

## DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE

DALEY'S BACK!...with the chance for you to take on his gruelling role in the ten Olympic Decathlon events. This time the gold medal is not enough, you're out to beat the world record as well and accumulate over 9000 points, only then will you qualify for the role of the "World's Greatest Athlete". An exhausting work out in the gym will help you get started, where, under the watchful eye of your coach, you can build up your strength and power to the maximum. Only then will you be in a position to pit your stamina against the record book and like Daley enter the arena of the all-time greats.

### LOADING CASSETTE

Position the cassette in your Commodore recorder with the printed side upwards and make sure that it is rewound to the beginning. Ensure that all the leads are connected. Press the SHIFT key and the RUN/STOP key simultaneously. Follow the screen instructions — PRESS PLAY ON TAPE. This program will then load automatically. For C128 loading type GO 64(RETURN), then follow C64 instructions. Please note that the game loads in several parts. Follow on screen instructions.

### DISK

Select 64 mode. Turn on the disk drive, insert the program into the drive with the label facing upwards, type LOAD\*\*\*,8,1 (RETURN), the introductory screen will appear and the program will then load automatically. Please note that the game loads in several parts. Follow on screen instructions.

### CONTROLS

The game may be controlled by Joystick only in Part 1.

## HOW TO PLAY

**TRAINING** — A bottle of Lucozade (portraying your energy level) is shown at the top of the screen. At the start of each training session, the bottle will be empty and the more exercise you do, the more the bottle will fill up. If you manage to fill the bottle in any one session, you will be awarded a can of Lucozade. Train well and you can achieve a maximum of 3 cans! (i.e. one per session). To use these cans, you will be given the option at the start of each event to implement extra energy. This will help you in your weaker areas, but make sure you choose wisely as each can only provides one chance of assistance.

**FOOTWEAR** — At the start of each event, a menu will be presented from which you must select the correct Adidas footwear for the heat, failure to make the right choice will result in an inferior performance. If however, you do select wrongly, the correct shoe will be indicated after the choice has been made. Make a note of this for next time! In all events, power is all-important. Continuous left and right joystick movement builds up the power. This is most important in the track events, e.g. 100m, 400m, 1500m and also the high jump. However, in the 1500m, once you have built up your power, then only a small rate of left and right movement is needed to sustain your speed. In the remaining events, the pressing of the "fire" button at the correct moment is essential. For instance, in the 110m hurdles, the depression of "fire" at the "precise moment" is needed to clear the hurdles, if any are knocked over then your power is reduced.

**LONG JUMP** — To succeed in the long jump you must build up power on your run up. When you hear a "beep" your power will lock. Press "fire" as close to the line as possible, holding the "fire" button to set the angle.

**HIGH JUMP** — Select height by pushing up joystick. Remember — you cannot lower the bar once it has been raised. Build up power until you hear the "beep" then push

up on joystick to get closer to the bar. Remember — do not over run or over shoot middle of bar — this will abort your attempt. Press "fire" button to take off, push up to reduce angle over bar.

**DISCUS** — Waggle joystick to build up power. When the power is above half way, press "fire" button to start Daley spinning. Now push up to adjust the angle the discus will be thrown. When you hear the "beep" press fire to release the discus before Daley goes out of the circle.

**SHOT PUT** — Waggle joystick to build up power. When there is enough power, press "fire" to adjust the angle, then release it to throw the shot putt.

**JAVELIN** — Waggle joystick to make Daley run. When the "beep" sounds, press "fire" to adjust the angle, then throw the javelin by releasing the "fire" button.

**POLE VAULT** — Select height as in high jump, build power as in high jump. Press "fire" when pole tip is over vault bar, then press fire to increase angle over bar.

Your skill and enjoyment will improve with practice and you'll probably develop new techniques of winning yourself!

**Good luck!**

## HINTS AND TIPS

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

## LA SFIDA OLIMPICA DI DALEY THOMPSON

DALEY RITORNA!... con la possibilità per voi di fare quello che fa lui nei dieci difficilissimi eventi del Decathlon olimpico.

Questa volta la medaglia d'oro non è sufficiente, voi volete conquistare anche il record mondiale ed accumulare più di 9000 punti, soltanto allora potrete qualificarvi per il ruolo dell' "Atleta più grande del mondo". Un allenamento estenuante in palestra vi aiuterà a cominciare quando, sotto l'occhio attento dell'allenatore, potete aumentare la forza e la potenza al massimo. Soltanto allora sarete nella posizione di provarle la vostra capacità di resistenza contro il libro dei records e come Daley entrerete nell'arena dei grandi di tutti i tempi.

### CARICAMENTO CASSETTA

Mettere la cassetta nel vostro registratore Commodore con la parte stampata in su ed assicuratevi che è stata riavvolta fino al principio. Assicuratevi che tutti i fili siano collegati. Premere il tasto SHIFT e il tasto RUN/STOP simultaneamente. Seguire le istruzioni sullo schermo — PREMERE PLAY sul registratore. Il programma poi si carica automaticamente. Per il tipo C128 scrivere GO 64 (RETURN), poi seguire le istruzioni per C64.

Si prega di notare che il gioco si carica in parti differenti. Seguire le istruzioni sullo schermo.

### DISCO

Scegliere il modo 64. Accendere il drive del disco, inserirci il programma con l'etichetta girata in su, scrivere LOAD \*\*\*.8,1 (RETURN) apparirà lo schermo d'introduzione e il programma poi si carica automaticamente.

Si prega di notare che il gioco si carica in parti differenti. Seguire le istruzioni sullo schermo.

### CONTROLLI

Il gioco può essere controllato dal joystick solo nella Porta di Connessione 1.

## COME SI GIOCA

**ALLENAMENTO** — Una bottiglia di Lucozade (raffigurante il vostro livello d'energia) è mostrata in cima allo schermo. All'inizio di ogni sessione d'allenamento, la bottiglia sarà vuota e più farete allenamento più la bottiglia si riempirà. Se riuscite a riempire la bottiglia in una sola sessione, avrete una lattina di Lucozade. Allenatevi bene e riceverete un massimo di 3 lattine (cioè una per sessione). Per usare queste lattine, avrete la possibilità all'inizio di ciascun avvenimento di implementare altra energia. Ciò vi aiuterà nelle zone più deboli ma state attenti a scegliere bene poiché ciascuna può dare soltanto una possibilità d'assistenza.

**SCARPE** — All'inizio di ogni avvenimento, vi si presenterà un menu da cui dovete scegliere le scarpe giuste Adidas per quel particolare avvenimento. Se non scegliete bene, il vostro rendimento sarà molto meno, ma se scegliete una scarpa sbagliata, la scarpa giusta sarà indicata dopo che la scelta è stata fatta. Prendetene nota per la volta prossima.

In tutti i casi, la potenza è la cosa più importante. Il movimento continuo del joystick a destra e a sinistra aumenta la potenza. Questo è particolarmente importante nelle gare su pista, cioè 100m, 400m, 1500m ed anche sul salto in alto. Però, nei 1500m, quando avete accumulato la potenza, è necessario solo un piccolo aggiustamento a destra e a sinistra per poter sostenere la velocità.

Negli eventi rimasti, è essenziale premere al momento giusto il pulsante del "fire". Per esempio nella gara su pista degli ostacoli a 110m, si deve premere "fire" al momento giusto in modo da poter sorpassare gli ostacoli. Se per caso ne fate cadere alcuni, allora la vostra potenza diminuisce.

**SALTO IN LUNGO** — Per avere successo sul salto in lungo dovete ammassare potenza quando correte. Quando sentite il rumore "beep", la potenza si blocca. Premere "fire" il più vicino possibile alla linea, tenendo giù il pulsante "fire" per decidere l'angolo.

**IL SALTO IN ALTO** — Scegliere l'altezza mandando in su il joystick. Ricordatevi — non potete abbassare la sbarra quando l'avete alzata. Aumentate la potenza fino a che non sentite il "beep" poi spingete in su sul joystick per avvicinarvi alla sbarra. Ricordatevi — non andate oltre la metà della sbarra altrimenti fallirete nel vostro tentativo. Premere il pulsante "fire" per partire, spingere in su per ridurre l'angolo sopra la sbarra.

**DISCO** — Agitare il joystick per aumentare la potenza. Quando la potenza è più di metà, premere "fire" per permettere a Daley di girare. Ora spingere in su per regolare l'angolo a cui il disco sarà tirato. Quando sentite il "beep", premere "fire" per rilasciare il disco prima che Daley vada fuori dal cerchio.

**LANCIO DEL PESO** — Agitare il joystick per aumentare la potenza. Quando c'è abbastanza potenza, premere "fire" per regolare l'angolo, poi rilasciarlo per tirare il peso.

**GIAVELLOTTA** — Agitare il joystick per far sì che Daley corra. Quando si sente il "beep", premere "fire" per aggiustare l'angolo, poi tirare il giavelotto rilasciando il pulsante del "fire".

**SALTO CON L'ASTA** — Scegliere l'altezza come nel salto in alto, aumentare la potenza come nel salto in alto. Premere "fire" quando la punta dell'asta è al di là della sbarra, poi premere fire per aumentare l'angolo al di sopra della sbarra.

Con la pratica aumenterete la vostra bravura e godrete di più il gioco e probabilmente svilupperete voi stessi nuove tecniche per vincere.

**Buona fortuna!**

## CONSIGLI ED AVVERTIMENTI

- ❖ Per una buona riuscita è essenziale scegliere le scarpe Adidas giuste. Provando diverse volte scoprirete quali scarpe siano le migliori per i vari eventi.
- ❖ Nel giavelotto, cercate di ottenere un angolo di lancio di circa 45° per la massima distanza.
- ❖ Nel lancio del peso e del disco, per un buon lancio è essenziale avere un tempo perfetto, un angolo ragionevole e il poter andare il più vicino all'estremità.

- ❖ Save your cans of Lucozade for events requiring endurance and speed.

## DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE

Its program code, graphic representation and artwork are the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Ocean Software Limited. All rights reserved worldwide. THIS SOFTWARE PRODUCT HAS BEEN CAREFULLY DEVELOPED AND MANUFACTURED TO THE HIGHEST QUALITY STANDARDS, PLEASE READ CAREFULLY THE INSTRUCTIONS FOR LOADING.

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

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

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

## CREDITS

Programmed by David Collier and Richard Palmer  
Graphics by John Palmer  
Music and sound effects by Jonathan Dunn  
Produced by D.C. Ward  
©1988 Ocean Software Limited  
Lucozade is a registered trade mark of Beecham Group Plc.

- ❖ Nei 1500m, quando avete ottenuto la potenza massima, sono necessari meno movimenti a destra e a sinistra per poter mantenere la velocità.
- ❖ Risparmiate le lattine di Lucozade per avvenimenti che richiedono resistenza e velocità.

## LA SFIDA OLIMPICA DI DALEY THOMPSON

Il codice del programma, la rappresentazione grafica e i disegni sono copyright di Ocean Software Limited e non possono essere riprodotti, tenuti, dati in prestito o divulgati in nessuna forma senza il permesso per iscritto di Ocean Software Limited. Tutti i diritti sono riservati in tutto il mondo.

### RICONOSCIMENTI

Programmato da David Collier e Richard Palmer.  
Grafici di John Palmer.

Musica ed effetti sonori di Jonathan Dunn  
Prodotta da D. C. Ward.

©1988 Ocean Software Limited

Lucozade è un marchio di fabbrica registrato di Beecham Group Plc.

## DALEY THOMPSONIN OLYMPIALAIASHAASTE

DALEY PALAA TAKAISIN!...Ota omaksesi hänen vaativa roolinsa voittaa Olympialaisten kymmenottelu. Tällä kertaa metallin voittaminen ei kuitenkaan ole tarpeeksi. Haluat omaksesi myöskin maailman ennätysten yrittämällä kerätä itsellesi 9000 pistettä, joka tarvitaan saadaksesi "maailman kaikkien aikojen loistavimman urheilijan" tittelin. Tavoitteen saavuttaminen alkaa uuvuttavalla kunto-ohjelmalla treenaajasi valvomana ja päämääränäsi on huippukunnon kehittäminen itsellesi.

Ainoastaan tällöin käytössäsi on sellainen sisumäärä, jonka avulla pystyt kumoamaan aikaisemmat ennätykset ja astumaan Daley'n tapaan maailman huippu-urheilijoiden joukkoon

### LATAUS KASETTI

Aseta kasetti Commodore-nauhuriin niin, että se puoli kasettia, jolla on painettua tekstiä, on ylöspäin ja varmist, että se on kelattu alkuun. Varmista, että kaikki johdot on kytketty oikein. Näppää samanaikaisesti näppäimiä SHIFT ja RUN/STOP. Seuraa näytön antamia ohjeita - PAINA ALAS NAUHURIN NÄPPÄIN "PLAY". Tämä ohjelma latautuu tällöin automaattisesti. C128:n ollessa kysymyksessä lataustyypin on GO 64 (RETURN). Seuraa sen jälkeen C64:n ohjeita. Pane merkille, että pelin lataukset monin osin seuraavat näytön antamia ohjeita.

### LEVY

Valitse 64-tila. Kytke levyasema, aseta ohjelma levyasemaan niin, että sen otsikko on ylöspäin ja kirjoita LOAD\*\*\*.8,1 (RETURN). Johdantonäyttö ilmestyy näyttöruutuun ja ohjelma latautuu automaattisesti. Pane merkille, että peli latautuu useammassa osassa. Seuraa näytön antamia ohjeita.

## SÄÄTIMET

Pelin kontrollit tapahtuu joystickin avulla ainoastaan portissa 1.

## PELIN KULKU

**TREENAUS** — Näytön yläosassa näkyy pullo Lucozade-virkistysjuomaa (osoittaen energiatasosi). Jokaisen treenausjakson alussa pullo on tyhjä, mutta mitä enemmän treenaat, sitä enemmän täyttyy pullo. Jos onnistut täyttämään pullon yhden treenausjakson aikana, saat palkkioksi tölkin Lucozade-juomaa. Treenausta perustasosasi heikkenee. Jos saat valitsemaan väärin, oikea valinta näkyy näytössä välittömästi tekemäsi valinnan jälkeen. Pane se muistiin seuraavaa tapahtumaa varten! Kaikissa urheilutapahtumissa voimalla on ensiarvoisen tärkeä merkitys. Joystickin jatkuva liikuttaminen vasemmalta oikealle lisää voimaa. Tämä on erikoisen tärkeää juostaessa esimerkiksi 100m, 400m ja 1500m sekä myöskin korkeushypyssä. Sen jälkeen kun tarvittava voima on kehitetty, 1500m:n juoksussa ei tarvita enää kuin vähäistä vasemmalle ja oikealle liikuttelamista tarvittavan nopeuden ylläpitämiseksi.

Muissa urheilulajeissa "tulitusnappulan" painaminen oikeaan aikaan on erittäin tärkeää. Niinpä esimerkiksi viimeisessä lajissa, 110m:n estejuoksussa, "tulittaminen" oikeana hetkenä on välittämätöntä esteen ylittämiseksi. Jos joku esteistä kaatuu, voimasi vähenee.

**PITUUSHYPPY** — Pituushypyn onnistumiseksi voima on

kerättävä alkujuoksun aikana. Kun kuulet piipittävän äänen, keräämässäsi voima lukkiutuu tasolleen. "Tulita" mahdollisimman lähellä ylitysviivaa, pitämällä "tulitusnappulaa" käännettynä sopivaan kulmaan.

**KORKEUSHYPPY** — Valitse korkeus joystickillä työntämällä. Muista, että rimaa ei voida enää alentaa sen jälkeen, kun sitä on nostettu. Kartuta voimaa, kunnes kuulet piipityksen ja asetu lähemmäksi rimaa työntämällä joystickillä ylöspäin. Älä juokse sen yli äläkä tulita riman keskikohdan yli, muuten yritys ei onnistu. Paina "tulitusnappulaa" ylityksen merkiksi. Ylöspäin työntämällä vähennetään kulmaa riman suhteen.

**KIEKKO** — Liikuttele joystickillä voiman kartuttamiseksi. Kun voiman määrä on yli puolen välin, paina "tulitusnappulaa", joka panee Daley'n pyörimään. Työnnä sen jälkeen joystickillä ylöspäin asettaaksesi kulman, josta kiekko heitetään. Kun kuulet piipityksen, "tulita", jolloin kiekko vapautuu, minkä jälkeen Daley poistuu kehästä.

**KUULANTYÖNTÖ** — Liikuttele joystickillä voiman kartuttamiseksi. Kun voimaa on tarpeeksi, paina "tulitusta" kulman asettamiseksi ja vapauta se kuulan työntämiseksi. **KEIHÄÄNHEITTO** — Liikuttele joystickillä, jolloin Daley lähtee juoksemaan. Kun kuulet piipityksen, paina "tulitusta" kulman asettamiseksi. Heitä sen jälkeen keihäs vapauttamalla "tulitusnappulaa".

**SEIVÄSHYPPY** — Valitse korkeus samaan tapaan kuin korkeushypyssä ja kartuta voimaa korkeushypyn tapaan. "Tulita", kun seipään kärki ylittää hyppyriman ja paina sen jälkeen "tulitusnappulaa" laajentaaksesi riman kulman suuruutta.

**ONNEA YRITYKSILLE!**

## NEUVOJA JA VIHJEITÄ

- ❖ Sopivien Adidas-treenareiden valitseminen on tärkeää hyvän suorituksen saavuttamiseksi. Opit kokeilemalla, mitkä treenarit sopivat parhaiten mihinkin tapahtumaan.

- ❖ Keihäänheitossa on parasta yrittää saada 45°:n heittokulma maksimitehyyttä varten.

- ❖ Kuulantyönnössä ja kiekonheitossa hyvän suorituksen edellytyksinä ovat tarkka ajoitus, sopiva kulma ja pääseminen mahdollisimman lähelle runoa.

- ❖ 1500m:n juoksussa voiman kehittämisen jälkeen maksimitasolle joystickin vähäinen liikuttelu "vasemmalle" ja "oikealle" pitää yllä nopeuden.

## DALEY THOMPSONIN OLYMPIALAIASHAASTE

Ocean Software Limited -yhtiöllä on yksinoikeus ohjelman tunnuksiin, graafisiin esityksiin ja kuvituksiin eikä niitä saa kopioida, tallentaa, vuokrata tai esittää julkisesti missään muodossa ilman Ocean Software Limited -yhtiöltä saatua kirjallista lupaa. Yksinoikeus pidätetään kautta maailman.

### TEKIJÄT

Ohjelmointi: David Collier ja Richard Palmer  
Grafiikka: John Palmer  
Musiikki ja äänitehosteet: Jonathan Dunn  
Tuottaja: D.P. Ward  
©1988 Ocean Software Limited  
Lucozade on Becham Group PLC -yhtiön rekisteröity tavaramerkki



# DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE

## COMMODORE

# ocean

# ocean

### LE DEFI OLYMPIQUE DE DALEY THOMPSON

DALEY EST DE RETOUR!... et de nouveau vous est offerte la chance de prendre sa place dans les 10 épreuves épuisantes du Décaathlon Olympique. Mais cette fois-ci, la médaille d'or ne suffira pas, il vous faudra aussi battre le record du monde et accumuler plus de 9000 points, c'est seulement à ce moment là que vous réussirez à vous qualifier pour le rôle du "Meilleur Athlète du Monde". Un entraînement épuisant dans le gymnase vous permettra de démarrer, c'est là que, sous le regard vigilant de votre entraîneur, vous pourrez développer votre force et votre puissance jusqu'au maximum. A ce moment-là seulement vous serez à même de tester votre forme pour voir si elle vous permet de battre les records déjà enregistrés et comme Daley de rejoindre les meilleurs de tous les temps.

### CHARGEMENT CASSETTE

Placez la cassette dans votre magnétophone Commodore, coté imprimé vers le haut et vérifiez qu'elle est complètement rembobinée. Assurez-vous que tous les fils sont connectés. Appuyez simultanément sur la touche SHIFT et sur la touche RUN/STOP. Suivez les instructions affichées à l'écran — Appuyez sur PLAY sur le magnétophone. Ce programme se chargera automatiquement. Pour le chargement du C128, tapez GO 64(RETURN), puis suivez les instructions du C64. Attention: le chargement du jeu s'effectue en plusieurs parties. Suivez les instructions affichées à l'écran.

### DISQUETTE

Sélectionnez mode 64. Mettez le lecteur de disquette sur la position marche, placez le programme dans le lecteur, label vers le haut, tapez LOAD \*\* 8.1, (RETURN), l'écran d'introduction apparaîtra et le jeu se chargera automatiquement. Attention: le chargement du jeu s'effectue en plusieurs parties. Suivez les instructions affichées à l'écran.

### COMMANDES

Le jeu se joue avec le Levier seulement au Port 1.

### COMMENT JOUER

**ENTRAINEMENT** — Une bouteille de Lucozade (indiquant votre niveau d'énergie) apparaît en haut de l'écran. Au début de chaque session d'entraînement, la bouteille est vide et plus vous faites d'exercice, plus la bouteille se remplit. Si vous arrivez à remplir la bouteille en une session, il vous sera accordé une boîte de Lucozade. En vous entraînant bien, vous pouvez obtenir jusqu'à trois boîtes! (c'est à dire une par session). Pour vous servir de ces boîtes, vous disposez au début de chaque épreuve d'une option vous permettant d'utiliser de l'énergie supplémentaire. Cela vous aidera dans les domaines où vous êtes le plus faible, mais utilisez cette option judicieusement car chaque boîte ne peut vous servir qu'une fois.

**CHAUSSURES** — Au début de chaque épreuve, un menu s'affiche et vous devez sélectionner la paire de chaussures Adidas en fonction de la chaleur. Si vous ne procédez pas au bon choix, votre performance s'en ressentira. En cas de mauvaise sélection, la paire correcte s'affichera après que vous ayez procédé à votre choix, prenez-en note pour la prochaine fois! Durant toutes les épreuves, la puissance constitue l'élément essentiel. Vous augmentez votre puissance en déplaçant votre levier de façon continue entre gauche et droite. Ceci est surtout important pour les courses sur piste comme par ex. le 100m, 400m, 1500m et aussi pour les épreuves de saut en hauteur. Cependant dans le 1500m, une fois que vous avez développé votre puissance, il vous suffit de ne faire que quelques mouvements entre gauche et droite pour maintenir votre vitesse.

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

celles-ci est renversée.

**SAUT EN LONGUEUR** — Pour réussir dans l'épreuve de saut en longueur, vous devez accumuler votre puissance durant la période de prise d'élan jusqu'à la ligne. Quand vous entendez un "bip", votre puissance se bloquera. Appuyez sur "feu" aussi proche que possible de la ligne en maintenant le bouton "feu" enfoncé pour régler l'angle.

**SAUT EN HAUTEUR** — Sélectionnez la hauteur en poussant le levier vers l'avant. Mais attention, vous ne pouvez abaisser la barre une fois que celle-ci a été élevée. Accumulez d'abord de la puissance jusqu'à ce que vous entendiez le "bip", puis poussez le levier vers l'avant pour vous rapprocher de la barre. Prenez garde à ne pas courir ou bondir au-delà du milieu de la barre car cela ferait échouer votre tentative. Appuyez sur feu pour vous élever dans l'air et poussez vers l'avant le levier pour réduire l'angle au-dessus de la barre.

**DISQUE** — Accumulez de la puissance en agitant le levier. Quand le niveau de la puissance se situe au-dessus de la moitié, appuyez sur le bouton "feu" pour commencer la rotation de Daley. Poussez maintenant le levier vers l'avant pour ajuster l'angle de lancer du disque. Quand vous entendez le "bip", appuyez sur "feu" pour libérer le disque avant que Daley ne sorte du cercle.

**LANCER DU POIDS** — Accumulez de la puissance en agitant le levier. Quand vous disposez d'une puissance suffisante, réglez l'angle en appuyant sur "feu" puis relâchez pour effectuer le lancer.

**JAVELOT** — Faites courir Daley en agitant le levier. Au son du "bip", appuyez sur "feu" pour régler l'angle puis lancez le javelot en relâchant le bouton "feu".

**SAUT A LA PERCHE** — Comme dans l'épreuve de saut en hauteur, sélectionnez la hauteur puis accumulez de la puissance. Appuyez sur "feu" quand le bout de la perche est au-dessus de la barre, puis appuyez sur feu pour augmenter l'angle au-dessus de la barre.

Un peu d'entraînement vous permettra de vous améliorer et de mieux apprécier le jeu, d'ailleurs vous mettrez sans doute vous-même au point de nouvelles techniques pour

atteindre la victoire!  
**Bonne chance!**

### CONSEILS UTILES

- La sélection de la bonne paire d'Adidas est de la plus haute importance pour l'obtention d'une bonne performance. Seuls des essais vous permettront de découvrir la paire correspondant à telle ou telle épreuve.
- Pour parvenir à une distance de jet maximum dans l'épreuve du javelot, essayez d'obtenir un angle de lancement se situant à environ 45 degrés.
- Pour le poids et le disque, un minutage parfait, un bon angle et une position la plus proche possible du bord sont les conditions essentielles d'un bon lancer.
- Une fois que vous avez accumulé un maximum de puissance dans l'épreuve des 1500m, seul un rythme plus lent de "gauche" et "droite" est nécessaire pour maintenir votre vitesse au même niveau.
- Réservez vos boîtes de Lucozade pour les épreuves nécessitant vitesse et endurance.

### LE DEFI OLYMPIQUE DE DALEY THOMPSON

Son programme, sa représentation graphique et la création artistique sont la propriété de Ocean Software Limited et ils ne peuvent être reproduits, stockés, loués ou diffusés sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite de Ocean Software. Tous droits réservés dans le monde entier.

### GENERIQUE

Programme de David Collier et Richard Palmer  
Graphique de John Palmer  
Musique et effets sonores de Jonathan Dunn  
Produit par D.C. Ward  
©1988 Ocean Software Limited  
Lucozade est une marque déposée de Beecham Group Plc.

### DALEY THOMPSONS OLYMPISCHE HERAUSFORDERUNG

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

### LADEN

### SCHNEIDER CPC 464 KASSETTE

Legen Sie die zurückgespulte Kassette in den Recorder, geben Sie RUN ein und drücken Sie die ENTER-Taste. Befolgen Sie die Anweisungen, die auf dem Bildschirm erscheinen. Ist ein Diskettenlaufwerk angeschlossen, geben Sie I TAPE ein und drücken die ENTER-Taste. Dann geben Sie RUN ein und drücken die ENTER-Taste erneut. (Das Zeichen I erhalten Sie, indem Sie bei gedrückter Shift-Taste die @-Taste betätigen.) Beachten Sie, daß die Version für den CPC 464 in drei Teilen geladen wird, und befolgen Sie bitte die entsprechenden Bildschirmanweisungen.

### SCHNEIDER CPC 664 und 6128 KASSETTE

Schließen Sie einen geeigneten Kassettenspieler an, wobei Sie darauf achten müssen, daß die Anschlüsse korrekt hergestellt sind, wie im Benutzerhandbuch beschrieben. Legen Sie die zurückgespulte Kassette ein, tippen Sie I TAPE und drücken anschließend die ENTER-Taste. Danach geben Sie RUN ein und drücken die ENTER-Taste erneut. Befolgen Sie die nun erscheinenden

Bildschirmanweisungen.

Beachten Sie, daß die Version für den CPC 664 in drei Teilen geladen wird. Befolgen Sie immer die entsprechenden Bildschirmanweisungen.

### SCHNEIDER CPC 464 DISKETTE

Legen Sie die Programmdiskette mit der Seite A nach oben in das Laufwerk. Tippen Sie I DISC und drücken Sie die ENTER-Taste, damit der Rechner auf das Diskettenlaufwerk zugreifen kann. Danach geben Sie RUN/DISC ein und drücken die ENTER-Taste zum Abschluß. Das Programm wird nun automatisch geladen. Beachten Sie, daß die Version für den CPC 464 in drei Teilen geladen wird. Befolgen Sie immer die entsprechenden Bildschirmanweisungen.

### SCHNEIDER CPC 664 UND 6128 DISKETTE

Legen Sie die Programmdiskette mit der Seite A nach oben in das Laufwerk. Tippen Sie I DISC und drücken Sie die ENTER-Taste, damit der Rechner auf das Diskettenlaufwerk zugreifen kann. Danach geben Sie RUN/DISC ein und drücken die ENTER-Taste. Das Programm wird nun automatisch geladen. Beachten Sie, daß die Version für den CPC 664 in drei Teilen geladen wird. Befolgen Sie immer die entsprechenden Bildschirmanweisungen. Die Version für den CPC 6128 wird in einem Stück von der Seite A geladen.

### STEUERUNG

Das Spiel kann nur mit einem Joystick in Port 1 gespielt werden.

### SO WIRD'S GEMACHT!

**TRAINING** — Eine Flasche "Lucozade" (Stärkungstrunk, der Ihr Kraftniveau darstellt) ist oben auf dem Bildschirm zu sehen. Zu Beginn jedes Trainingsdurchganges ist diese Flasche leer, doch sie füllt sich, je mehr Übungen Sie durchführen. Hiermit erzielen Sie eine allgemeine Erhöhung der Kraft für alle Disziplinen, d.h. je besser Sie im Training sind, desto voller wird die Flasche und desto besser wird Ihre Gesamtleistung.

**SCHUHWERK** — Zu Beginn jeder Disziplin erscheint ein

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

Um beim Weitsprung erfolgreich zu sein, müssen Sie ihre Kraft während des Anlaufs aufbauen und beim Auftauchen der Absprunglinie den Feuerknopf drücken. Die Dauer des Drückens bestimmt den Sprungwinkel. Zum Schluß, bevor Sie die Linie erreichen, müssen Sie den Feuerknopf freigeben, um den Sprung zu beginnen. Kugelstoßen und Diskuswerfen sind dem Weitsprung ähnlich, was die Benutzung des Feuerknopfes angeht. Zuerst bauen Sie Ihre Kraft auf und drücken dann bei Beginn des Wurfes den Feuerknopf, wie vorher beschrieben. Der Speerwurf funktioniert etwas anders. Zuerst bauen Sie die Kraft durch Links-Rechts-Bewegungen auf. Nähern Sie sich der Abwurfline, drücken Sie den Feuerknopf und lassen ihn wieder los, um den Winkel des Speeres zu vergrößern. Schließlich drücken Sie noch einmal den Feuerknopf und werfen damit den Speer im eingestellten Winkel ab.

Für den Stabhochsprung bauen Sie Ihre Kraft beim Anlauf zum Absprung auf und drücken den Feuerknopf, um den Stab auf dem Boden zu positionieren. Ist dies erfolgreich

geschehen, erscheint eine dreidimensionale Ansicht von Daley, wie er sich mit Hilfe des Stabes nach oben schwingt. Im richtigen Moment muß nun der Feuerknopf gedrückt werden, damit er die Latte überspringt. Ihre Geschicklichkeit und der Spaß am Spiel werden mit der Übung in den einzelnen Disziplinen wachsen. Vielleicht entwickeln Sie sogar völlig neue Techniken, um den Sieg zu erringen.

**Viel Glück!**

### TIPS UND TRICKS

- Die Wahl der korrekten Adidas-Sportschuhe ist für gutes Gelingen unerlässlich. Nur durch Ausprobieren werden Sie feststellen, welche Schuhe für die einzelnen Disziplinen am geeignetsten sind.
- Beim Speerwurf sollten Sie versuchen, einen Winkel von ungefähr 45 Grad zu erzielen, damit der Speer möglichst weit fliegt.
- Bei Kugelstoßen und Diskuswerfen drücken Sie den Feuerknopf, sobald Daley mit seinem Wurf beginnt.
- Haben Sie beim 1500 Meter-Lauf erst einmal Ihre Kraft bis zum Maximum aufgebaut, sind nur noch verhältnismäßig langsame Links-Rechts-Bewegungen des Joystick nötig, um die Geschwindigkeit beizubehalten.

Programmcode, grafische Darstellung und künstlerische Gestaltung unterliegen dem Urheberrecht von Ocean Software und dürfen ohne ausdrückliche, schriftliche Genehmigung von Ocean Software nicht kopiert, vermietet oder gesendet werden. Alle Rechte sind weltweit vorbehalten.

### DANKSAGUNGEN

Programmiert von James Higgins und Dave Thompson  
Grafiken von Dawn Drake und William Harbison  
Musik und Geräuscheffekte von Jonathan Dunn  
Produziert von D.C. Ward  
Deutsche Bearbeitung durch AGC Hamburg, Jürgen Mayr  
© 1988 Ocean Software Limited  
Lucozade ist ein eingetragenes Warenzeichen der Beecham-Gruppe

