la touche Start ou A, B, C pour revenir sur l'écran des joueurs et effectuer les modifications désirées.

Si vous avez choisi "YES" et si vous voulez participer à la compétition unique ou multiple ou aux exercices, une liste va apparaître. Utilisez-la pour choisir les sports souhaités

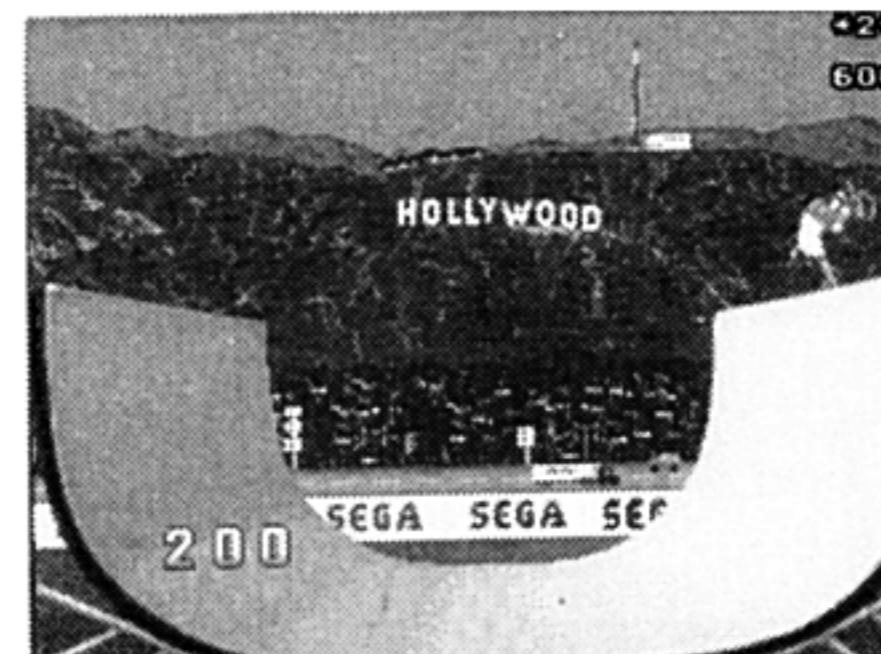
Remarque: Le jeu *California Games* mémorise les noms de joueurs et de blocs de commande si vous ne les changez pas, jusqu'à la mise hors tension.

Skateboard sur la piste en U

Il est temps d'aller prendre l'air sur la piste en U. Le skateboard est l'événement sportif par excellence, combinant la force et les capacités de coordination — ce qui donne souvent des résultats abasourdisants.

Vous montez sur un skateboard et vous engagez sur la piste en U spécialement conçue. On vous donne **1 minute et 20 secondes** ou trois chutes pour atteindre la plus grande vitesse possible et accomplir des exploits. Des points vous sont donnés en récompense pour chaque exploit. La partie est gagnée par celui qui fait le plus haut score.

Touches	Action
Touche A, B ou C	Appuyez dessus pour lancer votre joueur.
Touche A	Appuyez en haut de la rampe pur faire un double saut.
Touche B	Appuyez dessus pour changer de piste.
Touche C	Appuyez dessus pour ralentir.
Touche D	<ul style="list-style-type: none">Appuyez sur UP quand le coureur remonte la piste et DOWN quand il revient pour lui donner de la vitesse. Ça lui donne du vent dans l'aile.Appuyez sur LEFT ou RIGHT, dans le sens inverse du coureur, pour lui faire un tourniquet.



But de la piste en U

Dans cette compétition, vous allez et venez en skateboard sur la rampe et essayez d'accomplir des figures avec perfection et exactitude. La compétition dure 1 minute 20 secondes et vous avez droit à trois chutes. L'horloge est au centre de l'écran. Le nom et le score du joueur sont affichés en haut à droite.

Dans la partie à deux joueurs, les deux athlètes s'exécutent en même temps avec un seul score. Si l'un des joueurs tombent trois fois et est hors compétition, l'autre joueur peut changer de piste en appuyant sur la touche B.

Stratégie de la piste en U

- Pour faire un tourniquet, tapez la touche D dans le sens opposé de course de votre joueur. Par exemple, s'il va à gauche, appuyez sur la touche RIGHT.

- Tapez sur la touche au sommet de la rampe pour tourner d'un coup brusque. Pour faire un tour en l'air, tapez sur la touche D au moment où vous atteignez juste le sommet de la rampe.
- Vous devez atteindre le maximum de vitesse avant d'essayer un double saut. Puis, arrivé au sommet de la rampe, appuyez sur la touche A et sur la touche D, dans la bonne direction pour commencer le tourniquet. Le "skater" s'appuie sur les mains et fait passer son skateboard au-dessus de lui. Attendez, avant de relâcher la touche D, que la planche ait terminé l'arc de cercle et touche de nouveau la rampe.
- Pour glisser, appuyez sur la touche B et sur la touche D quand le skater se trouve au sommet de la rampe. Lorsque le coureur atteint le sommet droit par exemple appuyez sur la touche B et LEFT de la touche D.
- Essayez de gagner le maximum de points en exécutant des tours brusques, des tours en l'air et des doubles sauts en attendant le dernier moment pour tourner et tenez la touche D enfoncée tant que le joueur n'a pas terminé son saut.
- Et surtout synchronisez bien vos mouvements, sinon vous tomberez si le saut est exécuté trop tôt ou trop tard.
- Accélérez avant d'essayer une acrobatie et de faire un "Fakie". Tenez enfoncée UP ou DOWN de la touche D sur toute la longueur de la rampe (Du sommet au creux). Souvenez-vous que vous risquez de tomber si vous allez trop vite.
- Et avant toute chose, n'oubliez pas de vous exercer. Il vous faudra avoir beaucoup d'expérience de la piste en U pour arriver à bien synchroniser vos tours.

Score de la compétition sur la piste en U

Vous gagnez des points pour chaque exploit. Certains vous font gagner plus de points que d'autres.

Le score augmente avec les risques que vous prenez. Par exemple, si vous attendez le dernier moment pour faire un saut, vous gagnerez plus de points que si vous l'essayez plus tôt et sans risques.

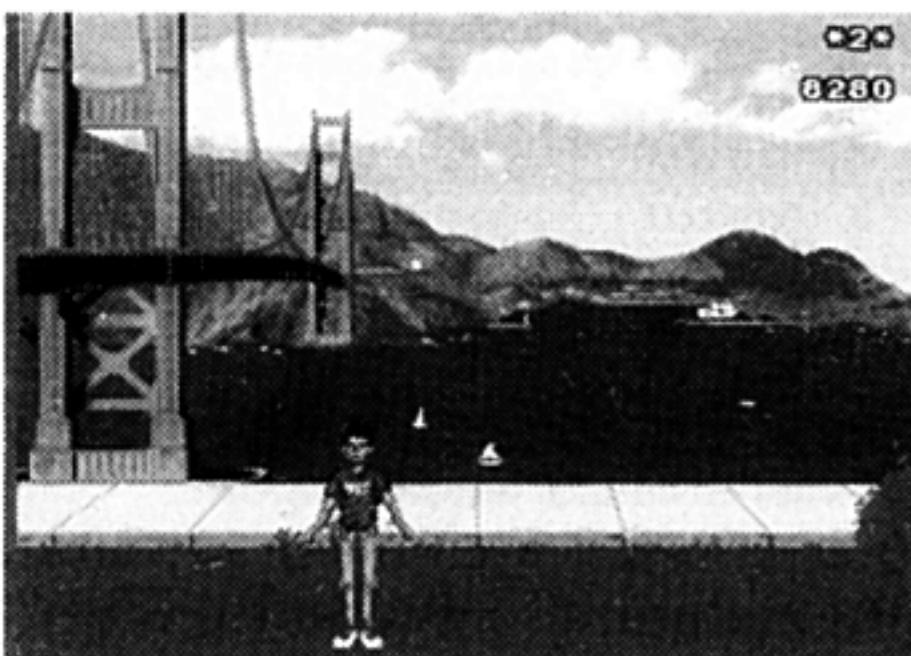
Tours de force	Points
Tour brusque, tour en l'air	100 à 999, selon la hauteur
Double saut	100 à 700, selon la hauteur
Changement de pistes	100 à 300
3 exploits à la suite	3 000 points

Remarque: Les joueurs uniques doivent exécuter quatre types différents d'acrobatie. Dans les parties à deux joueurs, il n'y en a que 3.

Compétition de Foot-sac

C'est probablement le sport de compétition le plus relax du jeu *California Games*. Mais ne perdez pas votre sang-froid — il n'est pas aussi ais茅 qu'il n'en a l'air. Faire rebondir le sac, pendant **1 minute 20 secondes** ça revient à jongler avec les pieds, les genoux, les bras, les épaules et la tête, mais attention, sans les mains. Donnez des coups au sac! et gagnez des points supplémentaires pour chaque tour de force. Le plus haut score a gagné.

Touches	Action
Touche A, B ou C	Appuyez dessus pour commencer la compétition.
Touche D	<ul style="list-style-type: none">• Appuyez sur LEFT ou RIGHT pour vous déplacer dans ces directions.• Appuyez sur DOWN pour faire demi-tour
Touche A	<ul style="list-style-type: none">• Dans la partie à un joueur, appuyez dessus pour taper le sac (comme pour la touche B).• Dans la partie à deux joueurs, appuyez dessus pour vous passer le sac et laisser le contrôle à l'autre joueur.
Touche B	Appuyez dessus pour taper dans le sac ou faire une tête pendant la compétition.
Touche C	Appuyez dessus pour faire une super tête.



But du Foot-sac

Essayez de garder le sac en l'air le plus longtemps possible, en lui lançant des coups de pied, le frappant et le faisant rebondir sur la tête.

Avant de commencer, vous pouvez choisir un ou deux joueurs, un ou deux sacs, et la pesanteur Terre ou Lune, pour chaque compétition . Si deux joueurs s'exécutent ensemble, ils doivent essayer de garder tous les deux le sac en l'air , mais un seul score est compté.

L'horloge se trouve en haut de l'écran, au centre. Les noms et les points des joueurs sont affichés en haut à droite. La compétition se termine après **1 minute et 20 secondes**.

Stratégie de la compétition de foot-sac

- Le succès provient de l'exactitude. Essayez de "sentir" le moment exact où donner un coup et vous garderez le sac en l'air!

- Lorsque le sac retombe, appuyez sur la touche B pour donner un coup de pied juste avant qu'il se trouve à vos pieds.
- Pour faire une tête, appuyez sur la touche B juste avant que le sac retombe au niveau de votre tête.
- Différents coups sont possibles. Pour cela, changez de position lorsque le sac est en l'air. Par exemple, sautez à droite et le sac tombera près de vous (mais ne sautez pas trop loin). Appuyez sur la touche B lorsque le sac atteint vos pieds et donnez un coup de pied vers l'extérieur.
- Essayez les coups de pied vers l'intérieur, vers l'extérieur, les revers en sautant, les coups de genoux et les coups à l'envers. Découvrez tous ces différents styles et expérimentez ces mouvements et positionnements pendant les exercices de pratique.

Score de la compétition de foot-sac

Vous gagnez des points pour chaque tour de force ou coup. Plus ils sont difficiles, plus vous gagnez de points.

Tours de force	Points	Comment les réaliser
Coup ordinaire	10	Un simple coup avec une partie du corps
Cinq à la suite	750	5 coups consécutifs ou plus
Demi-tour	250	2 coups avec un demi-tour entre
Tour complet	500	2 coups avec un tour complet
Tour Foley	750	2 coups avec un tour et demi entre
Sabot	500	Coup arrière à gauche + coup arrière à droite
Double cintre	2 500	Coup extérieur à gauche + coup extérieur à droite + coup extérieur à gauche
Doda inversé	5 000	Doda d'un côté + doda de l'autre côté

Tours de force	Points	Comment les réaliser
Doda	5 000	Coup extérieur à gauche + tête + coup extérieur à droite
Jester	2 000	Coup en sautant à droite ou à gauche
Dizzy Dean	1 500	Tête avant + tête arrière
Head banger	1 500	Dizzy Dean + tête avant
Bonne prise	1 500	Réception de l'extérieur de l'écran
Passe	3 000	Passe d'un joueur à l'autre (dans la partie à deux joueurs uniquement)

Avec la pesanteur "Lune" (faible), vous ne gagnez que la moitié des points indiqués. Avec la pesanteur "Terre" (forte) un horloge-bonus apparaît à 10 000 points. Si vous frappez l'horloge avec le sac vous gagnez en plus 13 secondes. Si vous touchez l'oiseau chaque fois, vous gagnez 1 000 points.

Un bonus spécial d'un maximum de 99 000 points est accordé selon la variété et la complexité des tours que vous réalisez. Si vous faites deux jesters à la suite, le sac clignote et vous gagnez des doubles scores pour chaque tour et un supplément de 26 secondes.

Surf

Le surf fut d'abord le sport des rois de Hawaï. Maintenant il règne sur la côte de Californie. De Santa Cruz à San Diego, on peut voir les surfeurs sur leurs planches multicolores sillonnner les vagues étincelantes de lumière. Et bientôt vous allez les rejoindre!

On vous donne **1 minute et 20 secondes** pour vous lancer sur la crête, traverser le tunnel et probablement manger un peu de sable (si vous tombez). Ça va être excitant, mais vous le serez vous aussi encore plus. Pour tout dire, vous allez être génial!



Touches	Action
Touche A, B ou C	Appuyez dessus pour prendre une vague et commencer la compétition.
Touche D	<ul style="list-style-type: none"> Appuyez sur LEFT pour diriger le surfeur à gauche. Appuyez sur RIGHT pour le diriger à droite.
Touche C	Appuyez dessus en même temps que la touche D pour ralentir le surfeur.

But de la compétition de surf

Elle consiste à se maintenir sur la crête de la vague et de manœuvrer la planche avec régularité et à toute vitesse. Foncez dans la vague, allez et venez, entrez et sortez du tunnel que forme la vague. "Utilisez" la vague au maximum avant de terminer votre "chevauchée".

Vous pouvez choisir un planche lente (light), ordinaire ou turbo (à toute allure) pour différentes formes de mouvement . La compétition prend fin au bout de **1 minute et 20 secondes** de jeu. L'horloge se trouve en haut de l'écran, au centre, et votre nom est inscrit sur la droite.

Stratégie du surf

- Tapez sur LEFT de la touche D pour éviter de tomber en partant sur votre planche.
- Si vous approchez trop la crête de la vague, soit vous tomberez ou vous quitterez la vague.
- Dribblez les ballons de plage avec le bout de votre planche pour améliorer votre score.
- Lorsque vous "attrapez l'air", vous recevez des bonus. Partez sur la crête de la vague et continuez votre chevauchée.
- Prenez en tout cas des risques! Plus vous ferez l'acrobate, plus vous gagnerez de points!

Score de la compétition de surf

Cinq arbitres jugeront de vos points, de la qualité de vos acrobaties et enregistreront vos chutes.

Action	Estimation des arbitres				
	Ref 1	Ref 2	Ref 3	Ref 4	Ref 5
Saut	2	1	1	1	1
Grand saut	4	2	2	2	2
Dribble	1	1	0	1	0
Temps sur la vague	0	1	2	1	1
Tour	4	8	4	4	4
Chute	4	4	4	4	8

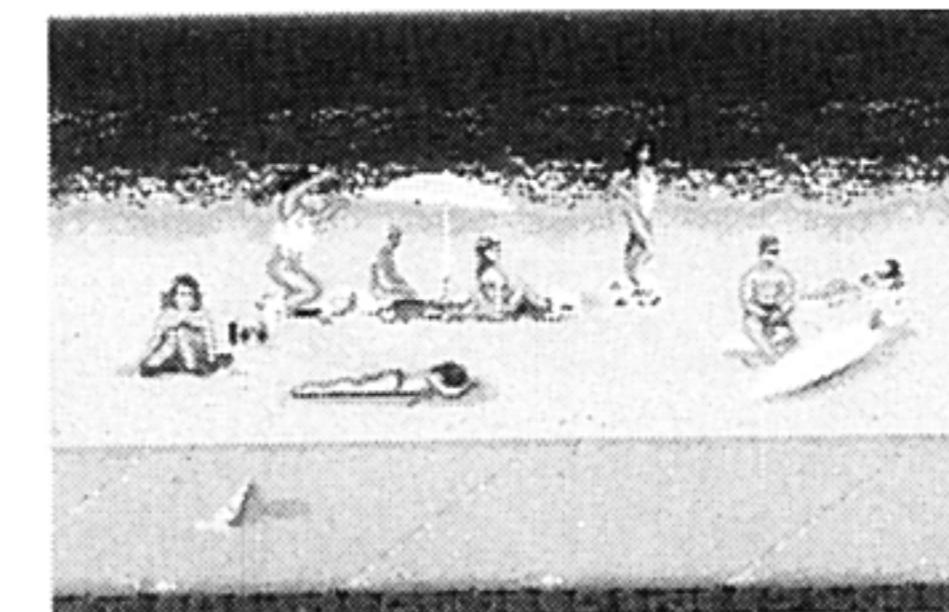
Remarque: Sur la planche lente, vous ne gagnerez que la moitié des points.

Patins à roulette

Le patins à roulette, c'est super. Tout le monde sait en faire et presque chacun en fait avec un sentiment de liberté, totalement différent des autres sports.

Dans le jeu "*California Games*", c'est le plus radical des jeux. Le truc, c'est de parvenir à patiner sur la promenade le long de la plage sans tomber. Ça semble facile! mais vous n'avez qu'**1 minute 50 secondes**, ou droit à cinq chutes, pour éviter les aspérités du sol, l'herbe, le sable, les flaques, les caniveaux, les sandales oubliées et bien d'autres choses — et terminer à temps la course à l'obstacle! Vous aurez aussi à éviter les ballons de plage qui volent en l'air.

Touches	Actions
Touche A, B ou C	Appuyez pour commencer la compétition.
Touche D	<ul style="list-style-type: none"> • Appuyez sur UP et DOWN pour accélérer et gagner de la vitesse. • Appuyez sur LEFT pour un tourniquet simple à 360°. • Appuyez sur RIGHT pour un double tour (seulement en l'air).
Touche B	<ul style="list-style-type: none"> • Appuyez et maintenez la touche enfoncée pour faire baisser votre joueur. • Relâchez-la pour sauter.



But de la compétition de patins à roulette

Dans cette compétition, vous devrez éviter des obstacles et accomplir la course dans le meilleur temps possible, tout en effectuant le plus d'acrobies possible.

Vous avez 1 minute et 50 secondes, ou droit à cinq chutes, pour vous exécuter. L'horloge est en haut, au centre de l'écran. Le nom des joueurs et leur score est en haut, à droite.

Stratégie de la compétition du patins à roulette

- Essayez d'éviter tous les obstacles en faisant un détour ou en sautant au-dessus. C'est la meilleure tactique possible pour le débutant.
- Gardez bien l'oeil sur la bordure de la piste. Vous vous arrêterez pile, si vous roulez sur l'herbe.
- Apprenez à sauter à point selon les obstacles.
- De nombreux obstacles sont rapprochés, c'est pourquoi regardez bien ce qui se trouve devant vous.
- Exercez-vous, exercez-vous encore et toujours pour apprendre à combiner les tours et les sauts.

Score de la compétition de patins à roulette

Vous gagnez des points pour chaque obstacle évité avec succès, des points doubles pour le saut d'obstacles. Les mouvements compliqués, comme le saut et tour à 360°, vous font gagner le maximum de points.

Tours de force	Points
Obstacles évités	10 à 30
Saut d'obstacles	20 à 60
Ballon de plage évité	50
Ballon touché	100
Coureur à patins évité	200
Tour simple à 360°	40 à 120
Tour double	60 à 180

Terminez la course à temps pour gagner un meilleur prix!

Course en VTT

Le VTT, c'est du motocross en vélo. C'est aussi la compétition extrême.

Les sportifs utilisent pour cela des vélos résistants mais légers, pour courir sur une piste éprouvante dans le désert de Californie. Il y a un tas de bosses, trous et d'ornières. (Plusieurs dos d'âne s'appellent des "Whup-la-la".) Vous devez acquérir de la vitesse, un bon sens de la synchronisation et une grande dose d'endurance pour terminer en deux minutes (ou trois chutes) la course à l'obstacle et atteindre la gloire.



Touches	Actions
Touche A, B, C	Appuyez sur la touche pour commencer.
Touche D	<ul style="list-style-type: none"> • Appuyez sur UP pour diriger vers la gauche. • Appuyez sur DOWN pour diriger vers la droite.
Touche B	<ul style="list-style-type: none"> • Appuyez dessus pour sauter. • Appuyez dessus et sur UP de la touche D pour pour une ruade arrière. • Appuyez sur DOWN de la touche D pour un tour de 360°.
Touche C	Appuyez dessus à plusieurs reprises pour ralentir.

But de la compétition de VTT

Le but de la course en VTT est de terminer la course le plus vite possible, tout en exécutant des acrobaties et évitant des obstacles. Le coureur le plus rapide gagne la compétition!

Vous avez deux minutes, trois légères chutes ou un chute grave pour terminer. (Un pneu crevé dans une ornière est une chute légère. Tomber sur la tête est une chute grave.) L'horloge se trouve en haut de l'écran, au centre. Les noms de joueurs et leurs scores se trouvent en haut, à droite.

Stratégie du VTT

- L'exactitude est primordiale pour réussir les sauts et tours avec succès. Vous devez bien synchroniser le début et la fin de chaque acrobatie pour atterrir en toute sécurité. Si vous n'avez pas retrouvé votre équilibre en fin d'exécution, vous vous écraserez à terre.
- Si vous êtes en l'air (Touche B), utilisez la touche D pour faire l'acrobate. Appuyez sur UP pour jeter des ruades arrière. Appuyez sur DOWN pour les tours à 360°.
- Appuyez sur la touche B pour sortir de l'ornière en fin de piste. Vous l'éviterez avec succès si votre vitesse est assez élevée et si vous êtes dans le temps, c'est-à-dire, si votre temps de course est en-dessous de la limite.

Score de la compétition de VTT

Plus vous êtes rapide, plus votre score sera élevé. Vous gagnerez aussi des points pour chaque acrobatie, et des bonus pour chaque acrobatie qui dure.

Tours de force	Points
Saut	50 à 400
Tour à 360°	800 à 2 000
Ruade arrière	1 500 à 3 500

Lorsque vous terminez la course, vous obtenez 500 points pour chaque seconde gagnée. Essayez de gagner 40.000 points et même plus pour recevoir le grand prix.

Au sommet de la renommée

Si un record est battu pendant la partie, "California Games" retient le nom du recordman. Les records sont affichés sur le "Sommet de la renommée", que vous pouvez voir apparaître en choisissant l'affichage des scores sur l'écran de sélection.



SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			





Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada
No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; Japan
No. 82-205605 (Pending)

672-0628-50

© 1987 Epyx, Inc.

© 1991 SEGA ENTERPRISES LTD. Printed in Japan