

DANSK WORLD GAMES COMMODORE 64/128 Cassette/Disk

Op dag først på hver enkelt disciplin før et skæppe dine evner. Vælg så hvilken sportsgren du vil kæmpe i og lad begynde. Du kan vælge mellem 12 nationaliteter som du kan repræsentere. WORLD GAMES danner hver kamp, nøjagtig points ud og udelader medgælder til vindere. Vinderen får en guldmedalje, andreefterkommer får sølv og tredjepladsen vinderen en bronsemedalje. Hvis du laver en ny verdensrekord, så gemmer WORLD GAMES dit navn på en special verdens rekord skærm.

Tilslut dit bedste joystick. Dette er spillet du har været på. Spændings fra WORLD GAMES skal til at begynde!

LOADING INstrukTIONER

- Tilslut din Commodore 64/128 som vist i brugsvejledningen.
- Tilslut dit joystick i port 2. Hvis i skal spille mere end en ad gangen, tilsluttes spiller to's joystick i port 1.
- Tænd for computer og diskdrive.
- Indlæs disketten i diskdrevet med forsigtig op og den gamle indlæsnings (disk hullet) ind mod bunden af diskstationen. WORLD GAMES fortæller selv, hvornår du skal vende disketten.
- Skiv LOAD "*"J.I og tryk på RETURN.

CASSETTE LOADING PROCEDURE

- Læg kassetten i kassettdrevet med side et opad og kassetten tilbagepoler.
- Tryk "SHIFT" og "RUN/STOP" og tryk på kassettdrevet.

NÅR DU SKAL BEGYNDE AT SPILLE

Når WORLD GAMES tilsluttes kommer frem, tryk FIRE på dit joystick for at lade menu'en. WORLD GAMES giver 7 valgmuligheder for træning og kamp i sportsgrene. Brug joystick til at bevæge cursoren og FIRE knappen til at vælge menu. Du kan også vælge at trykke ud det tastatur.

MULIGHED 1: KAMP I ALLE SPORTSGRENE

Deltag her i alle 8 sportsgrene: vægflotning, tøndehopning, klippedykning, stalon på ski, sømmerulning, tyverindtag, strefteopbakning og sumobrydning. Computeren tæller disse point sammen og holder medregnskaber, mens du kæmper.

- Skov dit navn på keyboardet og tryk RETURN.
- Vælg hvilken land du vil repræsentere ved at flytte cursoren hen over landets flag og tryk på FIRE knappen. (Hvis du bare vil være landets nationalitet tryk på S).
- Gennem landvejsregistreringsindlæs af spillernes navne og lande er registrerede, tryk på RETURN.
- En skærm med alle navnene kommer ud frem. Hvis alle er registreret rigtigt vælges YES eller tryk Y. Hvis du vil ændre noget, vælg NO eller tryk N.

MULIGHED 2: KAMP I NOGLE SPORTSGRENE

Identisk med mulighed 1, men du kæmper kun i de sportsgrene du vælger.

- Udfølg de sportsgrene du vil kæmpe i ved at trykke på den nummererede svarer til den gen, du vil spille, eller flyt cursoren med joystick og trykke på FIRE knappen.
- De valgte sportsgrene vil lyse i bånd farve.

Når du har valgt færdig, sæt cursoren over ordet DONE og tryk på FIRE.

MULIGHED 3: KAMP I EN SPORTSGRE

Brug joystick til at vælge hvilken sportsgren du vil spille og tryk på FIRE knappen.

MULIGHED 4: TRÆNING I EN SPORTSGRE

Brug joystick til at vælge hvilken sportsgren du vil træne i og tryk på FIRE. Bemærk at ingen sætning vil blive registreret under træning.

MULIGHED 5: ANTAL JOYSTICKS

Ved en spiller, sæt joystick i port 2 og vælg 1.

Ved to eller flere spillere, sæt joystick 2 i port 1 og vælg 2.

MULIGHED 6: SE VERDENSREKORDERNE

Hvis ingen af spillerne vil være verdensrekord indehavere.

Tryk på FIRE for at komme tilbage til menuen.

MULIGHED 7: GIV FAKTA

Hvis vises ordet og en beskrivelse af sportsgrenen inden du skal spille.

Vælg NO hvis du ikke ønsker beskrivelsen, vælg YES hvis du ønsker at blive beløn.

SPILLET

Vælg LOFTNING

Scenen for denne sport er U.S.S.R., her berfæ kommer de bedste vægflotters i verden. Russerne har været de bedste i denne sportsgren siden 1960, hvor Leonid Zhabotinski overraskende udførte med et løfte 1262 pund i tre løb. Vægflotning er en sportsgren, der viser mere end den rene styrke - det er også en sportsgren der kræver strategi og takt. Guldtrøkken og løft & stød i en timing, evne og bevidsthed.

I træningsrunden kan du vælge, hvilken type løft du vil øve dig i, ved at bevæge joysticken frem eller tilbage. Tryk på FIRE for at fortsætte.

I competition mode skal du fuldføre "snatch" (guldtænk) før du kan "clean & jerk".

For at vælge belastning kan joystick til højre eller venstre. Tryk på FIRE for at fortsætte.

Hvis ingen af spillerne vil øve vægten eller vil en gennemført runde, øger dommeren automatisk med 5 kg.

Tryk på FIRE for at begynde konkurrencen.

Det er tilladt at prøve tre gange indenfor hver løftning i en konkurrence.

LOFT I EN BEVÆGELSE, "THE SNATCH".

Aktivering op og ned bevægelser er nødvendige for opad at udføre guldtænk (snatch), og de må være udført på det rigtige tidspunkt.

For at bøj dig ned og gribe om stangen, træk tilbage i joystick.

For at løfte stangen, skub joystick frem.

Under løftet skal du trække joystick tilbage for at komme ind over stangen og "SNATCH" den op over dit hoved.

For at komme op til stå fra den "SQUAT" position, skub joystick fremad.

Når dommeren tænder til skridt lys i platformen, træk joystick tilbage for at sætte vægten tilbage på gulvet.

LOFT I EN BEVÆGELSE, "THE CLEAN AND JERK"

Det er om muligt endnu sværere at løfte i to bevægelser. Der er behov for ekstra op og ned bevægelser, tæmmen er mere kritisk, og det er nødvendigt at bryde før hver enkelt del af det samlede løft.

Når du skal gribe vægten, træk joystick tilbage.

Når du vil begynde løftet, skub da joystick fremad.

Når du under løftet skal ind i "SQUAT" fodstilling, og vil vægten til at bryde på brynst, træk da joystick tilbage.

For at komme op til stå efter "SQUAT" fodstillingen, skub joystick fremad.

Når du har løftet og skal stude vægten op over hovedet, træk da joystick tilbage igen.

For at strække benene og fuldføre løftet, skub da joystick fremad endnu engang.

Op til mundt til at dommeren har tæstet det sidste for første point, så træk joystick tilbage for at sætte vægten ned til gulvet.

SCORING: Vinderen er den vægflotter der med held løfter den største vægt. Mindst to af dommerne skal give det sidste lys før et løft kan betragtes som heldigt. Dommerne vurderer udførelsen, hvor præcis den timing er. Hvis der lader være lidt på sig, betyder at den timing ikke var helt perfekt. Tre hurtige lys fra dommeren betyder, at den timing var helt perfekt.

TIMING: Jo større vægten bliver, desto mere kritisk bliver tæmmen. Der er nemt at bedømme, hvornår du skal stude vægten "CLEAN" ved lavere kilo. Når belastningen er oppe på omkring 200 kg, bliver opgaven straks noget mere af en udfordring. Når du har løst vægten op på brynst skal du vente det rigtige tidspunkt for at få kraft nok til det sidste stød. Venter du for kort tid har du ikke nok styrke nok, venter du for længe har du brugt styrken til at holde vægten op. Den eneste måde at lære det på er træning, træning, træning.

STRATEGI: Indgangsvinklen til vægflotning er strategisk set at vide, hvornår og hvor meget man skal øge vægten. Hvis du pludselig øger belastningen med 50 kg, så er det sikkert dine konkurrenter ud, men vær sikker på, at du selv kan løfte det, før du gæmmer på den måde.

TØNDEHOPNING

Denne disciplin begynder sig til Tyskland, hvor skatleberne konkurrerer om at springe over de fleste mulige tænder i et forsøg. Springet begynder for omkring 300 m siden, hvor der var en almindelig træningsmode og vises op at skubbe sig frem. Deltagerne når op på en fart af omkring 55 km/h og rækker adskillige skader, hvis de ikke kommer over den sidste tønde. Alligevel holder deltagerne sikkerhedsudrustning på i monumet, for at holde en lav vægt og dermed have større chance for at springe længere.

Du skal vælge det antal tønder du vil springe over og du holde joystick til højre eller til venstre. Når du har besluttet dig får et antal tryk på FIRE.

Din skøjtebælte vises på linje, og du skal trykke FIRE for at starte løbet.

For at få ham til at bevæge sig skal du skubbe joystick til højre og venstre i samme rytme som skøjtebæltet hen.

For at løbe stærkere hurtigere skal du holde dine joystick bevægelser i takt med skøjtebæltet hen.

Når du vil springe, tryk på FIRE knappen. Et grønt "take-off" flag indikerer et godt sted at springe fra i de fleste tilfælde.

For at forbedre landingen træk joystick tilbage.

Hvor spiller har tre forsøg.

SCORING: Vinderen er den skøjtebælte der springer over det største antal tønder og gennemfører en succesfuld landing i bare et af sine forsøg.

STRATEGI: Sørg for at få så meget fart på inden springet, som muligt. Springets længde afhænger udelukkende af farten på "take-off" punktet. Springets timing er også vigtig. Hvis du springer for tidligt, kommer du måske ikke over den sidste tønde - men hvis du springer for sent så rammer du måske allerede ind i den første tønde.

KLIPPEDYKNING

Klipperne i det subnubiske Acapulco, Mexico, danner rammen for denne fælgige sportsgren. Højt oppe på klipperne kaldes "La Quebrada" ("Klippefaldet") i under modige dykkere sig selv fra en klippeskanthod med den brede hær overflade dybt nede under dem. For at angde klipperne under under havets overflade skal dykkerne ud på en afstand af 900 m, gennem flere 40m. lange fald. Dykkeren Raul Garcia (som programmeren til dette program mente under en "ferietur" til Mexico), har taget dette spring over 35.000 gange og overlevet hver gang.

For at vælge højde for dykket, skub joysticken frem eller tilbage. Når du har besluttet dig, tryk på FIRE for at forbedre dykket.

De udgørelser vil stå på den platform du har valgt, tryk på FIRE for at starte udspørgen.

Hvis du er borte ryggen under faldet, skub joystick fremad.

Før du rammer vandet skal du strække dig ud igen ved at trække joystick tilbage.

Hvis du vil undgå at ramme klipperne, skal du trykke joystick til venstre umiddelbart efter du har ramt vandet.

Hvor spiller har tre forsøg.

SCORING: Hvor spiller score point for stil og højde. Et smukt udført vægflotning giver flest point. Den bedste pointscore opnås ved at springe fra den øverste klippeskanthod på "La Quebrada", hvor du kan se 30cm. fra klipperne under vandet.

VIND: Vindrykker indføres ved længden af pilen øverst i skærm billedet. Jo stærkere vinden er desto længere må du holde udspørgen og tryk på FIRE for at undgå at ramme klipperne.

STRATEGI: Havens dybde afhænger af højden der går ind i vand. Forsøg at finde den spring, så du rammer vandet med maksimum dybde. For at øge på den bedste tæst, prøv at komme så tæt på klipperne som muligt uden at ramme, ved at holde ryggen borte så længe som muligt. Husk også at styre ved hjælp af vindet med joystick (altså vægflotter).

SKISLALOM

Denne sportsgren foretog i Chamonix, Frankrig, hvor den første vinterolympiade foretog i 1924. Skisport begynder i Norge for tusinder af år siden. Så raserne kan sports tilføje til de tidligere under i Norge, og moderne skisportslalom er en sportsgren som videnskabelig af en gamle græske akademien, traditioner, skisportslalom er designet til at teste refleks, bevidsthed, position og kontrol. Næsten alle de højeste der drejer sig om, men alligevel når skisport skiløbets spidstøt på en fart der oversteiger 150 km/h.

For at begynde nedturen tryk på FIRE.

At styre din skiløber ved at trykke henholdsvis venstre og højre på joystick, alt efter hvilken retning du ønsker.

Tryk på FIRE mens du bevæger joystick for at forøge farten og drejningsmomentet (hvor skarp du drejer).

For at komme igennem tætnen skal du igennem hver port. En port er et flag med samme farve.

Portene er i farveskift, dvs at du skal igennem de blå flag før de røde flag. Hvis du ikke kommer igennem en port giver det 5 sek. i bøde.

SCORING: Vinderen er den skiløber der løber igennem alle portene på hele banen, og har den hurtigste tid. De bliver dødsdømt hvis du falder. Hvis du starter ind i en port, glider du ud.

STRATEGI: Skarp vægflotning skub dig. På et moderat dæmning skal være så ofte du kan. Prøv i det at placere dig rigtigt i forhold til den næste port.

TRÆNINGSRULNING

Træningsrulning begynder sig til Canada, hvor to Lumberjacks (Canadiske skovarbejdere) forsøger at skubbe bananen ned fra en flydende udstansning på en flod, ved at rulle den frem og tilbage. Den belønne næppe kommer til træningsrulning kræver stor bevidsthed og balanceakt. Sporten begynder i de store Lumber-jack omkring 1840. Begynderne fik altid følgende råd: "Hold øjnene på modstanderen færdig".

Du kan kæmpe indse en anden person, eller computeren.

Når teksten "PRESS YOUR BUTTON" kommer frem på den ene halvdel af skærmen skal den spiller hvis navn står under teksten trykke på FIRE. Den næste spiller gør det samme. Denne procedure starter spillet.

For at flytte Lumberjacken hen, bevæg joystick til højre og venstre.

Sørg for at blive i rytme med modstanderen. Scoringen afhænger også af, hvor lang tid du er om at udsætte modstanderen. Jo længere tid desto færre point.

Når du vil skifte retning på skærmen, tryk på FIRE mens skærmen ruller.

Hvor spiller har tre forsøg

SCORING: Vinderen er den Lumberjack der bliver længst tid på skærmen. En scorings bonus bliver tildelt vinderen udført det balancetænder der et afbildet i bunden af skærmen. Du score point hver gang din balancetænder er borte med modstanderen. Scoringen afhænger også af, hvor lang tid du er om at udsætte modstanderen. Jo længere tid desto færre point.

BALANCE: Sørg for at få lavet en rytme med den Lumberjack ben. Hvis du ikke styre farten til den rigtige hastighed, mister du nemt balancen. Hvis du bærer anseme kan du måske grovopte balancen.

STRATEGI: Den bedste metode til at få modstanderen til at falde i vandet på, er at skifte retning på skærmen rotation meget ofte. Den sidste sidste skal være at dreje skærmen hurtigt i den retning, der vil få ham til at falde af.

TYVERINDTAG

Tyverindtag er den fælgste af de begivenheder der forekommer i rodeo. Sporten begynder i Wild West for ca. 100 år siden, hvor cowboybø adfærdede bananen i konkurrencer om at jagte og fange tyve for mindre belønning. Tyverindtag skiløbets rytme begynder på ryggen af en rytter, der vejer 1800 kg, drevet og har kun et øjeblik at holde fast i al den hær alder bliver målet. Når en rytter falder af en rigtig rodeo, er det Rodeoklubber som tiltrækker sig tyrens opmærksomhed, så Cowboyen kan tilpasse sig.

Du kan vælge mellem forskellige tyre. Den nemmeste først: Fordinaer Elser, Hot, Tornado og Lumberjack, som er sværere. Du kan vælge dem med joystick.

Tryk på FIRE for at starte spillet.

For at holde balancen på ryggen af tyren skal du bevæge joystick som følger:

Når tyren krammer ryg og vil kaste dig af, bevæg joystick til højre og til venstre i samme retning som tyren.

Når tyren drejer rundt, så træk joystick tilbage, hvis du vil blive siddende.

Når tyren stopper, så reager ved at gå modat tyren med joystick.

SCORING: Der gives point for stil og længden af riden. Længden af en ride er 8 sek. Jo sværere rytteren er, desto flere point.

STRATEGI: Prøv at tilpasse dig tyrens bevægelser korrekt. Hurtig reaktion til hver enkelt af tyrens bevægelser er uundgåelig på opgaven. I trænings mode kan en anden spiller styre tyren bevægelser. Brug dette til at udvikle en hurtig reaktionsevne på alle de bevægelser tyren kan lave.

Sådan reagerer tyren i trænings mode:

FOR ENKELT: 360 grader op. Tyren løber en cirkel.

FOR ENKELT MED FRIKAMP AKTIVERET: 360 grader op.

MIDTERTOP: Tyren springer og løber.

TILBAGE: Tyren hopper pludselig.

LYGTVEJ 42 SKANTING

Ude i de mange bukter i Scotland ligger fabelstødet for den berømte kumari tyngepåklædning. I denne berømte kumari (sports)gren kæmper (som navnet antyder) unge atleter trænmater på længde og tyngde mod en telefontop. Pæren venter i stuvende, og det er en gang blyv kær, må de ikke forkortes, "The Broom", en af Scotlands største udførelser, er 6,5 m. og vejer mere end 60 kilo.

For at løbe med pæren, bevæg joystick til højre og venstre i takt med atletens fædder. For at øge tempoet skal du intensivere rytmen langsomt.

For at stoppe løbet og kaste pæren, tryk FIRE ind og hold den.

Når pæren vipper i den sidste, slip af FIRE. Dette udfører kær. Hvis du kaster med pæren i en forkert vinkel, opstår der ikke maksimum point.

SCORING: Pæren skal vippe helt rundt i luften for at blive godkendt. Den pæ der kommer længst har vundet.

STRATEGI: Hemmeligheden ved at lave lange kær, er at du skal bygge din hastighed op inden du når til kærspættet, så tæmmen du giver så vægten som muligt. Den spiller, der hurtigt lærer, hvorvidt man når den højeste fart samtidig med, at man gennem energt vil som rigt vinder spillet. På en, du skulle løber længere end nødvendigt for at få fart på. Løng løb med en telefontop tapper din energi!

SUMOBRYDNING

Sumobrydning er en ardsalmet japansk sportsgren med gamle traditioner. To enorme brydere i en ring med græsbevædt som forsøger at få lagt hinanden ned på jorden eller smide hinanden ud af ringen. I en del af de konfæderale ceremonier der udføres før kampen skal man smide så ringen for at træne dem. Japanske drenge skal veje 80 kilo i en alder af 13 år for at blive optaget som Sumobryder-lærling. I dag vejer en professional sumobryder vejer ofte over 300 kg.

Tryk på FIRE for at komme ind og ud i kampstilling. (svagt foroverbøjet holder de to kampstiller hinanden på plads).

Du styrer din bryder ved at bevæge dit joystick efter nedestående anvisninger:



Tryk og hold FIRE når du vil forsøge at få fat i modstanderen bryde. Udfør så en af de følgende bevægelser ved gentagne gange at føre joystick i den indkredede retning, ellers du stadig holder FIRE knappen nede.



Computeren holder kontrol med udbalancen og balance faktorer for hver af bryderne.

Slip FIRE når du vil give slip på din modstanders bælte.

Den Gørte bryder der forlader ringen eller ører ringen med bæltet af de knappen betætt fra fodten, har tabt kampen.

SCORING: Pointgivning er baseret på reaktions-tid - både din og din modstander. Den spiller der kan holde bevægelser hurtigt får flest point. Hvis et stykke din modstander i jorden eller ud af ringen, tar du point nok til at have vandet kampen. Jo kortere kamp desto højere point gives det.

WORLD GAMES SCORING

PREMIER CEREMONI

Efter hver disciplin bliver navne, lande og medaljer på alle deltagere listet i den orden de har færdet at placere sig selv. Navnet på vinderen af guldmedaljen står øverst på skærmen og denne deltagers nationalitetsflag bliver spillet.

SPJANDJONG SER EMONI

Hvis deltagere har deltaget i alle discipliner, bliver der udvalgt en Grand Spjandjong baseret på den antal point man har opnået.

GULD MEDALJE 3 point

SILVER MEDALJE 2 point

BRONCE MEDALJE 1 point

Pointene bliver talt sammen efter at alle discipliner er færdige. Den spiller der har de fleste point bliver øret ved titlen Grand SPJANDJONG. Denne ceremoni finder sted efter premie ceremonien.

VERDENS REKORDER

Hvis der opnåes en verdensrekord i en disciplin, gemmer WORLD GAMES navnet på delt. Rekordefter kan ses på verdensrekordskærmen, der kan kaldes fra hovedmenuen. Opnået der en ny rekord bliver den gamle slettet fra skærmen, og den nye sat i stedet for.

FORTSAT SPIL 77

For at restare programmet på et hvilket som helst tidspunkt, skal du holde RUN/STOP og RESTORE knapperne nede samtidig. Programmet vil så gå tilbage til den første menu.

Oversat og udgivet af Lars H. Frandsen

QUICKSOFT ApS. ©1986 by EPFX