

INTERNATIONAL ATHLETICS

Wir danken Ihnen für den Kauf dieses Spiels und wünschen Ihnen viel Vergnügen.

MITARBEITER

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

Copyright (c) HAWK 1991

LADEN

Diskette in das Laufwerk legen und Computer einschalten. Sollten Probleme beim Laden auftreten, geben Sie die Diskette bitte zurück an Ihren Händler oder senden Sie uns diese zu. Wir werden Ihnen dann eine Ersatzdiskette zukommen lassen.

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 größere Entfernungen sollten Sie Ihre Kraft für den Endspurt aufsparen!

3. 110-M-HÜRDENLAUF

(400m Hürdenlauf oder Hindernislauf - siehe unter 10)

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.
- * Das blaue Rechteck wird nicht benutzt.
- * Die rote Linie stellt den Sprungwinkel 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.

Müdigkeitserscheinungen und Geschwindigkeit der Drehung verändern sich entsprechend des geworfenen Gegenstandes.

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.

Wird das Abwurf Brett am Ende der Bahn übertreten, ist der Wurf ungültig.

10. HINDERNISLAUF

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

INTERNATIONAL ATHLETICS

Thank you for buying this game - we hope that you will gain many hours of enjoyment from it.

CREDITS

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

Copyright (c) HAWK 1991

LOADING

Place disk in the disk drive and switch your computer on. If you have any loading problems, please return the disk to your local dealer. In case of difficulty, please return the disk to us for replacement.

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

(For 400m hurdles or steeplechase see 10)

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 blue rectangle isn't used
- * 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 speed (yellow bar) by joystick waggling - 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.

The onset of tiredness and the speed of rotation vary depending on the projectile being thrown.

9. THE JAVELIN

Build up speed by joystick waggling 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.

Overstepping the throwing board at the end of the track
results in a void throw.

10. STEEPLECHASE (400m HURDLES)

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

ATHLETISME INTERNATIONAL

Nous vous remercions d'avoir acheté ce jeu- nous espérons qu'il vous permettra de vous amuser pendant des heures.

REMERCIEMENTS

Programmation: Simon Bradbury
Graphiques: Steve Redpath
Son: Chris denman

Copyright (c) HAWK 1991

CHARGEMENT

Placez la disquette dans l'unité de disques et allumez votre ordinateur. Si vous avez des problèmes avec le chargement, veuillez renvoyer la disquette à votre distributeur local. En cas de problèmes, veuillez nous renvoyer la disquette pour qu'elle soit remplacée.

CONTROLE

1. GENERAL

Le jeu est contrôlé avec le joystick. Pour choisir un nom, une icône, etc., déplacez le joystick dans la direction voulue et appuyez sur feu. Dans l'icône de contrôle "événement" (Torche), si vous déplacez le joystick horizontalement la situation "événement" s'allumera ou s'éteindra.

AMIGA UNIQUEMENT: Veuillez brancher votre joystick sur le point de connexion de la souris.

2. 100m, 200m, 400m

Si vous bougez le joystick et appuyez sur feu, votre vitesse augmentera. Pour les distances plus longues, n'allez pas à toute vitesse - gardez votre énergie pour le sprint final!

3. 110m HAIES

(Pour le 400m haies ou steeplechase voir 10)

Bougez le joystick pour la vitesse et appuyez sur feu pour sauter les haies. Rappelez-vous - franchir une haie avec précision est beaucoup plus important qu'augmenter sa vitesse!

4. 800m, 1500m, 5000m

Des renseignements tactiques sont fournis dans le panneau inséré en cartouche.

* La barre jaune représente l'énergie qui vous reste. Quand elle atteindra zéro, vous vous effondrerez.

* La barre rouge représente votre potentiel d'énergie. Celui-ci est associé au couloir dans lequel vous vous trouvez pour donner votre vitesse. Les coureurs se déplacent plus lentement dans les couloirs extérieurs (côté gauche) et plus rapidement dans les couloirs intérieurs (côté droit).

* Le nombre du haut est votre position dans la course.

* Le nombre du bas est le nombre de tours déjà parcourus. Si vous déplacez le joystick vers la gauche ou vers la droite, vous entrerez ou sortirez d'un couloir. Si vous déplacez le joystick vers le haut ou vers le bas, votre dépense d'énergie changera.

5. SAUT EN LONGUEUR ET TRIPLE SAUT

Sur l'affichage tactique :

* La barre jaune représente la puissance

* Le rectangle bleu n'est pas utilisé

* La ligne rouge représente l'angle de saut

Bougez le joystick pour augmenter la puissance, appuyez sur la touche feu pour commencer le mouvement d'angle de saut - vous sauterez automatiquement. (L'angle de saut final sera la position de l'indicateur d'angle de saut quand vous ferez le saut).

6. SAUT EN HAUTEUR

* L'indicateur d'angle rouge est utilisé uniquement.

D'abord, établissez la hauteur initiale de la barre en utilisant le joystick. Vous commencerez alors votre course - appuyez sur la touche feu et maintenez-la enfoncée pour commencer le mouvement d'angle et relâchez la touche pour faire le saut. Si le saut est réussi, la barre montera de 5cm et le processus se répètera jusqu'à ce que vous n'arriviez plus à franchir la barre.

N.B. Pour ce saut, comme pour tous les événements qui utilisent l'affichage d'angle, l'angle optimum est de 45 degrés (la moitié de l'échelle) et plus vous vous en rapprochez, meilleure est la performance.

7. SAUT A LA PERCHE

La barre est établie (comme pour le Saut en Hauteur).

Bougez le joystick pour augmenter votre puissance et appuyez sur la touche feu pour commencer le mouvement d'angle de saut - le saut est

fait automatiquement. Ce processus est répété jusqu'à ce que vous n'arriviez plus à franchir la barre.

8. DISQUE, MARTEAU ET LANCER

Augmentez votre vitesse (barre jaune) en bougeant le joystick - alors que vous le faites, vous commencez à tourner. Le rectangle bleu indique quand vous tournez ou faites face. Quand le rectangle bleu remplit sa case, votre exposition est idéale et quand la case est vide, vous faites face à la direction opposée à la portée du lancer. Pendant que vous tournez, le compteur d'angle oscille vers le haut et vers le bas.

Le début de la fatigue et la vitesse de rotation varient en fonction du projectile lancé.

9. LE JAVELOT

Augmentez la vitesse en bougeant le joystick et appuyez sur la touche feu pour commencer le mouvement d'angle. Gardez la touche feu enfoncée et relâchez-la à tout moment pour lancer le JAVELOT.

Si vous sortez de la zone de lancement au bout de la piste, votre lancer sera annulé.

10. STEEPLECHASE (400m HAIES)

La vitesse augmente automatiquement, jusqu'à atteindre un maximum. Appuyez sur feu pour sauter une haie. La vitesse retombe à zéro si vous tombez!

ATLETICA INTERNAZIONALE

Grazie per l'acquisto di questo gioco - noi speriamo che tu abbia molte ore di divertimento.

RICONOSCIMENTI:

Programmazione: Simon Bradbury

Grafica: Steve Redpath

Suono: Chris Denman

Copyright © HAWK 1991

CARICAMENTO

Metti il disco nel drive ed accendi il tuo computer. Se hai qualsiasi problema di caricamento, per favore riporta il dischetto dal tuo rivenditore. In caso di difficoltà, riporta il dischetto da noi per la sostituzione.

CONTROLLO

1. In generale

Il controllo si effettua con il joystick. Per selezionare un nome, un'icona ecc., sposta il joystick nella direzione appropriata e premi fuoco. Spostando il joystick orizzontalmente nell'icona controllo "specialità" (Torch) alternerai lo stato delle specialità ACCESO/SPENTO.

SOLO SU AMIGA: Si prega di connettere lo joystick con il porta mouse.

2. 100m, 200m, 400m.

Agitando il joystick e premendo fuoco aumenta la tua velocità. Nelle distanze più lunghe non andare a tutta velocità - conserva la tua energia per lo sprint finale!

3 110 OSTACOLI

(Per i 400 metri ostacoli e le siepi vedi pag.10).

Agita il joystick per la velocità e premi fuoco per saltare. Ricorda - un'accurato salto è molto più importante che l'agitamento del joystick per l'alta velocità!

4. 800m, 1500m, 5000m.

Le informazioni tattiche si trovano nel pannello supplementare.

* La striscia gialla rappresenta la tua energia rimasta. Quando scende a zero, crollerai.

* La striscia rossa rappresenta la tua energia di rendimento. Questo si combina con la linea in cui sei per darti velocità. I corridori corrono più lentamente sulle linee esterne (sulla parte sinistra) e più velocemente quando si spostano verso le linee interne.

La tua posizione nella corsa è indicata dal numero in alto.

Il numero in basso indica i giri completati. Per entrare od uscire da una linea, basta spostare il joystick a destra o a sinistra. Muovendo il joystick su o giù alterai il tuo consumo d'energia.

5. SALTO IN LUNGO E SALTO TRIPLO.

Il display tattico ti mostra:

- * una striscia gialla che rappresenta la potenza
- * un rettangolo blu che non viene usato
- * una linea rossa che ti mostra l'angolo del salto.

Agita il joystick per aumentare la potenza e premi il pulsante fuoco per incominciare il salto d'angolo curvato - salterai automaticamente (il salto d'angolo definitivo sarà la posizione che verrà mostrata dall'indicatore del salto d'angolo quando fai il salto).

6. SALTO IN ALTO

- * Viene usato solo l'indicatore d'angolo rosso. Per prima cosa regola l'asticella per il primo salto, usando il joystick. Ora incomincerai a correre - premi e tieni giù il pulsante fuoco per incominciare l'angolo curvato e lascia il pulsante per fare il salto. Se hai successo, l'asticella andrà su di 5cm e questo processo si ripeterà fino a che non fallisci.

N.B. In questa, come in tutte le altre specialità che usano il display d'angolatura, il miglior grado d'angolatura è di 45 gradi (a metà scala di gradazione) e la tua prova sarà migliore se riesci ad arrivarci il più vicino possibile.

7. SALTO CON L'ASTA

L'asticella viene regolata come nel salto in alto. Agita il joystick per aumentare la potenza e premi il pulsante fuoco per incominciare il salto d'angolo curvato - il salto verrà eseguito automaticamente. Questo processo si ripete fino a che non riesci ad oltrepassare l'asticella.

8. LANCIO DEL DISCO, LANCIO DEL MARTELLO E TIRI A SEGNO.

Aumenta la velocità (striscia gialla) agitando il joystick - quando esegui questa operazione, incominci a girare. La tua rotazione o la tua vista è data dal rettangolo blu. Quando il rettangolo riempie il suo quadrato sei rivolto verso la posizione ideale e quando il quadrante è vuoto fronteggi verso la posizione opposta. Mentre ti stai girando, il misuratore oscillerà su e giù.

L'inizio di stanchezza e la velocità di rotazione varia, dipendendo dal proiettile che si sta sparando.

9. GIAVELLOTTO

Aumenta la velocità agitando il joystick e premendo il pulsante fuoco per incominciare l'angolo curvato. Per lanciare il GIAVELLOTTO mantieni il pulsante fuoco giù e lascialo in qualsiasi momento.

Oltrepassare la linea del limite di lancio risulterà come un lancio nullo.

10. SIEPI (400m OSTACOLI).

La velocità aumenta automaticamente, raggiungendo il massimo. Premi fuoco per saltare. La velocità scende a zero se sbagli a saltare!

INTERNATIONAL ATHLETICS

Gracias por haber comprado este juego y esperamos que éste le proporcione muchas horas de diversión y entretenimiento.

RECONOCIMIENTOS :

Programación : Simon Bradbury
Gráficos : Steve Redpath
Sonido : Chris Denman

Derechos de Propiedad Intelectual © HAWK 1991

CARGA

Colocar el disco en el dispositivo de disco y activar el ordenador. En el caso de tener problemas para cargar el disco, le rogamos devolverlo a su distribuidor local. En el caso de que surjan dificultades, le rogamos regresararnos el disco para su reemplazo.

CONTROL

1. GENERALIDADES

El control se logra a través de la palanca de mando. Para seleccionar un nombre, ícono, etc., mover la palanca de mando en la dirección apropiada y presionar el botón de disparo. En el caso del ícono de control de 'eventos' (Antorcha), el movimiento horizontal de la palanca de mando activa y desactiva el estado de los eventos.

SOLO PARA AMIGA : Conectar la palanca de mando en el puerto para "ratón".

2. 100 m, 200 m, 400 m

La velocidad aumenta al mover la palanca de mando de un lado al otro a la vez que se presiona el botón de disparo. Para distancias mayores, ¡ a no perder el aliento ! ¡ Conserve la energía para correr con mayor rapidez en el tramo final !

3. Carrera de vallas de 110 m

(Para carreras de vallas u obstáculos de 400 m, ver punto 10)

Mover la palanca de mando de un lado al otro para ganar velocidad y presionar el botón de disparo para saltar las vallas. No

se debe olvidar que saltar la valla con precisión resulta mucho más importante que la velocidad de carrera.

4. 800 m, 1500 m, 5000 m

El panel insertado proporciona información táctica

- * La barra amarilla representa la energía que le queda. Cuando ésta llega a cero, el corredor sufre un desmayo.
- * La barra roja representa su producción de energía, lo cual combinado con el carril en que se encuentra, genera su velocidad. Los corredores se mueven con menor velocidad en los carriles exteriores (mano izquierda), y con mayor velocidad en los carriles más interiores (mano derecha).
- * El número superior indica su posición en la carrera.
- * El número inferior indica la cantidad de vueltas completadas.

Mover la palanca de mando hacia la izquierda o hacia la derecha para entrar o salir de un carril. Mover la palanca de mando hacia arriba o hacia abajo altera su consumo de energía.

5. SALTO EN LARGO Y SALTO TRIPLE

El visualizador táctico muestra lo siguiente :

- * La barra amarilla representa su potencia
- * El rectángulo azul no se utiliza
- * La línea roja muestra el ángulo de salto

Mover la palanca de mando de un lado al otro para incrementar la potencia, presionar el botón de disparo para iniciar el recorrido del ángulo de salto. El salto es automático. (El ángulo de salto final está dado por la posición del indicador de ángulo de salto al efectuar el salto.)

6. SALTO EN ALTO

- * Sólo se utiliza el indicador de ángulo rojo. En primer lugar, fijar la altura de entrada de la barra inicial a través de la palanca de mando. Luego se inicia la carrera. Presionar, y mantener presionado el botón de disparo para iniciar el recorrido del ángulo, y soltar el botón para efectuar el salto. Si el salto resulta exitoso, la barra subirá 5 cm y el proceso se repetirá hasta que la altura lo haga fracasar en el salto.

NOTA : En este evento, al igual que en todos los eventos que utilizan la visualización de ángulo, el ángulo óptimo es de 45

grados (a mitad de la escala) y cuanto más cerca se esté de este punto, mejor será el resultado.

7. SALTO CON GARROCHA

Fijar la barra (del mismo modo que para el Salto en Alto). Mover la palanca de mando de un lado al otro para acumular potencia y presionar el botón de disparo para iniciar el recorrido del ángulo de salto. El salto es automático. El proceso se repite hasta que la altura lo haga fracasar en el salto.

8. DISCO, MARTILLO Y LANZAMIENTO DE PESOS

Acumular velocidad (barra amarilla) moviendo la palanca de mando de un lado al otro. Al hacerlo, se inicia el giro. Su rotación o frente está dado por el rectángulo azul. Cuando el rectángulo azul se llena por completo, se ha alcanzado el frente ideal, y cuando éste se encuentra vacío, se está en dirección opuesta al blanco de tiro. A medida que se va girando, el medidor de ángulo oscila hacia arriba y hacia abajo.

El inicio des cansancio y la velocidad de rotación varían de acuerdo con el proyectil que se esté lanzando.

9. JABALINA

Acumular velocidad moviendo la palanca de mando de un lado al otro, y presionar el botón de disparo para iniciar el recorrido del ángulo. Mantener presionado el botón de disparo y dejar de presionarlo para arrojar la jabalina.

Si se llega a pisar la tabla de lanzamiento que se encuentra al final de la pista, el tiro queda invalidado.

10. CARRERA DE OBSTACULOS (CARRERA DE VALLAS DE 400 m)

La velocidad se acumula en forma automática, hasta llegar al máximo. Presionar el botón de disparo para saltar el obstáculo. La velocidad se reduce a cero cuando el corredor se cae.