

COMMODORE 64 / 128 COMMODORE

CBM
64/128

COMMODORE 64 / 128 COMMODORE



Summer Olympiad is probably the finest Multi-Sports game ever written - featuring: Fencing, Hurdles, Triple Jump, Skeet and High Diving. A true classic - Over 100,000 sold.



SUMMER OLYMPIAD



OVER 100,000
SOLD



SUMMER OLYMPIAD CBM64 LOADING:

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.

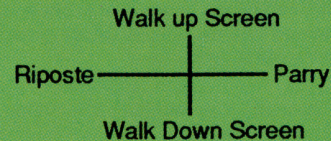
To select or re-select events move pointer to each monitor in turn, switching on the screens of the events that you wish to compete in. Return the pointer to base of screen to continue.
Follow on screen prompts, making selections with Fire Button on Joystick.

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

DIVING - Continued..
Take Off

Back Flip	Not Used	Forward dive
	Not Used	

Dive - Button Not pressed

Roll Left	Back Flip	Roll Right
	Pike	

Button Pressed

Spin Left	Not used	Spin Right
	Not used.	

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.

SUMMER OLYMPIAD - CBM64

CARICAMENTO: Disco - LOAD"BOOT",8,1
Cassetta - Premete Shift & Run/Stop

COMANDI: Joystick solamente

Durante il caricamento potete scegliere da 1 a 6 giocatori. Digitate il vostro nome e premete Return. Potete ora selezionare il Paese per il quale desiderate gareggiare muovendo il Joystick a sinistra/destra e premendo il tasto del fuoco per eseguire la selezione. Una volta che i giocatori sono stati selezionati premete Return. To select or re-select events move pointer to each monitor in turn, ...Per selezionare o ri-selezionare le varie prove spostate il puntatore su ogni monitor, uno alla volta, accendendo glischermi delle gare alle quali desiderate partecipare. Per continuare ritornate con il puntatore alla base dello schermo. Seguite i prompt che compaiono sullo

schermo, eseguendo le selezioni mediante il Tasto del Fuoco sul Joystick. Se premete il tasto RESTORE inizierete la gara dall'inizio. Se riprovate a gareggiare in una prova, eventuali medaglie vinte ed il punteggio ottenuti verranno annullati.

TIRO AL PIATTELLO - Per lanciare i piattelli dai lanciapi-attelli muovete il Joystick a destra o a sinistra. Premete il tasto del Fuoco per sparare. Vincerete un piattello extra se colpite un massimo di 24 piattelli.

SCHERMA - la prova della scherma viene caricata in due parti su disco, prima sul lato A, quindi sul lato B. Il primo concorrente a mettere a segno 5 colpi contro l'avversario è il vincitore di quell'incontro.

Camminare verso l'alto sullo schermo	
Risposta	Parata
Camminare verso il basso sullo schermo	

Tasto del Fuoco = allungo

SALTO TRIPLO - Muovete il Joystick a sinistra/destra con ritmo regolare per dare l'avvio al saltatore. Premete il Tasto del Fuoco immediatamente prima della linea di stacco fino a quando l'indicatore d'Angolo non è sul numero desiderato di gradi, rilasciate quindi il tasto consentendo al concorrente di eseguire il salto triplo.

TUFFI - Per iniziare un tuffo muovete il Joystick a destra o a sinistra.

Salto

	Non usato	
Salto mortale all'indietro		Tuffo in avanti
	Non usato	

Tuffo - Tasto non premuto

	Salto mortale all'indietro	
Raggruppato a sinistra		Raggruppato a destra
	Carpiato	

Tasto premuto

	Non usato	
Avvitamento a sinistra		Avvitamento a destra
	Non usato	

SALTO AGLI OSTACOLI - Premete il Tasto del Fuoco per comunicare ai concorrenti di mettersi in posizione di "Pronti". La pistola darà inizio alla gara. Muovete il Joystick a sinistra e a destra, premendo in rapida successione il Tasto del Fuoco per saltare gli ostacoli. Il corridore da voi controllato è vestito in bianco e corre nella corsia I. Il punteggio dipenderà dal tempo e dalle posizioni nella vostra batteria.

SUMMER OLYMPIAD - CBM64

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.

Diskette geladen, erst von Seite A, dann von Seite B. Der erste Fechter, der 5 Punkte gegen seinen Gegner einheimsen kann, gewinnt die Runde.

	Nach oben gehen	
Riposte		Parade
	Nach unten gehen	

Feuerknopf: Ausfall machen.

DREISPRUNG: Joystick in regelmäßigem Rhythmus nach links/rechts bewegen, um Anlauf zu nehmen. Feuerknopf unmittelbar vor der Absprunghlinie 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.

	Ohne Funktion	
Rückwärtssalto		Vorwärtssprung
	Ohne Funktion	

Tauchen: Feuerknopf NICHT gedrückt

	Rückwärtssalto	
Linksrolle		Rechtsrolle
	Hechtsprung	

Mit gedrücktem Feuerknopf:

	Ohne Funktion	
Linksrotation		Rechtsrotation
	Ohne Funktion	

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.