

SERGEI BUBKA'S MILLENNIUM GAMES

COPYRIGHT © 2000 Dinamic Multimedia PUBLISHED By Midas Interactive BV

www.midasinteractive.com

BELANGRIJKE INFORMATIE.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
VOORZORGSMATREGELEN VOOR CD-ROM-GEbruik	2
GARANTIEBEPERKINGEN	3
INLEIDING	3
DE ATLEET	3
Profiel.....	<i>Error! Bookmark not defined.</i>
Grootste prestaties	3
Sergei Bubka's titels en prestaties.....	4
INSTALLATIE.....	4
HET SPEL INSTALLEREN	4
HET SPEL CONFIGUREREN	4
OPTIES IN HET HOOFTMENU.....	5
PLOEGENARCADE	5
SPEELWIJZEN.....	<i>Error! Bookmark not defined.</i>
EEN PLOEG SELECTEREN.....	6
EEN ONDERDEEL SELECTEREN	6
PLOEGLEIDER.....	6
SPEELWIJZEN	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
EEN ATLEET MAKEN	6
basiskenmerken :	6
ATLEET-, TRAINER-, PLOEGLEIDER- EN ARTS-SCHERM.....	7
spelverloop (voorstel).....	8
VRIJ SPEL	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
MULTIPLAYER.....	8
HERHALINGEN	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
CREDITS	8
CONFIGURATIE	9
ONDERDELEN.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
BESTURING.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
Muisbesturing + toetsenbordbesturing	9
Sprint 100m / 200m / 400m / 110m horden / 400m horden / estafette	9
Lange-afstandsnummers 800m / 1500m / 3000m steeple / 5000m	10
Springonderdelen verspringen / hoogspringen / hink-stap-sprong / polsstokspringen	11
Werponderdelen speer / discus / kogelstoten / kogelslingeren	11

Gepubliceerd door

MIDAS
INTERACTIVE
ENTERTAINMENT
LOGO

Ontwikkeld door

DINAMIC MULTIMEDIA
LOGO

BELANGRIJKE INFORMATIE

VOORZORGSMATREGELEN VOOR CD-ROM-GEBRUIK

- 1) Epilepsie-waarschuwing: Lees deze informatie alvorens een computer te gebruiken of uw kinderen een computer te laten gebruiken.

Een uiterst gering percentage van individuen kan bij blootstelling aan bepaalde lichtpatronen en achtergronden op een televisiescherm of tijdens het spelen van computerspelletjes epileptische aanvallen ondervinden. Bepaalde omstandigheden kunnen epileptische symptomen teweegbrengen, zelfs in personen die geen voorgeschiedenis van epilepsie hebben. Als u of een lid van uw familie aan een epileptische aandoening lijdt, raadpleeg dan uw arts alvorens het spel te gebruiken. Indien u tijdens het spelen van een computergame duizeligheid, gezichtsstoornissen, spiertrekkingen (bijvoorbeeld in de ogen), desoriëntatie, verlies van bewustzijn of stuip trekkingen ondervindt, HOUD DAN ONMIDDELLIJK OP EN RAADPLEEG UW ARTS ALVORENS VERDER TE GAAN.

- 2) Zorg dat de cd-rom niet beschadigd of vuil raakt; wees voorzichtig dat u de cd niet krast.
- 3) Beschrijf de cd-rom niet en plak er geen stickers op.
- 4) Gebruik voor het opbergen van de cd-rom de oorspronkelijke houder en houd de cd uit de buurt van plaatsen die extreem warm of vochtig zijn.
- 5) Als de cd stoffig of vuil raakt, veegt u hem voorzichtig af met een zachte doek, bijvoorbeeld een lensreinigingsdoekje. Gebruik geen verdunningsmiddel, benzeen of andere petroleum-producten.
- 6) Deze cd-rom is uitsluitend bedoeld voor gebruik als computersoftware. Probeer de cd niet in conventionele audio-cd-spelers af te spelen: hierdoor kunnen de luidsprekers of de hoofdtelefoon beschadigd raken.
- 7) Lees eventuele README.TXT-documenten op de cd-rom. Deze documenten bevatten belangrijke informatie.

GARANTIEBEPERKINGEN

Midas Interactive Entertainment BV garandeert dat de bij dit product geleverde cd-rom(s) correct functioneren. Het is de verantwoordelijkheid van de koper om te voorkomen dat dit product met een virus wordt geïnfecteerd. Midas Interactive Entertainment BV zal cd-rom(s) met fabricage- of duplicatiefouten kosteloos vervangen. Deze cd-rom(s) dient/dienen voor onmiddellijke vervanging naar Midas worden geretourneerd.

COPYRIGHT © 2000 MIDAS INTERACTIVE ENTERTAINMENT BV

Deze handleiding en de informatie op de cd-rom(s) zijn auteursrechtelijk beschermd. De eigenaar van dit product heeft het exclusieve recht dit product voor zijn of haar persoonlijke gebruik aan te wenden. Niemand mag delen van de handleiding of de informatie op de cd-rom overdragen, weggeven of verkopen, of er licentie voor verlenen zonder voorafgaande toestemming van Midas Interactive Entertainment BV. Verveelvoudiging van enig deel van het programma in enigerlei medium, om welke reden dan ook, staat gelijk aan schending van het auteursrecht, en wie zich hieraan schuldig maakt, kan hiervoor door de auteursrechthouder civielrechtelijk aansprakelijk worden gehouden. Alle rechten voorbehouden.

Alle licentievragen dienen via e-mail aan sales@gamesarena.com te worden gericht. U kunt ook op onze website www.gamesarena.com kijken voor andere contactinformatie.

INLEIDING

Millennium Games, ontwikkeld in samenwerking met 's werelds grootste polsstokhoogspringer, Sergei Bubka, is een sublieme nabootsing van negentien baan- en veldnummers uit de wereld van de atletiek. Om een ware kampioen te zijn, moet u elk nummer onder de knie krijgen en uw persoonlijke record verbeteren tot u wordt uitgenodigd om aan kampioenschappen deel te nemen. Het programma verschaft herhalingen, net als in sportprogramma's op tv, zodat u uw gouden-medailleprestaties keer op keer vanuit allerlei gezichtshoeken kunt bekijken. U kunt het ook op u nemen om een tienkamp of zevenkamp te trainen vanaf juniorniveau tot wereldkampioenschapsniveau (in de uitgebreide ploegleidermode).

DE ATLEET

PROFIEL

Naam	SERGEI BUBKA
Geboortedatum	4 dec 1963 in Voroshilovgrad (nu Luhansk) in de Oekraïne.
Specialisatie	Polsstokhoogspringen
Lengte	1,84m
Gewicht	80 kg.

GROOTSTE PRESTATIES

Sergei's allergrootste prestatie was het winnen van 6 opeenvolgende wereldkampioenschappen, wat nog nooit eerder is gepresteerd. Nadat hij door een beenblessure 10 maanden lang niet aan wedstrijden had deelgenomen, moest hij een sprong van 6,01m maken om de zesde opeenvolgende titel te winnen, terwijl zijn record dat seizoen slechts 5,70m was. Eind 1998 had hij in 43 wedstrijden 6,00m of hoger gesprongen, en in 111 wedstrijden hoger dan 5,90m. In 1985 haalde hij als eerste polsstokhoogspringer 6,00m en op 15 maart 1991 maakte hij als eerste een sprong van 6,10m, waarmee hij zijn 13e indoor-wereldrecord vestigde.

SERGEI BUBKA'S TITELS EN PRESTATIES

Olympisch kampioen
Winnaar van de Europese kampioenschappen
Winnaar van de Europese indoorkampioenschappen
Winnaar van de wereldbeker
Winnaar van de Europese beker
Winnaar van de Goodwill Game
Wereldkampioenschappen: 6 keer
Indoor-wereldkampioenschappen: 4 keer
Winnaar van de Grand Prix Polsstokhoogspringen: 5 keer
Algemeen winnaar van de Grand Prix: 2 keer
Wereldrecords: 35 (17 outdoor, 18 indoor)

Sergei Bubka is zonder twijfel de beste polstokspringer aller tijden, en hij heeft de sport de laatste 10 jaar gedomineerd.

INSTALLATIE

HET SPEL INSTALLEREN

Om Sergei Bubka's Millennium Games op uw pc te installeren voert u de volgende stappen uit:

1. Plaats de Millennium Games-cd in het cd-rom-station.
2. Als uw pc de optie heeft voor het automatisch uitvoeren van cd's, verschijnt een welkomstmenu op het scherm. Is deze optie niet geactiveerd, dan moet u dubbelklikken op het pictogram *DEZE COMPUTER*, het cd-rom-station selecteren en dubbelklikken op het pictogram *INSTALL*.
3. Nadat u op de knop *NEXT* hebt geklikt, wordt u gevraagd het pad en de directory op te geven waar u het spel wilt opslaan. U kunt het voorgestelde directorypad accepteren of een ander pad opgeven door op de knop *EXAMINE* rechts van het vak voor het directorypad te klikken.
4. Nadat u op de knop *NEXT* hebt geklikt, wordt u gevraagd welke naam u wilt toewijzen aan de map die in het programmamenu verschijnt. Deze map bevat de pictogrammen waarmee u het spel kunt uitvoeren en waarmee u de installatie weer ongedaan kunt maken.
5. Om Sergei Bubka's Millennium Games perfect te laten functioneren, moet u zorgen dat de meest recente versies van API DirectX DirectMedia zijn geïnstalleerd. Als u niet over deze stuurprogramma's beschikt, moet u beurtelings op de pictogrammen voor elk van deze programma's klikken om ze op uw pc te installeren.
6. Zodra deze stappen zijn uitgevoerd, hoeft u alleen op de knop *NEXT* te klikken om het spel te installeren. Tijdens de installatie wordt op het scherm aangegeven hoe ver het installatieproces is gevorderd.

Zodra de installatie is voltooid, kunt u de zojuist gemaakte map openen en Sergei Bubka's Millennium Games configureren, uitvoeren of de installatie van het spel ongedaan maken.

HET SPEL CONFIGUREREN

Wanneer u 'Sergei Bubka's MILLENNIUM GAMES' voor het eerst start (door de optie *EXECUTE MILLENNIUM GAMES* (Millennium Games uitvoeren) te selecteren), wordt een klein menu weergegeven waarin u kunt opgeven welke videokaart en schermresolutie u in het spel wilt gebruiken. Als u niet tevreden bent met de instellingen, kunt u dit configuratiemenu opnieuw openen door in de programmap de optie *CONFIGURATIE* te selecteren.

Wanneer het spel eenmaal is gestart, kunt u een nieuw configuratiemenu openen door links of rechts van het hoofdvenster te klikken en de beschikbare opties te doorlopen. Het menu *CONFIGURATIE* bevat de volgende opties:

1. *RESOLUTIE*: hiermee wijzigt u de schermresolutie in het spel en kunt u de door uw videokaart ondersteunde videomode kiezen.
2. *MATE VAN DETAIL*: hiermee wijzigt u het grafische detail waarmee het spel wordt weergegeven; u hebt de keuze uit *HOOG*, *GEMIDDELD*, *LAAG*. Hoe lager de mate van detail, des te hoger de spelprestaties.

3. **GELUID**: schakelt het geluid tijdens het spelen in of uit.
4. **GENERAL VOLUME** (Algemeen volume): hiermee wijzigt u het volume van het geluid dat tijdens het spel te horen is.
5. **FX VOLUME** (Effectenvolume): hiermee wijzigt u het volume van de geluidseffecten die tijdens het spel te horen zijn. Dit volume beïnvloedt de omgevingsgeluiden en het commentaar.
6. **VIDEO**: Schakelt de grafische effecten tijdens het spelen in of uit. Deze optie definieert de modelgegevens, de schaduwen en het detail van stadionobjecten.
7. **VERBINDING**: hiermee selecteert u het verbindingstype voor multiplayer spelletjes.
8. **BESTURING**: hiermee selecteert u het controllertype voor het spel.

Bovendien kunt u in elk scherm van het menu een klein configuratiescherm oproepen door eenvoudig op het pictogram **ADJUST GAME OPTIONS** (Spelopties wijzigen) te klikken. In dit scherm kunt u de volgende opties wijzigen:

1. **MASTER VOLUME** (Algemeen volume): hiermee wijzigt u het algemene geluidsvolume van het spel.
2. **EFFECTENVOLUME**: hiermee wijzigt u het volume van de geluidseffecten die tijdens het spel te horen zijn. Dit volume beïnvloedt de omgevingsgeluiden en het gesproken commentaar.
3. **SCREEN WIPES** (Scherm wissen): activeert het schermwisseffect wanneer van menu wordt gewisseld.
4. **FADING**: activeert het fade-effect wanneer van optie wordt gewisseld.
5. **MATE VAN DETAIL**: hiermee wijzigt u het grafische detail waarmee het spel wordt weergegeven.
6. **ONDERDELEN BEKIJKEN**: activeert de mode voor het bekijken van onderdelen als er deelnemende atleten zijn die door de computer worden bestuurd.
7. **SPEL LADEN**: hiermee wordt een eerder opgeslagen spelletje geladen.
8. **SPEL OPSLAAN**: hiermee wordt het huidige spelletje opgeslagen.
9. **REDEFINE CONTROL** (Besturing opnieuw definiëren): hiermee worden de toetsen voor toetsenbordbesturing opnieuw gedefinieerd, zowel voor speler 1 als voor speler 2, in toetsenbord-mode en MDP- ofwel Mouse Driven Power-emulatie.

BESTURING	SPELER 1		SPELER 2	
M. D. P.	LINKS	MUIS LINKS	LINKS	LINKS-TOETS – STANDAARD 'D'
	RECHTS	MUIS RECHTS	RECHTS	RECHTS-TOETS – STANDAARD 'G'
	ACTIE 1	LINKERMUISKNOP	ACTIE 1	ACTIE 1-TOETS – STANDAARD 'C'
	ACTIE 2	RECHTERMUISKNOP	ACTIE 2	ACTIE 2-TOETS – STANDAARD 'B'
TOETSEN-BORD	LINKS	LINKS-TOETS SPELER 1 – STANDAARD 'D'	LINKS	LINKS-TOETS SPELER 2 – STANDAARD '7' OP NUMERIEK TOETSEN-BLOK
	RECHTS	RECHTS-TOETS SPELER 1 – STANDAARD 'G'	RECHTS	RECHTS-TOETS SPELER 2 – STANDAARD '9' OP NUMERIEK TOETSEN-BLOK
	ACTIE 1	ACTIE 1-TOETS SPELER 1 – STANDAARD 'C'	ACTIE 1	ACTIE 1-TOETS SPELER 2 – STANDAARD '4' OP NUMERIEK TOETSEN-BLOK
	ACTIE 2	ACTIE 2 SPELER 1 – STANDAARD 'B'	ACTIE 2	ACTIE 2 SPELER 2 – STANDAARD '6' OP NUMERIEK TOETSEN-BLOK
	ACTIE 3	ACTIE 3-TOETS SPELER 1 – STANDAARD 'V'	ACTIE 3	ACTIE 3-TOETS SPELER 2 – STANDAARD '5' OP NUMERIEK TOETSEN-BLOK

U KUNT DE MUISBESTURINGSMETHODE OOK AAN HET TOETSEN-BORD TOEWIJZEN, ZODAT LINKSKLIKKEN EN RECHTSKLIKKEN CORRESPONDEREN MET TOETSAANSLAGEN.

10. **SPEL LADEN**: hiermee wordt een eerder opgeslagen spelletje geladen.
11. **SPEL OPSLAAN**: hiermee wordt het huidige spelletje opgeslagen.

OPTIES IN HET HOOFDMENU

PLOEGENARCADE

SPEELWIJZEN

In deze spelmode staat de speler aan het hoofd van een nationale atletiekploeg (waarbij uit tien landen kan worden gekozen), met 19 onderdelen waaraan kan worden deelgenomen.

Het doel van het spel is om als ploeg de beste wedstrijdresultaten te behalen door zoveel mogelijk medailles te winnen. De atleten moeten aan de voorgeschreven kwalificatielimieten voldoen om op kampioenschapsniveau te kunnen deelnemen aan elk van de 19 beschikbare onderdelen.

EEN PLOEG SELECTEREN

In dit scherm kan de speler een keuze maken uit de tien beschikbare atletiekploegen. Elk van deze ploegen heeft verschillende kenmerken die de algemene wedstrijdprestaties van de atleten beïnvloeden. De ploeg heeft acht leden, waarbij bepaalde atleten gespecialiseerd zijn in sprinten, springen, langeafstandslopen en werpen. De speler moet de naam en het geslacht van de atleet kiezen, en de moeilijkheidsgraad. Hoe hoger de moeilijkheidsgraad, des te hoger de kwalificatielimiet en des te lastiger het voor de atleet is om snelheid te ontwikkelen.

EEN ONDERDEEL SELECTEREN

In dit scherm geeft de speler op aan welke onderdelen hij/zij wil meedoen. Aanvankelijk kan de speler slechts aan één onderdeel in elk van de volgende categorieën meedoen: sprinten, lange afstand, springen en werpen. Naarmate de speler medailles wint, komen echter andere onderdelen beschikbaar waarvoor hij/zij zich kan opgeven.

Om te kunnen deelnemen aan het kampioenschap moet de speler voldoen aan de kwalificatielimiet, waarna hij/zij hopelijk medailles wint om meer onderdelen toegankelijk te maken en verder te gaan in het spel.

De speler moet de kwalificatielimiet voor elk specifiek onderdeel halen om te mogen deelnemen. Als aan deze voorwaarde is voldaan, klikt u op de knop in de linkerbovenhoek van het scherm om deel te nemen.

Een gouden medaille maakt twee nieuwe onderdelen beschikbaar, en zilver en brons één.

PLOEGLEIDER

SPEELWIJZEN

In deze spelmode kan de speler een jonge tien- of zevenkampster gedurende zijn/haar sportcarrière vormen en trainen om de atleet klaar te stomen voor deelname aan de meest prestigieuze atletiekbijeenkomsten. De eerste uitdaging in deze spelmode is om de atleet in de professionele ploeg van zijn of haar club te krijgen. Vervolgens kan de atleet worden geselecteerd om zijn of haar land te vertegenwoordigen als lid van de nationale ploeg die wedijvert op wereldniveau.

De speler heeft hierbij de hulp van een volledig technisch team dat bestaat uit een coach, een assistent, trainers en artsen. De speler moet met al deze personen samenwerken om een zo efficiënt mogelijk trainingsprogramma samen te stellen, de beste wedstrijddatums te bepalen of de atleet over eventuele blessures te helpen.

EEN ATLEET MAKEN

In dit scherm kan de speler een aantal van de kenmerken instellen die bepalend zijn voor de prestaties van de atleet aan het begin van zijn of haar sportcarrière. De speler kan de nationaliteit kiezen, punten voor basiskenmerken verdelen, het geslacht kiezen (manlijk voor de tienkamp en vrouwelijk voor de zevenkamp) en de atleet een naam geven.

BASISKENMERKEN:

De basiskenmerken vertegenwoordigen de maximale prestaties die de atleet kan leveren bij een optimale inspanning. Dit betekent dat de atleet zijn/haar eigen persoonlijke limiet nooit kan overtreffen, zelfs als hij/zij een persoonlijke topprestatie levert. Om wereldrecords te breken moet de atleet keihard werken om voor elk van de basiskenmerken de maximumwaarde te bereiken.

De kenmerken zijn als volgt:

KRACHT : De maximumafstand die bij het werpen wordt bereikt, hangt af van de kracht van de atleet.

SNELHEID : De maximumprestaties in lange-afstandsnummers hangt af van de algemene snelheid.

VERSNELLING: De maximumsnelheid die in de sprintnummers wordt bereikt, hangt af van het versnellingsvermogen van de atleet.

SPRONG: De afstand die in de springonderdelen wordt bereikt, wordt bepaald door het springvermogen van de atleet.

UITHOUDINGSVERMOGEN: Het uithoudingsvermogen van de atleet is bepalend voor de algemene prestaties en het vermogen om snelheden te handhaven tijdens lange-afstandsnummers.

REACTIE: De reactie van de atleet is belangrijk voor het reageren op het startsein en het maken van een pijlsnelle start. Als de reactietijd laag is, begint de atleet altijd met een achterstand, ongeacht hoe snel de speler start in vergelijking met het startschot.

ATLEET-, TRAINER-, PLOEGLEIDER- EN ARTS-SCHERM

Om op de hoogte te blijven van de vorderingen van uw atleet kunt u de beschikbare informatie controleren door een van de vier leden van het trainingsteam onder aan het scherm te selecteren (**ATLEET, ARTS, TRAINER, PLOEGLEIDER**). Deze personages informeren u over belangrijke onderdelen en gebeurtenissen door middel van pop-up vensters op het scherm. De duur van elk spelletje wordt weergegeven op de klok rechtsonder op het scherm. Hoewel de ontwikkeling van de atleet en de rest van de onderdelen van het spel in "real time" plaatsvinden, kan de speler de tijd op elk gewenst moment laten stilstaan om alle nodige wijzigingen in het trainingsplan van de atleet aan te brengen.

TRAINER: In dit scherm plant u het trainingsregime van de atleet voor de volgende wedstrijd. Verder kunt u interactieve trainingssessies op de oefenbaan afwerken om persoonlijke records te vestigen en de effectiviteit van de atleet in wedstrijden te verbeteren. Voordat u met trainen begint, kunt u uw beschikbare trainingspunten aan de beschikbare kenmerken toewijzen om de kenmerken te verbeteren. Hoe meer punten u aan een kenmerk toekent, des te sneller het kenmerk zal verbeteren. Vergeet echter niet dat hoe harder u traint, des te sneller u vermoeid zult raken, waardoor u misschien gedwongen rust moet nemen. Dit doet u door trainingspunten aan uw vermoeidheidskenmerk toe te kennen en de overige kenmerken te laten rusten. In dit scherm kunt u tevens de intensiteit van de training opgeven door de trainingsbalk van rood naar groen te verplaatsen. Als u vóór een wedstrijd in een groene periode traint, betekent dit dat de atleet een gematigd trainingsregime volgt, waardoor het risico van blessures kleiner is. Daar staat tegenover dat de kenmerken van de atleet slechts langzaam stijgen. Training in een rode periode resulteert in een veel snellere verhoging van de kenmerken (inclusief vermoeidheid), maar vergroot het risico van blessures. Deze periode van geforceerde training is heel nuttig als uw atleet zich maar niet kan kwalificeren in een bepaald aspect van een onderdeel, en snelle verbetering op een bepaald punt nodig heeft.

ATLEET: Dit scherm bevat de huidige waarden van de basiskenmerken, de effectiviteit en de persoonlijke records in vergelijking met de kwalificatielimieten voor de volgende wedstrijd. Tijdens de training kunt u de gegevens van de atleet bekijken, zodat u zijn/haar vorderingen kunt bijhouden. Op deze manier kunt u uw trainingsregime op elk gewenst moment aanpassen aan de prestaties. Zo kan het bijvoorbeeld gebeuren dat uw vermoeidheidsniveau te snel stijgt, zodat u de training wilt onderbreken en trainingspunten wilt toekennen om uw vermoeidheid te verminderen. Houd er wel rekening mee dat u een kenmerk alleen kunt verbeteren als het onder uw vermoeidheidsniveau ligt.

N.B. De effectiviteit van de atleet geeft aan hoe gemakkelijk de atleet in wedstrijden tot maximale prestaties kan worden gebracht. Bij een hoog effectiviteitsniveau worden de talenten die uit de basiskenmerken voortvloeien, beter uitgebuit. Hoe vaker op de baan wordt getraind (en hoe beter de resultaten) des te sneller de effectiviteit van de atleet verbetert.

ARTS: Dit scherm toont de lichamelijke conditie van de atleet, dat wil zeggen of de speler 100% fit is of bepaalde lichaamsdelen heeft geblesseerd. In dit scherm kunt u besluiten de blessures te genezen om te zorgen dat de atleet in orde is voor de volgende medische controle, waarna hij/zij in optimale conditie aan het volgende onderdeel kan deelnemen. U geneest blessures door punten toe te wijzen aan het geblesseerde lichaamsdeel. Als u dit niet doet, kan de blessure zich uiteindelijk ontwikkelen tot een blijvende blessure die een eind kan maken aan de sportcarrière van uw atleet.

PLOEGLEIDER: In dit scherm kiest u de volgende wedstrijd waaraan de atleet gaat deelnemen. Deelname is afhankelijk van de kwalificatielimieten en de tijd die nog over is om voor dit onderdeel te trainen. De tijd begint pas te lopen wanneer u een wedstrijd kiest. Hebt u eenmaal een wedstrijd gekozen, dan kunt u geen andere wedstrijd kiezen totdat de datum van de gekozen wedstrijd is verstreken. U kunt de nadering van het komende onderdeel regelen door op de timer rechtsonder op het scherm te klikken. U kunt de tijd stilzetten en uw trainingsregime instellen, punten voor blessures toekennen of afzonderlijke onderdelen oefenen en uw persoonlijk record verbeteren. De ploegleider zal u op de hoogte stellen als hij denkt dat u klaar bent om aan een kampioenschap deel te nemen, afhankelijk van de status van uw persoonlijke records in vergelijking met de kwalificatielimieten.

Het is belangrijk om de kenmerken van uw atleet met elkaar in evenwicht te brengen, zodat uw zevenkamper/tienkamper een goed allrounder is. Doet u dit niet, dan zult u op wedstrijdniveau slecht mee kunnen komen.

SPELVERLOOP (VOORSTEL)

1. Maak atleet en distribueer punten over de basiskenmerken.
2. Neem de wedstrijdkalender voor het komende seizoen door met de ploegleider.
3. Kies de volgende wedstrijd en start de timer.
4. Plan het trainingschema en verdeel de punten over de kenmerken die u wilt verbeteren.
5. Verricht genoeg interactieve trainingssessies op de oefenbaan om persoonlijke records te vestigen.
6. Genees de blessures die bij de maandelijkse medische controle zijn geconstateerd.
7. Neem deel als u de kwalificatielimiet voor de betreffende wedstrijd hebt gehaald.
8. Herhaal deze stappen voor de volgende wedstrijd op de kalender van de atleet, totdat u uiteindelijk wereldkampioenschapsniveau bereikt.
- 9.

VRIJ SPEL

In deze spelmode kunt u een keus maken uit alle 19 onderdelen van Sergei Bubka's Millennium Games. De behaalde resultaten worden echter niet als persoonlijke of wereldrecords geteld. Deze optie is ideaal als u in de arcademode moeilijk verder komt, aangezien u op het speciale trainingsterrein tijd kunt besteden aan het perfectioneren van uw vaardigheden in een bepaald onderdeel.

MULTIPLAYER

In deze spelmode kunnen maximaal 8 spelers deelnemen via IPX net, of twee spelers die een computer delen. U kunt deelnemen aan een kampioenschap met de onderdelen die uit de 19 beschikbare onderdelen zijn gekozen. Als u via een netwerk speelt, fungeert de speler die de multiplayer-optie het eerst heeft geselecteerd als gastheer/gastvrouw. Deze speler kiest de onderdelen waarin de atleten zullen wedijveren. De gastheer/gastvrouw moet wachten tot alle deelnemende spelers aanwezig zijn, waarna hij/zij elk onderdeel kan starten. Indien een aantal verschillende onderdelen als een minikampioenschap is gekozen, volgen onderdelen elkaar automatisch op zodra alle deelnemers elk onderdeel hebben afgerond.

HERHALINGEN

Om toegang tot herhalingen te krijgen selecteert u **REPLAYS** (Herhalingen) in het hoofdmenu. In dit deel kunt u videoherhalingen bekijken van de beste prestaties van de atleten in het spel. Herhalingen zijn alleen beschikbaar voor onderdelen waarin u een gouden medaille hebt gewonnen of als u het wereldrecord hebt gebroken. Deze prestaties worden automatisch opgenomen. Voor bepaalde onderdelen kunt u wereldrecords direct "live" bekijken, dat wil zeggen terwijl de wedstrijd plaatsvindt. Als dit gebeurt, moet u op de knop Afsluiten drukken om verder te gaan.

Om deze herhalingen via het hoofdmenu te bekijken kiest u er eenvoudig een uit de lijst en klikt u op de pijl rechts die rechtsonder op het scherm staat. U kunt de herhalingen op elk gewenst moment wissen door op de knop X te klikken. Zodra het onderdeel is geladen, wordt de herhalingsmode actief en ziet u onder aan het scherm een videobedieningspaneel met knoppen voor pauze, snel terugspoelen, snel vooruitspoelen, en slow motion. Druk op Esc of gebruik de knop Afsluiten op het bedieningspaneel om de herhalingsmode uit te schakelen.

CREDITS

Met deze optie kunt u de credits afspelen en zien wie aan dit spel heeft meegewerkt.

CONFIGURATIE

Als u deze optie selecteert, kunt u het menu **CONFIGURATIE** openen door links of rechts van het hoofdvenster te klikken en de beschikbare opties te doorlopen. Het menu **CONFIGURATIE** bevat de volgende opties:

RESOLUTIE: hiermee wijzigt u de schermresolutie in het spel en kunt u de door uw videokaart ondersteunde videomode kiezen.

MATE VAN DETAIL: hiermee wijzigt u het grafische detail waarmee het spel wordt weergegeven; u hebt de keuze uit **HOOG**, **GEMIDDELD**, **LAAG**. Hoe lager de mate van detail, des te hoger de spelprestaties.

GELUID: schakelt het geluid tijdens het spelen in of uit.

GENERAL VOLUME (Algemeen volume): hiermee wijzigt u het volume van het geluid dat tijdens het spel te horen is.

FX VOLUME (Effectenvolume): hiermee wijzigt u het volume van de geluidseffecten die tijdens het spel te horen zijn. Dit volume beïnvloedt de omgevingsgeluiden en het commentaar.

VIDEO: Schakelt de grafische effecten tijdens het spelen in of uit. Deze optie definieert de modelgegevens, de schaduwen en het detail van stadionobjecten.

VERBINDING: hiermee selecteert u het verbindingstype voor multiplayer spelletjes.

BESTURING: hiermee selecteert u het controllertype voor het spel.

ONDERDELEN

BESTURING

Er zijn twee besturingsmethoden beschikbaar: toetsenbordbesturing en muisbesturing. De eerste van deze twee, waarbij u herhaaldelijk op een toets moet drukken om kracht voor uw atleet te genereren, is de klassieke en wellicht meest gangbare methode. Het nieuwe muisbesturingssysteem (**MOUSE DRIVEN POWER**) maakt het niet alleen gemakkelijker om de atleten te verplaatsen maar breidt de mogelijkheden van het spel bovendien enorm uit. Met dit systeem kan de speler met slechts één hand alle factoren van het spel besturen, van de snelheid tot het ademhalingsritme van de atleet, en van de springkracht tot de werphoek in de veldnummers.

MUISBESTURING + TOETSENBOORDBESTURING

IN DIT OVERZICHT WORDEN DE VOLGENDE TERMEN GEBRUIKT:

ACTIEKNOP 1 **LINKERMUISKNOP / STANDAARD C EN B OP HET TOETSENBOORD.**

ACTIEKNOP 2 **RECHTERMUISKNOP / STANDAARD V OP HET TOETSENBOORD.**

SPRINT 100M / 200M / 400M / 110M HORDEN / 400M HORDEN / ESTAFETTE

In de sprint zijn de volgende twee factoren doorslaggevend voor de prestaties:

- vermindering van de reactietijd bij de start
- vlugge versnelling tijdens het rennen

1. Startlijn : Wanneer u aan een onderdeel begint, wordt u voor elk van de deelnemende atleten de volgende informatie gegeven: naam, nationaliteit en persoonlijk record. U kunt dit overslaan door op actieknop 1 te drukken.

1. OP UW PLAATSEN / KLAAR VOOR DE START : Na de presentatie van de renners bereiden alle atleten zich automatisch voor volgens de instructies van de official.

3. KLAAR : Als de atleten eenmaal 'klaar voor de start' zijn, moeten ze wachten op het startschot.

4. AF : Na het startschot moet u **actieknop 1** zo snel mogelijk indrukken, om uw renner met zo min mogelijk vertraging te laten starten. De snelheid waarmee op het startschot wordt gereageerd, is uiterst belangrijk bij het lopen van korte afstanden (100m/110m horden, enzovoort).

5. Race (Wedren) : In de muismode ziet u tijdens de wedren een tweekleurige bewegende ring en een blauwe aanwijzer onder de renner die door de speler wordt bestuurd. Binnen de ring ziet u twee bogen van verschillende grootten: de versnellingsboog (groen) en de vertragsboog (rood). Aan de rechterkant van het scherm staat een verticale balk die de snelheid van de renner aangeeft. Deze snelheidsbalk zal stijgen of dalen al naar gelang de versnellings-efficiëntie tijdens het rennen. Hoe dichterbij de balk het hoogste punt nadert, des te sneller de atleet zal rennen. Om tijdens de wedstrijd te versnellen moet u, zodra de ring begint te bewegen, actieknop 1 ingedrukt houden wanneer de groene boog onder de blauwe aanwijzer doorgaat; wanneer de rode boog onder de blauwe aanwijzer is, moet u zorgen dat actieknop 1 niet ingedrukt is.

Bij gebruik van het toetsenbord moet de speler de actietoetsen (C en B) zo snel mogelijk achtereen maar tegelijk zo regelmatig mogelijk indrukken. Dubbele aanslagen van elke toets zullen de versnellings-efficiëntie van de atleet verminderen.

De speler moet tijdens de race een zo hoog mogelijke snelheid proberen te handhaven en moet proberen de atleet als eerste over de finish te krijgen.

OVER DE HORDEN SPRINGEN: Tijdens de hordeloopnummers moet de speler op precies dezelfde manier sprinten als hierboven is beschreven maar moet hij/zij bij het naderen van de horden tevens actieknop 2 (rechtermuisknop of V op het toetsenbord) indrukken. Dit moet zo nauwkeurig mogelijk worden gedaan om te zorgen dat de atleet foutloos over elke horde springt. Als een atleet een horde aanraakt, gaat dit ten koste van de snelheid, maar als de atleet rechtstreeks tegen een horde aanloopt, zal hij/zij vallen en een aanzienlijke hoeveelheid tijd verliezen.

De speler moet zoveel mogelijk snelheid handhaven, en een combinatie van goede versnelling en hoge snelheid, gekoppeld aan nauwkeurige timing, is dan ook essentieel voor dit onderdeel.

Estafette: Wanneer u het wisselpunt nadert, moet u ACTIEKNOP 2 ingedrukt houden tot de wissel is voltooid, om oponthoud te voorkomen. Een verkeerd getimed wissel kost waardevolle seconden. Probeer verder te voorkomen dat tijdens de wissel snelheid verloren gaat. Een atleet heeft zijn/haar estafetteonderdeel pas beëindigd wanneer het stokje aan de volgende atleet is overhandigd.

LANGE-AFSTANDSNUMMERS 800M / 1500M / 3000M STEEPLE / 5000M

Druk na het lossen van het startschot op ACTIEKNOP 1 om de atleet te laten starten, op precies dezelfde manier als in de sprintnummers. U kunt zelfs vóór het startsein beginnen de actieknoppen in te drukken om de renner met een sprint te laten starten.

Er staan drie balken op het scherm: RITME, SNELHEID en UITHOUDINGSVERMOGEN. De eerste duidt op het ritme van de wedloop waarin de atleet rent: laag (0 - 25), gemiddeld (25 - 75) of hoog (75 - 100). Het ritme houdt rechtstreeks verband met de invoer via de actieknoppen: hoe efficiënter u de actieknoppen gebruikt, des te hoger het RITME.

Hoe hoger het ritme, des te sneller de atleet rent, zoals aangegeven door de SNELHEID-balk in de linkerbovenhoek van het scherm. In lange-afstandsnummers kunt u echter niet continu proberen de snelheid op te voeren, aangezien dit ten koste gaat van het uithoudingsvermogen van de atleet, zoals aangeduid door de balk linksonder op het scherm. Als deze balk tot nul daalt, zal de SNELHEID tot het minimum teruglopen. Om het uithoudingsvermogen weer op te voeren moet u het ritme van de wedloop verlagen, waardoor de snelheid natuurlijk terugloopt. Het is dus zaak het RITME in evenwicht te houden met het UITHOUDINGSVERMOGEN om

een redelijk gelijkmatige snelheid te handhaven. In de 800m moet u de eerste bocht in banen lopen, maar hierna kunt u uw atleet naar de binnenbaan voeren of (om in te halen) juist naar buiten door op 'D' (links) of 'G' (rechts) op het toetsenbord te drukken. Zorg dat u niet tegen andere lopers opbotst: hierdoor kunt u een hoop snelheid verliezen. In de andere lange-afstandsnummers kan de atleet meteen na het startschot in elke baan lopen.

SPRINGONDERDELEN VERSPRINGEN / HOOGSPRINGEN / HINK-STAP-SPRONG / POLSSTOKSPRINGEN

In de springonderdelen zijn de volgende factoren doorslaggevend voor de prestaties:

- vlotte versnelling tijdens de aanloop of bij het naderen van de lat
- het juiste traject van de sprong door de lucht of vanaf de afzetplaat

De atleet moet tijdens de aanloop of bij het naderen van de lat snelheid ontwikkelen, op dezelfde manier als in sprintnummers.

Tijdens de sprong moet de speler ACTIEKNOP 2 ingedrukt houden om de trajecthoek aan te passen. Normaal gesproken levert een hoek van circa 45 graden het optimale traject en dientengevolge de verste sprong. Voor hoogspringen en polsstokspringen moet de knop herhaaldelijk worden ingedrukt om de springhoek van de atleet voorzichtig aan te passen terwijl hij/zij over de lat gaat.

In de hink-stap-sprong moet u de springprocedure driemaal uitvoeren (door op **actiekноп 2** te drukken om de hoek te vergroten en de knop vervolgens los te laten): voor de hink, de stap en de sprong.

WERPONDERDELEN SPEER / DISCUS / KOGELSTOTEN / KOGELSLINGEREN

Voor de werponderdelen moet de speler kracht genereren door de actieknoppen 'C' en 'B' in te drukken of door de rechtermuisknop te gebruiken, op dezelfde manier als in de sprintnummers. Hoe meer kracht wordt gegenereerd, des te verder de resulterende worp. Net als in de springonderdelen moet de speler een trajecthoek van circa 45 graden produceren om een optimale prestatie te leveren. Als de speler niet snel genoeg op de werpknop drukt, wordt de worp afgekeurd.

EN NU DE BAAN OP!