

ATARI ST . CBM AMIGA . IBM PC & COMPATIBLES

# THE GAMES '92

# CONTENTS

ENGLISH1	
FRANÇAIS15	•
DEUTSCH29	)
TALIANO44	1





# THE GAMES '92

LEARN THE HISTORY!
CHOOSE YOUR TEAM!
SELECT YOUR EVENTS!
BECOME THEIR TRAINER!
COMPETE IN THE GAMES!

MORE THAN 30 EVENTS IN TOTAL
CREATE THE MOST COMPREHENSIVE
COMPUTER SIMULATION OF
THE CLASSIC 'GAMES' EVER!
THIS HAS IT ALL - MANAGEMENT,
DATABASES, SKILL, JUDGEMENT,
STRATEGY AND ARCADE ACTION!
YOU CAN EVEN COMPARE YOUR
PERFORMANCE WITH THOSE
OF PREVIOUS RECORD HOLDERS!

THE GAMES
COMMENCE!



# **GETTING STARTED**

### PC OWNERS

Insert disk 1 into drive A: or B:

Type A: (if you are installing from B: drive then replace A: with B:) and press return.

Then type INSTALL and press return.

The installation program will then install the game onto your Hard Disk drive. Follow on screen instructions. If you do not possess a hard disk drive the product will not function.

Once this process is complete you may then play "The Games '92".

The installation program will place the game in a directory called "GAMES92".

At the C: prompt type the following:- CD GAMES92 and press return. To run the game type GAMES92 and press return.

After a short time the title screen will appear and you may begin.

## AMIGA 500, 600, 1500, 2000

Insert disk 1 into drive A and turn on the computer, the program will then load automatically. Follow any on screen instructions for further loading. If you have any other disk drives, insertion of disk 2 into any other drive will prevent disk swapping.

#### ATARI ST

Switch on power to computer and disk drive, then insert disk 1 into drive 1. If you have two disk drives insert disk 1 into drive 1 and disk 2 into drive 2. This program will then load automatically. Follow on screen instructions.

# CONTROLS

The game may be controlled by mouse, keyboard or joystick.

## KEYS

Use cursor keys to move the mouse pointer. Use Space bar as the left mouse button.

# JOYSTICK

Use Fire Button 1 as the left mouse button.



# INTRODUCTORY SCREENS

After the credit screens you will be presented with the following:

#### FLAG SCREEN

The Games '92" is an international product and may be played in many languages.

Move the mouse pointer to select the flag of the country denoting the language of your choice and "click on" the left mouse button. Once a flag is selected the screen will fade and the Country Selection Screen will appear.

#### **COUNTRY SELECTION SCREEN**

This screen allows you to select the country you wish to represent in "The Games '92". Moving the mouse pointer, select the country by clicking on the left mouse button. Once a country has been selected the screen will fade and the Category Selection Screen will appear.

## **CATEGORY SELECTION SCREEN**

This screen depicts a display of the events that you will be able to select. At the corners of the screen are loons representing the three major selections, i.e.:



Top left - A High Jumper - Track and Field



Top Right - A Diver - Swimming and Diving



Bottom left - A weight-lifter - Boxing, Wrestling, Judo and Fencing



plus a return to DOS icon at the bottom right.

Move the mouse pointer over one of the icons to select the category you desire.

Once a category has been selected the screen will fade and an Insert Disk prompt screen will appear.

# DISK PROMPT SCREEN

This screen displays the disk you need to insert in order to continue with your selection. Insert the appropriate disk and re-select the icon. Once selected this screen will fade and the Section Selection Screen will appear.



## SECTION SELECTION SCREEN

This screen depicts the four choices available to you as follows:

Top Left guarter depicts the Action Section

Top Right guarter depicts the Statistics Section

Bottom Left quarter depicts the Reference Section

Bottom Right quarter depicts the Management Section

In the centre of the screen the Category Selection icon is displayed from the previous selection screen.

Moving the Mouse pointer over the section required and clicking on the left mouse button will select the relevant section.

# THE FOUR MAIN SECTIONS

#### **ACTION SECTION**

You may control an athlete in any of the available events, either practice or in actual competition.

# **ACTION CONTROLS**

In the action sections the athlete can be controlled by keyboard, joystick or mouse.

If you are using a joystick substitute a left joystick movement for a left cursor key, a right joystick movement for a right cursor key and Fire button 1 for space bar.

If you are using a mouse substitute a left mouse button for a left cursor key, a right mouse button for a right cursor key and use the space bar as instructed.

F1 pause / unpause ESC retire from current event

The effect of the key depressions are directly connected to the timing of the athletes movement. To speed up the athlete, press the Left cursor key when the athlete's left foot is on the ground and press the Right cursor key when the athlete's right foot is on the ground and the Up cursor key to jump.

Listed below are the various events available.

# TRACK AND FIELD











100m, 200m, 400m, 800m and 1500m.

All races under 1500m start on blocks

Th

The player has to qualify in two heats before the final.

## RELAY





Relays are run at 4 x 400m and 4 x 800m. Athletes are disqualified if they drop the baton or they do not exchange the baton within a certain distance.

In these running events your athlete's pace is dependant on co-ordinating the left and right key presses with appropriate foot-falls. During the relay race the athletes will exchange batons automatically.

#### HURDLES





Hurdles are run at 110m and 220m. An athlete is not penalised for knocking over a hurdle.

#### STEEPLECHASE





1500 A 400m circuit has 4 steeples set on the track. The event is 800m and 1500m. These steeples are rigid hurdles with a ditch on one side. The technique for jumping over these steeples is different to jumping over the hurdles. Athletes

tend to step on the hurdle to clear as much of the ditch as possible.

In the two events above, in addition to the pace of the athlete you also control their jump by pressing the space bar.

#### DISCUS



To gain momentum, most athletes favour a spinning technique before releasing the discus.

#### SHOT PUTT



This event highlights sheer strength and power. Most athletes prefer a technique that involves a crouch followed by a forward lunge.

## HAMMER THROW



The hammer which is similar to a shot on a chain, is launched after the athlete spins within a circle to gain momentum.



In the Discus, Shot Putt and Hammer Throw your momentum is gained by coordinating left and right key presses with the appropriate tilt of the athlete. When you feel you have sufficient momentum you may execute the throw by pressing the space bar.

#### JAVELIN

The javelin is thrown after a short run. The athlete must not cross a marker before or after the launch. To gain maximum distance the javelin is thrown at 45 degrees to the horizon.

You must build up your athlete's speed as in the running events and use the space bar to release the javelin as close to the line as possible.

#### LONG JUMP



Athletes run to a marker and launch themselves forward feet first to land in soft sand without falling backwards.

#### TRIPLE JUMP



Athletes after a short run, must "hop" then "skip" before the final jump. Measurements are taken from the point of the "hop". This event is for men only.

During the run-up to the jump you must build your athlete's speed as in the running events. If you are competing in the Long Jump press the space bar when your athlete is close to the second white line. If you are competing in the Triple Jump you must start your jump at the first white line.

## HIGH JUMP



After a short run, the athlete can use any method to clear the bar. Many athletes favour the "Fosbury flop" which requires the clearance of the bar using a backwards jump.

# POLE VAULT



After a long run athletes aim to engage their compound fibreglass pole into a rut, before launching themselves, using their momentum and the flexing of the pole to clear the high bar.



During the run-up you build your athlete's speed as in the running events. When you feel you are close enough to the jump press the space bar. In the High Jump this will commence the jump, whilst in the Pole Vault the pole will

start to lower. When you feel your athlete is high enough to clear the bar press the space bar again and the athlete will either "flop" or release the pole.

# **SWIMMING AND DIVING**

### FREE STYLE



Races are swum at various distances i.e. 100m, 200m, 400m and 800m. The swimmers dive from blocks and can use any style. The timing of the turn is very important in these races.

#### **BREAST STROKE**



The breast stroke is swum at 100m, 200m and 400m distances. Again the turn can prove vital in the winning of this race.

## BACK STROKE



The back stroke is started with the swimmers in the water with a "push" start from the side. The turn is more difficult in this event as the swimmer must twist and turn underwater.

#### BUTTERFLY



The butterfly is swum at 100m, 200m, and 400m distances. The timing of the turn is very important in this race.

## RELAY



There are  $4 \times 100 \text{m}$  and  $4 \times 200 \text{m}$  medley relays with the first leg of the relay being the back stroke. The butterfly, breast stroke and freestyle legs of the relay are swum from a diving start. The subsequent swimmers cannot leave the blocks until the

The speed at which the athletes swim is determined by your co-ordination of left and right key presses with the appropriate arm movement. When the athlete reaches the turn you must press the space bar when you feel the athlete is at the wall.

swimmer in the water has touched the side.

# DIVING



Six judges give ratings to each diver. Points can be lost for hitting the water at an incorrect angle and gained for style and also for the number and timing of the somersaults done during the dive.

You may commence your dive by pressing the space bar. Once your diver starts to descend press the space bar to move into the tuck position.

Pressing left and right will cause your diver to rotate. Pressing the space bar will make your diver straighten out ready for entry into the water.

# **BOXING, WRESTLING, JUDO AND FENCING**

#### BOXING



Six judges give points over 3 rounds. Between 0 - 10 points are awarded and the winner is the boxer with the highest amount of points or with a knock-out. One round is one minute in duration. There are various weights of contestant from light flyweight to superheavyweight. Light Flyweights being 48kg and super heavyweight

being over 91kg.

The boxer is moved left and right with the appropriate keys. If RETURN is pressed whilst the left key is also pressed, he will punch. If RETURN is pressed with the right key he will block.

#### WRESTLING



Each bout consists of 2 x 3 minute rounds. As a match progresses contestants score points as a result of successful holds, positions of advantage and near throws. If the six minute mark is reached without a fall, the wrestler with the most points is declared the winner. Each man is then assigned a certain number of penalty

points for the match mainly due to passivity or lack of aggressiveness. If a wrestler accumulates six or more bad points he is eliminated from the tournament.

# JUDO (MENS ONLY)



Points are awarded for successful throws. Preliminary matches are 6 minutes, semi finals 8 minutes and finals 10 minutes. The winner will have the most points awarded by a referee and two judges. The more technically difficult the throw, the higher the points awarded.

Bantam weight is 60kg which is the lowest and the highest category is heavy weight over 95kg.



Move left and right using the left and right cursor keys and press RETURN to gain an advantage over your opponent. Use different combinations of the four cursor keys to select one of eight possible moves. If your opponent has the advantage, press RETURN to break free.

In Judo and Wrestling the aim is to force your opponent sufficiently off-balance to allow you to throw him. Pushing the left key will start to push your opponent off balance. If the opponent executes a counter move before you can execute another push, he will regain his balance. If your opponent pushes you, you must execute a counter move by pushing the right key before he executes another push. This process is repeated until one opponent completely loses his balance.

# FENCING (MEN AND WOMEN)

There are three events in fencing - sabre, foil and epee. Fencing consists of a series of set moves. The winner is the fencer who scores the most number of hits against his opponent. There are three coloured lights to indicate hits. Green and red lights indicate individual hits and the white light indicates a simultaneous hit when points are divided between the fencers.

Pushing the left key will cause your athlete to lunge towards their opponent. If you push the left key again your athlete will follow through with a thrust, or if you push with the right key your athlete will retreat. If your opponent thrusts at you, you may push the left key to perform a parry. If this is successful then pushing the left key will follow through with a riposte; or pushing the right key will allow you to retreat.

# **ACTION SECTION**

At the top left of the screen is an graphic inset of the Athlete you have chosen, (Kiri Kimboto has been chosen as a default).

At the top right of the screen is a status panel displaying

Name of Athlete

Country of origin

Manual or Automatic control of movement

Practice, Heat or Final

Men's or Women's Event

The event itself

In the middle of the screen at the top are four icons.

Moving the mouse over these icons and clicking on the left mouse button will select the following:-



Top Left Icon selects practice mode
Top Right Icon selects enter competition mode
NB Competition Mode may only be selected when the date is correct
for that event. See Management Section.
Bottom left Icon - The Starting pistol - starts the event
Bottom right Icon selects return to last selection screen.

At the bottom of the screen is a further row of icons. These icons "roll" left and right when clicking on the minus and plus icons respectively. The icons depict all the events for the disk you are using. The bright icons depict the events that the athlete you have chosen is particularly good at. You cannot select an event that the athlete is not trained for.

Once you have decided which event you wish to participate in, move the mouse pointer over the bright icon and press the left mouse button. The event should now be displayed in the top right information box.

If this is the first time you have played The Games '92 you will now be in practice mode and manual control. If you select the starting pistol, the event you have chosen will be loaded and Kiri will appear on the track ready to practice.

#### **ACTION DISPLAY PANEL**

At the top of the action screen there are important features displayed that will help your performance. At the top left there is a graphic inset of your chosen athlete, in the middle, the time or distance that you have achieved. At the far right there is a lightening icon in which the horizontal line depicts the power output of the athlete, i.e. how good you are at synchronising the cursor key depressions with the athlete. The higher the horizontal line the better your synchronization. To the left of this display is a plus/minus icon. This depicts the athlete's stamina, an indication of the athlete's fitness. To the left of this display is your current position super-imposed on the event icon.

# PRACTICE, HEATS AND THE FINAL

Unless you have been into the Management Section you will not be able to compete in any event. The actual events take place on specific dates, identical to the dates of the Olympic games held in Barcelona. Without advancing the date all you can do is practice. But practice makes perfect.

Once you have trained the athlete and looked in the diary (See Management Section) you may take part in the Heats (of which there are two) and hopefully win a medal in the Final.

# STATISTICS SECTION

Selecting the Statistics section allows you to browse through achievements of



yesteryear. At the top of the text is the event and listed below are the timings or distances achieved by athletes since the Olympics began.

The icons shown function as follows:-

The far left icon, that of the printer, allows you to print out the "file" you have on screen.

The icon to the right is that of leafing backwards in a book, this simply depicts going back a page.

The icon in the middle depicts the disk you have selected i.e. Disk one Track and Field, Disk Two Swimming and Diving or Disk Three, Boxing, Fencing, Wrestling and Judo.

The icon to the right is that of going forward a page.

The icon on the far right is that of going back to the last screen selection.

# REFERENCE SECTION

This section operates in a similar way to that of the statistics section. This section contains information about the following:-

The Olympic games since they began Information about the Games in Barcelona 1992 Information about the events, the people and the evolution of the modern games.

The icons at the bottom of the first screen you see are as follows:The icon on the far left is a Coliseum icon. Selecting this icon will allow you to view pictures and information about the current Games in Barcelona.

The icon on the right is the Olympic torch, selecting this icon will allow you to view information about the generic history of the Olympic Games since they began in 1896.

The icon to the right is an icon depicting the disk you have selected, i.e. Track and Field, Disk One, Swimming and Diving, Disk Two and Wrestling, Boxing, Judo and Fencing Disk Three. Selecting this icon will give you specific information about the chosen disk events through history.

The icon to the far right is the now familiar return to the last screen.

Selecting either the Coliseum, Flames or Disk Icon will change the icons at the bottom of the screen as follows:- The icon at the far left depicts a printer, selecting this icon allows you to print the "file" you are currently looking at.

The icon to the right of the above is that of an open book and depicts going



back a page.

The icon to the right of the above is a minus sign. Some of the "files" contained in this section are more than one screen in size. Selecting either the plus or minus will allow you to browse through the files.

The icon to the right of the open book displays the date of the current event. The icon on the far right will take you back to the previous screen.

# MANAGEMENT SECTION

Selecting the management section will allow you to train your selected athlete to the peak of physical fitness.

#### OFFICE SCREEN

Your office is fully equipped with all you need to train and manage your athletes to win Gold Medals in the Games. Moving the mouse over to the door on the left and clicking the left mouse button will allow you to return to the previous selection screen. Selecting the middle door will allow you to enter the Medical Room.

Selecting the right hand door will allow you to enter the gym.

Your desk has some very important features also. There is a diary. Moving the mouse pointer onto the diary and clicking the left hand button will open the diary and allow you to peruse the activities leading up to and including the Games themselves. On the diary page you will see three icons, the top right icon depicts next page. The middle icon depicts the previous page and the bottom icon to return to the last screen. Also on your desk is a '92 pad. Selecting this pad shows you the medal winners to date.

Other features in the office are also very important. Selecting the top drawer of the filing cabinet allows you to review the gallery of athletes. Double clicking on an athlete will reveal information on the athlete and preferred events. The bottom right icon will return you to the last screen.

Clicking on the clock will advance the time by one hour. Clicking on the calendar will advance the day by one day.

## MEDICAL ROOM

Once you are in the medical room, you will be able to assess the fitness of the athlete you have chosen. By moving the mouse on to the Doctor and clicking the left hand mouse button, the doctor will advise on the fitness of the athlete and recommend a work-out and practice regime. Moving the mouse pointer onto the Cardiovascular, E.C.G. machine and clicking the left hand mouse button, will reveal the stamina level of the athlete.

The door on the left hand side on the screen is the exit back to your office. Move the mouse pointer over the door and click on the left button to exit.



#### THE GYM

Once you are in the gym, you are able to set a work-out schedule. Click on the body of the athlete and watch the exercise. The initial click will set the athlete to work-out everyday for one hour. Subsequent clicks will advance the time in the gym by one hour. Once this is set, it is assumed that the athlete will train at this level every day until the Games commence.

The door on the left hand side on the screen is the exit back to your office. Move the mouse pointer over the door and click on the left button to exit.

#### **FUN CLICK-ONS**

You may find areas of the Office, Gym and Medical room that react to the mouse pointer and selection. Try and see what you can find!

# HINTS AND TIPS

- 1. Don't panic.
- 2. If you are lost somewhere in the hierarchy just select the last screen/page icon found mainly at the bottom right of the screen to return from whence you came.
- **3.** You may only compete in the Heats and Finals on the specific date of that Heat or Final. Consult your diary and calendar.
- **4.** In the swimming events as the athletes approach the turn they will go under water. You have to judge when they are in the right position to execute the turn practise will help you achieve this.
- **5.** While your boxer is executing a punch if you release the space bar he will return to the normal stance. Use this to create feints and confuse your opponent:

# THE GAMES '92

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

This game has been tested and checked for viruses.

Please do not use any form of disc utility with any Ocean product as it may corrupt the data and render the disc unusable.

**NOTE:** PLEASE CHECK THE READ.ME FILE FOR ANY LAST MINUTE ADDITIONS OR CHANGES.



# **CREDITS**

Game designed and programmed by Creative Materials
Produced by D.C. Ward
© 1992 Ocean Software Limited.



CHILDLINE IS THE FREE NATIONAL HELPLINE FOR CHILDREN AND YOUNG PEOPLE IN TROUBLE OR DANGER. IT PROVIDES A CONFIDENTIAL COUNSELLING SERVICE FOR ANY CHILD OR YOUNG PERSON WITH ANY PROBLEM, 24 HOURS A DAY, EVERY DAY OF THE

YEAR. CHILDLINE LISTENS, COMFORTS AND PROTECTS.





APPRENDS L'HISTOIRE!
CHOISIS TON ÉQUIPE!
SÉLECTIONNE TES ÉPREUVES!
DEVIENS LEUR ENTRAÎNEUR!
PRENDS PART AUX JEUX!

Plus de 30 épreuves au total créent
LA SIMULATION PAR ORDINATEUR LA PLUS
EXHAUSTIVE PARMI TOUS LES "JEUX"
CLASSIQUES À CE JOUR! CECI INCLUT
TOUT - GESTION, BASES DE DONNÉES,
HABILETÉ, JUGEMENT, STRATÉGIE ET ACTION
VIDÉO! TU PEUX MÊME COMPARER TES
PERFORMANCES À CELLES DE
DÉTENTEURS DE RECORDS ANTÉRIEURS!

QUE
THE GAMES '92
COMMENCENT!



# POUR DEMARRER

#### PC

Introduire la disquette 1 dans l'unité A: ou B:

Taper A: (Si l'installation se fait à partir de l'unité B: alors remplacer A: par B:) et appuyer sur return.

Le programme d'installation installera alors le jeu sur votre disque dur. Suivre les instructions à l'écran. Si tu ne possèdes pas une unité de disque dur le produit ne fonctionnera pas. Une fois le processus terminé tu peux commencer à jouer aux "Jeux '92".

Le programme d'installation placera le jeu dans un répertoire appelé "GAMES92".

Quand C: apparaît taper ceci:

CD GAMES92 et appuyer sur return.

Pour faire fonctionner le jeu taper GAMES92 et appuyer sur return.

Après quelques instants l'écran titre apparaîtra et tu peux alors commencer.

# AMIGA 500, 600, 1500, 2000

Introduire la disquette 1 dans l'unité A et mettre l'ordinateur sous tension, le programme sera alors chargé automatiquement. Suivre toutes les instructions à l'écran pour continuer le chargement. Si tu disposes d'autres unités de disquettes, introduire la disquette 2 dans une autre unité évitera d'avoir à changer de disquette.

#### ATARI ST

Mettre l'ordinateur et l'unité de disquette sous tension, ensuite introduire la disquette 1 dans l'unité 1. Si tu as deux unités de disquette introduis la disquette 1 dans l'unité 1 et la disquette 2 dans l'unité 2. Ce programme se chargera alors automatiquement. Suivre les instructions à l'écran.

# CONTROLES

Le jeu peut être contrôlé grâce à une souris, le clavier ou une manette.

# TOUCHES

Utilise les touches curseur pour déplacer la flèche de la souris. Utilise la barre d'espacement comme si c'était le bouton de gauche de la souris.

## MANETTE

Utilise le bouton Feu 1 comme si c'était le bouton de gauche de la souris.

# ECRANS D'INTRODUCTION

Après les écrans de crédits tu verras apparaître ceci:

#### **ECRAN DRAPEAU**

"Les Jeux '92" est un produit international et on peut y jouer en plusieurs langues.

Déplace la flèche de la souris pour sélectionner le drapeau du pays qui représente la langue que tu as choisie et clique sur le bouton de gauche de la souris. Une fois un drapeau choisi l'écran s'effacera et l'écran Sélection Pays apparaîtra.

## **ECRAN SÉLECTION PAYS**

Cet écran te permet de sélectionner le pays que tu souhaites représenter dans le cadre des "Jeux '92". En faisant bouger la flèche de la souris sélectionne le pays en cliquant sur le bouton de gauche de la souris. Une fois qu'un pays a été sélectionné l'écran s'effacera et l'écran Sélection Catégorie apparaîtra.

# **ECRAN SÉLECTION CATÉGORIE**

Cet écran affiche une représentation des épreuves parmi lesquelles tu peux choisir. Dans les coins de l'écran se trouvent des icônes qui représentent les trois sélections principales, c'est-à-dire:



En haut à gauche - Un sauteur en hauteur - piste et athlétisme



En haut à droite - Un plongeur - natation et plongeons



En bas à gauche - Un altérophile - Boxe, Lutte , Judo et Escrime



plus un retour vers l'icône DOS en bas à droite.

Déplace la flèche de la souris sur l'une des icônes pour sélectionner la catégorie désirée. Une fois une catégorie sélectionnée l'écran s'effacera et un écran Insertion Disque apparaîtra.

# ECRAN DEMANDE DE DISQUE

Cet écran affiche la disquette que tu dois insérer pour pouvoir continuer ta sélection. Introduis la disquette appropriée et sélectionne l'icône à nouveau. Une fois la sélection faite cet écran s'effacera et l'écran Sélection Section apparaîtra.

# **ECRAN SÉLECTION SECTION**

Cet écran représente les quatre choix dont tu disposes de la façon suivante: Quartier en haut à gauche représente la Section Action Quartier en haut à droite représente la Section Statistiques
Quartier en bas à gauche représente la Section Référence
Quartier en bas à droite représente la Section Gestion
Au centre de l'écran est affichée l'icône Sélection Catégorie provenant de
l'écran de sélection antérieur

En déplaçant la flèche de la souris sur la section désirée et en cliquant sur le bouton de gauche de la souris la section voulue sera sélectionnée.

# LES QUATRE SECTIONS PRINCIPALES

#### SECTION ACTION

Tu peux contrôler un athlète dans chacune des épreuves disponibles, soit en situation d'entraînement, soit en situation de compétition réelle.

## CONTROLES D'ACTION

Danbs les sections action l'athlète peut être contrôlé par clavier, manette ou souris.

Si tu utilises une manette remplace une touche curseur gauche par un mouvement de manette vers la gauche, une touche curseur droite par un mouvement de manette vers la droite et la barre d'espacement par le bouton Feu 1.

Si tu utilises une souris remplace une touche curseur gauche par le bouton de gauche de la souris, une touche curseur droite par le bouton de droite de la souris et utilise la barre d'espacement selon les instructions.

F1 pause/Fin pause ESC sortie de l'épreuve en cours

Les effets de la pression des touches sont directement liés au rythme des mouvements des athlètes. Pour faire accélerer l'athlète, appuyer sur la touche curseur gauche quand le pied gauche de l'athlète touche le sol, appuyer sur la touche curseur droite quand le pied droit touche le sol et sur la touche curseur Up(haut) pour sauter.

Ci-dessous sont énumérées les diverses épreuves disponibles.

# PISTE ET ATHLETISME











100m, 200m, 400m, 800m et 1500m.

Toutes les courses de moins de 1500m se font à partir de blocs de départ. Le joueur doit se qualifier en deux éliminatoires avant la finale.

#### RELAIS





Les relais se courent en 4 x 400m et 4 x 800m. Les athlètes sont disqualifiés s'ils font tomber le bâton ou s'ils ne passent pas le bâton après une certaine distance.

Dans ces épreuves de course le rythme de ton athlète dépend de la coordination des pressions sur les touches gauche et droite avec les moments où les pieds touchent le sol. Au cours de la course de relais les athlètes passeront le bâton automatiquement.

#### HAIES





La course de haies se court en 110m et 220m. Un athlète n'est pas pénalisé s'il renverse une haie.

#### STEEPLECHASE





Un circuit de 400m a 4 steeples (obstacles) placés sur la piste. L'épreuve se fait en 800m et 1500m. Ces steeples sont des haies rigides avec un fossé sur un côté. La technique utilisée pour franchir ces steeples est différente

de celle utilisée pour le saut de haies. Les athlètes tendent à poser le pied sur l'obstacle afin de franchir la portion la plus grande possible du fossé.

Dans les deux épreuves ci-dessus en plus du rythme de l'athlète tu peux aussi contrôler son saut en appuyant sur la barre d'espacement.

# DISQUE



Pour gagner de l'élan, la plupart des athlètes utilisent une technique de rotation sur eux-mêmes précédant le lancement du disque.

# LANCER DU POIDS



Cette épreuve met en évidence la force et la puissance pures. La plupart des athlètes préfèrent une technique qui consiste à s'accroupir puis à se projeter en avant.

## LANCER DU MARTEAU



Le marteau, qui est semblable à un poids attaché à une chaîne, est lancé après un mouvement de rotation de l'athlète pour gagner de l'élan. Dans le disque, le lancer du poids et le lancer du marteau, tu gagnes de l'élan en coordinant les pressions des touches gauche et droite avec la rotation appropriée de l'athlète. Quand tu sens que tu as assez d'élan tu peux alors exécuter le lancer en appuyant sur la barre d'espacement.

#### JAVELOT



Le javelot est lancé après une courte course. L'athlète ne doit pas dépasser une certaine marque avant ou après le lancer. Pour gagner le plus de distance possible le javelot est lancé à un angle de 45 degrés par rapport à l'horizon.

Tu dois augmenter la vitesse de ton athlète comme dans les épreuves de course et utiliser la barre d'espacement pour lancer le javelot aussi près de la ligne que possible.

#### SAUT EN LONGUEUR



Les athlètes courent vers une marque et se lancent en avant les pieds les premiers pour atterrir dans du sable fin sans tomber en arrière.

#### TRIPLE SAUT



Après une courte course les athlètes doivent "bondir" et "sautiller" avant le saut final. Les mesures sont prises à partir du point du "bond". Cette épreuve est exclusivement réservée aux hommes.

Au cours de la course d'élan vers le saut tu dois augmenter la vitesse de ton athlète comme dans les épreuves de course. Si tu prends part au saut en longueur appuie sur la barre d'espacement quand ton athlète est près de la seconde ligne blanche. Si tu prends part au triple saut tu dois commencer ton saut à la première ligne blanche.

#### SAUT EN HAUTEUR



Après une courte course, l'athlète peut utiliser n'importe- quelle méthode pour franchir la barre. Beaucoup d'athlètes préfèrent le "flop Fosbury" qui permet de franchir la barre en utilisant un saut arrière.

# SAUT À LA PERCHE



Après une longue course les athlètes doivent enfoncer leur perche en fibre de verre dans un fossé, avant de s'élancer, en utilisant leur élan et le fléchissement de leur perche pour franchir la barre.

Pendant la course d'élan tu fais augmenter la vitesse de ton athlète comme dans les épreuves de course. Quand tu sens que tu es assez près du point de saut appuie sur la barre d'espacement. Dans le saut en hauteur ceci commencera le saut lui-même, alors que dans le saut à la perche, la perche commencera à s'abaisser. Quand tu sens que ton athlète est à une hauteur qui lui permet de franchir la barre, appuie sur la barre d'espacement à nouveau et l'athlète s'élancera ou lâchera la perche.

# NATATION ET PLONGEON

#### NAGE LIBRE



Les courses se font en distances de 100m, 200m, 400m et 800m. Les plongeurs se jettent de loc de départ et peuvent nager en utilisant n'importe quel style. La vitesse du demi-tour est très importante dans ces courses.

#### BRASSE



La brasse se nage en distances de 100m, 200m et 400m. lci encore le demi-tour peut s'avérer vital pour remporter cette course.

# DOS CRAWLÉ



Le dos crawlé débute avec les nageurs déjà dans l'eau et qui se "propulsent" à partir du bord. Le demi-tour est plus difficile dans cette épreuve car le nageur doit se retourner et faire demi-tour sous l'eau.

#### PAPILLON



Le papillon se nage en distances de 100m, 200m et 400m. La vitesse du demi-tour est très importante dans cette course.

## RELAIS



Il existe les relais quatre nages 4 x 100m et 4 x 200m, la première partie du relais étant le dos crawlé. Les parties papillon, brasse et nage libre du relais s'exécutent à partir d'un plongeon. Les nageurs suivants ne peuvent pas quitter leur blocs de départ avant que le

nageur dans l'eau n'ait touché le bord. La vitesse à laquelle les nageurs se déplacent est déterminée par la coordination de tes pressions sur les touches gauche et droite avec le mouvement du bras approprié. Quand l'athlète atteint le point de demi-tour tu dois appuyer sur la barre d'espacement dès que tu sens que l'athlète touche le mur.

#### PLONGEON



Six juges évaluent la qualité de chaque plongeur. Des points peuvent être perdus si l'on touche l'eau à un angle incorrect et gagnés grâce au style et aussi grâce au nombre et au rythme des sauts périlleux accomplis pendant le plongeon.

Tu peux commencer ton plongeon en appuyant sur la barre d'espacement. Une fois que ton plongeur commence à perdre de l'altitude appuie sur la barre d'espacement pour te mettre en position de cassure. En appuyant sur gauche et droite tu feras tourner ton plongeur. En appuyant sur la barre d'espacement ton plongeur se redressera prêt à entrer dans l'eau.

# **BOXE, LUTTE, JUDO ET ESCRIME**

#### BOXE



Six juges attribuent des points au cours de 3 rounds. Sont attribués entre 1 et 10 points et le vainqueur est le boxeur avec le plus de points ou un Knock-out. Un round dure une minute. Il y a plusieurs poids de concurrents allant de poids mouche léger au super-lourd. Les poids mouches débutent à 48 Kg et les super-lourds à 91 Kg.

On fait bouger le boxeur de gauche à droite avec les touches appropriées. Si l'on appuie sur la touche RETURN en même temps que sur la touche gauche, il donnera un coup de poing. Si l'on appuie sur la touche RETURN en même temps que la touche droite il parera l'attaque.

#### LUTTE



Chaque assaut comprend deux rounds de 3 minutes chacun. Au cours du match les concurrents marquent des points grâce à des prises réussies, des positions d'avantage et de quasi-mises à terre. Si le seuil des six minutes est atteint sans une chute, le lutteur avec le

plus de points est déclaré vainqueur. Chaque homme se voit alors attribuer un certain nombre de points de pénalité pour le match, dus à de la passivité ou au manque d'agressivité. Si un lutteur accumule six ou davantage de mauvais points il est éliminé du tournement.

# JUDO (HOMMES SEULEMENT)



Des points sont attribués pour des mises à terre réussies. Les matchs préliminaires durent 6 minutes, les demi-finales 8 minutes et les finales 10 minutes. Le vainqueur se verra attribuer le plus grand nombre de points par un arbitre et deux juges. Plus la mise à terre

est difficile en termes techniques, plus le nombre de points qu'il reçoit est élevé. Le poids Bantam, qui est le plus faible, est de 60 Kg et la catégorie la plus élevée est celle des poids-lourds qui dépasse 95Kg.

En Judo et en lutte le but est de déséquilibrer ton adversaire suffisamment

pour pouvoir le mettre à terre. En appuyant sur la touche de gauche tu commenceras à déséquilibrer ton adversaire. Si l'adversaire exécute un contre-mouvement avant que tu n'aies eu le temps de tenter de le pousser à nouveau, il recouvrera son équilibre. Si ton adversaire te pousse, tu dois exécuter un contre-mouvement en appuyant sur la touche de droite avant qu'il ne puisse te pousser à nouveau. Ce processus se répète jusqu'à ce que l'un des concurrents perde complètement son équilibre.

# ESCRIME (HOMMES ET FEMMES)

L'escrime comprend trois épreuves - sabre, fleuret et épée.
L'escrime est constituer d'une série de mouvements fixes. Le vainqueur est celui qui réussit le plus grand nombre d'attaques contre son adversaire. Il y a trois lumières de couleur qui indiquent les coups portés. Les lumières verte et rouge indiquent des coups individuels et la lumière blanche indique un coup porté simultanément: dans ce cas les points sont divisés entre les escrimeurs.

Si tu appuies sur la touche gauche ton athlète s'élancera vers son adversaire. Si tu appuies à nouveau sur la touche de gauche ton athlète réagira avec un coup d'estoc; si tu appuies sur la touche droite ton athlète reculera. Si ton adversaire te lance un coup d'estoc tu peux effectuer une parade en appuyant sur la touche de gauche. Si ceci réussit alors tu peux réagir par une riposte en appuyant sur le bouton de gauche; ou bien tu peux reculer en appuyant sur le bouton de droite.

# SECTION ACTION

En haut à gauche de l'écran se trouve une insertion graphique de l'athlète que vous avez choisi, (Kiri Kimboto a été choisi par défaut).

En haut à droite de l'écran se trouve un tableau de situation qui affiche Nom de l'athlète Pays d'origine Contrôle des mouvements manuel ou automatique Entraînement, éliminatoire ou finale Epreuve Hommes ou Femmes L'épreuve proprement dite

Au milieu en haut de l'écran se trouvent quatre icônes. En déplaçant la flèche de la souris sur ces icônes et en cliquant sur le bouton de gauche de la souris voici ce qui pourra être sélectionné:

Icône en haut à gauche sélectionne le mode entraînement Icône en haut à droite sélectionne le mode compétition NB Le mode compétition ne peut être sélectionné que lorsque la date de cette épreuve est correcte. Voir Section Gestion. Icône en bas à gauche - le Pistolet de starter - lance l'épreuve Icône en bas à droite sélectionne retour sur dernier écran sélectionné.

En bas de l'écran se trouve une autre rangée d'icônes. Ces icônes "roulent" vers la gauche et la droite lorsqu'on appuie sur les icônes moins et plus respectivement. Les icônes représentent toutes les épreuves pour le disque que tu utilises. Les icônes illuminées représentent les épreuves dans lesquelles l'athlète que tu as choisi est particulièrement bon. Tu ne peux pas sélectionner une épreuve pour laquelle l'athlète n'est pas entraîné.

Une fois que tu as décidé à quelle épreuve tu désires participer, déplace la flèche de la souris sur l'icône illuminée et appuie sur le bouton de gauche de la souris. L'épreuve devrait à présent s'afficher dans la case information en haut à droite.

Si c'est la première fois que tu joues à Jeux '92 tu te trouveras maintenant en mode entraînement et contrôle manuel. Si tu sélectionnes le pistolet starter l'épreuve que tu auras choisie sera chargée et Kiri apparaîtra sur la piste prêt à s'entraîner.

#### TABLEAU AFFICHAGE ACTION

En haut de l'écran action sont affichés des éléments importants qui amélioreront ta performance. En haut à gauche se trouve une insertion graphique de l'athlète que tu as choisi, au milieu, le temps ou la distance que tu as réalisé(e). Tout à fait à droite se trouve une icône clignotante dans laquelle la ligne horizontale représente la sortie en termes de puissance de l'athlète, c'est-à-dire ton habileté à synchroniser les pressions de la touche curseur avec l'athlète. Plus la ligne horizontale est élevée, meilleure est ta synchronisation. A gauche de cet affichage se trouve une icône plus/moins. Ceci représente l'endurance de l'athlète, indication sur sa forme physique. A gauche de cet affichage se trouve ta position actuelle en superposition sur l'icône de l'épreuve.

# ENTRAÎNEMENT, ÉLIMINATOIRE ET FINALE

A moins d'être passé par la Section Gestion tu ne peux pas prendre part à cette épreuve. Les épreuves proprement dites ont lieu à des dates spécifiques, identiques à celles des jeux Olympiques qui se tiennent à Barcelone. Sans avancer la date tout ce que tu peux faire c'est t'entraîner, forger ton art. Mais c'est en forgeant qu'on devient forgeron.

Une fois que tu as entraîné l'athlète et que tu as consulté l'agenda (voir Section Gestion) tu peux prendre part aux préliminaires (il y en a deux) et, espérons-le, gagner une médaille dans la finale.

#### SECTION STATISTIQUES

Si tu sélectionnes la Section Statistiques tu peux jeter un coup d'oeil dans les archives des performances de jadis. En haut du texte se trouve l'épreuve et en-dessous sont énumérés les temps ou distances réalisés par des athlètes depuis le début des Jeux Olympiques.

Les icônes affichées fonctionnent de la manière suivante: L'icône tout à fait à gauche, celle de l'imprimante, te permet d'imprimer le "fichier" que tu as sur disque.

L'icône à droite est celle du retour en arrière dans les pages d'un livre, ceci représente simplement le fait de "reculer" d'une page.

L'icône au milieu représente le disque que tu as sélectionné c'est-à-dire Disque un: Piste et athlétisme, Disque deux: Natation et Plongeon ou Disque trois: Boxe, escrime, lutte et judo.

L'icône à droite est le fait d'avancer d'une page.

L'icône tout à fait à droite est celle qui fait retourner au dernier écran sélectionné.

# SECTION REFERENCE

Cette section fonctionne de façon similaire à la section statistiques. Cette section contient des renseignements sur ce qui suit:

Les Jeux Olympiques depuis leur début

Information sur les Jeux à Barcelone 1992

Information sur les épreuves, les gens et l'évolution des Jeux modernes.

Les icônes en bas du premier écran que vous voyez sont les suivants: L'icône tout à fait à gauche est une icône du Colysée. Si tu sélectionnes cette icône tu pourras voir des images et des informations sur les Jeux de Barcelone actuels.

L'icône à droite est la torche Olympique. Si tu sélectionnes cette icône tu pourras voir des informations sur l'histoire générique des Jeux Olympiques depuis leur début en 1896.

L'icônes à droite représente le disque que tu as sélectionné c'est-à-dire Disque un Piste et athlétisme, Disque deux Natation et Plongeon ou Disque trois Boxe, escrime, lutte et judo. Si tu sélectionnes cette icône tu recevras des informations spécifiques sur les épreuves des disques choisis au fil de l'histoire.

L'icône tout à fait à droite est le désormais familier retour au dernier écran.

Si tu sélectionnes soit l'icône du Colysée, soit celle des Flammes soit celle du

Disque les icônes en bas de l'écran changeront comme suit: L'icône tout à fait à gauche représente une imprimante, en la sélectionnant tu peux imprimer le "fichier" que tu as actuellement sous les yeux.

L'icône à droite de celle ci-dessus est un livre ouvert et représente un retour en arrière d'une page.

L'icône à droite de celle ci-dessus est un signe moins. Certains des "fichiers" contenus dans cette section occupent plus d'un écran par leur taille. Si tu sélectionne soit le plus soit le moins tu pourras "feuilleter" les fichiers.

L'icône à droite du livre ouvert affiche la date de l'épreuve en cours.

L'icône tout à fait à droite te ramènera sur l'écran précédent.

# SECTION GESTION

Si tu sélectionnes la section gestion cela te permettra d'entraîner ton athlète jusqu'au zénith de sa forme physique.

#### **ECRAN BUREAU**

Ton bureau est parfaitement équippé de tout ce dont tu as besoin pour entraîner et gérer tes athlètes afin qu'ils remportent des médailles d'or dans les Jeux.

Si tu déplace la souris sur la porte à gauche et si tu appuies sur le bouton de gauche de la souris tu pourras retourner à l'écran de la sélection précédente.

En sélectionnant la porte du milieu tu pourras entrer dans le Cabinet Médical.

En sélectionnant la porte de droite tu pourras entrer dans le gymnase.

Ton bureau (la table de travail) comprend aussi des éléments très importants. Il y a un agenda, en déplaçant la flèche de la souris sur l'agenda et en cliquant sur le bouton de gauche de la souris l'agenda s'ouvrira et cela te permettra de parcourir les activités menant aux Jeux et celles qui les comprennent également. Sur la page de l'agenda tu verras trois icônes, l'icône en haut à droite représente la page suivante. L'icône du milieu représente la page antérieure et l'icône du bas permet de retourner à l'écran précédent. Sur ton bureau se trouve également un bloc-notes '92. Si tu sélectionnes ce bloc- notes tu verras qui sont les médaillés à ce jour.

D'autres éléments dans le bureau sont très importants.

En sélectionnant le tiroir supérieur du classeur tu peux passer en revue la liste des athlètes. En cliquant deux fois sur un athlète, des informations sur l'athlète et les épreuves favorites seront révélées. L'icône en bas à droite te permet de retourner à l'écran précédent.

En cliquant sur l'horloge le temps sera avancé d'une heure. En cliquant sur le calendrier la date sera avancée d'un jour.

## CABINET MÉDICAL

Une fois que tu es dans le cabinet médical, tu peux évaluer la condition physique de l'athlète que tu as choisi. En déplaçant la souris sur le Docteur et en cliquant sur le bouton de gauche de la souris, le docteur donnera des conseils quant à la forme physique de l'athlète et à un régime d'entraînement physique. En déplaçant la flèche de la souris sur la machine cardio- vasculaire E.C.G. et en cliquant sur le bouton de gauche de la souris, le niveau d'endurance de l'athlète sera indiqué.

La porte à gauche de l'écran représente la sortie pour retourner à ton bureau. Déplace la flèche de la souris sur la porte et clique sur le bouton de gauche pour sortir.

#### LE GYMNASE

Une fois dans le gymnase tu peux fixer un programme d'entraînement. Clique sur le corps de l'athlète et surveille l'exercice. Le click initial fera s'entraîner l'athlète chaque jour pendant une heure. Tout click supplémentaire fera avancer le temps dans le gymnase d'une heure. Une fois ceci fixé, on assume que l'athlète s'entraînera à ce niveau chaque jour jusqu'au début des Jeux.

La porte à gauche de l'écran représente la sortie pour retourner à ton bureau. Déplace la flèche de la souris sur la porte et clique sur le bouton de gauche pour sortir.

# CLIQUER POUR S'AMUSER

Il se peut que tu trouves des zones dans le Bureau, le Gymnase ou le Cabinet Médical qui réagissent à la flèche de la souris et à une sélection. Essaie-les pour voir ce qui se passe!

# CONSEILS ET ASTUCES

- 1. Ne panique pas.
- 2. Si tu te perds quelque part en cours de route sélectionne l'icône de l'écran/page antérieur(e) qui en général se trouve en bas à droite de l'écran pour retourner à ta position précédente.
- **3.** Tu ne peux prendre part aux éliminatoires et finales qu'aux dates spécifiques de ces éliminatoires et finales. Consulte ton agenda et ton calendrier.
- 4. Dans les épreuves de natation, alors que les athlètes s'approchent du point de demi-tour, il iront sous l'eau. Tu dois juger quand ils se trouvent dans

la position correcte pour exécuter le demi-tour - c'est en pratiquant que tu y parviendras.

**5.** Pendant que ton boxeur exécute un coup de poing si tu relâches la barre d'espacement il reviendra à sa position normale. Sers-toi de ceci pour feinter et confondre ton adversaire.

# THE GAMES '92

Le code du programme, la représentation graphique et la conception artistique sont le copyright de Ocean Software Limited et ne peuvent être reproduits, stockés, loués ou diffusés sous quelque forme que ce soit sans l'autorisation écrite de Ocean Software Limited. Tous droits réservés dans le monde entier.

CE PRODUIT LOGICIEL A ETE DEVELOPPE ET FABRIQUE AVEC SOIN SELON LES NORMES DE QUALITE SUPERIEURES, PRIERE DE LIRE LES DIRECTIVES DE CHARGEMENT AVEC LE PLUS GRAND SOIN.

Ce jeu a été testé et contrôlé pour éviter tout virus.

N'utilisez pas une forme quelconque de matériel disque avec les produits Ocean car cele pourrait endommager les données et rendre le disque inutilisable.

# CREDITS

Jeu conçu et programmé par Creative Materials Produit par D.C. Ward ©1992 Ocean Software Limited.



LERNEN SIE DIE GESCHICHTE!

WÄHLEN SIE IHRE MANNSCHAFT!

SUCHEN SIE IHRE WETTBEWERBE AUS!

WERDEN SIE ZUM TRAINER!

BETEILIGEN SIE SICH AN DEN SPIELEN!

INSGESAMT MEHR ALS 30 WETTBEWERBE
SORGEN FÜR DIE UMFASSENDSTE, JE
DAGEWESENE COMPUTERSIMULATION DER
KLASSISCHEN "SPIELE"! DIESE SIMULATION
HAT ALLES - MANAGEMENT, DATENBANKEN,
GESCHICKLICHKEIT, BEURTEILUNGSVERMÖGEN,
STRATEGIE UND SPIELHALLENAKTION! SIE
KÖNNEN SOGAR IHRE LEISTUNG MIT DENEN
DER VORHERIGEN REKORDINHABER
VERGLEICHEN!

LASSEN SIE DIE SPIELE BEGINNEN!

# STARTVORBEREITUNGEN

## PC-BESITZER

Diskette 1 in das Laufwerk A: oder B: einlegen.

Typ A: (falls Sie vom Laufwerk B: installieren, dann A: durch B: ersetzen) und ENTER drücken.

Dann INSTALL tippen und ENTER drücken.

Das Installationsprogramm installiert dann das Spiel auf Ihre Festplatte. Folgen Sie den Bildschirmanweisungen. Wenn Sie keine Festplatte haben, funktioniert dieses Produkt nicht. Sobald diese Vorbereitungen abgeschlossen sind, können Sie mit den SPIELEN '92 beginnen.

Das Installationsprogramm wird das Spiel in einem als "GAMES92" bezeichneten Dateiverzeichnis plazieren.

Bei Erscheinen des Anforderungszeichens C: folgendes eingeben:

CD GAMES92 und ENTER drücken.

Um das Spiel laufen zu lassen, GAMES92 eintippen und ENTER drücken. Nach einer kurzen Pause erscheint die Titelseite und Sie können mit dem Spiel beginnen.

# AMIGA 500, 600, 1500, 2000

Diskette 1 in das Laufwerk A einlegen und Computer einschalten. Das Programm wird dann automatisch geladen. Folgen Sie den Bildschirmanweisungen für das weitere Laden. Falls Sie noch andere Laufwerke haben, Eingabe der Diskette 2 in ein beliebiges Laufwerk einen Diskettenaustausch vermieden.

# ATARI ST

Stromzufuhr zum Computer und Laufwerk einschalten und anschließend Diskette 1 in das Laufwerk 1 einlegen. Falls Sie zwei Laufwerke haben, Diskette 1 in das Laufwerk 1 und Diskette 2 in das Laufwerk 2 einlegen. Das Programm wird dann automatisch geladen. Folgen Sie den Bildschirmanweisungen.

# STEUERUNG

Das Spiel kann durch Maus, Tastatur oder Joystick gesteuert werden.

## **TASTEN**

Benutzen Sie die Cursortasten, um den Mauszeiger zu bewegen. Benutzen Sie die Leertaste als den linken Mausknopf.

## JOYSTICK

Benutzen Sie den Feuerknopf 1 als den linken Mausknopf.

# EINFÜHRUNGSBILDSCHIRME

Nach dem Herausgeber- und Mitarbeiterverzeichnis erscheint folgendes:

#### FLAGGENBILDSCHIRM

Die GAMES '92 ist ein internationales Produkt, das in vielen Sprachen gespielt werden kann.

Bewegen Sie den Mauszeiger, um die Flagge des Landes zu wählen, dessen Sprache Sie benutzen möchten und klicken Sie den linken Mausknopf. Sobald eine Flagge gewählt worden ist, wird der Schirm ausgeblendet, und der Bildschirm für die Landeswahl erscheint.

# BILDSCHIRM FÜR LANDESWAHL

Dieser Bildschirm gestattet Ihnen, daß Land zu wählen, das Sie in den "Spielen '92" vertreten möchten. Indem Sie den Mauszeiger bewegen, wählen Sie das gewünschte Land durch Klicken des linken Mausknopfes. Sobald ein Land gewählt worden ist, wird der Schirm ausgeblendet, und der Bildschirm für die Kategorienwahl erscheint.

# BILDSCHIRM FÜR KATEGORIENWAHL

Dieser Bildschirm zeigt die Wettbewerbe an, die zur Auswahl zur Verfügung stehen. In den Ecken des Bildschirms befinden sich Ikonen, die die drei Hauptkategorien darstellen, z.B.:



Oben links - Ein Hochspringer - Leichtathletik



Oben rechts - Ein Kunstspringer - Schwimmen und Kunstspringen



Unten links - Ein Gewichtheber - Boxen, Ringen, Judo und Fechten



plus Rückkehr zu-DOS-lkone unten rechts.

Den Mauszeiger über eine der Ikonen plazieren, um die gewünschte Wettbewerbskategorie zu wählen. Sobald eine Kategorie gewählt worden ist, wird der Schirm ausgeblendet, und ein Hinweisschirm für die Eingabe der Diskette erscheint.

# HINWEISBILDSCHIRM FÜR DISKETTENEINGABE

Dieser Bildschirm zeigt die Diskette, die Sie einlegen müssen, um Ihre Auswahl fortzusetzen. Legen Sie die entsprechende Diskette ein und wählen Sie

nochmals die gewünschte Ikone. Sobald die Wahl stattgefunden hat, wird der Schirm ausgeblendet, und der Bildschirm für die Wahl des gewünschten Bereichs erscheint.

## BILDSCHIRM FÜR BEREICHSWAHL

Dieser Schirm zeigt die Ihnen zur Verfügung stehenden vier Bereiche wie folgt:

Das linke obere Viertel stellt den Aktionsbereich dar.

Das rechte obere Viertel stellt den statistischen Bereich dar.

Das linke untere Viertel stellt den Informationsbereich dar.

Das rechte untere Viertel stellt den Managementbereich dar.

In der Mitte des Bildschirms erscheint die Ikone für die

Wettbewerbskategoriewahl gemäß dem früheren Bildschirm.

Der gewünschte Bereich wird gewählt, indem Sie den Mauszeiger über dem relevanten Bereich plazieren und den linken Mausknopf klicken.

# DIE VIER HAUPTBEREICHE

#### AKTIONSBEREICH

Sie können einen Athleten in jedem der zur Verfügung stehenden Wettbewerbe steuern, und zwar sowohl im Training als auch im eigentlichen Wettkampf.

# **AKTIONSSTEUERUNG**

Im Aktionsbereich kann ein Athlet mit Hilfe der Tastatur, des Joysticks oder der Maus gesteuert werden.

Wenn Sie einen Joystick benutzen, die linke Cursortaste durch eine Bewegung des Joysticks nach links ersetzen, die rechte Cursortaste durch eine Bewegung des Joysticks nach rechts ersetzen und den Feuerknopf 1 anstelle der Leertaste benutzen.

Wenn Sie eine Maus benutzen, den linken Mausknopf anstelle der linken Postionsanzeigertaste betätigen und den rechten Mausknopf anstelle der rechten Cursortaste. Die Leertaste gemäß Anweisung benutzen.

F1 pausieren/weitermachen ESC Rückzug vom augenblicklichen Wettbewerb

Das Drücken der Tasten hat einen direkten Einfluß auf die Bewegungsgeschwindigkeit der Athleten. Wenn Sie einen Athleten beschleunigen möchten, die linke Cursortaste drücken, wenn sich der linke Fuß des Athleten auf dem Boden befindet und die rechte Cursortaste drücken, wenn sich der rechte Fuß des Athleten auf dem Boden befindet. Die Cursortaste AUF drücken, um den Athleten springen zu lassen.

Die verschiedenen, zur Verfügung stehenden Wettbewerbe sind nachstehen aufaeführt.

## LEICHTATHLETIK











100 m. 200 m. 400 m. 800 m und 1500 m.

Alle Rennen über weniger als 1500 m werden von Blöcken gestartet. Der Spieler muß sich in zwei Vorläufen für den Endlauf qualifizieren.

#### STAFFELLAUF



Die Staffelläufe bestehen aus 4 x 400 m und 4 x 800 m. Die Athleten werden disqualifiziert, falls sie den Stab fallen lassen oder nicht innerhalb einer bestimmten Strecke übergeben.

In den Laufrennen hänat die Schnelliakeit der Athleten von der Koordination der Betätigung der linken und rechten Taste unter Berücksichtiauna der Schrittlänae ab. Während der Staffelläufe findet die Übergabe des Stabs automatisch statt.

## HÜRDENRENNEN





Hürdenrennen finden über 110 m und 220 m statt. Die Athleten werden nicht bestraft, falls Hürden umgestoßen werden.

## HINDERNISRENNEN





Die 400-m-Bahn weist 4 Hindernisse auf. Der Wettbewerb wird über 800 m und 1500 m ausgetragen. Bei den Hindernissen handelt es sich um starre Hürden mit anschließendem Wassergraben. Die Sprungmethode für diese Hindernisse unterscheidet sich von der für normale

Hürden. Die Athleten stoßen sich in der Regel mit einem Fuß von den Hürden ab, um den anschließenden Wassergraben so weit wie möglich zu überspringen.

Bei diesen beiden Wettbewerben kontrollieren Sie nicht nur die Schnelligkeit der Athleten, sondern durch Drücken der Leertaste auch deren Sprünge.

### DISKUSWURF



Um den Schwung zu maximieren, bevorzugen die meisten Athleten eine Drehtechnik für den Diskuswurf.

#### KUGELSTOSSEN



Dieser Wettbewerb unterstreicht bloße Kraft und Stärke. Die meisten Athleten bevorzugen eine Technik, die eine leichte Kauerstellung vorsieht, der ein nach vorn gerichteter Stoß folgt.

#### HAMMERWURF



Der Hammer, der einer an einer Kette befestigten Kugel ähnelt, wird geschleudert nachdem der Athlet durch Drehbewegungen innerhalb eines Kreises den erforderlichen Schwung hervorruft.

Beim Diskus, Kugelstoßen und Hammerwurf erzeugen Sie Ihren Schwung, indem Sie das Drücken der rechten und linken Taste unter Berücksichtigung der entsprechenden Körperneigung des Athleten koordinieren. Sobald Sie glauben, daß Sie genügend Schwung erzeugt haben, können Sie den eigentlichen Wurf durch das Drücken der Leertaste ausführen.

#### **SPEERWURF**



Der Speer wird nach einem kurzen Anlauf geworfen. Der Athlet darf eine Markierungslinie weder vor noch nach dem Wurf überschreiten. Um maximale Weite zu erzielen, wird der Speer in einem Winkel von 45° zum Horizont geworfen.

Sie müssen das Tempo Ihres Athleten wie in den Laufwettbewerben steigern und die Leertaste benutzen, um den Speer so nahe der Markierungslinie wie möglich loszulassen.

#### WEITSPRUNG



Die Athleten laufen bis zu einer Markierungslinie und springen dann mit den Füßen nach vorn so weit wie möglich, wobei sie in weichem Sand landen, ohne dabei nach hinten zu fallen.

#### DREISPRUNG



Nach einem kurzen Anlauf müssen die Athleten vor dem letzten Sprung zweimal "hüpfen". Die Entfernungsmessung beginnt am ersten "Hüpfer". Dieser Wettbewerb ist ausschließlich für Männer.

Während des Anlaufs müssen Sie das Tempo Ihres Athleten wie in den Laufwettbewerben steigern. Wenn Sie am Weitsprung teilnehmen, müssen Sie die Leertaste drücken, wenn Ihr Athlet nahe an der zweiten weißen Linie ist. Sollten Sie am Dreisprung teilnehmen, muß Ihr Athlet seinen Sprung an der ersten weißen Linie beginnen.

#### HOCHSPRUNG



Nach einem kurzen Anlauf kann der Athlet jede Methode benutzen, um die Latte zu überqueren. Viele Athleten bevorzugen den "Fosbury Flop", der das Überqueren der Latte durch einen rückwärtigen Sprung vorsieht.

#### STABHOCHSPRUNG



Nach einem längeren Anlauf versuchen die Athleten ihren Fiberglasstab in eine Eistechgrube aufzusetzen, bevor sie ihren Schwung und die Elastizität des Stabs benutzen, um die hohe Latte zu überqueren.

Während des Anlaufs müssen Sie das Tempo Ihres Athleten wie in den Laufwettbewerben steigern. Sobald Sie glauben, daß Sie dem Sprung nahe genug sind, müssen Sie die Leertaste drücken. Bei Hochsprung wird dadurch der Sprung ausgelöst, während beim Stabhochsprung der Stab gesenkt wird. Wenn Sie glauben, daß Ihr Athlet hoch genug ist, um die Latte zu überqueren, müssen Sie die Leertaste nochmals drücken, und der Athlet wird entweder "floppen" oder den Stab loslassen.

### SCHWIMMEN UND KUNSTSPRINGEN

### FREISTIL



Die Rennen werden über verschiedene Distanzen abgehalten, d.h. 100 m, 200 m, 400 m und 800 m. Die Schwimmer starten von Blöcken und können jeden beliebigen Stil benutzen. Das Timing der Wende ist äußerst wichtig beidiesen Rennen.

### BRUSTSCHWIMMEN



Brustschwimmen findet über 100 m, 200 m und 400 m statt. Auch hierbei kann die Wende von entscheidender Bedeutung für den Sieg sein.

## RÜCKENSCHWIMMEN



Für den Start des Rückenschwimmens befinden sich die Schwimmer im Wasser und stoßen sich von der Seitenwand des Schwimmbeckens ab. Die Wende ist besonders schwierig bei diesem Wettbewerb, weil der Schwimmer unter Wasser wenden uns sich drehen muß.

#### BUTTERFLY



Butterfly wird über 100 m, 200 m und 400 m geschwommen. Das Timing der Wende ist für diesen Wettbewerb sehr wichtig.

#### STAFFELRENNEN



Hierbei handelt es sich um die 4 x 100 m und 4 x 200 m Lagenstaffeln, bei denen ieweils die erste Strecke aus dem Rückenschwimmen besteht. Die Butterfly-, Brust- und Freistilstrecken 4×100 der Staffel werden jeweils von den Blöcken gestartet. Die Staffelschwimmer dürfen nicht von den Blöcken springen, bevor der

Das Tempo der Schwimmer wird durch Ihre Koordination des Drückens der linken und rechten Taste unter Berücksichtigung der entsprechenden Armbewegungen bestimmt. Wenn sich der Schwimmer dem Wendepunkt nähert, müssen Sie die Leertaste drücken, sobald sich Ihrer Meinung nach der Schwimmer an der Wand befindet.

im Wasser befindliche Schwimmer an der Seitenwand angeschlagen hat.

#### KUNSTSPRINGEN



Jeder Springer wird von sechs Punktrichtern bewertet. Punkte werden abaezogen, wenn das Eintauchen ins Wasser in einem falschen Winkel erfolgt; hingegen werden zusätzliche Punkte für Stil sowie die Anzahl und das Timing der während eines Sprunges ausgeführten

Saltos verliehen.

Sie beginnen mit Ihrem Sprung, indem Sie die Leertaste drücken. Sobald der Springer sich nach unten neigt, die Leertaste drücken, um den Springer die Ausgangsposition einnehmen zu lassen. Drücken der rechten und linken Taste läßt den Springer rotieren. Die nochmalige Betätigung der Leertaste führt zum rechtzeitigen Strecken des Springers für das Eintauchen ins Wasser.

## **BOXEN, RINGEN, JUDO UND FECHTEN**

#### BOXEN



Sechs Punktrichter verteilen Punkte während drei Runden. Es werden ieweils 0 - 10 Punkte verliehen, und der Boxer mit der höchsten Punktzahl oder einem K.-o.-Siea wird zum Sieger erklärt. Die Dauer einer Runde beträgt eine Minute. Es gibt verschiedenen

Gewichtsklassen für die Boxer vom Halbfliegengewicht bis zum Superschwergewicht. Halbfliegengewichtsboxer wiegen bis zu 48 kg und Superschwergewichtsboxer über 91 kg.

Der Boxer wird mit den entsprechenden Tasten nach links und rechts bewegt. Wenn RETURN gedrückt wird während die linke Taste auch heruntergedrückt ist, schlägt der Boxer zu. Wenn RETURN bei heruntergedrückter rechter Taste betätigt wird, blockiert der Boxer.

## RINGEN



Jeder Kampf besteht aus 2 Runden von jeweils 3 Minuten. Während des Kampfes erzielen die Teilnehmer durch erfolgreiche Haltegriffe,

Stellungsvorteile oder Wurfversuche Punkte. Falls nach sechs Minuten kein Schultersieg stattgefunden hat, wird der Ringer mit der höchsten Punktzahl zum Sieger erklärt. Jedem Teilnehmer wird dann für den Kampf eine gewisse Anzahl von Strafpunkten zugeordnet, die passives Verhalten oder mangelnden Angriffswillen widerspiegeln. Falls ein Ringer sechs oder mehr Strafpunkte akkumuliert, scheidet er aus dem Turnier aus.

## JUDO (NUR MÄNNER)



Erfolgreiche Würfe werden mit Punkten belohnt. Vorrundenkämpfe dauern 6 Minuten, Halbfinale 8 Minuten und Finalkämpfe 10 Minuten. Sieger ist der Wettkämpfer mit der höchsten von zwei Punktrichtern und dem Ringrichter verliehenen Punktzahl. Je

technisch schwieriger die Würfe sind, um so höher ist die verliehene Punktzahl. Bantamgewicht ist mit 60 kg die niedrigste Gewichtsklasse und Schwergewicht mit über 95 kg die höchste.

Bei Judo und Ringen müssen Sie versuchen, das Gleichgewicht Ihres Gegners zu stören, um einen Wurf anzubringen. Das Drücken der linken Taste setzt den Stoß in Gang, der Ihren Gegner aus dem Gleichgewicht bringt. Falls Ihr Gegner eine Gegenbewegung ausführt, bevor Sie einen zweiten Stoß anbringen können, stellt er sein Gleichgewicht wieder her. Wenn Sie von Ihrem Gegner gestoßen werden, müssen Sie eine Abwehrbewegung vornehmen, indem Sie die rechte Taste drücken, bevor er einen zweiten Stoß anbringt. Diese Aktionen werden wiederholt, bis einer der Gegner völlig sein Gleichgewicht verliert.

## FECHTEN (MÄNNER UND FRAUEN)

Beim Fechten gibt es drei Kategorien - Säbel, Florett und Degen.
Das Fechten besteht aus einer Serie genau definierter Bewegungen.
Sieger ist der Fechter mit der größten Trefferanzahl. Für die
Trefferanzeige werden drei farbige Lichter verwendet. Grünes und
rotes Licht kennzeichnet individuelle Treffer, während das weiße Licht
gleichzeitig erzielte Treffer markiert, für die die Punkte zwischen den Fechtern
geteilt werden.

Das Drücken der linken Taste bewirkt, daß Ihr Athlet einen Ausfall macht. Wenn Sie die linke Taste nochmals drücken, versucht er, einen Treffer anzubringen oder, wenn Sie die rechte Taste drücken, wird er zurücksichziehen. Wenn Ihr Gegner versucht, einen Hieb oder Stich anzubringen, können Sie die linke Taste drücken, um zu parieren. Sollte dies erfolgreich sein, bewirkt das nochmalige Drücken der linken Taste eine Riposte. Das Drücken der rechten Taste ermöglicht Ihnen den Rückzug.

## **AKTIONSBEREICH**

Oben links am Bildschirm befindet sich eine grafische Einfügung des von Ihnen gewählten Athleten (Kiri Kimboto wurde als Standardathlet gewählt).

An der oberen rechten Seite des Bildschirms befindet sich ein Statusfeld mit folgenden Angaben:

Name des Athleten Ursprungsland Manuelle oder automatische Steuerung der Bewegungen Training, Vorlauf oder Finale Männer- oder Frauenwettbewerb Eigentlicher Wettbewerb

Auf der oberen Mitte des Bildschirms befinden sich vier Ikonen. Die Plazierung der Maus über diese Ikonen und das Klicken des linken Mausknopfes ermöglicht die folgende Wahl:

Die Ikone oben links ist für den Trainingsmodus

Die Ikone oben rechts ist für den Wettbewerbsmodus

NB: Der Wettbewerbsmodus kann nur gewählt werden, wenn das

Datum für den jeweiligen Wettbewerb korrekt ist. Siehe Managementbereich.

Die Ikone unten links - die Startpistole - startet die Wettbewerbe.

Die Ikone unten rechts ist für die Rückkehr zum vorhergehenden Wahlbildschirm.

Am unteren Ende des Bildsschirms befindet sich eine weitere Ikonenreihe. Diesen Ikonen "rollen" nach links und rechts, wenn die Minus- und Plusikonen jeweils angeklickt werden. Die Ikonen stellen sämtliche Wettbewerbe der von Ihnen benutzten Diskette dar. Die hellen Ikonen kennzeichnen die Wettbewerbe, in denen der von Ihnen gewählte Athlet besonders gut ist. Sie können keinen Wettbewerb wählen, für den Ihr Athlet nicht trainiert ist.

Sobald Sie sich für einen Wettbewerb entschieden haben, bringen Sie den Mauszeiger über die helle Ikone und drücken den linken Mausknopf. Der Wettbewerb wird jetzt im Informationskasten oben rechts angezeigt.

Falls Sie GAMES '92 zum ersten Mal spielen, befinden Sie sich jetzt im Trainingsmodus mit manueller Steuerung. Wenn Sie nun die Startpistole wählen, wird der von Ihnen gewünschte Wettbewerb geladen und Kiri erscheint im Stadion zum Trainieren.

## AKTIONSANZEIGETAFEL

Am oberen Ende des Aktionsbildschirms erscheinen wichtige Angaben, die

Ihnen bei Ihrem Abschneiden behilflich sind. Oben links ist der von Ihnen gewählte Athlet grafisch eingefügt, und in der Mitte erscheint die von Ihnen erzielte Zeit oder DistanzGanz rechts befindet sich eine leuchtende Ikone, in der die horizontale Linie den Energieausstoß des Athleten darstellt, d.h. wie gut Ihre Synchronisierung der Cursorbetätigungen mit den Bewegungen des Athleten ist. Je höher die horizontale Linie, desto besser ist Ihre Synchronisation. Links von dieser Anzeige befindet sich eine Plus-/Minusikone. Sie spiegelt die Ausdauer des Athleten wider und ist somit ein Anzeichen für die Fitneß des Athleten. Auf der linken Seite dieser Anzeige befindet sich Ihre augenblickliche Position über der Wettbewerbsikone.

## TRAINING, VORLÄUFE UND DAS FINALE

Wenn Sie nicht im Managementbereich gewesen sind, können Sie an keinem Wettbewerb teilnehmen. Die eigentlichen Wettbewerbe finden an spezifischen Daten statt, die mit denen der Olympischen Spiele in Barcelona identisch sind. Ohne Vorverlegung des Datums können Sie nur üben. Übung macht allerdings den Meister!

Wenn Sie den Athleten trainiert und im Kalender nachgeschaut haben (siehe Management bereich), können Sie an den Vorläufen (davon gibt es zwei) teilnehmen und hoiffentlich im Finale eine Medaille gewinnen.

#### STATISTISCHER BEREICH

Der statistische Bereich ermöglicht es Ihnen, frührere Leistungen zu begutachten. Der jeweilige Wettbewerb erscheint am oberen Ende des Textes, und darunter werden die seit Beginn der Olympischen Speile von Athleten erzilten Zeiten und Distanzen augefürt.

Die gezeigten Ikonem funktionieren wie folgt: Die Ikone ganz links, die des Druckers, ermöglicht Ihnen das Ausdrucken des Bildschirminhaltes.

Die rechte Ikone stellt das Zurückblättern in einem Buch dar und gibt lediglich an, daß Sie jeweils eime Seite zurückgehen können.

Die mittlere Ikone stellt die vonm Ihnen gewählte Diskette dar, d.h. Diskette Eins - Leichtathletik; Diskette Zwei - Schwimmen und Kunstspringen oder Diskette Drei - Boxen, Fechten, Ringen und Judo.

Die rechte Ikone ist für das Weiterblättern un jeweils eine Seite.

Die Ikone ganz rechts ist für die Rückkehr zum vorbergehenden Auswahlbildschirm.

## INFORMATIONSBEREICH

Dieser Berich funktioniert in ähnlicher Weise wie der statistische Bereich. Er enthält folgende Informationen:

Die Olympischen Spiele seit ihrer Entstehung Informationen über die Spiele 1992 in Barcelona Informationen über die Wettbewerbe, die Beteiligtne und die Entwickung de modernen Spiele.

Am unteren Ende des ersten Bildschirms, den Sie sehen, befinden sich die folgenden Ikonen:

Die Ikone ganz links ist eine Kolosseumikone. Die Wahl dieser Ikone ermöglicht es Ihnen,, sich Bilder und Informationen über die jetzigen Speile in Barcelona anzuschauen.

Die rechte Ikone ist die olympische Flamme. Die Whahl dieser Ikone ermöglicht es Ihnen, sich Informationen über die Geschichte der einzelnen Sportarten seit den ersten Speilen von 1896 aaaaanzusehen.

Die nächste Ikone auf der rechten Seite stellt die von Ihnen gewählte Diskette dar, d.h. Leichtathletik - Diskette Eins; Scwimmen und Kunstspringen - Diskette Zwei; Ringen, Boxen, Judo und Fechten - Diskette Drei. Die Wahl dieser Ikone vermittelt Ihnen spezifische historische Informationen über die Wettbewerbe der von Ihnen gewählten Diskette.

Die Ikone ganz rechts bedeutet die inzwischen vertraute Rückkehr zum vorhergehenden Bildschirm.

Durch die Wahl der Kolosseums- Flammen- oder Diskettenikone verändern sich die Ikonen am unteren Ende des Bildschirms wie folgt:

Die Ikone ganz links stellt einen Drucker dar. Die Wahl dieser Ikone ermöglicht Ihnen den Ausdruck des Bildschirminhaltes.

Die Ikone rechts von der vorheringen ist ein Minuszeichen. Einige der Informationen dieses Bereichs übersteigen die Bildschirmgröße. Die Wahl von Plus oder Minus ermöglicht es Ihnen, sich sämtliche Informationen anzusehen.

Die Ikone auf der rechten Seite des offenen Buches zeigt das Datum des aktuellen Wettbewerbs.

Die Ikone ganz rechts bringt Sie zum vorhergehnden Bildschirm zurück.

## **MANAGEMENTBEREICH**

Die Wahl des Managementbereichs versetzt Sie in die Lage, den von Ihnen gewählten Athleten bis zum Enreichen siner körperlichen Spitzenkondition zu trainieren.

### BÜROBILDSCHIRM

Ihr Büro ist mit allem ausgestattet, was benötigt wird, um Ihre Athleten für den Gewinn von Goldmedaillen in den Spielen zu trainieren und betreuen. Die Plazierung das Maus neben der Tür auf der rechten Seite und das Klicken des linken Mausknopfes ermöglicht Ihnen die Rückkehr zum vorhergehenden Asuwahlbildschirm.

Die Wahl der mittlere Tür verschafft Ihnen Zutritt zum ärztlichem Untersucchungszimmer.

Die Wahl der rechten Tür bringt Sie zur Turnhalle.

Ihr Schreibtisch hat auch einige sehr wichtige Merkmale. Da ist zum Beispiel ein Terminkalender. Durch die Plazierung des Mauszeigers über dem Kalender und Klicken des linken Knopfes wird der Kalender geöffnet, und Sie können sich mit den Veranstaltungen bis zu den und während de Olympischen Spiele vertaut machen. Auf der Kalenderseite werden Sie drei Ikonen sehen. Die Ikone rechts oben ist für die nächste Seite. Die mittlere Ikone ist für die vorhergehende letzten Seite und die untere Ikone für die Rückkehr zum letzten Bildschirm. Auf Ihrem Schreibtisch befindet sich außerdem ein '92-Schreibblock. Die Wahl dieses Blocks zeigt Ihnen die bischerigen Medaillengewinner.

Andere Merkmale des Büros sind ebenfalls sehr wichtig. Die Wahl der oberen Schublade des Aktenschrankes ermöglicht Ihnen die Besichtigung der Athletengallerie. Doppeltes Klicken bei einem Athleten verschafft Ihnen Informationen über den Athleten und seine bevorzugten Wettbewerbe. Die untere rechte Ikone ermöglicht die Rückkehr zum letzten Bildschirm.

Das Anklicken der Uhr bringt die Seit um jewils eine Stunde voran. Das Anklicken des Kalenders verelgt den Tag auf den jeweils nächsten Tag.

## ÄRTZLICHES UNTERSUCHUNGSZIMMER

Sobald Sie sich im ärztlichen Untersuchungszimmer befinden, können Sie die Kondition des von Ihnen gewählten Athleten beurteilen. Durch die Plazierung der Maus auf den Arzt und Klicken des linken Mausknopes wird der Arzt die Kondition des Athleten beurteilen und ein Übungs- und Trainsprogramm empfehlen. Durch die Plazierung der Maus auf das kariovaskuläre EKG-Gerät wird das Ausdauerniveau des Athleten bestimmt.

Die Tür an der linken Bildschirmseite ist der Ausgang zurück zu Ihrem Büro. Bringen Sie den Mauszeiger über die Tür und klicken Sie den linken Knopf, um das Untersuchungszimmer zu verlassen.

#### **DIE TURNHALLE**

Sobald Sie in der Turnhalle sind, können Sie ein Übungsporgramm aufstellen. Klicken Sie den Körper des Athleten an und beobachten Sie das Körpertraining. Das erste steigert die Zeit in der Turnhalle um eine Stunde. Sobald die Zeit festgelegt ist, wir angenommen, daß der Athlet täglich in diesem Ausmaß bis zum Beginn der Speile trainiert.

Die Tür auf der linken Bildschirmseite ist der Ausgang zurück zu Ihrem Büro. Bringen Sie den Mauszeiger über die Tür und klicken Sie den linken Knopf, um die Turnhalle zu verlassen.

#### SPASSKLICKEN

Sie werden wahrscheinlich feststellen, daß Bereiche des Büros, der Turnhalle und des Untersuchungszimmers auf den Mauszeiger und Ihre Wahl reagieren. Lassen Sie sich überraschen!

## HINWEISE UND TIPS

- 1. Geraten Sie nicht in Panik.
- 2. Sollten Sie sich in der Hierarchie verlieren, so wählen Sie bitte die letzte Bildschirm-/Seitenikone, die sich in der Regel unten rechts am Bildschirm befindet, um zu Ihrer Ausgangsposition zurückzukehren.
- 3. Sie können an den Vor- und Endläufen nur am spezifischen Datum des jeweiligen Vor- oder Endlaufs teilnehmen. Konsultieren Sie Ihren Terminkalender.
- **4.** In den Schwimmwettbewerben gehen die Athleten beim Anschwimmen der Wand zur Vorbereitung der Wende unter die Wasseroberlfäche. Sie müssen beurteilen, wann die Schwimmer in der richtigen Position sind, um die Wende durchzuführen Üben wird Ihnen dabei helfen.
- **5.** Wenn Sie die Leertaste Ioslassen während Ihr Boxer einen Schlag ausführt, nimmt er wieder die normale Stellung ein. Sie können diese Methode benutzen, um Täuschungsmanöver durchzuführen, die Ihren Gegner verwirren.

## THE GAMES'92

Programmcode, grafische Darstellung und Bildmateriel unterliegen dem Urheberrecht der Ocean Software Limited und dürfen ohne die vorhergehende, schriftliche Erlaubnis der Ocean Software Limited in keiner Form reproduziert, gespeichert, vermietet oder verbreitet werden. Alle Rechte sind weltweit vorbehalten.

DIESES SOFTWAREPRODUKT IST NACH STRENGEN MASSTÄBEN ENTWICKELT UND HERGESTELLT WORDEN, UM DEN HÖCHSTEN QUALITÄTSANFORDERUNGEN ZU GENÜGEN. DIE LADEANWEISUNGEN BITTE SORGEFÄLTIG LESEN.

Dieses Spiel ist auf Viren getestet und geprüft worden. Bitte keine Diskettenhilfsprogramme für Ocean-Produkte benutzen, weil dadurch die Daten verfälscht werden können und die Diskette unbrauchbar machen.

# MITWIRKUNG

Spielentwurf und- programmierung von Creative Materials Produziert von D.C. Ward.

© 1992 Ocean Software Limited.



IMPARATENE LA STORIA!

SCEGLIETE LA VOSTRA SQUADRA!

SCEGLIETE LE DISCIPLINE!

DIVENTATE ALLENATORE!

PARTECIPATE AL GIOCHI!

OLTRE 30 DISCIPLINE DISPONIBILI RICREANO

LA SIMULAZIONE PER COMPUTER DEI

'GIOCHI' PIÙ COMPLETA MAI REALIZZATA!

C'È PROPRIO TUTTO - GESTIONE,

SCHEDE DATI, CAPACITÀ, GIUDIZI,

STRATEGIA E AZIONE! POTRETE ANCHE

CONFRONTARE LE VOSTRE PRESTAZIONI

CON QUELLE DEGLI ATLETI IN POSSESSO

DEI VARI RECORD!

CHE I
GIOCHI
ABBIANO INIZIO!

## PER INIZIARE

#### PC E COMPATIBILI

Inserite il disco 1 nel drive A: o B:

Digitate A: (se state installando dal drive B: allora rimpiazzate A: con B:) e premete invio.

Digitate INSTALL e premete invio.

Il programma di installazione installerà il gioco sul vostro Hard Disk. Seguite le istruzioni su schermo. Se non avete un Hard Disk il programma non potrà essere fatto girare.

Una volta che il processo di installazione sarà ultimato potrete giocare a "The Games '92".

Il programma d'installazione posizionerà il gioco in una directory chiamata "GAMES92".

Quando sullo schermo apparirà C: digitate quanto segue:-

CD GAMES92 e premete invio.

Per far girare il gioco digitate GAMES92 e premete invio.

Dopo alcuni secondi apparirà lo schermo dei titoli e potrete iniziare.

## AMIGA 500, 600, 1500, 2000

Inserite il disco 1 nel drive A e accendete il computer, il programma si caricherà automaticamente. Seguite le istruzioni su schermo per ulteriori caricamenti. Se possedete un altro disk drive, inserire il disco 2 nel drive aggiuntivo vi eviterà di cambiare disco.

## CONTROLLI

Il gioco può essere controllato tramite mouse, tastiera o joystick.

## TASTI

Usate i tasti cursori per muovere il puntatore del mouse. Usate la barra di spazio al posto del tasto sinistro del mouse.

## JOYSTICK

Usate il pulsante di fuoco 1 come tasto sinistro del mouse.

## SCHERMO D'INTRODUZIONE

Dopo lo schermo dei crediti vi verrà presentato lo schermo introduttivo con visualizzato quello che segue:

## SCHERMO DELLE BANDIERE

"The Games '92" è un prodotto internazionale e può essere giocato in molte lingue.

Spostate il puntatore del mouse per selezionare la bandiera che rappresenta la lingua desiderata e cliccateci sopra con il tasto sinistro del mouse.

Una volta selezionata la bandiera lo schermo scomparirà e verrà presentato lo Schermo di Selezione della Nazione.

#### SCHERMO DI SELEZIONE DELLA NAZIONE

Questa schermata vi permette di selezionare la nazione che volete rappresentare in "The Games '92". Muovete il puntatore del mouse e selezionate la nazione cliccando con il tasto sinistro.

Quando una nazione è stata selezionata lo schermo scomparirà e verrà presentato lo Schermo di Selezione della Categoria

#### SCHERMO DI SELEZIONE DELLA CATEGORIA

Questa schermata mostra le discipline che potrete selezionare. Agli angoli dello schermo ci sono delle Icone che rappresentano le tre maggiori scelte, per esempio:



In alto a sinistra - Salto in Alto - Atletica



In alto a destra - Tuffi - Sport acquatici



In basso a sinistra - Sollevamento pesi - Boxe, Lotta, Judo e Scherma



In basso a destra ritorna al DOS

Spostate il puntatore del mouse su una delle icone per selezionare la categoria desiderata.

Una volta che è stata selezionata una categoria, la schermata scomparirà e verrà presentata uno schermo con la richiesta di Inserimento Disco.

## SCHERMO INSERIMENTO DISCO

Questa schermata mostra il disco che dovrete inserire per poter continuare. Inserite il disco appropriato e selezionate ancora l'icona. Una volta selezionata, lo schermo scomparirà e verrà presentato lo Schermo di Selezione Sezione.

## SCHERMO DI SELEZIONE SEZIONE

Questa schermata mostra le quattro scelte a vostra disposizione nel modo sequente:

In Alto a Sinistra Sezione Azione

In Alto a Destra Sezione Statistiche

In Basso a Sinistra Sezione Riferimento

In Basso a Destra Sezione Manageriale Nel centro dello schermo l'icona di Selezione Categoria mostra la selezione della schermata precedente;

Spostate il puntatore del mouse sulla sezione richiesta e cliccate sul tasto sinistro del mouse per attivare la relativa sezione.

# LE QUATTRO SEZIONI PRINCIPALI

#### SEZIONE AZIONE

Potete controllare un atleta in ognuna delle discipline disponibili, sia nella pratica che nella competizione reale.

## CONTROLLI DELL'AZIONE

Nella sezione azione l'atleta può essere controllato tramite tastiera, joystick o mouse.

Se usate un joystick lo spostamento a sinistra equivale al tasto cursore sinistro, lo spostamento a destra al tasto cursore destro e il pulsante di fuoco 1 alla barra spaziatrice.

Se usate un mouse il tasto sinistro del mouse equivale al tasto cursore sinistro, il tasto destro del mouse al tasto cursore destro, la barra spaziatrice viene utilizzata secondo le istruzioni.

F1 metti in pausa/togli pausa ESC ritirarsi dalla disciplina attuale

L'effetto della pressione sui tasti è connessa in maniera diretta con il tempismo del movimento degli atleti. Per aumentare la velocità di un atleta, premete il tasto cursore sinistro quando il piede sinistro dell'atleta tocca terra e il tasto cursore destro quando il piede destro dell'atleta tocca terra. Il tasto cursore Su serve per saltare.

Di seguito sono elencate le varie discipline disponibili.

## ATLETICA











100 metri piani, 200 metri piani, 400 metri piani, 800 metri piani e 1500 metri piani.

Tutte le corse al di sotto dei 1500 metri hanno inizio dai blocchi di partenza. Il giocatore deve qualificarsi in due batterie prima delle finali.

#### STAFFETTE





Le staffette vengono corse nella gara dei 4 x 400m e in guella dei 4 x 800m. Gli atleti vengono squalificati se fanno cadere il testimone o se non si scambiano il testimone entro una certa distanza

Nelle discipline che coinvolgono la corsa, il passo del vostro atleta dipende dalla coordinazione della pressione tra i tasti sinistro e destro in corrispondenza con il movimento dei piedi. Durante le corse a staffetta ali atleti si scambieranno il testimone automaticamente.

#### GARE A OSTACOLI





Le gare a ostacoli si corrono sulla distanza di 110 metri e 220 metri. Un atleta non viene penalizzato se abbatte un ostacolo.

### CORSE A SIEPI





Il circuito di 400m ha quattro "siepi" lungo il percorso. Le discipline disponibili sono gli 800 e i 1500 metri. Le "siepi" sono ostacoli rigidi con una fossa da una parte. La tecnica per saltare oltre a queste siepi è differente rispetto a quella

usata per i normali ostacoli. Gli atleti tendono a mettere il piede sopra all'ostacolo per evitare il più possibile la fossa.

Nelle due discipline appena descritte, oltre alla coordinazione dei passi dell'atleta sarà necessario controllarne i salti premendo la barra di spazio.

### LANCIO DEL DISCO



Per acquistare velocità, molti atleti preferiscono effettuare una tecnica di rotazione prima di lanciare il disco.

## LANCIO DEL PESO



Questa disciplina esalta la forza pura e la potenza. Molti atleti preferiscono una tecnica che comprende un movimento che parte dal basso e termina con un'estensione.

## LANCIO DEL MARTELLO



Il martello, che è simile a un peso legato a una catena, viene lanciato dopo aver effettuato tre giri su sé stessi per guadagnare la spinta necessaria.

Nelle discipline del lancio del disco, del peso e del martello la spinta viene

guadagnata tramite la coordinazione dei tasti sinistro e destro in corrispondenza con la posizione dell'atleta. Quando vi rendete conto di aver acquisito una spinta sufficiente potete eseguire il lancio premendo la barra spaziatrice.

#### LANCIO DEL GIAVELLOTTO



Il giavellotto viene lanciato dopo una breve rincorsa. L'atleta non deve oltrepassare prima o dopo il lancio una linea posta a terra. Per poter raggiungere la massima distanza il giavellotto deve essere lanciato a 45 gradi rispetto all'orizzonte.

Dovrete aumentare la velocità del vostro atleta come nel caso delle discipline di corsa e usare la barra spaziatrice per lanciare il giavellotto il più vicino possibile alla linea che determina il termine della rincorsa.

#### SALTO IN LUNGO



Gli atleti corrono verso una linea sul terreno e si lanciano in avanti per atterrare su della soffice sabbia facendo attenzione a non ricadere all'indietro.

#### SALTO TRIPLO



Gli atleti dopo una breve rincorsa, devono fare due "passi" prima del salto finale. La misura finale viene presa dal primo passo. Questa disciplina è riservata ai soli uomini.

Durante la rincorsa per il salto dovrete aumentare la velocità dell'atleta nello stesso modo utilizzato nelle discipline di corsa. Se la gara è il salto in lungo dovrete premere la barra spaziatrice quando il vostro atleta è vicino alla seconda linea bianca. Nel salto triplo dovrete cominciare il salto dalla prima linea bianca.

## SALTO IN ALTO



Dopo una breve rincorsa, l'atleta può utilizzare qualsiasi tecnica per saltare l'asticella. Molti atleti preferiscono il salto alla "Fosbury" che corrisponde al salto dell'asticella utilizzando un salto riversato, cioè con la schiena che passa sopra l'asticella.

## SALTO CON L'ASTA



Dopo una lunga rincorsa l'atleta deve fare in modo che la sua asta in fibra di vetro entri in una fossa, prima di lanciarsi verso l'alto utilizzando la velocità e la flessibilità dell'asta per superare l'asticella posta in alto tra due aste.

Durante la rincorsa dovrete aumentare la velocità del vostro atleta come nelle gare di corsa. Quando credete di essere abbastanza vicini al salto premete la barra spaziatrice. Nel Salto in Alto il farlo corrisponderà a iniziare il salto, mentre nel Salto con l'Asta corrisponderà all'inizio della flessione dell'asta stessa. Quando vi sembra che il vostro atleta sia abbastanza in alto per superare l'asticella premete ancora la barra spaziatrice e l'atleta si lascerà ricadere o lascerà l'asta.

## NUOTO E TUFFI

#### STILE LIBERO



Le gare si sviluppano su varie distanze 100 metri. 200 metri. 400 metri e 800 metri. I nuotatori si tuffano dai blocchi di partenza e possono utilizzare qualsiasi stile. Il tempismo nell'effettuare la virata è di grande importanza in questo tipo di competizioni.

#### RANA



Le gare a rang vengono nuotate sulle distanze di 100, 200 e 400 metri. Ancora una volta la virata è essenziale per il successo finale.

#### DORSO



Le gare di dorso cominciano con i nuotatori già in acqua che si spingono dal bordo vasca. La virata è più difficile che in altri stili e l'atleta deve girarsi e virare stando sott'acqua.

#### FARFALLA



Le gare a farfalla vengono disputate sulle distanze di 100, 200 e 400 metri. Anche in questo caso il tempismo nell'effettuare la virata ajoca un ruolo molto importante per l'esito della gara.

#### STAFFETTE



Le staffette sono la 4 x 100 e la 4 x 200 misti con la prima frazione nuotata a dorso. Le frazioni successive, farfalla, rana e stile libero vengono condotte partendo in tuffo dai blocchi di partenza. Il 100 nuotatore non può tuffarsi o lasciare il blocco prima che il compagno abbia toccato il bordo.

La velocità alla quale ali atleti nuotano viene determinata dalla coordinazione con la quale vengono premuti i tasti destro e sinistro in relazione con il movimento appropriato. Quando l'atleta raggiunge il momento della virata, premete la barra spaziatrice nel momento in cui pensate sia arrivato a toccare il bordo.

#### TUFFI



Sei giudici danno i voti a ogni atleta. I punti possono essere persi entrando in acqua con un'angolazione non corretta oppure guadagnati per lo stile o per il numero e la coordinazione degli avvitamenti effettuati durante il tuffo.

L'inizio del tuffo avviene premendo la barra spaziatrice. Una volta che il vostro atleta è in aria e sta cominciando la discesa verso la piscina, premendo la barra spaziatrice il tuffatore si metterà in posizione. Premendo i tasti destro e sinistro l'atleta comincerà gli avvitamenti. Premendo la barra spazitrice infine, il tuffatore si posizionerà per l'entrata in acqua.

## **BOXE, LOTTA, JUDO E SCHERMA**

#### BOXE



Sei giudici danno dei punti nel corso di tre riprese. I punti vanno da 0 a 10 e il pugile con il punteggio più alto viene dichiarato vincitore dell'incontro ai punti, a meno che non riesca a vincere prima per KO. Una ripresa ha la durata di un minuto. Esistono molte

competizioni suddivise in base al peso dei pugili, e vanno dai pesi mosca ai super massimi. I pesi mosca leggeri pesano 48 Kg e i super massimi oltre i 91 Kg.

Il pugile viene mosso a destra e a sinistra tramite i tasti appropriati. Se viene premuta RETURN quando il tasto sinistro è premuto, il pugile colpirà. Se RETURN viene premuta quando anche il tasto destro è premuto, il pugile cercherà di bloccare i colpi.

#### LOTTA



Ogni incontro è costituito da 2 round da 3 minuti. Mentre l'incontro prosegue, i contendenti fanno punti in seguito a prese, posizioni di vantaggio o comunque mosse eseguite con successo. Se, alla fine dei sei minuti regolamentari, non è stata gagiudicata una

schienata, il lottatore con più punti viene dichiarato vincitore. A ogni concorrente possono anche essere assegnati dei punti di penalità, dovuti soprattutto a mancanza di aggressività o per comportamenti passivi. Se un lottatore accumula sei o più punti negativi viene eliminato dal torneo.

## JUDO (SOLO ATLETI MASCHILI)



I punti vengono assegnati quando vengono effettuate delle mosse vincenti. Gli incontri preliminari si effettuano sulla distanza di 6 minuti, quelli di semi finale sulla distanza di 8 minuti e le finali sulla distanza di 10 minuti. Il vincitore sarà l'atleta che ha ottenuto più

punti assegnatigli da un arbitro e due giudici. Più una mossa è difficile da effettuare a livello tecnico, maggiore sarà il punteggio assegnato. I pesi gallo, con i loro 60 Kg, sono la categoria più bassa mentre quella più alta è

costituita dai pesi massimi con un peso di oltre 95 Kg.

Muovete a destra e a sinistra usando i tasti cursore e premete RETURN per ottenere la presa sul vostro avversario. Usate le differenti combinazioni dei quattro tasti cursore per selezionare una delle otto mosse possibili. Se è il vostro avversario ad avere la presa, premete RETURN per liberarvi.

Nel Judo e nella lotta lo scopo è quello di sbilanciare sufficientemente l'avversario per metterlo a terra. Premendo il tasto sinistro si comincerà a sbilanciare l'avversario. Se il vostro avversario effettua una contro mossa prima che voi siate in grado di aumentare la vostra spinta, riprenderà la giusta posizione. Se il vostro avversario vi spinge, dovete effettuare la contro mossa premendo il tasto cursore destro prima che lui insista nella spinta.

Questo procedimento viene ripetuto finché uno dei due atleti non viene sbilanciato completamente.

### SCHERMA (UOMINI E DONNE)

Esistono tre competizioni nell'ambito della scherma - sciabola, fioretto ed repee.

La scherma consiste in una serie di ingaggi. Il vincitore è colui che riesce a portare più stoccate nei confronti del suo avversario. Ci sono tre luci colorate per indicare i colpi.

Le luci verde e rossa indicano la stoccata singola di uno dei due avversari, la luce bianca indica una stoccata simultanea e i punti vengono divisi tra i due duellanti.

Premendo il tasto sinistro il vostro atleta si allungherà verso il suo avversario. Se premete ancora il tasto sinistro l'attacco proseguirà con un affondo, oppure, se premete il tasto destro, l'atleta si ritirerà. Se il vostro avversario vi attacca, potete premere il tasto sinistro per effettuare una parata. Se quest'ultima è stata eseguita con successo, premere il tasto sinistro vi permetterà di contrattaccare e premere il tasto destro vi permetterà di indietreggiare.

## SEZIONE AZIONE

Nell'angolo in alto a sinistra dello schermo c'è un'immagine dell'atleta che avete scelto, (Kiri Kimboto rappresenta l'atleta di default).

Nell'angolo in alto a destra dello schermo c'è il pannello di riferimento che mostra

Il Nome dell'Atleta

Il Paese d'origine

Il Controllo dei Movimenti Manuale o Automatico

Pratica, Batteria o Finale

Disciplina Maschile o Femminile Il nome della Disciplina

Nel centro dello schermo ci sono quattro icone. Spostando il mouse sopra queste icone e cliccando sul tasto sinistro del mouse si potrà selezionare quello che seque:-

L'Icona in alto a sinistra seleziona il modo pratica L'Icona in alto a destra seleziona il modo competizione

NB.: Il Modo Competizione può essere selezionato quando la data relativa a quella disciplina corrisponde. Vedi Sezione Manageriale.

L'Icona in basso a sinistra - La Pistola del Via - dà il via alla disciplina L'Icona in basso a destra attiva il ritorno allo schermo di selezione precedente.

In fondo allo schermo ci sono altre quattro icone. Queste icone si muovono a destra e a sinistra quando si clicca sulle icone del meno e del più rispettivamente. Le icone mostrano le discipline presenti nel disco che state usando. Le icone illuminate mostrano le discipline in cui il vostro atleta è particolarmente portato. Non potete scegliere una disciplina per la quale il vostro atleta non è allenato.

Una volta che avete deciso in quale disciplina volete partecipare, spostate il puntatore del mouse sull'icona illuminata e premete il tasto sinistro del mouse. La disciplina verrà mostrata nel box d'informazioni in alto a destra.

Se è la prima volta che giocate a The Games '92 vi troverete nel modo pratica e controllo manuale. Se selezionate la pistola del via, la disciplina da voi scelta verrà caricata e Kiri apparirà sulla pista, pronto per iniziare ad allenarsi.

## **PANNELLO AZIONE**

In alto sullo schermo dell'azione vengono mostrati particolari importanti che vi danno una mano nello svolgimento della vostra prestazione. In alto a sinistra c'è un grafico dell'atleta da voi scelto, nel centro il tempo e la distanza percorsa. All'estrema destra c'è un'icona lampeggiante nella quale la linea orizzontale mostra la potenza espressa dal vostro atleta, per esempio con quale successo riuscite a sincronizzare il premere i tasti con i movimenti dell'atleta. Più la barra orizzontale è lunga, migliore è il vostro sincronismo. Sulla sinistra viene mostrata un'icona del più e del meno. Questa indica la resistenza dell'atleta, un'indicazione della sua forma fisica. Sulla sinistra infine, viene indicata la posizione dell'atleta sovraimpressa sull'icona della disciplina.

### PRATICA, BATTERIE E LA FINALE

A meno che non vi troviate nella Sezione Manageriale non potrete partecipare a tutte le discipline. Le varie discipline hanno luogo in date precise, identiche a quelle delle vere Olimpiadi di Barcellona. Se la data non è quella indicata dal calendario tutto quello che potrete fare è allenarvi nel modo pratica. Ma si sa, la pratica rende perfetti.

Una volta che avete allenato il vostro atleta e controllato il calendario (vedi Sezione Manageriale) potrete prendere parte alle batterie di qualificazione (ce ne sono due) e, se è possibile, puntare a una medaglia nella finale.

#### SEZIONE STATISTICHE

Selezionare la sezione delle Statistiche vi permette di controllare le prestazioni delle Olimpiadi del passato. In cima al testo c'è il nome della disciplina e sotto, la lista dei tempi e delle distanze raggiunti dagli atleti da quando sono iniziate le Olimpiadi Moderne.

Le icone mostrano le varie funzioni nel modo seguente:-

L'icona all'estrema sinistra, quella con la stampante, vi permette di stampare il "file" che avete su schermo.

L'icona sulla destra è quella che mostra un libro, semplicemente vi fa tornare indietro di una pagina.

L'icona al centro mostra il disco che avete selezionato, per esempio, Disco uno Atletica, Disco due Nuoto e Tuffi o Disco tre, Boxe, Scherma, Lotta e Judo.

L'icona sulla destra serve per andare avanti di una pagina.

L'icona all'estrema destra serve per ritornare all'ultima schermata di selezione.

## SEZIONE RIFERIMENTO

Questa sezione funziona in maniera simile a quella della sezione statistiche. Questa sezione contiene informazioni relative a quanto segue:-

I Giochi Olimpici dal loro inizio

Informazioni sui Giochi Olimpici di Barcellona 1992

Informazioni riguardanti le discipline, i personaggi e l'evoluzione delle Olimpiadi Moderne.

Le icone sul basso del primo schermo che vedete si riferiscono a quanto segue:-

L'icona all'estrema sinistra è l'icona del Colosseo, selezionandola potrete

avere informazioni e immagini che riguardano le Olimpiadi di Barcellona.

L'icona alla sua destra è la Torcia Olimpica, selezionandola potrete avere informazioni generiche sulla storia delle Olimpiadi Moderne dal loro inizio, nel 1896, ad oggi.

L'icona ancora più a destra rappresenta il disco che avete selezionato, per esempio: Atletica Disco uno, Nuoto e Tuffi Disco due o Boxe, Scherma, Lotta e Judo Disco tre. Selezionando questa icona vi verranno fornite delle informazioni specifiche relative alle discipline, del disco da voi scelto, nel corso della storia.

L'icona all'estrema destra è l'ormai familiare icona che riporta all'ultima schermata di selezione.

Selezionando sia il Colosseo, la Torcia Olimpica o l'icona del Disco farà cambiare le icone sul fondo dello schermo nel modo che segue:-L'icona all'estrema sinistra mostra una stampante, selezionandola potrete stampare il "file" che state guardando sullo schermo.

L'icona alla sua destra mostra un libro aperto e indica la possibilità di tornare indietro di una pagina.

L'icona ancora più a destra è un segno meno. Alcuni dei "file" contenuti in questa sezione sono più grandi di una sola schermata. Selezionando il simbolo Più o Meno vi permetterà di muovervi tra i file.

L'icona ancora più sulla destra mostra un libro aperto che indica la data della disciplina mostrata.

L'icona all'estrema destra vi riporta allo schermo precedente.

# SEZIONE MANAGERIALE

Selezionando la sezione manageriale potrete allenare l'atleta da voi selezionato al massimo della sua forma fisica.

## SCHERMO UFFICIO

Il vostro ufficio è completamente equipaggiato con tutto ciò di cui avete bisogno per allenare e gestire i vostri atleti in modo da far loro vincere le medaglie d'oro alle Olimpiadi.

Spostando il mouse sulla porta che si trova a sinistra e cliccando sul tasto sinistro del mouse stesso, potrete ritornare alla schermata di selezione precedente.

Selezionare la porta centrale vi permette di entrare nel Reparto Medico. Selezionare la porta a destra vi permetterà di entrare in Palestra. Sulla vostra scrivania ci sono molti particolari interessanti. C'è un calendario. Muovendoci il puntatore e cliccandoci sopra con il tasto sinistro del mouse, il calendario si aprirà e vi permetterà di controllare le attività previste, comprese le date delle Olimpiadi. Sulla pagina del calendario vedrete tre icone: quella in alto a destra visualizza la pagina seguente, quella di mezzo visualizza la pagina precedente e quella in basso torna all'ultimo schermo. Sulla scrivania troverete anche un blocco '92. Selezionandolo vi verranno mostrati i vincitori di medaglie fino a quel momento.

Ci sono altre importanti opzioni nell'ufficio. Selezionando il cassetto in alto dell'archivio, potrete consultare le schede di tutti gli atleti. Cliccando due volte su un atleta, potrete vedere le informazioni rilevanti e gli sport preferiti.

L'icona in basso a sinistra vi riporterà all'ultimo schermo visualizzato.

Cliccando sull'orologio il tempo avanzerà di un'ora. Cliccando sul calendario il tempo avanzerà di un giorno per volta.

#### REPARTO MEDICO

Una volta che vi trovate nel reparto medico, sarete in grado di valutare le condizioni fisiche dell'atleta che avete scelto. Spostando il mouse sul Dottore e cliccando con il tasto sinistro, il dottore vi metterà al corrente delle condizioni fisiche dell'atleta e consiglierà la mole di lavoro e il regime di allenamento; Spostando il puntatore sul Cardiovascolare, sulla macchina dell'E.C.G. e cliccando con il tasto sinistro del mouse verrà rivelato il livello di energia dell'atleta.

La porta sulla sinistra dello schermo vi riporta al vostro ufficio. Spostate il puntatore sulla porta e cliccate con il tasto sinistro del mouse per uscire.

### LA PALESTRA

Una volta all'interno della palestra, sarete in grado di stabilire un piano di lavoro e di allenamento. Cliccate sul corpo dell'atleta e guardate gli esercizi. Il click iniziale indicherà all'atleta di lavorare ogni giorno per un'ora al giorno. Una volta che questo è stato determinato, si presume che l'atleta si allenerà allo stesso ritmo ogni giorno fino all'inizio delle Olimpiadi.

La porta sulla sinistra dello schermo vi riporta al vostro ufficio. Spostate il puntatore sulla porta e cliccate con il tasto sinistro del mouse per uscire.

### **CLICCATE DIVERTENTI**

Ci sono dei punti nel vostro ufficio, nella Palestra e nel Reparto Medico che reagiscono in maniera spiritosa alla selezione tramite mouse. Provate a

# TRUCCHI E CONSIGLI

- 1. Non spaventatevi!
- 2. Se vi siete persi qualcosa nella scala gerarchica, semplicemente selezionate l'icona che vi riporta all'ultima schermata/pagina che si trova principalmente nel basso a destra dello schermo.
- 3. Potete competere solo nelle batterie di qualificazione e nelle finali nella specifica data di quelle particolari batterie e finali. Per saperlo, consultate il diario e il calendario.
- **4.** Nelle discipline del nuoto, quando gli atleti si avvicinano al bordo vasca per la virata, andranno sott'acqua. Dovrete giudicare voi se sono nella giusta posizione per eseguire la virata la pratica vi aiuterà a capire il momento esatto.
- **5.** Quando il vostro pugile sta tirando un pugno, se rilasciate RETURN egli ritornerà alla posizione normale. Usate questa tecnica per fare delle finte e disorientare il vostro avversario.

## THE GAMES '92

Il codice di programmazione, le rappresentazioni grafiche e l'artwork sono copyright della Ocean Software Limited e non possono essere riprodotti, immagazzinati, affittati o trasmessi in nessuna forma senza il permesso scritto della Ocean Software Limited. Diritti riservati in tutto il mondo.

QUESTO PRODOTTO SOFTWARE E' STATO SVILUPPATO CON CURA E REALIZZATO CON I PIU' ALTI STANDARD DI QUALITA'. LEGGETE ATTENTAMENTE LE ISTRUZIONI DI CARICAMENTO.

Il gioco è stato testato e controllato da possibili virus. Si prega di non utilizzare alcuna utility per disco con i prodotti Ocean, in quanto potrebbe compromettere i dati e rendere il disco inservibile.

# RINGRAZIAMENTI

Gioco creato e programmato da Creative Materials Prodotto da D.C. Ward © 1992 Ocean Software Limited





ocean is a registered trademark of Ocean Software Limited.