

# GIOCHI OLIMPICI I

## CONFIGURAZIONE

- PC 128
- JOYSTICK

## CARICAMENTO DEL PROGRAMMA

Selezionate l'opzione BASIC 1.0 (R)

- Battete LOADM e premete il tasto ENT.
- Il registratore si avvia e il programma viene caricato.
- Seguite le indicazioni visualizzate sullo schermo.

## SVOLGIMENTO DEL PROGRAMMA

Le gare sono le seguenti :

- I 100 metri piani
- Il salto in lungo
- I 400 metri piani
- Il salto in alto

Differenti opzioni di gioco vi sono proposte :

- Per competere con una persona del vostro livello, premete il tasto 2,
- Per gareggiare con il computer, premete il tasto 1.

Lo scopo è di realizzare le migliori prestazioni possibili. Notate però che esiste una soglia di qualificazione. Dovrete necessariamente raggiungerla per essere autorizzati a partecipare alle gare seguenti. Ogni prova comporta un primato. Se migliorate questo record, otterrete punti supplementari.

### I) I 100 METRI PIANI

Dovete spostare il vostro atleta il più rapidamente possibile. A tale scopo, dovete muovere alternativamente il joystick verso sinistra e verso destra. I tempi realizzati da ogni concorrente sono indicati sotto i punteggi.

### II) IL SALTO IN LUNGO

Per la prova di salto in lungo, l'atleta deve avere :

- una rincorsa veloce,

— uno scatto potente.

Perciò, la gara verrà divisa in due fasi :

— La rincorsa : dovete correre il più veloce possibile, per raggiungere la pedana - riferitevi alle indicazioni date per i 100 metri piani-,

— L'impulso per il salto : lo scopo è di avere un buon angolo di salto davanti alla linea regolamentare. Se la linea fosse oltrepassata, la prova sarebbe ritenuta nulla. Per trasmettere l'impulso, usate il pulsante FIRE del joystick. Per controllare il salto dovete controllare l'angolo fra la pista e la traiettoria. Quest'operazione avverrà premendo il pulsante FIRE del joystick fino a quando avrete ottenuto il valore prescelto dell'angolo. Il contatore collocato in calce allo schermo, a destra, indica questo valore.

Disponete di tre prove per raggiungere la soglia di qualificazione, o, meglio ancora, per battere il primato mondiale.

### III) I 400 METRI PIANI

Non si tratta più di muovere il joystick il più velocemente possibile. Dovrete quindi dar prova di senso tattico per sfruttare al meglio le vostre risorse fisiche.

### IV) IL SALTO IN ALTO

Questa gara somiglia a quella del salto in lungo.

La rincorsa sarà altrettanto rapida ma dovrete trasformare la velocità orizzontale in velocità ascensionale.

Usate il pulsante FIRE del joystick per scegliere allo stesso tempo il momento dell'impulso e l'angolo di superamento della barra.

Disponete di tre prove per superare l'altezza di qualificazione.

Essendo finite le quattro gare, se non siete stati squalificati, potrete ricominciare queste prove a dei livelli di qualificazione più alti.

Il punteggio migliore è costantemente visualizzato.

Il punteggio di ogni giocatore viene anche registrato (il primo giocatore si chiama 1 G, il secondo 2 G).

## **GIOCHI OLIMPICI II**

### **CARICAMENTO DEL PROGRAMMA**

Identico a quello dei GIOCHI OLIMPICI I.

Per quel che riguarda queste prove - i 110 metri ostacoli, il lancio del giavellotto, del martello, il sollevamento pesi - il movimento dei personaggi dipende dal principio seguente : un ciclo regolare aumenta la velocità.

### **COMANDI :**

Girate il joystick in modo regolare. Per saltare o lanciare, premete il pulsante FIRE.

All'inizio di ogni prova viene fissato il numero dei giocatori (i nomi saranno indicati).

#### **1) 110 METRI OSTACOLI**

Ci sono obbligatoriamente due giocatori, cioè :

- un giocatore contro il computer,
  - un giocatore contro un altro giocatore,
  - il computer contro sé stesso
- I due corridori devono saltare 10 ostacoli disposti lungo il percorso dei 110 metri, ciò il più rapidamente possibile.

Lo schermo è diviso in due zone : lo stadio con due corridori e gli indicatori : l'attuale primato mondiale, l'indicatore di velocità, il cronometro, il nome di ogni giocatore.

### **COMANDI**

Il segnale di partenza è dato quando il semaforo è verde (a sinistra sullo schermo). Ogni volta che occorre saltare un ostacolo, premete il pulsante FIRE del joystick.

**ATTENZIONE :** un corridore è squalificato quando ha superato il tempo di qualificazione o quando ha compiuto tre partenze false.

Quando un corridore si è qualificato, il suo nome e il relativo risultato sono visualizzati alternativamente.

#### **2) SOLLEVAMENTO PESI**

La prima prova è quella di distensione e di slancio.

La sbarra è collocata orizzontalmente davanti alle gambe del pesista. Con lo stesso movimento, afferra la sbarra e la alza fino alle spalle mentre piega le gambe. Può allora riposare la sbarra sulle clavicole, stendere le gambe e infine le braccia.

Lo strappo è composto da cinque movimenti. La sbarra è collocata orizzontalmente davanti alle gambe del pesista. La prende, con un solo movimento la solleva finché abbia le braccia tese verticalmente al di sopra della testa. Nello stesso tempo piega le gambe. Il pesista deve poi adattare la posizione in modo da stendere le gambe e le braccia e mantenere il manubrio al di sopra della testa.

### SCELTA DEL PESO

Il peso da sollevare è compreso fra 200 e 250 KG per la distensione e lo slancio e fra 145 e 200 KG per lo strappo. Per aumentare il peso, spostate il joystick verso destra. Per ridurlo, spostate il joystick verso sinistra.

Per convalidare la scelta, premete il pulsante FIRE del joystick.

### COMANDI

Per queste due prove : dovrete girare il joystick regolarmente e premere il pulsante FIRE ogni qualvolta il pesista dovrà piegare le gambe.

**ATTENZIONE :** Il concorrente non deve lasciare il manubrio fino o quando non abbia ricevuto l'autorizzazione dall'arbitro.

Il giocatore dispone di tre prove per qualificarsi.

### 3) LANCIO DEL GIAVELLOTTO

Il giavelotto è lanciato da dietro una linea regolamentare e deve atterrare nel settore delimitato sullo schermo. Il lancio è nullo quando il concorrente supera i limiti dell'area di rincorsa.

### COMANDI

Affinché l'atleta prenda un pò di slancio, dovrete girare il joystick in modo regolare. Per provocare il movimento del lancio premete il pulsante FIRE del joystick. Poi, premete una seconda volta il pulsante FIRE

per definire l'angolo di inclinazione del lancio. Quanto più la pressione sarà lunga tanto più l'angolo sarà ottuso. L'angolo di inclinazione è visualizzato in calce allo schermo, a sinistra. Il giocatore dispone di tre prove per qualificarsi.

#### 4) LANCIO DEL MARTELLO

Il martello deve essere lanciato da un cerchio. Il concorrente incomincia fare oscillare il martello in modo da prendere un poco di slancio.

Effettua poi una rotazione nel cerchio, lancia infine il martello.

#### COMANDI

Girate il joystick regolarmente, così il lanciatore del martello gira su sé stesso. Per provocare il lancio, premete il pulsante FIRE.

**ATTENZIONE :** Il lancio è nullo quando il concorrente supera il cerchio o quando premete FIRE al momento sbagliato.

Il giocatore dispone di tre prove per qualificarsi.

**NOTA :** dovete necessariamente qualificarvi nella prova in corso per poter disputare la seguente. Per ricominciare una prova appena finita, premete il pulsante FIRE del joystick.