

**DAS SPIEL****Ballonplätzen**

Man muß innerhalb von neunzig Sekunden so viele Ballons wie möglich zum Plätzen bringen, indem man sie mit der Spitze seines Helmes "köpft". Man kann sich nach links oder rechts bewegen, und die Höhe der Sprünge wird vom Hoch- oder Herunterdrücken des Joysticks bestimmt. Man bringt seinen Spieler dazu, den Ballon zu "köpfen", indem man die "FEUER"-Taste (den "FIRE"-Knopf) drückt. Die Ballons enthalten allerdings Schaum, der den Spieler langsam bedecken und in seiner Kontrolle behindern wird.

**110m Hürden**

Um als erster ins Ziel zu kommen, muß man über die Hürden und auch andere, vom Computer kontrollierte Spieler, springen. Man wackelt den Joystick so schnell wie möglich hin und her, um vorwärts zu hüpfen und drückt die "FEUER"-Taste (den "FIRE"-Knopf), wenn man auf dem Boden ist und über die Hürden und andere Spieler springen will.

**Dreisprung**

Diese Disziplin besteht aus drei Teilen (welch eine Überraschung). Erstens muß man einen Ballon zum Plätzen bringen, danach über einen niedrig schwebenden Ballon springen und dann soweit wie möglich in die Sprunggrube springen. Schafft man es nicht, den ersten Ballon zum Plätzen zu bringen oder über den zweiten zu springen, verliert man Punkte. Versagen bei diesen beiden Teilen oder zu spätes Abspringen in die Sprunggrube bedeutet einen Fehler. Das Hin- und Herwackeln des Joysticks erhöht die Geschwindigkeit; für jeden Sprung drückt man auf die "FEUER"-Taste (den "FIRE"-Knopf). Bei dieser Disziplin braucht man die "FEUER"-Taste (den "FIRE"-Knopf) nicht zu drücken, um den Ballon zum Plätzen zu bringen.

**Schießübung**

In dieser Disziplin wird man unterschiedlich hoch emporgeschleudert und muß die Ballons in der Reihenfolge, in der sie erscheinen, zerschießen. In diesem Abschnitt wird nur die "FEUER"-Taste (den "FIRE"-Knopf) benutzt, und es stehen einem sechzig Sekunden zu, um so viele Ballons wie möglich zum Plätzen zu bringen.

**Hindernisrennen**

Man muß das Ziel in der gesetzten Zeit erreichen. Es gibt Hindernisse, über die man springen muß, andere, unter denen man hindurch muß, und andere Teilnehmer, die einen am Vorankommen hindern. Außerdem werden Ballons zum Sammeln von Pluspunkten erscheinen. Die Bedienungsanweisungen sind dieselben, wie für die Disziplin "Ballonplätzen".

**LADEN**

Den normalen Spectrum-Ladeanleitungen folgen.

**SO WIRD GESPIELT**

N = links M = rechts CAPS SHIFT = feuern

Man kann auch einen Kempston-Joystick benutzen.

**SPILET**

Du skal knalde så mange balloner som muligt på halvfems sekunder ved at ramme dem med spidsen på toppen af din hjelm. Du kan bevæge dig til venstre eller til højre, og højden af dit spring afhænger af om du fører joysticken op eller ned. Ved at trykke på Fire får du din spiller til at ramme ballonen, men ballonerne er fyldt med skum, som langsomt vil dække dig og hindre din kontrol.

**110m Hækkeløb**

For at blive den første til at færdiggøre dette kapløb, skal du springe over hækkene og også over de andre computer kontrollerede spillere. For at springe afsted, skal du vrikke med joysticken så hurtigt som muligt, og trykke på Fire når du er nede på jorden for at springe over hækkene og de andre spillere.

**Tredobbelt Spring**

Denne konkurrence består af tre dele (til alles store overraskelse). Den første del består af at knalde en ballon, derefter at springe over en ballon, der svæver tæt på jorden, derefter at springe så langt som muligt over sandgraven. Hvis det ikke lykkes dig at knalde den første ballon eller springe over den anden, mister du points. Hvis det ikke lykkes dig at klare nogen af disse to dele, eller hvis du springer for sent ned i sandgraven, vil det betyde at du har begået en fejl. Hvis du vrikker med joysticken, kan du sætte farten op, tryk på Fire for hvert spring.

I denne konkurrence behøver du ikke at trykke på Fire for at knalde ballonen.

**INDLÆSNING**

Normal indlæsning for Spectrum.

**SÅDAN SPILLER DU**

N = venstre

M = højre

CAPS SHIFT = Fire

Eller du kan bruge Kempston joystick.

**HET SPEL****Ballonnetjes barsten**

U moet proberen binnen de 90 seconden zoveel mogelijk ballonnetjes te laten barsten door gebruik te maken van de spijker die zich aan de bovenkant van uw valhelm bevindt. U kunt zich naar links of naar rechts verplaatsen. Door uw speelpokee naar beneden of naar boven te zetten, bepaalt u de hoogte van uw sprongen. Door op FIRE te drukken, zal uw speler de ballon laten barsten maar LET OP! De ballonnetjes bevatten schuim waar u langzaam maar zeker zal komen onder te zitten en dus zal uw besturing belet worden.

**110 meter Horden**

Om als eerste in deze race de finish te bereiken, moet u over de horden alsmede over de andere spelers die met de computer bestuurd worden, springen. Beweeg uw speelpokee zo snel mogelijk heen en weer om naar voren te kaatsen en druk op FIRE also u op de grond staat om over de horden en andere spelers te springen.

**De hink-stap-sprong**

Dit evenement bestaat uit drie gedeelten (Wat een verrassing). Ten eerste moet u een ballonnetje laten barsten, ten tweede moet u over een laag zwend ballonnetje springen en uiteindelijk moet u zo ver mogelijk over de zandbak zien te springen. U verliest punten als u er niet in slaagt het eerste ballonnetje te laten barsten of als u niet over het tweede ballonnetje kunt springen. Als u deze twee evenementen mist of als u te laat met het verspringen in de zandbak begint dan betekent dat een fout. Door uw speelpokee heen en weer te bewegen, kunt u zich sneller bewegen; druk of FIRE voor iedere sprong. Bij dit evenement hoeft u niet op FIRE te drukken om het ballonnetje te laten barsten.

**Schijfschieten**

Bij dit evenement zal u tot op willekeurige hoogte heen en weer kaatsen en u moet de ballonnetjes neer schieten in de volgorde waarop zij verschijnen. U maakt alleen gebruik van de FIRE toets en u moet binnen de 60 seconden zo veel mogelijk ballonnetjes neerschieten.

**HINDERNISREN**

U moet proberen binnen de tijdslimiet de finish zien te behalen. U zal over en onder hindernissen moeten springen en tevens zullen andere mededingers uw vooruitgang proberen te beletten. Ballonnetjes zullen verschijnen voor extra bonuspunten. De besturing is dezelfde als die voor het *Ballonnetjes Barsten* evenement.

**LADING**

Standaard Spectrum Laadinstructies

**HET SPEL WORDT ALS VOLGT, GESPEELD**

N = naar links M = naar rechts HOOFDLETTERTOETS = Fire

Een Kempston speelpokee kan ook gebruikt worden.

**LE JEU****Crevaison de ballons**

Vous devez faire éclater autant de ballons que possible en 90 secondes, en leur donnant des coups de tête avec la pointe qui se trouve en haut de votre casque. Vous pouvez aller à droite et à gauche et la hauteur de vos sauts est gouvernée par le joystick qui va en avant ou en arrière. Si vous appuyez sur feu, votre joueur donne un coup de tête, mais les ballons contiennent de la mousse qui va peu à peu vous recouvrir et vous gêner.

**110 m haies**

Pour être le premier à finir cette course vous devez sauter par dessus les haies et aussi les joueurs commandés par l'ordinateur. Pour rebondir, agitez votre joystick le plus rapidement possible, et appuyez sur feu quand vous êtes sur le sol pour sauter les haies et les autres joueurs.

**Triple saut**

Cette épreuve a trois sections (tiens, tiens). La première est de crever un ballon, puis de sauter par dessus un ballon qui plane à ras du sol, puis de sauter le plus loin possible sur la fosse à sable. Si on rate la crevaison du premier ballon ou le saut du deuxième, on perd des points. Si on rate les deux ou qu'on commence son saut trop tard, ce sera la faute. Agiter le joystick vous fera accélérer; il faut appuyer sur feu pour chaque saut. Pour cette épreuve, il n'y a pas besoin d'appuyer sur feu pour crever le ballon.

**Tir**

Pour cette épreuve vous allez rebondir au hasard et devrez tirer sur les ballons pour les faire apparaître. La touche "feu" est la seule utilisée dans cette section et vous avez soixante secondes pour crever autant de ballons que possible.

**Course d'obstacles**

Vous devez atteindre la fin de ce parcours dans les temps donnés. Vous devrez passer par dessus ou par dessous des obstacles, et éviter d'autres concurrents qui vous gêneront. Des ballons apparaîtront aussi pour vous faire gagner des points de bonification. Les commandes sont les mêmes que pour l'épreuve de crevaison de ballons.

**CHARGEMENT**

Instructions normales de chargement du Spectrum.

**POUR JOUER**

N = Gauche

M = Droite

CAPS SHIFT = feu

ou vous pouvez utiliser un joystick Kempston.

**IL GIOCO****Scoppiare i palloncini**

Devi far scoppiare il piu' gran numero di palloncini possibile in novanta secondi, "intestandoli" con l'aculeo che si trova in cima al tuo elmetto. Puoi muoverti a destra o a sinistra e l'altezza del tuo salto sara' data dalla misura in cui spingi lo joystick su' o giu'. Se premi "fire" il tuo giocatore intestera' il pallone, pero' i palloni contengono schiuma che poco a poco ti copriranno e ti impediranno di avere il controllo.

**110m Corsa ad ostacoli**

Se vuoi essere il primo a terminare questa gara dovrai saltare gli ostacoli e anche gli altri giocatori controllati dal computer. Per rimbalzare "scuoti" il tuo joystick il piu' velocemente possibile e premi "fire" quando sei al suolo pronto a saltare gli ostacoli e gli altri giocatori.

**Salto Triplo**

Questa prova ha tre sezioni (sopresa!). La prima e' di scoppiare un palloncino, poi saltare su un palloncino che svola basso e infine saltare il piu' lontano possibile attraverso una buca di sabbia. Se non si riesce a far scoppiare il primo pallone o a saltare sul secondo si perdono dei punti. Se non si riesce a sorpassare queste due parti o se ci si lancia troppo tardi attraverso la buca di sabbia si otterra' un fallo. Se si scuote lo joystick si otterra' maggior velocita': premere "fire" ad ogni salto. Per questa prova non c'e' bisogno di premere "fire" per far scoppiare il pallone.

**Prova al Bersaglio**

In questa prova dovrai rimbalzare su e giu' (altezza del rimbalzo a caso) e poi sparare ai palloni nell'ordine di apparizione. Per questa prova si dovra' usare solo il bottone "fire" e inoltre si hanno a disposizione sessanta secondi per far scoppiare il piu' gran numero di palloncini.

**Pista ad ostacoli**

Devi raggiungere la fine di questa pista entro il tempo limite. Ci saranno ostacoli da saltare o da passare al di sotto e anche altri concorrenti che ti ostacoleranno nell'avanzamento. Appariranno anche dei palloni che rappresentano dei premi. I comandi sono gli stessi usati per il gioco "Scoppiare i palloncini".

**CARICO**

Istruzioni normali di carico per Spectrum.

**GIOCARE AL GIOCO**

N = Sinistra

M = Destra

CAPS SHIFT = Fire (Far fuoco)

Oppure si puo' usare uno joystick Kempston.



# SILVERBIRD

## POGOSTICK OLYMPICS/SPECTRUM