

EIDOS

I N T E R A C T I V E

- ○ ***Achtung!***

Sollten Sie bereits der **PlayersLounge** angehören, schicken Sie uns einfach diese Postkarte zu, und Sie nehmen automatisch an unserem attraktiven **Bonus-Programm** teil, das Ihnen das Tor zur **PlatinLounge** öffnet!

CheckIn the PlayersLounge

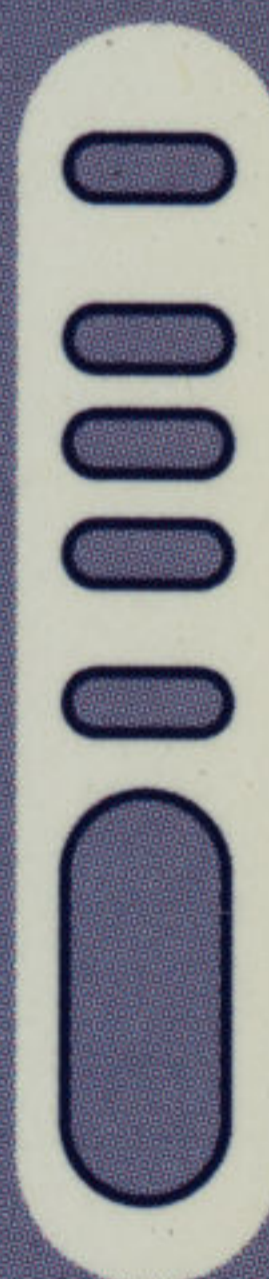
PLAYERS LOUNGE

- **Hallo Gamer,**

vielen Dank für den Kauf eines unserer Qualitätsprodukte und viel Spaß beim Spielen. Mit diesem Kauf erhalten Sie den Vorzug, Mitglied unserer exklusiven PlayersLounge zu werden. Einfach nur den CheckIn ausfüllen und an uns schicken. Wir setzen uns dann mit Ihnen in Verbindung und teilen Ihnen Ihr individuelles Passwort mit. Die Mitglieder dieser Lounge genießen diverse Vorteile wie z.B. Pre-Ordermöglichkeiten in Verbindung mit attraktiven Bonus-Artikeln, exklusive Gewinnspiele und eine unkomplizierte, direkte Betreuung via E-mail. Treffen Sie andere Gamer in unseren Foren und tauschen Sie Informationen, Cheats, Tipps und Tricks aus! Sie erhalten exklusive Hints zu unseren Spielen. Und, und, und ...

Eidos Newsletter

Jetzt unter www.eidos.de registrieren lassen und am Gewinnspiel teilnehmen.



CheckIn!

? Welches System nutzen Sie?

- Sony PlayStation
- Sony PlayStation 2
- Dreamcast
- Nintendo 64
- PC
 - Pentium II
 - Pentium III

MHz: _____

RAM: _____

Hersteller: _____

- Andere

? Welches ist Ihr Lieblings-Genre?

- Jump 'n' Run
- Rollenspiel
- Action
- Adventure
- Sport
- Strategie/Taktik
- Simulation
- Beat 'em Up

? Wie sind Sie auf diesen Titel aufmerksam geworden?

- Magazinbericht
- Anzeige
- TV
- Kino
- Radio
- Plakat
- Internet
- Demo
- Freunde
- Geschäft
- Andere

? Welche EIDOS-Titel besitzen Sie bereits?

? Wie viele Titel besitzen Sie insgesamt?

? Ich nutze folgenden Internetprovider

- AOL
- T-Online
- CompuServe
- Andere

? Welche Spielemagazine lesen Sie?

Unterschrift*

(*Ich bin damit einverstanden, dass meine personenbezogenen Daten im Rahmen des Bundesdatenschutzgesetzes gespeichert und verarbeitet werden.)

Name: _____

Straße: _____

PLZ/Ort: _____

Telefon: _____

Geburtsdatum: _____

Bitte ankreuzen:

männlich weiblich

E-Mail: _____@_____

Ja, ich bin bereits Mitglied der PlayersLounge

Bitte
ausreichend
frankieren

Eidos Interactive
Postfach 500 465

22704 Hamburg

Dreamcast™



Dreamcast™



Sydney 2000™ ©



ENTWICKELT VON



VERTRIEB DURCH

EIDOS

INTERACTIVE

EPILEPSIE-WARNUNG

Bitte lesen Sie die Gebrauchsanweisung und insbesondere diesen Abschnitt, bevor Sie dieses Videospielsystem benutzen oder Ihren Kindern erlauben, es zu benutzen. Ein Erziehungsberechtigter sollte mit Minderjährigen die Bedienungsanleitung durchgehen, bevor diese zu spielen anfangen. Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt sind. Diese Personen können einen Anfall erleiden, während sie bestimmten Fernsehbildern ausgesetzt sind oder bestimmte Videospiele benutzen. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankengeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben. Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen. Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Videospiele beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospiele Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und konsultieren Sie Ihren Arzt.

FÜR IHRE GESUNDHEIT

- Setzen Sie sich so weit vom Fernsehbildschirm weg, wie es die Kabel der Konsole gestatten (etwa 2 Meter).
- Das Spiel sollte bevorzugt auf einem kleinen Bildschirm gespielt werden.
- Spielen Sie möglichst nicht, wenn Sie müde sind oder nicht ausreichend geschlafen haben.
- Stellen Sie sicher, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Halten Sie beim Spielen mindestens eine Pause von 10 Minuten pro Stunde ein.

DREAMCAST™ STARTEN:

Diese GD-ROM kann nur mit dem Dreamcast™-System abgespielt werden. Versuchen Sie nicht, die GD-ROM auf einem anderen CD-Gerät abzuspielen – Kopfhörer und Lautsprecher können dabei beschädigt werden.

1. Schließen Sie Ihr Dreamcast™-System an und folgen Sie dabei der Anleitung in Ihrem Dreamcast™-Handbuch. Schließen Sie Controller 1 an. Bei Spielen für zwei oder mehrere Spieler schließen Sie zusätzlich Controller 2 bis 4 (optional erhältlich) an.
2. Legen Sie die Dreamcast™-GD-ROM mit dem Aufdruck nach oben in die Vertiefung der CD-Schublade und schließen Sie den Deckel.
3. Drücken Sie den Power-Knopf, um das Spiel zu laden. Das Spiel startet, nachdem das Dreamcast™-Logo auf dem Bildschirm erscheint. Wenn nichts erscheint, schalten Sie das System ab und überprüfen Sie, ob es korrekt angeschlossen ist.
4. Wenn Sie das Spiel zwischendurch anhalten wollen oder wenn das Spiel endet und Sie neu starten möchten, drücken Sie A, B, X, Y und Start gleichzeitig, um zum Titelbild zurückzukehren. Drücken Sie erneut A, B, X, Y und Start gleichzeitig, um zum Dreamcast™-Systembildschirm zurückzukehren.
5. Wenn Sie den Strom einschalten, ohne eine GD einzulegen, erscheint der Dreamcast™-Systembildschirm. Wenn Sie ein Spiel beginnen möchten, legen Sie die Dreamcast™-GD-ROM in die Einheit ein; das Spiel wird automatisch geladen.

WICHTIG : Ihre Dreamcast™-GD-ROM enthält einen Sicherheitscode, der es möglich macht, daß die GD gelesen wird. Halten Sie die GD möglichst sauber und behandeln Sie sie vorsichtig. Wenn Ihr Dreamcast™-System Schwierigkeiten beim Lesen der GD hat, nehmen Sie diese heraus und reinigen Sie sie vorsichtig. Beginnen Sie dabei in der Mitte der GD und wischen Sie direkt von der Mitte aus zur Außenkante.

BEHANDLUNG DER DREAMCAST™-GD-ROM

- Die Dreamcast™-GD-ROM ist ausschließlich für den Gebrauch mit dem Dreamcast™-System bestimmt.
- Halten Sie die Oberfläche der GD-ROM frei von Schmutz und Kratzern.
- Lassen Sie sie nie in der prallen Sonne oder in der Nähe der Heizung oder einer anderen Wärmequelle liegen.

INHALT

DER SPIELBEGINN	4
MENÜSTEUERUNG.....	5
DAS HAUPTMENÜ	6
DIE DISZIPLINEN	13
ANHANG 1: LÄNDERABKÜRZUNGEN	25
ANHANG 2: ÜBUNGSANLEITUNG FÜR DIE ‚VIRTUELLE SPORTHALLE‘	27
ANHANG 3: VORGEGEBENE TASTENBELEGUNG	31
MITWIRKENDE	34
DIE HOTLINE-RUFNUMMERN.....	39

DIE OLYMPISCHEN SPIELE

"Bei den Olympischen Spielen dabei zu sein, ist viel wichtiger, als zu gewinnen - genau wie im Leben nicht der Triumph wichtig ist, sondern das Streben danach. Das eigentliche Ziel ist nicht, jemanden zu besiegen, sondern sich gut geschlagen zu haben." – Baron Pierre de Coubertin, Gründer des Modernen Olympionismus.



Die Olympische Bewegung wird symbolisiert durch die fünf ineinander verschlungenen Ringe, welche die fünf Kontinente der Erdkugel repräsentieren. Das Ziel der Olympischen Bewegung ist es, zum Aufbau einer friedlichen und besseren Welt beizutragen, indem sie die Jugend durch Sport ausbildet, der ohne jede Art von Diskriminierung und im olympischen Geiste stattfindet.

Die Olympische Spiele sind einzigartig in der Welt des Sports. Sie sind das einzige Sportereignis, in dem die besten Athleten aus 200 Nationen die Möglichkeit haben, im Geiste von Freundschaft und Fairplay in einem friedlichen Wettkampf gegeneinander anzutreten.

Nur einige wenige haben die Chance, an den Olympischen Spielen teilzunehmen. Aber jetzt können Videospiele und künftige Olympioniken überall auf der ganzen Welt ein Team aus 12 virtuellen Athleten trainieren, das gegen die Besten der Besten antritt, um die meistbegehrte Sporttrophäe der Welt zu gewinnen. Viel Erfolg in Sydney 2000, dem offiziellen Videospiele der Spiele.

Für weitere Informationen zu den Olympischen Spielen und der Olympischen Bewegung besuchen Sie bitte www.olympic.org.

DER SPIELBEGINN

VORBEREITUNGEN

Schließen Sie Ihren Dreamcast™ wie in der Anleitung beschrieben an. Legen Sie die „Sydney 2000“-CD ein und schließen Sie den CD-Fachdeckel. Bevor Sie die Stromversorgung des Dreamcast™ einschalten, schließen Sie den Dreamcast™-Controller und andere Peripheriegeräte an den Controller-Anschlüssen des Dreamcast™ an.

Hinweis: Sydney 2000 unterstützt ausschließlich den original Dreamcast™ Controller. Andere Steuergeräte, wie z.B. die Dreamcast Tastatur, der Fishing Controller oder der Race Controller werden nicht unterstützt.

SPEICHERN UND LADEN

Um Ihr Spiel speichern zu können, benötigen Sie eine optionale Visual Memory. Schalten Sie während des Speichervorgangs weder Ihren Dreamcast™ aus, noch entfernen Sie die GD oder die Controller. Dieses Spiel benötigt 65 freie Blöcke, um einen Spielstand anlegen zu können.

Um ein zuvor gespeichertes Spiel fortzusetzen, stecken Sie eine Visual Memory Unit (VM) in den Controller und legen die „Sydney 2000“-CD in Ihren Dreamcast™. Wählen Sie dann ‚LADEN‘ und anschließend die zu ladende Datei aus.

SPEICHERN UND LADEN - DER KOPF-AN-KOPF-MODUS

Zu den Besonderheiten von Sydney 2000 gehört ein Modus, in dem bis zu vier Spieler mit einem im Olympiamodus abgespeicherten Athleten in einem Arcade-Modus gegen die Athleten der anderen Spieler antreten können. Jeder Spieler benötigt dafür einen eigenen Dreamcast™-Controller mit VM, das den jeweiligen Athleten im Kopf-an-Kopf-Modus speichert.

MENÜSTEUERUNG

Verwenden Sie das Steuerkreuz oder den Analog-Stick, um Ihre Wahl zu markieren und drücken Sie dann die [A]-Taste, um Ihre Wahl zu bestätigen. Mit der [B]-Taste können Sie Ihre Wahl rückgängig machen und zum vorangegangenen Menüteil zurückkehren.

SPIELSTEUERUNG

Ihr Erfolg bei den einzelnen Veranstaltungen hängt von Ihren Reflexen und Ihrem Timing ab. Sie bauen Kraft auf, indem Sie die beiden ‚Powertasten‘ möglichst schnell abwechselnd drücken. An bestimmten Schlüsselstellen, die von Ereignis zu Ereignis unterschiedlich sind, müssen Sie die ‚Aktionstaste‘ drücken oder gedrückt halten. Bitte beachten Sie, dass die vorgegebene Tastenbelegung im Optionsmenü geändert werden kann.

Funktion	Controller-Tasten
Powertasten Drücken Sie diese Tasten so schnell wie möglich abwechselnd, um Kraft für den Wettbewerb aufzubauen.	Taste A und Taste B
Aktionstaste Drücken Sie diese Taste an Schlüsselstellen des Wettbewerbs oder halten Sie sie gedrückt.	Taste X und Taste Y
Richtungstasten Mit ihnen markieren Sie eine Option Ihrer Wahl.	Steuerkreuz und Analog-Stick

In Anhang 3 finden Sie die vorgegebene Tastenbelegung für die einzelnen Wettbewerbe.

Bitte beachten Sie: Einige der Bildschirmfotos können aus einer Vorversion stammen und vom eigentlichen Spiel abweichen.

DAS HAUPTMENÜ

Dort haben Sie fünf Wahlmöglichkeiten. Verwenden Sie die Richtungstasten, um eine der Optionen zu markieren und bestätigen Sie dann Ihre Wahl mit der Bestätigungstaste. Es stehen folgende Optionen zur Wahl:

ARCADEMODUS	Hier können Sie schnell und einfach die einzelnen Disziplinen anspielen.
OLYMPIAMODUS	In diesem Modus versuchen Sie als einer der Athleten, das größte Sportereignis der Welt zu erreichen. In jeder Disziplin spielen Sie einen anderen Athleten und absolvieren das gesamte Trainingsprogramm: Von Trainingsvorbereitungen und diversen Qualifikationsläufen, die schließlich zur Teilnahme an den virtuellen Olympischen Spielen 2000 in Sydney berechtigen.
KOPF-AN-KOPF-MODUS	Hier meldet jeder Spieler seine Teilnahme an einer Multiplayer-Partie an. Beachten Sie, dass jeder Spieler einen eigenen Dreamcast™-Controller benötigt.
TRAININGSMODUS	Hier erhalten Sie Tipps und Hinweise für die einzelnen Wettbewerbe.
OPTIONEN	Hier verändern Sie die Spieleinstellung.

ARCADEMODUS

Hier können Sie schnell und einfach die einzelnen Disziplinen anspielen. Für diesen Modus brauchen Sie weder Ihren Athleten zu trainieren noch an Qualifikationen teilzunehmen. Sie landen stattdessen direkt im olympischen Wettbewerb. Es gibt zwei verschiedene Arten des Arcademodus. Sie können in den Spieleinstellungen ausgewählt werden.

Klassisch: Die Spieler treten in den zwölf Disziplinen gegeneinander an und sammeln abhängig von ihrer Leistung Punkte. Jede Disziplin kann nur einmal gespielt werden.

Wiederholung: Dieser Modus erlaubt es den Teilnehmern jede Disziplin unendlich oft zu wiederholen, um eine bessere Punktzahl zu erreichen. Nachdem Sie die gewünschte Art in den Spieleinstellungen unter Arcade ausgewählt haben, starten Sie anschließend vom Hauptmenü aus den Arcademodus, um mit dem Spiel zu beginnen.

Als Erstes gelangen Sie in den Bildschirm für die Spieler-Einstellungen.

SPIELER-EINSTELLUNGEN

Bis zu acht verschiedene Leute können teilnehmen und abwechselnd gegen die anderen Mitspieler und die vom Computer gesteuerten Gegner antreten. Verwenden Sie zunächst die Richtungstasten, um einen der acht Spieler-Plätze auszuwählen und bestätigen Sie dann Ihre Wahl. Nachfolgend wird beschrieben, wie Sie ein Spielerprofil anlegen.

1) Name / Initialen

Drücken Sie die Bestätigungstaste, um die Initialen auszuwählen. Verwenden Sie anschließend die Richtungstasten → und ←, um einen der drei Buchstaben auszuwählen. Mit den Richtungstasten ↑ und ↓ können Sie diesen Buchstaben ändern. Bestätigen Sie nach der Eingabe Ihre Änderungen, um zum nächsten Schritt zu gelangen.

2) Nationalität

Markieren Sie ‚Nationalität‘ mit den Richtungstasten ↑ und ↓, und wählen Sie mit den Richtungstasten ← und → eine Nationalität aus. In Anhang 1 dieser Anleitung finden Sie eine Erklärung der verwendeten Abkürzungen.

3) Handicap

Verwenden Sie die Richtungstasten ↑ und ↓, um die dritte Zeile zu markieren. Verwenden Sie dann die Richtungstasten ← und →, um den Schwierigkeitsgrad auszuwählen. Hierdurch wird bestimmt, wie oft Sie die Powertasten drücken müssen, um erfolgreich zu sein. Wählen Sie einen Stern, wenn Sie nicht besonders talentiert sind. Wenn Sie sehr geschickt sind, sollten Sie mehrere Sterne wählen. Sie haben außerdem die Möglichkeit, einen Spieler vom Computer steuern zu lassen, indem Sie nach dem fünften Stern nochmals die Richtungstaste → drücken.

4) Registrieren

Verwenden Sie die Richtungstasten ↑ und ↓, um ‚Beenden‘ zu markieren. Drücken Sie dann die Bestätigungstaste, um die Spieler-Einstellungen zu akzeptieren.

Nachdem alle Mitspieler ihre Einstellungen vorgenommen haben, markieren Sie die Option ‚OK‘ im unteren Teil des Bildschirms. Drücken Sie dann die Bestätigungstaste, um zur Wahl der Disziplin zu gelangen.

DIE DISZIPLINEN

Verwenden Sie die Richtungstasten ↑ und ↓, um eine der Disziplinen auszuwählen und bestätigen Sie dann Ihre Wahl.

100m-Lauf	110m Hürden
Speerwurf	Hammerwurf
Dreisprung	Hochsprung
Skeet	100m Freistil
Wasserspringen 10m-Turm	Gewichtheben +105 kg
Olympic Sprint	Kajak-Slalom

Der Wettbewerb

Die Spieler nehmen abwechselnd an einer Runde des ausgewählten Wettbewerbs teil. Handelt es sich dabei um ein Rennen, so wird die Nummer des aktiven Spielers in einem farbigen Kreis über dem Kopf des Athleten angezeigt.

Nach jeder Runde wird das Ergebnis angezeigt. Die Tabelle zeigt von links nach rechts: Rang, Spielername, Nationalität und Ergebnis (z.B. Zeit, geworfene Entfernung, gesprungene Höhe usw.). Drücken Sie die Bestätigungstaste nochmal, damit der nächste Spieler (sofern vorhanden) seine Chance bekommt.

Nachdem alle Spieler am Zug waren, erscheint eine Tabelle mit dem Gesamtergebnis. Hier werden die Ergebnisse aller Runden zusammengefasst und der relative Rang der einzelnen Spieler angezeigt. Die Tabelle zeigt von links nach rechts: Rang, Spielername, Nationalität und Ergebnis (z.B. Zeit, geworfene Entfernung, gesprungene Höhe usw.). Drücken Sie die Bestätigungstaste erneut, um die Gesamtbewertung der Spieler aufzurufen. Die Tabelle zeigt von links nach rechts: Rang, Spielername, Nationalität und erzielte Punktzahl.

Drücken Sie die Bestätigungstaste nochmals, um zur Wahl der Disziplin zurückzukehren.

OLYMPIAMODUS

In diesem Modus versuchen Sie als einer der Athleten, das größte Sportereignis der Welt zu erreichen. In jeder Disziplin spielen Sie einen anderen Athleten und absolvieren das gesamte Trainingsprogramm: Von Trainingsvorbereitungen und diversen Qualifikationsläufen, die schließlich zur Teilnahme an den virtuellen Olympischen Spielen 2000 in Sydney berechtigen.

Als Erstes gelangen Sie in den Bildschirm für die Spieler-Einstellungen. Verwenden Sie die Richtungstasten **↑** und **↓**, um eine der folgenden Optionen zu wählen:

- 1) **INITIALEN**: Drücken Sie die Bestätigungstaste und verwenden Sie anschließend die Richtungstasten **→** und **←**, um einen der drei Buchstaben auszuwählen. Mit den Richtungstasten **↑** und **↓** können Sie diesen Buchstaben ändern. Bestätigen Sie Ihre Änderungen, um zum nächsten Schritt zu gelangen.

- 2) LAND: Verwenden Sie die Richtungstasten ← und →, um eine Nationalität zu wählen. In Anhang 1 dieser Anleitung finden Sie eine Erklärung der verwendeten Abkürzungen.
- 4) OK: Drücken Sie die Bestätigungstaste, um zur Wahl der Disziplin zu gelangen.
- 3) LADEN: Drücken Sie die Bestätigungstaste, um ein zuvor gespeichertes Turnier wieder aufzunehmen. Verwenden Sie die Richtungstasten ↑ und ↓, um einen der gespeicherten Spielstände zu markieren und drücken Sie anschließend die Bestätigungstaste, um ihn zu laden.

DIE DISZIPLINEN

Verwenden Sie die Richtungstasten, um eine der Disziplinen auszuwählen und bestätigen Sie dann Ihre Wahl.

Es werden alle 12 Disziplinen aufgelistet. Beachten Sie, dass Sie sich in beliebiger Reihenfolge für die einzelnen Disziplinen qualifizieren können. Wenn Sie ein neues Spiel beginnen, so wird neben jeder Disziplin, in der sie sich qualifiziert haben, ein Symbol erscheinen. Wählen Sie eine Disziplin und beginnen Sie mit dem TRAINING.

Sobald Sie sich in einer beliebigen Disziplin qualifiziert haben, können Sie in dieser Disziplin gegen die besten Athleten der Welt antreten.

Wenn Sie Ihre Fortschritte abspeichern wollen, markieren Sie die Option SPEICHERN. Verwenden Sie dann die Richtungstasten, um einen Spielstand auszuwählen und drücken Sie anschließend die Bestätigungstaste. Geben Sie nun mit den Richtungstasten einen Namen für den Spielstand ein und drücken Sie anschließend die Bestätigungstaste zwei Mal.

TRAINING

In diesem Teil des Spiels trainieren Sie Ihren Athleten, verbessern seine Fähigkeiten, bauen seine Kräfte auf und verstärken seine Moral, um ihn fit für den olympischen Qualifikationsprozess zu machen. Für jede Disziplin gibt es drei Trainingsprogramme in der ‚virtuellen Sporthalle‘. Durch das Absolvieren dieser Programme verbessern sich Stärke, Fähigkeit und Moral des Athleten, sodass er durch dieses Training seine Chancen auf eine erfolgreiche Qualifikation erhöht. Eine Zusammenfassung der Trainingsprogramme finden Sie in Anhang 2.



Der Menübildschirm

Verwenden Sie die Richtungstasten **↑** und **↓**, um eine der Optionen auszuwählen und bestätigen Sie dann Ihre Wahl.

MENÜOPTION	BESCHREIBUNG
RUNDE 1	Dies ist die erste Stufe auf Ihrer Reise zu den Spielen. Sobald Sie diese RUNDE gewonnen haben erfolgt mit der Vorausscheidung die zweite RUNDE, dann die dritte RUNDE der Meisterschaft - und schließlich die Olympischen Spiele selbst.
TRAINING A	Mit dieser Option besuchen Sie die Sporthalle und absolvieren dieses Trainingsprogramm. Den genauen Inhalt des Programms finden Sie in Anhang 2.
TRAINING B	Mit dieser Option besuchen Sie die Sporthalle und absolvieren das nächste Trainingsprogramm.
TRAINING C	Dieses Trainingsprogramm kann erst in Runde 2 absolviert werden.
VERANSTALTUNGSSORT	Wenn Ihr Athlet in diesem Intensivtraining seine Bestleistung verbessert, verbessern sich auch seine Fähigkeiten und seine Moralwerte.
QUALIFIKATION	Wählen Sie diese Option, um gegen andere Hoffnungsträger anzutreten. Wenn Sie sich durchsetzen, gehören Sie bald zur Olympiamannschaft.

KOPF-AN-KOPF-MODUS

Je nach Anzahl der angeschlossenen Controller können in diesem Modus bis zu vier Spieler gleichzeitig gegeneinander antreten.

In diesem Modus wählt jeder teilnehmende Spieler seine Nummer mit den Richtungstasten **↑** und **↓**. Anschließend drückt jeder Teilnehmer die Bestätigungstaste zweimal, um seine Teilnahme zu registrieren und um zum nächsten Bildschirm zu gelangen. Für den Kopf-an-Kopf-Modus benötigt jeder Spieler eine VM, auf der ein Sydney 2000-Speicherstand aus dem Olympiamodus enthalten ist, um sich für den Wettkampf anmelden zu können.

Bitte folgen Sie zum Laden den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Nachdem alle Teilnehmer ihre Registrierung bestätigt haben, kann im Hauptmenü der gewünschte Spielmodus gewählt werden.

TRAININGSMODUS

In diesem Modus kann der Spieler Hinweise zur ausgewählten Disziplin erhalten und das im Training Erlernte vertiefen. Hierbei kann der Spieler die Disziplin ohne Unterbrechungen und Pausen üben. Durch einen ‚Geister-Modus‘ kann der Spieler seine bisherige Bestleistung verfolgen und gegen sich selbst antreten.

OPTIONEN

Hiermit gelangen Sie in das Optionsmenü. Verwenden Sie die Richtungstasten, um eine der Optionen zu markieren und bestätigen Sie dann Ihre Wahl mit der Bestätigungstaste. Sobald Sie sich in einem der Untermenüs befinden, können Sie mit den Richtungstasten **↑** und **↓** eine der Optionen auswählen und mit den Richtungstasten **←** und **→** die entsprechende Einstellung ändern.

Wenn Sie mit den Einstellungen in einem Untermenü fertig sind, wählen Sie die Option ‚Änderungen annehmen‘, um Ihre Änderungen zu speichern. Wenn Sie ‚Speichern‘ auswählen, so werden Ihre Einstellungen als neue Voreinstellungen gespeichert, wenn Sie ‚Ja‘ auswählen, bleiben die Änderungen nur bis zum nächsten Start des Spiels beibehalten. Wählen Sie ‚Nein‘, werden die Änderungen verworfen. Wenn Sie bereits Voreinstellungen auf Ihrer VM gespeichert haben, wählen Sie ‚Laden‘, um diese wiederherzustellen.



OPTIONEN	UNTERMENÜ
SPIELEINSTELLUNGEN	<p>HIERMIT VERÄNDERN SIE DIE SPIELEINSTELLUNGEN.</p> <p>ARCADE-TYP Wählen Sie hier zwischen den Arten Klassisch und Spiel wiederholen.</p> <p>SCHWIERIGKEIT Wählen Sie zwischen LEICHT, MITTEL und SCHWER. Dadurch werden die Fähigkeiten der computergesteuerten Athleten bestimmt.</p> <p>CPU-SPIELER ANSEHEN Wählen Sie hier, welchen Wettkämpfern Sie zuschauen möchten. Sie haben die Wahl zwischen: NUR MENSCHEN - zeigt nur die Spieler an, die von Menschen gesteuert werden NUR SPIELER - zeigt zusätzlich auch vom Computer gesteuerte Spieler an ALLE ATHLETEN - zeigt alle Athleten im Wettkampf an</p> <p>STANDARDEINSTELLUNGEN Markieren Sie diese Option und drücken Sie die Bestätigungstaste, um alle Spieleinstellungen auf ihren ursprünglichen Wert zu setzen.</p>
AUDIO	<p>HIERMIT VERÄNDERN SIE DIE AUDIOEINSTELLUNGEN.</p> <p>SOUND Wählen Sie zwischen Mono und Stereo.</p> <p>SOUNDLAUTSTÄRKE Regelt die Lautstärke der Soundeffekte im Spiel.</p> <p>MUSIKLAUTSTÄRKE Regelt die Lautstärke der Hintergrundmusik.</p> <p>KOMMENTARLAUTSTÄRKE Regelt die Lautstärke der Kommentatorenstimme.</p>
STEUERUNG	<p>BEFEHLSKONFIGURATION</p> <p>Hiermit ändern Sie die Belegung für einen oder für alle angeschlossenen Controller.</p>
VERANSTALTUNG WÄHLEN	<p>Wählen Sie hier welche Disziplinen Sie im Arcademodus spielen oder sperren möchten.</p>
VIBRATION	<p>Wählen Sie zwischen JA und NEIN, wenn Sie ein Vibration Pack angeschlossen haben.</p>

DIE DISZIPLINEN

Sydney 2000 Olympic Games bietet insgesamt 12 Disziplinen. Es folgt nun eine Übersicht über die einzelnen Regeln sowie die Steuerung.

100M-LAUF

Beschreibung:

Dies ist ein Zeitrennen über 100 Meter. Wer als Erster die Ziellinie überquert, ist Sieger.

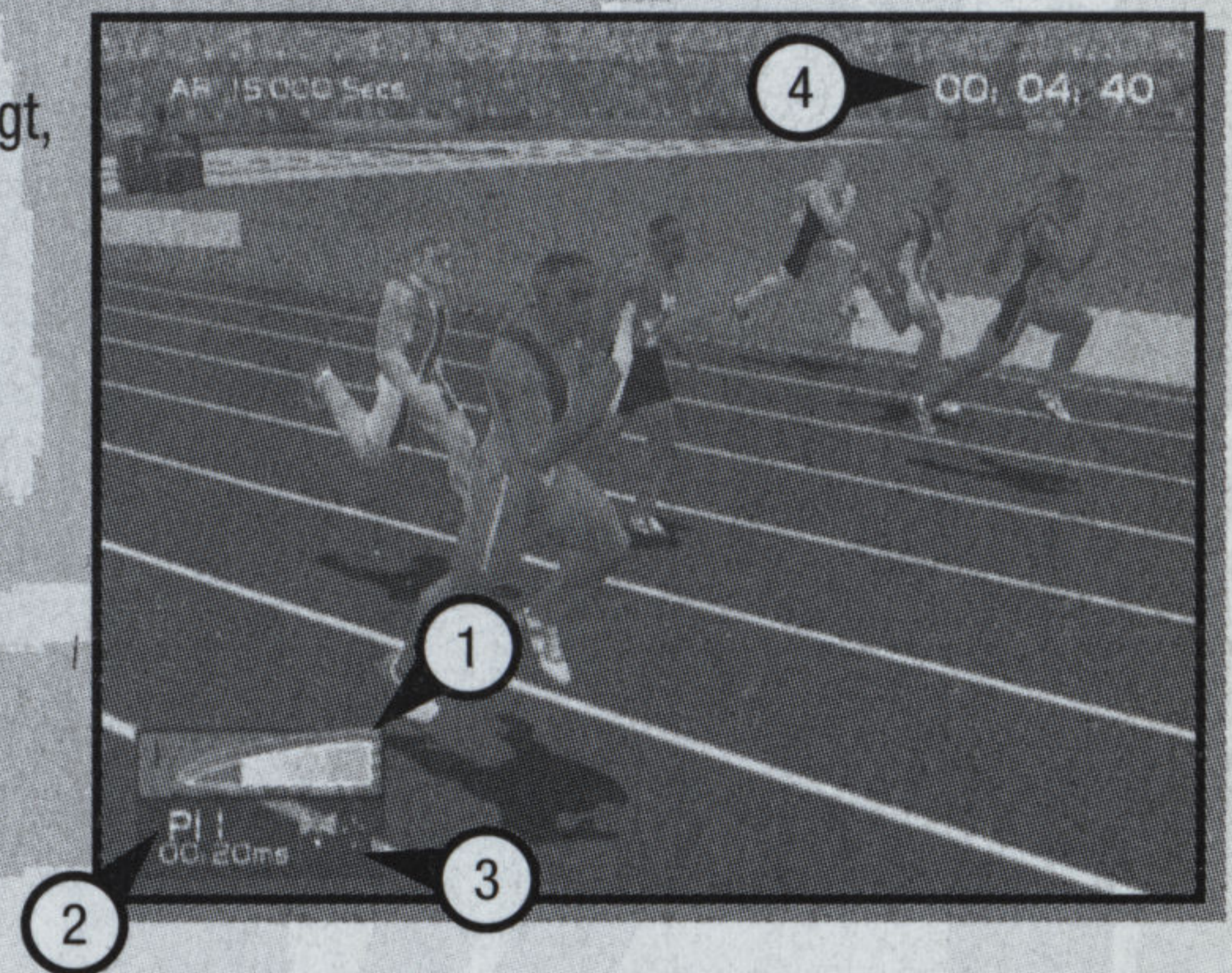
Steuerung:

Sie werden sehen, wie auf dem Bildschirm zunächst „Fertig“ und dann „Los“ erscheint. Beginnen Sie beim Wort „Los“ damit, beide Powertasten abwechselnd und so schnell wie möglich zu drücken. (Wenn Sie die Tasten zu früh drücken, bedeutet dies einen Fehlstart. Passiert Ihnen dies innerhalb des Wettbewerbs im Olympiamodus zweimal, so werden Sie disqualifiziert.)

Je schneller Sie die Powertasten drücken, desto höher wird Ihre Geschwindigkeit auf der Strecke. Drücken Sie kurz vor dem Überqueren der Ziellinie die Aktionstaste, um sich vorwärts über die Linie zu beugen und so Ihre Zeit zu optimieren.

Bild:

- 1 Kraftbalken: Je weiter sich die Linie der Anzeige nach rechts bewegt, desto größer ist die Geschwindigkeit
- 2 Name des Spielers
- 3 Nationalität
- 4 Zeit in Sekunden



110M HÜRDEN

Beschreibung:

Dies ist ein Zeitrennen über 110 Meter und 10 Hürden. Wer als Erster die Ziellinie überquert, ist Sieger.

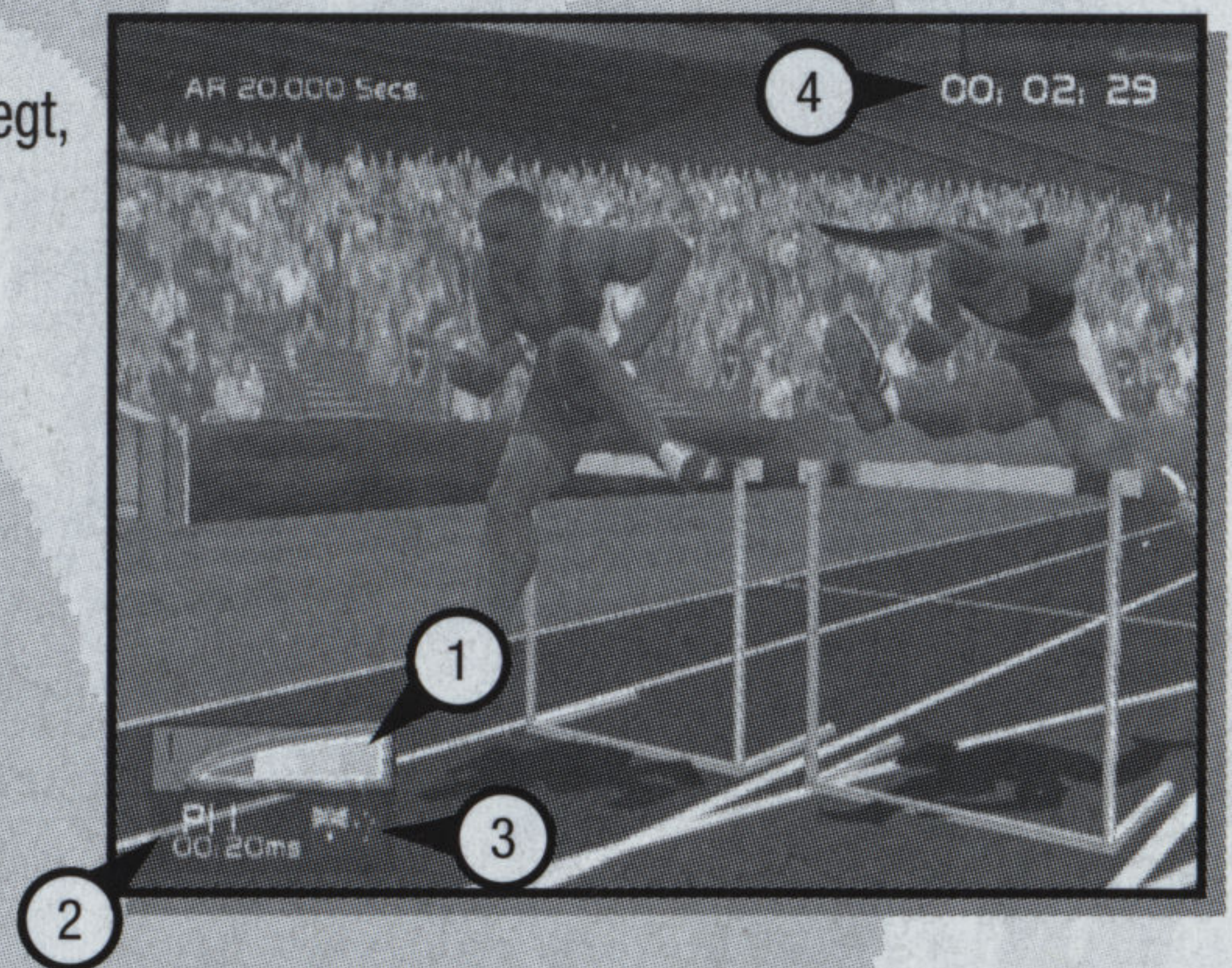
Steuerung:

Sie werden sehen, wie auf dem Bildschirm zunächst „Fertig“ und dann „Los“ erscheint. Beginnen Sie beim Wort „Los“ damit, beide Powertasten abwechselnd und so schnell wie möglich zu drücken. (Wenn Sie die Tasten zu früh drücken, bedeutet dies einen Fehlstart. Passiert Ihnen dies innerhalb des Wettbewerbs im Olympiamodus zweimal, so werden Sie disqualifiziert.)

Je schneller Sie die Powertasten drücken, desto höher wird Ihre Geschwindigkeit auf der Strecke. Drücken Sie vor jeder Hürde die Aktionstaste, damit der Athlet springt. Drücken Sie kurz vor dem Überqueren der Ziellinie die Aktionstaste, um sich vorwärts über die Linie zu beugen und so Ihre Zeit zu optimieren.

Bild:

- 1 Kraftbalken: Je weiter sich die Linie der Anzeige nach rechts bewegt, desto größer ist die Geschwindigkeit
- 2 Name des Spielers
- 3 Nationalität
- 4 Zeit in Sekunden



SPEERWURF

Beschreibung:

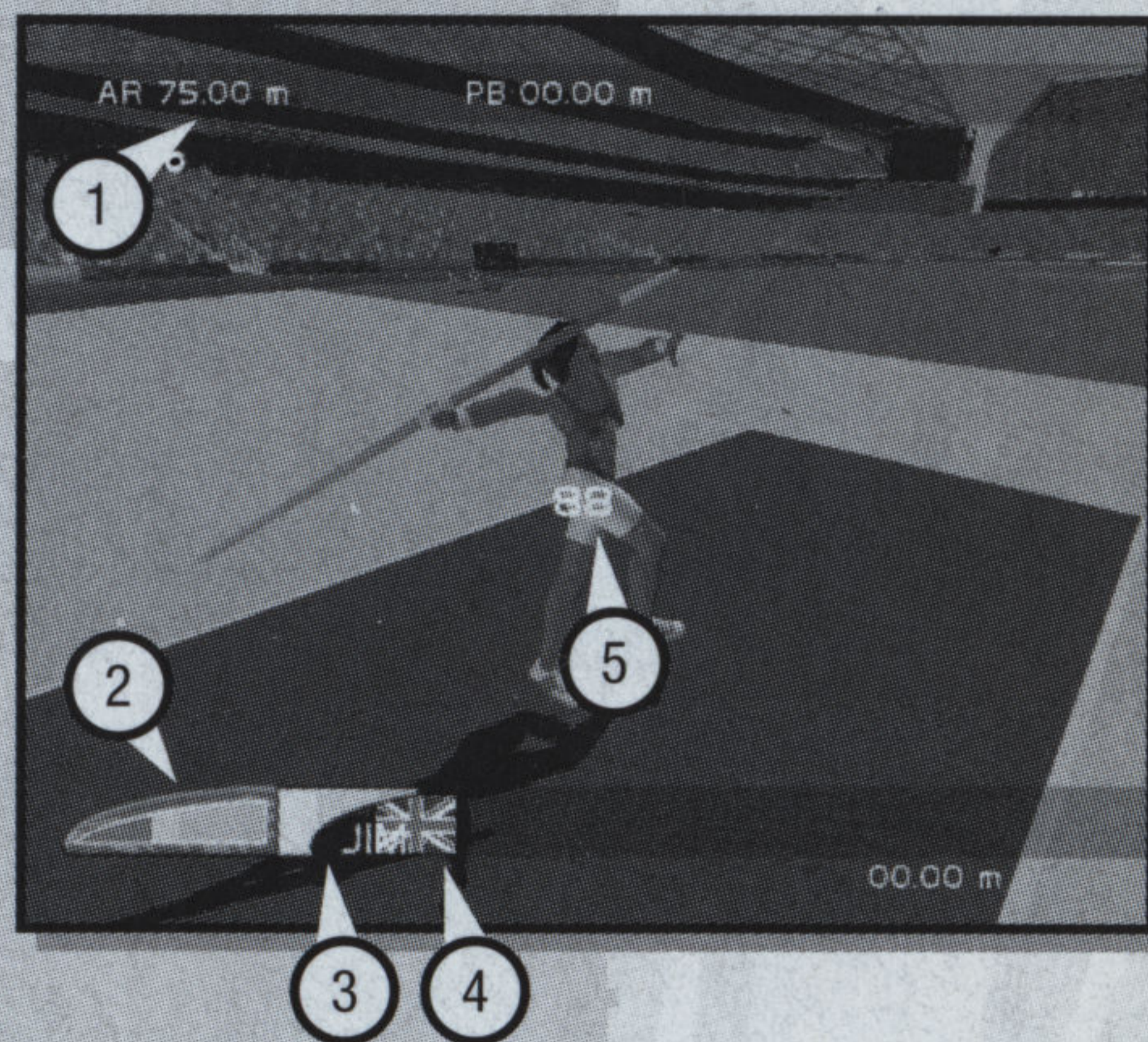
Jeder Teilnehmer hat drei Versuche, den Speer zu werfen. Der Athlet mit dem weitesten Wurf ist der Sieger. Wenn der Athlet die Linie übertritt, ist der Wurf ungültig. Beim Erreichen des Olympischen Finales wird Ihr bester Wurf aus dem Halbfinale mit in das Finale herübergenommen.

Steuerung:

Drücken Sie die Powertasten abwechselnd und so schnell wie möglich, um während des Anlaufs Kraft aufzubauen. Sobald die Winkelanzeige erscheint, drücken Sie die Aktionstaste und halten sie gedrückt, bis die Anzeige auf 45 Grad steht.

Bild:

- 1 Rekordwürfe (in Metern): WR ist der Weltrekord, OR der Olympische Rekord und PB die persönliche Bestleistung
- 2 Kraftbalken: Je weiter sich die Linie der Anzeige nach rechts bewegt, desto größer ist die Stärke
- 3 Name des Spielers
- 4 Nationalität
- 5 Winkelanzeige: Je weiter sich die Anzeige nach oben bewegt, desto größer ist der Wurfwinkel



HAMMERWURF

Beschreibung:

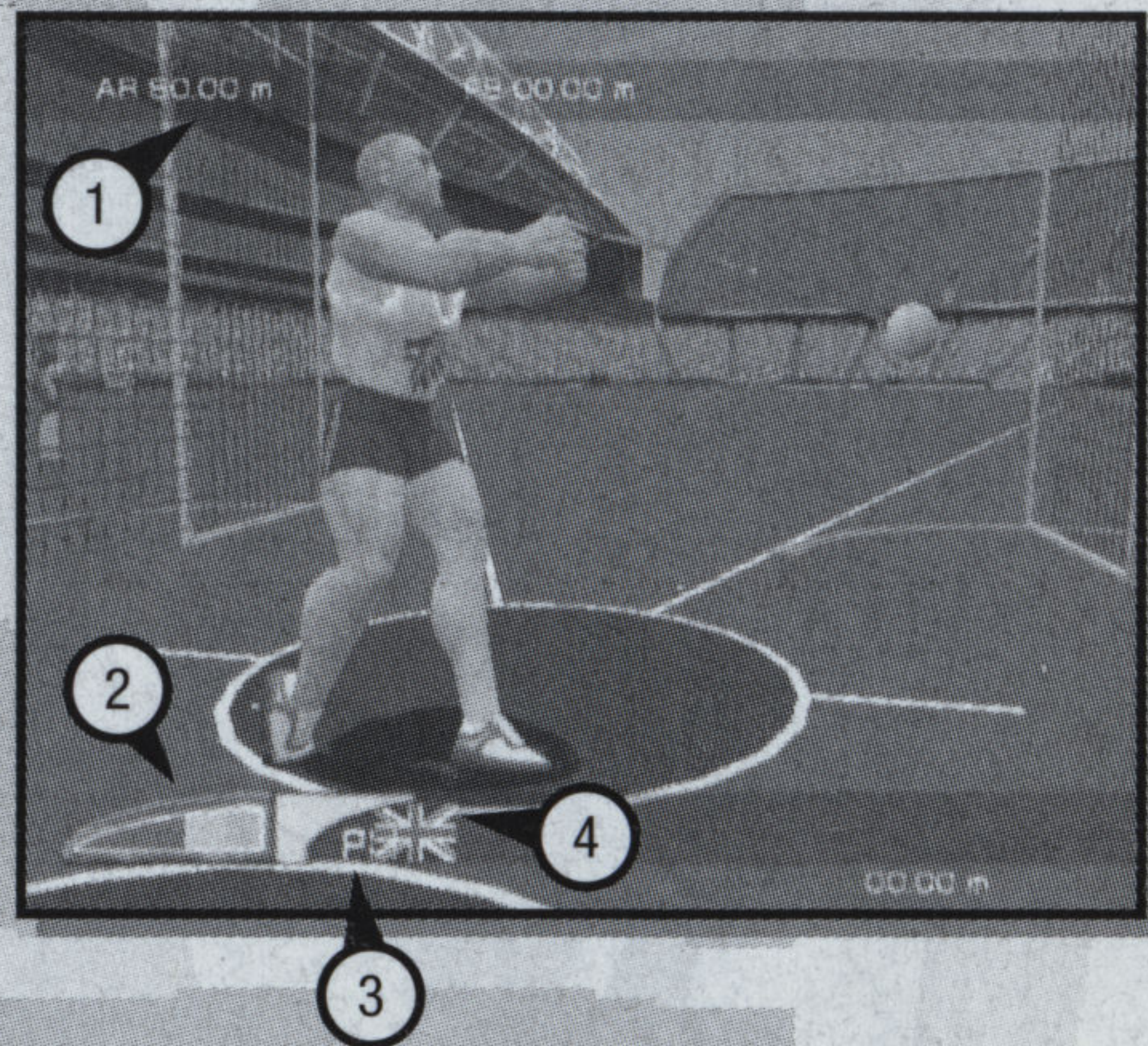
Jeder Teilnehmer hat drei Versuche, den Hammer zu werfen. Der Athlet mit dem weitesten Wurf ist der Sieger. Wenn der Athlet die Linie übertritt oder der Hammer außerhalb der vorgegebenen Grenzen auf dem Feld landet, ist der Wurf ungültig. Beim Erreichen des Olympischen Finales wird Ihr bester Wurf aus dem Halbfinale mit in das Finale herübergenommen.

Steuerung:

Drücken Sie die Powertasten abwechselnd und so schnell wie möglich, um während des Schwungholens Kraft aufzubauen. Drücken Sie die Aktionstaste, wenn Sie den Hammer loslassen wollen. Es erscheint die Winkelanzeige. Halten Sie die Aktionstaste solange gedrückt, bis die Anzeige auf 45 Grad steht und der Athlet auf das Feld blickt. Lassen Sie dann die Aktionstaste los, um den Hammer zu werfen. Die hohe Drehgeschwindigkeit macht es schwierig, den optimalen Zeitpunkt zum Loslassen des Hammers zu finden. Achten Sie auf den Zeitbalken, der sich über dem Kraftbalken befindet. Versuchen Sie, den Hammer mit einem Winkel von 45 ° loszulassen, wenn sich der Zeiger in der Mitte befindet.

Bild:

- 1 Rekordwürfe (in Metern): WR ist der Weltrekord, OR der Olympische Rekord und PB die persönliche Bestleistung
- 2 Kraftbalken: Je weiter sich die Linie der Anzeige nach rechts bewegt, desto größer ist die Stärke des Wurfes
- 3 Name des Spielers
- 4 Nationalität



DREISPRUNG

Beschreibung:

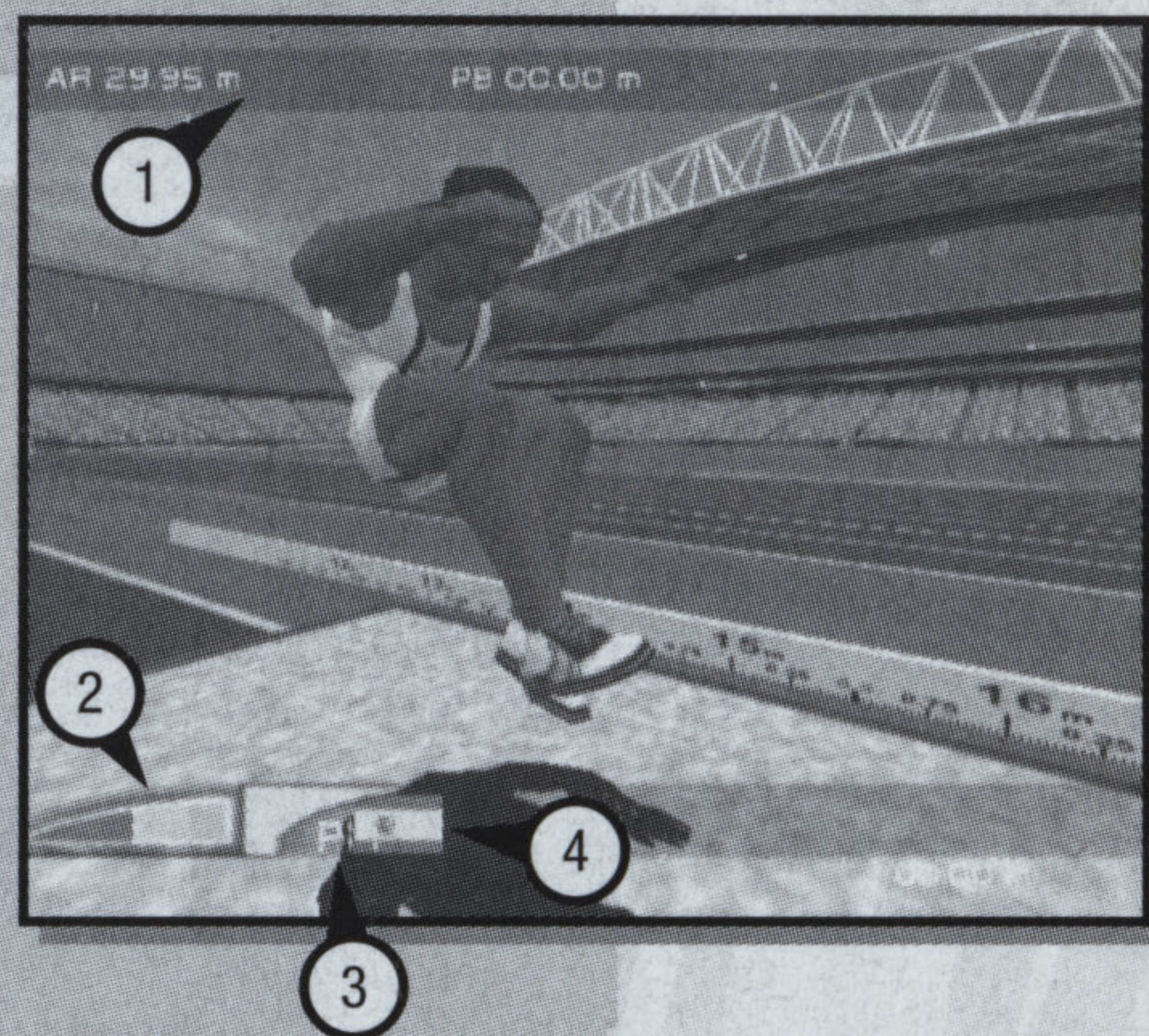
Jeder Teilnehmer hat drei Versuche in einer Kombination aus Absprung, Schritt und Sprung. Der Athlet, der dabei die größte Entfernung überwindet, ist der Sieger. Wenn der Athlet die Foul-Linie übertritt, ist der Versuch ungültig und der Sprung wird nicht gewertet. Beim Erreichen des Olympischen Finales wird Ihr bester Sprung aus dem Halbfinale mit in das Finale herübergenommen.

Steuerung:

Drücken Sie die Powertasten abwechselnd und so schnell wie möglich, um während des Anlaufs Kraft aufzubauen. Drücken Sie die Aktionstaste und halten Sie sie gedrückt, bis die Anzeige bei 45 Grad steht, um mit der Sequenz zu beginnen. In den übrigen Phasen drücken Sie kurz die Aktionstaste, wenn die Anzeige auf 45 Grad steht.

Bild:

- 1 Rekorde (in Metern): WR ist der Weltrekord, OR der Olympische Rekord und PB die persönliche Bestleistung
- 2 Kraftbalken: Je weiter sich die Linie der Anzeige nach rechts bewegt, desto größer ist die Geschwindigkeit
- 3 Name des Spielers
- 4 Nationalität



HOCHSPRUNG

Beschreibung:

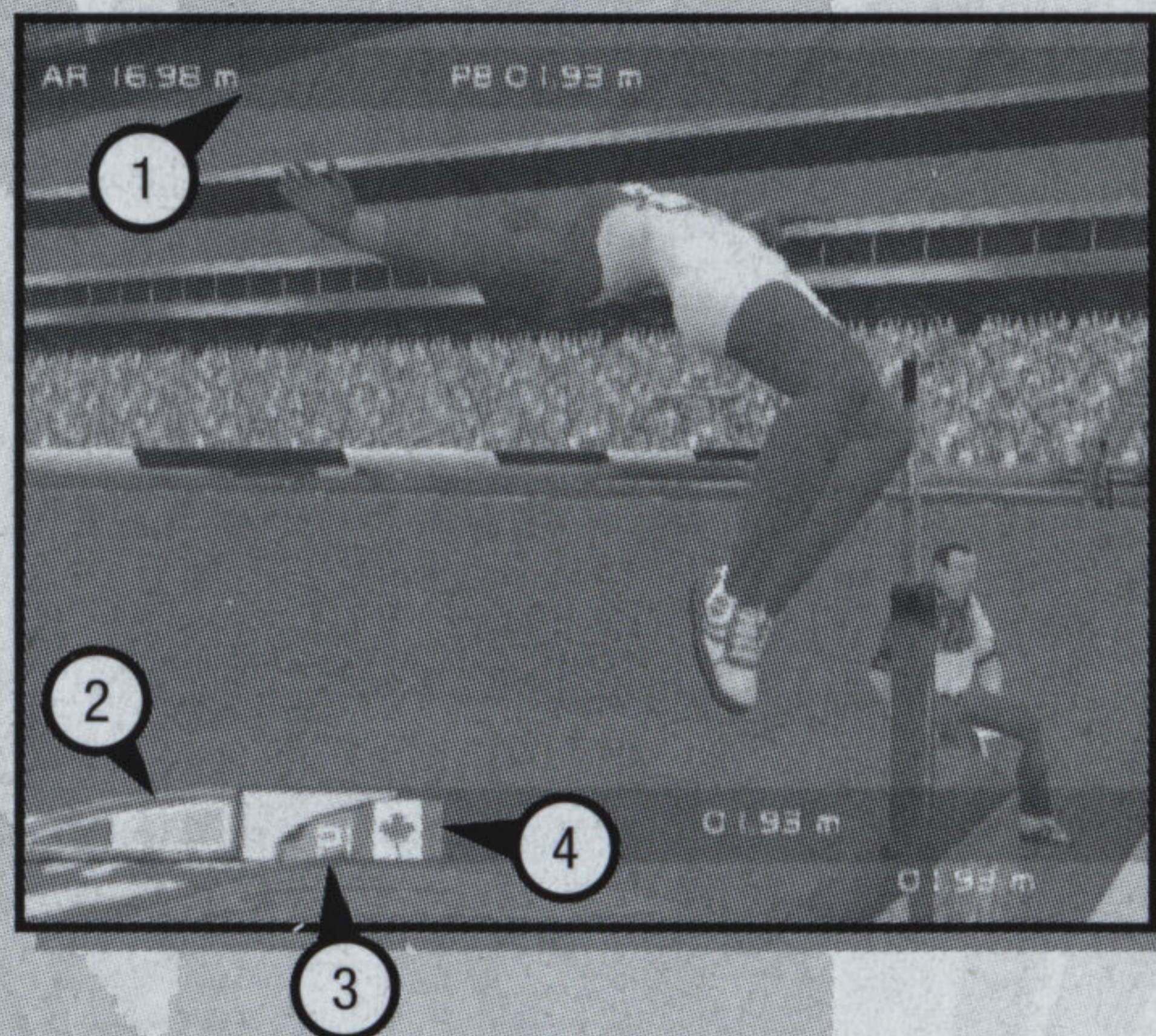
Jeder Teilnehmer hat drei Versuche beim Überspringen einer horizontalen Latte. Vor jedem Versuch wird die derzeitige Höhe der Latte angezeigt. Wenn der Athlet die Latte erfolgreich überspringt, dann wird sie für den nächsten Versuch erhöht. Wenn der Athlet die Latte bei dem Versuch anreißt, ist der Versuch ungültig und der Sprung wird nicht gewertet. Der Athlet, der die größte Höhe überwindet, ist der Sieger. Um das Olympische Finale zu erreichen, müssen Sie die Qualifikationshöhe überspringen.

Steuerung:

Drücken Sie die Powertasten abwechselnd und so schnell wie möglich, um während des Anlaufs Kraft aufzubauen. Sobald das Sprungbein Ihres Athleten den Boden berührt, drücken Sie die Aktionstaste, um abzuspringen und halten Sie die Taste gedrückt. Lassen Sie dann die Aktionstaste los, um die Beine des Athleten über die Latte zu heben.

Bild:

- 1 Rekorde (in Metern): WR ist der Weltrekord, OR der Olympische Rekord und PB die persönliche Bestleistung
- 2 Kraftbalken: Je weiter sich die Linie der Anzeige nach rechts bewegt, desto größer ist die Geschwindigkeit
- 3 Name des Spielers
- 4 Nationalität



SKEET

Beschreibung:

Jeder Teilnehmer hat 25 Skeets, auf die er mit einer doppelläufigen Schrotflinte schießt. Der Athlet bewegt sich von Schießstand zu Schießstand, die acht Positionen sind in einem Halbkreis angeordnet. Der Athlet, der die meisten Skeets trifft, ist der Sieger.

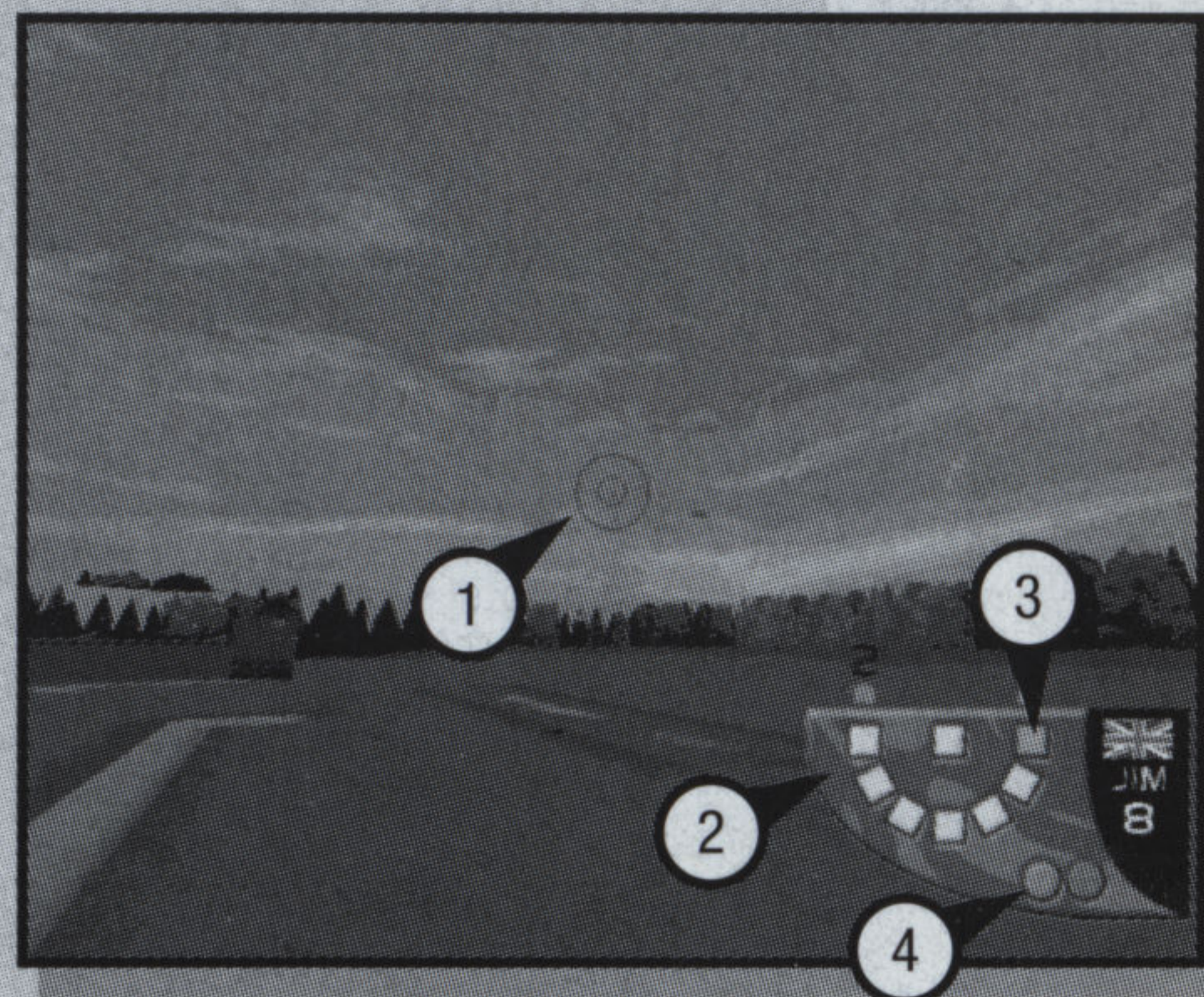
Das Skeetfinale der Olympischen Spiele wird an drei Tagen ausgetragen. Während der ersten beiden Tage bleiben noch alle Teilnehmer im Wettkampf. Am ersten Tag werden drei Runden von 25 Skeets geschossen, am zweiten Tag sind es zwei Runden von 25 Skeets. Wenn Sie danach unter den 6 besten Schützen sind, erreichen Sie das Finale und kämpfen mit weiteren 25 Skeets um Olympisches Gold. Ihre Startpunktzahl im Finale setzt sich aus Ihren Leistungen der beiden vorherigen Tage zusammen.

Steuerung:

Drücken Sie die Aktionstaste, sobald Sie bereit sind. Verwenden Sie die Richtungstasten, um das Fadenkreuz zu lenken und das Gewehr auszurichten. Das Skeet fliegt von links oder rechts ein. Positionieren Sie das Fadenkreuz in die Flugbahn der Skeet und drücken Sie die Aktionstaste, um den Abzug zu betätigen. Positionieren Sie das Fadenkreuz in die Flugbahn der nächsten Skeet und drücken Sie die Aktionstaste, um erneut den Abzug zu betätigen.

Bild:

- 1 Das Fadenkreuz
- 2 Standort und Status der Skeet-Werfer
- 3 Die derzeitige Schussposition
- 4 Gewehrstatus: Grün bedeutet eine frische Patrone, rot eine verbrauchte.



100M FREISTIL

Beschreibung:

Dies ist ein Zeitrennen über 100 Meter in einem 50m-Becken. Die erste Person, die den Beckenrand an der Endseite des Rennens als Erste berührt, ist der Sieger.

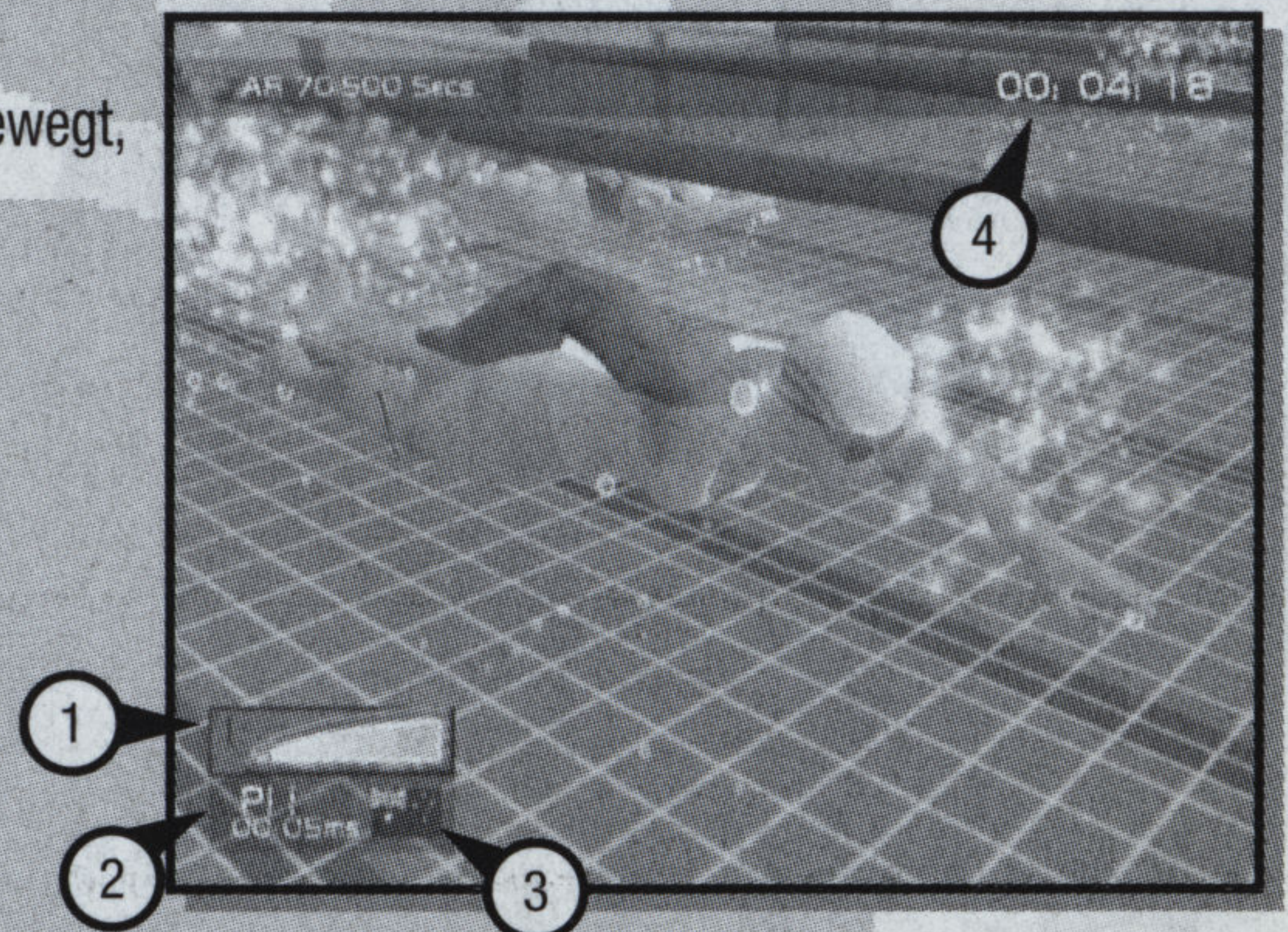
Steuerung:

Sie werden sehen, wie auf dem Bildschirm zunächst „Fertig“ und dann „Los“ erscheint. Drücken Sie beim Wort „Los“ die Power- oder Aktionstasten, um abzuspringen. (Wenn Sie zu früh springen, ist der Rennstart ungültig und Sie werden disqualifiziert.) Sobald Sie sich im Wasser befinden, drücken Sie möglichst schnell abwechselnd beide Powertasten.

Je schneller Sie die Powertasten drücken, desto höher wird Ihre Geschwindigkeit auf der Strecke. Für eine schnelle Wende an der Hälfte der Strecke müssen Sie die Aktionstaste kurz drücken, wenn Sie sich dem Beckenrand nähern. Drücken Sie auf der zweiten Hälfte der Strecke weiterhin beide Powertasten abwechselnd. Kurz bevor Sie den Beckenrand auf der Endseite des Rennens berühren, sollten Sie die Aktionstaste drücken, um den Arm auszustrecken.

Bild:

- 1 Kraftbalken: Je weiter sich die Linie der Anzeige nach rechts bewegt, desto größer ist die Geschwindigkeit
- 2 Name des Spielers
- 3 Nationalität
- 4 Zeit in Sekunden



WASSERSPRINGEN 10M-TURM

Beschreibung:

Jeder Teilnehmer hat fünf Sprünge vom 10m-Turm. Die Schiedsrichter bewerten die Leistung des Athleten mit Punkten, die für Stil, Technik und ein sauberes Eintauchen ins Wasser vergeben werden. Im Olympischen Finale durchlaufen Sie drei Wettkampfstufen. In der ersten Stufe sind 5 Sprünge gefordert, die alle vor Beginn auszuwählen sind. In Stufe zwei - dem Halbfinale - suchen Sie sich zu Anfang 4 Sprünge aus. Diese 4 Sprünge dürfen zusammen einen Schwierigkeitsgrad von nicht mehr als 7.6 haben. Ist die sich aus der Kombination der ersten beiden Stufen ergebende Punktzahl hoch genug, gelangen Sie in das Olympische Finale. Dort müssen Sie 5 Sprünge mit gesteigerter Schwierigkeit auswählen, wiederum alle schon am Anfang der Stufe. Der Athlet mit den meisten Punkten ist der Sieger.

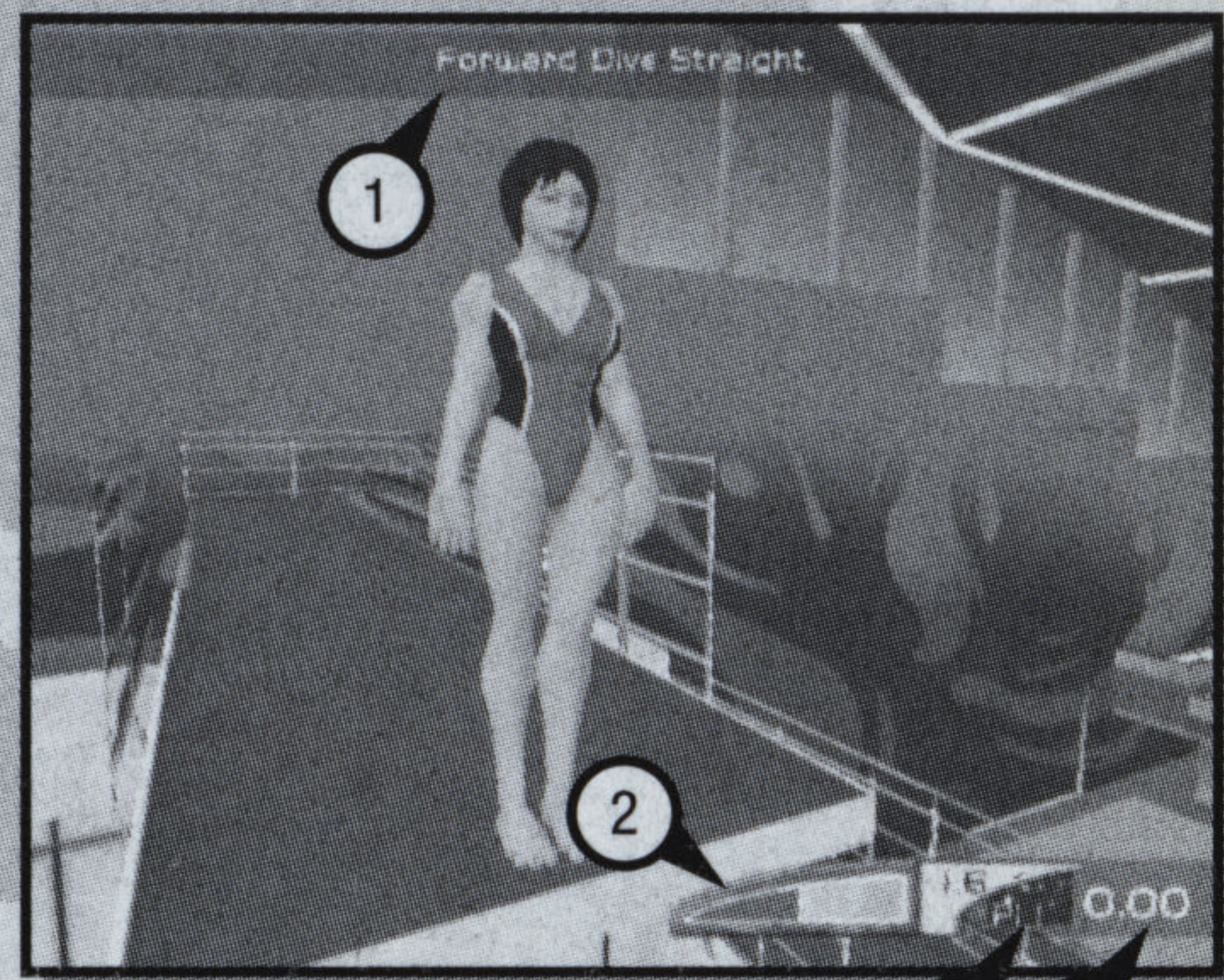
Steuerung:

Vor dem Sprung müssen Sie die Reihenfolge der Aktionen festlegen, die Sie vollenden wollen, bevor Sie ins Wasser eintauchen. Drücken Sie die Aktionstaste am höchsten Punkt der Kraftanzeige, um den Sprung zu beginnen. Je größer die Sprungkraft, desto mehr Höhe gewinnen Sie beim Absprung – und desto mehr Zeit haben Sie für ihre Darbietung. Sie werden farbige Symbollinien passieren, die sich aus der von Ihnen gewählten Reihenfolge der Figuren ergeben. Jede farbige Linie bedeutet eine andere Figur. Drücken Sie genau beim Passieren einer jeden farbigen Symbollinie die der Farbe entsprechende Taste. (Eine Übersicht der Steuerung finden Sie in Anhang 3.)

Nach dem Sprung werden die von jedem Punktrichter vergebenen Punkte sowie die Gesamtbewertung angezeigt.

Bild:

- 1 Zeigt die Folge der Figuren an, die Sie versuchen werden
- 2 Kraftanzeige: Je weiter sich die Linie auf der Anzeige nach rechts bewegt, desto größer ist die Höhe, die Sie beim Absprung erreichen
- 3 Nationalität
- 4 Erhaltene Punkte



GEWICHTHEBEN +105 KG

Beschreibung:

Jeder Teilnehmer hat drei Versuche, um ein Gewicht zu heben und es mit ausgestreckten Armen über dem Kopf zu halten, bis die drei Kampfrichter zufrieden sind. (Wird durch drei weiße Lichter rechts vom Gewichtheber angezeigt.) Vor jedem Versuch wird das derzeitige Gewicht angezeigt. Wenn der Athlet das Gewicht erfolgreich hebt, dann wird es für den nächsten Versuch erhöht. Wenn der Athlet das Gewicht nicht heben kann oder es fallen lässt, bevor alle drei Kampfrichter ihre Zustimmung erteilt haben, ist der Versuch ungültig. Der Athlet, der das größte Gewicht mit den wenigsten Versuchen hebt, ist der Sieger.

Steuerung:

Drücken Sie abwechselnd so schnell wie möglich beide Powertasten, um Kraft aufzubauen. Sobald die Kraftanzeige die erste weiße Markierung überschritten hat, können Sie mit der Aktionstaste das Gewicht bis zum Kinn anheben. Drücken Sie wiederum schnellstmöglich die Powertasten, um Kraft für die nächste Phase aufzubauen. Drücken Sie dann die Aktionstaste, um die Arme auszustrecken und das Gewicht über den Kopf zu heben. Halten Sie das Gewicht bis die Kampfrichter Ihre Wertungen abgegeben haben.

Bild:

- 1 Rekorde (in Kilogramm): WR ist der Weltrekord, OR der Olympische Rekord und PB die persönliche Bestleistung
- 2 Kraftbalken: Je weiter sich die Linie der Anzeige nach rechts bewegt, desto größer ist die Kraft
- 3 Drei Lichter: Es müssen alle leuchten, damit der Versuch zählt
- 4 Name des Spielers
- 5 Nationalität



OLYMPIC SPRINT

Beschreibung:

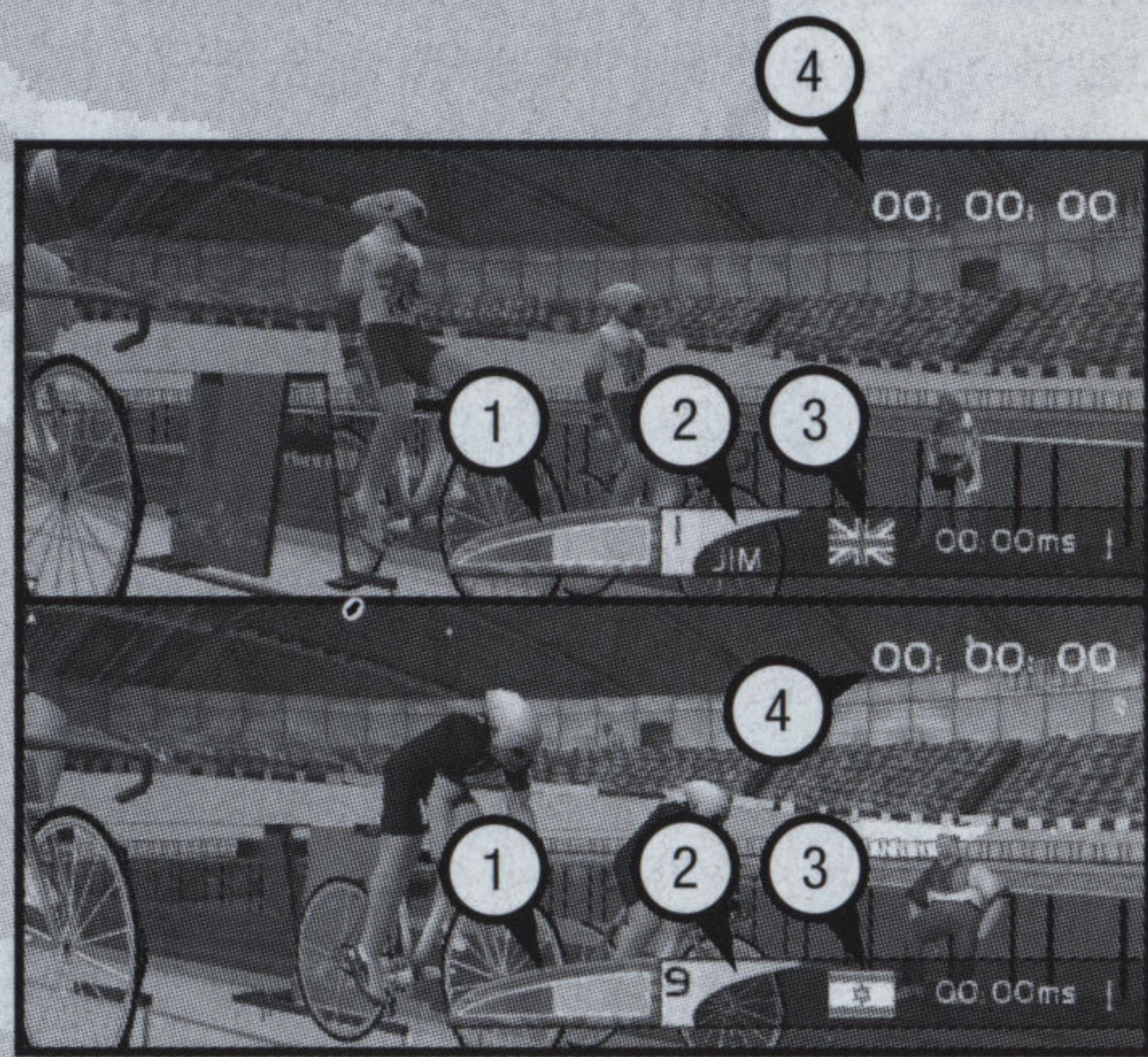
Dies ist der Olympische Bahnsprint gegen die Zeit mit Drei-Mann-Teams. Nach jeder Runde schert der führende Fahrer aus und lässt seine(n) Mitfahrer ohne ihn weiter fahren. Das Team mit der besten Zeit über drei Runden ist der Gewinner.

Steuerung:

Drücken Sie die Powertasten in einem gleichmäßigen Rhythmus, sobald Sie bereit sind. Je schneller Sie die Powertasten drücken, desto größer ist Ihre Geschwindigkeit auf der Strecke. Verausgaben Sie sich aber nicht zu sehr, denn Sie benötigen noch Kraftreserven für den Schlusssprint des Rennens. Drücken Sie am Ende von Runde 1 und 2 beim Überqueren der Startlinie die Aktionstaste, um ein sauberes Ausscheren des führenden Fahrers zu timen und Ihre Zeit zu optimieren. Es siegt das Team, welches drei Runden in der schnellsten Zeit absolviert hat.

Bild:

- 1 Kraftbalken: Je weiter sich die Linie der Anzeige nach rechts bewegt, desto größer ist Ihre Kraftreserve
- 2 Name des Spielers
- 3 Nationalität
- 4 Zeit in Sekunden



KAJAK-SLALOM

Beschreibung:

Dieser feste Kurs besteht aus einer Anzahl von Toren und wird gegen die Uhr auf einer Wildwasser-Strecke gefahren.

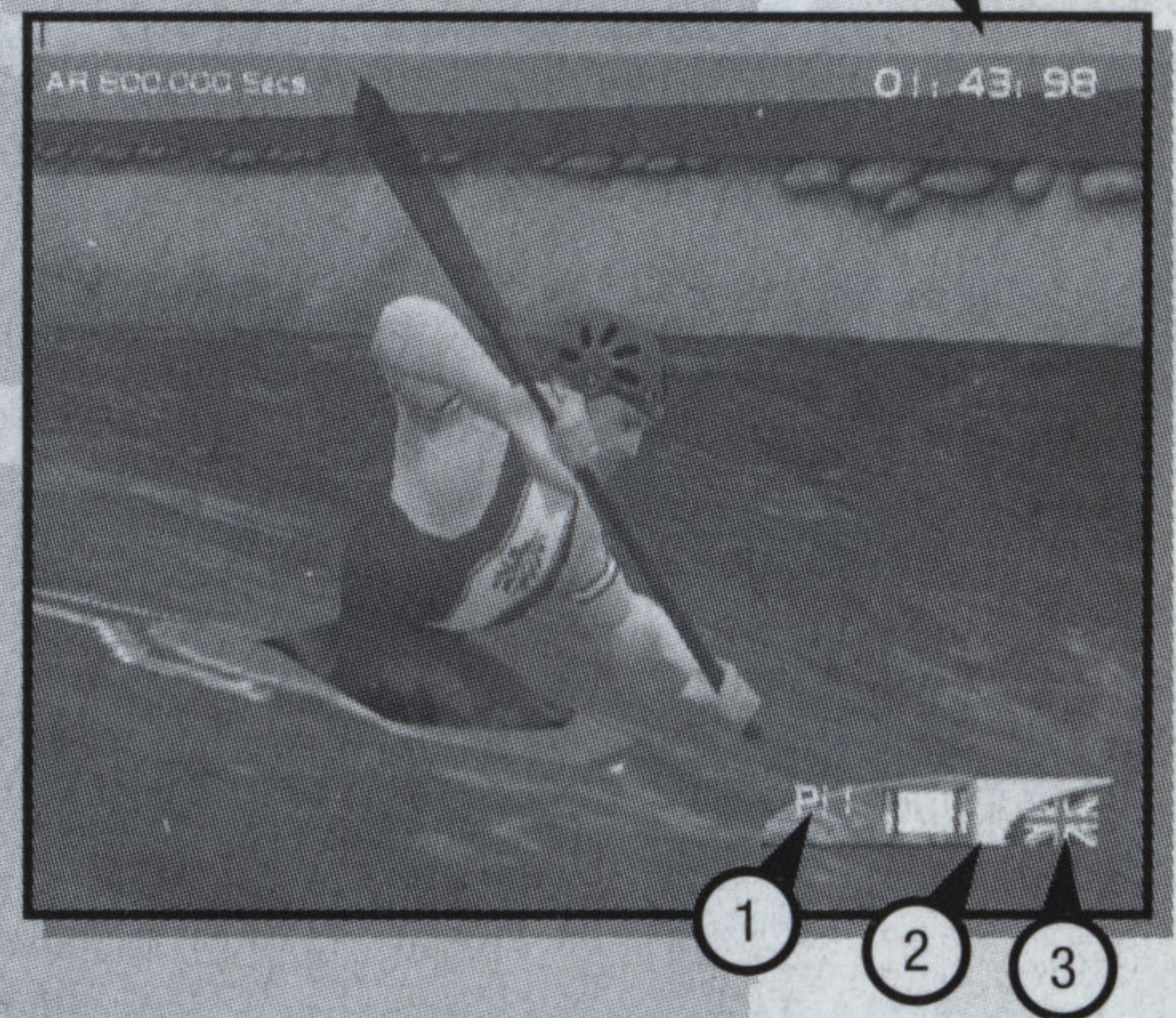
Das Auslassen eines Tors wird mit einer Zeitstrafe von 50 Sekunden geahndet, das Berühren eines Tors zieht eine Strafe von 2 Sekunden nach sich. Der Athlet, der den Kurs in der kürzesten Zeit bewältigt, ist der Sieger. Das Olympische Finale im Kajak-Slalom wird in 2 getrennten Läufen ausgetragen. Olympisches Gold gewinnt derjenige, dessen aus beiden Läufen addierte Zeit am schnellsten ist.

Steuerung:

Benutzen Sie die rechte und linke Richtungstaste, um das Kajak zu steuern und die Aktionstaste, um den Torstangen auszuweichen. Drücken Sie die X-Taste um vorwärts zu paddeln und die A-Taste um rückwärts zu paddeln.

Bild:

- 1 Anzahl der passierten Tore
- 2 Name des Spielers + Nationalität
- 3 Zeitstrafe
- 4 Zeit in Sekunden



ANHANG 1

LÄNDERABKÜRZUNGEN

EUROPA

Land

Großbritannien
Frankreich
Deutschland
Italien
Spanien
Schweiz
Griechenland
Russische Föderation
Schweden
Dänemark
Norwegen
Portugal
Finnland
Polen
Ungarn
Niederlande
Belgien
Israel

Abkürzungen

GBR
FRA
GER
ITA
ESP
SUI
GRE
RUS
SWE
DEN
NOR
POR
FIN
POL
HUN
NED
BEL
ISR

AMERIKA

Land

Vereinigte Staaten von Amerika

Kanada

Mexiko

Brasilien

Abkürzungen

USA

CAN

MEX

BRA

AFRIKA

Land

Südafrika

Kenia

Abkürzungen

RSA

KEN

ASIEN

Land

Japan

Volksrepublik China

Korea

Indien

Singapur

Chinesisches Taipeh

Abkürzungen

JPN

CHN

KOR

IND

SIN

TPE

OZEANIEN

Land

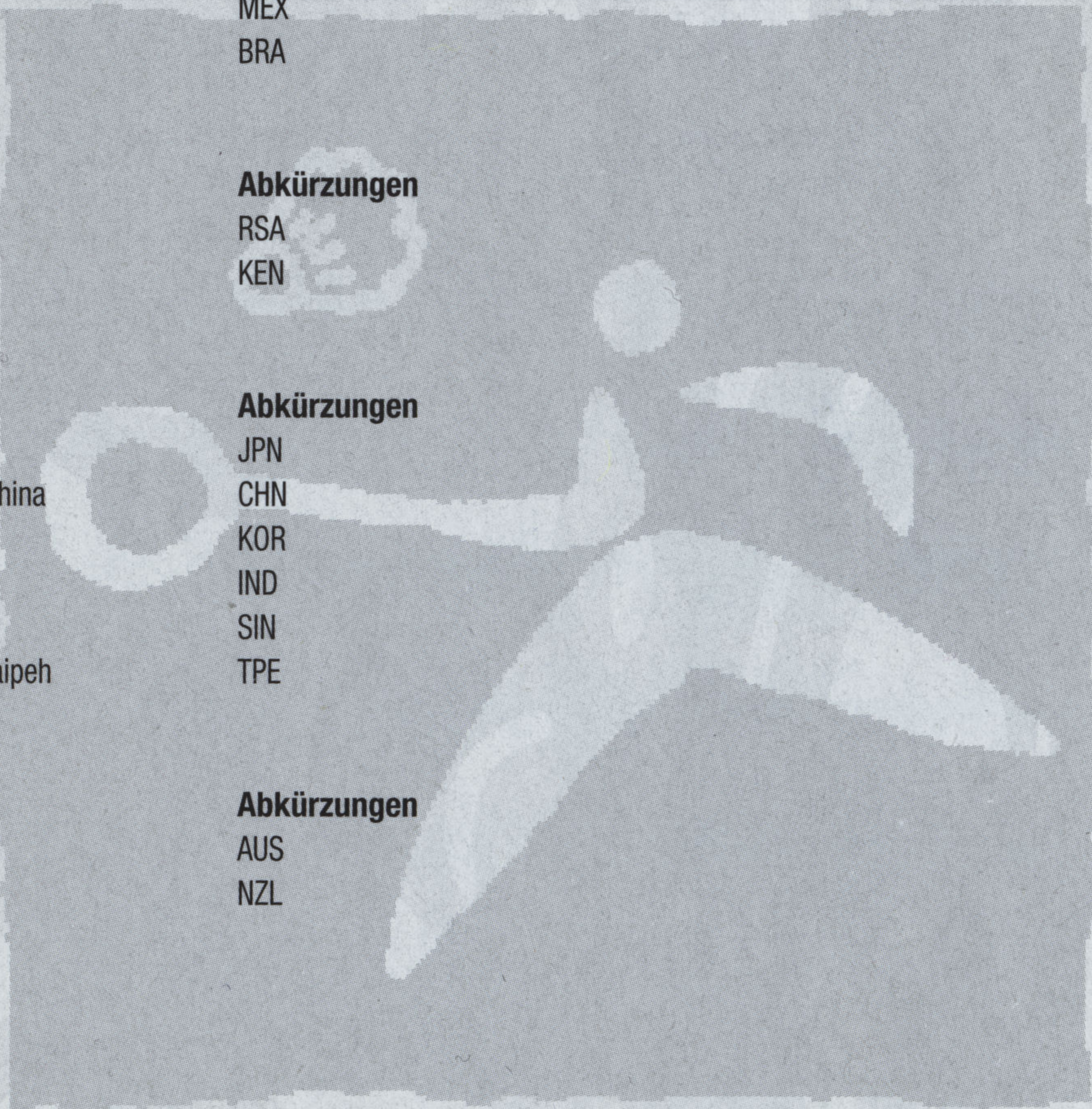
Australien

Neuseeland

Abkürzungen

AUS

NZL





ANHANG 2

ÜBUNGSANLEITUNG FÜR DIE ‚VIRTUELLE SPORTHALLE‘

Die in dieser Anleitung beschriebenen Übungen benutzen die Konfigurationsart 'HAUPT', zu finden im Steuerungsmenü, mit den folgenden Ausnahmen: Seilspringen, Zielschießen, Lichtspur abfangen, Lichterwand, Medizinball Twist, Rückstoß abfangen, Startsignal und Twist abgebrochen. Diese Übungen benutzen die Konfigurationsart 'SKEET'. Bitte ändern Sie die Steuerung in der Konfigurationsart 'SKEET', wenn Sie eine andere Steuerung für diese Übungen benutzen möchten.

Lichtspur abfangen.

Bewegen Sie das Fadenkreuz, um die Wege der Lichtspuren abzufangen. Drücken Sie die Richtungstaste , um das Fadenkreuz nach oben zu bewegen und die Richtungstaste , um es nach unten zu bewegen.

Hanteltraining.

Drücken Sie schnell abwechselnd beide Powertasten (A und B), um Kraft für das Anheben aufzubauen. Sobald die Arme des Athleten ganz gestreckt sind, drücken Sie die Aktionstaste, um die Stange auf Schulterhöhe zu senken.

Bankdrücken.

Drücken Sie schnell abwechselnd beide Powertasten (A und B) um Kraft für das Anheben aufzubauen. Betätigen Sie dann die Aktionstaste, um die Stange wieder zu senken. Wenn Sie die Aktionstaste zu früh drücken, verlieren Sie die Kontrolle über die Hantel und bekommen eine Zeitstrafe.

Dips.

Drücken Sie schnell abwechselnd beide Powertasten (A und B), um Kraft aufzubauen. Je mehr Kraft aufgewandt wird, desto schneller absolviert der Athlet die Übung.

Zielschießen.

Schießen Sie auf die Ziele. Bewegen Sie dazu das Fadenkreuz mit den Richtungstasten in die entsprechenden Richtungen. Feuern Sie das Gewehr mit der Aktionstaste ab. Sie haben nur eine begrenzte Anzahl von Schüssen.

Sprungtraining.

Der Athlet steht auf einer erhöhten Plattform und hat einige Sekunden Zeit, Kraft durch abwechselndes Drücken der Powertasten (A und B) aufzubauen, bevor der Sprung erfolgt. Drücken Sie die Aktionstaste, sobald der Fuß des Athleten den Boden für den Absprung berührt, um über die Höhenmarkierungen zu springen. Korrektes Timing bewirkt nur einen geringen Kraftverlust, falsches Timing sorgt für größere Verluste.

Hürdensprünge.

Überspringen Sie die einzelnen aufgestellten Hürden, indem Sie schnell abwechselnd die Powertasten (A und B) drücken, bis die Kraftanzeige auf der Höhe des roten Dreiecks ist. Drücken Sie dann die Aktionstaste, um zu springen.

Beinpresse.

Drücken Sie schnell abwechselnd beide Powertasten (A und B), um Kraft für das Ausstrecken der Beine aufzubauen. Sobald die Beine des Athleten ganz gestreckt sind, drücken Sie die Aktionstaste, um die Beine wieder in die Ausgangsposition zu bringen.

Lichterwand.

Berühren Sie die Lichter, sobald sie aufleuchten. Drücken Sie ←, um Lichter in der linken Gruppe zu berühren, ↑ für die Lichter der mittleren Gruppe und → für Lichter der rechten Gruppe. Die Zahl auf dem Licht zeigt an, wie oft der Athlet die Taste drücken muss, um das entsprechende Licht zu berühren. (Ein zweifaches Drücken der linken Richtungstaste bewirkt beispielsweise, dass der Athlet das mittlere Licht der linken Gruppe berührt.)

Medizinball Twist.

Nehmen Sie den Medizinball auf und legen Sie ihn in das markierte Regal. Das Aufnehmen und Ablegen des Balls geschieht automatisch, der Athlet braucht nur zum richtigen Regal gelenkt werden. Die oberen Regale werden durch Drücken der Richtungstaste ← für die linken Regale und der Richtungstaste → für die rechten Regale ausgewählt. Die unteren Regale werden durch Gedrückthalten der Aktionstaste beim Drücken der linken und rechten Richtungstasten ausgewählt.

Liegestütze.

Drücken Sie schnell abwechselnd beide Powertasten (A und B), um Kraft für den Press-up aufzubauen. Sobald die Arme des Athleten ganz gestreckt sind, halten Sie die Aktionstaste gedrückt, um den Körper des Athleten wieder in die Ausgangsposition zu bringen.

Rückstoß abfangen.

Schießen Sie auf die Mitte des Ziels, wobei es zu einem Rückstoßeffect kommt. Bewegen Sie dazu das Fadenkreuz mit den Richtungstasten in die entsprechenden Richtungen. Feuern Sie das Gewehr mit der Aktionstaste ab. Sie haben nur eine begrenzte Anzahl von Schüssen.

Klettern.

Drücken Sie schnell abwechselnd beide Powertasten (A und B), um Kraft für das Klettern aufzubauen. Sobald der Athlet die Höhenmarke erreicht, halten Sie die Aktionstaste gedrückt, um wieder nach unten zu klettern.

Sit-ups.

Drücken Sie schnell abwechselnd beide Powertasten (A und B), um Kraft für den Sit-up aufzubauen. Sobald der Athlet in sitzender Position ist, halten Sie die Aktionstaste gedrückt, um in die liegende Position zurückzukehren.

Seilspringen.

Die erleuchteten Fliesen auf dem Boden zeigen an, mit welchem Fuß über das Seil gesprungen werden muss. Wenn die linke Fliese aufleuchtet, drücken Sie ←, um mit dem linken Fuß zu springen. Wenn die rechte Fliese aufleuchtet, drücken Sie →. Wenn beide Fliesen aufleuchten, drücken Sie die Aktionstaste, um mit beiden Füßen zu springen.

Kniebeugen.

Drücken Sie schnell abwechselnd beide Powertasten (A und B), um Kraft aufzubauen. Je mehr Kraft aufgewandt wird, desto schneller absolviert der Athlet die Übung.

Startpistole.

Reagieren Sie auf verschiedene Geräusche, indem Sie innerhalb eines engen Zeitlimits die verschiedenen Tasten für jeden Klang drücken.



Twist abgebrochen.

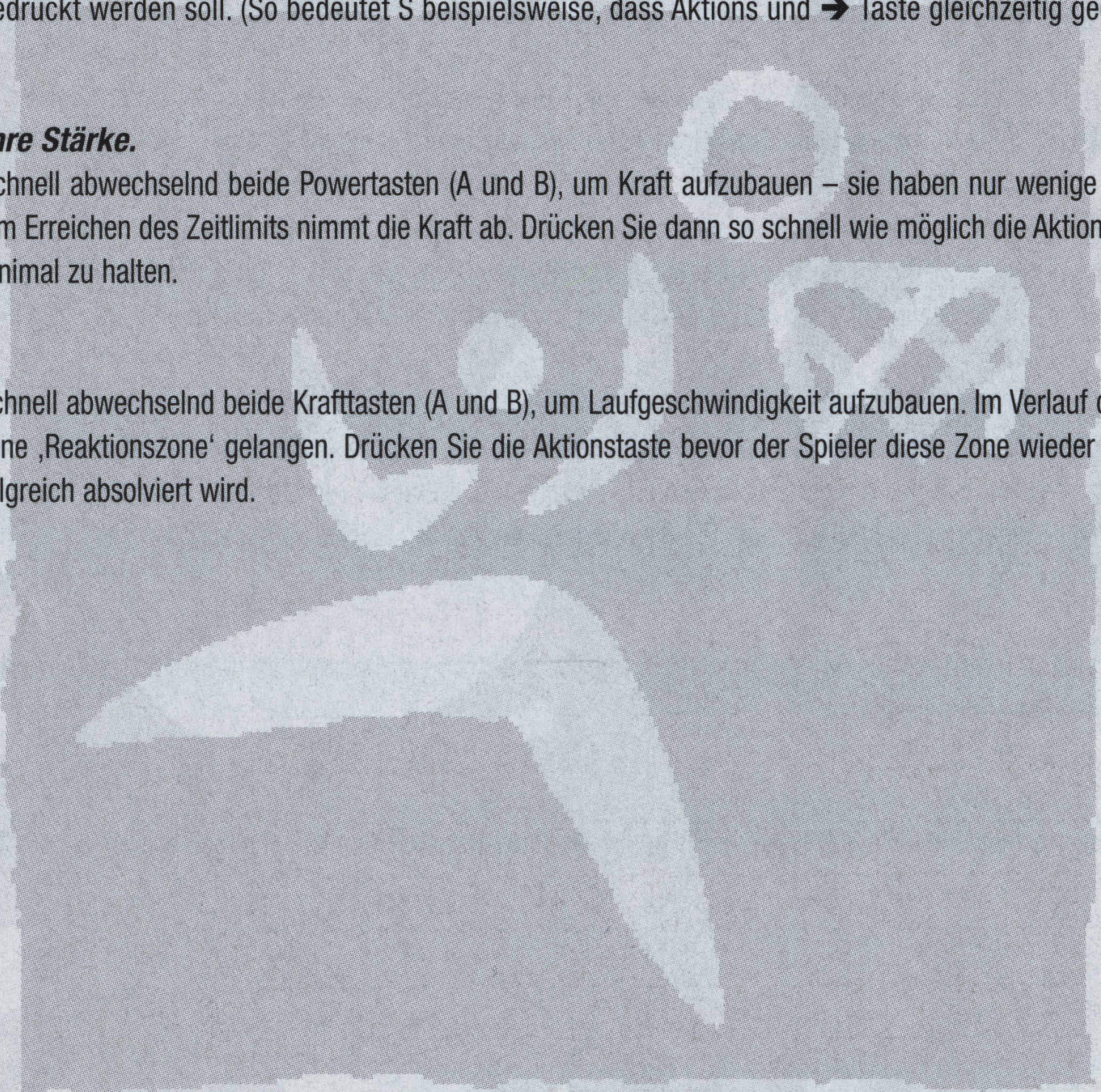
Drücken Sie die den Symbolen zugeordneten Tastenkombinationen. Wenn das ↑ Symbol gezeigt wird, drücken Sie die Taste. Wenn das ↓ Symbol gezeigt wird, drücken Sie die ↓ Taste. Wenn das ← Symbol gezeigt wird, drücken Sie die ← Taste. Wenn das → Symbol gezeigt wird, drücken Sie → die Taste. Symbole mit einem 'S' zeigen an, dass gleichzeitig die Aktionstaste gedrückt werden soll. (So bedeutet S beispielsweise, dass Aktions und → Taste gleichzeitig gedrückt werden sollen.)

Testen Sie Ihre Stärke.

Drücken Sie schnell abwechselnd beide Powertasten (A und B), um Kraft aufzubauen – sie haben nur wenige Sekunden Zeit dafür. Nach dem Erreichen des Zeitlimits nimmt die Kraft ab. Drücken Sie dann so schnell wie möglich die Aktionstaste, um den Kraftverlust minimal zu halten.

Laufband.

Drücken Sie schnell abwechselnd beide Krafttasten (A und B), um Laufgeschwindigkeit aufzubauen. Im Verlauf der Übung wird der Athlet in eine ‚Reaktionszone‘ gelangen. Drücken Sie die Aktionstaste bevor der Spieler diese Zone wieder verlässt, damit die Übung erfolgreich absolviert wird.



ANHANG 3

VORGEGEBENE TASTENBELEGUNG BEI DEN DISZIPLINEN

100m-Lauf	
Laufen	A/B-Taste
Nach vorne werfen	X oder Y

110m Hürden	
Laufen	A/B-Taste
Sprung	X oder Y
Nach vorne werfen	X oder Y

Hammerwurf	
Kraft	A/B-Taste
Werfen	X oder Y (Gedrückt halten und dann loslassen)

Speerwurf	
Laufen	A/B-Taste
Werfen	X oder Y (Gedrückt halten und dann loslassen)

Dreisprung	
Laufen	A/B-Taste
Absprung	X oder Y (Gedrückt halten und dann loslassen)
Schritt/Sprung	X oder Y (Drücken)



Hochsprung	
Laufen	A/B-Taste
Sprung	X oder Y (Gedrückt halten und dann loslassen)

100m Freistil	
Schwimmen	A/B-Taste
Tauchen	X oder Y
Wende	X oder Y
Anschlag	X oder Y

Olympic Sprint	
Treten	A/B-Taste
Ausscheren	X oder Y

Skeet	
Bewegung	←/→/↑/↓-Richtungstasten
Schießen	A / B / X oder Y

Gewichtheben +105 kg	
Kraft	A/B-Taste
Heben	X oder Y (Gedrückt halten)

Wasserspringen 10m-Turm

Sprung	X
Roter Ring	A
Blauer Ring	B
Grüner Ring	Y

Kajak-Slalom

Drehung Links	←-Richtungstaste
Drehung Rechts	→-Richtungstaste
Modifikatoren:	
Vorwärts	A
Rückwärts	X
Ausweichen	Y



MITWIRKENDE

DEVELOPED BY ATTENTION TO DETAIL

MANAGING DIRECTOR	CHRIS GIBBS	LEAD ARTIST	PAT FOX
TECHNICAL DIRECTOR	FRED GILL	ART TEAM	PAT FOX
PRODUCER	NIGEL COLLIER	LEAD CHARACTER ARTIST	NEAL SUTTON
ASSISTANT PRODUCER	CHRIS VALLELY	LEAD MOTION CAPTURE ARTIST	COLIN DEMPSEY
RESEARCHER	JAN REVELL	LEAD ENVIRONMENT ARTIST	LUKE HARMAN
GAME DESIGN TEAM	NIGEL COLLIER	ANIMATOR	KENNY BEARD
	PAT FOX		CHRIS "OKSE" OXENBURY
	DEREK PETTIGREW	GRAPHIC DESIGN	KEN JARVIS
	IAIN WALLINGTON	DESIGNERS	GILLIAN BERTRAM
LEAD PROGRAMMER	DEREK PETTIGREW		GRAEME WILSON
PROGRAMMING	DEREK PETTIGREW	SOUND DESIGN	DREW WILKINS (LEAD)
	IAIN WALLINGTON	SOUND PROGRAMMING	DAN GRIFFITHS
	GLEN WATTS	MUSIC	MIKE McCURDY
	IAN LINDSEY		JOHN DAVIES
	JUSTIN EAMES	MOTION CAPTURE	MARK PARRY
	STUART CLARKE	DIRECTION	JONATHAN COLLING,
	DARREN VINE		OCTAGON MUSIC PRODUCTIONS
	SIMON MORRIS		AUDIOMOTION
	DR. ANDREW WRIGHT		NIGEL COLLIER
ADDITIONAL PROGRAMMING	JULIAN THOMAS		COLIN DEMPSEY
	STEVE BENNETT		



MOTION CAPTURE TALENT

100 METRES SPRINT

110 METRES HURDLES

JAVELIN

HIGH JUMP

TRIPLE JUMP

HAMMER

100 METRES FREESTYLE SWIMMING

10 METRE PLATFORM DIVING

SKEET SHOOTING

KAYAK K1 SLALOM

OLYMPIC SPRINT CYCLING

SUPER HEAVYWEIGHT WEIGHT LIFTING

VIRTUAL GYM & CEREMONIES

MARLON DEVONISH

MATTHEW CLEMENTS

MICK HILL

JO JENNINGS

FEMI AKINSANYA

BILL BEAUCHAMP

ALEX BENNETT

LESLEY WARD

CLIVE BRAMLEY

PAUL RATCLIFFE

CRAIG McCLEAN

LEON GRIFFIN

JASON ZIEL

PAUL BRAIN

COMMENTARY SCRIPTING

CHRIS VALLELY

DREW WILKINS

DAN GRIFFITHS

COMMENTARY RECORDING

SILICON DREAMS

COMMENTARY DIRECTION

CHRIS VALLELY

COMMENTARY TALENT

STEVE RIDER

STUART STOREY

PAUL DICKENSON

SPECIAL THANKS TO;

DAVID AIKMAN, KATERINA KYPRIANOU, CATHY REGAN, KRISTIN NASBY, JULIA VENG SIECK, JAMIE GATT, ROB JAMES, TONY HEAP, DAVE WEST, GAVIN COOPER, GRAHAM KNIGHT, MIKE DOLBY, ALAN EDGE, BARNEY WAINWRIGHT, JOE NEVILLE, MIKE EDGE, JOHN HANCOCK, BRIAN SMITH, STEVE GOW, RACHEL PRENTICE, CHRIS COLLINSON, MORGAN MATTHEWS



EIDOS

EIDOS UK

EXECUTIVE PRODUCER

GARY MOORE

ASSOCIATE PRODUCER

JAMES ROSE

QA MANAGER

CHRIS ROWLEY

ASSITANT QA MANAGER

JAMES FEATHERSTONE

QA LEAD

LAWRENCE DAY

QA

MARLON GRANT

RON JACKSON

MAURICE PALOMBI

JONATHAN ARDAY

JONATHON REDINGTON

PRODUCT MARKETING MANAGER

RICHARD THOMPSON

JONATHAN ROSENBLATT

SPECIAL THANKS

DAVE WILKIN, ADRIAN BOLTON, DAVID AIKMAN, KATERINA KYPRIANOU, ROSE MONTGOMERY, YOTA WADA, TAKASHI YAMAGUCHI, SHIN TANAKA, TOM MARX, EIDOS JAPAN, EIDOS US, CAPCOM

LOCALISATION

FLAVIA T. GRANT

HOLLY ANDREWS

ALEX BUSH

JACQUI RALSTON

CREATIVE SERVICES

MATT CARTER-JOHNSON

CAROLINE SIMON

ANDY COCKELL



EIDOS US

PRODUCER:

TOM MARX

EXECUTIVE PRODUCER:

MIKE KAWAHARA

QA MANAGER:

BRIAN KING

QA LEAD:

DANIEL FRANKLIN

QA ASSISTANT LEAD:

CHRIS LOVENGUTH

QA:

TAMARA WILLIAMSON
KJELL VISTAD
JESSE ANDREWS
COLBY MCCRACKEN
MATHEW BARRETT

SENIOR PRODUCT MANAGER:

CHIP BLUNDELL

ASSOCIATE PRODUCT MANAGER:

RENEE PLETKA

MARKETING COORDINATOR:

CATHERINE BETTI

PR MANAGER:

GREG RIZZER

CONSOLE PR:

LARS BAKKEN

PC PR:

BRYAN DAVIES

EXTRA SPECIAL THANKS:

MATT KNOLES



EIDOS DEUTSCHLAND

LEITER PRODUKT/MARKETING

LARS WINKLER

PRODUKTMANAGER

MARCUS BEHRENS

PR MANAGER

SASCHA DENISE GREEN-KAISER

LOKALISIERUNG

THORSTEN HAMDORF

STEPHAN MATHÉ

QA

SÖREN WINTERFELDT

RALF BAUER

LARS SCHMEINK

ALEX SCHEWIOR

ÜBERSETZUNG

REDAKTIONSBÜRO ROBERT BÖCK

HANDBUCH

ULI MÜHL



DIE HOTLINE-RUFNUMMERN

0190 – 51 00 51

(DM 1,21 pro Minute)

für **spielerische Fragen** zu EIDOS Produkten

erreichbar 24 Stunden täglich

mit persönlicher Betreuung

Mo.-Fr. von 11-13 & 14-18 Uhr

(Kunden aus dem Ausland wählen bitte: +49 1805 22 51 00)

01805 – 22 31 24

(DM 0,24 pro Minute)

für **technische Fragen** zu EIDOS Produkten

erreichbar Mo.-Fr. von 11-13 & 14-18 Uhr

mit persönlicher Betreuung

(Kunden aus dem Ausland wählen bitte: +49 1805 22 31 24)

01805 – 61 00 52

(DM 0,24 pro Minute)

Inhaltsverzeichnis per FAX-Abruf

für **Lösungshilfen-Server** (siehe unten)

sowie FAX-On-Demand-Server – technische FAQs/Hilfen

erreichbar 24 Stunden täglich

KEINE persönliche Betreuung

(Kunden aus dem Ausland wählen bitte: +49 1805 61 00 52)

0190 – 51 00 52

(DM 1,21 pro Minute)

für **FAX-On-Demand-Server** – Lösungshilfen

erreichbar 24 Stunden täglich

KEINE persönliche Betreuung

(für Kunden aus dem Ausland vorerst NICHT erreichbar)

Online-Angebote:

<http://www.eidoshelpline.de>

Email-Adressen:

support@eidoshelpline.de

eidos@maxupport.de





Dreamcast™

Copyright © 2000 International Olympic Committee ("IOC"). All rights reserved. This video game is the property of the IOC and may not be copied, republished, stored in a retrieval system or otherwise reproduced or transmitted, in whole or in part, in any form or by any means whatsoever, without the prior written consent of the IOC.
Published under licence by Eidos Interactive Ltd. 'TM © SOCOG 1996' Developed by ATD.

Copying or transmission of this game is strictly prohibited. Unauthorised rental or public performance of this game is a violation of applicable laws.

Jegliche Vervielfältigung oder Übertragung dieses Spiels ist streng verboten. Unautorisiertes Verleih oder öffentliche Vorführung dieses Spiels stellen einen Verstoß gegen geltendes Recht dar.

Copier ou diffuser ce jeu est strictement interdit. Toute location ou représentation publique de ce jeu constitue une violation de la loi.

La copia o transmisión de este juego está terminantemente prohibida. El alquiler o utilización pública de este juego es delito y está penado por la ley.

La duplicazione o la trasmissione di questo gioco sono severamente proibite. Il noleggio non autorizzato o dimostrazioni in pubblico di questo gioco costituiscono una violazione alle leggi vigenti.

Kopiering eller överföring av detta spel är strängt förbjudet. Otillåten uthyrning eller offentlig visning av detta spel innebär lagbrott.

Het kopiëren of anderszins overbrengen van dit spel is ten strengste verboden. Het onrechtmatig verhuren of openbaar vertonen van dit spel is bij wet verboden.

This product is exempt from classification under UK Law. In accordance with The Video Standards Council Code of Practice it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

Product covered under one or more of U.S. Patents 5,460,374; 5,627,895; 5,688,173; 4,442,486; 4,454,594; 4,462,076; and Re. 35,839 and Japanese Patent 2870538

(Patents pending in U.S. and other countries) and Canada Patent 1,183,276 and European Patents 0682341, 80244; Publication 0671730, 0553545; Application 98938918.4, 98919599.5