

ACTIVISION®

DECATHLON

GEBRUIKSAANWIJZING

**GAGNEZ POUR VOUS-MEME, POUR VOTRE PAYS...ET
POUR LA MEDAILLE.**

Toutes ces disciplines athlétiques, vous les maîtrisez: vitesse, puissance, endurance, compétitivité...toutes choses dont vous aurez besoin, car vous allez participer à un des événements sportifs les plus prestigieux de l'histoire:

LE DECATHLON ACTIVISION CONÇU ET ÉCRIT PAR DAVID CRANE POUR UN À QUATRE ATHLÈTES EN MÊME TEMPS

110 mètres haies / Lancement du disque / Saut en longueur / Saut à la perche /
Lancement du poids / Lancement du javelot / 100 mètres / 400 mètres / 1500
mètres / Saut en hauteur.

- L'athlète est totalement animé dans toutes les compétitions
- Des chronographes enregistrent votre vitesse
- Un chronomètre compte en fractions de secondes et en minutes
- Les jalons de distance sont placés avec précision

QUE LES JEUX COMMENCENT!

DOE HET VOOR UZELF, UW LAND... EN HET GOUD

Bundel uw krachten, uw moed, uw snelheid. Ervaar tot welk een uniek uithoudingsvermogen de echte atleet in staat moet zijn. Haal nog eens diep adem en concentreer u op wat komen gaat. U staat in de startblokken van het meest besproken video-sport-gebeuren in de geschiedenis:

THE ACTIVISION DECATHLON (Tienkamp).

ONTWIKKELD EN ONTWERPEN DOOR DAVID CRANE.
VOOR EEN TOT VIER ATLETEN.

110-Meter Horden / Discuswerpen / Verspringen / Polsstokspringen /
Kogelstoten / Speerwerpen / 100-Meter Sprint / 400-Meter Hardlopen / 1500-
Meter Hardlopen / Hoogspringen.

- Volledige atleet-animatie tijdens alle onderdelen.
- Een snelheidsmeter registreert uw gemiddelde loopsnelheid.
- Een Tijd-Klok telt tot op honderdsten van seconden nauwkeurig.
- Zorgvuldig geplaatste afstandsmarkeringen.

DE SPELEN KUNNEN BEGINNEN!

BASIS REGELS.

Beschikt u over de nodige zelf-discipline en sportieve spierkracht? Is uw adem lang genoeg en verkeert u in optimale conditie? Doe dan mee aan het oudste en meest bejubelde onderdeel van de Olympische Spelen: De Tienkamp. Sleep bij elk nummer zo veel mogelijk punten in de wacht. De hoogste eindscore wint!

1. Doe de spelcassette in het apparaat terwijl dit op '**OFF**' staat. Zet de powerknop pas daarna op '**ON**'.
2. Steek de Joystick in de linker ingang. Er kunnen maximaal vier kandidaten meedoen, die om beurten de Joystick gebruiken.
3. Druk de '**game select**' knop in voor het kiezen van het aantal kandidaten. Gebruik deze knop ook voor het spelen van een afzonderlijk onderdeel. (Zie 'Oefening' onder het hoofdstuk 'Bijzonderheden'.)
4. De moeilijkheidsschakelaar heeft bij dit spel geen functie.
5. Het gebruik van de Joystick Controller.
 - Houd de Joystick vast met de rode knop links boven.
 - Beweeg uw Joystick voortdurend heen en weer (links/rechts) om te lopen of om een aanloop te nemen.
 - Gebruik de rode knop voor het springen, werpen, het nemen van hindernissen, het stoten van de kogel of voor het polsstokspringen.
 - Een overzicht over de totale scores krijgt u door aan het begin van een onderdeel de rode knop in te drukken.
6. Om de 'Spelen' te laten beginnen drukt u op de '**game reset**' knop.
7. De tien atletiek onderdelen zijn: 100-meter Sprint, Verspringen, Kogelstoten, Hoogspringen, 400-meter Hardlopen, 110-meter Hordenlopen, Discuswerpen, Polsstokspringen, Speerwerpen en 1500-meter Hardlopen.
8. Er wordt om de beurt gespeeld. Bij sommige onderdelen krijgt de kandidaat meerdere kansen. Hebben alle deelnemers een bepaald onderdeel afgerond, dan verschijnt automatisch het volgende onderdeel.
9. **Scoren.** De deelnemers krijgen voor elk onderdeel een aantal punten. Nadat een onderdeel is afgerond ziet u op het scherm de score die de deelnemer daarbij behaalde. Daarna verschijnen de totale scores van elke deelnemer afzonderlijk.
10. **Eind van de wedstrijd.** Heeft de laatste deelnemer de 1500-meter Hardlopen voltooid dan maakt Activision Declathon de eindstand op. Van elke deelnemer verschijnt de eindscore op het beeldscherm.

atarimuseum.nl

Vraag altijd naar Activision als u een videospelcassette koopt. Stuur ons een briefje, dan zullen wij u graag in onze mailinglijst opnemen. Wij houden u dan op de hoogte van al het nieuws omtrent Activision.

BIJZONDERHEDEN

Snelheidsmeter. Deze houdt gedurende elk onderdeel uw gemiddelde loop- of aanloopsnelheid bij. Hoe sneller u de Joystick beweegt, hoe dichter de meter zijn limiet zal naderen.

Tijd Klok. Deze telt bij alle hardloopnummers de minuten, seconden en onderdelen van seconden.

Afstandsmeter. Bij alle werpnummers — Kogelstoten, Discuswerpen en Speerwerpen — wordt van elke worp het resultaat in meters op het scherm aangegeven. De Afstandsmeter laat ook het resultaat bij Verspringen zien.

Startlijn. Let erop de startlijn niet te overschrijden nog voor u de rode knop hebt ingedrukt (om te springen, werpen, enz.). 'Overschrijding' (Scratching) zal u diskwalificeren, zodat de mislukte poging u geen punten oplevert.

Muziek Hulde. Telkens als u 1000 punten of meer scoort tijdens een onderdeel, zal u een 'Muziek Hulde' worden gebracht.

Deelnemers in spel. In een speciaal vakje ziet u de nummers 1, 2, 3 of 4. Hieraan kunt u zien welke deelnemer er op dat moment aan de beurt is.

Oefening. Alle deelnemers kunnen, voordat de 'Spelen' beginnen, in elk onderdeel wat oefening nemen. Houdt u de 'game select' knop ingedrukt dan verschijnen de namen van elk onderdeel na elkaar in beeld. Laat bij het onderdeel waarin u wilt oefenen de knop los en druk daarna op de 'game reset' knop.

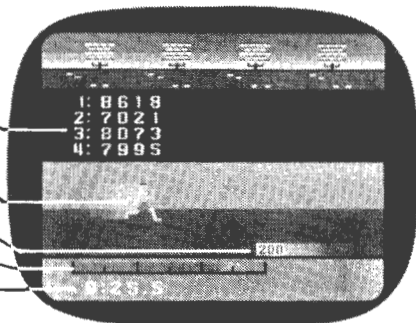
Totale Scores _____

Atleet _____

Afstandsmeter _____

Snelheidsmeter _____

Tijd Klok _____



100-meter Sprint. U krijgt één kans om te scoren. Vlieg uit de startblokken en zet alles op alles door uw joystick gedurende de hele sprint zo snel u maar kunt heen en weer te bewegen. Komt het eind in zicht, geef dan nog eens al uw laatste krachten voor de eindsprint. Hoe beter uw tijd, hoe hoger uw score. Elke honderdste seconde telt.

Verspringen. Elke deelnemer springt drie keer. U begint met een aanloop van 30 meter. Druk vlak voor de startlijn op de rode knop voor de sprong. Hoe sneller uw aanloop was, hoe verder u springt en hoe meer punten u verdient.

Kogelstoten. Alle deelnemers 'stoten' drie maal de kogel. Beweeg de joystick zo snel u kunt om bij de startlijn te komen en druk dan de rode knop in. De snelheid van uw aanloop bepaalt de afstand van uw worp en uw score!

Hoogspringen. Iedere hoogte mag u drie maal proberen. Uw beurt eindigt als u dezelfde hoogte drie keer mist. Elke sprong heeft een aanloop van 30 meter. Druk op de rode knop om te springen. Telkens als u een hoogte met succes 'bedwongen' hebt, zal de lat automatisch stijgen. Hoe hoger uw sprong, hoe meer punten er aan uw totaal worden toegevoegd.

400-meter Hardlopen. Een middenlange afstandsloop. Er valt niets te werpen of te springen. Laat die benen maar gaan zo snel u kunt. De afstandsmarkeringen op elke 100 meter laten u zien hoe ver u gevorderd bent. Hoe sneller u de afstand aflegt hoe meer punten u verdient.

110-meter Horden. U moet hindernissen nemen, die om de 10 meter zijn opgesteld. Loop door het bewegen van de joystick en spring met de rode knop. Raakt u een hindernis, dan wordt u niet gediskwalificeerd, maar wel zal het uw tempo vertragen. En dat is niet zo best, want hoe sneller u de afstand aflegt, hoe meer punten u verdient.

Discuswerpen. U krijgt drie worpen. Pas op er geen te verspillen door de startlijn te overschrijden. U hebt slechts een zeer geringe aanloop-ruimte. Beweeg de joystick dus zo snel mogelijk heen en weer voordat u de rode knop indrukt om de discus te werpen. Hoe langer uw worp, hoe groter de punten-beloning zal zijn.

Polssstokspringen. De deelnemers mogen elke hoogte drie maal proberen. De beurt eindigt als dezelfde hoogte drie maal gemist werd. Loop naar de lat en plant uw polsstok door het indrukken van de rode knop. Ga tijdens de sprong door met het bewegen van de joystick en druk op het hoogste punt opnieuw de rode knop in voor het loslaten van de polsstok. Telkens als u een hoogte 'overwonnen' hebt, komt de lat automatisch hoger. Hoe hoger u springt, hoe meer punten u behaalt.

Speerwerpen. Elke deelnemer werpt drie maal. Loop naar de startlijn en druk op de rode knop voor het werpen van de speer. Uw eerste worp krijgt de meeste punten. Er rest u hierna nog slechts één onderdeel. Geef dus alles wat u hebt!

1500-meter Hardlopen. Elke atleet krijgt voor dit laatste onderdeel slechts één keer een kans... het zou immers teveel van uw krachten vergen deze afstand twee maal af te leggen. Houd het voor de eerste 1300 meter op een gestaag tempo en neem dan een verrassende sprint naar de finish. Elke 100 meter is gemarkeerd, zodat u altijd weet hoe ver u nog van de finish verwijderd bent. Hoe sneller u bent, hoe hoger uw score. Veel succes!

DE ACTIVISION DECATHLON CLUB.

Bedraagt uw eindscore tussen de 8.600 en 8.999 punten, stap dan op de derde plaats van het erepodium om de bronzen medaille in ontvangst te nemen. Laten alle deelnemers nog maar eens goed naar u kijken als u tussen de 9.000 en 9.999 scoort en klim op de tweede plaats van het erepodium om u de prachtige zilveren medaille te laten overhandigen. Scoort u 10.000 punten of meer, neem dan op waardige wijze de fel omstreden eerste plaats op het podium in. De glanzend gouden plak is voor u.

Stuur een foto van uw beste prestatie (TV-scherf), dan zenden wij u de bijbehorende 'Activision Decathlon' medaille decoratie.

De beste persoonlijke scores van David Crane

Onderdeel	Score	Resultaat
100-meter Sprint	1025	10.25
Verspringen	1148	866 meter
Kogelstoten	949	17.81 meter
Hoogspringen	1025	2.2 meter
400-meter Hardlopen	989	46.2 seconden
110-meter Hordenlopen	937	14.19 seconden
Discuswerpen	1052	60.75 seconden
Polsstokspringen	1052	5.0 meter
Speerwerpen	996	80.68 meter
1500-meter Hardlopen	994	3.41.00

Totaal

10.133 punten

WIN DE GOUDEN MEDAILLE.

Tips van David Crane, ontwerper van Activision Decathlon.

David Crane is één van Activision's veelvuldige onderscheiden senior ontwerpers. Als één van de eerste ontwerpers in de videospel industrie ontwierp David Dragster, Fishing Derby, Laser Blast, Grand Prix, Freeway, Pitfall en nu The Activision Decathlon.

'Het zal niet lang duren voor u merkt dat The Activision Decathlon heel wat lichamelijke inspanning vergt. Daarom is het beste advies dat ik u kan geven: verdeel uw krachten. Het heeft geen zin al uw krachten bij de eerste onderdelen te geven. U zult dan te vermoeid zijn om de 1500-meter nog te volbrengen.

Omdat bij elk onderdeel gelopen moet worden, al is het maar een korte aanloop tot de startlijn, is het belangrijk te weten dat u de joystick niet steeds naar uiterst links en uiterst rechts hoeft te bewegen. Het is alleen de voortdurende links/rechts **beweging** (en omgekeerd) die de atleet doet lopen.

Nog een belangrijk ding om te weten is dat alle onderdelen even zwaar meetellen in de eindscore. U moet dus uitblinken in alle onderdelen. Neem daarom wat oefening in de onderdelen waar u het zwakst in bent.

Let goed op de snelheidsmeter **terwijl u in de strijd bent**, zodat u op de hoogte blijft van uw vorderingen. Kunt u gedurende een hardloop of aanloop de rode snelheidsbalk op 5/6 van de afstand houden in de richting van de limiet aan de rechterzijde van de meter, dan zal uw score de 1000 punten dicht naderen en bent u op weg naar het winnende goud.

Het belangrijkste van alles: geniet ervan. Geef uw beste krachten en stuur mij uw scorebriefje, zodat ik weet wat voor vorderingen u maakt. Ik ben benieuwd hoe mijn scores daarbij afsteken!

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

ACTIVISION®

**Te gebruiken bij het Atari® Video
Computer System T.M.**

**Alle Activision video-
speelcassettes vallen
onder Activisions
garantie van een jaar.**

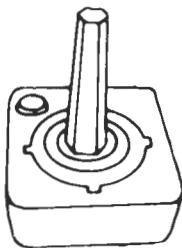
Deze videospel cassette is speciaal
ontworpen voor het uitsluitend
gebruik in PAL of SECAM TV systemen
en wordt niet gegarandeerd bij
gebruik in andere systemen.

**A utiliser avec Atari® Video
Computer System T.M.**

**Toutes les cassettes de
jeu vidéo Activision
jouissent d'une garantie
Activision d'un an.**

Cette cassette de jeu vidéo Activision
est spécialement conçue pour les
systèmes de TV PAL ou SECAM. La
garantie s'applique exclusivement à
ces systèmes.

Gebruik de Joystick
controller



Utilisez le Joystick
controller

Atari Inc. is geen onderdeel van Activision Inc.
Atari Inc. n'est pas apparentée à Activision Inc.

ATARI® and Video Computer System™ are trademarks of ATARI Inc.



ACTIVISION®

Postbus 6033, 2001 HA HAARLEM, HOLLAND
B.P. 7, 1040 ETTERBEEK 4, BELGIË/BELGIQUE