

Introduction

A thousand athletes. A hundred countries. Billions watching around the world as you enter the stadium, marching confidently among your nation's strongest, fastest and boldest young men and women. Your gaze sweeps the crowd as you realize the scope of your achievement. You are walking in the footsteps of Jim Thorpe and Jesse Owens, in the footsteps of the ancient Greeks. You are about to compete against the world's best athletes in a 3,000-year-old competition. The pinnacle of athletic achievement. The Summer Games. The majesty, scope and glory of the original SUMMER GAMES return in SUMMER GAMES II. Now you can explore the thrill of the world's greatest athletic competition with eight brand new events. Challenge your timing in the triple jump. Test your endurance in the equestrian arena. From fencing to kayaking, you'll be at the heart of the action as you "go for gold". Strategy, skill and determination are the qualities you'll need to succeed. Give your best in every event. Nothing can be held back. Not if you want to be a champion. Strive for victory - if you win, the gold medal will be yours.

Objectives

SUMMER GAMES II challenges your competitive skills with a series of athletic contests for 1 to 8 players. Experience the excitement and realism of eight different events - cycling, equestrian, fencing, high jump, javelin, kayaking, rowing, and triple jump. Practice each event first to sharpen your skills. Then choose from the 18 countries you can represent in the competition and let the Games begin! Try to win the gold as you compete in each event. You'll get a silver medal if you finish second and a bronze medal if you come in third. Try to win the most medals as you compete in all the events. SUMMER GAMES II keeps scores, handles the judging, and awards medals to all of the winners. If you break a "World Record", SUMMER GAMES II will save your name and display it on a special World Records screen. So get ready to give it your best. The thrills and excitement of SUMMER GAMES II are about to begin.

Getting Started

Loading Instructions: (Cassette)
When loading the cassette for the first time it must be loaded with the label side up. The cassette is recorded with four events on side one and four events on side two. You will be prompted when to load side two. Because the cassette files are sequential if you want to load an event which is before the point you are at on the tape you must rewind the tape before attempting to load it. For example: if you have loaded and played the Javelin Event then to load and play the Triple Jump the cassette must be rewound and positioned before the Triple Jump. It may help in positioning the tape if you zeroize your tape counter after loading the main menu and make a note of the counter readings for each event on both sides of the tape. The order of the events on the tape is as shown on the main menu. To load the cassette: Insert the cassette label side up, rewind and Press SHIFT and RUN/STOP key together. Press PLAY on the cassette player and the tape will load.

IMPORTANT!
When you have played the closing ceremony the tape must be loaded again from the beginning of side one (i.e. label-side)

Loading Instructions: (Disk)
Set up your Commodore 64 as shown in the Owner's Manual. Remove all disks from the drives. Plug your joystick into Port #2. If you are using two joysticks, plug the second joystick into Port #1. Turn the computer and disk drive ON. Insert the SUMMER GAMES II disk into the disk drive, with the Side 1 label facing UP, and the oval cutout pointing towards the back. (You will be prompted when to remove the disk to load Side 2.) Type Load "S", B1 and press the RETURN key.

With the EPYX FAST LOAD Cartridge and Disk Drive:
Set up your Commodore 64 as shown in the Owner's Manual. Insert the FAST LOAD Cartridge into the cartridge slot of your computer. Plug your joystick into Port #2. If using two joysticks, plug the second one into Port #1. Turn the computer and disk drive ON. Insert the SUMMER GAMES II disk into the disk drive, with the Side 1 label facing UP, and the oval cutout pointing towards the back. Press the C (Commodore) key and the RUN/STOP key to load the program.

Starting Play

A spectacular opening ceremony welcomes you to SUMMER GAMES II. The lighting of the flame marks the start of the international competition. White doves are released over the stadium - a traditional symbol of peace.

Once the opening ceremony concludes, a menu screen offers you a choice of nine options. To make a selection, use a joystick to move the cursor to your choice, then press the fire button. You may also select an option by typing the corresponding numbered key.

OPTION 1: COMPETE IN ALL EVENTS

This option allows the players to compete in all eight (or sixteen if you own SUMMER GAMES I - see OPTION 6) of the events, while keeping a running tally of medals awarded to each player. You'll compete in the events in this order: Triple Jump, Rowing, Javelin, Equestrian, High Jump, Fencing, Cycling, and Kayaking.

- You will first be asked to enter your name and pick your country.
- Type your name on the keyboard and press the RETURN key to enter.
- Use the joystick to move the cursor to the flag of your choice, then press the fire button to pick that country. (If you want to listen to the anthem, type S.)
- Repeat the name and country selection for each additional player (up to eight). When all players' names and countries have been entered, press the RETURN key again.
- A verification screen will appear. If all names and countries are correct, select YES with the joystick and press the fire button, or type Y if you need to make any changes, select NO, or type N.

OPTION 2: COMPETE IN SOME EVENTS

- Similar to OPTION 1; however, you can compete in any number of the listed events for this round of international competition.
- Select the event(s) by typing the corresponding numbered key or by moving your joystick and depressing the fire button.
- The events you select will be displayed in white.
- When you have finished selecting the events, move the cursor to the word DONE and press the fire button.

OPTION 3: COMPETE IN ONE EVENT

- Similar to OPTIONS 1 and 2, but you can compete in any single event of your choice.
- Select the event by typing the corresponding numbered key or by moving the joystick and pressing the fire button.

OPTION 4: PRACTICE ONE EVENT

- Use the joystick to select the event, then press the fire button or type the corresponding lettered key. No scoring records are kept during practice rounds.

OPTION 5: NUMBER OF JOYSTICKS (1 or 2)

- Select 1 or 2 by pressing the fire button or typing 1 or 2.
- If you are using only one joystick make sure it is plugged into Port #2, and select 1.
- If you are using two joysticks, plug both of them in and select 2. This will allow two players to compete "head-to-head" in cycling, rowing, and fencing.

OPTION 6: SUMMER GAMES I (DISK) EVENTS (YES or NO)

- If you own SUMMER GAMES I, move the cursor to this option and press the fire button to select YES. This will allow you to compete in 16 different events. The program will prompt you when to insert the SUMMER GAMES I disk.

OPTION 7: SEE WORLD RECORDS

- Displays the highest score recorded in all events, with the name and country of the player who achieved each world record. New records set on cassette will be lost on power off. Press the fire button to return to the menu.

OPTION 8: OPENING CEREMONIES

- Allows you to view the opening ceremonies.

OPTION 9: CLOSING CEREMONIES

- Allows you to view the closing ceremonies.

The Games

Triple Jump



The stadium is alive with excitement as the athletes prepare to compete in the first track and field event. The triple jump consists of three continuous, fluid actions: the hop, the step and the jump. Victory in this event requires strength and coordinated, fluid movement!

- Press the fire button to start running down the track.



- When you reach the takeoff line, move the joystick to the RIGHT to begin the "hop".



- As you land after the hop, move the joystick to the RIGHT again to initiate the "step".



- As you land from the step, move the joystick LEFT to begin the "jump".

- Finally, push the joystick FORWARD to give yourself a final boost as you fly through the air into the landing pit.

Note: The joystick movements correspond to the movements of your feet. (i.e. Move the joystick RIGHT to jump off the right foot.)

- Timing is important in this event. You must move the joystick at just the right moment to perform each action correctly.
 - The right moment to move the joystick for the takeoff, or the hop, is just as you reach the takeoff line.
 - The proper time to move the joystick for the step and the jump is just as you land from the previous jump.
- The judges will declare a fault if you move the joystick too late for any of the three actions.
- After each jump, press the fire button to continue play.
- You get three attempts in the triple jump.
- The longest of your three attempts becomes your final score.
- The winner is the player who achieves the greatest distance in a single attempt.



Rowing

Single sculls is the most demanding rowing event in the Games. Alone in your boat, you confront a single opponent in head-to-head competition. Be ready to bend to the oars when the countdown reaches "GO". Keep a steady rhythm going, because a single stroke can mean the difference between victory and defeat!

- When "PRESS YOUR BUTTON" appears on either half of the screen, the player whose name coincides with that part of the screen must press the fire button on his or her joystick. Then, the next player will be asked to do the same. This will begin the countdown.
- When the countdown reaches "GO", begin rowing by moving the joystick to the LEFT to pick up your oars, and then to the RIGHT to push them through the water (the stroke).
- Practice in order to get the best rhythm for the fastest movement through the water.
- Continue rowing by moving the joystick LEFT and then RIGHT, alternating the rhythm of the oars.
- After the end of the race, press the fire button to begin the next event.
- The winner is the rower with the fastest final time.



Kayaking

Kayaking involves speed, determination, and planning. Handling your boat properly throughout the course is going to take you the last ounce of effort!

- Press the fire button when you are ready to begin. Each time you move the joystick, your kayaker will paddle once in the direction indicated:
- FORWARD to go forward.
 - BACK to back up.
 - LEFT to turn left.
 - RIGHT to turn right.

For example, if you want to paddle forward twice, push the joystick FORWARD and release it. Your kayaker will paddle once. Now push the joystick FORWARD again. Your kayaker will paddle a second time.

Note: If you hold the joystick in one direction, your kayaker will not keep paddling. You will paddle only once each time you push the joystick.

You must go through each gate properly to negotiate the course without incurring penalties.

To go through a gate properly, you must always keep the red marker on your left.

There are three types of gates:

DOWNSTREAM NORMAL: This gate has a red marker on the left and a blue marker on the right. Face forward as you go through this gate.

DOWNSTREAM REVERSE: This gate has a yellow marker on the left and a red marker on the right. You must turn your kayak around and go through this gate backwards (Red marker will be on your left as you pass through).

UPSTREAM: This gate has a blue marker on the left and a red marker on the right. Go around this gate and pass through it in the opposite direction facing upstream. Then turn your kayak around, go around the markers (don't go through them again) and continue to the next set of gates. Do not paddle through the gate backwards or you will incur a penalty.

You receive a 20-second penalty each time you miss a gate or go through a gate the wrong way. Penalties are also assessed if you go through the same gate more than once. (You will hear a beeping noise each time you incur a penalty.)

When you complete the course, a recap screen will display the gates you missed, completed, or went through incorrectly, as well as your total time. To improve your score, try to anticipate each gate and position your kayak accordingly. Always be thinking a gate or two ahead, and don't be afraid to paddle backwards to get into position (a missed gate is worse than a couple of seconds of lost time).

After completing the course, press the fire button to advance to the next event: The winner of this event is the player who completes the course with the fastest time (including penalties).

Javelin



Soaring in a long, graceful arc, the javelin brings appreciative cheers when thrown with power and precision. To win, you must build up speed on the runway and choose the right moment to throw. Strive to release the javelin at the best angle for distance in flight and you'll make a record-breaking throw!

- Press the fire button to start running down the track.
- Keep pressing the fire button to gain speed on the runway. The more times you press the button, the faster you will go.
- As you near the end of the runway, move the joystick LEFT to break stride and begin your throw.
- As you hold the joystick to the LEFT, the javelin will continue to rise. When you release the joystick, it will "lock in" the angle and begin the throw.
 - If you release the javelin too low, your throw will have a low arc.
 - Releasing the javelin too high will result in a high throw and a disappointing performance.
- The best angle to release the javelin at will be discovered through practice.
- If you cross the throwing line, you incur a fault.
- You get three attempts to throw the javelin. Your longest throw will be recorded as your final score.
- Press the fire button to continue after each throw.
- The winner is the player with the longest throw.

High Jump



A cheer wells up from the crowd as you approach the high jump bar for your final attempt. Already you have shattered the record. Two and a half metres. Now you are striding toward a bar set even higher. Gather your strength and feel your legs explode as you soar over the bar!

- The display at the bottom of the screen shows the contestant's name and country, and the bar height. The bar begins at the minimum height.
 - If you wish to compete at that height move the joystick to the RIGHT. If not, then move the joystick to the LEFT to answer "NO". If all the players decide not to jump, the bar is raised and the question is asked again.
- After you accept a bar height, the display will read "FIRST ATTEMPT", "SECOND ATTEMPT" or "THIRD ATTEMPT".
 - You will now be running toward the high jump on your approach.
 - As you make your approach, move the joystick to control your position and speed:
 - RIGHT to run faster.
 - FORWARD to approach closer to the bar.
 - BACK to widen the angle of your approach to the bar.
 - Press the fire button to jump. If you do not press the fire button you will run past the bar. You may then repeat the attempt without penalty.
 - Push the joystick FORWARD to flip up and over the bar.
- You get three attempts to clear each height. Three successive failures eliminate you from the high jump competition.
 - You may refuse a jump even after you have made one or two attempts at a given height. You will then be able to compete at the next height.
 - The bar height is raised after each round.
 - The winner of this event is the last player to be eliminated.

Fencing



You need good strategy, flawless timing and lightning reflexes to capture the gold in this event. Try to stay on the attack, but don't ignore your defenses. En garde!

- The fencing competition is a "round-robin" tournament. The names of the first two contestants are displayed on the scoreboard at the bottom of the screen. The first player named on the scoreboard is always the fencer on the left of the screen, and the second player is the fencer on the right. Press the fire button to salute your opponent and begin the bout.
- For defence, move the joystick to try to block your opponent's moves.
- To block (parry) your opponent:
 - Move the joystick UP or DOWN to position your foil at the same level as your opponent's foil.
 - Move your joystick LEFT or RIGHT to position your foil to the extreme left or right.
 - Now make a sweeping motion with your foil by moving your joystick in the other direction. If your foil was positioned correctly, you will block your opponent's foil immobilizing it for a brief moment. You can now thrust to score a hit on your opponent.
 - For attacking moves, and to control your fencer's movement on the field of play, press and hold the fire button and then move the joystick:
 - FORWARD to thrust with your foil and recover to a defensive posture.
 - BACK to thrust and advance.
 - LEFT to move left on the playing field, or "fencing piste".
 - RIGHT to move right on the fencing piste.

Note: You must return the joystick to the centre position before pressing the fire button, or your move will not be recognized.

- A successful thrust scores a hit against your opponent.
- Retreating too close to the edge of the fencing piste will score a hit against you.
- The scoreboard displays the number of hits scored against each fencer.
- The winner of a bout is the player who scores the most hits against his opponent.
- A bout lasts until three minutes have elapsed, or until five hits are made against a fencer.
- If a score is tied at the end of three minutes, a one-minute "sudden death" fence-off begins. The first player to score a hit is declared the winner. If neither player scores a hit during the fence-off, both players are assessed a loss.
- Strategy is crucial in this event. You must try to catch your opponent off guard, parrying and feinting (by pulling back) before thrusting for a hit.
- If your blade is parried, you are temporarily defenseless and the only possible move is retreat.
- After completing a bout, press the fire button on the joystick in port #2 to continue.
- The winner of the fencing competition is usually the player who wins the most bouts in the tournament. The actual rankings are determined by the number of points awarded for the margin of victory.
[Wins - losses] x 10,000
[Hits made - Hits against] x 1,000

Cycling



This is an all-out sprint for the finish line. You can't let up even for a moment. Because the margin of victory can be a fraction of a second!

- When "PRESS YOUR BUTTON" appears on either half of the screen, the player whose name coincides with that part of the screen must press the fire button on their joystick. Then the next player will be asked to do the same. This will begin the countdown.
 - When the countdown reaches "GO", begin pedalling.
 - To pedal your bicycle, rotate your joystick in a clockwise circular motion.
 - Watch the pedals of your bicycle. You must move the joystick in the same direction.
 - A rotating arrow display also indicates the direction in which you should be moving the joystick at all times.
 - To maintain speed, match the position of your pedals (or the arrow display) as you rotate the joystick.
 - To go faster, lead the pedals (or the arrow) with your joystick. Be careful - if you lead too far, your cyclist may stop pedalling!
- After completing the race, press the fire button to continue. The winner of this event is the player who finishes the race in the shortest time.

Equestrian



This is the pinnacle of competition for horse and rider - a fierce test of skill and endurance. You must be prepared for anything, because even a champion thoroughbred can fall or refuse to jump. Keep a tight grip on the reins and watch out: stone walls can be dangerous!

- Press the fire button when you are ready to begin.
- Watch the countdown at the bottom of the screen. When it reaches "GO", push the joystick FORWARD to start the horse.
- Your horse's speed will increase each time you push the joystick FORWARD.
- As you arrive at each barrier, move the joystick to the RIGHT to make the horse jump.
 - If you move the joystick too early or too late, the horse may refuse the jump.
- As your horse lands, push the joystick to the LEFT to prevent him from falling.
- If your horse stops in front of a barrier, he has refused to jump.
- Pull the joystick back to make the horse turn around.
- Go back far enough from the barrier to build up speed for the jump, then push the joystick FORWARD to turn the horse around again and continue on the course.
- If your horse falls, press the fire button once to get back in the saddle and then press it again to start the horse.
- Penalties are assessed for refusals and falls. You are also penalized for exceeding the time limit for the course:
 - 8 points for each time you fall.
 - 20 points for each refusal to jump.
 - 1 point for every second that your time exceeds the optimal time of 50 seconds.
- You can be disqualified if:
 - Your total points from faults and refusals exceeds 99.
 - Your total time exceeds 100 seconds.
- This is a very difficult event. Success requires practice and concentration. Try to anticipate the next obstacle and strive for a smooth transition from one jump to the next.
- The winner of this event is the contestant with the lowest score.

Scoring Awards Ceremony

After every event the names, countries, and scores of all competitors are listed in the order they are placed. The name of the Gold Medal winner appears at the top of the screen and his or her country's national anthem is played.

Champion Ceremony

If players compete in all SUMMER GAMES II events, a Grand Champion of the games is selected based on the number of medals awarded.

Gold Medal = 5 points
Silver Medal = 3 points
Bronze Medal = 1 point

The points are tallied after all events have been completed, and the player with the most points is honoured as the Grand Champion. The ceremony takes place after the Awards Ceremony for the final event.

Closing Ceremony

Following the awards ceremony for the final event, a thrilling Closing Ceremony brings the games to an end. Daredevil jet rocket flyers zoom across the arena, fireworks light up the sky, and the famous EPYX blimp flies across the stadium, closing out another exciting edition of SUMMER GAMES II.

World Records

If a world record is achieved in any event, the name of the record-breaker player is saved by the SUMMER GAMES II program. The records are displayed on the World Records screen. If a new record is set for an event, the previous record is erased and the new information appears in its place. On disk this will be saved permanently for your next game. On cassette the record is only saved in memory and will be erased when the computer is switched off.

Continuing Play

To restart SUMMER GAMES II at any time, press RUN/STOP and RESTORE at the same time. The program will return to the main menu. You may be instructed to change disks at this time.

Game Program designed by Larry Clague, Jon Lasso, Scott Nelson, Kevin Norman and Chuck Sonnenblat. Graphics by Michael Keeler.
©1984 Epyx Inc. Epyx is a registered trade mark of Epyx Inc. Summer Games II is a registered trade mark of Epyx Inc. Copyright notices on this program. All rights of the producer reserved. Unauthorized broadcasting, diffusion, public performance, copying or re-recording, hiring, lending, renting and selling under any exchange or reproducible scheme in any manner is prohibited.

EPYX
COMPUTER SOFTWARE



SUMMER GAMES II

EINLEITUNG

Tausend Athleten aus 100 Ländern. Milliarden Menschen sehen zu, wenn sie die Arena betreten, und sie mit den anderen stärksten, schnellsten und verwegenen Männern und Frauen bei der Eröffnungszeremonie ins Stadion einmarschieren. Ihr Blick streift die Zuschauermenge, während sie im Geiste bereits sportliche Höchstleistungen vollbringen. Sie treten in die Fußstapfen von Jim Thorpe und Jesse Owens. Sie sind im Begriff, sich mit den besten Athleten der Welt zu messen, in einem 3000 Jahre alten Wettkamp - den Olympischen Sommerspielen.

Mit **SUMMER GAMES II** wird der Siegeszug der mit den **Original SUMMER GAMES** gekrönten Sportspiele fortgesetzt. Nun können Sie die Spannung des olympischen Wettbewerbs in acht neuen Disziplinen noch einmal erleben. Versuchen Sie sich im Dressprung und als Springreiter. Vom Fichten bis zum Kajakfahren sind sie inmitten des sportlichen Geschehens. Sie treten an, um die Goldmedaille zu erringen.

Geschicklichkeit, Ausdauer und Entschlossenheit sind die Schlüssel zum Erfolg. Geben Sie Ihr Bestes und holen Sie alles aus sich heraus, damit die Champ von der Spiele werden. Kämpfen Sie in allen Disziplinen um den Sieg, dann winkt Ihnen die Goldmedaille. Brechen Sie Weltkorde, und Ihre Leistung wird als Heldentat gefeiert.

Seien Sie bereit, wenn die Fanfare zur Eröffnungszeremonie ruft.

ALLGEMEINES

SUMMER GAMES II fordert Ihr Wettkampfgeschick in einer Serie von acht Disziplinen- Radfahren, Springreiten, Fechten, Hochsprung, Speerwurf, Kajakfahren, Rudern und Dreisprung - für 1 bis 8 Spieler.

Trainieren Sie zunächst alle Disziplinen einzeln, um sich auf den Wettkampf vorzubereiten. Wählen Sie dann eine von 18 Nationen, die Sie in den Spielen vertreten wollen.

Kämpfen Sie in jeder Sportart um die Goldmedaille. Als Zweiter erhalten Sie Silber, als Dritter Bronze. Versuchen Sie in den Disziplinen so viele Medaillen wie möglich zu erringen.

SUMMER GAMES II speichert alle Punktzahlen, beachtet die Spielregeln und vergibt die Medailleneränge.

Haben Sie einen Weltrekord gebrochen, speichert **SUMMER GAMES II** Ihren Namen und Ihre Leistung und gibt beides auf einer besonderen Weltrekord-Tafel aus.

Bereiten Sie sich vor, Ihr Bestes zu geben! Starten Sie zur Medallienjagd mit **SUMMER GAMES II**.

PROGRAMM laden:

1.Diskettenbetrieb:

- Joystick in Port 2 anschließen! Wenn Sie zwei Joysticks benutzen, schließen Sie den zweiten Joystick in Port 1 an.

- Schalten Sie Computer und Diskettenlaufwerk ein.

- Summer Games II erstreckt sich über beide Diskettenseiten. Geben Sie die Diskette mit der Seite 1 nach oben in das Laufwerk. Wenn die Diskette gewendet werden muß, wird die entsprechende Weisung über den Bildschirm ausgegeben.

- Geben Sie LOAD * * * 8.1 ein und drücken Sie RETURN. Das Programm wird nun geladen und startet automatisch.

2.Kassettenbetrieb:

- Beim erstmaligen Laden muß die Kassette mit dem Etikett nach oben in den Rekorder gelegt werden. Auf jeder Kassettenseite befinden sich vier Sportarten. Das Programm fordert Sie rechtzeitig zum Wenden der Kassette auf. Da die Programmteile sequentiell abgespeichert sind, müssen Sie gegebenenfalls die Kassette hin- und herspulen, um die jeweils gewünschte Disziplin zu laden.

Beispiel:

Sie haben gerade am Speerwurf teilgenommen und wollen nun im Dreisprung antreten. Sie müssen das Band auf die Stelle zurückschulen, an der der Dreisprung beginnt.

Um langes Suchen zu vermeiden sollten Sie, nachdem das Haupt-Menü geladen ist, das Bandzahlwerk auf "0" stellen und von dort an die Bandzahlen notieren, an denen jeweils eine Disziplin beginnt.

Die Reihenfolge der Disziplinen ergibt sich aus dem Haupt-Menü. Geben Sie also die Kassette mit dem Etikett nach oben in den Rekorder und drücken Sie SHIFf und RUN/STOP gleichzeitig. **SUMMER GAMES II** wird nun geladen und meldet sich danach automatisch mit dem Haupt-Menü.

Achtung: Wenn Sie die Schlußzeremonie abgespielt haben, müssen Sie **wieder die Kassette vom Beginn der etikettierten Seite an kaden.**

Der Auftakt der Spiele:

Eine bewegende Eröffnungszeremonie heißt Sie zu **SUMMER GAMES II** herzlich willkommen. Das Aufflammen des Olympischen Feuers markiert die Eröffnung der Internationalen Olympischen Sommerspiele. Traditionsgemäß werden als Friedenssymbol weiße Tauben aufgelassen.

Nach Beendigung der Eröffnungszeremonie erscheint ein Menü mit 9 Optionen auf dem Bildschirm. Mit dem Joystick wählen Sie den jeweiligen Menüpunkt an und drücken den Feuerknopf. Sie können Ihre Wahl auch durch Druck auf die entsprechende Zifferntaste treffen.

OPTION 1 - Start in allen Disziplinen

Diese Option erlaubt den Spielern die Teilnahme an allen acht Disziplinen (16 Disziplinen, wenn Sie über Summer Games I verfügen - siehe Option 6). Alle Spieler kämpfen um Medaillen. Die Wettbewerbe finden in folgender Reihenfolge statt:

Dreisprung, Rudern, Speerwurf, Springreiten, Hochsprung, Fechten, Radfahren und Kajakfahren.

- Zunächst werden Sie aufgefordert, Ihren Namen einzugeben und das Land zu wählen, für das Sie starten wollen. Den Namen geben Sie über die Tastatur ein und schließen die Eingabe mit RETURN ab. Das Land wählen Sie mit dem Joystick und schließen diese Eingabe mit einem Druck auf den Feuerknopf ab. Wenn Sie die Nationalhymne des Landes hören wollen, drücken Sie die S-Taste.

- Wiederholen Sie die Eingabe von Namen und Land für jeden Mitspieler (max. 8). Danach drücken Sie abschließend noch einmal RETURN.

- Nun erscheinen alle Namen und Länder noch einmal auf dem Bildschirm, damit Sie prüfen können, ob Ihnen Fehler unterlaufen sind. Wenn alles in Ordnung ist, wählen Sie mit dem Joystick YES oder drücken Sie die Y-Taste. Sollten Sie Änderungen vornehmen müssen, wählen Sie NO oder drücken die N-Taste.

Option 2 - Starten in ausgewählten Disziplinen:

- Abweichend von Option 1 können Sie die Sportarten auswählen, an denen Sie teilnehmen wollen, indem Sie die entsprechende Zifferntaste drücken oder die jeweilige Disziplin mit dem Joystick auswählen.

- Alle angewählten Disziplinen erscheinen in weiß.

- Wenn Sie alle gewünschten Disziplinen ausgesucht haben, fahren Sie den Cursor mit dem Joystick auf das Wort DONE und drücken den Feuerknopf.

Option 3 - Start in einer Disziplin

Abweichend von den Optionen 1 und 2 können Sie hier nur eine Sportart wählen. Die Wahl erfolgt, wie unter den Optionen 1 und 2 beschrieben, mittels Tastatur oder Joystick.

Option 4 - Training in einer Disziplin

Wählen Sie mit dem Joystick die gewünschte Sportart und drücken Sie den Feuerknopf oder drücken Sie die entsprechende Zifferntaste. Während der Trainingsrunden werden keine Punkte gezählt und keine Rekorde zuekannt.

Option 5 - Anzahl der Joysticks

Wählen Sie, ob Sie mit einem oder mit zwei Joysticks spielen wollen. Bei einem Joystick muß der Anschluß in Port 2 erfolgen. Haben Sie 2 Joysticks angeschlossen, können Sie zu zweit in den Disziplinen Radfahren, Rudern und Fechten im direkten Vergleich gegeneinander antreten.

Option 6 - Disziplinen aus SUMMER GAMES I (Yes/No):

Wenn Sie über Summer Games I (Diskettenversion) verfügen, wählen Sie YES. Nun können Sie in 16 Disziplinen starten. Das Programm fordert Sie auf, die SUMMER GAMES I - Diskette einzulegen.

Option 7 - Weltkorde

Die Weltkorde in den einzelnen Disziplinen werden unter Angabe des Namens und des Landes des Spielers ausgegeben.

Mit Druck auf den Feuerknopf kehren Sie ins Menü zurück.

Option 8 - Eröffnungszeremonie

Die Eröffnungszeremonie wird noch einmal gezeigt.

Option 9 - Schlußfeier

Die Schlußfeier wird gezeigt.

DI E SPIEL

DREISPRUNG

Das Stadion rast vor Begeisterung als die Athleten sich auf die erste Disziplin - den Dreisprung - vorbereiten. Der Dreisprung besteht aus drei zusammenhängenden, fließenden Elementen: Absprung, Schritt und Sprung. Um siegrich zu sein benötigen Sie Kraft und einen kontrollierten Bewegungsablauf.

- Drücken Sie den Feuerknopf, um Anlauf zu nehmen
 - Wenn Sie die Absprunglinie erreichen, drücken Sie den Joystick nach rechts, um abzuspringen.
 - Wenn Sie wieder die Erde berühren, drücken Sie den Joystick wieder nach rechts, um den Schritt einzuleiten.
 - Wenn Sie nie die Erde wieder berühren, drücken Sie den Joystick nach links, um zu springen.

- Schließlich müssen Sie den Joystick nach vorn drücken, um Ihren Schwung zu unterstützen.

Achtung:Die Joystickbewegung entspricht etwa dem Bewegungsablauf. Wenn Sie den

- Genaues Timing bei den einzelnen Phasen ist bei dieser Sportart äusserst wichtig. Sie müssen den Joystick immer im richtigen Moment einsetzen. Dies ist bei Absprung der Augenblick, wenn Sie die Absprungmarke erreichen. Beim Schritt und beim Sprung ist dies der Moment des Aufkommens aus der vorhergehenden Phase. Nach den Regeln ist jeder Versuch ungültig, bei dem der Joystick zu spät bewegt wurde.

- Drücken Sie nach jedem Versuch den Feuerknopf, damit Sie weiterspielen können.
- Sie haben drei Versuche. Der beste Versuch zählt.
- Sieger ist, wer die größte Weite in einem Versucht erzielt hat.

RUDERN

Der Einer ist die anstrengendste Rudersziplin bei den Spielen. Allein in Ihrem Boot fahren Sie im direkten Wettkamp gegen einen Gegner. Machen Sie sich bereit, damit Sie sich in die Riemen legen können, wenn das Startkommando GO (LOS) erscheint. Versuchen Sie, einen gleichmäßigen Schlagrythmus beizubehalten, denn ein einzelner Schlag kann über Sieg oder Niederlage entscheiden.

- Mit PRESS YOUR BUTTON fordert das Programm den Spieler auf, den Feuerknopf zu drücken. Nun beginnt der Countdown.

- Wenn der Countdown GO erreicht, rudern Sie los, indem Sie den Joystick nach links drücken, um die Ruder aufzunehmen und dann nach rechts, um die Ruder ins Wasser zu tauchen (schlagen) und zu rudern. Durch gleichmäßiges Bewegen des Joysticks nach links und rechts erhalten Sie einen gleichmäßigen Rythmus. Da dies einige Übung erfordert, sollten Sie diese Sportart zunächst trainieren.

- Drücken Sie den Feuerknopf am Ende des Rennens, damit die Spiele weitergehen.

- Sieger ist der Ruderer mit der schnellsten Endzeit.

SPEERWURF

Wird der Speer in einem langen, eleganten Bogen mit Kraft und Präzision geworfen, erten Sie angemessenen Befall. Um siegrich zu sein müssen Sie schnell anlaufen und den Speer im günstigsten Moment werfen. Bemühen Sie sich um den günstigsten Abwurfwinkel und Sie können den Weltrekord brechen.

- Drücken Sie den Feuerknopf, um Anlauf zu nehmen. Drücken Sie den Knopf weiter, um das Anlauftempo zu erhöhen. Je öfter Sie den Knopf drücken, umso schneller werden Sie. Wenn sich das Ende der Laufbahn nähert, drücken Sie den Joystick nach links, um den Lauf zu stoppen und den Wurf zu beginnen.

- Solange Sie den Joystick nach links halten, steigt der Speer. Wenn Sie den Joystick wieder loslassen, rastet der Flugwinkel ein, wodurch der Verlauf des Wurfs bestimmt wird.

Lassen Sie den Joystick zu früh los, beschreibt der Speer nur einen flachen Bogen. Lassen Sie ihn zu spät los, so wird der Winkel zu steil und der Speer fliegt nur hoch und fällt dann wieder steil herab.

- Trainieren Sie diese Disziplin, damit Sie den optimalen Winkel herausfinden.

Durch Übertreten der Abwurflinie wird der Versuch ungültig. Sie haben drei Versuche, wobei nur der weiteste Wurf zählt. Drücken Sie nach jedem versuch den Feuerknopf.

Sieger ist, wer den weitesten Wurf aufweisen kann.

SPRINGREITEN

Diese Disziplin stellt hohe Anforderungen an Pferd und Reiter. Dies ist eine Prüfung für Geschicklichkeit und Ausdauer. Sie müssen auf alles vorbereitet sein, denn auch ein Champion kann fallen oder den Sprung verweigern.

Halten Sie die Zügel fest in der Hand und geben Sie Obacht. Die Mauern bergen die größten Gefahren.

- Drücken Sie den Feuerknopf und der Countdown beginnt. Wenn er GO erreicht, drücken Sie den Joystick nach vorn, und das Pferd setzt sich in Bewegung.

Das Tempo der Pferde erhöht sich jedesmal, wenn Sie den Joystick nach rechts zum drücken. Drücken Sie den Joystick vor jedem Hindernis nach rechts zum Sprung. Erfolgt diese Joystickbewegung zu früh oder zu spät, verweigert das Pferd den Sprung. Am Ende des Sprungs, wenn das Pferd wieder den Boden berührt, drücken Sie den Joystick nach links. Sie schützen das Pferd damit vor dem Sturz.

- Bleibt Ihr Pferd vor einem Hindernis stehen, hat es den Sprung verweigert. Ziehen Sie dann den Joystick nach hinten, um das Pferd herumzudrehen. Reiten Sie zurück, bis die Entfernung zum Hindernis wieder groß genug ist. Drücken Sie den Joystick dann wieder nach vorn, damit sich das Pferd erneut umdreht. Nun können Sie den Parcours fortsetzen.

Ist Ihr Pferd gestürzt, drücken Sie den Feuerknopf, um wieder in den Sattel zu kommen. Drücken Sie dann den Joystick wieder nach vorn, und Ihr Pferd setzt wieder in Bewegung.

- Für Verweigerungen und Stürze werden Strafpunkte vergeben. Strafen gibt es ebenfalls für das Überschreiten des Zeit-Limits.

- 6 Strafpunkte je Sturz (Abwurf)
- 20 Strafpunkte je Verweigerung
- 1 Strafpunkt für jede Sekunde, die das Zeit-Limit von 50 Sekunden überschreitet

- Bei über 99 Strafpunkten oder wenn Sie mehr als 100 Sekunden benötigen,werden Sie disqualifiziert.

- Auch in dieser Sportart sollten Sie vor dem Wettkampf trainieren.

- Es siegt der Spieler mit der niedrigsten Strafpunktzahl.

HOCHSPRUNG

Eine Welle der Begeisterung ist in der Zuschauermenge zu spüren, wenn Sie die Hochsprunglatte für Ihren letzten Sprung aufziehen. Den Weltrekord haben Sie mit 2,50 m bereits gebrochen, doch Sie wollen noch höher.

- Am unteren Bildschirmrand erscheint der Name und das Land des nächsten Springers sowie die Lattenhöhe. Die Latte liegt zu Beginn immer auf der niedrigsten Höhe. Wenn Sie über diese Höhe springen wollen, drücken Sie den Joystick nach rechts, andernfalls nach links. Wenn sich alle Wettkämpfer gegen diese Höhe entscheiden, wird die Latte erhöht und die Abfrage beginnt neu von vorn.

- Eine alte Höhe akzeptiert, erscheint auf dem Bildschirm die Nummer des Versuchs. Nehmen Sie nun Anlauf. Mit dem Joystick wählen Sie Ihre Position und Ihre Geschwindigkeit.

- Joystick nach rechts - schneller
- Joystick nach vorn - Anlauf verkürzen
- Joystick nach Hinten - Anlaufwinkel zur Latte vergrößern

Zum Absprung drücken Sie bitte den Feuerknopf. Wenn Sie nicht drücken, laufen Sie durch und der Sprung darf wiederholt werden. Sie müssen den Joystick nach vorn drücken, um über die Latte zu springen.

- Sie haben je Höhe drei Versuche. Nach dem dritten gescheiterten Versuch bei ein- und derselben Höhe scheiden Sie aus.

Nach jeder Runde wird die Latte auf die nächste Höhe gelegt. Es siegt der Springer, der als letzter übrigbleibt und damit auch die höchste Höhe übersprungen hat.

FECHTEN

Um in dieser Disziplin siegrich zu sein, brauchen Sie Geschick, ein exaktes Timing und blitzartige Reflexe. Greifen Sie an, aber vernachlässigen Sie nicht Ihre Verteidigung. -En Garde

- Dieser Wettkampf wird in Turnierform ausgetragen. Die beiden ersten Gagner werden am unteren Bildschirmrand ausgegeben. Der erste genannte Fechter kämpft von der linken, der zweitgenannte Fechter kämpft von der rechten Seite des Bildschirms aus.

Wenn Sie den Feuerknopf drücken, begrüßen sich die Gegner und der Kampf beginnt.

- Zur Verteidigung versuchen Sie, die Hiebe des Gagners abzublocken (parieren). Versuchen Sie, bei Vorwärts- und Rückwärtsbewegungen mit dem Joystick das Florett auf derselben Höhe zu halten wie der Gegner. Mit Joystickbewegungen nach links und rechts schlagen Sie das Florett nach links und rechts. Wenn Sie den Hieb des Gegners richtig pariert haben, sieht dieser einen Augenblick still und Sie haben die Möglichkeit, einen Treffer anzubringen, indem Sie den Joystick in die entgegengesetzte Richtung bewegen.

- Für Angriffsaktionen und um den Fechter zu bewegen müssen Sie den Feuerknopf gedrückt halten.

- vorwärts
 - mit dem Florett nach vorn stoßen und wieder in die Defensivstellung zurückkehren
 - rückwärts - stoßen und vordringen
 - links - Fechter nach links
 - rechts - Fechter nach rechts

Achtung: Bevor Sie den Feuerknopf drücken, muss der Joystick erst wieder in die mittlere Position gebracht werden, andernfalls wird die Joystickbewegung ignoriert.

- Ein erfolgreicher Angriff gibt einen Treffer gegen Ihren Gegner. Ein Rückzug zu weit an den Pistenrand zählt als Treffer gegen Sie. Die Treffer beider Fechter werden auf der Anzeigetafel ausgebracht.

Der Fechter mit den meisten Treffern ist Sieger der Runde. Eine Runde dauert drei Minuten, längstens jedoch bis ein Fechter fünf Treffer erzielt hat. Ist ein Kampf nach drei Minuten noch unentschieden, siegt der Fechter, der in der nächsten Minute den ersten Treffer landet. Trifft Keiner von beiden, scheiden beide Fechter aus.

- Ihre Strategie entscheidet. Überraschen Sie Ihren Gegner, parieren Sie seine Angriffe und schlagen Sie hinten (Joystick nach hinten), bevor Sie für einen Treffer vorstoßen.

Hat Ihr Gegner einen Treffer pariert, sind Sie zunächst verteidigungsunfähig. Dann hilft nur augenblicklicher Rückzug.

- Ist eine Runde beendet, drücken Sie auf den Feuerknopf des Joysticks in Port 2 um weiterzuspielen.

Sieger dieser Disziplin ist der Fechter, der die meisten Runden gewonnen hat.

((Sieg-Niederlagen) × 10.000) + (Treffer-Gegentreffer) X 1.000

RADFAHREN

Dies ist ein schneller Sprint. Sie dürfen nicht einen Augenblick nachlassen, da eine Sekunde über Sieg oder Niederlage entscheiden kann.

- Mit PRESS YOUR BUTTON wird der Spieler, dessen Name in dem jeweiligen Bildschirmteil steht, aufgefordert, den Feuerknopf zu drücken. Danach wird der nächste Fahrer auf dieselbe Art und Weise aufgefordert, ebenfalls auf seinen Feuerknopf zu drücken.

- Haben beide Fahrer gedrückt, beginnt der Countdown. Auf GO beginnen Sie zu fahren.

Sie treten in die Pedale, indem Sie den Joystick im Uhrzeigersinn drehen. Um kontinuierlich zu fahren, achten Sie auf die Pedale Ihres Fahrers oder auf den rotierenden Pfäl.

Stabilisieren Sie das Tempo, vergleichen Sie die Positionen der Pedale oder des Pfalles mit der Position des Joysticks. Um zu beschleunigen, führen Sie die Pedale oder den Pfäl mit dem Joystick. Führen Sie die Pedale zu schnell, hört Ihr Fahrer mit dem Treten auf.

- Am Ende des Rennens drücken Sie bitte den Feuerknopf um forzufahren.

Sieger ist, wer das Rennen in der schnellsten Zeit gefahren ist.

KAJAKFAHREN

Zum Kajakfahren benötigen Sie Tempo, Entschlossenheit und planvolles Handeln. So bringen Sie Ihr Kajak sicher über den Kurs. Drücken Sie wieder den Feuerknopf, wenn Sie bereit sind.

Sie lenken das Kajak mit dem Joystick in die Richtung, wie Sie den Joystick bewegen.

Beispiel: Sie drücken den Joystick nach vorn - der Kajakfahrer paddelt den Kajak vorwärts. Drücken Sie den Joystick erneut nach vorn, paddelt das Schlag einen weiteren Schlag vorwärts.

Achtung: Wenn Sie den Joystick in eine Richtung gedrückt halten, paddelt der Kajakfahrer nicht weiter.

Sie müssen jedes Tor sicher durchfahren, um den Kurs ohne Strafpunkte zu bewältigen. Um das Tor richtig zu durchfahren, achten Sie darauf, dass die rote Markierung immer auf der linken Seite liegt.

es gibt drei Typen von Toren:

1. Stromabwärts normal: Die Tore haben links rote und rechts blaue Markierungen. Fahren Sie vorwärts durch diese Tore.

2. Stromabwärts rückwärts: Hier haben die Tore links gelbe und rechts rote Markierungen. Durch diese Tore müssen Sie rückwärts fahren, damit Sie die rote Markierung wieder links haben, während Sie die Tore passieren.

3. Stromaufwärts: Nun haben die Tore links blaue und rechts rote Markierungen. Fahren Sie um diese Tore herum und passieren Sie dann vorwärts stromaufwärts. Drehen Sie Ihr Kajak dann wieder um, fahren um die Markierungen wieder herum (nicht wieder durch die Tore) und fahren dann zum nächsten Tor. Wenn Sie die Tore rückwärts passieren gibt es Strafpunkte.

Wenn Sie ein Tor auslassen oder es in verkehrter Richtung durchfahren, erhalten Sie 20 Strafpunkte. Strafen gibt es auch, wenn Sie dasselbe Tor mehrmals passieren. Jede Strafe wird mit einem Plopton begleet.

Am Ende des Kurses werden die Tore gekennzeichnet, die Sie ausgelassen oder in verkehrter Richtung durchfahren haben. Außerdem wird Ihre Gesamtzeit angezeigt.

Um Ihre Zeit zu verbessern müssen Sie von vornherein jedes Tor mitnehmen. Notfalls müssen Sie zurückpaddeln. Bedenken Sie, daß ein paar Sekunden Zeitverlust leichter zu verschmerzen sind als ein ausgelassenes Tor.

Am Ende des Kurses drücken Sie auf den Feuerknopf um fortzufahren.

Sieger ist, wer den Kurs in der schnellsten Zeit - einschließlich Strafsekunden - durchfahren hat.

SIEGEREHRUNG

Am Ende jeder Disziplin werden die Namen und Länder der Teilnehmer in der entsprechenden Reihenfolge aufgelistet. Der Gewinner der Goldmedaille steht ganz oben und die Nationalhymne des jeweiligen Landes erklingt.

EHRUNG DES CHAMPIONS DER SPIELE

Wenn die Mitspieler in allen Disziplinen gestartet sind, wird der Champion der Spiele auf der Basis des Medaillenspiegels ermittelt.

Goldmedaille	- 5 Punkte
Silbermedaille	- 3 Punkte
Bronzmedaille	- 1 Punkt

Die Summierung erfolgt am Ende aller Disziplinen und der Spieler mit der höchst Spieler mit der höchsten Punktzahl wird als Champion der Spiele geehrt. Die Ehrung erfolgt in direktem Anschluß an die Siegererung der letzten Disziplin.

SCHLUSSZEREMONIE

Nach der letzten Ehrung beendet eine großartige Schlußzeremonie die Spiele. Tollkühne Flugvorführungen und ein Feuerwerk finden statt. Das EPYX - Luftschiff fliegt durch das Stadion.

WELTREKORDE

Wird in einer Disziplin ein neuer Weltrekord aufgestellt, speichert das Programm den Namen des neuen Weltrekordhabers ab. Alle Weltrekorde werden auf einer Tafel angezeigt. Durch den neuen Weltrekord wird die alte Bestmarke überschrieben und auf der Diskette abgespeichert. In der Kassettensversion werden die Rekorde nur im Arbeitsspeicher abgelegt und beim Ausschalten wieder gelöscht.

SPIEL fortsetzen:

Sie können **Summer Games II** jederzeit neu starten, indem Sie RUN/STOP und RESTORE gleichzeitig drücken. Es erscheint dann wieder das Hauptmenü und Sie werden aufgefordert, die Diskettenseite entsprechend zu wechseln.



SUMMER GAMES II