

INTERNATIONAL ATHLETICS

CREDITS

Programming:	Simon Bradbury
Graphics:	Steve Redpath
Sound:	Chris Denman

Copyright (c) ENERGISE 1992

LOADING

Place disk in the disk drive and switch your computer on.

CONTROL

1. GENERAL

Control is by the joystick. To select a name, icon etc, move the joystick in the appropriate direction and press fire. In the 'event' control icon (Torch), moving the joystick horizontally will toggle the events status On or OFF.

AMIGA ONLY: Please plug your joystick into the mouse port.

2. 100m, 200m, 400m

Wagging the joystick, and pressing fire boosts your speed. For the longer distances, don't go flat out - conserve your energy for the final sprint!

3. 110m HURDLES

Waggle the joystick for speed and press fire to hurdle. Remember - accurate hurdling is far more important than high speed wagging!

4. 800m, 1500m, 5000m

Tactical information is provided on the inset panel.

- * The yellow bar represents your remaining energy.

When it falls to zero, you will collapse.

- * The red bar represents your energy output. This combines with which lane you are in to give your speed. Runners move slower on the outside (left hand side) lanes and faster as they move to the inside (right hand side) lanes.

- * The top number is your position in the race.

- * The bottom number is the number of laps completed.

Moving the joystick left or right will move you in or out of a lane. Moving the joystick up or down will alter your energy expenditure.

5. LONG JUMP AND TRIPLE JUMP

The tactical display shows:

- * the yellow bar represents power

- * The red line shows the jump angle

Waggle the joystick to increase the power, press fire button to start the jump angle sweep - you will jump automatically. (The final jump angle will be the position of the jump angle indicator when you make the jump.)

6. HIGH JUMP

- * Only the red angle indicator is used.

Firstly, set the initial bar entry height by using the joystick. You will now start your run - press and hold down the fire button to start the angle sweep and release the button to make the jump. If the jump is successful, the bar will go up 5cm and the process is repeated until you fail to make the height.

N.B. With this, as with all the events that use the angle display, the optimum angle is 45 degrees (halfway down the scale) and the closer you get to this, the better the performance.

7. POLE VAULT

The bar is set (as for the High Jump).

Waggle the joystick to build up your power and press the fire button to start the jump angle sweep - the jump is made automatically. This process is repeated until you fail to clear the height.

8. DISCUS, HAMMER and SHOT

Build up your speed (yellow bar) by joystick wagging - as you do so, you start to turn. Your rotation or facing is given by the blue rectangle. When the blue rectangle fills its box, the facing is ideal and when the box is empty, you face the opposite direction to the throw range. Whilst you are turning, the angle meter oscillates up and down.

9. THE JAVELIN

Build up speed by joystick wagging and press the fire button to start the angle sweep. Keep the fire button held down and release it at any time to throw the JAVELIN.

10. STEEPLECHASE (400M HURDLES)

Speed builds up automatically, reaching a maximum. Press fire to hurdle. Speed drops back to zero if you fall!

INTERNATIONAL ATHLETICS

MITARBEITER

Programmierung:	Simon Bradbury
Grafiken:	Steve Redpath
Sound:	Chris Denman

Copyright (c) ENERGISE 1992

LADEN

Diskette in das Laufwerk legen und Computer einschalten

STEUERUNG

1. IM ALLGEMEINEN

Steuerung erfolgt über den Joystick. Um einen Namen, Icon etc. zu wählen, bewegen Sie den Joystick in die entsprechende Richtung und drücken Feuer. Im "EVENT" Disziplin-Steuer-Icon (Taschenlampe), schaltet die horizontale Bewegung des Joysticks den Disziplinen-Status EIN oder AUS.

NUR AMIGA: Joystick in den Mausanschluß stecken.

2. 100m, 200m, 400m

Das Hin- und Herbewegen des Joysticks und der Druck auf den Feuerknopf steigert Ihre Geschwindigkeit. Bei größeren Entfernungen sollten Sie Ihre Kraft für den Endsprint aufsparen!

3. 110-M-HÜRDENLAUF

Bewegen Sie den Joystick, um die Geschwindigkeit zu steigern und drücken Sie Feuer, um Hürden zu überlaufen. Denken Sie daran - genaues Hürdenlaufen ist weitaus wichtiger als hohe Geschwindigkeit!

4. 800m, 1500m, 5000m

Taktische Informationen werden auf der Nebentafel gezeigt.

- * Die gelbe Leiste zeigt den Energie-Level an. Fällt dieser auf Null, werden Sie erschöpft zusammenbrechen.
- * Die rote Leiste zeigt das Energie-Output an. Ihre Geschwindigkeit hängt vom Energie-Output und der Bahn, in der Sie laufen, ab. Läufer auf der Außenbahn (linke Seite) bewegen sich langsamer und werden schneller, sobald sie auf die inneren Bahnen (rechte Seite) übergehen.
- * Die obere Zahl zeigt Ihre momentane Position im Wettlauf an.
- * Die untere Zahl zeigt die Anzahl der gelaufenen Runden an.

Durch Ziehen des Joysticks nach links oder rechts bewegen Sie sich in oder aus einer Bahn. Das Ziehen des Joysticks nach oben oder unten verändert Ihren Energieaufwand.

5. WEITSPRUNG UND DREISPRUNG

Das taktische Display listet folgendes auf:

- * Die gelbe Leiste stellt die Stärke dar.
- * Die rote Linie stellt den Sprunwinkel dar.

Bewegen Sie den Joystick, um die Stärke zu erhöhen, und drücken Sie Feuer, um die Kurve des Absprungwinkels zu beginnen - Sie werden automatisch springen. (Die Position der Sprungwinkelanzeige stellt den endgültigen Sprungwinkel beim Absprung dar.)

6. HOCHSPRUNG

- * Nur die rote Winkelanzeige wird benutzt.

Setzen Sie zuerst die anfangshöhe des Balkens fest, indem Sie den Joystick benutzen. Sie beginnen nun Ihren Anlauf - drücken und halten Sie den Feuerknopf, um den Winkelbogen zu beginnen und lassen Sie den Knopf los, um den Sprung auszuführen. War der Sprung erfolgreich, steigt die Leiste um 5cm und dieser Vorgang wiederholt sich, bis Sie auf einer Sprunghöhe fehlschlagen.

Hinweis: Der optimale Winkel bei allen Disziplinen mit Winkel-Display ist 45 Grad (Mitte der Skala), und je näher Sie dieser Gradeinstellung kommen, umso besser wird Ihre Leistung sein.

7. STABHOCHSPRUNG

Der Balken wird wie beim Hochsprung festgesetzt. Bewegen Sie den Joystick, um Ihre Stärke zu steigern, und drücken Sie den Feuerknopf, um den Bogen des Absprungwinkels zu beginnen - der Sprung erfolgt automatisch. Dieses Verfahren wiederholt sich, bis Sie auf einer Sprunghöhe fehlschlagen.

8. DISKUSWERFEN, HAMMERWERFEN und KUGELSTOSSEN

Erhöhen Sie Ihre Geschwindigkeit (gelbe Leiste), indem Sie den Joystick bewegen - währenddessen beginnen Sie sich zu drehen. Ihre Drehung oder Blickrichtung wird durch das blaue Rechteck dargestellt. Wenn das blaue Rechteck den Kasten vollends ausfüllt, ist die Blickrichtung ideal und wenn dieser leer ist, blicken Sie in die entgegengesetzte Richtung des Wurfbereiches. Während Sie sich drehen, schwingt der Winkelzeiger hoch und runter.

9. SPEERWURF

Erhöhen Sie Ihre Geschwindigkeit, indem Sie den Joystick bewegen und den Feuerknopf drücken, um den Winkelbogen zu beginnen. Halten Sie den Feuerknopf gedrückt und lassen Sie ihn los, wenn Sie den Speer werfen möchten.

10. HINDERNISLAUF

Geschwindigkeit steigert sich automatisch auf maximale Höhe. Feuer drücken, um zu springen. Geschwindigkeit fällt auf Null ab, wenn Sie niederfallen!