



PRO Mountain Bike SIMULATOR

LOADING INSTRUCTIONS

AMSTRAD

Press CTRL and small ENTER then press PLAY.

PRO MOUNTAIN BIKE SIMULATOR

You have control of a mountain bike and your objective is to race over a series of hazardous obstacles with the intention of finishing with the fastest time. Your opponent can either be a friend or the computer.

Skillful use of the gears will help you over the mountains and speed over the ramps. You must also get off and carry your bike over certain obstacles e.g. potholes and wooden logs.

GAME OBJECTIVE

1 or 2 players must race over a series of obstacles with the objective of finishing first or finishing with the fastest time, (the fastest time being the winner). If a 1 player game is selected, then the top biker is computer controlled, and you control the bottom biker.

Obstacles found in the game are:

- Logs** — these must be walked over.
- Holes** — these also must be walked over.
- Rocks** — either avoided by steering or by walking over them.
- Swamp** — slows you down.
- Ramps** — if you are riding, they will make you jump.
- Mountains** — you can ride up these but they will slow you down, if you stop on a mountain side you will have to lower your gears (minimum 2nd).

INSTRUCTIONS

When the title page comes up, use a joystick in the nearest port to control arrow. Press fire to select icon.

Icons from left to right are: Weather conditions, course editor, Start the game and 1 or 2 players.

INGAME CONTROLS

(a) Press Fire Button no other key or joystick in Neutral –
Mount/Dismount Bike.

(b) Rider On Bike.

(i) Fire Button Not Pressed.

Joystick Posn.	Preset Key	
UP	Q	Moves Bike Up Screen
DOWN	A	Moves Bike Down Screen
LEFT	O	Brake
(Diag- onals) RIGHT	P	Pedal Faster
UP/LEFT	Q/O	Brake
DOWN/LEFT	A/O	Brake
UP/RIGHT	Q/P	Pedal Faster & Move Up Screen
DOWN/RIGHT	A/P	Pedal Faster & Move Down Screen

(ii) Fire Button Pressed (Fire = Space Bar)

Joystick Posn.	Preset Key	
FIRE & UP	SPACE Q	Change Up Gears
FIRE & DOWN	SPACE A	Change Down Gears
FIRE & LEFT	SPACE O	Brake & Change Down Gears
FIRE & RIGHT	SPACE P	Pedal Faster & Change Up Gears
FIRE & UP/LEFT	SPACE QO	Brake & Change Up Gears
FIRE & UP/RIGHT	SPACE QP	Pedal Faster & Change Up Gears
FIRE & DOWN/LEFT	SPACE AO	Brake & Change Down Gears
FIRE & DOWN/RIGHT	SPACE AP	Pedal Faster & Change Down Gears

(c) Rider Off Bike.

(i) Fire Button Not Pressed.

Joystick Posn.	Preset Key	
UP	Q	Walk Up Screen
DOWN	A	Walk Down Screen
LEFT/RIGHT	O/P	Toggle To Walk Forward

(ii) Fire Button Pressed.

Joystick Posn.	Preset Key	
FIRE LEFT/RIGHT	SPACE O/P	Toggle To Walk Forward
FIRE UP	SPACE Q	Reset Gears Changing Up Whilst Off Bike
FIRE DOWN	SPACE A	Reset Gears Changing Down Whilst Off Bike

(d) Pause Keys

F — Pause Top Bike

G — Pause Bottom Bike

(e) Break Key (Escape on Amstrad) — to break out of game.

NOTE

At end of map on first leg the leading player will sit on the bench.

After arrival of second player the player will receive the message to Press ENTER to restart. The game will then turn around and the map will retrack to the start/finish line.



PRO
*Mountain
Bike*
SIMULATOR

© *Alternative Software Limited 1989*

PROGRAMMERS—If you have written a good programme for ANY home computer, send it to us now for evaluation. We pay EXCELLENT royalties!!

SEND TO: The Evaluation Department, ALTERNATIVE SOFTWARE Units 3-7 Baileygate Industrial Estate, Pontefract, West Yorkshire. We will acknowledge receipt of your programme same day.

SIMULATEUR DE VELO DE MONTAGNE PROFESSIONNEL

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

AMSTRAD

Appuyez sur CTRL et petit ENTER, appuyez ensuite sur PLAY.

SIMULATEUR DE VELO DE MONTAGNE

Vous êtes aux commandes d'un vélo de montagne, et vous avez pour but de franchir une série d'obstacles dangereux dans l'intention d'arriver en premier. Votre adversaire peut être soit un copain, soit l'ordinateur.

Si vous savez vous servir des vitesses, cela vous aidera à traverser les montagnes et prendre les rampes à toute allure. Par moments, vous aurez à descendre de votre vélo pour franchir certains obstacles tels que nids de poules et rondins.

VOTRE OBJECTIF

Vous avez pour but de franchir aussi rapidement que possible une série d'obstacles (bref, de gagner la course . . .). Si vous sélectionnez le jeu à un joueur, alors le premier vélo sera commandé par l'ordinateur.

LES OBSTACLES

- Rondins — il faut aller à pied pour les franchir.
- Nids de poules — idem.
- Rochers — il faut soit les contourner, soit les traverser à pied.
- Marecage — il faut impérativement ralentir.
- Rampes — Si vous êtes en selle, vous aurez à faire un saut.
- Montagnes — Si vous les montez en selle, vous aurez forcément à ralentir.

Si vous vous arrêtez à mi-chemin, il vous faudra descendre les vitesses (première vitesse inaccessible).

INSTRUCTIONS

(a) Appuyez uniquement sur le bouton FEU — si vous vous servez de la manette, il faut que celle-ci soit au point mort — pour monter sur/descendre du vélo.

(b) En selle

(i) Bouton FEU non actionné:

Manette	Touche préréglée	
VERS LE HAUT	Q	Le vélo se déplace vers le haut de l'écran.
VERS LE BAS	A	Le vélo se déplace vers le bas de l'écran.

(Diag- onaux)	A GAUCHE	O	Pour freiner.
	A DROITE	P	Pour pédaler plus vite.
	EN HAUT/ A GAUCHE	Q/O	Pour freiner.
	EN BAS/ A GAUCHE	A/O	Pour freiner.
	EN HAUTE/ A DROITE	Q/P	Pour pédaler plus vite en montant l'écran.
	EN BAS/ A DROITE	A/P	Pour pédaler plus vite en descendant l'écran.

(ii) Bouton FEU actionné (Feu=barre d'espacement)

Manette	Touche préréglée	
FEU + VER LE HAUT	ESPACE Q	Pour monter les vitesses.
FEU + VERS LE BAS	ESPACE A	Pour rétrograder.
FEU + A GAUCHE	ESPACE O	Pour freiner + rétrograder.
FEU + A DROITE	ESPACE P	Pour pédaler plus vite + monter les vitesses.
FEU + HAUT/GAUCHE	ESPACE QO	Pour freiner + monter les vitesse.
FEU + HAUT/DROITE	ESPACE QP	Pour pédaler plus vite + monter les vitesses.
FEU + BAS/GAUCHE	ESPACE AO	Pour freiner + rétrograder.
FEU + BAS/DROITE	ESPACE AP	Pour pédaler plus vite + rétrograder.

(c) Descendu du vélo

(i) Bouton FEU non actionné:

Manette	Touche préréglée	
VERS LE HAUT	Q	Pour monter l'écran à pied.
VERS LE BAS	A	Pour descendre l'écran à pied.
A GAUCHE/ DROITE	O/P	Agiter pour avancer à pied.

(ii) Bouton FEU actionné

Manette	Touche préréglée	
FEU GAUCHE/ DROITE	ESPACE O/P	Agiter pour avancer à pied.

FEU/VERS
LE HAUT
FEU/VERS
LE BAS

ESPACE Q Pour monter les vitesses.

ESPACE A Pour rétrograder.

(d) Touches PAUSE

F — PAUSE Vélo n° 1

G — PAUSE Vélo n° 2

(e) Touche BREAK (= ESCAPE sur la version AMSTRAD) pour abandonner le jeu.

NOTA:

A la fin de la première étape, le joueur en tête restera assis sur le banc.

A l'arrivée du second joueur, vous recevrez le message "Appuyez sur ENTER pour recommencer". Ceci fait, le jeu continuera en sense inverse jusqu'à la ligne de départ/arrivée.

SIMULADOR DE BICICLETA DE MONTANA PROFESIONAL

INSTRUCCIONES DE CARGA

AMSTRAD

Pulse CTRL y ENTER pequeño y después pulse PLAY.

SIMULADOR DE BICICLETA DE MONTANA PROFESIONAL

Usted tiene control de una bicicleta de montaña y su objetivo es ir a toda carrera atravesando una serie de arriesgados obstáculos con la intención de terminar en el menor tiempo posible. Su adversario puede ser un amigo o el ordenador.

Hábil uso de las marchas le ayudará a subir en las montañas y a coger más velocidad en las rampas. También debe bajarse y llevar la bicicleta a hombros en ciertos obstáculos: baches y troncos.

OBJETIVOS DEL JUEGO

1 ó 2 jugadores deben ir a toda carrera atravesando una serie de obstáculos con el objetivo de terminar primero o terminar en el menor tiempo posible (siendo el ganador). Si selecciona un juego de un solo jugador, entonces el ciclista de la parte superior es controlado por el ordenador y usted controla el ciclista de la parte inferior.

Los obstáculos que puede encontrar en el juego son:

Troncos — debe pasarlos andando con la bicicleta a hombros.

Agujeros — debe pasarlos andando con la bicicleta a hombros.

- Rocas** — debe evitarlas conduciendo o pasarlas andando con la bicicleta a hombros.
- Pantano** — le hará disminuir la velocidad.
- Rampas** — Si está montado en la bicicleta, le harán saltar.
- Montañas** — podrá subir las pero le harán disminuir la velocidad.
- Si para en una ladera, tendrá que reducir la marcha (mín. segunda).

INSTRUCCIONES

(a) Pulse el botón FIRE o la palanca de control en posición neutra para subir o bajar de la bicicleta.

(b) Cuando el ciclista está encima de la bicicleta.

(i) Sin pulsar el botón FIRE.

	Pos. de la palanca	Teclado	
	ARRIBA	Q	La bicicleta se mueve hacia arriba.
	ABAJO	A	La bicicleta se mueve hacia abajo.
	IZQUIERDA	O	Frena.
	DERECHA	P	Pedalea más deprisa.
(Diagonales)	ARRIBA/ IZQUIERDA	Q/O	Frena.
	ABAJO/ IZQUIERDA	A/O	Frena.
	ARRIBA/ DERECHA	Q/P	Pedalea más deprisa y se mueve hacia arriba.
	ABAJO/ DERECHA	A/P	Pedalea más deprisa y se mueva hacia abajo.

(ii) Pulsando el botón FIRE (FIRE = BARRA ESPACIO).

	Pos. de la palanca	Teclado	
	FIRE + ARRIBA	ESPACIO + Q	Cambia la marcha a una velocidad sup.
	FIRE + ABAJO	ESPACIO + A	Cambia la marcha a una velocidad inf.
	FIRE + IZQUIERDA	ESPACIO + O	Frena y cambia la marcha a una v. info.
	FIRE + DERECHA	ESPACIO + P	Pedalea más deprisa y cambia la marcha a una velocidad sup.
	FIRE + ARRIBA/ IZQUIERDA	ESPACIO + QO	Frena y cambia la marcha a una v. sup.
	FIRE + ARRIBA/ DERECH	ESPACIO + QP	Pedalea más deprisa y cambia la marcha a una velocidad sup.

FIRE + ABAJO/
IZQUIERDA
FIRE + ABAJO
DERECHA

ESPACIO + AO Frena y cambia la marcha
a una vel. inf.
ESPACIO + AP Pedalea más deprisa y
cambia la marcha a una
velocidad inf.

(c) Cuando el ciclista no está encima de la bicicleta.

(i) Sin pulsar el botón FIRE.

Pos. de la palanca	Teclado
ARRIBA	Q
ABAJO	A
IZQ/DERECHA (alternativamente)	O/P (alt.)



Sube andando.
Baja andando.

Anda hacia adelante.

(ii) Pulsando el botón FIRE.

Pos. de la palanca	Teclado
-----------------------	---------

FIRE + IZQ./ DCHA (alt.)	ESPACIO O/P (alt.)
FIRE + ARRIBA	ESPACIO Q

Anda hacia adelante.
Cambia la marcha a una
vel. sup. (mientras no
está encima de la
bicicleta).

FIRE + ABAJO	ESPACIO A
--------------	-----------

Cambia la marcha a una
vel. inf. (mientras no
está encima de la
bicicleta).



(d) Teclas para detener el juego.

F — detiene la bicicleta de la parte de arriba.

G — detiene la bicicleta de la parte de abajo.

(e) Tecla BREAK (ESCAPE en AMSTRAD) para terminar el juego.

NOTA

Al final del recorrido, en el primer tramo, el jugador que va delante se sentará en el banco. Después de llegar el segundo jugador, recibirá el mensaje " pulse ENTER " para volver a empezar. El juego dará la vuelta y el recorrido volverá a empezar en dirección hacia la línea START/FINISH (EMPEZAR/TERMINAR).