

SUMMER GAMES™

GETTING STARTED LOADING INSTRUCTIONS

CBM 64/128 Cassette

Insert the cassette label up, rewind and press **SHIFT** and **RUN/STOP** keys together. Press **PLAY** on the cassette player and the tape will load.

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.

It may help in 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.

CBM DISK: Insert disk into drive. Type **LOAD******,**8**,1 and press **RETURN**. The program will load and run automatically.

SPECTRUM 48/128K, +2 CASSETTE

Type **LOAD****** and press **ENTER**. Press **PLAY** on the cassette recorder. The Opening Ceremony and Pole Vault appear on side one with the remaining seven events on side two. Diving, 4 x 400 Metre Relay, 100 Metre Dash, Gymnastics, Freestyle Relay, 100 Metre Freestyle Swim and Skeet Shooting.

AMSTRAD CPC CASSETTE

Press **CTRL** and small **ENTER** keys. Press **PLAY** on the cassette, player. Recorded on side one is the Opening Ceremony, Pole Vault and Diving. On side two is the 4 x 400 Metres Relay, 100 Metre Dash, Gymnastics, Freestyle Relay, 100 Metre Freestyle Swim and Skeet Shooting.

STARTING PLAY

After the Opening Ceremony, a menu screen offers a choice of options. To make a selection, use **UP** and **DOWN** to move to one of the options and press **FIRE**.

OPTIONS

PLAY ALL EVENTS

- Type in your name and press **RETURN/ENTER**.
- To choose your country, move cursor to flag of your choice and press **FIRE**. (C64 VERSION ONLY)
- Repeat process for additional players then press **RETURN/ENTER**.
- A verification screen appears. Select **YES** to continue, **NO** to make changes.

PLAY SOME EVENTS

- Similar to Option above.

COMPETE IN ONE EVENT

- You compete only in the event you select.
- Use **FORWARD** and **BACK** (Joystick) to choose an event.
- Press **FIRE** to select.

PRACTICE ONE EVENT

- Use **FORWARD** and **BACK** (Joystick) to choose an event.
- Press **FIRE** to select.

NOTE: No scoring takes place during practice rounds.

NUMBER OF JOYSTICKS (1 or 2)

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

SEE WORLD RECORDS

- Press **FIRE** to return to menu.

OPENING/CLOSING CEREMONIES

- Displays Opening or Closing Ceremonies.

THE GAMES

POLE VAULT

- 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 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 – HIGH.
 - Left or right – MEDIUM.
 - Back – LOW.(The high grip can give you more height, but low grip is easier for low jumps).
- When the status message says, "READY TO JUMP".
- Press **FIRE** to start running.
- Pull joystick **BACK** to plant the pole in the vault box.
- Push joystick **FORWARD** to kick up and flip over the bar.
- Press **FIRE** to release 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 eliminate 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

- Press **FIRE** to take off from the diving board.
- Use the joystick to control your body position and rotation speed.
- 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

- Press **FIRE** to set your first runner at the starting line.
- When both runners are in place, watch the countdown.
- Move the joystick **RIGHT** to start running.
- A false start means the countdown begins again. Be careful – two false starts disqualify you.
- Move 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 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 runner's speed to move him as fast as possible without becoming exhausted. He loses energy while sprinting and regains it while "coasting".
- 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

- Press **FIRE** to get set.
- Release 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 joystick **RIGHT** or **LEFT** as you leave the springboard to perform a 180° axial body twist. The manoeuvre increases the difficulty of your performance and makes a higher score possible.
- Press **FIRE** to push off the horse. The most powerful push-off occurs when the body is nearly vertical.
- In the air, move the joystick to control body position and rotation speed.
- 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.

FREESTYLE RELAY

- Press **FIRE** to position your swimmer at the starting block.
- When both swimmers are in place, watch the countdown: "MARK...SET...GO"
- Move joystick **RIGHT** to dive into the water. Don't jump too soon – an early take-off is a false start. Three false starts disqualify you from the race.
- Press **FIRE** 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 teammate reaches the end of the pool. If you make this move too early or too 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

- 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

- Move joystick to aim your gunshot.
- Remember, gravity pulls the sight downward, so your aim won't stay fixed unless you keep correcting it. If you follow a target, the gravity effect is very minor.
- Press **FIRE** to release 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.

- 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 were placed.

CHAMPION CEREMONY

If players compete 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

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.

TO CONTINUE PLAY PRESS RUN/STOP AND RESTORE AT THE SAME TIME (C64 DISK ONLY).

© 1984 Epyx Inc. Epyx is a registered trademark of Epyx Inc. Summer Games is a registered trademark of Epyx Inc. Licensed to KIXX®. Copyright subsists on this program. Unauthorised copying, lending or resale under any scheme is strictly prohibited.

SUMMER GAMES™

SPIELVORBEREITUNG LADEANWEISUNGEN

CBM 64/128 Kasette

Kassette mit dem Etikett nach oben einlegen und die **SHIFT**- und die **RUN/STOP**-Tasten gemeinsam drücken. Dann die **PLAY**-Taste am Kassettenrecorder drücken und das Band lädt sich.

Auf jeder Seite der Kasette befinden sich vier Sportereignisse. Zum Laden der Seite zwei 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 Kasette zurückspulen, bevor Sie versuchen, es zu laden.

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.

CBM DISKETTE: Diskette ins Laufwerk einlegen. Den Befehl **LOAD******,**8**,1 eingeben und **RETURN** drücken. Dies bewirkt ein automatisches laden und Starten des Programms

SPECTRUM 48/128K +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. Turmspringen, die 4 x 400 Meter Staffel, der 100 Meter Sprint, Turnen, Freistil Staffel, 100 Meter Freistil Schwimmen und Tontaubenschießen.

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.

SO WIRD DAS SPIEL GESTARTET

Nach der Eröffnungsfeier bietet das Menü auf dem Bildschirm eine Auswahl von sechs Möglichkeiten. Zur Auswahl die Lichtmarke mit dem Joystick auf Ihre Auswahl bringen und **FIRE** drücken.

MÖGLICHKEITEN

SIE TRETEN IN ALLEN DISZIPLINEN AN

- Den Namen eingeben und mit **ENTER/RETURN** bestätigen.
- Die Lichtmarke mit dem Joystick auf eine der Flaggen fahren und **FIRE** drücken (NUR BEIM C64)
- Für weitere Spieler den Vorgang wiederholen und dann **RETURN/ENTER**-Taste drücken.
- Auf dem Bildschirm wird ein Bild zur Bestätigung erscheinen. YES auswählen, um Spiel fortzusetzen, wenn man Änderungen eingeben möchte, NO auswählen.

SIE TRETEN IN EINIGEN DISZIPLINEN AN

- Ähnlich wie die obige Möglichkeit.
- SIE TRETEN IN EINER DISZIPLIN AN**
 - Man tritt nur in der Disziplin an, die man ausgewählt hat.
 - Zur Auswahl, den Joystick nach **OBN** oder **UNTEN** bewegen.
 - Zur Bestätigung **FIRE** drücken.

EINE DISZIPLIN TRAINIEREN

- Zur Auswahl, den Joystick nach **OBN** oder **UNTEN** bewegen.
- Zur Bestätigung **FIRE** drücken.

ANMERKUNG: Während der Trainingsrunden werden keine Punkte vergeben.

ANZAHL DER JOYSTICKS (1 ODER 2)

- Mit **FIRE** Anzahl 1 oder 2 bestimmen oder die '4' eintippen.
- Wenn Sie nur einen Joystick besitzen, dann Sie ihn am Anschluß #2 an 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.

ANGABE DER WELTREKORDE

- FIRE** drücken, um in das Menü zurückzukehren.

ERÖFFNUNGSFEIER/SCHLUSFEIER

Stellt auf dem Bildschirm entweder die Eröffnungs- oder die Schlußfeier dar.

DIE SPIELE

STABHOCHSPRUNG

- 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 für den Anlauf zum Sprung den **FIRE**-Knopf drücken.
- Den Joystick zum Aufsetzen der Stange in dem Sprungloch (ein dunkler Fleck auf der Matte) nach hinten ziehen.
- Den Joystick zum Absprung und zum Überspringen der Latte nach vorne drücken.
- Den **FIRE**-Knopf drücken, um die Stange loszulassen. Hier ist das Timing ganz wichtig.
- Wenn Sie den Stab zu früh oder zu spät aufsetzen, verfehlt man das Sprungloch.
- Wenn Sie zu früh abspringen, wird die Latte gerissen, springt man zu spät ab, fällt der Stab gegen die Latte.
- Wenn Sie den Stab zu früh loslassen, verliert man die Kontrolle, läßt man zu spät los, fällt der Stab 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

- 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 zweit schnellste 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 Punktezahl 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 Gesamtpunktezahl für jeden Sprung wird errechnet, indem die höchste und die niedrigste Bewertung eliminiert wird und das Ergebnis mit dem Schwierigkeitsgrad multipliziert wird.
- Für eine hohe Punktezahl, 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.
- Eine **DESCRIPTION**- (Beschreibung) Angabe nennt Ihnen den nächsten Sprung, den Sie machen werden.
- Die Angabe zur **DIVING RATE** (Sprungleistung) nennt Ihnen die Punktezahl, die Sie erreicht haben.
- Die Angaben bei **CURRENT STANDINGS** (aktuelles Ergebnis) gibt Ihnen die gesamte Punktezahl 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

- 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 das 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.
- Mit dem Joystick steuern man 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 läßt er wieder auf.
- 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 nach der Seite.
- Sieger ist, wer mit der Bestzeit über die Ziellinie rennt.

TURNEN

- 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 axiale 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 Punktezahl.
- 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.

FREISTILSTAFFEL

- Mit dem Drücken des **FIRE**-Knopfes bringt man den ersten Schwimmer auf den Startblock.
- Wenn beider 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, sonst ist das ein Frühstart. Bei drei Fehlstarts werden Sie von diesem Rennen disqualifiziert.
- Immer wenn der Arm des Schwimmers ins Wasser eintaucht den **FIRE** drücken. Damit bekommt der Schwimmer einen "kräftigen Zug" und eine höhere Schnelligkeit.
- Wenn der Schwimmer an anderen Ende des Beckens ankommt, muß man, auf halbem Weg durch die mit roten Schwimmkörpern markierten Strecke, den Joystick für eine Saltovende nach LINKS lehnen. 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

- Start, Wende und Schwinmbewegung 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

- Den Joystick bewegen, um Kümme und Korn des Gewehrs auszurichten.
- Nicht vergessen, das Gewicht des Gewehrs drückt Kümme und Korn immer wieder nach unten. Deshalb müssen Sie beim Zielen immer nachkorrigieren. Wenn man der Tontauben 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 25 Tauben. Sie erscheinen in regelmäßiger Folge, wenn man die acht Schußpositionen durchmacht. Die erste Position beginnt links, geht dann nach rechts und endet in der Mitte.
- 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, die Länder und die Punktezahl jedes Wettkämpfers in der Reihenfolge ihrer Platzierung aufgezählt.

SIEGEREHRUNG

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

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

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

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.

© 1984 Epyx Inc. Epyx ist ein eingetragenes Markenzeichen der Epyx Inc. Summer Games ist ein eingetragenes Markenzeichen der Epyx Inc. Lizenz an KIXX®. Das Programm ist urheberrechtlich geschützt. Unbefugtes Kopieren, Leihen, Verleihen und Weiterverkaufen, auf welche Art auch immer, ist verboten.

SUMMER GAMES™

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

CBM 64/128 CASSETTA

Inserisci la cassetta con l'etichetta rivolta in alto, poi riavvolgila e premi contemporaneamente i tasti **SHIFT** e **RUN/STOP**. Poi premi **PLAY** sul registratore e il nastro si carica.

La cassetta porta quattro gare sul Lato uno, e quattro sul Lato due. Un segnale ti avvertirà quando devi caricare il Lato due. Poiché i file sulla cassetta sono in sequenza, se vuoi caricare una gara posta prima del punto in cui ti trovi, devi riavvolgere il nastro prima di poterla caricare.

Sarebbe molto utile azzerare il contatore, dopo aver caricato il menu principale, e prendere nota del numero di inizio di ogni gara su ambedue i lati.

CBM DISCHETTO: Battere **LOAD******,8,1 e premere **RETURN**. Il gioco si carica e gira automaticamente.

SPECTRUM 48/128, 2 + CASSETTA

Batti **LOAD****** e premi **INVIO** (Enter). Premi **PLAY** sul registratore. La Cerimonia d'Apertura e il Salto con l'Asta appaiono sul Lato uno, e le rimanenti 7 gare appaiono sul Lato due, cioè Tuffi Staffetta 4 x 400, 1100 Metri Piani, la Ginnastica, la Staffetta Stile Libero, i 100 Metri Stile Libero e il Tiro al Piattello.

AMSTRAD CPC CASSETTA:

Premi **CTRL** ed **INVIO** (Enter) piccolo. Premi **PLAY** sul registratore. Sul Lato uno ci sono la Cerimonia d'Apertura, il Salto con l'Asta e i Tuffi. Sul Lato due, trovi la Staffetta 4 x 400, 1100 Metri Piani, la Ginnastica, la Staffetta Stile Libero, i 100 metri Stile Libero e il Tiro al Piattello.

PER INIZIARE

Dopo la Cerimonia di Apertura, una videata menu ti offre una scelta di opzioni. Per operare una selezione, usa **SU** e **GIÙ** per portarti su un'opzione e poi premi **FUOCO**.

OPZIONI

PARTECIPA A TUTTE LE GARE

- Batti il tuo nome e premi **RETURN/INVIO**.
- Per sceglierti il paese, muovi il cursore sulla bandiera prescelta e premi **FUOCO** (SOLO SU VERSIONE C64)

- Ripeti la procedura per ogni giocatore e poi premi **RETURN/INVIO**.
- Appare una videata di verifica. Per continuare, seleziona YES (Sì) per proseguire, oppure NO per apportare modifiche.

PARTECIPA AD ALCUNE GARE

- Simile all'Opzione di cui sopra.

PARTECIPA AD UNA SOLA GARA

- Partecipi solo alla gara che hai selezionato.
- Per scegliere la gara, usa **AVANTI** e **INDIETRO** (joystick).
- Per selezionare, premi **FUOCO**.

PROVA DI UNA GARA

- Per scegliere la gara, usa **AVANTI** e **INDIETRO** (Joystick).
- Per selezionare, premi **FUOCO**.

ATTENZIONE: Durante le prove, non vi sono punteggi.

NUMERO DI JOYSTICK (1 o 2)

- Seleziona 1 o 2 premendo il bottone di **FUOCO** o battendo 4.
- Se disponi di un solo Joystick, inseriscilo nella Porta 2 e seleziona 1.
- Se disponi di 2 Joystick, inseriscili entrambi e seleziona 2. Questo permette a due giocatori di gareggiare testa a testa nella gare di nuoto e di corsa.

VEDERE RECORD MONDIALI

- Per tornare al menu, premi **FUOCO**.

CERIMONIE DI APERTURA/CHIUSURA

Visualizza le cerimonie di apertura o di chiusura.

LE GARE

SALTO CON L'ASTA

- Sullo schermo in basso sono indicati il nome e il paese del concorrente, l'altezza dell'asticella e i messaggi di situazione.
- L'altezza dell'asticella è posta inizialmente a 4 metri. Un messaggio ti chiede "TRY THIS JUMP?" (Vuoi Saltare?).
- Se desideri saltare a quella altezza, spingi il joystick avanti per rispondere SÌ, oppure tiralo indietro per rispondere NO. Quindi tocca al prossimo giocatore rispondere. Se nessuno vuole saltare, l'asticella viene alzata ad un'altra misura e la domanda riappare.

Nota: La gara può iniziare a qualunque altezza fino a 6 metri. Quando, però, l'asticella viene posta a 5 metri, la gara DEVE avere inizio, prima di poter aumentare l'altezza.

- Quando accetti un'altezza, un messaggio ti chiede di "SELECT POLE GRIP" (Seleziona impugnatura dell'asta). Per eseguire, usa il joystick.
- Avanti, per impugnatura ALTA.
- Destra o sinistra, per impugnatura MEDIA.
- Indietro, per impugnatura BASSA. (L'impugnatura alta ti permette una elevazione maggiore, ma quella bassa è più indicata per i salti ad altezza inferiore).
- Quando appare il messaggio "READY TO JUMP?" (Pronto a saltare).
- Premi **FUOCO** per iniziare la rincorsa.
- Tira **INDIETRO** il joystick per infilare l'asta nella buca.
- Spingi in **AVANTI** per saltare e passare sull'asticella.
- Premi **FUOCO** per lasciare l'asta. In questa gara, la sincronia è determinante. Se infili l'asta troppo presto o troppo tardi (manchi la buca).
- Se salti troppo presto (urti l'asticella); se troppo tardi (l'asta cade contro l'asticella).
- Se lasci l'asta troppo presto (perdi il controllo); se troppo tardi (l'asta cade contro l'asticella).
- Ad ogni altezza disponi di tre salti. Se li fallisci tutti e tre, sei eliminato da questa gara.
- Dopo ogni turno, l'asticella viene alzata.
- Vince il giocatore che viene eliminato per ultimo.

TUFFI

- Premi **FUOCO** per saltare dal trampolino.
- Usa il joystick per controllare la posizione del corpo e la velocità di rotazione.
- A **DESTRA**, per ottenere una rannicchiata completa e una velocità massima di rotazione.
- INDIETRO**, per la carpiata e una velocità di rotazione leggermente inferiore.
- A **SINISTRA**, per la mezza carpiata e una rotazione più lenta.
- In **AVANTI**, per la posizione distesa e la minima rotazione.
- Dopo ogni tuffo, il voto dei giudici appare nelle caselle al centro dello schermo. Un tuffo viene considerato perfetto (10 punti) quando il corpo entra nell'acqua in verticale e completamente allineato, sia di testa che di piedi. Qualunque deviazione da questa posizione ideale, ti costa punti, fino ad ottenere zero.
- Un secondo fattore di punteggio viene dato dalla Difficoltà, basata sul numero di rotazioni e delle diverse posizioni realizzate in un tuffo. Questo Giudizio si esprime da un minimo di 1.0 fino a 4.1, aumentando a seconda della complessità del tuffo.
- Il totale dei punti per ogni tuffo viene calcolato eliminando quello più alto e quello più basso e moltiplicando per la Difficoltà.
- Per ottenere un punteggio elevato, devi tentare il tuffo più difficile che ti senti di eseguire bene. I tuffi facili ottengono un Giudizio di Difficoltà inferiore; anche i tuffi complessi possono ottenere bassi punteggi se sono eseguiti maleamente. Ricorda che entrambi i fattori costituiscono il punteggio di questa gara.
- Tre videate forniscono le seguenti informazioni.
- Una videata **DESCRITTIVA** (Description) nomina il prossimo tuffo che dovrai eseguire.
- Una videata **PUNTEGGIO** (Dive Rating) indica il risultato del tuo tuffo.
- Una videata **CLASSIFICA** (Current Standing) visualizza il punteggio totale di tutti i concorrenti. Per cambiare videata, premi il bottone di **FUOCO**.
- Il vincitore di questa gara è il concorrente che totalizza il maggior numero di punti sui quattro tuffi.

STAFFETTA 4 x 400

- Premi **FUOCO** per mettere il tuo primo frazionista alla partenza.
- Quando entrambi i frazionisti sono in posizione, tieni d'occhio il conto alla rovescia:
- Per iniziare a correre, muovi il joystick a DESTRA.
- Una falsa partenza fa ricominciare il conto alla rovescia. Fai attenzione – due false partenze significano squalifica.
- Muovi il joystick per controllare la velocità:
- Al **CENTRO**, per una corsa normale.
- A **SINISTRA**, per "l'abbrivio".
- In questa gara, il passo risulta determinante, per cui tieni d'occhio l'indicatore in basso sullo schermo per controllare le tue riserve di energia. Quando la barra si presenta lunga e bianca, il tuo corridore gode di piena energia. Mano a mano che la barra scompare, le energie si esauriscono.
- Controlla la velocità in modo da correre la massimo senza esaurire le energie. I corridori perdono energie negli scatti e le riguadagnano negli "abbrivi".
- Per passare il testimonio, premi il bottone di **FUOCO**. Sincronizza il passaggio al momento in cui i corridori si trovano più vicini, altrimenti rallenti perdendo secondi preziosi.
- Quando il quarto frazionista passa il traguardo, appare il tempo realizzato al posto del nome.
- Vince questa gara la staffetta con il miglior tempo.

100 METRI PIANI

A tutta **VELOCITÀ**; questa è la chiave per vincere questa gara!

- La procedura di partenza è la stessa della Staffetta 4 x 400.
- Iniziata la corsa, aumenta la velocità dondolando il joystick, sia lateralmente oppure su e giù.
- Vince la gara chi passa il traguardo con il miglior tempo.

GINNASTICA

- Preparati premendo **FUOCO**.
- Rilascia il bottone per iniziare la rincorsa.
- Premi di nuovo il bottone per saltare sulla pedana.
- Saltando vicino al bordo della pedana, ti permette una esecuzione più potente. Se salti troppo presto o troppo tardi, manchi completamente la pedana e devi ricominciare da capo. Se manchi una seconda volta, vieni squalificato dal turno.
- Per eseguire una girata di 180 gradi sul tuo asse, tieni fermo il joystick a DESTRA o a SINISTRA appena ti stacchi dalla pedana . Questa manovra aumenta il grado di difficoltà della tua prestazione e rende possibile un punteggio elevato.
- Per spingerti via dal cavallo, premi **FUOCO**. La spinta maggiore si verifica quando il corpo è quasi in verticale.
- Quando sei in aria, muovi il joystick per controllare la posizione de corpo e la velocità di rotazione.
- AVANTI**, per una rannicchiata completa a rotazione veloce.
- AL CENTRO**, per una posizione distesa a rotazione media.
- INDIETRO**, per la posizione di atterraggio a rotazione minima. Per un corretto atterraggio, devi trovarti in questa posizione.
- Il punteggio si basa sia sull'esecuzione che sulla difficoltà, e viene indicato al termine dell'esercizio.

STAFFETTA STILE LIBERO

- Premi **FUOCO** per sistemare il tuo nuotatore sul blocco di partenza.
- Quando entrambi i concorrenti sono pronti, osserva il conto alla rovescia: - "MARK... SET... GO!" (Al Posto... Pronti... Via!).
- Per entrare in acqua, muovi il joystick a DESTRA. Non partire troppo presto – tuffarti prima significa una falsa partenza. Tre false partenze significano squalifica.
- Ogni volta che il braccio del nuotatore entra in acqua, premi **FUOCO**. Questo ti consente un "bracciata potente" dandoti maggiore velocità.
- Quando il concorrente arriva all'altra estremità della vasca, quando sei a circa metà della sezione con i galleggianti rossi, appoggia il joystick a SINISTRA per ottenere la virata. Se la fai al momento giusto, ottieni la spinta per avvantaggiarti nella vasca di ritorno.
- Quando il primo frazionista completa la vasca, appoggia il joystick a DESTRA per far partire il prossimo. Il nuovo frazionista deve lasciare il blocco di partenza nel momento in cui il compagno tocca la fine della vasca. Se ti muovi troppo presto o troppo tardi, l'azione si ferma e perdi tempo prezioso!
- Quando il quarto frazionista termina la sua fatica, l'orologio indica il tempo finale della gara.
- Vince la squadra con il miglior tempo finale.

100 METRI STILE LIBERO

- La partenza, la virata e la bracciata, si controllano come nella Staffetta.
- La gara termina quando il concorrente completa la seconda vasca.
- Vince il concorrente con il miglior tempo finale.

TIRO AL PIATTELLO

- Punta il mirino muovendo il joystick.
- Ricorda che la forza di gravità attrae il mirino verso il basso, per cui occorre aggiustare continuamente la mira. Quando segui il bersaglio, l'effetto gravitazionale risulta minore.
- Premi **FUOCO** per lanciare il bersaglio dalle buche ai lati del campo, e poi premi di nuovo per sparare. Hai a disposizione solo un colpo per un bersaglio singolo e due colpi per un bersaglio doppio. Fanne tesoro! Ogni centro ottiene un punto.
- Ogni turno di tiri consiste di 25 bersagli che appaiono in sequenza normale, mentre tu ti sposti tra otto posizioni di tiro diverse.
- Vince la gara il tiratore che fa pit centri in un turno di 25 bersagli.

PUNTEGGIO

CERIMONIA DI PREMIAZIONE

Dopo ogni gara, i nomi, i paesi e i punteggi dei concorrenti vengono elencati nell'ordine di piazzamento.

CERIMONIA DEL CAMPIONE

Se i giocatori partecipano a **TUTTE** le gare, viene scelto un Campionissimo sulla base delle medaglie ottenute.

Medaglia d'Oro – 5 punti
Medaglia d'Argento- 3 punti
Medaglia di Bronzo – 1 punto

I punti vengono totalizzati al termine di tutte le gare, e l'atleta con il maggior numero di punti viene acclamato Campionissimo. La cerimonia ha luogo dopo la Cerimonia di Premiazione della gara finale.

RECORD MONDIALI

Questi sono indicati sulla videata **RECORD MONDIALI**. Se in una gara si verifica un nuovo record, quello precedente viene cancellato e il suo posto viene preso da quello nuovo.

© 1984 Epyx Inc. Epyx e Summer Games sono marchi registrati della Epyx Inc. Licenziataria, KIXX®. Il programma è coperto da copyright. Qualsiasi copiatura, prestito o rivendita non autorizzati, sotto qualunque schema, sono strettamente vietati.