

DALEY THOMPSON'S
OLYMPIC
CHALLENGE

IBM/AMSTRAD PC + COMPATIBLES



DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE

DALEY'S BACK!...with the chance for you to take on his gruelling role in the ten Olympic Decathlon events. This time the gold medal is not enough, you're out to beat the world record as well and accumulate over 9000 points, only then will you qualify for the role of the "World's Greatest Athlete".

An exhausting work out in the gym will help you get started, where, under the watchful eye of your coach, you can build up your strength and power to the maximum. Only then will you be in a position to pit your stamina against the record book and like Daley enter the arena of the all-time greats.

LOADING

Boot up your normal systems disk. When the A cursor appears insert game Disk A into drive A and type **DALEY** and press RETURN. When the graphics adaptor menu appears select the adaptor appropriate to your computer. Follow on screen instructions at all times.

Note: The EGA version of this game has enhanced graphics. If your computer will run CGA or EGA graphics - select EGA.

Note: The graphics adaptor can also be specified on the command line by either typing **DALEY EGA** (ENTER) or **DALEY CGA** (ENTER) to load the game.

Note: Daley Thompson's Olympic Challenge requires an IBM PC Compatible with a minimum of 512K memory.

The game is controlled by IBM compatible joystick, Amstrad compatible joystick or keyboard.

Keyboard

SPACE OR ENTER	=	FIRE
Z or CURSOR LEFT	=	MOVE LEFT
/ (Backslash) OR CURSOR	=	MOVE RIGHT
		RIGHT
CURSOR UP	=	MOVE UP
CURSOR DOWN	=	MOVE DOWN



Note: Selection between the different control methods is made by pressing the corresponding fire button on the title screens.

Note: Selection of an IBM compatible joystick will take you through a define joystick routine — follow on screen prompts.

HOW TO PLAY

TRAINING — A bottle of Lucozade (portraying your energy level) is shown at the top of the screen. At the start of each training session, the bottle will be empty and the more exercise you do, the more the bottle will fill up. If you manage to fill the bottle in any one session, you will be awarded a can of Lucozade. Train well and you can achieve a maximum of 3 cans! (i.e. one per session).

To use these cans, you will be given the option at the start of each event to implement extra energy. This will help you in your weaker areas, but make sure you choose wisely as each can only provides one chance of assistance.

FOOTWEAR — At the start of each event, a menu will be presented from which you must select the correct Adidas footwear for the heat, failure to make the right choice will result in an inferior performance. If however, you do select wrongly, the correct shoe will be indicated after the choice has been made. Make a note of this for next time!

In all events, power is all-important. Continuous left and right joystick movement builds up the power. This is most important in the track events, e.g. 100m, 400m, 1500m and also the high jump. However, in the 1500m, once you have built up your power, then only a small rate of left and right movement is needed to sustain your speed.

In the remaining events, the pressing of the "fire" button at the correct moment is essential. For instance, in the 110m hurdles, the depression of "fire" at the "precise moment" is needed to clear the hurdles, if any are knocked over then your power is reduced.

LONG JUMP — To succeed in the long jump you must

the FIRE button to put the shot.
N.B. If you switch to the arm movement too soon, Daley will stop his leg movement and freeze — if you switch too late he will overshoot the circle.

HINTS AND TIPS

- ❖ The selection of the correct Adidas trainers is vital for a good performance. Through trial and error you will discover which trainers suit which event.
- ❖ In the throwing events, try to get a throwing angle of around 45° for maximum distance.
- ❖ In the shot putt and discus, perfect timing and a reasonable angle are essential for a good throw.
- ❖ In the 1500m, once you have built up your power to it's maximum, a smaller rate of "left" and "right" movement is needed to keep your speed up.
- ❖ Save your cans of Lucozade for events requiring endurance and speed.

Its program code, graphic representation and artwork are the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Ocean Software Limited. All rights reserved worldwide.

THIS SOFTWARE PRODUCT HAS BEEN CAREFULLY DEVELOPED AND MANUFACTURED TO THE HIGHEST QUALITY STANDARDS. PLEASE READ CAREFULLY THE INSTRUCTIONS FOR LOADING.

If for any reason you have difficulties in running the program and believe that the product is defective, please return it direct to:

Mr Yates, Ocean Software, 6 Central Street, Manchester M2 5NS.

Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no charge. Please note that this does not affect your statutory rights.

Program Graphics and Sound by Nick Sheard.
Produced by D.C.Ward ©1988 Ocean Software Limited
Lucozade is a registered trade mark of Beecham Group Plc.

POLE VAULT — Select height by pushing up on joystick. Waggle your joystick to build up power. Press fire to commence lowering the pole. Timing is critical in this event. When Daley reaches the top of the vault release the fire button to release the pole. Failure to do so at the correct time will result in a poor vault.

Three consecutive unsuccessful attempts at the same height will result in your elimination from the event. Your best height achieved will give you your score.

JAVELIN — Waggle your joystick to make Daley run. As you near the end of the run-up press and hold the fire button to break stride and commence your throw. As you hold the fire button the javelin will continue to rise. Release the fire button to set the angle and commence your throw

HIGH JUMP — Select height by pushing up on your joystick. Remember that you cannot lower the bar once it has been raised. Waggle the joystick to build up speed and power. Press the fire button as close to the bar as possible to commence jump. Three consecutive unsuccessful attempts at the same height will result in your elimination from the event.

Your best height achieved will give you your score.

DISCUS — When you are ready to compete depress the fire button and hold it down while you waggle the joystick left and right to make Daley spin. When Daley reaches the throwing position the angle indicator at the right hand side of the screen will climb upwards, when you reach the desired angle release the fire button to throw the discus.

SHOT PUTT — In this event wagging the joystick with the FIRE button released gives leg power, and the FIRE button depressed gives arm power.

Start wagging with the FIRE button released. Press FIRE to make Daley hop across the throwing circle and keep wagging until the desired angle is shown, then release



DALEY THOMPSONS OLYMPISCHE HERAUSFORDERUNG

DALEY IST WIEDER DA! Diesmal haben Sie die Chance, seine anstrengende Rolle bei den Disziplinen des olympischen Zehnkampfs zu übernehmen. Eine Goldmedaille ist jetzt nicht mehr genug, denn es geht darum, den Weltrekord zu brechen und mehr als 9.000 Punkte zu sammeln. Nur dann haben Sie sich für den Titel "weltbesten Athlet" qualifiziert. Ohne Fleiß keinen Preis. Unter den wachsamen Augen Ihres Betreuers müssen Sie ein schweißtreibendes Training absolvieren, damit Sie überhaupt antreten können. Nur durch Übung kommen Sie in Bestform und entwickeln die zum Bestehen des mörderischen Wettkampfes notwendige Kraft.

LADEN

Starten Sie Ihren Computer wie gewohnt. Wenn der Cursor erscheint, legen Sie die Programmdiskette in Laufwerk A:, geben den Befehl **DALEY** ein und drücken die ENTER-Taste.

Bitte beachten Sie

Die EGA Version dieses Spieles enthält umfangreichere Grafiken. Wenn Ihr Computer neben CGA auch EGA-Grafiken darstellen kann, sollten Sie die EGA-Auflösung wählen. Sie können den Grafik-Adapter bereits beim Aufruf des Programmes bestimmen. Geben Sie entsprechend **DALEY EGA** oder **DALEY CGA** ein, und drücken Sie die ENTER-Taste, um das Spiel in der richtigen Auflösung zu starten. Daley Thompsons olympische Herausforderung läuft auf jedem IBM PC kompatiblen Rechner mit mindestens 512KB Arbeitsspeicher. Die Steuerung des Spieles erfolgt über IBM oder Amstrad compatible Joysticks oder per Tastatur.

Tastatur

- LEERFELD oder ENTER = Feuern
- Z oder CURSOR-LINKS = Nach links
- / (Backslash) oder CURSOR-RECHTS = Nach rechts
- CURSOR-AUFWÄRTS = Nach oben
- CURSOR-ABWÄRTS = Nach unten
- M = Musik ein/ausschalten

Sie bestimmen Ihre Steuerung durch Drücken des entsprechenden Feuerknopfes im Titelbildschirm. Wenn Sie einen IBM kompatiblen Joystick verwenden, fragt das

Programm die Steuerbewegungen ab. Befolgen Sie die Anweisungen am Bildschirm.

SO WIRD'S GEMACHT!

TRAINING — Eine Flasche "Lucozade" (Stärkungstrunk, der Ihr Kraftniveau darstellt) ist oben auf dem Bildschirm zu sehen. Zu Beginn eines jeden Trainingsdurchganges ist diese Flasche leer, doch sie füllt sich, je mehr Übungen Sie durchführen. Sollte es Ihnen während des Durchganges gelingen, die Flasche komplett zu füllen, erhalten Sie als Belohnung eine zusätzliche Dose Lucozade. Schneiden Sie im Training gut ab, können Sie sich maximal drei Extradosen Lucozade erkämpfen. Sie bekommen vor jedem Wettkampf die Möglichkeit, diese Dosen zu verwenden und sich damit Extra-Kraft zu verschaffen. Dies dient zur Unterstützung bei Ihren schwächeren Disziplinen. Achten Sie aber darauf, die Hilfe sinnvoll einzusetzen, da jeder Einsatz eine Dose verbraucht.

SCHUHWERK — Zu Beginn jeder Disziplin erscheint ein Auswahlménú, aus dem Sie die richtigen Adidas-Schuhe für den Wettkampf auswählen müssen. Bei einer falschen Wahl verschlechtert sich Ihr Ergebnis. Jedoch wird nach dem Wettkampf der für diese Disziplin erforderliche Schuh eingeblendet. Notieren Sie ihn sich für das nächste Mal. Bei allen Disziplinen ist Kraft ausschlaggebend. Gleichmäßige Links-Rechts-Bewegungen des Joysticks ("Rütteln") bauen ihre Kraft auf. Am wichtigsten ist das bei den Laufdisziplinen, also den Wettläufen über 100, 400 und 1500 Meter, sowie beim Hochsprung. Haben Sie im 1500 Meter-Lauf erst einmal ihre Kraft aufgebaut, genügen aber relativ langsame Links-Rechts-Bewegungen, um die erreichte Geschwindigkeit aufrechtzuerhalten. Bei den übrigen Disziplinen ist das Drücken des Feuerknopfes zum rechten Zeitpunkt ausschlaggebend. So werden bei der Schlußdisziplin, dem 110 Meter-Hürdenlauf, durch das rechtzeitige Drücken des Feuerknopfes die Hürden korrekt übersprungen. Reißen Sie eine Hürde um, verringert sich Ihre Kraft.

WEITSPRUNG — Um beim Weitsprung erfolgreich zu sein, müssen Sie ihre Kraft durch "Rütteln" des Joysticks während des Anlaufs aufbauen. Sobald Sie die weiße Linie



erreichen, drücken Sie den Feuerknopf, um abzuspringen. Drücken Sie zu spät, wird der Sprung nicht gewertet. Bei dieser Disziplin haben Sie drei Versuche, wobei das beste Ergebnis für das Finale gewertet wird.

STABHOCHSPRUNG — Stellen Sie die Höhe ein, indem Sie den Joystick nach vorne drücken. "Rütteln" Sie mit dem Joystick, um Kraft zu gewinnen und drücken Sie den Feuerknopf, damit Daley den Stab aufsetzt. Bei dieser Disziplin ist das Timing ausschlaggebend. Erreicht Daley den höchsten Punkt, geben Sie den Knopf wieder frei, damit er den Stab losläßt. Geschieht dies zum falschen Zeitpunkt, wird das Sprungergebnis nur mäßig ausfallen. Mißglücken Ihnen drei Versuche hintereinander, werden Sie vom Wettkampf ausgeschlossen. Das beste Ergebnis wird für die Schlußwertung herangezogen.

SPEERWURF — Durch "Rütteln" des Joysticks lassen Sie Daley anlaufen. Wenn Sie sich dem Ende des Anlaufs nähern, drücken Sie den Feuerknopf und halten ihn fest, um den Anlauf zu bremsen und den Wurf zu beginnen. Während Sie den Feuerknopf festhalten, hebt Daley den Speer immer weiter an. Lassen Sie den Knopf los, wird der Winkel fixiert und der Speer abgeworfen.

HOCHSPRUNG — Wählen Sie die zu überspringende Höhe, indem Sie den Joystick nach vorne drücken. Beachten Sie aber, daß die Latte nicht wieder heruntergesetzt werden kann, wenn Sie einmal angehoben wurde. "Rütteln" Sie mit dem Joystick, um Kraft und Tempo zu erhöhen. Drücken Sie den Feuerknopf so nahe wie möglich an der Latte, um den Sprung auszulösen. Mißglücken Ihnen drei Versuche hintereinander, werden Sie vom Wettkampf ausgeschlossen. Die beste Höhe wird für das Endergebnis gewertet.

DISKUSWERFEN — Sind sie zum Wettkampf bereit, drücken Sie den Feuerknopf und halten ihn fest, während Sie den Joystick nach links und rechts bewegen, um Daley in Drehung zu versetzen. Erreicht Daley den Abwurfpunkt, beginnt der Winkelanzeiger an der rechten Seite des Bildschirms zu steigen. Sobald der gewünschte Winkel eingestellt ist, geben Sie den Feuerknopf frei, um den Diskus abzuwerfen.

KUGELSTOSSEN — In diesem Wettkampf erhöht das Rütteln am Steuerknüppel die Kraft in den Beinen und bei gedrücktem Feuerknopf die Kraft in den Armen. Rütteln Sie zuerst am Steuerknüppel, und drücken Sie dann den Feuerknopf, worauf Daley durch den Abwurfkreis tobt. Rütteln Sie weiter, bis der benötigte Wurfwinkel angezeigt wird. Lassen Sie nun den Feuerknopf los und Daley wirft ab. Wenn Sie zu früh auf die Steuerung der Arme umschalten, bleibt Daley bewegungslos stehen, wenn Sie zu spät umschalten, übertritt er die Linie.

TIPS UND TRICKS

- ❖ Die Wahl der korrekten Adidas-Turnschuhe ist für gutes Gelingen unerlässlich. Nur durch Ausprobieren werden Sie feststellen, welche Turnschuhe für die einzelnen Disziplinen am geeignetsten sind.
- ❖ Bei den Wurfdisziplinen sollten Sie immer versuchen einen Abwurfwinkel von etwa 45 Grad einzustellen, um ein optimales Ergebnis zu erzielen.
- ❖ Beim Kugelstoßen und Diskuswerfen sind ein perfektes Timing und ein vernünftiger Winkel Voraussetzungen für einen guten Wurf.
- ❖ Haben Sie beim 1500 m-Lauf erst einmal Ihre Kraft bis zum Maximum aufgebaut, sind nur noch vergleichsweise langsame Links-Rechts-Bewegungen des Joysticks erforderlich, um die Geschwindigkeit beizubehalten.
- ❖ Sparen Sie sich die "Lucozade"-Dosen für die Disziplinen auf, die Ausdauer und Geschwindigkeit erfordern. Programmcode, grafische Darstellung und künstlerische Gestaltung unterliegen dem Urheberrecht von Ocean Software und dürfen ohne ausdrückliche, schriftliche Genehmigung von Ocean Software nicht kopiert, vermietet oder gesendet werden. Alle Rechte sind weltweit vorbehalten. Programm, Grafik und Geräusche von Nick Sheard © 1988 Ocean Software Limited Produziert von D.C. Ward. Deutsche Bearbeitung durch AGC Hamburg, Jürgen Mayr Lucozade ist ein eingetragenes Warenzeichen der Beecham Group Plc.



LE DEFI OLYMPIQUE DE DALEY THOMPSON



DALEY EST DE RETOUR!... et de nouveau vous est offerte la chance de prendre sa place dans les 10 épreuves épuisantes du Décathlon Olympique.

Mais cette fois-ci, la médaille d'or ne suffira pas, il vous faudra aussi battre le record du monde et accumuler plus de 9000 points, c'est seulement à ce moment là que vous réussirez à vous qualifier pour le rôle du "Meilleur Athlète du Monde". Un entraînement épuisant dans le gymnase vous permettra de démarrer, c'est là que, sous le regard vigilant de votre entraîneur, vous pourrez développer votre force et votre puissance jusqu'au maximum. A ce moment-là seulement vous serez à même de tester votre forme pour voir si elle vous permet de battre les records déjà enregistrés et comme Daley de rejoindre les meilleurs de tous les temps.



CHARGEMENT

Mettez votre ordinateur en marche en utilisant le disque système normal. Lorsque le curseur A apparaît à l'écran, introduisez le disque de jeu A dans l'unité A, tapez

DALEY et appuyez sur la touche RETURN. Lorsque le menu "adaptateur graphique" apparaît à l'écran, choisissez l'adaptateur approprié à votre ordinateur. Suivez constamment les instructions à l'écran.

Note: Ce jeu est compatible avec adaptateur graphique EGA. Si votre ordinateur peut utiliser CGA et EGA — choisissez le graphisme EGA.

Note: L'adaptateur graphique peut également être sélectionné sur la ligne de commande en tapant **DALEY EGA (ENTER)** ou **DALEY CGA (ENTER)** pour charger le programme.

Note: Le Defi Olympique de Daley Thompson nécessite un PC IBM compatible avec une mémoire minimum de 512K.

On peut contrôler le jeu avec un levier compatible IBM, un levier compatible Amstrad ou un clavier.

Clavier

ESPACE OU ENTER = FEU
Z OU CURSEUR VERS LA GAUCHE = DEPLACEMENT VERS LA GAUCHE



/ (barre de fraction inversée) OU
CURSEUR VERS LA DROITE = DEPLACEMENT VERS LA DROITE
CURSEUR VERS LE HAUT = DEPLACEMENT VERS LE HAUT
CURSEUR VERS LE BAS = DEPLACEMENT VERS LE BAS
M = BOUTON DE MISE EN MARCHE/ARRÊT DE LA MUSIQUE

Note: Pour choisir une des différentes méthodes de contrôle, appuyez sur le bouton "feu" correspondant, qui figure sur la liste des titres apparaissant à l'écran.
Note: Le choix d'un levier compatible IBM exigera une technique d'utilisation spécifique — suivez les instructions à l'écran.

COMMENT JOUER

ENTRAÎNEMENT — Une bouteille de Lucozade (indiquant votre niveau d'énergie) apparaît en haut de l'écran. Au début de chaque session d'entraînement, la bouteille est vide et plus vous faites d'exercice, plus la bouteille se remplit. Si vous arrivez à remplir la bouteille en une session, il vous sera accordé une boîte de Lucozade. En vous entraînant bien, vous pouvez obtenir jusqu'à trois boîtes! (c'est à dire une par session).

Pour vous servir de ces boîtes, vous disposerez au début de chaque épreuve d'une option vous permettant d'utiliser de l'énergie supplémentaire. Cela vous aidera dans les domaines où vous êtes le plus faible, mais utilisez cette option judicieusement car chaque boîte ne peut vous servir qu'une fois.

CHAUSSURES — Au début de chaque épreuve, un menu s'affiche et vous devez sélectionner la paire de chaussures Adidas en fonction de la chaleur. Si vous ne procédez pas au bon choix, votre performance s'en ressentira. En cas de mauvaise sélection, la paire correcte s'affichera après que vous ayez procédé à votre choix, prenez-en note pour la prochaine fois!

Durant toutes les épreuves, la puissance constitue l'élément essentiel. Vous augmentez votre puissance en déplaçant votre levier de façon continue entre gauche et droite. Ceci est surtout important pour les courses sur piste comme par ex. le 100m, 400m, 1500m et aussi pour les épreuves de saut en hauteur. Cependant dans le 1500m, une fois que vous avez développé votre

puissance, il vous suffit de ne faire que quelques mouvements entre gauche et droite pour maintenir votre vitesse.

Durant le reste des épreuves, il est essentiel que vous appuyiez sur le bouton "feu" au bon moment. Dans le 110m haies par exemple, il vous faut appuyer sur le bouton "feu" à un moment précis pour vous débarrasser des haies, sinon votre puissance diminue à chaque fois qu'une de celles-ci est renversée.

SAUT EN LONGUEUR — Pour réussir dans l'épreuve de saut en longueur, vous devez accumuler votre puissance durant la période de prise d'élan en agitant le levier. Quand vous atteignez la ligne blanche, appuyez sur feu pour sauter. Si vous appuyez trop tard sur le bouton feu, vous enregistrez une faute. Dans cette épreuve, vous disposez de trois essais et votre meilleur saut sera retenu pour le calcul de votre score final.

SAUT A LA PERCHE — Sélectionnez la hauteur en poussant le levier vers l'avant. Agitez le levier pour accumulez de la puissance. Appuyez sur feu pour commencer à abaisser la perche. Dans cette épreuve, le minutage et la coordination sont très importants. Quand Daley atteint le haut de la barre, libérez la perche en relâchant le bouton feu. Si vous n'effectuez pas cela au bon moment, votre saut à la perche sera médiocre. Après trois essais infructueux à la même hauteur, vous serez éliminé de cette épreuve. Votre score sera établi par rapport à la hauteur la plus élevée que vous ayez franchi.

JAVELOT — Faites courir Daley en agitant le levier. Vers la fin de votre prise d'élan, interrompez votre foulée et commencez votre lancer en appuyant sur le bouton feu et en maintenant celui-ci abaissé. Le javelot continuera à se relever pendant que vous maintenez le bouton feu abaissé. Vous réglez l'angle et commencez votre lancer en relâchant le bouton feu.

SAUT EN HAUTEUR — Sélectionnez la hauteur en poussant le levier vers l'avant. Mais attention, vous ne pouvez abaisser la barre une fois que celle-ci a été élevée. Accumulez de la puissance et de la vitesse en agitant le levier. Appuyez sur le bouton feu

aussi près de la barre que possible et commencez le saut. Après trois essais infructueux à la même hauteur, vous serez éliminé de cette épreuve. Votre score sera établi par rapport à la hauteur la plus élevée que vous ayez franchi.

DISQUE — Quand vous êtes prêts à entamer cette épreuve, appuyez sur le bouton feu et maintenez-le abaissé tout en agitant le levier entre gauche et droite afin de commencer la rotation de Daley. Quand celui-ci atteint la bonne position pour le lancer, l'indicateur d'angle situé à la droite de l'écran commencera à grimper. Au moment où vous atteignez l'angle désiré, lancez le disque en relâchant le bouton feu.

LANCER DU POIDS — Pour cette discipline, agitez le levier en relâchant le bouton FEU pour contrôler les jambes, et appuyez sur le bouton FEU pour contrôler les bras. Commencez à agiter le levier en relâchant le bouton FEU. Appuyez sur le bouton FEU pour que Daley se déplace à l'intérieur du cercle de lancement; continuez à agiter le levier jusqu'à ce qu'apparaisse l'angle désiré; relâchez alors le bouton FEU pour déclencher le lancement du poids.

N.B Si vous déclenchez le mouvement du bras trop tôt, Daley cessera le mouvement de ses jambes et s'immobilisera — si vous le déclenchez trop tard, il dépassera le cercle de lancement.

CONSEILS UTILES

❖ La sélection de la bonne paire d'Adidas est de la plus haute importance pour l'obtention d'une bonne performance. Seuls des essais vous permettront de découvrir la paire correspondant à telle ou telle épreuve.

Son programme, sa représentation graphique et la création artistique sont la propriété de Ocean Software Limited et ils ne peuvent être reproduits, stockés, loués ou diffusés sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite de Ocean Software. Tous droits réservés dans le monde entier.
Programme, graphisme et effets sonores créés par Nick Sheard
Produit par D.C.Ward ©1988 Ocean Software Limited
Lucozade est une marque déposée de Beecham Group Plc.



ocean®