

INTRODUCTION

The idea of a great summer sporting event was that of Baron Pierre De Coubertin, a Frenchman. He persuaded the various world wide sporting movements to combine these efforts for one major event competing on equal terms. The first of these games was held in 1896 in the ancient city of Athens, home of previous ancient Roman sporting occasions. The games now under the control of the Olympic Committee have been held every four years, with the exception of the War years, in 16 different countries.

Hosting the Games in different countries and cultures, with something like 160 nations competing, is a mammoth organising task with the organisers working 8 to 12 years in advance. The coming together of these competitors can only help in the furthering of International understanding and to the betterment of sport.

TRIPLE JUMP

Triple Jump is a combination of Long Jump and coordination of leg movement to perform the necessary Hop, Step and Jump. Start your run down the take-off track, then on reaching the take-off board, proceed to put in the step combination of Hop, Step then finally Jump.

The competitor is judged from the take-off Board to the first impression made in the sand pit, carefully avoiding stepping over the take-off point and marking a special plasticine line.

HIGH DIVE

High Dive takes place from the 10 Metre tower on a fixed board rather than a springboard. The extra height makes for some spectacular diving sequences.

Each dive is marked on it's complexity and style, both in the air and on entering the water smoothly.

FENCING

The modern sport of fencing owes it's origins to the early Elizabethan times of medieval duelling. From this has evolved the competitive sport we have today.

In fencing the strategy and defensive play is as important as the lightning reflexes needed for that surprise attack. To score points the fencer must hit particular areas of the opponent's upper torso within a given time.

HURDLES

Hurdles is a physically very demanding event where athletes must clear a series of hurdles within the shortest possible time. Failure to clear a hurdle, by knocking it down, will not incur disqualification but may increase his overall time.

SKEET

Skeet is only one of thirteen shooting events which make up the Shooting Section of the Olympics. Open to men and women, Skeet is one of only two mixed shooting events, the other being Trap.

The competitor using a shotgun fires at Clay disks that are jettisoned into the air at high speed. The Clay simulates the flight of a game bird flushed from it's nest by the Gun Dogs. There are seven different shooting positions situated around an arc between two firing traps. Each position sees the Clay in the air from a different height, angle, speed and time. Competitors' concentration and reflexes are of paramount importance as each has a limited number of shots from each bay and to stand a chance of winning Gold, each shot must count.

CBM64 DISK/CASSETTE

LOADING: Disk - LOAD"BOOT",8,1
Cassette - Press Shift & Run/Stop

CONTROLS: Joystick only

On loading - you may select from 1 - 6 players. Type in your name and press Return Key You may now select the Country you wish to compete for with Joystick left/right and fire to make selection. When players have been selected press Return.

To select or re-select events move pointer to each monitor in turn, switching on the screens of the events that you wish to compete in. Return the pointer to base of screen to continue.

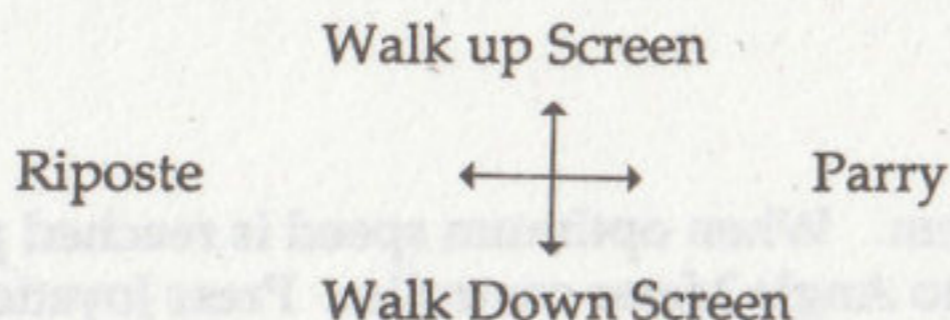
Follow on screen prompts, making selections with Fire Button on Joystick. Pressing RESTORE key restarts any Event.

To Re-try an event any previous scores/medals will be lost.

SKEET - To release the clays from the traps move Joystick right or left.

Pressing Fire Button to fire gun. An extra clay is awarded on shooting the maximum of 24 clays.

FENCING - Fencing loads in two parts on Disk, on Side A then Side B. The first competitor to score 5 hits against his opponent is the winner of the bout.



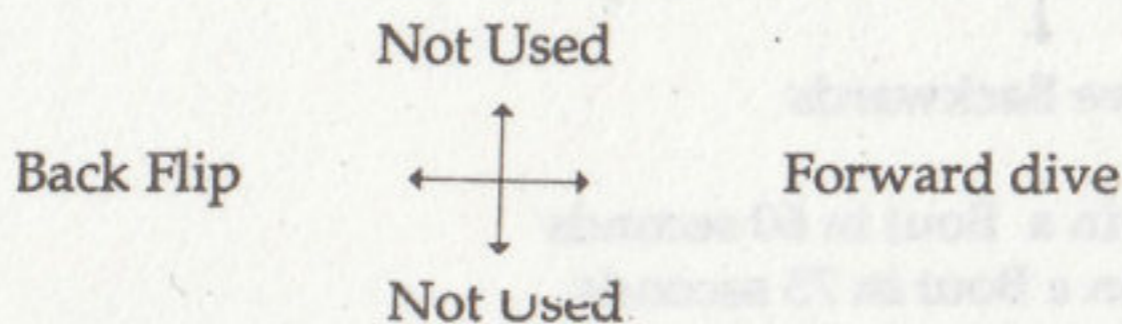
Fire Button = To lunge

TRIPLE JUMP - Move the Joystick Left / Right in a steady rhythm to start runner.

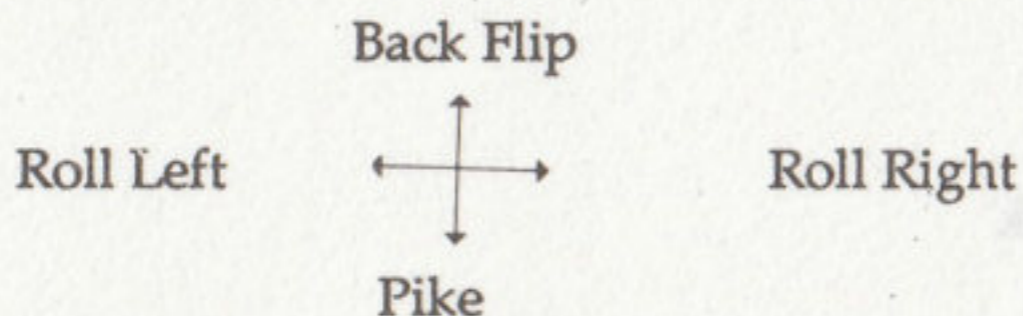
Depress the Fire Button just before take-off line until the Angle Meter is at your desired number of degrees, then release the button allowing competitor to Hop - Step - Jump.

DIVING - To start a dive move Joystick Right or Left

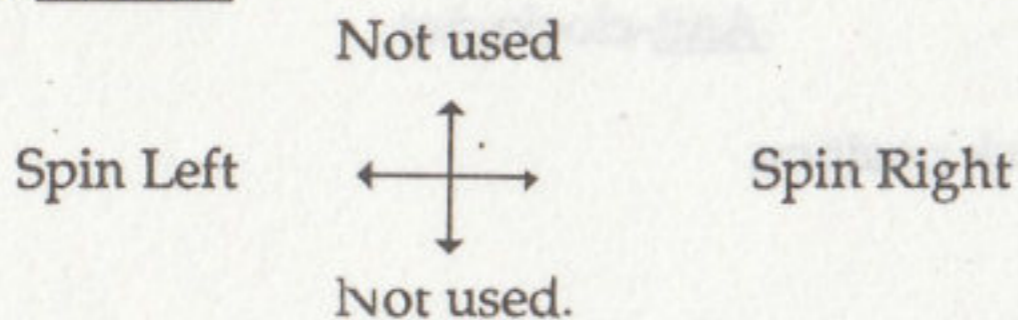
Take Off



Dive - Button Not pressed



Button Pressed



HURDLES - Press the Fire Button to inform competitors to 'Get Ready'. The Starting Gun will then start the race. Move Joystick Left and Right quickly pressing Fire to jump hurdles. Controlled runner is dressed in White in Lane I. Scoring is denoted by time and positions in your Heat.

EINFÜHRUNG

Die Idee der Olympischen Sommerspiele geht auf einen französischen Aristokraten, Baron Pierre de Coubertin, zurück. Ihm gelang es, die verschiedenen sportlichen Organisationen in der ganzen Welt zu überzeugen, ihre Anstrengungen gemeinsam auf ein zentrales Ereignis zu konzentrieren, bei dem alle Nationen eine gleiche Chance haben sollten. Das erste dieser Sommerspiele wurde im Jahre 1896 in Athen abgehalten, der Stadt, die schon in der Antike die Spiele zu Ehren von Zeus beherbergt hatte. Seither ist dieses Ereignis alle vier Jahre (mit Ausnahme der Kriegsjahre) unter den Auspizien des Olympischen Komitees abgehalten worden, wobei bisher 16 verschiedene Länder als Gastländer fungiert haben. Die Organisation der Spiele in verschiedenen Ländern und Kulturen ist eine Herkulesaufgabe, die sich jeweils über 8 bis 12 Jahre hinzieht. Doch das Zusammentreffen der Sportler aus aller Herren Länder fördert zweifellos die internationale Verständigung und dient der Ausbreitung der sportlichen Ideale.

DREISPRUNG

Der Dreisprung ist eine Kombination von Weitsprung und einer Schrittfolge von Hüpfen-Schritt-Sprung. Mit dem Anlauf steigert der Springer bis zum Balken, macht den Absprung zum langgestreckten Hüpfen, dann einen hohen Schritt und schließlich einen Sprung. Die Länge des Dreisprungs wird vom Absprungbalken zum ersten Fußabdruck im Sand gemessen.

TURMSPRINGEN

Diese Art des Springens erfolgt von einem 10m hohen Turm mit fester Absprungplatte (im Gegensatz zu einer federnden Unterlage). Bei dieser Höhe kommen schwindelerregende Sprünge zustande! Die Sprünge werden nach Komplexität und Stil in der Luft und beim Eintauchen ins Wasser beurteilt.

FECHTEN

Der moderne Fechtsport hat seine Ursprünge im frühen Mittelalter, wo mit Säbel und Florett Duelle ausgefochten wurden. Aus dieser "Kunst" hat sich der Hochleistungssport herausgebildet, den wir heute kennen. Beim Fechten sind strategisches Können und defensive Reaktionsfähigkeit ebenso wichtig wie die blitzschnellen Reflexe, die man beim Überraschungsangriff braucht. Um Punkte zu erkämpfen, muß der Fechter bestimmte Stellen des Oberkörpers seines Gegners in einer vorgegebenen Zeit treffen.

HÜRDENLAUF

Der Hürdenlauf stellt hohe Ansprüche an Ausdauer und Technik. Die Läufer müssen in möglichst kurzer Zeit die Strecke absolvieren. Das Umwerfen von Hürden zieht keine Disqualifikation nach sich, kann jedoch den Lauf verlangsamen.

"SKEET" (SCHIESSEN AUF WURFTAUBEN)

Das Skeet ist einer unter 13 Schießsport-Wettbewerben aus dem Programm der Olympischen Spiele. Neben dem "Trap"-Schießen ist es die einzige Schieß-Disziplin für Männer und Frauen. Der Schütze feuert mit seinem Gewehr auf sog. Wurftauben, Tonscheiben von 11 cm Durchmesser, die mit Wurfmaschinen in die Luft geschleudert werden. Die Scheiben simulieren den Flug eines Vogels, der von der Jagdmeute aus seinem Nest aufgescheucht wird. In einem Halbkreis sind zwischen den zwei "Häusern" sieben Schußpositionen angeordnet. Von jeder Position ist die Höhe der Taube, der Winkel, die Geschwindigkeit und die Zeit anders. Höchste Konzentrationsfähigkeit und schnelle Reaktion entscheiden über den

Erfolg, da jeder Schütze nur eine beschränkte Anzahl Schuß hat. Wer eine Medaille erringen will, darf sich keinen Treffer entgehen lassen.

CBM64 GERMAN DISKETTE/KASSETTE

LADEN: Diskette: LOAD"BOOT",8,1

Kassette: Gleichzeitig SHIFT & RUN/STOP

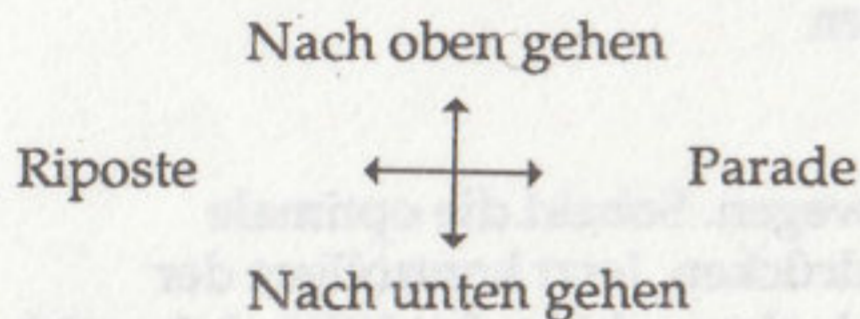
STEUERUNG: nur über Joystick.

Es können 1-6 Sportler spielen. Namen eingeben und Return-Taste drücken, dann durch Rechts/Links-Bewegung des Joysticks und Drücken der Feuertaste die Nation auswählen, die Sie vertreten wollen. Wenn alle Spieler ihre Wahl getroffen haben, Return drücken. Zur Auswahl der Olympischen Ereignisse den Zeiger auf die Monitoren bewegen und die gewünschten sportlichen Disziplinen einschalten. Zum Weiterfahren den Zeiger ganz nach unten auf dem Bildschirm fahren. Die Bildschirmanweisungen befolgen und die gewünschten Optionen mit dem Feuerknopf oder dem Joystick bestätigen.

Mit der RESTORE - Taste kann ein Ereignis von vorn gestartet werden. Wenn eine Sportart neu begonnen wird, gehen frühere Punkte oder Medaillen verloren.

SKEET - Schießen: Zum Hochschleudern der Tauben aus den sog. Häusern den Joystick nach links/rechts bewegen. Wenn die Höchstzahl von 24 Tauben getroffen werden, gibt es als Prämie eine zusätzliche.

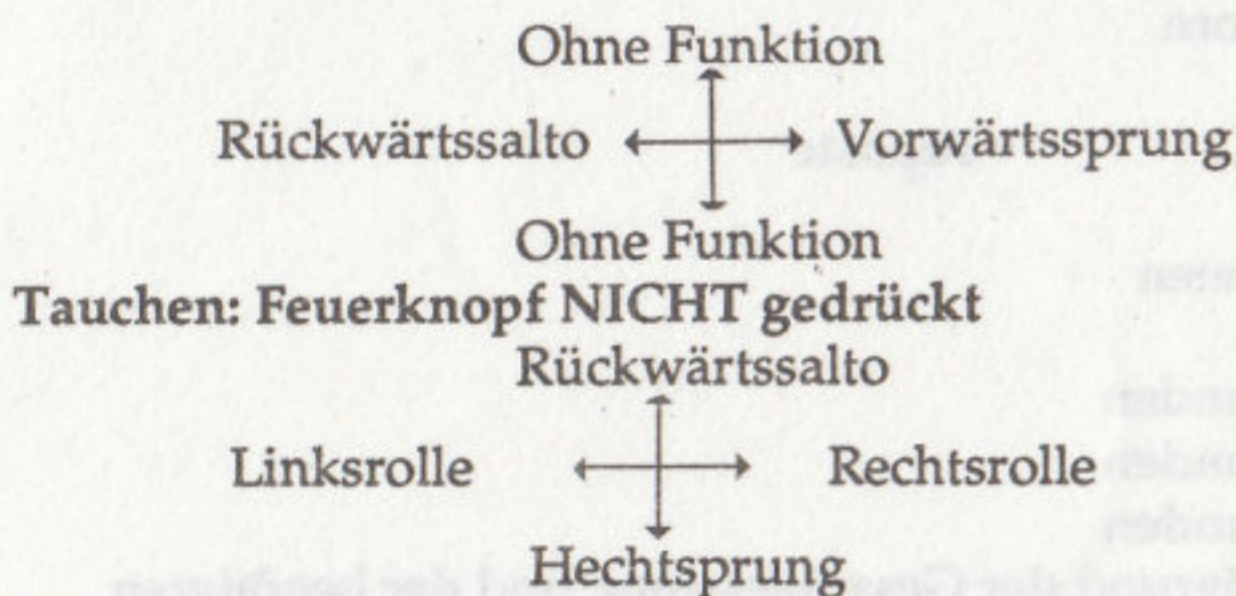
FECHTEN: Das Fechten wird von beiden Seiten der Diskette geladen, erst von Seite A, dann von Seite B. Der erste Fechter, der 5 Punkte gegen seinen Gegner einheimen kann, gewinnt die Runde.



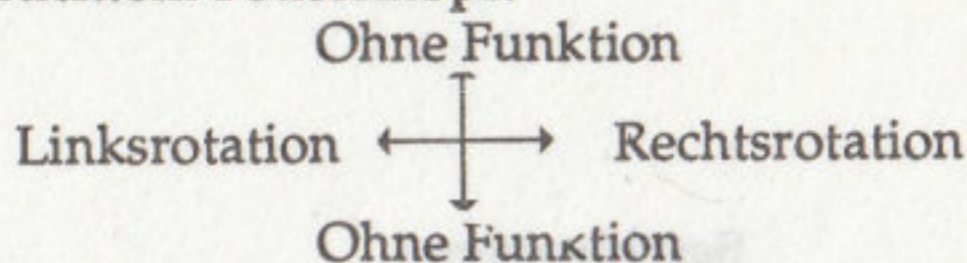
Feuerknopf: Ausfall machen.

DREISPRUNG: Joystick in regelmäßigem Rhythmus nach links/rechts bewegen, um Anlauf zu nehmen. Feuerknopf unmittelbar vor der Absprunglinie solange drücken, bis der Winkelmesser die gewünschte Höhe erreicht, dann durch Freigabe des Knopfes die Schrittfolge Hüpf-Schritt-Sprung auslösen.

TURMSPRINGEN: Zum Starten Joystick rechts oder links bewegen Absprung.



Mit gedrücktem Feuerknopf:



HURDENLAUF: Druck auf Feuerknopf weist die Sportler an, in Bereit-Stellung zu gehen. Mit dem Knall der Startkanone beginnt dann das Rennen. Joystick mit schnellen Bewegungen nach rechts und links schieben, zum Überspringen der Hürden den Feuerknopf drücken. Der Läufer unter Ihrer Kontrolle läuft in Bahn 1 und ist in Weiß gekleidet. Punktwertung nach Zeit und Position in der Kategorie.

INTRODUCTION

L'idée d'un grand événement sportif d'été fut celle du Baron Français Pierre De Coubertin. Il persuada les différentes organisations sportives internationales de combiner leurs efforts pour un événement de grande importance dont les concurrents s'affronteraient en termes égaux. Le premier jeu eut lieu en 1896 dans la vieille cité d'Athènes, foyer de rencontres sportives romaines dans l'Antiquité. Les jeux, maintenant sous contrôle du Comité Olympique, ont depuis eu lieu tous les quatre ans dans 16 pays différents, sauf dans les années de Guerre. L'organisation des Jeux dans des pays différents et avec des cultures différentes, avec quelques 160 nations participantes, est une lourde tâche pour les organisateurs qui travaillent 8 à 12 ans à l'avance. La venue et la mixité de tant de concurrents ne peut qu'aider dans le développement d'une compréhension mutuelle et dans l'amélioration du sport international.

TRIPLE SAUT

Le triple saut est une combinaison de Saut en Longueur et une coordination de mouvement de jambe pour exécuter le Triple Saut. Commencez votre course à l'aide du starter, puis en atteignant la planche d'élan, préparez-vous à amorcer la combinaison Saut-Pas-Saut.

Le concurrent est jugé à partir de la Planche d'élan à la première impression faite dans la zone de sable, essayant soigneusement d'éviter de dépasser le point d'envol et démarquant une ligne de pâte à modeler.

PLONGÉE DE HAUT VOL

La plongée de haut vol se fait d'une tour de 10 mètres de haut d'un plongoir immobile et non pas d'un tremplin. La hauteur impressionnante donne lieu à des séquences de plongeon spectaculaires.

Chaque plongeur est noté selon sa complexité et son style, à la fois dans l'air et au moment de l'entrée en douceur dans l'eau.

ESCRIME

Le sport moderne de l'escrime doit son origine aux duels médiévaux du début de la période Elizabéthienne. Depuis, s'est développé le sport de compétition que nous connaissons aujourd'hui.

En escrime, la stratégie et un jeu défensif sont tout aussi importants que les réflexes éblouissants nécessaires pour cette attaque-surprise. Pour gagner des points, l'escrimeur doit toucher certaines zones du torse de l'adversaire en un temps chronométré.

COURSE DE HAIES

La course de haies est une épreuve particulièrement exigeante pendant laquelle les athlètes doivent franchir une série de haies en un temps aussi court que possible. S'ils oublient de sauter une haie en la renversant, ils ne seront pas disqualifiés mais leur temps au classement général risque d'être affecté.

BALL-TRAP

Le ball-trap ne représente que l'une des treize épreuves de tir qui constituent la partie Tir des Jeux Olympiques. Ouvert aux hommes et aux femmes, le ball-trap est un combiné de deux épreuves de tir.

Le concurrent utilise une carabine et tire sur des disques d'argile qui sont lancés dans l'air à une grande vitesse. Le pigeon d'argile simule le vol d'un faux oiseau sorti de son nid par des Chiens de Chasse. Il y a sept positions différentes de tir situées autour d'un arc entre deux trappes. Chaque position permet de voir le pigeon d'argile dans l'air à une hauteur, une vitesse et un moment différents et sous un angle différent. La concentration des concurrents et leurs réflexes sont d'une extrême importance étant donné que chacun possède un nombre de coups limité de chaque endroit et que pour augmenter ses chances de gagner une médaille d'Or, chaque coup compte.

CBM64 FRENCH DISKETTE/CASSETTE

CHARGEMENT

Disquette: LOAD"BOOT",8,1

Cassette: Appuyez sur SHIFT & RUN/STOP

COMMANDES: Joystick seulement

Au moment due chargement, vous pouvez sélectionner entre 1 et 6 joueurs.

Introduisez votre nom au clavier et appuyez sur la touche de retour. Vous pouvez alors choisir le pays pour lequel vous disputer à l'aide du joystick vers la gauche/droite et le bouton feu. Quand les joueurs ont été sélectionnés, appuyez sur Return.

Pour sélectionner ou re-sélectionner des épreuves, déplacez le pointeur vers les moniteurs chacun à leur tour, en allumant les écrans des épreuves auxquelles vous désirez participer. Ramenez le pointeur à la base de l'écran pour continuer.

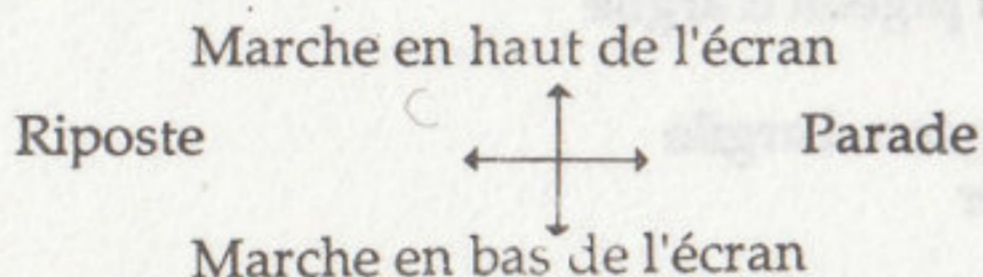
Suivez les messages-écran, et sélectionnez avec le bouton Feu sur le joystick.

Appuyez sur RESTORE pour recommencer une épreuve.

Si vous ré-essayez une épreuve, tous les points/médailles gagnés précédemment sont perdus.

BALL-TRAP: Pour faire partir les pigeons d'argile des trappes, déplacez le joystick vers la droite out vers la gauche. Pour le lancement, appuyez sur le bouton de mise à feu. Un pigeon d'argile supplémentaire est accordé si vous abattez le maximum de 24 pigeons d'argile.

ESCRIME: L'escrime se charge sur les deux faces de la disquette, Face A et Face B. Le premier-concurrent à gagner 5 coups contre son adversaire, gagne l'assaut.

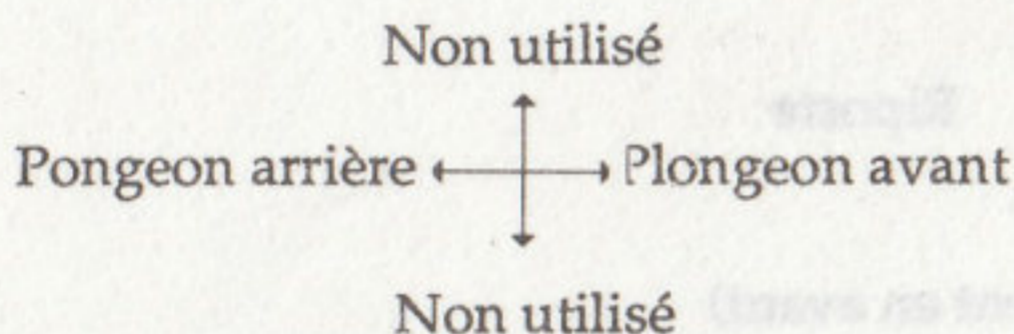


Bouton feu = mouvement en avant (botte)

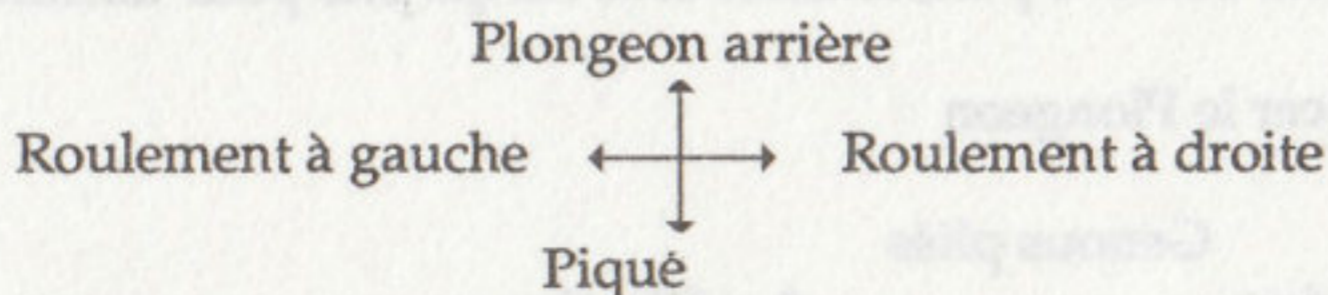
TRIPLE SAUT: Déplacez le joystick vers la gauche/droite de façon stable pour élaner le coureur. Relâchez le bouton Feu juste avant le ligne d'élan jusqu'à ce que l'Equerre soit au nombre de degrés que vous désirez, puis relâchez le bouton permettant ainsi au concurrent de sauter-marcher-sauter.

PLONGEE: - Pour commencer un plongeon, déplacez le Joystick vers la droite ou la gauche.

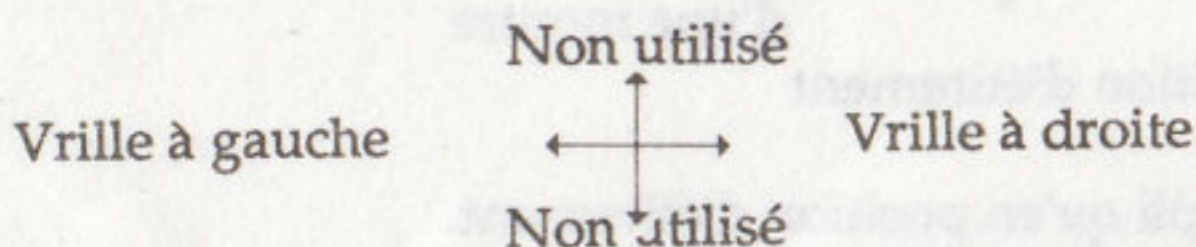
Elan



Plongeon - Pas d'appui sur le bouton



Appui sur le bouton



HAIES: Appuyez sur le bouton de mise à feu pour informer les concurrents qu'ils doivent se préparer (Prêt). Le coup de feu de départ amorcera le début de la course. Déplacez le joystick vers la gauche et vers la droite en appuyant très vite sur Feu pour sauter les haies. Le coureur contrôlé est habillé en blanc et se trouve dans le couloir 1. Les résultats s'affichent par temps et positions par épreuve.