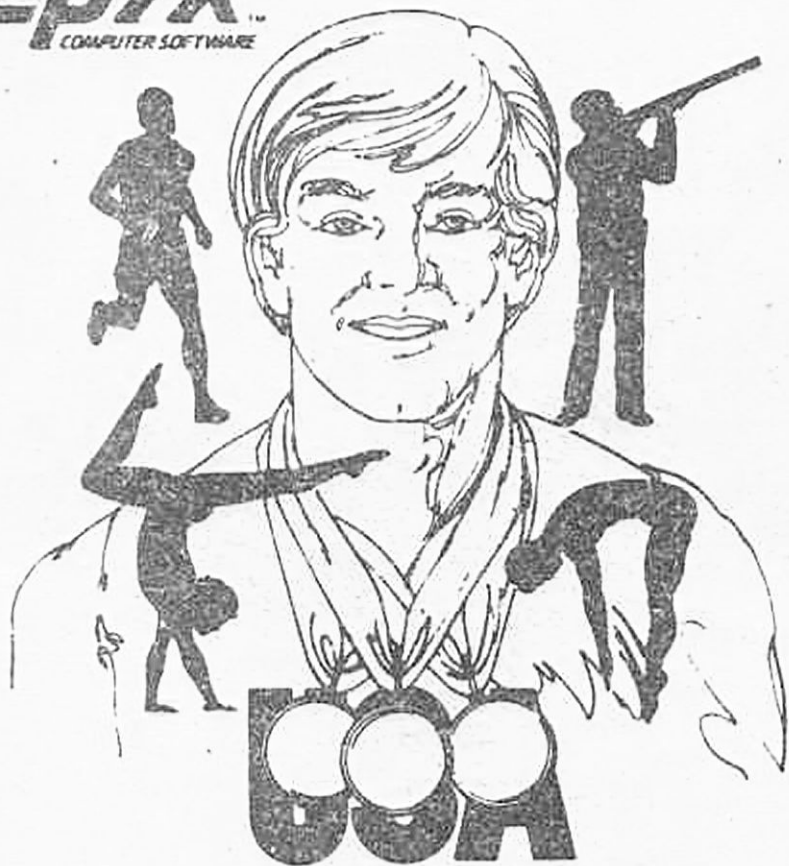


SUMMER GAMES

BEDIENUNGSANLEITUNG

COMMODORE C2N

EPYX[™]
COMPUTER SOFTWARE





EINLEITUNG

Erleben Sie den Glanz, die Spannung und die Herausforderung der größten Sportwettkämpfe der Welt, der *OLYMPISCHEN SOMMERSPIELE!*

Die feierliche Eröffnungszeremonie basiert auf dreitausendjähriger Tradition. Und Sie bereiten sich stolz darauf vor, das Beste für Ihr Land zu geben.

Dies ist der Zeitpunkt, für den Sie so lange gearbeitet und so hart trainiert haben, um sich im Wettkampf mit den besten Sportlern der Welt zu messen. Sie werden versuchen, sich in einer ganzen Reihe von Sportarten hervorzutun - in Leichtathletik, im Schwimmen und Tauchen, Turnen und Tontaubenschießen.

Kühnheit. Geschick. Strategie. Entschlossenheit. Die Merkmale des echten Meisters. Wenn Sie siegen, erhalten Sie den Preis - die begehrte *GOLDMEDAILLE* - vor der jubelnden Menge. Ihr Triumph kann sogar als größte je erzielte persönliche Leistung in die Geschichte eingehen!

Nutzen Sie die Gunst der Stunde!

Bereiten Sie sich vor auf die größte Herausforderung!

Ernten Sie die Früchte Ihrer harten Arbeit!

Geben Sie Ihr Bestes und gewinnen Sie die *GOLDMEDAILLE!*

ZIELE

Die *SOMMERSPIELE* bieten eine Vielzahl von Sportarten für 1 bis 8 Spieler. Sie fordern Sie heraus mit acht realistischen Ereignissen des Schwimmsports, der Aschenbahn, des Turnsports, des Tontaubenschießens, mit Stabhochsprung und Tauchen.

Vertreten Sie eines von 18 Ländern und beteiligen Sie sich an allen Sportereignissen. Versuchen Sie, in allen Serien die meisten Medaillen zu gewinnen! Die *SOMMERSPIELE* verzeichnen die Punkte, stellen die Kampfrichter und verleihen den Siegern die Medaillen.

Mit steigenden Leistungen werden Sie versuchen, "Weltrekorde" zu brechen und neue Leistungsstandards einzuführen. Die *SOMMERSPIELE* speichern die Namen der Rekordhalter und listen sie auf.

Bringen Sie sich also in Hochform und versuchen Sie, die Besten zu schlagen. Die ganze Welt blickt auf Sie!

SPIELVORBEREITUNGEN

1. Stellen Sie Ihren Commodore 64 auf, wie in der Bedienungsanleitung angegeben
2. Nehmen Sie alle Cassetten aus dem Computer und alle Disketten aus den Laufwerken heraus.
3. Schliessen Sie Ihren Joystick an Anschluss 2 an. Wenn Sie zwei Joysticks besitzen ist der zweite an Anschluss 1 anzuschliessen.

SPIELBEGINN

Eine eindrucksvolle Eröffnungszeremonie leitet die *SOMMERSPIELE* ein. Ein Läufer zündet die traditionelle Flamme an und weiße Friedenstauben werden über dem Stadion losgelassen.

Nach der Eröffnungszeremonie erscheint auf dem Bildschirm ein Programm mit sechs Wahlmöglichkeiten. Um Ihre Auswahl vorzunehmen, bewegen Sie den Joystick, um den Cursor an die Stelle Ihrer Wahl zu bringen, und drücken dann den Knopf "FIRE". Sie können auch die Zahl der gewünschten Option eingeben.

OPTION 1. TEILNAHME AN ALLEN EREIGNISSEN

Die Spieler beteiligen sich an der kompletten Serie sämtlicher Ereignisse in nachstehender Reihenfolge

Stabhochsprung, Kunstspringen, 4 x 400 m Staffellauf, 100 m Lauf, Turnen, Freistilstaffel, 100 Meter Freistilchwimmen und Tontaubenschießen.

- Zuerst werden die Spieler aufgefordert, ihre Namen einzugeben und ihre Länder zu wählen
- Geben Sie Ihrem Namen auf der Tastatur ein und drücken Sie die Taste RETURN
- Bringen Sie den Cursor mit dem Joystick auf eine der Flaggen und betätigen Sie dann den Druckknopf FIRE, um das Land zu wählen. (Wenn Sie nur die Hymne hören wollen, tippen Sie S.)
- Wählen Sie Namen und Land für jeden Spieler. Wenn alle Teilnehmer eingegeben sind, Taste RETURN betätigen.
- Nun erscheint eine Tabelle auf dem Bildschirm. Wenn alle Namen und Länder stimmen, mit dem Joystick YES eingeben und den Druckknopf FIRE betätigen, oder Y tippen NO oder die Eingabe von N dient dazu, die Namen zu löschen und vorne zu beginnen.

OPTION 2: TEILNAHME IN NUR EINER SPORTART

- Wie in Option 1, nur beschränkt sich die Teilnahme auf das ausgewählte Ereignis
- Verwenden Sie den Joystick, um das Ereignis zu wählen. Drücken Sie dann den Knopf FIRE oder betätigen Sie die Taste mit der Nummer des Ereignisses (1-8)

OPTION 3. TRAINING EINER SPORTART

- Verwenden Sie den Joystick, um das Ereignis zu wählen. Drücken Sie dann den Knopf FIRE oder betätigen Sie die Taste mit der Nummer des Ereignisses (1-8) IN DEN TRAININGSRUNDEN WERDEN KEINE REKORDE AUFGEZEICHNET

OPTION 4: ANZAHL DER JOYSTICK (1 oder 2)

- Wählen Sie 1 oder 2 durch Druck auf den Knopf FIRE, oder tippen Sie 4.
- Wenn Sie nur einen Joystick besitzen, schließen Sie ihn an Anschluss 2 an und wählen Sie 1
- Wenn Sie 2 Joysticks besitzen, schließen Sie sie beide an und wählen Sie 2. Damit können zwei Spieler in den Schwimm- und Laufsportarten Seite an Seite kämpfen.

OPTION 5: ANZEIGE DER WELTREKORDE

- Hier werden die Hochleistungen in allen Sportarten angezeigt, mit Namen und Land der Rekordinhaber.

OPTION 6: ERÖFFNUNGSZEREMONIE.

- Wiederholung der Eröffnungszeremonie.

DIE SPIELE

STABHOCHSPRUNG



Diese Sportart erfordert Beweglichkeit und extrem genaue Zeiteinteilung. Ferner fordert sie Fähigkeiten im Laufen, Heben und Turen - koordiniert in Bruchteilen von Sekunden harmonischer Bewegung.

- Die Anzeige am unteren Rand des Bildschirms enthält Name und Land des Wettkampfteilnehmers, Lattenhöhe und Spielstandsmeldungen.
- Die Lattenhöhe ist zu Beginn auf 4 m eingestellt. Eine Anzeige fragt: "Versuchen Sie diesen Sprung?"
- Wenn Sie den Sprung in dieser Höhe versuchen wollen, antworten Sie "YES" mit dem Joystick. Wenn nicht, stellen Sie den Joystick auf "NO". ("YES": Joystick nach vorne drücken, "NO": Joystick heranziehen.) Der nächste Spieler steht vor der gleichen Wahl. Wenn sich alle Spieler dafür entscheiden, nicht zu springen, wird die Latte höher gesetzt und die Frage wiederholt.

HINWEIS: Der Wettkampf kann in jeder beliebigen Höhe bis 5 Meter beginnen. Wenn die Latte in der Höhe von 5 Metern angelangt ist, MUß der Wettkampf beginnen, bevor die Latte höher gesetzt wird.

- Wenn Sie eine Lattenhöhe angenommen haben, werden Sie durch eine Meldung aufgefordert, die Griffstelle am Stab zu wählen (**SELECT POLE GRIP**). Stellen Sie die Stelle mit dem Joystick ein:
 - nach vorn für HOCH nach links oder rechts für MITTE nach hinten für NIEDRIG.(Die hohe Griffstelle kann Ihnen zu mehr Höhe verhelfen, aber eine niedrige Griffstelle ist für niedrige Sprünge leichter zu handhaben.)
- Bei Anzeige: "SPRUNGBEREIT" ("READY TO JUMP"):
 - Knopf "FIRE" drücken, um in Richtung Latte zu laufen.
 - Joystick nach HINTEN ziehen, um den Stab auf dem Sprungfeld aufzusetzen (das als dunkle Stelle im Aufsetzfeld erscheint.)
 - Joystick nach VORN schieben, um sich aufzuschwingen und über die Latte zu springen.
 - Knopf FIRE drücken, um den Stab loszulassen.

In dieser Sportart kommt es auf die präzise Zeiteinteilung an. Der Sprung über die Latte misslingt leicht, wenn Sie:

- den Stab zu früh oder zu spät aufsetzen (Verfehlen des Sprungfeldes)
- sich zu früh aufschwingen (Sie stoßen an die Latte), oder zu spät (Sie lassen die Stange gegen die Latte fallen).
- Sie dürfen für jede Höhe drei Versuche machen. Wenn drei Versuche nacheinander mißlingen, scheiden Sie in dieser Sportart aus.
- Nach jeder Runde wird die Lattenhöhe heraufgesetzt.
- Sieger ist, wer als letzter ausscheidet.

KUNSTSPRINGEN



Sie stehen auf einer Plattform, 30 Fuß über dem Wasser. Sie spüren, wie die Spannung zunimmt, wie die Augen aller Ihre kleinste Bewegung verfolgen. Jetzt müssen Sie in vier Kunstsprüngen Ihr Bestes geben: vorwärts, rückwärts, Wendung und Drehung. Und Sie wissen beim Sprung, daß es ganz auf den Stil ankommt.

- Drücken Sie den Knopf FIRE um vom Springbrett abzuspringen.
- Verwenden Sie den Joystick, um Ihre Körperposition und Drehgeschwindigkeit zu steuern. Schieben Sie den Stab



- nach RECHTS für eine ganz angewinkelte Position und die schnellste Drehung
 - nach HINTEN für gebeugte Position und zweitschnellste Drehung
 - nach LINKS für halb gewinkelte Position und langsamere Drehung
 - nach VORN für gestreckte Position und langsamste Drehung
- Nach jedem Sprung erscheint die Bewertung der Kampfrichter in der Mitte des Bildschirms. Ein Sprung gilt als vollkommen (Note 10), wenn der Körper senkrecht und ganz gestreckt ins Wasser eintritt, mit dem Kopf oder mit den Füßen voran. Jede Abweichung von dieser idealen Eintrittsposition kostet Punkte, die Mindestnote ist Null.
- Ein zweites Bewertungskriterium ist der Schwierigkeitsgrad, je nach der Anzahl der Umdrehungen und der verschiedenen Positionen in einem Sprung. Der Schwierigkeitsgrad beginnt mit 1,0 und kann mit zunehmender Komplexität des Sprungs 4,1 erreichen.
- Die Gesamtzahl der Punkte für jeden Sprung wird ermittelt durch Ausschneiden der besten und der schlechtesten Note und durch Multiplizieren mit dem Schwierigkeitsgrad.
- Um eine gute Note zu erreichen, versuchen Sie den schwierigsten Sprung, den Sie erfolgreich absolvieren können. Leichte Sprünge haben niedrige Schwierigkeitskoeffizienten. Schwierige Sprünge ernten schlechte Noten, wenn sie mangelhaft ausgeführt werden.
- Drei Anzeigen geben Ihnen folgende Informationen:

- Eine **INFORMATIONSANZEIGE** nennt den nächsten Sprung, den Sie ausführen.
- Eine **NOTENANZEIGE** gibt die Note an, die Sie für Ihre Leistung erhalten haben.
- Eine **SPIELSTANDSANZEIGE** gibt die Punktzahl der einzelnen Teilnehmer in diesem Wettkampf an.

Um die Anzeigefelder zu wechseln, ist der Knopf FIRE zu drücken.

- Sieger in dieser Sportart ist der Teilnehmer, der in den vier Sprüngen die meisten Punkte erhält.

4 x 400-METER-STAFFEL



Dieser Sport erfordert Geschwindigkeit, Kräfteeinteilung und einwandfreies Zusammenwirken aller vier Läufer Ihrer Staffel, um dieses aufregende Rennen zu gewinnen. Achten Sie ständig auf Ihre Form: ein Zusammenbruch wäre eine Katastrophe. Und vergessen Sie nicht eine einwandfreie Stabübergabe.

- Drücken Sie den Knopf FIRE um den ersten Läufer an die Startlinie zu bringen.
- Wenn beide Läufer am Start sind, ist der Countdown zu verfolgen: "AUF DIE PLATZE FERTIG". Der Startschuss wird abgefeuert. "...LOSI".
- Bewegen Sie den Joystick nach RECHTS, um mit dem Lauf zu beginnen.
 - Nach einem Fehlstart wird der Countdown wiederholt. Aber Achtung, nach zwei Fehlstarts sind Sie disqualifiziert.
- Bewegen Sie den Joystick, um die Geschwindigkeit Ihres Läufers zu steuern:
 - Zur MITTE für normalen Lauf.
 - Nach LINKS für langsamen Lauf.
- In dieser Sportart kommt es vor allem auf eine gute Einteilung der Kraftreserven an, achten Sie also auf die Anzeige unten auf dem Bildschirm, die die Energiereiserven Ihres Läufers angibt. Wenn sie lang und weiß ist, verfügt Ihr Läufer noch über eine Menge Energie. Wenn sie nicht mehr sichtbar ist, ist seine Energie erschöpft.
 - Steuern Sie die Geschwindigkeit Ihrer Läufer so, daß sie so schnell wie möglich laufen, ohne ihre Kraftreserven zu erschöpfen. Sie verlieren Energie beim Sprint und holen bei langsamem Lauf wieder Energie auf.
 - Wenn ein Teilnehmer versucht, zu sprinten, obwohl er über wenig oder über gar keine Energie mehr verfügt, wird seine Leistung stark abfallen. Lassen Sie ihn langsamer laufen und wieder Energie aufholen (aber lassen Sie ihn nicht zu weit zurückfallen).
- Jeder Ihrer Läufer hat unterschiedliche Fähigkeiten. Machen Sie sich mit ihren persönlichen Merkmalen vertraut, um zu entscheiden, wie Sie ihre Kräfteinteilung steuern.
 - Alle Läufer ermüden schneller im ersten Teil ihres Rennens. Der Läufer Eins kann seine Energie nicht so schnell wieder aufholen wie der Läufer Vier, während der Läufer Zwei schneller Energie verliert als Läufer Drei.
- Für die Stabübergabe ist der Knopf FIRE zu drücken. Die Übergabe muß zu dem Zeitpunkt erfolgen, zu dem die beiden Läufer nahe zusammen laufen, sonst verlieren sie kostbare Sekunden, ohne voranzukommen.
- Wenn Ihr vierter Läufer die Ziellinie überschreitet, wird anstelle Ihres Names Ihr Zeit erscheinen.
- Sieger in diesem Sport ist das Team mit der besten Zeit.

100 METER-LAUF



In diesem Rennen müssen Sie alle Geschwindigkeitsreserven ausschöpfen.

- Das Startverfahren ist das gleiche wie bei der 4 x 400 Meter-Staffel.
- Wenn der Lauf beginnt, müssen Sie Ihre Geschwindigkeit steigern und dazu den Joystick so schnell wie Möglich hin und her bewegen, entweder seitlich oder nach oben und unten.
- Der Sieger in dieser Sportart ist der Läufer, der die Ziellinie mit der besten Zeit überschreitet.

TURNEN



Hier kommt es auf Anmut und Präzision an. Ziel ist eine athletische, künstlerische Leistung, wenn Sie vom Sprungbrett auf das Pferd und dann wieder auf den Boden springen. Die Zuschauer werden Ihre Bemühung um Stil zu schätzen wissen.

- Ein Druck auf den Knopf FIRE bringt Sie in Ausgangsstellung.
- Lassen Sie den Knopf los, um dem Anlauf zu beginnen.
- Drücken Sie den Knopf wieder, um auf das Sprungbrett zu springen.
- Je näher Sie an das Sprungbrettheranlaufen, desto kraftvoller wird Ihr Sprung.

Wenn Sie zu früh oder zu spät springen, verfehlen Sie das Sprungbrett und müssen den Anlauf wiederholen. Nach einem zweiten Fehlsprung sind Sie disqualifiziert.

- Halten Sie den Joystick nach rechts oder links, wenn sie vom Sprungbrett absetzen, um eine Körperdrehung um 180° auszuführen. Damit steigern Sie die Schwierigkeit Ihrer Leistung und können so eine bessere Note erhalten (wenn der Versuch gelingt).
- Drücken Sie den Knopf FIRE, um vom Pferd abzusetzen. Der kraftvollste Absprung gelingt, wenn der Körper nahezu vertikal ist.
- In der Luft ist der Joystick zu bewegen, um die Körperposition und die Drehgeschwindigkeit zu steuern.



- **VORWÄRTS** für voll angewinkelte Position mit schneller Drehung.
- **MITTE** für lockere Position mit mittelschneller Drehung.
- Nach **HINTEN** für Landeposition mit langsamer Drehung. Diese Position ist Voraussetzung für einen einwandfreien Aufsprung.

- Die Note ist abhängig von der Ausführung und von der Schwierigkeit und wird nach Ihrem Aufsprung angezeigt.

- Die **AUSFÜHRUNG** wird als einwandfrei benotet, wenn Sie vollkommen gerade auf den Füßen ankommen. Bei fast perfektem Aufsprung machen Sie einen Schritt. Verwenden Sie den Joystick, um sich aufzurichten, indem Sie ihn die der Neigung Ihres Turners entgegengesetzte Richtung schieben. Durch diese Korrektur in letzter Sekunde wird der Aufsprung als gut beurteilt und erhält nur wenig Strafpunkte. Wenn ihr Turner stürzt, wird die Notenbeurteilung sehr schlecht.
- Die **SCHWIERIGKEIT** wird beurteilt nach der Anzahl der verschiedenen Figuren, die in der Luft ausgeführt werden. Schlechte Noten werden erteilt für schlechtes Aufsetzen, geringe Höhe beim Absprung vom Pferd und für Sprünge mit wenigen Figuren.
- Die bestmögliche Note wird bei einwandfreiem Aufsetzen nach einer 180 - Drehung mit maximaler Absprunghöhe vom Pferd und einem dreifachen Salto Mortale erteilt.
- Der Sieger in dieser Sportart ist der Teilnehmer, der für zwei aufeinanderfolgende Sprünge die besten Noten erhält.

FREISTILSTAFFEL



Sie sind bereit, von Ihrem Startblock zu springen, wenn beim Countdown das Wort "LOS" ("GO") ertönt. Der Bruchteil einer Sekunde kann in diesem aufregenden Wettschwimmen den Ausschlag geben.

Um mit Ihren vier Schwimmern zu gewinnen, brauchen Sie Ausdauer, Koordination und Strategie.

- Drücken Sie den Knopf FIRE, um Ihren ersten Schwimmer auf dem Startblock zu positionieren.
- Wenn beide Schwimmer bereit sind, achten Sie auf den Countdown. "AUF DIE PLATZE... FERTIG... LOS!".
- Bewegen Sie den Joystick nach RECHTS, um ins Wasser zu springen. Springen Sie nicht zu früh. Ein verfrühter Sprung ist ein Fehlstart, und der Countdown beginnt von vorn. Nach drei Fehlstarts werden Sie disqualifiziert.
- Drücken Sie den Knopf FIRE jedesmal, wenn der Arm Ihres Schwimmers ins Wasser eintaucht. Damit erhalten Sie kraftvollere Bewegungen und höhere Geschwindigkeit.
- Wenn Ihr Schwimmer das Ende des Schwimmbeckens erreicht, in der Mitte der Sektion, die roten Bojen markiert ist, ist der Joystick zum Umkehren nach LINKS zu bewegen. Wenn Sie ihn genau rechten Zeitpunkt betätigen, erhalten Sie die beste Ausgangsposition für den Rückweg.

- Wenn Ihr Schwimmer die Rückwärtsstrecke zurückgelegt hat, ist der Joystick nach RECHTS zu legen, um Ihren nächsten Teilnehmer starten zu lassen. Der neue Schwimmer muß genau Zeitpunkt abspringen, zu dem das erste Teammitglied das Ende des Beckens erreicht. Wenn Sie diese Bewegung zu früh oder zu spät ausführen, wird das Rennen unterbrochen und Sie verlieren kostbare Zeit.
- Wenn Ihr vierter Schwimmer die Rückwärtsstrecke zurückgelegt hat, zeigt die Uhr Ihre Gesamtzeit für das Rennen an.

Sieger in dieser Sportart ist das Team mit der besten Gesamtzeit.

100 METER FREISTIL



Die gleiche Sport wie die Freistilstaffel, nur legt hier einzelner Schwimmer die beiden Längen des Beckens zurück. Um diesen "Schwimm-Sprint" zu gewinnen, müssen Sie sich auf einen guten Start konzentrieren und kraftvolle Bewegungen ausführen. Der Bruchteil einer Sekunde kann den Sieg bedeuten.

- Start, Wendung und kraftvolle Bewegungen werden auf die gleiche Weise gesteuert wie in der Staffel.
 - Der Wettkampf ist zu Ende, wenn der Schwimmer die Rückwärtsstrecke zurückgelegt hat.
 - Sieger in der Sportart ist der Schwimmer mit der besten Gesamtzeit.
-

TONTAUBENSCHIESSEN



Beim Schießen in den SOMMERSPIELEN brauchen Sie starke Nerven, ein scharfes Auge und ausgezeichnete Reflexe, um diese Geschicklichkeitsprüfung zu bestehen. Machen Sie sich vertraut mit den Flugmustern der Tontauben, konzentrieren Sie sich und verlieren Sie beim Abschuss das Ziel nicht aus den Augen.

- Bewegen Sie den Joystick, um Ihr Gewehr anzulegen.
- Vergessen Sie nicht, daß die Schwerkraft Ihr Visier langsam, aber stetig nach unten zieht, Sie müssen also Ihre Zielposition ständig korrigieren.
- Das bedeutet, daß Sie nicht Ihr Gewehr ansetzen und auf eine Tontaube warten können. Wenn Sie das Ziel vervolgen, ist der Schwerkrafteffekt geringer.
 - Drücken Sie den Knopf FIRE, um die Tontauben an den Seiten freizulassen, und drücken Sie noch einmal, um schießen. Sie bekommen nur einen Schuß für eine einzelne Tontaube und zwei Schüsse für ein Doppelziel. Verfehlen Sie sie nicht. Jeder Treffer bringt einen Punkte.

- Jede Runde besteht aus 25 Zielen. Sie folgen in einer Standardsequenz aufeinander, während Sie nacheinander acht Schießpositionen einnehmen. Die position beginnen vom links, gehen rechts und enden in der Mitte. Achten Sie auf die Reihenfolge, in der Ziele lanciert werden.
- Sieger in dieser Sportart ist der Schütze, der in einer Runde mit 25 Tontauben am meisten Punkte erzielt.

ERGEBNISSE

PREISVERLEIHUNG

Nach jeder Sportart werden Namen Länner und Ergebnisse aller Teilnehmer der Reihe nach angezeigt. Der Name des Goldmedaillengewinners erscheint an der Spitze, und die Nationalhymne seines oder ihres Landes wird gespielt.

SIEGEREHRUNG

Wenn die spieler an allen Sportarten der *SOMMERSPIELE* teilnehmen, wird der Gesamtsieger ausgewählt, auf der Grundlage der Medaillengewinne

Eine Goldmedaille = 5 Punkte

Eine Silbermedaille = 3 Punkte

Eine Bronzemedaille = 1 Punkt.

Wenn alle Wettkämpfe ausgetragen sind, werden die Punkte addiert und der Spieler mit der größten Punktzahl wird als "Großer Sieger" geehrt. Diese Ehrung erfolgt nach der Siegerehrung für die letzte Sportart.

WELTREKORDE

Die nächste Punktzahl in jeder Sportart, der Name des Spielers, der sie erzielte, und sein oder ihr Land werden vom Prigramm der *SOMMERSPIELE* gespeichert. Diese Rekorde werden auf der Weltrekordliste angezeigt. Wenn einer Sportart ein neuer Rekord erreicht wird, wird der frühere Rekord gelöscht und die neue Information erscheint an seiner Stelle.

WENN SIE WEITERSPIELEN MÖCHTEN:

Sie können mit den *SOMMERSPIELEN* jederzeit von vorn beginnen. Drücken Sie gleichzeitig **RUN STOP** und **RESTORE**. Das Programm zeigt wieder die Spielauswahl an.

EPYX
COMPUTER SOFTWARE

SUMMER GAMES

INSTRUCTION MANUAL

for the Commodore 64 Computer





INTRODUCTION

Experience the power, the glory, the thrill and the challenge of the world's greatest athletic competition: the *SUMMER GAMES!*

The awe-inspiring OPENING CEREMONY focuses on 3,000 years of noble tradition as you proudly look on, ready to give your very best to honour your country.

This is the moment you've worked and trained so long to achieve, to test your skill under pressure against the best of the world's athletes. You will try to excel in a whole spectrum of sports events - in track and field, swimming and diving, gymnastics, and skeet shooting.

Boldness. Skill. Strategy. Determination. The marks of the true champion. If you are victorious, you'll receive the champion's prize - the coveted *GOLD MEDAL* - before the cheering multitude. Your triumph might even go down in history as the greatest personal performance ever!

Seize the moment!

Prepare for the ultimate challenge!

Taste the fruits of hard labour

Give it your best and *GO FOR THE GOLD!*

OBJECTIVES

SUMMER GAMES offers a variety of sports competitions for 1 to 8 players. It challenges you with eight realistic events in swimming, track, gymnastics, skeet shooting, pole vault, and diving.

Represent one of 18 countries as you compete in each event. Try to win the most medals for the whole lineup of events! *SUMMER GAMES* keeps scores, provides judges, and awards medals to the winners.

As you get better, try to break "World Records" and set new performance standards. *SUMMER GAMES* also save the names of record holders and displays them on a special screen.

So, get in shape and try to beat the best. The whole world is watching you!

GETTING STARTED

1. Set up your Commodore 64 as shown in the Owner's Manual.
2. Remove all cartridges from the computer and all disks from the drives.
3. Plug your joystick into Port# 2. If you have two joysticks, plug the second into Port# 1.
4. Turn computer and disk drive ON.
5. Insert the *SUMMER GAMES* program in the disk drive, label facing UP, slotted section pointed towards the back.
6. Type: LOAD"*",8 and press the RETURN key.
7. When "Ready" appears, type: RUN and press the RETURN key.

Loading Instructions: (Cassette)

When loading the cassette for the first time it must be loaded with the label side up. The cassette is recorded with four events on side one and four events on side two. You will be prompted when to load side two, because the cassette files are sequential if you want to load an event which is before the point you are at on the tape you **must** rewind the tape before attempting to load it. For example: If you have loaded and played the 100-Metre Dash then to load and play the Pole Vault the cassette must be rewound and positioned before the Javelin. It may help on positioning the tape if you zeroise your tape counter after loading the main menu and make a note of the counter readings for each event on both sides of the tape. The order of the events on the tape is as shown on the main menu. To load the cassette insert the cassette label side up, rewind and Press SHIFT and RUN/STOP key together. Press PLAY on the cassette player and the tape will load.

IMPORTANT!

When you have played the closing ceremony the tape must be loaded again from the beginning of side one (i.e. label-side).

STARTING PLAY

A spectacular opening ceremony welcomes you to the International *SUMMER GAMES*. A runner arrives to light the traditional flame and white "peace doves" are released over the stadium.

After the opening ceremony a menu screen offers you a choice of six options. To make your selection, use your joystick to move the cursor to your choice, then press the Fire button. Or type the number key of the option you want.

OPTION 1: COMPETE IN ALL THE EVENTS

Players compete in the complete series of events, in this order:

Pole Vault, Diving, 4 x 400-Metre Relay, 100-Metre Dash, Gymnastics, Freestyle Relay, 100-Metre Freestyle, and Skeet Shooting.

- Players will first be asked to enter their names and pick their countries.
- Type your name on the keyboard and press **RETURN** to enter.
- Push the joystick to move the cursor to one of the flags, then press the Fire button to pick that country. (If you just want to hear the anthem type **S**).
- Repeat name and country selection for each player. When all competitors are finished, press **RETURN**.
- A verification screen will appear. If all names and countries are correct, select **YES** with the joystick and press the Fire button, or type **Y**. To delete names and start again select **NO** or type **N**.

OPTION 2: COMPETE IN ONE EVENT

- Similar to **OPTION 1**, but you only compete in the event you pick.
- Use the joystick to choose the event, then press the Fire button or just type the key matching the number of the event (1-8).

OPTION 3: PRACTICE ONE EVENT

- Use the joystick to choose the event, then press the Fire button or just type the key matching the number of the event (1-8). **NO SCORING RECORDS ARE KEPT DURING PRACTICE ROUNDS.**

OPTION 4: NUMBER OF JOYSTICKS (1 or 2)

- Select 1 or 2 by pressing the Fire button or type: **4**
- If you only have one joystick, plug it into Port ~~1~~ 2 and select **1**.
- If you have two joysticks, plug them both in and select **2**. This will let two players compete head to head in the swimming and running events.

OPTION 5: SEE WORLD RECORDS

- Displays the highest score recorded in all events, with the name and country on the player who achieved it.

OPTION 6: OPENING CEREMONIES

- Repeats the opening ceremonies.
-

THE GAMES

POLE VAULT



You need agility and superb timing to perform well in this event. It takes sprinting, lifting, and gymnastic skills - coordinated in split seconds of fluid movement!

- The display along the bottom of the screen shows the competitor's name and country, the bar height, and status messages.
- The bar height is initially set at 4 metres. A status message will ask, "TRY THIS JUMP?"
- If you wish to compete at that height, push the joystick forward to answer "YES". Or, pull the joystick back to answer "NO". The next player then gets the same option. If all the players decide not to jump, the bar is raised and the question is asked again.

NOTE: Competition CAN begin at any height up to 5 metres. When the bar is raised to 5 metres, competition MUST begin before the height is increased.

- After you accept a bar height, a status message asks you to "SELECT POLE GRIP":
Use the joystick to select your grip:
 - Forward for HIGH • Left or right for MEDIUM • Back for LOW (The high grip can give you more height, but the low grip is easier to use for low jumps).
- When the status message says, "READY TO JUMP":
 - Press the Fire button to start running toward the bar.
 - Pull the joystick BACK to plant your pole in the vault box (which appears as a dark notch in the landing pad).
 - Push the joystick FORWARD to kick up and flip over the bar.
 - Press the Fire button to release the pole.

Timing is critical in this event. You can fail to clear the bar if you:

- Plant the pole too soon or too late (missing the vault box).
- Kick up too soon (hitting the bar) or too late (letting the pole fall against the bar).
- Release the pole too soon (losing control) or too late (letting the pole fall against the bar).

You get three attempts to make a successful vault at each height. Three successive failures eliminates you from competition in this event.

- After each round, the bar height is raised.
- The winner of this event is the last player to be eliminated.

DIVING



Stand on a platform 30 feet above the water. Feel the tension rise as the crowd watches your every move. It's time to show your "best stuff" with four tricky dives: forward, backward, reverse and inward. As you take the plunge, remember: Form is Everything!

- Press the Fire button to take off from the diving board.
- Use the joystick to control your body position and rotation speed. Push the stick:



- **RIGHT** for a full-tuck position, and the fastest rotation.
 - **BACK** for a pike position, and the second-fastest rotation.
 - **LEFT** for a half-pike position, and slower rotation.
 - **FORWARD** for a layout position, and the slowest rotation.
 - After every dive, the Judges' scores appear in boxes across the centre of the screen. A dive is considered perfect (for a score of 10 points) if the body enters the water vertically and fully extended, either head - or feet-first. Any deviation from this ideal entry position costs you points, with a minimum score of zero.
 - A second scoring factor is the Difficulty Rating, based on the number of rotations and different positions achieved in a dive. This Rating starts at 1.0, and can go as high as 4.1, increasing with the complexity of the dive.
 - The total points for each dive are calculated by eliminating the high and low Judges' scores and multiplying by the Difficulty Rating.
 - To get a high score, attempt the most difficult dive you can successfully perform. Easy dives get low Difficulty Ratings; complex dives may earn low scores if they are executed poorly. Remember both of the factors used in scoring this event.
 - Three status displays give you this information:
 - A **DESCRIPTION** screen names the next dive you are to perform.
 - A **DIVE RATING** screen indicates the score for your performance.
 - A **CURRENT STANDINGS** screen shows the total points won by all the competitors in this event.
- Press the Fire button to change screens.
- The winner of this event is the competitor who scores the most points for the four dives.
-

4 X 400-METRE RELAY



It takes speed, pacing, AND perfect teamwork from all four runners on your relay team to win this exciting race. Be sure to watch their vital signs closely - a collapse could be a disaster, and remember, don't fumble the baton!

- Press the Fire button to set your first runner at the starting line.
 - When both runners are in place, watch the countdown: "MARK... SET..." The starting gun fires "...GO!"
 - Move the joystick to the RIGHT to start running.
 - A false start means the countdown begins again. Be careful - two false starts disqualify you.
 - Move the joystick to control your runner's speed:
 - CENTRE for normal running
 - LEFT for "coasting"
 - Pacing is crucial in this event, so watch the gauge at the bottom of the screen to monitor your runner's energy reserves. When the bar is long and white, your runner has plenty of energy. As the bar disappears your energy is depleted.
 - Control your runners' speed to move them as fast as possible without becoming exhausted. They lose energy while sprinting and regain it while "coasting"
 - If a runner tries to sprint with little or no energy left, his performance will drop off sharply. Make the runner coast to reduce his speed and regain energy (but don't let him fall too far behind!)
 - Each of your runners has a different amount of stamina. Learn their individual traits in order to decide how to control their pace.
 - All runners tire more quickly in the first part of their "leg" (or turn) than they do in the second part. Runner one can't regain his energy as fast as runner four can, while runner two loses energy as fast as runner three.
 - To pass the baton, press the Fire button. Time the pass for the moment when both runners are close to each other, otherwise, you'll lose precious seconds while your progress stops.
 - When your fourth runner crosses the finish line, your race time will appear in place of your name.
 - The winner of this event is the team with the best time.
-

100-METRE DASH



All-out **SPEED** is the key to winning this race!

- The Start procedure is the same as the 4 x 400-Metre Relay.
 - When the race begins, increase your running speed by jiggling the joystick as rapidly as you can, either side-to-side or up and down.
 - The winner of this event is the runner who crosses the finish line with the best time.
-

GYMNASTICS



This is the supreme test of grace and precision. Strive for a performance of athletic artistry as you vault from a springboard to the horse, then to the floor. The crowd will really appreciate your attention to form!

- Press the Fire button to get set.
- Release the button to start your run.
- Press the button again to jump onto the springboard.
 - You will get a more powerful vault nearer the edge of the board. Jumping too soon or too late will make you miss the board entirely, and you will have to start again. A second miss will disqualify you from the round.
- Hold the joystick **RIGHT** or **LEFT** as you leave the springboard to perform a 180° axial body twist. This manoeuvre increases the difficulty of your performance and makes a higher score possible (if you successfully complete your attempt).
- Press the Fire button to push off the horse. The most powerful push-off occurs when the body is near vertical.
 - **FORWARD** for a full-tuck position, at fast rotation.
 - **CENTRE** for a layout position, at medium rotation.
 - **BACK** for a landing position, at slow rotation. You must be in this position for a correct landing.
- The scoring is based on both execution and difficulty, and is displayed after your landing.

- **EXECUTION** is considered perfect if you land completely upright on your feet. In a near-perfect landing, you take a step. Use the joystick to straighten up, by pushing it in the opposite direction that your gymnast is leaning. By making this last-second correction, the landing will be judged successfully, with only a slight penalty. If your gymnast falls there will be a greater score penalty.
- **DIFFICULTY** is judged by the number of different manoeuvres performed in mid-air. Scores are lowered by poor landings, poor height off the horse and vaults that involve few manoeuvres.
- The highest possible score is awarded for a perfect landing after a 180° twist, with maximum height from the horse, followed by a triple somersault.
- The winner of this event is the competitor who scores the most combined points for two consecutive vaults.

FREESTYLE RELAY



Be ready to spring from your starting block when the countdown reaches "GO". Just a fraction of a second can decide this furious swimming race. It takes power, coordination, and strategy to keep your four swimmers ahead!

- Press the Fire button to position your first swimmer at the starting block.
- When both swimmers are in place, watch the countdown: "MARK... SET... GO!"
- Move the joystick to the RIGHT to jump into the water. Don't jump too soon—an early takeoff is a false start, and the countdown will begin again. Three false starts disqualify you from the race.
- Press the Fire button every time your swimmer's arm enters the water. This gives you a "power stroke", and more speed.
- When your swimmer reaches the far end of the pool, about half way through the section marked with red floats, lean the joystick LEFT for a kick-turn. Turning at just the right time gives you the best head start for your return lap.
- As your swimmer completes the return lap, lean the joystick RIGHT to start your next relay racer. The new swimmer should leave the starting block just as his team mate reaches the end of the pool. If you make this move too early or late, the action stops and you'll lose precious time!
- When your fourth swimmer completes his return lap, the clock displays your final time for the race.
- The winner of this event is the team with the best final time.

100-METRE FREESTYLE



This race is like the Freestyle Relay, except that a single swimmer completes just two lengths of the pool. To win this "swimming sprint", concentrate on getting a good start and keeping a strong power stroke. Just a split second can be the margin of victory!

- The start, kick-turn and power stroke are controlled the same way as in the Relay event
 - This race is over when your swimmer completes his return lap.
 - The winner of this event is the swimmer with the best final time.
-

SKEET SHOOTING



Out on the *SUMMER GAMES* skeet range you need steady nerves, an eagle's eye, and lightning reflexes to win this supreme test of marksmanship. Learn the patterns of the clay pigeons, focus your attention, and keep your sights steady as you fire away!

- Move the joystick to aim your gunsight.
 - Remember, gravity slowly but constantly pulls the sight downward, so your aim won't stay fixed unless you keep correcting it. This means you can't just set your aim and wait for a target. If you follow a target, the gravity effect is very minor.
 - Press the Fire button to release the targets from the trap houses at the sides of the range, and again to shoot. You get only one shot for a single target and two shots for a double target. Make them count! One point is scored for each hit.
 - Each round of shooting consists of 25 targets. They appear in a standard sequence as you move through eight shooting positions. Positions start from the left, move to the right, and finish at the centre station. Pay attention to the order in which targets are thrown.
 - The winner of this event is the shooter who scores the most hits in a round of 25 targets.
-

SCORING

AWARDS CEREMONY

After every event the names, countries, and scores of all competitors are listed in the order they are placed. The name of the Gold Medal winner appears at the top of the screen, and his or her country's national anthem is played.

CHAMPION CEREMONY

If a player competes in all *SUMMER GAMES* events, a Grand Champion is selected based on the number of medals awarded.

Gold Medal = 5 points

Silver Medal = 3 points

Bronze Medal = 1 point

When all the events have been decided the points are totalled and the player with the most points is honoured as Grand Champion. This occurs after the Awards Ceremony for the final event.

WORLD RECORDS

The highest score achieved in each event, the name of the player scoring it and his or her country are saved by the *SUMMER GAMES* program. These records are displayed on the World Records screen. If a new record is set for an event, the previous record is deleted and the new information appears in its place.

CONTINUING PLAY

To restart *SUMMER GAMES* at any time, press **RUN STOP** and **RESTORE** at the same time. The program will return to the main menu.
