

SUMMER GAMES I • SUMMER GAMES II • WINTER GAMES

CBM
64/128
DISKETTE



EPYX®



GOLD SILVER BRONZE

CBM
64/128
DISKETTE



EPYX®



23 MÖGLICHKEITEN ZUM ERREICHEN SPORTLICHER UNSTERBLICHKEIT



SUMMER GAMES™ EINLEITUNG

Erfahren Sie die Kraft, den Ruhm, die Spannung und die Herausforderung des größten Wettkampfes der Leichtathletik der Welt: die OLYMPISCHEN SOMMERSPIELE!

Wenn Sie der ergreifenden ERÖFFNUNGSFEIER zusehen, in ihr sind 3000 Jahre bester Tradition vereint, dann sind Sie bereit, das Beste für Ihr Land zu geben.

Das ist der Augenblick, für den Sie so lange gearbeitet und trainiert haben, der Augenblick, in dem Sie Ihre Fähigkeiten unter Druck gegen die besten Athleten der Welt erproben können. Sie versuchen sich, in der ganzen Bandbreite an Sportarten auszuzeichnen – auf der Bahn oder auf dem Platz, beim Schwimmen oder beim Springen, beim Turnen oder beim Tontaubenschießen.

Mut, Fertigkeit, strategisches Denken und Entschlossenheit. Das sind die Eigenschaften des wahren Meisters. Wenn Sie siegreich sind, erhalten Sie den Siegerpreis – die begehrte GOLDMEDAILLE – vor der rufenden Menge. Ihr Triumph könnte sogar in die Geschichte eingehen, als die größte persönliche Leistung, die je einer hervorgebracht hat.

DIE ZIELE

Die SOMMERSPIELE bieten eine Vielzahl an Sportwettkämpfen, für einen bis acht Spieler. Das Spiel fordert Sie in acht realistischen Sportereignissen wie Schwimmen, Laufen, Turnen, Tontaubenschießen, Stabhochsprung und Turmspringen heraus.

Sie vertreten eines von 18 Ländern, wenn Sie in den einzelnen Disziplinen antreten. Sie müssen versuchen, so viel Medaillen wie möglich in der ganzen Reihe von Sportarten zu gewinnen! Die SOMMERSPIELE zählen die Punkteergebnisse, stellt die Kampfrichter zur Verfügung und vergibt die Medaillen an die Sieger.

Wenn Ihre Leistungen besser werden, versuchen Sie "Weltrekorde" zu brechen und neue Maßstäbe zu setzen. Die SOMMERSPIELE speichern die Namen der Rekordhalter und sie werden auf einer besonderen Bildschirmdarstellung angezeigt.

SPIELVORBEREITUNG

LADENANWEISUNGEN

FÜR DEN COMMODORE 64/128 KASSETTE

Auf einer Seite der Kassette befinden sich alle Sportereignisse. Die Dateien auf der Diskette sind in einer Sequenz aufgenommen. Deshalb müssen Sie, wenn Sie ein Spiel laden wollen, das sich auf dem Band vor dem Punkt befindet an dem sie gerade sind, die Kassette zurückspulen, bevor Sie versuchen, es zu laden. Hier ein Beispiel: Wenn Sie den 100 Meter Lauf geladen und gespielt haben und dann den Stabhochsprung laden und spielen wollen, dann muß die Kassette bis vor dem Stabhochsprung gespult werden. Für die Positionierung ist es ratsam, wenn Sie das Zählwerk beim Laden des Hauptmenüs auf Null stellen und wenn Sie sich dann den Stand des Zählwerks für jedes Spiel auf beiden Seiten aufschreiben. Die Reihenfolge der einzelnen Wettbewerbe wird auf dem Hauptmenü angegeben. Zum Laden wird die Kassette in das Laufwerk mit dem Etikett nach oben eingelegt, dann zurückgespult und dann die **SHIFT**- und die **RUN/STOP**-Tasten gleichzeitig gedrückt.

SPECTRUM 48/128 K, +2 KASSETTE

LOAD eintippen und **ENTER**-Taste drücken. Dann die **PLAY**-Taste auf dem Kassettenrecorder drücken. Die Eröffnungsfeier und der Stabhochsprung befinden sich auf Seite 1, die anderen sieben Veranstaltungen sind auf Seite 2. Die 4 x 400 Meter Staffel, der 100 Meter Sprint, Turnen, Freistil Staffel, 100 Meter Freistil Schwimmen und Tontaubenschießen.

SPECTRUM +3 DISK

Computer einschalten, Diskette einlegen und **ENTER**-Taste drücken. Das Spiel lädt sich und läuft von selbst. Auf der Seite 1 befinden sich die Eröffnungsfeier, Stabhochsprung und Turmspringen, die restlichen Disziplinen sind auf Seite 2.

SCHNEIDER CPC KASSETTE

Die **CTRL**- und die kleine **ENTER**-Tasten drücken. Dann die **PLAY**-Taste des Kassettenrecorders drücken. Auf der Seite 1 sind die Eröffnungsfeier, Stabhochsprung und Turmspringen. Auf der Seite 2 sind die 4 x 400 Meter Staffel, der 100 Meter Sprint, Turnen, die Freistil Staffel, 100 Meter Freistil Schwimmen und Tontaubenschießen.

SCHNEIDER CPC DISK

RUN/STOP eintippen und die **ENTER**-Taste drücken. Das Spiel lädt sich und läuft von selbst. Auf dem Menü sind die möglichen Optionen angegeben.

SO WIRD DAS SPIEL GESTARTET

Eine aufregende Eröffnungsfeier heißt sie zu den internationalen SOMMERSPIELEN willkommen. Ein Läufer kommt an, um die traditionelle Flamme zu entzünden und über dem Stadion steigen weiße "Freidenstauben" auf.

Nach der Eröffnungsfeier bietet das Menü auf dem Bildschirm eine Auswahl von sechs Möglichkeiten.

COMMODORE 64/128

Die Lichtmarke mit dem Joystick auf Ihre Auswahl bringen und **FIRE** drücken oder eine entsprechende Ziffer drücken.

SPECTRUM/SCHNEIDER

Zur Auswahl den Joystick nach **OBEN** oder **UNTEN** bewegen und dann **FIRE** drücken.

AUSWAHL 1:

SIE TRETEN IN ALLEN DISZIPLINEN AN

Die Spieler treten in der gesamten Serie der Wettbewerbe an und zwar in dieser Reihenfolge: Stabhochsprung, Turmspringen, 4 x 400 Meter Staffel, 100 Meter Sprint, Turnen, Freistil Staffel, 100 Meter Freistil Schwimmen und Tontaubenschießen.

- Zuerst werden die Spieler aufgefordert, ihren Namen einzugeben und ihre Nation auszuwählen.
- Den Namen eingeben und mit **ENTER/RETURN** bestätigen.
- Die Lichtmarke mit dem Joystick auf eine der Flaggen fahren und **FIRE** drücken, um die Wahl dieses Landes zu bestätigen (wenn Sie die Nationalhymne hören wollen, dann **S** tippen). (Nur CBM 64).
- Die Eingabe des Namens und die Wahl des Landes für jeden Spieler wiederholen. Wenn alle Eingaben gemacht sind, wird die **ENTER/RETURN**-Taste gedrückt.
- Auf dem Bildschirm wird ein Bild zur Bestätigung erscheinen. Wenn alle Namen und Länder korrekt angegeben sind, dann mit dem Joystick auf das YES-Zeichen fahren und **FIRE** drücken oder einfach **Y** eintippen. Um Namen zu löschen und von vorne zu beginnen, **NO** auswählen oder **N** eintippen.

AUSWAHL 2: IN EINER DISZIPLIN ANTRETEN

- Ähnlich wie Auswahl 1, aber Sie treten nur in der Disziplin an, die Sie ausgewählt haben.
- **COMMODORE 64:** Wählen Sie mit dem Joystick Ihre Disziplin aus und drücken **FIRE** oder Sie tippen die Nummer ein, die der Disziplin entspricht (1 – 8).
- **SPECTRUM/SCHNEIDER:** Zur Auswahl, den Joystick nach **OBEN** oder **UNTEN** bewegen und dann **FIRE** drücken, um die Disziplin, in der Sie antreten wollen zu bestimmen. Wird **FIRE** auf einer Disziplin gedrückt, die schon gewählt wurde, wird diese Wahl wieder gelöscht. Wenn Sie bereit sind zum Weitermachen, wählen Sie **SELECT**.

AUSWAHL 3: EINE DISZIPLIN TRAINIEREN

- Wählen Sie mit dem Joystick eine Disziplin aus. Dann **FIRE** drücken oder die Nummer eintippen, die der Disziplin entspricht (1 – 8). Während der Trainingsrunden werden die Punkte von Rekordergebnissen nicht gespeichert.

AUSWAHL 3: EINE DISZIPLIN TRAINIEREN

- Wählen Sie mit dem Joystick eine Disziplin aus. Dann **FIRE** drücken oder die Nummer eintippen, die der Disziplin entspricht (1 - 8). Während der Trainingsrunden werden die Punkte von Rekordergebnissen nicht gespeichert.

AUSWAHL 4: ANZAHL DER JOYSTICKS (1 oder 2)

- Mit **FIRE** Anzahl 1 oder 2 bestimmen oder die 4 eintippen.
- Wenn Sie nur einen Joystick besitzen, dann schließen Sie ihn am Anschluß 2 und wählen 1 aus.
- Wenn Sie zwei Joysticks besitzen, dann beide anschließen und 2 auswählen. Damit können zwei Spieler in den Schwimm- und Laufdisziplinen gegeneinander antreten.

AUSWAHL 5: ANGABE DER WELTREKORDE

- Gibt die höchste Punktzahl, die in allen Disziplinen erzielt wurde an, zusammen mit dem Namen des Spielers und dem Land für das dieser Rekord erreicht wurde.

AUSWAHL 6: ERÖFFNUNGSFEIER

- Wiederholt die Eröffnungsfeier.

ANMERKUNG: Um die Lichtmarke zu bewegen, verwenden **SPECTRUM/SCHNEIDER** Benutzer HOCH und UNTEN, wenn für den **COMMODORE 64/128** Joystick-Bewegungen angegeben sind.

Wegen der unterschiedlichen Spielereinstellungen, ist die Reihenfolge der Auswahlmöglichkeiten beim SPECTRUM und beim SCHNEIDER anders als beim COMMODORE:

AUSWAHL 1

Wie beim Commodore 64/128

AUSWAHL 2: IN VERSCHIEDENEN DISZIPLINEN ANTRETEN

Ähnlich wie Auswahl 1, nur daß Sie die jeweilige Disziplin auswählen müssen.

AUSWAHL 3: IN EINER DISZIPLIN ANTRETEN

Wie Auswahl 1 beim Commodore 64/128.

AUSWAHL 4: EINE DISZIPLIN TRAINIEREN

Wie Auswahl 3 beim Commodore 64/128

AUSWAHL 5: ANGABE DER WELTREKORDE

Wie beim Commodore 64/128.

AUSWAHL 6: BEFEHLSFUNKTIONEN BESTIMMEN

Verwenden Sie diese Möglichkeit, um eine oder zwei der Befehlsfunktionen zu ändern. Wenn Sie einen Joystick verwenden, drücken Sie den Joystick, wenn Sie vom Programm dazu aufgefordert werden, in die entsprechende Richtung. Zum Beispiel: Wenn Das Programm Sie auffordert mit "Press key for up:" (Taste drücken für hoch), dann müssen Sie den Joystick nach **OBEN** drücken usw.

AUSWAHL 7: ERÖFFNUNGSZEREMONIE

Wie Auswahl 6 beim Commodore 64/128.

DIE SPIELE



STABHOCHSPRUNG

Um bei dieser Disziplin gut abzuschneiden, brauchen Sie Wendigkeit und ein gutes Timing. Hier müssen Sie sprinten können, sich hochdrücken können und Sie brauchen turnerische Fähigkeiten - all das muß in Bruchteilen von Sekunden während des fließenden Ablaufs des Sprungs koordiniert werden.

- Die Angaben am unteren Rand des Bildschirms zeigen den Namen des Teilnehmers, sein Land, die Höhe der Latte und den Stand des Wettbewerbs.
- Die Höhe der Latte liegt zu Beginn bei 4 Metern. Dann werden Sie gefragt "TRY THIS JUMP?" (Wollen Sie diese Höhe versuchen?).
- Wenn Sie bei dieser Höhe in den Wettkampf einsteigen wollen, müssen Sie den Joystick nach **VORNE** drücken für "Ja", für "Nein" müssen Sie den Joystick nach **HINTEN** ziehen. Der nächste Spieler bekommt die gleiche Auswahl. Wenn alle Spieler sich entscheiden, nicht zu springen, dann wird die Latte höher gelegt und die Frage wird nochmal gestellt.

Anmerkung: Der Wettkampf kann bei jeder Höhe bis zum 5 Metern beginnen. Liegt die Latte bei 5 Metern, dann muß der Wettkampf beginnen, sonst kann die Latte nicht höher gelegt werden.

- Wenn eine bestimmte Höhe akzeptiert wurde, folgt die Aufforderung "SELECT A POLE GRIP" (Auswahl des Griffs am Stab). Die Auswahl erfolgt mit dem Joystick.
- Nach **VORNE** für HIGH (hoch).
- **LINKS** oder **RECHTS** für MEDIUM (mittel).
- **ZURÜCK** für LOW (tief). (Der hohe Griff kann zu mehr Höhe verhelfen, der tiefe Griff ist besser für niedrigere Sprünge).
- Wenn das Spiel sie auffordert "READY FOR JUMP" (Fertigmachen zum Sprung):
- Dann den **FIRE**-Knopf drücken für den Anlauf zum Sprung.
- Den Joystick nach **HINTEN** ziehen, zum Aufsetzen der Stange in dem Sprungloch (ein dunkler Fleck auf der Matte).
- Den Joystick nach **VORNE** drücken zum Absprung und zum Überspringen der Latte.
- Den **FIRE**-Knopf drücken, um die Stange loszulassen. Hier ist das Timing ganz wichtig. Sie können nämlich die Latte reißen:
- Wenn Sie den Stab zu früh oder zu spät aufsetzen (das heißt das Sprungloch verfehlen).
- Wenn Sie zu früh abspringen (dann wird die Latte gerissen) oder zu spät (dann fällt der Stab gegen die Latte).
- Wenn Sie den Stab zu früh loslassen (Sie verlieren die Kontrolle) oder zu spät (der Stab fällt gegen die Latte).
- Jeder hat drei Versuche, eine bestimmte Höhe erfolgreich zu überspringen. Nach drei gescheiterten Versuchen werden Sie in dieser Disziplin disqualifiziert.
- Nach jeder Runde wird die Latte höher gelegt.
- Der Sieger in dieser Disziplin ist der Letzte, der disqualifiziert wird.

TURMSPRINGEN



Sie stehen auf dem Turm 10 Meter über dem Wasser. Sie spüren wie die Spannung steigt, während die Zuschauer jede Ihrer Bewegungen beobachten. Jetzt müssen Sie bei vier schwierigen Sprüngen Ihr ganzes Talent zeigen: vorwärts, rückwärts, nach hinten und nach innen gedreht. Nicht vergessen, wenn Sie eintauchen: die Haltung ist das wichtigste.

- Für den Absprung, **FIRE** drücken.
- Um die Lage des Körpers und die Drehgeschwindigkeit zu steuern, wird der Joystick verwendet.
 - **RECHTS** für die Hocke und für die schnellste Drehung.
 - **ZURÜCK** für die gebückte Haltung und die zweitschnellste Drehung.
 - **LINKS** für die halboffene Haltung und die langsamere Drehung.
 - **NACH VORNE** für die gestreckte Haltung und die langsamste Drehung.
- Nach jedem Sprung erscheint die Beurteilung der Kampfrichter im Zentrum des Bildschirms. Ein Sprung ist dann perfekt (er zählt zehn Punkte), wenn der Körper senkrecht ins Wasser eintaucht und voll gestreckt ist, sei es mit dem Kopf oder mit den Füßen zuerst. Jedes Abweichen von der idealen Eintauchhaltung gibt einen Punkteabzug. Die unterste Punktzahl beträgt null.
- Ein zweiter Maßstab für die Beurteilung ist der Schwierigkeitsgrad. Sie beruht auf der Anzahl der Drehungen und der Zahl der verschiedenen Figuren, die während eines Sprunges erreicht werden. Diese Punkteskala geht von 1.0 bis zu 4.1, abhängig von der Komplexität des Sprunges.
- Die Gesamtpunktzahl für jeden Sprung werden errechnet, indem die höchste und die niedrigste Bewertung eliminiert wird und das Ergebnis mit dem Schwierigkeitsgrad multipliziert wird.
- Für eine hohe Punktzahl, müssen Sie den schwierigsten Sprung wagen, den Sie bewerkstelligen. Leichte Sprünge haben nur geringe Schwierigkeitsgrade. Schwierige Sprünge bringen Ihnen kaum mehr Punkte, wenn sie nicht sauber ausgeführt sind. Denken Sie an die Faktoren, die die Punkteberechnung bei dieser Disziplin bestimmen.
- Drei Angaben auf dem Bildschirm geben Ihnen die Informationen.
- Ein **DESCRIPTION** - (Beschreibung) Angabe nennt Ihnen den nächsten Sprung, den Sie machen werden.
- Die Angabe zur **DIVING RATE** (Sprungleistung) nennt Ihnen die Punktzahl, die Sie erreicht haben.

- Die Angaben bei **CURRENT STANDINGS** (aktuelles Ergebnis) gibt Ihnen die gesamte Punktzahl an, die alle Wettkämpfer in dieser Disziplin erreicht haben. Mit dem Drücken des **FIRE**-Knopfes wechseln Sie den Bildschirm.
- Der Sieger dieser Disziplin ist derjenige, der in vier Sprüngen die meisten Punkte erreicht hat.

4 x 400 METER STAFFELLAUF



Für diese Disziplin braucht man Schnelligkeit, muß man Tempo machen können und es erfordert von allen vier Läufern der Mannschaft perfekte Mannschaftsarbeit, wenn man dieses aufregende Rennen gewinnen möchte. Alle diese Aspekte müssen Sie genau beobachten – ein Zusammenbruch wäre eine Katastrophe. Und nicht vergessen: das Staffelholz nicht verlieren!

- Den **FIRE**-Knopf drücken, um den ersten Läufer an die Startlinie zu bringen.
- Wenn beide Läufer in Position sind, müssen Sie das Startkommando beachten "MARK... SET..." (Achtung... Fertig) Dann ertönt die Startpistole. "...GO." (Los).
- Dann muß man den Joystick nach **RECHTS** bewegen, um den Lauf zu beginnen.
- Bei einem Fehlstart ertönt das Startkommando nochmal. Vorsicht – denn zwei Fehlstarts führen zur Disqualifikation.
- Die Bewegung des Joysticks steuern die Geschwindigkeit der Läufer.
- In der **MITTE** halten für die normale Laufgeschwindigkeit.
- **LINKS** zum locker laufen.
- Die richtige Geschwindigkeit ist in dieser Disziplin entscheidend. Deshalb sollte man bei der Angabe unten am Bildschirm die Energiereserven des Läufers genau überwachen. Wenn die Leiste lang und weiß ist, dann hat der Läufer noch jede Menge Reserve. Wenn die Leiste langsam verschwindet, verbraucht sich auch die Energie.
- Die Geschwindigkeit des Läufers muß genau überwacht werden. Er muß so schnell wie möglich laufen, ohne daß er sich dabei verausgabt. Beim Sprinten verliert er Energie, beim lockeren Laufen lädt er wieder auf.
- Sollte ein Läufer versuchen, mit wenig oder gar keiner Energie zu sprinten, wird seine Leistung scharf abfallen. In diesem Fall den Läufer bremsen und locker laufen lassen, damit er wieder Energie gewinnt (aber nicht zu weit abfallen lassen). Jeder der Läufer hat ein unterschiedliches Durchhaltevermögen. Das muß man bei jedem einzelnen erst herausfinden, damit man weiß, wie man die Geschwindigkeit steuern soll.
- Alle Läufer werden in der ersten Hälfte ihres Laufs schneller müde als in der zweiten. Läufer eins etwa kann seine Energie nicht so schnell laden wie der Läufer vier. Der zweite Läufer wiederum verliert seine Energie schneller als Läufer drei.
- Für die Übergabe des Staffelholzes muß man den **FIRE**-Knopf drücken. Dafür muß man den Moment abwarten, wenn beide Läufer ganz nah beieinander sind, andernfalls verliert man kostbare Zeit und man kommt nicht so schnell vorwärts.
- Wenn der Schlußläufer über die Ziellinie ist, erscheint die gelaufene Zeit an der Stelle, wo Ihr Name steht.
- Sieger ist die Mannschaft, die die beste Zeit gelaufen ist.

100 METER LAUF



Bei diesem Rennen kommt es nur auf die Geschwindigkeit an.

- Der Startvorgang ist der gleiche wie beim 4 x 400 Meter Staffellauf.
- Wenn das Rennen losgeht, dann muß man Joystick so schnell wie möglich hin und her bewegen. Entweder nach oben und unten oder nach der Seite.

- Sieger ist, wer mit der Bestzeit über die Ziellinie rennt.

TURNEN



Das ist die höchste Bewährungsprobe für Anmut und Präzision. Hier muß man sich um eine künstlerischen Darstellung mit athletische Bestandteilen bemühen, wenn man sich vom Sprungbrett auf das Pferd schwingt und wieder zurück auf den Boden springt. Die Zuschauer wissen es wirklich zu schätzen, wenn Sie sich um eine saubere Darstellungsform bemühen.

- Für den Start den **FIRE**-Knopf drücken.
- Zu Start der Übung den Knopf wieder loslassen.
- Für den Sprung auf das Sprungbrett, wieder den Knopf drücken.
- Je näher man von der Kante des Bretts abspringt, desto mächtiger wird der Sprung. Wenn man zu früh oder zu spät abspringt, verpaßt man das Brett total und man muß wieder von vorne anfangen. Wenn man das Brett ein zweites mal verpaßt, wird man von der Runde disqualifiziert.
- Für einen achsiale Körperdrehung von 180°, muß man den Joystick beim Absprung vom Sprungbrett in der **LINKEN** oder in der **RECHTEN** Position halten. Diese Aktion erhöht den Schwierigkeitsgrad der Übung und ermöglicht eine höhere Punktzahl (natürlich nur, wenn Sie die Übung erfolgreich abschließen).
- Für den Absprung vom Pferd, wieder den **FIRE**-Knopf drücken. Der kräftigste Absprung wird dann erreicht, wenn sich der Körper in einer nahezu senkrechten Position befindet.
- Wenn man sich in der Luft befindet, muß man mit dem Joystick die Körperhaltung und die Drehgeschwindigkeit kontrollieren.
 - Nach **VORNE** für eine Hockstellung bei schneller Drehung.
 - In der **MITTE** für eine halbgestreckte Haltung bei mittlerer Drehgeschwindigkeit.
 - **ZURÜCK** für die Haltung zur Landung bei langsamer Drehgeschwindigkeit. Man kann nur in dieser Haltung korrekt landen.
- Die Vergabe der Punkte hängt sowohl von der Ausführung als auch vom Schwierigkeitsgrad ab und wird nach der Landung angezeigt.
- Die **EXECUTION** (Ausführung) gilt als perfekt, wenn Sie aufrecht auf den Füßen aufkommen. Bei einer nicht ganz vollkommenen Landung macht man einen Schritt nach vorne. Mit dem Joystick bewerkstelligt man eine aufrechte Haltung, indem man ihn einfach in die entgegengesetzte Richtung bewegt in der der Turner lehnt. Mit dieser Korrektur in letzter Sekunde wird die Landung als korrekt eingestuft mit nur einem geringen Strafpunkt. Wenn der Turner fällt, dann gibt es mehr Strafpunkte.
- **DIFFICULTY** (Schwierigkeitsgrad) wird durch die Anzahl der verschiedenen Figuren festgelegt, die in der Luft ausgeführt werden. Das Punktergebnis fällt geringer aus, wenn eine schwache Landung gemacht wird oder durch eine geringe Höhe des Pferdes und durch Sprünge, die wenig Figuren beinhalten.
- Die höchste mögliche Punktzahl wird nach einer perfekten Landung mit einer 180° Drehung, bei maximaler Höhe und einem dreifachen Salto vergeben.
- Sieger dieser Disziplin wird, wer nach zwei Sprüngen die meisten Kombinationspunkte erhält.



FREISTILSTAFFEL

Fertigmachen zum Sprung vom Startblock wenn das Startkommando bei "GO" (Los!) ankommt. Nur Bruchteile von Sekunden können bei diesem wilden Schwimmereignis über das Ergebnis entscheiden. Damit Ihre vier Schwimmer immer vorne dabei sind, braucht es Kraft, Koordinationsgabe und eine Strategie.



- Mit den Drücken des **FIRE**-Knopfes bringt man den ersten Schwimmer auf den Startblock.
- Wenn beide Schwimmer bereit sind, das Startkommando beachten: "MARK... SET... GO!" (Achtung... fertig... los!).
- Um ins Wasser zu springen, den Joystick nach **RECHTS** bewegen. Nicht zu früh springen – bei einem Frühstart beginnt das Startkommando von neuem. Bei drei Fehlstarts werden Sie von diesem Rennen disqualifiziert.
- Immer wenn der Arm des Schwimmers ins Wasser eintaucht den **FIRE**-Knopf drücken. Damit bekommt der Schwimmer einen "kräftigen Zug" und eine höhere Schnelligkeit.
- Wenn der Schwimmer am anderen Ende des Beckens ankommt, muß man, auf halbem Weg durch die mit roten Schwimmkörpern markierten Strecke, den Joystick nach **LINKS** lehnen für eine Saltowende. Wenn man die Wende im rechten Moment macht, ist man für die zweite Bahn um einen guten Kopf voraus.
- Während der erste Schwimmer die zweite Bahn zieht, lehnt man den Joystick nach **RECHTS**, um den zweiten Schwimmer startfertig zu machen. Der nächste Schwimmer sollte dann vom Startblock springen, wenn der vorangegangene das Ende der Bahn erreicht. Wenn der zweite zu früh springt, wird die ganze Aktion gestoppt und man verliert kostbare Zeit!
- Wenn der vierte Schwimmer seine beiden Bahnen beendet hat, zeigt die Uhr die Gesamtzeit des Rennens an.
- Der Sieger dieser Disziplin ist die Mannschaft mit der besten Zeit.

100 METER FREISTIL



Dieses Rennen läuft genauso ab wie die Freistilstaffel, nur daß ein einzelner Schwimmer nur zwei Bahnen absolviert. Um diesen Wettbewerb zu gewinnen, muß man sich auf einen guten Start konzentrieren und dann mit kräftigen Zügen durchhalten. Ein Bruchteil einer Sekunde kann über den Sieg entscheiden!

- Start, Wende und Schwimmbewegung werden genauso gesteuert wie beim Staffellauf.
- Das Rennen ist vorbei, wenn der Schwimmer zwei Bahnen absolviert hat.
- Sieger des Wettbewerbs ist der Schwimmer, der die beste Zeit hat.

TONTAUBENSCHIEßEN



Draußen auf dem Schießstand der SOMMERSPIELE braucht man stabile Nerven, die Augen eines Adlers und blitzschnelle Reaktionen, um diesen Test an Treffsicherheit zu bestehen. Hier muß man die Flugbahn der Tontauben kennenlernen, die Aufmerksamkeit auf einen Punkt lenken können und den Blick nicht abwenden, wenn man einen Schuß abgibt.

- Den Joystick bewegen, um Kimme und Korn des Gewehrs auszurichten.
- Nicht vergessen, das Gewicht des Gewehrs drückt Kimme und Korn immer wieder nach unten. Deshalb müssen Sie beim Zielen immer nachkorrigieren. Das heißt, daß man nicht einmal zielt und dann auf die Tontaupe warten kann. Wenn man der Tontaupe nachzieht, dann hat das Gewicht nur eine geringe Auswirkung.
- Zum Katapultieren der Tontauben muß man den **FIRE**-Knopf drücken. Nochmal drücken, um zu schießen. Für eine Taube hat man nur einen Schuß, bei zwei Tauben, zwei Schüsse. Und keinen vergeuden. Für jeden Treffer gibt es einen Punkt.
- In jeder Runde gibt es 35 Tauben. Sie erscheinen in normaler Abfolge, wenn man die acht Schußpositionen durchmacht. Die erste Position beginnt links, geht dann nach rechts und endet in der Mitte. Beachten Sie die Reihenfolge, in der die Tontauben katapultiert werden.
- Sieger des Wettbewerbs ist derjenige, der die meisten Treffer aus einer Runde mit 25 Tauben erzielt.

DIE WETTBEWERBSERGEBNISSE

FEIER ZUR MEDAILLENVERLEIHUNG

Nach jedem Wettbewerb werden die Namen der Länder und die Punktezahl jedes Wettkämpfers in der Reihenfolge ihrer Platzierung aufgezählt. Der Name des Gewinners der Goldmedaille erscheint oben auf dem Bildschirm und die Nationalhymne des Landes, das sie oder er vertritt wird gespielt.

SIEGEREHRUNG

Wenn die Spieler alle Disziplinen der Sommerspiele absolviert haben, wird entsprechend der Zahl der errungenen Medaillen ein Großmeister ermittelt.

Goldmedaille	5 Punkte	Bronzemedaille	1 Punkt
Silbermedaille	3 Punkte		

Wenn in allen Disziplinen eine Entscheidung gefallen ist, werden die Punkte zusammengezählt und der Sportler mit den meisten Punkten wird zum Großmeister erklärt. Das findet nach der Medaillenverleihung des letzten Wettbewerbs statt.

WELTREKORDE

Die höchste Punktezahl in jedem Wettbewerb, der Name des Sportlers, der sie erreicht hat und ihr oder sein Land wird vom Programm SUMMER GAMES gespeichert (nur CBM 64 Diskette). Diese Rekorde werden auf dem Bildschirm World Records (Weltrekorde) angezeigt. Wird ein neuer Weltrekord in einem Wettbewerb gesetzt, dann wird der alte gelöscht und die neuen Angaben an seine Stelle gesetzt.

WIE MAN WEITERSPIELT (NUR COMMODORE 64 DISK)

Um die SUMMER GAMES zu jedem Zeitpunkt neu zu starten, muß man die **RUN/STOP** und die **RESTORE**-Taste drücken. Damit kommt man wieder zum Hauptmenü zurück.

© 1984 Epyx Inc. Epyx ist ein eingetragenes Markenzeichen der Epyx Inc. Summer Games ist ein eingetragenes Markenzeichen der Epyx Inc.

SUMMER GAMES II™

EINLEITUNG

Die Erhabenheit, die Größe und der Ruhm der ursprünglichen SUMMER GAMES™ kommen wieder in den SUMMER GAMES II™. Jetzt können Sie das Nervenzitziel des größten athletischen Wettbewerbs der Welt mit acht nagelneuen Wettbewerben selbst entdecken. Stellen Sie Ihr Timing beim Dreisprung auf die Probe.

Testen Sie Ihre Ausdauer in der Springreitarena. Vom Fechten bis zum Kajak sind Sie, wenn Sie nach Gold greifen, mitten drin in der Action. Strategische Fähigkeiten, Fertigkeiten und ein starker Wille sind die Eigenschaften, die Sie brauchen werden, wenn Sie Erfolg haben wollen. Tun Sie Ihre Bestes in jedem Wettbewerb. Nichts kann Sie zurückhalten, nichts, wenn Sie der Meister sein wollen. Seien Sie auf Sieg aus – wenn Sie gewinnen, gehört die Goldmedaille Ihnen.

DIE ZIELE

Die SUMMER GAMES II™ fordern Ihre Fähigkeiten zum Wettbewerb heraus, mit einer Serie von Sportwettkämpfen für 1 bis 8 Spieler (CBM 64/128, Spectrum/Schneider 1 oder 2 Spieler). Erfahren Sie die Spannung und die Realität in acht verschiedenen Wettkämpfen – Radfahren, Springreiten, Fechten, Hochsprung, Speerwerfen, Kajak, Rudern und Dreisprung. Am besten jede Disziplin zuerst trainieren, um die eigenen Fähigkeiten zu verbessern. Dann von den 18 Ländern eines herausuchen, welches man vertreten möchte und dann können die Spiele losgehen. Versuchen Sie GOLD, SILBER oder BRONZE zu gewinnen.

SUMMER GAMES II™ speichert die Punkte, stellt die Kampfrichter und vergibt die Medaillen and die Gewinner. Wenn Sie einen Weltrekord brechen, dann speichert SUMMER GAMES II™ Ihren Namen und zeigt ihn auf einer besonderen Anzeigetafel für Weltrekorde.

SPIELVORBEREITUNG

SPECTRUM/SCHNEIDER

Zur Auswahl den Joystick nach **OBN** oder **UNTEN** bewegen und dann **FIRE** drücken.

MIT DER STRÖMUNG NORMAL: Dieses Tor hat eine rote Markierung links (CBM 64/128/Spectrum/Schneider) und die blaue Markierung rechts (nur CBM 64/128). Nach vorne sehen bei der Durchfahrt.

MIT DER STRÖMUNG RÜCKWÄRTS: Dieses Tor hat eine gelbe R-Markierung links und die blaue Markierung rechts (nur CBM 64/128). Dazu muß man den Kajak herumdrehen und rückwärts durch das Tor fahren. Die rote Markierung befindet sich bei der Durchfahrt rechts (nur CBM 64/128).

GEGEN DIE STRÖMUNG: Dieses Tor hat eine blaue U-Markierung links und eine rote Markierung rechts (CBM 64/128). Hier muß man um das Tor herumfahren und gegen die Strömung durchfahren. Dann muß man den Kajak herumdrehen, um die Markierungen herumfahren (nicht nochmal durchfahren) und weiterfahren zur nächsten Gruppe an Toren. Durch dieses Tor nicht rückwärts durchfahren, sonst erhalten Sie Strafpunkte.

LADEANWEISUNGEN

CBM 64/128 KASSETTE

Auf der Seite 1 der Kassette befinden sich vier Wettbewerbe und weitere vier Wettbewerbe auf Seite 2. Zum Laden der Seite 2 werden Sie aufgefordert. Die Dateien auf der Diskette sind in einer Sequenz aufgenommen. Deshalb müssen Sie, wenn Sie ein Spiel laden wollen, das sich auf dem Band vor dem Punkt befindet an dem Sie gerade sind, die Kassette zurückspulen, bevor Sie versuchen, es zu laden. Hier ein Beispiel: Wenn Sie gerade den Speerwurf geladen und gespielt haben und wollen dann den Dreisprung laden und spielen, dann muß die Kassette bis vor den Dreisprung zurückgespult werden. Für die Positionierung ist es ratsam, wenn Sie das Zählwerk beim Laden des Hauptmenüs auf Null stellen und sich dann den Stand des Zählwerks für jedes einzelne Spiel auf beiden Seiten aufschreiben. Die Reihenfolge der einzelnen Wettbewerbe ist auf dem Hauptmenü angegeben. Zum Laden wird die Kassette in das Laufwerk mit dem Etikett nach oben eingelegt, dann zurückgespult und die **SHIFT**- und die **RUN/STOP**-Tasten gleichzeitig gedrückt.

WICHTIG!

Wenn Sie die Schluffeier haben laufen lassen, dann muß das Band wieder von Beginn der Seite 1 geladen werden (d.h. mit dem Etikett nach oben).

CBM 64/128 DISK

Den Joystick in den Anschluß 2 stecken. Wenn zwei Joysticks verwendet werden, dann wird der zweite Joystick in den Anschluß 1 gesteckt. Computer und Diskettenlaufwerk einschalten. Die Diskette in das Laufwerk legen. Zum Entfernen der Diskette aus dem Laufwerk und zum Laden der Seite 2 werden Sie aufgefordert. **LOAD""**, 8,1 eintippen und die **RETURN**-Taste drücken.

SO WIRD DAS SPIEL GESTARTET

Eine aufregende Eröffnungsfeier heißt Sie zu den SUMMER GAMES II™ willkommen. Das Entzünden der olympischen Flamme setzt das Startzeichen für den internationalen Wettkampf. Tauben werden aufsteigen gelassen – ein traditionelles Zeichen für den Frieden. Wenn die Eröffnungsfeier vorbei ist, bietet das Menü eine Auswahl von neuen Möglichkeiten. Zur Auswahl einer Möglichkeit fahren Sie die Lichtmarke mit dem Joystick auf Ihre Wahl und drücken dann den **FEUER**-Knopf. Sie können auch eine Auswahl treffen, indem Sie die entsprechende Ziffer auf der Tastatur drücken.

AUSWAHL 1:

SIE TRETEN IN ALLEN DISZIPLINEN AN

Diese Möglichkeit erlaubt es den Spielern, in allen acht Disziplinen (oder 16, wenn Sie SUMMER GAMES I besitzen – siehe Auswahl 6) anzutreten; dabei bekommt jeder Spieler seine Medaille. Die einzelnen Wettkämpfe finden in folgender Reihenfolge statt: Dreisprung, Rudern, Speerwerfen, Springreiten, Hochsprung, Fechten, Radfahren und Kajak.

CBM 64/128

- Zuerst werden die Spieler aufgefordert, ihren Namen und ihre Nation auszuwählen.
- Den Namen eintippen und mit **ENTER** bestätigen.
- Die Lichtmarke mit dem Joystick auf eine der Flaggen fahren und den **FEUER**-Knopf drücken, um die Wahl dieses Landes zu bestätigen (wenn Sie die Nationalhymne hören wollen, dann **S** eintippen).
- Die Eingabe des Namens und die Wahl des Landes für jeden einzelnen Spieler wiederholen (bis zu acht). Wenn alle Eingaben gemacht sind, wird die **ENTER**-Taste gedrückt.
- Auf dem Bildschirm wird ein Bild zur Bestätigung erscheinen. Wenn alle Namen und Länder korrekt angegeben sind, dann mit dem Joystick auf das **YES**-Zeichen fahren und feuern oder einfach **Y** eintippen. Wenn Sie Änderungen zu machen haben, **NO** auswählen oder einfach **N** eintippen.

SPECTRUM/AMSTRAD

Der Spieler wird zuerst aufgefordert, seinen Namen einzugeben und ein Land auszuwählen. Geben Sie den Namen mit der rollenden Buchstabenleiste ein. Den **FEUER**-Knopf drücken zur Bestätigung, wenn das "En"-Promptzeichen erscheint. Wenn man den letzten Buchstaben löschen möchte, dann auf den Pfeil feuern. Bewegen Sie die Lichtmarke mit dem Joystick auf das Land Ihrer Wahl und drücken Sie den **FEUER**-Knopf. Die Eingabe des Namens und die Länderwahl muß auch für den zweiten Spieler wiederholt werden. Am Schluß die Buchstabenleiste auf das "En"-Promptzeichen fahren und feuern.

AUSWAHL 2:

IN EINIGEN DISZIPLINEN ANTRETEN

- Ähnlich wie Auswahl 1. Man kann jedoch für eine beliebige Zahl an aufgeführten Disziplinen in dieser internationalen Wettkampfrunde antreten.
- Man wählt die Wettkämpfe aus, indem man die entsprechende Ziffer tippt oder den Joystick bewegt und den **FEUER**-Knopf drücken.
- Die ausgewählten Wettkämpfe werden auf dem Bildschirm weiß erscheinen.
- Wenn die Auswahl abgeschlossen ist, mit der Lichtmarke auf das Wort **DONE** fahren und feuern.

AUSWAHL 3: IN EINER DISZIPLIN ANTRETEN

- Ähnlich wie Auswahl 1 und 2 aber man braucht hier nur eine Disziplin auswählen.
- Die Auswahl erfolgt durch das Eintippen der entsprechenden Ziffer oder man bewegt die Lichtmarke mit dem Joystick und drückt den **FEUER**-Knopf.

AUSWAHL 4: EINE DISZIPLIN TRAINIEREN

- Wählen Sie mit dem Joystick eine Disziplin aus. Dann feuern oder die Nummer eintippen, die der Disziplin entspricht. Während der Trainingsrunden werden die Punkte von Rekordergebnissen nicht gespeichert.

AUSWAHL 5: ANZAHL DER JOYSTICKS

(1 oder 2)

CBM 64/128

- 1 oder 2 auswählen, indem man den **FEUER**-Knopf drückt oder 1 oder 2 eintippen.
- Wenn nur ein Joystick verwendet wird, dann muß er in den Anschluß 2 gesteckt werden und man muß 1 auswählen. Wenn zwei Joysticks verwendet werden, dann beide anschließen und 2 auswählen. Damit können zwei Spieler beim Radfahren, Rudern und Fechten gegeneinander antreten.

Im folgenden sind für die Spectrum/Schneider Versionen die Auswahländerungen angegeben.

AUSWAHL 5: ANZEIGEN DER WELTREKORDE

Siehe Auswahl 7 folgende für CBM 64/128.

AUSWAHL 6: ERÖFFNUNGSFEIER

Siehe Auswahl 8 folgende für CBM 64/128

AUSWAHL 7: SCHLUßFEIER

Siehe Auswahl 9 folgende für CBM 64/128.

AUSWAHL 8: BELEGUNG DER TASTEN

Damit können Sie die Tasten nach Ihren Bedürfnissen belegen, um Joystick-Bewegungen nachzumachen.

AUSWAHL 6: SUMMER GAMES I WETTBEWERBE (DISK)

(Ja oder Nein)

(Geht nur bei der U.S. Gold Version).

- Wenn Sie SUMMER GAMES I besitzen, dann können Sie die Lichtmarke zu dieser Möglichkeit fahren und den **FEUER**-Knopf drücken, um 'YES' auszuwählen. Damit kann man in 16 verschiedenen Wettkämpfen antreten. Das Programm fordert Sie auf, die Diskette für die SUMMER GAMES I einzulegen.

AUSWAHL 7: ANGABE DER WELTREKORDE

CBM 64/128

Gibt die höchste Punktzahl, die in allen Disziplinen erzielt wurde an, zusammen mit dem Spieler und dem Land, für das dieser Rekord erreicht wurde. Neue Rekorde auf der Kassette gehen verloren, wenn der Strom abgeschaltet wird. Den **FEUER**-Knopf drücken für die Rückkehr zum Hauptmenü.

AUSWAHL 8: ERÖFFNUNGSFEIER

CBM 64/128

- Damit kann man sich die Eröffnungsfeier ansehen.

AUSWAHL 9: SCHLUßFEIER

CBM 64/128

- Damit kann man sich die Schlussfeier ansehen.

DIE SPIELE

DER DREISPRUNG



Der Dreisprung besteht aus drei aufeinanderfolgenden Abläufen: der Absprung, der Zwischenschritt und der Sprung. Für einen Sieg in diesem Wettbewerb braucht man Kraft und einen fließenden Bewegungsablauf!

- Zum Anlauf, den **FEUER**-Knopf drücken.
- Zum Absprung auf dem Absprungbrett, den Joystick nach **RECHTS** bewegen.
- Nach der Landung vom Absprung, den Joystick nochmal für den Zwischenschritt nach **RECHTS** lenken.
- Bei der Landung des Zwischenschritts, den Joystick nach **LINKS** bewegen für den letzten Sprung.

- Damit man bei dem letzten Absprung so richtig durch die Luft fliegt, den Joystick nach **VORNE** drücken.

Achtung: Die Joystick-Bewegungen entsprechend den Bewegungen der Füße. Das heißt, wenn man mit dem rechten Fuß abspringen möchte, dann muß man den Joystick nach **RECHTS** bewegen zum Absprung.

- Timing ist bei diesem Wettbewerb äußerst wichtig. Deshalb muß man den Joystick immer im richtigen Moment bewegen, um jede Handlung korrekt auszuführen.
- Der rechte Augenblick dafür, den Joystick für den Absprung zu bewegen ist genau dann, wenn man das Absprungbrett erreicht.
- Die Kampfrichter werden den Sprung ungültig, wenn der Joystick zu spät für eine der drei Handlungen bewegt wurde.
- Nach jedem Sprung muß man den **FEUER**-Knopf betätigen, um das Spiel fortzusetzen.
- Beim Dreisprung hat man drei Versuche.
- Der beste Versuch ist gleichzeitig das Ergebnis.
- Sieger des Wettbewerbs ist derjenige, der den weitesten Sprung in einem einzigen Versuch erreicht.

RUDERN



Allein im Boot wird man mit einem einzigen Gegner konfrontiert in einem Rennen Mann gegen Mann. Machen Sie sich bereit, sich in die Riemen zu legen wenn das LOS des Startkommandos ertönt. Einen gleichmäßigen Rhythmus beibehalten, denn ein einziger Ruderschlag kann den Unterschied zwischen Sieg und Niederlage ausmachen.

- Wenn die Aufforderung "PRESS YOUR BUTTON" (Knopf drücken) auf einer der Bildschirmhälften erscheint, dann muß derjenige, dessen Namen mit diesem Teil des Bildschirms zusammenhängt, den **FEUER**-Knopf drücken. Der nächste Spieler wird aufgefordert, dasselbe zu tun. Damit fängt das Startkommando an.
- Wenn das Startkommando bei "GO" (Los) ankommt, dann mit dem Rudern anfangen, indem man den Joystick nach **LINKS** bewegt, um die Ruder aufzunehmen und dann nach **RECHTS**, um sie durch das Wasser zu ziehen.
- Vorher üben, um den besten Rhythmus für den schnellsten Schlag durch das Wasser zu erreichen.
- Das Rudern fortsetzen, indem man den Joystick immer von **LINKS** nach **RECHTS** bewegt und mit beiden Rudern abwechselt.
- Am Schluß des Rennens muß man den **FEUER**-Knopf drücken, um zum nächsten Wettbewerb zu gelangen.
- Sieger dieses Wettbewerbs ist, wer die schnellste Zeit im Finale gerudert ist.



KAJAK

Zum Kajakfahren braucht man Schnelligkeit, Entschlossenheit und Planung. Die richtige Handhabung des Bootes über die Rennstrecke wird das Letzte aus Ihnen herausholen!

- Wenn Sie fertig sind, müssen Sie den **FEUER**-Knopf drücken.
- Jedesmal wenn der Joystick bewegt wird, führt der Mann im Boot eine Paddelbewegung in der angegebenen Richtung aus.
- Nach **VORNE**, um vorwärts zu fahren.
- **ZURÜCK**, um rückwärts zu fahren.
- **LINKS**, um nach links zu fahren.
- **RECHTS**, um nach rechts zu fahren.

Wenn Sie zum Beispiel zweimal eine Paddelbewegung nach vorne ausführen wollen, müssen Sie den Joystick nach **VORNE** drücken und wieder loslassen. Dann wird der Kajakfahrer einmal paddeln. Dann der Joystick eine zweites mal nach **VORNE** drücken. Dann paddelt der Kajakfahrer ein zweites mal.

Achtung: Wenn Sie den Joystick nur in eine Richtung halten, wird der Kajakfahrer nicht paddeln. Er paddelt nur einmal bei jeder Joystickbewegung.

Um die Rennstrecke korrekt und ohne Strafpunkte abzufahren, muß man durch jedes Tor richtig durchfahren.

Um korrekt durch ein Tor durchzufahren, muß die rote Markierung immer auf Ihrer linken Seite sein (nur CBM 64/128).

Es gibt drei Arten von Toren:

MIT DER STROMUNG NORMAL: Dieses Tor hat eine rote Markierung links (CBM 64/128/Spectrum/Schneider) und die blaue Markierung rechts (nur CBM 64/128). Nach vorne sehen bei der Durchfahrt.

MIT DER STROMUNG RÜCKWÄRTS: Dieses Tor hat eine gelbe R-Markierung links und die blaue Markierung rechts (nur CBM 64/128). Dazu muß man den Kajak herumdrehen und rückwärts durch das Tor fahren. Die rote Markierung befindet sich bei der Durchfahrt rechts (nur CBM 64/128).

GEGEN DIE STROMUNG: Dieses Tor hat eine blaue U-Markierung links und eine rote Markierung rechts (CBM 64/128). Hier muß man um das Tor herumfahren und gegen die Strömung durchfahren. Dann muß man den Kajak herumdrehen, um die Markierungen herumfahren (nicht nochmal durchfahren) und weiterfahren zur nächsten Gruppe an Toren. Durch dieses Tor nicht rückwärts durchfahren, sonst erhalten Sie Strafpunkte.

Jedes mal, wenn Sie ein Tor verpassen oder wenn Sie in der falschen Richtung durch ein Tor fahren, erhalten Sie 20 Strafsekunden. Strafsekunden werden auch dann vergeben, wenn man durch ein Tor zweimal durchfährt. Jedesmal, wenn man Strafsekunden erhält, ertönt ein Piepton.

Wenn die Strecke absolviert ist, wird eine Anzeigetafel die Tore aufzeigen, die nicht durchfahren, unvollständig absolviert oder falsch durchfahren wurden, einschließlich Ihrer Durchlaufzeit. Um Ihr Punktergebnis zu verbessern, müssen Sie versuchen, jedes Tor und die entsprechende Position des Kajaks vorzusehen. Immer ein oder zwei Tore im Voraus erraten und keine Angst, wenn Sie einmal zurückpaddeln müssen. Ein verpasstes Tor ist schlimmer als ein paar Sekunden Zeitverlust.

Nach Abschluß der Strecke muß man den **FEUER**-Knopf drücken, um zum nächsten Wettbewerb zu gelangen. Sieger dieses Wettbewerbs ist der Spieler, der die Strecke in der schnellsten Zeit (einschließlich Strafssekunden) absolviert.

SPEERWERFEN



Um hier zu gewinnen, müssen Sie bei Anlauf auf eine hohe Geschwindigkeit kommen und den rechten Moment zum Werfen erwischen. Sie müssen sich bemühen, den Speer im günstigsten Winkel für eine große Flugweite abzuwerfen – dann schaffen Sie einen Wurf, der Rekorde bricht.

- Den **FEUER**-Knopf drücken, um den Anlauf hinunterzurrennen.
- Den **FEUER**-Knopf weiter drücken, um auf dem Anlauf schneller zu werden. Je häufiger Sie den Knopf drücken, desto schneller werden Sie.
- Wenn man auf das Ende des Anlaufs zukommt, muß man den Joystick nach **LINKS** bewegen, um den Schritt zu wechseln für den Abwurf.
- Während der Joystick nach **LINKS** gehalten wird, wird der Speer weiter angehoben. Wenn man den Joystick losläßt, rastet der Winkel ein und der Wurf geht los.
- Wenn der Speer zu niedrig losgelassen wird, dann fliegt er nur einen flachen Bogen.
- Wenn der Speer zu hoch losgelassen wird, dann fliegt er zwar in einem hohen Bogen bekommt aber keine Weite.
- Den besten Abwurfwinkel für den Speer bekommt man nur durch Üben heraus.
- Wenn Sie über die Abwurflinie treten, ist der Wurf ungültig.
- Jeder Spieler hat drei Versuche. Der weiteste Wurf wird gewertet.
- Nach jedem Wurf den **FEUER**-Knopf drücken, um weiterzumachen.
- Sieger ist der Spieler mit dem weitesten Wurf.
- Sobald die Höhe der Latte akzeptiert wurde, erscheint auf der Anzeige die Mitteilung "FIRST ATTEMPT" (Erster Versuch), "SECOND ATTEMPT" (Zweiter Versuch) oder "THIRD ATTEMPT" (Dritter Versuch).
- Dann nimmt man Anlauf zum Sprung.
- Während des Anlaufs können Sie mit dem Joystick die Haltung und die Geschwindigkeit steuern.
- **RECHTS** zum schneller laufen.
- **LINKS**, um langsamer zu laufen.
- Nach **VORNE** um den Anlaufwinkel steiler zur Latte zu stellen.
- **ZURÜCK**, um den Winkel flacher zu stellen.
- Zum Absprung den **FEUER**-Knopf drücken. Wenn der **FEUER**-Knopf nicht gedrückt wird, dann läuft man an der Latte vorbei. Dann darf man den Versuch ohne Strafpunkte wiederholen.
- Den Joystick nach **VORNE** bewegen, um über die Latte zu springen.
- Für jede Höhe hat man drei Versuche. Drei Fehlversuche und man scheidet aus dem Hochsprungwettbewerb aus.
- Nach einem oder zwei erfolgreichen Versuchen über eine bestimmte Höhe brauchen Sie nicht weiterspringen und können gleich mit der nächsten Höhe weitermachen.
- Die Höhe der Latte wird nach jeder Runde angehoben.
- Sieger des Wettbewerbs ist der Letzte der ausscheidet.

HOCHSPRUNG



- Die Anzeige am unteren Rand des Bildschirms zeigt die Namen der Wettkämpfer, das Land und die Höhe der Latte an. Die Latte liegt auf der Mindesthöhe

- Wenn man auf dieser Höhe in den Wettkampf einsteigen möchte, dann muß man den Joystick nach **RECHTS** bewegen (CBM 64/128). Falls nicht, dann muß man den Joystick nach **LINKS** bewegen für "NEIN". Wenn alle Spieler einverstanden sind, nicht zu springen, dann wird die Latte höher gelegt und die gleiche Frage gestellt.

- Wenn Sie bei dieser Höhe doch beginnen wollen, dann muß man den **FEUER**-Knopf drücken. Falls nicht, dann können Sie die Höhe der Latte mit einer Joystick-Bewegung nach **RECHTS** oder **LINKS** verändern.



FECHTEN

- Der Fechtwettbewerb ist ein Turnier jeder gegen jeden. Die Namen der ersten beiden Gegner erscheinen auf der Anzeigetafel am unteren Rand des Bildschirms.
- Der erste Spieler, der auf der Anzeigetafel erscheint, ist immer der Fechter auf der linken Seite des Bildschirms, der zweite ist der Fechter auf der rechten Seite.
- Zur Begrüßung des Gegners den **FEUER**-Knopf drücken und mit dem Kampf beginnen.
- So pariert man den Gegner:
- Den Joystick nach **OBEN** oder nach **UNTEN** bewegen, um die Klinge auf die gleiche Höhe wie die Klinge des Gegners zu bekommen.
- Den Joystick nach **LINKS** oder **RECHTS** bewegen, um die Klinge nach ganz links oder nach ganz rechts zu bewegen.
- Jetzt ziehen Sie die Klinge quer herüber, indem Sie den Joystick in die entgegengesetzte Richtung bewegen. Wenn die Klinge in der richtigen Stellung war, dann stoppen Sie mit dieser Bewegung die Klinge des Gegners und er kann sich für einen Moment nicht bewegen. Wenn Sie jetzt Ihren Gegner treffen, können Sie Punkte machen.
- Für Angriffe und zu Steuerung der Bewegungen des Fechters, muß man den **FEUER**-Knopf drücken und halten und dann den Joystick bewegen:
- nach **VORNE**, um mit der Klinge zuzuschlagen und sich auch wieder in eine Verteidigungshaltung zurückzuziehen.
- **ZURÜCK**, um zuzuschlagen und weiter anzugreifen.
- **LINKS**, um auf der Fechtbahn nach links auszuweichen.
- **RECHTS**, um auf der Fechtbahn nach rechts zu gehen.
- **Achtung:** Sie müssen den Joystick wieder in die mittlere Position bringen, bevor sie den **FEUER**-Knopf betätigen. Sonst wird Ihre Bewegung nicht registriert.
- Ein erfolgreicher Hieb zählt Punkte gegen den Gegner.
- Wenn man sich zu weit auf der Fechtbahn zurückzieht, dann zählt das als Schlag gegen einen selbst.
- Die Anzeigetafel gibt an, wieviele Schläge jeder einzelne Fechter ausgeführt hat.
- Gewinner eines Kampfes ist der Spieler, der seinem Gegner die meisten Hiebe zugefügt hat.
- Ein Kampf dauert drei Minuten, oder bis fünf Schläge gegen den Gegner ausgeführt sind.
- Wenn nach drei Minuten der Punktestand ausgeglichen ist, gibt es eine Minute lang ein "Ausscheidungsfechten". Der Fechter, der dann zuerst einen erfolgreichen Hieb ausführt, wird zum Sieger erklärt. Wenn keiner der Spieler während der Minute einen Hieb landen kann, dann wird den beiden Spielern diese Runde als Verlustrunde angerechnet. Für SPECTRUM/SCHNEIDER wird eine neue Runde gespielt, wenn beim Spielstand wieder Gleichstand herrscht.
- Strategisches Vorgehen ist in diesem Wettbewerb entscheidend. Man muß versuchen, den Gegner zu erwischen, wenn er gerade unaufmerksam ist, ihn parieren und täuschen (indem man sich zurückzieht), bevor man einen Hieb ausführt.
- Wenn Ihre Klinge pariert ist, dann sind Sie vorübergehend nicht verteidigungsfähig und als einzige Möglichkeit bleibt Ihnen der Rückzug.
- Wenn ein Wettkampf abgeschlossen ist, muß man den **FEUER**-Knopf des Joysticks im Anschluß 2 drücken, um das Spiel fortzusetzen (CBM 64/128). Der Gewinner des Fechtwettkampfes ist gewöhnlich der Spieler, der die meisten Wettkämpfe in einem Turnier gewonnen hat. Die tatsächliche Position wird durch die Anzahl der errichteten Punkte ermittelt, die man besser abgeschnitten hat als der Gegner (CBM 64/128).

$$[(\text{Siege} - \text{Niederlagen}) \times 10\,000]$$

$$[(\text{Hiebe ausgeführt} - \text{Hiebe erhalten}) \times 1\,000]$$



RADFAHREN

Das ist der absolute Sprint bis zur Ziellinie. Hier darf man keinen Moment nachlassen. Weil der Abstand, der zum Sieg reicht, nur ein Bruchteil einer Sekunde sein kann.

- Wenn die Aufforderung "PRESS YOUR BUTTON" (Drücken Sie den Knopf) auf einer Hälfte des Bildschirms erscheint, dann muß der Spieler, dessen Hälfte es ist, den **FEUER**-Knopf am Joystick drücken. Der nächste Spieler wird ebenso dazu aufgefordert. Damit ist der Start eingeläutet.
- Wenn das Startkommando bei "GO" (Los) ankommt, tritt man in die Pedale.
- Um die Pedale zu treten, muß man den Joystick im Uhrzeigersinn drehen (CBM 64/128: Drücken der Cursor-Tasten **OBEN**, **RECHTS**, **UNTEN**, **LINKS** im Uhrzeigersinn).
- Achten Sie auf die Pedale des Fahrrads. Sie müssen den Joystick in die gleiche Richtung bewegen.
- Ein sich im Kreis drehender Pfeil gibt Ihnen ebenfalls die Richtung an, in der man den Joystick dauernd drehen muß.
- Um die Geschwindigkeit zu halten, soll die Drehbewegung des Joysticks (oder der Pfeiltasten) immer der Position der Pedale entsprechen.
- Um schneller zu fahren, muß man mit dem Joystick (oder den Pfeiltasten) etwa schneller sein, als die Pedale. Aber Vorsicht: wenn man zu schnell ist, kann es auch passieren, daß der Radfahrer aufhört zu treten!
- Nach dem Abschluß des Rennens muß man den **FEUER**-Knopf drücken um zum nächsten Spiel zu gehen. Der Sieger dieses Wettbewerbs ist der Spieler, der als schnellster das Rennen absolviert hat.

SPRUNGREITEN



Das ist für Pferd und Reiter der Höhepunkt des Wettkampfes – ein unerbittlicher Test der Fähigkeiten und der Ausdauer. Sie müssen sich auf alles gefaßt machen, denn selbst der reinrassigste Meister kann stürzen oder einen Sprung verweigern. Halten Sie die Zügel gut fest und passen Sie auf: Steinmauern könne gefährlich sein!

- Den **FEUER**-Knopf drücken, wenn Sie bereit sind.
- Das Startkommando am unteren Rand des Bildschirms beachten. Wenn es bei "GO" (Los) ist, dann den Joystick nach **VORNE** drücken, um das Pferd in Bewegung zu setzen (nur CBM 64/128).
- Das Tempo des Pferdes nimmt jedesmal zu, wenn man den Joystick nach **VORNE** drückt.
- Wenn man bei dem Hindernis ankommt, muß man den Joystick nach **RECHTS** bewegen, damit das Pferd springt.
- Wenn man den Joystick zu früh oder zu spät bewegt, kann das Pferd den Sprung verweigern.
- Sowie das Pferd landet, den Joystick nach **LINKS** bewegen, damit es nicht stürzt.
- Wenn das Pferd vor einem Hindernis stehen bleibt, hat es den Sprung verweigert.
- Dann den Joystick nach **HINTEN** ziehen, damit es sich herumdreht.
- Dann weit genug vom Hindernis zurückgehen, für den Sprung beschleunigen und den Joystick wieder nach **VORNE** drücken, um es herumzudrehen und den Parcours fortzusetzen.
- Wenn das Pferd stürzt, dann einmal den **FEUER**-Knopf drücken, um wieder in den Sattel zu kommen. Den **FEUER**-Knopf nochmal drücken, um das Pferd wieder zu starten. Für SPECTRUM/SCHNEIDER, muß man für diesen Vorgang den Joystick nach **VORNE** drücken.
- Für Verweigerungen und Stürze werden Strafpunkte vergeben. Ebenso, wenn man die Zeitgrenze überschreitet.
- 6 Punkte für jeden Sturz.
- 20 Punkte für jede Verweigerung.
- 1 Punkt für jede Sekunde, die man die optimale Zeit von 50 Sekunden überschreitet.
- Sie werden disqualifiziert, wenn:
 - Die Strafpunkte aus Stürzen und Verweigerungen 99 Punkte überschreiten.
 - Ihre Gesamtzeit 100 Sekunden überschreitet.
- Das ist ein sehr schwieriger Wettbewerb. Erfolg verlangt Übung und Konzentration. Versuchen Sie das nächste Hindernis zu antizipieren und bemühen Sie sich um einen flüssigen Ritt, von einem Hindernis zum nächsten.
- Sieger dieses Wettbewerbs wird derjenige, der die geringsten Strafpunkte hat.

DIE WETTBEWERBSERGEBNISSE

DIE FEIER DER MEDAILLENVERLEIHUNG

Nach jedem Wettbewerb werden die Namen, die Länder und die Punktezahl jedes Wettkämpfers in der Reihenfolge ihrer Platzierung aufgezählt. Der Name des Gewinners der Goldmedaille erscheint oben auf dem Bildschirm.

SIEGERFEIERUNG

Wenn Spieler alle Disziplinen der SUMMER GAMES II™ absolviert haben, wird entsprechend der Zahl der errungenen Goldmedaillen ein Großmeister ermittelt.

Goldmedaille	5 Punkte
Silbermedaille	3 Punkte
Bronzemedaille	1 Punkte

Die Punktezahl wird am Schluß aller Wettbewerbe zusammengezählt und der Spieler mit den meisten Punkten wird zum Großmeister erklärt. Die Feier findet nach der Verleihung der Medaillen des letzten Wettbewerbs statt.

SCHLUSSFEIER

Nach der Medaillenverleihung für den letzten Wettbewerb werden die Spiele mit einer aufregenden Schlussfeier beendet. Ein Mann mit einem Raketenmotor auf dem Rücken fliegt über die Arena, ein Feuerwerk erhellt den Himmel und die bekannt EPYX-Fliege fliegt durch das Stadion und beschließt eine weitere Ausgabe der SUMMER GAMES II™.

WELTREKORDE

Sollte in einem Wettbewerb ein Weltrekord aufgestellt worden sein, dann wird der Name des Athleten vom Programm SUMMER GAMES II gespeichert. Diese Rekorde werden auf dem Bildschirm World Records (Weltrekorde) angezeigt. Wird in einem Wettbewerb ein neuer Weltrekord gesetzt, dann wird der alte gelöscht und die neuen Angaben an seine Stelle gesetzt. Auf Diskette werden diese Angaben für immer gespeichert, auf Kassette werden diese Angaben gelöscht, sobald der Computer abgeschaltet wird.

WIE MAN WEITERSPIELT

Um das Spiel zu jeder Zeit neu zu starten, muß man die **RUM/STOP**- und die **RESTORE**-Taste (CBM 64/128) gemeinsam drücken (SPECTRUM/SCHNEIDER die **BREAK**-Taste). Das Programm geht dann zum Hauptmenü zurück. Wahrscheinlich werden Sie aufgefordert, die Diskette zu wechseln.

© 1984 Epyx Inc. Epyx ist ein eingetragenes Warenzeichen der Epyx Inc. Summer Games II ist ein eingetragenes Warenzeichen der Epyx Inc.

WINTER GAMES™

JETZT WIRD'S ERNST

Sie sind ein Athlet bei den Winterspielen 1988 in Calgary, im Staate Alberta, in Kanada. Dies ist der Winteranteil des bedeutendsten Amateur-Sportwettbewerbs in der Welt. Sie werden Ihr Können an dem der Spitzenathleten aus einhundert Ländern messen.

ZIELE

WINTERSPIELE stellt eine Herausforderung an Ihre wettbewerbsreifen Fähigkeiten dar, und zwar mit einer Reihe von athletischen Wettkämpfen für einen bis zu acht Spielteilnehmern (1 - 4 Spectrum und Schneider).

Sie können an sieben aufregenden Wintersportarten teilnehmen - Skispringen, Bobfahren, Pflicht-Eislauf, Kür-Eislauf, Skizirkus, Eisschnelllauf und Biathlon (Ski-Langlauf und Gewehr-schießen).

Üben Sie erst jede Disziplin, um Ihre Fähigkeiten auf Ihren höchsten Stand zu bringen.

WINTERSPIELE stellt Richter zur Verfügung, registriert Punkte und verleiht Medaillen an die Gewinner - Gold für den ersten, Silber für den zweiten und Bronze für den dritten Platz. Wenn Sie einen "Weltrekord" brechen, wird WINTERSPIELE Ihren Namen speichern und ihn auf einem besonderen Weltrekord-Bildschirm aufführen.

SO GEHT ES LOS

CBM 64/128 KASSETTE: Alle Spielteile sind auf einer Seite mit einer Kopie auf der Rückseite. Wenn der Titel auf dem Bildschirm erscheint, den **FIRE**-Knopf drücken, damit die Eröffnungszeremonie gestartet wird. Zum Verlassen der Eröffnungszeremonie nochmal den **FIRE**-Knopf drücken. Lassen Sie die **PLAY**-Taste während der Spieldauer gedrückt. Die einzelnen Spielzüge können nicht separat geladen werden, sondern nur hintereinander.

Laden des Spiels: Drücken Sie die **SHIFT**- und die **RUN/STOP**-Taste gemeinsam. Dann muß die **PLAY**-Taste des Kassettenrecorders gedrückt werden. Die **RUN/STOP**- und die **RESTORE**-Tasten können zu jeder Zeit gemeinsam gedrückt werden, um das Spiel abzubrechen und um zum Menübildschirm zurückzukehren. Das Band zurückspulen bevor man die Möglichkeit 1 oder 2 eingibt.

CBM 64/128 DISK: LOAD"", 3,1 eintippen und die **RETURN**-Taste drücken. Das Spiel lädt sich und läuft von selbst. Auf dem CBM 128 schalten Sie in den CBM 64 Modus.

SPECTRUM 48/128K, +2 KASSETTE: Auf der Seite 1 befinden sich drei Spiele und auf der Seite 2 sind es vier Spiele. Auf jeder Seite werden die Punkte separat gezählt und der Punktestand wird nicht übertragen. Wenn Sie gegen Ihre Freunde spielen, dann sollten Sie sich die Punktezahl notieren, bevor Sie die zweite Seite laden. Drücken Sie den **FIRE**-Knopf, nachdem das Titelbild erscheint, um die Eröffnungszeremonie zu laden. Drücken Sie den **FIRE**-Knopf, um die Eröffnungszeremonie zu verlassen. Die **PLAY**-Taste des Kassettenrecorders während des Spiels gedrückt lassen.

Die einzelnen Spielphasen können nicht separat geladen werden, sondern nur hintereinander.

Laden des Spiels: LOAD"" eintippen und die **ENTER**-Taste drücken. Dann die **PLAY**-Taste des Kassettenrecorders drücken. Kompatibel, Cursor und Sinclair Interface II Joystick Schnittstellen sind mit dieser Version kompatibel. Wir empfehlen die Verwendung eines Joysticks.

SPECTRUM +3 DISK: Computer einschalten, Diskette einlegen und die **ENTER**-Taste drücken. Das Spiel lädt sich und läuft von selbst. Der Joystick hat dieselbe Schnittstelle wie der Kassettenrecorder. Wir empfehlen einen Joystick.

SCHNEIDER CPC KASSETTE: Alle Seiten lassen sich einzeln laden, mit zwei Spielphasen auf jeder Seite mit Ausnahme der Seite vier, die nur eine Spielphase hat. Seite 1: Bob und Hotdog, Seite 2: Eisschnelllauf und Skispringen, Seite 3: Eiskunstlauf Pflicht und Kür, Seite 4: Biathlon. Die gewünschte Kasette in den Kassettenrecorder einlegen und die **CTRL**- und die kleine **ENTER**-Taste drücken. Dann die **PLAY**-Taste des Kassettenrecorders drücken.

SCHNEIDER CPC DISK: RUN""DISK eintippen und die **ENTER**-Taste drücken. Das Spiel lädt sich und läuft von selbst.

SO WIRD GESPIELT

Das Menü auf dem Bildschirm bietet eine Reihe von Auswahlmöglichkeiten. Vier auf den CBM 64/128 und Spectrum Kassetten Versionen und sechs auf den CBM 64/128 und Amstrad Disketten Versionen.

Wie man auswählt:

CBM 64/128: Bewegen Sie die Lichtmarke mit dem Joystick auf Ihre Wahl und drücken Sie den **FIRE**-Knopf.

SPECTRUM: Bewegen Sie die Lichtmarke mit der Leertaste auf Ihre Wahl und drücken Sie die **ENTER**-Taste.

SCHNEIDER: Bewegen Sie die Lichtmarke mit der Leertaste auf Ihre Wahl und drücken Sie die **ENTER**-Taste oder tippen Sie die Zahl ein, die Ihrer Wahl entspricht.

MÖGLICHKEIT 1:

SIE TRETEN IN ALLEN DISZIPLINEN AN

CBM 64/128 KASSETTE/DISK: Der Computer hält eine ganze Anzahl an Medaillen für jeden Spieler bereit. Geben Sie Ihren Namen über die Tastatur ein und drücken Sie die **RETURN**-Taste. Indem Sie die Lichtmarke mit dem Joystick auf die Flagge des entsprechenden Landes bringen, und den **FIRE**-Knopf drücken, wählen Sie ein Land aus.

(Wenn Sie die Nationalhymne des Landes hören wollen, geben Sie einfach 8 ein.)

Wiederholen Sie für jeden einzelnen Spieler den Vorgang mit dem Namen und dem Land (bis zu acht Spielern) und wenn alle eingegeben sind, müssen Sie die **RETURN**-Taste drücken. Auf dem Bildschirm erscheint ein Bild zu Bestätigung. Wenn alle Namen und Länder korrekt bestimmt wurden, müssen Sie zur Bestätigung mit dem Joystick auf Yes fahren und den **FIRE**-Knopf drücken. Sie können auch Y eintippen. Um Namen zu löschen oder neu anzufangen, wählen sie NO aus oder tippen Sie N ein.

SPECTRUM 48/128K, +2, +3: Der Computer hält eine ganze Anzahl an Medaillen für jeden Spieler bereit. Geben Sie über die Tastatur Ihren Namen ein und tippen Sie **ENTER**. Die Namens eingabe muß für jeden einzelnen Spieler wiederholt werden (bis zu 4). Wenn die Namen aller Spieler eingegeben sind, müssen Sie die **ENTER**-Taste drücken.

SCHNEIDER CPC: wie SPECTRUM.

MÖGLICHKEIT 2:

MAN TRITT NUR IN EINER DISZIPLIN AN

Ähnlich wie die Möglichkeit 1, nur daß man ausschließlich in einer ausgewählten Disziplin antritt. Die Lichtmarke mit dem Joystick (CBM 64)/kleine **LEERTASTE** (Spectrum)/**LEERTASTE** (Schneider) auf Ihre Wahl bewegen und den **FIRE**-Knopf (CBM 64) oder die **ENTER**-Taste (Spectrum/Schneider) drücken.

Anmerkung für CBM 64/128 und Spectrum Kasette Benutzer:

MÖGLICHKEIT 2:

TRAINIEREN ALLER DISZIPLINEN

Wenn man bei der Möglichkeit 1 die Zahl der Spieler und Länder bestimmt hat, wird jede einzelne Disziplin gelande. Jede Disziplin läuft nacheinander ab, wenn man den **FIRE**-Knopf drückt, um die jeweilige Disziplin zu laden oder zu beenden. Die Möglichkeit 2 funktioniert genauso wie die Möglichkeit 1, nur werden dann keine Punkte gezählt und keine Nationen vertreten.

MÖGLICHKEIT 3: TRAINIEREN EINER DISZIPLIN

In den Trainingsrunden werden keine Punkte oder Rekorde festgehalten. Die Lichtmarke mit dem Joystick (CBM 64)/kleine **LEERTASTE** (Spectrum)/**LEERTASTE** (Schneider) auf Ihre Wahl bewegen und den **FIRE**-Knopf (CBM 64), oder die **ENTER**-Taste (Spectrum/Schneider) drücken.

Anmerkung für CBM 64/128 und Spectrum Kasette Benutzer

MÖGLICHKEIT 3: ZAHL DER JOYSTICKS

CBM 64/128

Spieler 1 - Joystick-Anschluß 1 und Auswahl 1
Spieler 2 - Joystick-Anschluß 2 und Auswahl 2
Den **FIRE**-Knopf drücken, um 1 oder 2 zu wählen.

SPECTRUM: Wird nur ein Spieler ausgewählt, dann kann er einen Joystick-Anschluß seiner Wahl nehmen. Wollen Zwei oder mehr Spieler teilnehmen, dann können sie nicht alle die gleiche Joystick-Schnittstelle wählen. Jeder Spieler muß eine andere Schnittstelle wählen. Eine beliebige Anzahl von Spielern kann die Tastatur verwenden.

MÖGLICHKEIT 4: ANZAHL DER JOYSTICKS (CBM 64/128 DISK)

Siehe Möglichkeit 3 CBM 64/128 Kasette.

MÖGLICHKEIT 4: JOYSTICKS (SPECTRUM)

Siehe Möglichkeit 3 Spectrum Kasette

MÖGLICHKEIT 4: BESTIMMUNG DER ZAHL DER SPIELER (SCHNEIDER)

LEERTASTE drücken, um zur Möglichkeit 4 zu gelangen und dann die **ENTER**-Taste drücken.

MÖGLICHKEIT 4: SIEHE WELTREKORDE

(Siehe Option 5)

MÖGLICHKEIT 5: SIEHE WELTREKORDE (CBM 64/128 DISK, SPECTRUM)

Geben Sie immer die höchste erzielte Punktzahl an und den Namen des Spielers, der diesen Rekord erreicht hat. **FIRE**-Knopf drücken, um zum Menü zurückzukehren.

MÖGLICHKEIT 5: KONTROLLFUNKTIONEN VERÄNDERN (SCHNEIDER CPC)

Diese Möglichkeit kann man wählen, wenn Sie nicht mit dem Joystick spielen wollen. Das Spiel fordert Sie auf, die Tasten zu bestimmen, auf die Sie die Funktionen LINKS, RECHTS, HOCH, RUNTER und FIRE legen wollen. Sollten mehr als ein Spiel in den Winterspielen ansetzen wollen, dann werden Sie aufgefordert, einen zweiten Satz Tasten zu bestimmen. Die Spieler 1 und 3 verwenden die gleichen Tasten, die schon der Spieler 1 gewählt hat, die Spieler 2 und 4 verwenden die Tasten, die schon Spieler 2 gewählt hat.

Ursprünglich ist das Spiel auf Joystick eingestellt. Wenn Sie sich zuerst für die Tastatur entscheiden und sich dann doch wieder für den Joystick, dann gehen Sie einfach in die Möglichkeit 5 und bewegen den Joystick nach LINKS, RECHTS usw. sowie Sie dazu aufgefordert werden.

WICHTIG:

Bei mehr als einem Spieler ist es wichtig, unterschiedliche Kontrolleinrichtungen zu wählen. Es könnten sonst Probleme auftreten, wenn etwa beim Eisschnellauf zwei Spieler mit den selben Kontrolleinrichtungen gegeneinander antreten.

DIE SPIELE

In den Anleitungen zum Spiel der folgenden sieben Sportarten wird davon ausgegangen, daß der Joystick benutzt wird. Wir empfehlen Ihnen sehr, den Joystick zu benutzen, Sie können aber auch die Tastatur einsetzen. Wenn Sie die Tastatur wählen, dann ist es notwendig, daß die Joystick-Bewegungen in den Anleitungen entsprechend auf die Tastatur übertragen werden.

Wenn Sie sich für die Tastatur entscheiden, dann werden Sie aufgefordert, die Tasten für links, rechts, nach oben, nach unten und fire zu bestimmen. Für einige der Befehle müssen zwei Tasten gleichzeitig gedrückt werden. Das nachfolgende Beispiel bezieht sich auf den Eiskunstlauf. Um den "Camel Spin" (Drehung) auszuführen, muß man die Befehle nach oben und links gleichzeitig drücken.

PFLICHT-EISLAUF

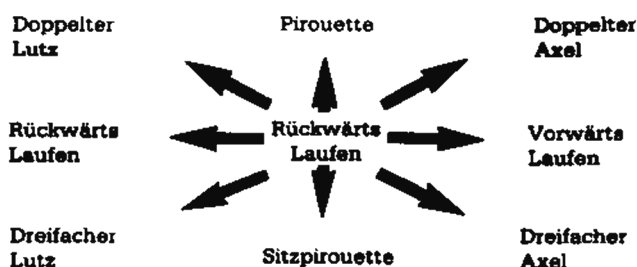
Pflicht-Eisklaufen (Kurzes Programm) ist eine einminütige, zeitlich begrenzte Übung, die aus sieben Pflichtübungen besteht: Pirouette, Sitzpirouette, doppelter Axel, dreifacher Axel, doppelter Lutz, dreifacher Lutz und Übergang von der Pirouette zur Sitzpirouette. Sie können die sieben Figuren in der Reihenfolge Ihrer Wahl ausführen. Es kommt auf die Eleganz und Ausführung Ihres Eislaufs an!



- Drücken Sie auf den **FEUERKNOPF** (Fire) um den Pflicht-Eislauf zu starten.
- Um eine Figur zu beginnen, lassen Sie den Joystick in die Richtung der Bewegung zeigen, die Sie ausführen wollen und drücken Sie auf den **FEUERKNOPF** (Fire).
- Um eine Figur zu vollenden (COMPLETE), lassen Sie den Joystick in der Mitte einpendeln und drücken Sie auf den **FEUERKNOPF** (Fire).
- Um **RÜCKWÄRTS ZU LAUFEN**, lassen Sie ebenfalls den Joystick in der Mitte einpendeln und drücken Sie auf den **FEUERKNOPF** (Fire).

Dies sind die wichtigsten Figuren des Pflichtlaufs, erzielt durch die folgenden relativen Positionen des Joysticks

Joystick und numerische Tastatursteuerung



HINWEISE ZUM PFLICHTLAUF

MISSLUNGEN: Ob eine Figur als elegant oder misslungen bewertet wird, hängt von dem Zeitpunkt ab, an dem Sie auf den **FEUERKNOPF** (Fire) drücken. Laufen Sie vorwärts und "lösen" Sie einen Sprung "aus", wenn die Beine des Eisläufers gespreizt sind, wird der Sprung perfekt ausfallen. Wenn die Beine des Eisläufers jedoch geschlossen sind, wird der Sprung misslingen. Das Gegenteil ist der Fall, wenn Sie rückwärts laufen: lösen Sie den Sprung aus, während die Beine des Eisläufers geschlossen sind, wird der Sprung perfekt sein. Übung macht den Meister, also geben Sie nicht auf!

VORWÄRTSLAUFENDE: Darsteller können einen doppelten oder dreifachen Axel ausführen oder sich herumdrehen und rückwärts laufen. Merken Sie sich: Laufen Sie vorwärts, wenn die Zeit ausläuft – wenn Sie dabei sind, rückwärts zu laufen, werden Sie hinfallen!

RÜCKWÄRTSLAUFENDE: Sportler können einen doppelten oder dreifachen Lutz, eine Pirouette oder eine Sitzpirouette ausführen, oder sich herumdrehen und vorwärts laufen.

Wenn Sie **PIROUETTEN** ausführen, versuchen Sie sechs Umdrehungen zu schaffen.

Wenn Sie sich weniger als sechsmal drehen, wird Ihr Abgang misslingen; bei mehr als sechs Umdrehungen wird Ihnen so schwindelig werden, daß Sie hinfallen.

STÜRZEN SIE NICHT!

Sie werden hinfallen, wenn Sie versuchen, direkt von einem Sprung zu einer Pirouette überzuwechseln; ebenso bei den Versuchen von einer Pirouette zu einem Sprung, von einem Sprung zum anderen oder von einer Sitzpirouette in eine Pirouette zu wechseln. Sie werden stürzen, wenn Sie zwischen Figuren rückwärts laufen und wenn Sie vorwärts laufen, bevor Sie zu einem Axelsprung ansetzen.

ÜBERGANG VON EINER PIROUETTE IN EINE SITZPIROUETTE:

Sie können direkt von einer Pirouette in eine Sitzpirouette übergehen – eine sehr elegante Kombination, die Ihnen 1,2 Punkte einbringt!

PFLICHTLAUF-BEWERTUNG

Sie beginnen mit einer Punktezahl von 0,0. Die beste Bewertung liegt bei 6 Punkten. Alle Punkte werden in Dezimalzahlen ausgedrückt. Und machen Sie sich keine Sorgen – Ihre Punktezahl kann nicht unter 0 fallen.

Nachdem Sie erfolgreich jede Pflichtfigur vollendet haben, wird Ihre Punktezahl auf die folgende Weise errechnet:

FIGUR	PUNKTE
Pirouette	0,7
Sitzpirouette	0,7
Doppelter Axel	0,6
Dreifacher Axel	1,1
Doppelter Lutz	0,6
Dreifacher Lutz	1,1
Übergang von der Pirouette in die Sitzpirouette	1,2
Gesamtpunktzahl	6,0

* Gesamtstrafpunktzahlen

0,7 Strafpunkte für jeden Sturz.

0,2 Strafpunkte für jede misslungene Figur.

KÜRLAUF

Beim Kürlauf-Wettkampf, suchen Sie die Sprünge und Pirouetten aus und erfinden Ihre eigene Choreographie zur Musik. Ihnen stehen zwei Minuten zur Verfügung, um das Programm zu vollenden.

Beim Kürlauf versuchen Sie, drei erfolgreiche Versuche der sieben Pflichtfiguren zu unternehmen: Pirouette, Sitzpirouette, doppelter und dreifacher Axel, doppelter und dreifacher Lutz und der Übergang von der Pirouette in die Sitzpirouette. Die Richter werden Sie aufmerksam bei dieser Disziplin beobachten und Ihre maximale Punktezahl errechnen, die von der Anzahl der Stürze und misslungenen Bewegungen in Ihrer Ausführung abhängig ist. Ein geschickter Sportler wird drei Versuche von möglichst vielen schwierigen Figuren innerhalb der zwei-minütigen Frist ausführen, um die höchstmögliche Punktezahl zu erreichen. Sie beginnen mit 0,0 Punkten. Die Höchstpunktzahl (Höchstgrenze), die Sie erreichen können, liegt bei 6,0 – unabhängig davon, wie hoch Ihre Gesamtpunktzahl ist.

Hinweis: Falls Sie erfolgreich einen vierten Versuch einer Figur ausführen, werden die Richter diesen nicht anrechnen.

KÜRLAUF-BEWERTUNG

FIGUR	PUNKTE FÜR JEDEN VERSUCH
Pirouette	0,3
Sitzpirouette (Maximal 1,8 Punkte)	0,3
Übergang von der Pirouette in die Sitzpirouette (Maximal 1,5 Punkte)	0,6
Doppelter Lutz	0,2
Doppelter Axel (Maximal 1,2 Punkte)	0,2

Dreifacher Axel	0,4
Dreifacher Lutz	0,4
(Maximal 2,4 Punkte)	
Gesamtpunktzahl	6,9
(Höchstgrenze 6,0)	

* Gesamt- und Höchststrafpunktzahlen

STRAFE	GESAMTWERT	HÖCHSTWERT
Sturz	-0,5	-0,2
Misslungen	-0,2	-0,5

Hinweis: Keine Strafpunkte, wenn Ihnen der Versuch misslingt, alle sieben Figuren auszuführen.

BEISPIEL:

Ihre Gesamtpunktzahl	6,9	Höchstpunktzahl	6,0
1 Sturz	-0,5		-0,2
2 Misserfolge	-0,4		-0,1

Summe	6,0	Ihre Endpunktzahl	5,7
-------	-----	-------------------	-----

Bewertung: Nur die innerhalb von zwei Minuten ausgeführten Figuren werden bewertet. Punkte für Figuren werden Ihrer Punktzahl nur hinzugefügt, wenn sie erfolgreich ausgeführt wurden.

EISSCHNELLAUF



Eisschnellläufer können sich mit 30 Meilen pro Stunde fortbewegen – viel schneller als ein Leichtathletik-Läufer. Tatsächlich sind Eisschnelllauf-Meister die schnellsten, selbst-gesteuerten Menschen auf ebener Erdoberfläche! Beim Eisschnelllauf laufen zwei Eisläufer so schnell wie sie können auf verschiedenen Bahnen nebeneinander her!

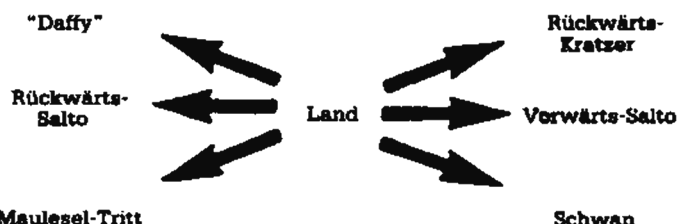
- Wenn "PRESS YOUR BUTTON" auf einer der beiden Hälften des Bildschirms erscheint, muss der Spieler, dessen Name auf dieser Hälfte des Bildschirms auftaucht, auf den Joystick **FEUERKNOPF** (Fire) drücken. Der nächste Spieler macht das Gleiche. Auf diese Weise beginnt der Countdown.
- Wenn der Countdown bei GO (LOS) ankommt, beginnen Sie mit dem Eislaufen, indem Sie den Joystick nach **LINKS** (Left) und **RECHTS** (Right) bewegen, um die Beine Ihres Läufers in Gang zu setzen. Der Trick dabei ist, die Beine des Läufers im Rhythmus vor- und rückwärts wie beim richtigen Eislaufen, zu bewegen.
- Laufen Sie weiter auf dem Eis, indem Sie den Joystick in rhythmischen Stößen rück- und vorwärts bewegen, um die Beine des Läufers in Gang zu setzen. Beschleunigen Sie Ihren natürlichen Eislauf-Rhythmus, um eine hohe Geschwindigkeit zu erlangen – und **STRENGEN SIE SICH AN!**
- Der Eisläufer, der die Höchstgeschwindigkeit erzielt, gewinnt das Rennen.
- Wenn das Rennen vorbei ist, drücken Sie auf den **FEUERKNOPF** um mit der nächsten Disziplin zu beginnen.

HOT DOG LUFTSPRUNGE



Diese Vorführ-Sportart testet Ihren Mut, Ihre Eleganz und Präzision auf Schiern. Streben Sie nach einer Leistung von athletischer Vollendung, wenn Sie in einer verblüffenden Serie von waghalsigen Bewegungen durch die Luft schnellen.

- Drücken Sie auf den **FEUERKNOPF** (Fire), um zu einem Sprung anzusetzen.
- Schieben Sie den Joystick in eine der folgenden sechs Richtungen, um einen Bewegungsablauf in Gang zu setzen:



- Um einen Bewegungsablauf nach dem anderen durchzuführen, bewegen Sie den Joystick, wenn sich der Skizirkus-Läufer mitten in der Luft befindet – die Wahl des richtigen Zeitpunkts ist entscheidend.

- Um einen Bewegungsablauf abzuschliessen oder einen neuen zu beginnen, schieben Sie den Joystick zur **ZENTRALEN** Position (LAND).
- Halten Sie jeden Bewegungsablauf (außer den Saltos) an, bis Sie einen anderen gewählt haben.
- Nehmen Sie die Landstellung ein, bevor Sie auf dem Boden aufkommen oder Sie werden hinfallen.

BEWERTUNG

Die Punktzahl hängt sowohl von der Ausführung als auch vom Schwierigkeitsgrad ab, und wird nach Ihrer Landung angezeigt. Die Höchstpunktzahl beträgt 10. Der **SCHWIERIGKEITSGRAD** wird nach der Anzahl der verschiedenen Manöver, die mitten in der Luft ausgeführt wurden, bestimmt. Jede beliebige Kombination von Bewegungsabläufen kann zusammengestellt werden, um eine Gesamtpunktzahl von 10 zu erreichen. Kombinationen von verschiedenen Bewegungen bringen die meisten Punkte ein. Punkte für misslungene Bewegungen werden abgezogen. Achten Sie auf Ihre Landung! Falls Sie stürzen, werden Sie keine Punkte erhalten.

KUNSTSTÜCKE

KUNSTSTÜCKE	PUNKTE
1 Kunststück	6,3
1 Salto	7,2
2 Kunststücke (die gleichen)	8,7
2 Saltos (die gleichen)	9,2
2 Kunststücke (verschieden)	9,6
2 Saltos (verschieden)	10,0

* 1,4 Strafpunkte werden für jede misslungene Bewegung abgezogen.

BEWERTUNG: Nur der erste Versuch jeder Bewegung, der innerhalb einer Minute vollendet wurde, wird bewertet.



SKISPRINGEN

Jeder Windstoß lässt Ihren Körper frösteln, während Sie vom höchsten Punkt der Sprungchance auf die Spur weit unter Ihnen hinabschauen. Die Richter und Zuschauer sehen von dieser Höhe wie Insekten aus. **START!**

Ihr zusammengekauert Körper schnell nach vorn und plötzlich befinden Sie sich in einer anderen Welt!

Sie ducken sich tief in eine Hocksprungstellung, um so viel Geschwindigkeit wie möglich zu gewinnen. Beim Absprung schnellen Sie hoch, schieben sich vor und lehnen sich über die Kanten der Schier hinaus, um den Luftwiderstand zu verringern und die Weite des Sprungs zu erhöhen.

- Drücken Sie auf den **FEUERKNOPF** (Fire), um Ihre Stellung einzunehmen.
- Wenn Sie die Absprungstelle erreichen, drücken Sie auf den **FEUERKNOPF** (Fire).
- Wenn Sie sich in der Luft befinden, achten Sie auf Fehler, die in der oberen rechten Ecke Ihres Bildschirms angezeigt werden. Korrigieren Sie schnell Ihre Fehler, um Höchstpunktzahlen für Ausführung und Sprungweite zu erzielen.
- Wenn Ihre Knie **GEBEGT** sind, bewegen Sie den Joystick **NACH OBEN** (Up), um eine Korrektur auszuführen.
- Wenn Sie **ZU WEIT NACH VORN** gebeugt sind, bewegen Sie Ihren Joystick **NACH LINKS** (Left).
- **ZU WEIT NACH HINTEN** gebeugt, bewegen Sie den Joystick **NACH RECHTS** (Right).
- **SCHIER ÜBER KREUZ**, bewegen Sie den Joystick **NACH UNTEN** (Down).
- Wenn Sie Ihre Fehler nicht rechtzeitig korrigieren, werden die wilden Bewegungen Ihres Skispringers Luftwiderstand verursachen und Sie werden Punkte für die Ausführung verlieren.

Die Schisprung-Bewertung basiert auf der erreichten Sprungweite und der Ausführung.

ENTFERNUNG: Hängt von der Wahl des richtigen Zeitpunkts für den Absprung und der Aerodynamik des Springers in der Luft ab.

AUSFÜHRUNG: Sie erzielen mehr Punkte, wenn Sie sich schnell von Fehlern erholen und nicht stürzen.

BEWERTUNG

Ihre Höchstpunktzahl wird errechnet, indem Ihre Sprungweite (DISTANCE) mit 3 multipliziert und die PUNKTE FÜR DIE AUSFÜHRUNG (STYLE POINTS) addiert werden.

Eine ansehnliche Skisprung-Bewertung würde sich bei einer Sprungweite von 60 Metern und 20 Punkten für die Ausführung, also bei einer Gesamtpunktzahl von 200 Punkten, ergeben.

BIATHLON



Läufen Sie über ein Skilanglauf-Gelände mit einem 22 Kaliber Gewehr über Ihrer Schulter hängend. Sie haben nur wenige Patronen, um auf die geforderten Ziele zu schießen; festigen Sie daher Ihren Blick und entwickeln Sie Scharfsichtigkeit, bevor Sie drauflosfeuern!

- Drücken Sie auf den **FEUERKNOPF** (Fire), um den Gelände-Skilanglauf zu starten.
- Bewegen Sie Ihren Joystick nach **LINKS** (Left) und **RECHTS** (Right), um die Beine Ihres Skiläufers in ruhigen und rhythmischen Stoss- und Gleitbewegungen in Gang zu setzen.
- Halten Sie auf ebener Fläche eine gleichbleibendes Tempo ein, indem Sie Ihren Joystick vor- und rückwärts bewegen.
- Bewegen Sie den Joystick in ansteigendem Gebiet schneller, um das Tempo zu erhöhen.
- Sie bewegen sich auf abwärtsführenden Strecken am schnellsten, wenn Sie die Doppel-Schistock-Technik gebrauchen. Ziehen Sie den Joystick nach **UNTEN**, wenn die Hände des Skiläufers vorn sind, um eine maximale Abfahrtsgeschwindigkeit zu erreichen.
- **SCHIESSEN**: Ihnen werden fünf Patronen ausgehändigt, um auf fünf Ziele zu schießen, und jeder Fehlschuss führt zu einer 5-Sekunden-Strafe. Das Gewehr muss geladen und die Hülse nach jedem Schuss ausgestossen werden. Ziehen Sie den Joystick **ZURÜCK**, um die Gewehrkammer zu öffnen. Schieben Sie den Joystick nach **VORN**, um die Hülse zu laden. Drücken Sie auf den **FEUERKNOPF** (Fire), um zu schießen. Wiederholen Sie den Vorgang für den nächsten Schuss. Die Herzschlagrate des Skiläufers beeinflusst die Genauigkeit – also, beruhigen Sie sich und zielen Sie sorgfältig und genau, bevor Sie schießen!
- Der Gewinner, oder derjenige der eine hohe Punktzahl erreicht, ist der Skiläufer mit der schnellsten Gesamtzeit.

BOBFAHREN



Bereiten Sie sich darauf vor, eine Strecke aus massivem Eis hinunterzujagen – während Sie in einer präzise gebauten Maschine aus Stahl und Aluminium hocken. Sie fliegen um haarsträubende Kurven, dann stürzen Sie die holperigen geraden Strecken, bei Geschwindigkeiten, die 90 Meilen pro Stunde überschreiten, hinunter!

- Drücken Sie auf den **FEUERKNOPF** (Fire), um das Rennen zu starten.
- Bewegen Sie Ihren Joystick nach **LINKS** und **RECHTS**, um Ihren Schlitten zu lenken.

HINWEISE: Steuern Sie eisern! Um zu vermeiden, daß Sie in den Kurven um – kippen, versuchen Sie, dem Sog der Zentrifugalkraft zuvorkommen, indem Sie eisern in die entgegengesetzte Richtung steuern.

Achten Sie auf Ihr Tempo! Der Antriebsbalken am unteren Ende des Bildschirms zeigt an, wie schnell Sie sich fortbewegen. Je schneller Sie fahren, desto eiserner müssen Sie steuern, um weiter in Richtung Ziel zu jagen.

Lernen Sie die Strecke kennen! Ein genaues Kennen der Rennbahn ist wichtig; Sie müssen herausfinden, welche Position die geeignetste ist und die bei den verschiedenen Kurven eingenommen werden muss.

- Die Punktzahl der Gewinnerschlittens basiert auf der schnellsten Rennzeit, die auf der Strecke erzielt wurde.

BEWERTUNG

SIEGERFEIERUNG

Nach jeder Disziplin, werden die Namen, Länder und Punktezahlen aller Teilnehmer in der Reihenfolge aufgeführt, in der sie platziert wurden. Der Name des Goldmedaillen-Gewinners erscheint oben auf dem Bildschirm und die Nationalhymne ihres oder seines Landes wird gespielt.

MEISTERFEIERUNG

Wenn Spieler an allen WINTERSPIEL-Disziplinen teilnehmen, wird ein Grossmeister der Spiele auf Grund der ihm zuerkannten Punkteanzahl, gewählt,

Goldmedaille	– 5 Punkte
Silbermedaille	– 3 Punkte
Bronzemedaille	– 1 Punkt

Die Punkte werden zusammengezählt, nachdem alle Disziplinen beendet worden sind und der Spieler mit den meisten Punkten wird als Grosser Meister geehrt. Diese Zeremonie findet nach der Siegerehrung für die letzte Disziplin statt.

WELTREKORDE

Wenn ein Weltrekord in irgendeiner Disziplin erzielt wurde, wird der Name des Spielers, der den Weltrekord gebrochen hat, von dem WINTERSPIELE-Programm gespeichert. Die Rekorde werden auf dem Weltrekord-Bildschirm aufgeführt. Wenn ein neuer Rekord in einer Disziplin gesetzt wird, wird der bisherige Rekord gelöscht und die neue Information erscheint an seiner Stelle.

WINTER GAMES ist ein eingetragenes warzeichen de EPYX® Inc. Original © 1984, EPYX Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Gold Silver Bronze © 1988 EPYX Inc.

EPYX ist ein eingetragenes Warenzeichen Nr. 1195270.

Herstellung und Vertrieb unter der Lizenz der EPYX Inc. durch U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Telefon: 021 356 3388.

Dieses Programm ist urheberrechtlich geschützt. Unbefugtes Senden, Verbreiten, öffentliches Aufführen, Kopieren oder Neuaufnehmen, Leihen, Verleihen, Austausch oder Wiederkauf, wie auch immer, sind strengstens verboten.