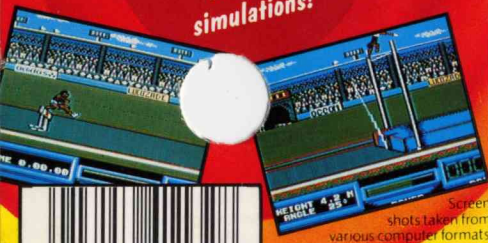




"This is a challenge you just can't afford to miss... the best there is in sports simulations!"

Top Quality Number One



Screen shots taken from various computer formats



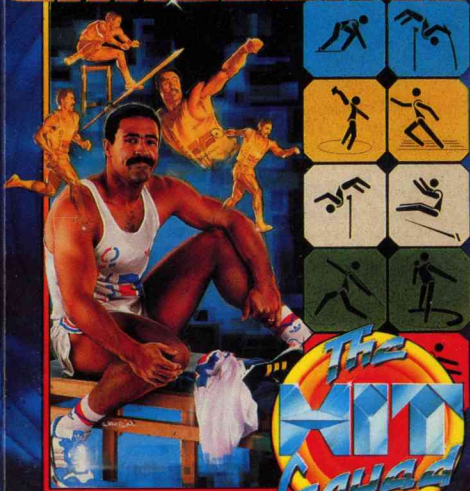
5 013156 411328



DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE



DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE



JOYSTICK ONLY

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

Press the SHIFT key and the RUN/STOP key simultaneously.

CONTROLS

The game may be controlled by Joystick only in Port 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. You will be given the option at the start of each event to implement this extra energy. This will help you in your weaker areas.

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.

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. 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. 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 discuss will be thrown. When you hear the "beep" press fire to release the discus before Daley goes out of the circle.

SHOT PUTT - 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.

LADEN

Die SHIFT und die RUN/STOP Taste gleichzeitig drücken.

STEUERUNG

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

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.

WEITSPRUNG - Um beim Weitsprung erfolgreich zu sein, müssen Sie ihre Kraft während des Anlaufs aufbauen. Sobald Sie den Piepton hören, wird das erreichte Kraftniveau beibehalten. Drücken Sie nun den Feuerknopf so dicht wie möglich an der Absprunglinie, und halten Sie ihn gedrückt, um den Sprungwinkel festzulegen.

HOCHSPRUNG - Bauen Sie Ihre Kraft auf, bis Sie den Piepton hören. Dann drücken Sie den Joystick, um dichter an die Latte heranzukommen. Drücken Sie den Feuerknopf, um abzuspringen und drücken Sie den Joystick nach oben, um den Winkel über der Latte zu verringern.

DISKUSWERFEN - "Rütteln" Sie am Joystick, um Kraft aufzubauen. Steigt die Anzeige über die Hälfte, drücken Sie den Feuerknopf, damit Daley mit der Drehung beginnt. Dann drücken Sie das Joystick nach oben, um den Abwurfwinkel des Diskus zu bestimmen. Hören Sie den Piepton, drücken Sie den Feuerknopf, um den Diskus loszulassen, bevor Daley den Abwurfkreis verläßt.

KUGELSTOSEN - "Rütteln" Sie am Joystick, um Kraft aufzubauen. Wenn genügend Kraft vorhanden ist, drücken Sie den Feuerknopf, um den Winkel einzustellen und lassen ihn los, um die Kugel abzustößen.

SPEERWURF - Durch "rütteln" des Joysticks lassen Sie Daley Anlauf nehmen. Ertönt der Piepton, drücken Sie den Feuerknopf, um den Winkel festzulegen. Der Speer wird durch Loslassen des Knopfes abgeworfen.

STABHOCHSPRUNG - Drücken Sie den Feuerknopf, wenn die Stabspitze sich über dem Aufsetzpunkt befindet. Dann drücken Sie den Feuerknopf um den Winkel über der Latte zu erhöhen.

CARICAMENTO

Premere il tasto SHiFT e il tasto RUN/STOP simultaneamente.

CONTROLLI

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

COME SI GIOCA

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 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.

GIAVELLOTTO - Agitare il Joystick per far sì che Daley corra. Quando si sente il beep, premere fire per aggiustare l'angolo, poi tirare il giavellotto 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.

© 1988 Ocean Software Limited

Luczade is a registered trade mark of Beecham Group Plc

The Hit Squad,
P.O. Box 350,
Manchester
M60 2LX.