

SERGEI BUBKA'S MILLENNIUM GAMES

COPYRIGHT©2000 Dinamic Multimedia PUBLICADO Por Midas Interactive BV

www.midasinteractive.com

INFORMAÇÃO IMPORTANTE.....	2
PRECAUÇÕES OPERACIONAIS PARA CD-ROM.....	2
LIMITAÇÕES DA GARANTIA.....	2
INTRODUÇÃO.....	3
O ATLETA.....	3
<i>Perfil.....</i>	3
<i>As Maiores Realizações.....</i>	3
<i>Os títulos de Sergei Bubka e realizações</i>	3
INSTALAÇÃO	4
INSTALAÇÃO DO JOGO.....	4
CONFIGURAÇÃO DO JOGO.....	4
OPÇÕES DO MENU PRINCIPAL	5
EQUIPA EM ARCADE	5
<i>COMO JOGAR</i>	5
<i>ESCOLHA DA EQUIPA</i>	5
<i>ESCOLHA DA COMPETIÇÃO</i>	6
TREINADOR	6
<i>COMO JOGAR.....</i>	6
CRIANÇA DO ATLETA.....	6
<i>características básicas:.....</i>	6
<i>ÉCRÃS DO ATLETA, DO TREINADOR, DO AGENTE E DO MÉDICO</i>	6
<i>sequência do jogo (sugerida)</i>	7
JOGO LIVRE	8
VÁRIOS JOGADORES.....	8
RETRANSMISSÃO.....	8
GENÉRICO	8
CONFIGURAÇÃO.....	8
COMPETIÇÕES	9
SISTEMA DE CONTROLE	9
<i>Potência gerada pelo Rato + controle do teclado.....</i>	9
<i>Corridas de velocidade: 100m / 200m / 400m / 110m barreiras / 400m barreiras / estafetas</i>	9
<i>Competições de Meio Fundo e Fundo : 800m / 1500m / 3000m obstáculos / 5000m</i>	10
<i>Competições de Saltos :salto em comprimento / salto em altura / triplo salto / salto à vara.....</i>	10
<i>Competições de Lançamentos: dardo / disco / peso / martelo</i>	11

Publicado por

Midas Interactive Entertainment BV

Desenvolvido Por

Dinamic Multimedia

INFORMAÇÃO IMPORTANTE

PRECAUÇÕES OPERACIONAIS PARA O CD-ROM

- 1) Advertência sobre epilepsia: Por favor Leia Antes de Usar Qualquer Computador Ou Permitir que as Suas Crianças o Usem.

Uma percentagem muito pequena de indivíduos pode sofrer ataques epiléticos quando expostos a certos tipos de luzes ou à cintilação do fundo do ecrã de televisão ou enquanto joga jogos de computador. Certas condições podem provocar sintomas de epilepsia mesmo em pessoas que não têm nenhuma história prévia de ataques epiléticos. Se você, ou qualquer pessoa na sua família, sofre de epilepsia, consulte o seu médico antes de jogar. Se sentir algum dos seguinte sintomas enquanto jogar um jogo de computador - tonturas, visão alterada, espasmos musculares ou dos olhos, desorientação, perda de consciência, qualquer tipo de movimento de involuntário ou convulsões - PARE IMEDIATAMENTE E CONSULTE O SEU MÉDICO ANTES DE RETOMAR JOGO.

- 2) Não danifique ou suje o disco, tenha cuidado para não riscar o CD.

- 3) Não escreva nem cole adesivos no disco.

- 4) Para o guardar, reponha o disco na caixa original e mantenha-a afastada de lugares com temperatura alta ou humidade.

- 5) Quando for necessário limpar, use um pano macio como se usa para limpar lentes e passe-o com suavidade. Não use tira-nódoas, benzina ou outros produtos derivados do petróleo.

- 6) Este disco só deve ser usado no software do computador. Não tente jogar em leitores convencionais audio de CD pois pode danificar o microfone ou os auscultadores.

- 7) Por favor leia todos os documentos README.TXT existentes no CD-ROM. Estes documentos contêm informação importante.

LIMITAÇÕES DA GARANTIA

Garante-se que o(s) CD(s) incluídos neste produto estão em perfeitas condições de funcionamento. É responsabilidade dos compradores evitar a infecção deste produto com um vírus. A Midas Interactive Entertainment BV substituirá, gratuitamente, qualquer CD que tenha defeito de fabrico ou de reprodução. Estes CDs deverão ser devolvidos à Midas para substituição imediata.

COPYRIGHT © 2000 MIDAS INTERACTIVE ENTERTAINMENT BV

Este manual e a informação contida no(s) CD(s) têm direitos de autor. O dono deste produto tem direito a utilizar este produto para seu uso pessoal. A ninguém é permitido reproduzir, dar,

licenciar ou vender qualquer parte do manual ou da sua informação, sem autorização da Midas Interactive Entertainment BV. Qualquer pessoa ou pessoas que reproduzam qualquer parte do programa, em meios de comunicação, por qualquer razão, será culpado de violação de direitos de autor, e sujeito às penas civis para protecção dos direitos de autor do possuidor. Todos os direitos reservados.

Todas as questões devem ser postas directamente por e-mail a sales@gamesarena.com ou consulte a nossa página www.gamesarena.com para mais informações .

INTRODUÇÃO

Oficialmente autorizado e desenvolvido com o melhor saltador à vara do mundo Sergei Bubka, os Jogos de Milénio são uma recreação fantástica de dezanove competições de atletismo. Para ser um verdadeiro campeão terá que dominar cada competição e ultrapassar as suas melhores marcas até ser convidado para competir a nível de campeonato. Estão incluídas repetições completas como se de uma transmissão televisiva se tratasse para que assim possa desfrutar e apreciar os seus desempenhos de Medalha de Ouro tantas vezes quantas quiser. Também pode participar no desafio de treinar o decatlo ou heptatlo desde nível júnior até competir a nível do Campeonato Mundial, de um modo gradual.

O ATLETA

PERFIL

Nome	SERGEI BUBKA.
Data de Nascimento	4 de Dezembro 1963 Nascido em Voroshilovgrad (agora Luhansk) na Ucrânia.
Competição especializado	Salto à Vara
Altura	1.84m
Peso	80 kg.

AS MAIORES REALIZAÇÕES

O maior feito de sempre de Sergei foi ganhar 6 Campeonatos Mundiais consecutivamente, o que antes ninguém tinha conseguido. Depois de perder 10 meses de competição por lesão numa perna, teve que conseguir saltar 6,01m para ganhar o 6º título sucessivo, tendo sido nessa época 5,70m a sua melhor marca. No final de 1998 ele tinha saltado 6.00m ou mais em 43 competições e mais alto que 5.90 em 111 competições. Em 1985 ele tornou-se o primeiro saltador à vara a conseguir 6.00m e em 15 de Março 1991 foi o primeiro saltador a ultrapassar os 6,09m quando estabeleceu o seu 13º recorde mundial em pista coberta com 6,10m

OS TÍTULOS E REALIZAÇÕES de SERGEI BUBKA

Campeão olímpico
Campeão de Campeonatos europeus
Campeão Europeu de Campeonatos Em Pista Coberta
Vencedor da Taça mundial
Vencedor da Taça europeia
Vencedor dos Jogos da Boa Vontade
Campeonatos Mundiais: 6 vezes
Campeonatos mundiais em recinto fechado: 4 vezes
Vencedor do Grande Prémio Salto à Vara: 5 vezes
Vencedor Global do Grande Prémio: 2 vezes
Recordes mundiais: 35 (17 ao ar livre, 18 em recinto fechado)

Sergei Bubka é sem dúvida o melhor saltador à vara que o mundo alguma vez viu, e tem dominado o desporto durante a última década.

INSTALAÇÃO

INSTALAÇÃO DO JOGO

Para instalar o Sergei Bubka's Millennium Games no seu PC, deve seguir os passos descritos abaixo:

1. Insira o CD do Sergei Bubka's Millennium Games na unidade de CD-ROM do seu PC.
2. Se o seu PC tem a opção para correr automaticamente os CDs, aparecerá no ecrã um menu de boas vindas. Se esta opção não estiver activada, terá que clicar duas vezes em *MY COMPUTER (O Meu Computador)*, seleccionar o CD ROM e clicar duas vezes no ícone *INSTALL (Instalar)*.
3. Depois de clicar no botão *NEXT (Próximo)*, o menu install (Instalar) irá sugerir um directório para a instalação do jogo. Se desejar, este caminho pode ser mudado clicando no botão *EXAMINE* situado do lado direito do espaço reservado para o caminho do directório.
4. Depois de clicar no botão *NEXT (Próximo)*, o menu de instalação pergunta-lhe o nome que quer dar à pasta que aparecerá no menu de programas. Esta pasta conterá os ícones para fazer correr o jogo ou desinstalá-lo.
5. Para funcionar perfeitamente, o Sergei Bubka's Millennium Games necessita que esteja instalada a última versão de API DirectX DirectMedia. Se não tiver estes drivers, terá que clicar no ícone que corresponde a cada um deles de forma que o programa de instalação os instale no seu PC.
6. Depois de completadas estas operações, basta clicar no botão *NEXT (Próximo)* para instalar o jogo. Durante a instalação, deverá aparecer uma barra de progressão para mostrar o avanço do processo de instalação.

Quando a instalação estiver completa, poderá abrir a pasta recentemente criada e *CONFIGURE (Configurar)*, *EXECUTE (Executar)* ou *UNINSTALL (Desinstalar)* o Sergei Bubka's Millennium Games.

CONFIGURAÇÃO DO JOGO

Quando o 'Sergei Bubka's MILLENNIUM GAMES' começa a correr pela primeira vez (seleccionando a opção *EXECUTE MILLENNIUM GAMES (Executar MILLENNIUM GAMES)*), aparecerá um pequeno menu onde pode especificar a placa gráfica e resolução do ecrã que quer usar no jogo. Se não está satisfeito com a configuração do seu jogo, poderá aceder novamente a este menu seleccionando a opção *CONFIGURATION (Configuração)* a partir da pasta do programa.

Uma vez no jogo, poderá abrir um novo menu de *CONFIGURATION (Configuração)* clicando à esquerda ou à direita do ecrã principal, e deslocar-se sobre as opções disponíveis. O menu de *CONFIGURATION (Configuração)* permitir-lhe-á mudar as opções seguintes:

1. *RESOLUTION (Resolução)*: modifica a resolução do ecrã no jogo permitindo escolher o modo vídeo que for suportado pela placa gráfica.
2. *DETAIL LEVEL (Nível de detalhe)*: modifica o detalhe gráfico enquanto se joga, permitindo escolher entre nível de detalhe *HIGH (Alto)*, *MÉDIUM (Médio)*, *LOW (Baixo)*:quanto mais baixo o nível do detalhe, maior é o desempenho do jogo.
3. *SOUND (Som)*: activa ou desactiva o som enquanto joga.
4. *GENERAL VOLUME (Volume geral)*: ajusta o volume do som enquanto joga.
5. *FX VOLUME (Volume de FX)*: ajusta o volume dos efeitos de som enquanto joga. Este volume engloba os sons ambientais e os comentários.
6. *VIDEO OPTIONS (Opções de vídeo)*: activa ou desactiva os efeitos gráficos enquanto joga. Define os detalhes do modelo, as sombras, e o detalhe dos objectos do estádio.
7. *CONNECTION (Conexão)*: selecciona o tipo de conexão que deseja usar para jogos de vários jogadores.
8. *CONTROL (Controle)*: selecciona o tipo de controlador que deseja para o jogo.

Também pode ir para um pequeno ecrã de configuração a partir de qualquer ecrã do menu clicando no ícone *ADJUST GAME OPTIONS (Ajuste de opções de jogo)*. Neste ecrã pode mudar as opções seguintes:

1. *MASTER VOLUME (Volume principal)*: ajusta o volume do som global enquanto joga.

2. *EFFECTS VOLUME (Efeitos de volume)*: ajusta o volume dos efeitos de som enquanto joga. Estes efeitos de volume afectam os sons ambientais e as vozes dos comentários.
3. *SCREEN WIPES (Limpeza de Ecrã)*: activa o efeito de limpeza do ecrã enquanto muda de menu para menu.
4. *FADING (Enfraquecimento)*: activa o efeito de enfraquecimento de imagem quando se muda de opção.
5. *DETAIL LEVEL (Nível de detalhe)*: modifica o nível de detalhe gráfico enquanto joga.
6. *VIEWING THE EVENTS (Vendo as competições)*: activa o modo para ver as competições quando nelas participam atletas controlados pelo computador.
7. *REDEFINE CONTROL (Controle de Redefinição)*: redefine as teclas para controle por teclado, tanto para o jogador 1 como para o jogador 2 em modo de teclado e o estímulo da potência de movimento com o Rato (MDP-Mouse Driven Power)

CONTROLE	JOGADOR 1		JOGADOR 2	
M. D. P.	ESQUERDA	RATO ESQUERDA	ESQUERDA	TECLA ESQUERDA – POR DEFEITO ‘D’
	DIREITA	RATO DIREITA	DIREITA	TECLA DIREITA – POR DEFEITO ‘G’
	ACTION 1	BOTÃO ESQUERDO DO RATO	ACTION 1	TECLA ACTION 1 – POR DEFEITO ‘C’
	ACTION 2	BOTÃO DIREITO DO RATO	ACTION 2	TECLA ACTION 2 – POR DEFEITO ‘B’
TECLADO	ESQUERDA	TECLA ESQUERDA JOG.1 – POR DEFEITO ‘D’	ESQUERDA	TECLA ESQUERDA JOG.2 – POR DEFEITO ‘7’ NO TECLADO NUMÉRICO
	DIREITA	TECLA DIREITA JOG.1 – POR DEFEITO ‘G’	DIREITA	TECLA DIREITA JOG.2 – POR DEFEITO ‘9’ NO TECLADO NUMÉRICO
	ACTION 1	TECLA ACTION 1 JOG. 1 – POR DEFEITO ‘C’	ACTION 1	TECLA ACTION 1 JOG. 2 – POR DEFEITO ‘4’ NO TECLADO NUMÉRICO
	ACTION 2	TECLA ACTION 2 JOG. 1 – POR DEFEITO ‘B’	ACTION 2	TECLA ACTION 2 JOG. 2 – POR DEFEITO ‘6’ NO TECLADO NUMÉRICO
	ACTION 3	TECLA ACTION 3 JOG. 1 – POR DEFEITO ‘V’	ACTION 3	TECLA ACTION 3 JOG. 2 – POR DEFEITO ‘5’ NO TECLADO NUMÉRICO

TAMBÉM PODE ACOPLAR O MÉTODO DE CONTROLE DO RATO AO TECLADO, PARA QUE CLICAR À ESQUERDA E À DIREITA CORRESPONDA A TRABALHAR COM O TECLADO

8. *LOAD GAME (Carregar jogo)*: carrega um jogo previamente guardado.
9. *SAVE GAME (Guardar jogo)*: guarda o jogo actual.

OPÇÕES DO MENU PRINCIPAL

TEAM ARCADE (Equipa em Arcade)

COMO JOGAR

Neste modo de jogo, o jogador lidera uma equipa nacional de atletas, escolhendo dos dez países disponíveis, para competir nas dezanove competições.

O objectivo do jogo será obter o número de máximo de medalhas em competição para melhorar a lista de vitórias da equipa. Os atletas terão que alcançar os padrões de qualificação estabelecidos para participar a nível de campeonato em cada uma das 19 competições disponíveis.

TEAM SELECTION (Selecção da equipa)

Neste ecrã, o jogador poderá escolher uma equipa entre as dez disponíveis: *SPAIN (Espanha)*, *GERMANY (Alemanha)*, *BRAZIL (Brasil)*, *UNITED STATES (Estados Unidos)*, *CUBA*, *FRANCE (França)*, *GREAT BRITAIN (Inglaterra)*, *ITALY (Itália)*, *KENYA (Quénia)* e *JAPAN (Japão)*. Cada uma destas equipas tem características diferentes que afectam o desempenho global dos atletas em competição. A equipa é constituída por oito membros com certos atletas especializados em corridas de velocidade, saltos, corridas de fundo e lançamentos. O jogador terá que escolher o nome e sexo do atleta, assim como o nível de dificuldade. Quanto mais alto

o grau de dificuldade, mais difícil o nível de qualificação e mais duro é para o atleta gerar velocidade.

EVENT SELECTION (Seleção de competição)

Deste ecrã, o jogador inicialmente escolherá entrar nas competições abertas disponíveis. Ao princípio, o jogador só pode entrar numa competição em cada uma das seguintes categorias: corrida, maratona, saltos e lançamentos. No entanto, quando o jogador ganha medalhas, ele / ela poderá entrar nas outras competições conforme forem ficando disponíveis.

O jogador terá que superar o nível de qualificação para poder participar no campeonato e ter hipótese de ganhar medalhas para abrir mais competições e avançar ao longo do jogo.

O nível de qualificação deve ser ultrapassado para cada competição em particular, para ser autorizado a competir, e depois clique no botão no canto superior esquerdo do ecrã para competir.

Uma medalha de Ouro abrirá mais duas competições, e a de Prata e a de Bronze abrirão mais uma.

TRAINING MANAGER (Treinador)

COMO JOGAR

Este modo de jogo permite ao jogador personalizar e treinar um jovem atleta de decatlo / heptatlo durante a sua carreira para alcançar um padrão bastante alto e assim participar nos encontros de atletismo mais prestigiados. O primeiro desafio neste modo de jogo de treinador será conseguir que o atleta entre na equipa profissional do seu clube. O atleta pode então ser seleccionado para representar o seu país, como parte da selecção nacional que compete a nível mundial.

Para conseguir isto, o jogador tem a ajuda de uma equipa técnica completa composta por um treinador, agente, preparadores físicos e médicos. O jogador terá que trabalhar com todos eles para tornar o mais eficiente possível o calendário de treinos, estabelecendo as datas mais adequadas para competições, ou recuperando de qualquer lesão existente que possa atrasar os progressos do atleta.

ATHLETE CREATION (Criação do atleta)

Neste ecrã, o jogador pode configurar algumas das características que definirão o desempenho do atleta no início da sua carreira desportiva. O jogador pode escolher nacionalidade, dividir alguns pontos de características básicas, escolher o sexo (masculino para o decatlo e feminino para o heptatlo) e dar um nome ao atleta.

BASIC CHARACTERISTICS (Características básicas):

As características básicas representam o desempenho máximo que o atleta pode alcançar com um rendimento óptimo. Isto significará que o atleta nunca poderá ultrapassar o seu próprio limite pessoal, até mesmo se ele ou ela actuarem ao mais alto nível das suas possibilidades. Para bater os recordes mundiais, o atleta terá que trabalhar muito para aumentar cada estatística para o valor máximo de cada uma das características básicas.

As características são como se segue:

STRENGTH (Força): A distância máxima alcançada no lançamento dependerá da força do atleta.

SPEED (Velocidade): O desempenho máximo em competições da maratona depende da velocidade global.

ACCELERATION (Aceleração): A velocidade máxima alcançada nas competições de corrida depende da capacidade do atleta para acelerar.

JUMP (Salto): A distância alcançada nas competições de saltos é determinada pelo nível da capacidade de Salto do atleta.

ENDURANCE (Resistência): O nível de resistência do atleta determina o desempenho global e a capacidade para manter velocidade durante competições de longas distâncias.

REACTION (Reacção): A reacção do atleta é importante para fazer partidas muito rápidas e para reagir bem ao tiro da largada. Se o tempo de reacção é baixo, então independentemente da velocidade da partida do atleta ao ouvir o tiro, terá sempre um atraso mesmo antes de começar.

ATHLETE, COACH, MANAGER AND PSYCHICIAN SCREENS (Ecrãs de atleta, treinador, agente e médico)

Para se manter informado do progresso de seu atleta, pode conferir a informação disponível seleccionando quaisquer dos quatro elementos da equipa de treino que aparece no rodapé do ecrã (**ATHLETE, PHYSICIAN, COACH, MANAGER**) (*Atleta, médico, treinador, agente*). Estes personagens informá-lo-ão de qualquer competição importante e ocorrências, através de caixas de diálogo no ecrã. Será mostrada a duração de cada jogo no relógio no canto inferior direito do ecrã. Embora a evolução do atleta e o resto das competições do jogo aconteçam em tempo real, sempre que o jogador desejar, poderá parar o tempo para fazer todos os ajustes necessários no plano de treinos do atleta.

COACH / TRAINER (Treinador / Instrutor): Neste ecrã pode planear o regime de treino do atleta para a próxima competição. Além disso pode fazer sessões interactivas de treino na pista para registar recordes pessoais e aumentar a eficiência do atleta em competição. Antes de começar a treinar, pode distribuir os pontos de treino disponíveis pelas características à sua disposição para as melhorar. Quanto mais pontos der a qualquer característica, mais rapidamente melhorará. Porém, tem que se lembrar que quanto mais duramente treinar, mais rapidamente o seu nível de fadiga aumentará, o que pode forçá-lo a descansar. Isto pode-se fazer, atribuindo pontos de treino à sua característica de fadiga, e deixando de lado temporariamente os outros atributos. Neste ecrã também pode fixar a dureza do treino, movendo a barra de treino de vermelho até verde. Treinar num período verde antes de uma competição, significa que o atleta sofrerá um regime de treino moderado, e será então menos provável que sofra qualquer lesão. Por outro lado, porém, assim as características do atleta só subirão a uma taxa muito lenta. Treinando num período vermelho, significa que as características serão aumentadas muito mais depressa, (inclusive fadiga) mas o atleta arrisca-se muito mais provavelmente a sofrer lesões. Este período de treino forçado é muito útil se o seu atleta estiver a ter dificuldade em ser qualificado em determinado aspecto de uma competição, e necessita de uma melhoria rápida numa estatística específica.

ATHLETE (Atleta): Neste ecrã encontrará os valores actuais das características básicas, da eficiência e do estado dos recordes pessoais em comparação com as marcas de qualificação requeridas para a competição seguinte. Durante os treinos, poderá ver as estatísticas de atletas enquanto elas mudam, e verificar os seus progressos. Deste modo pode alterar o seu regime de treino como e quando necessário para se adequar a qualquer mudança de rendimento. Por exemplo, o seu nível de fadiga pode subir demasiado depressa, desta maneira pode querer interromper o treino, e atribuir pontos de treino para baixar o seu nível de fadiga. Vale a pena lembrar que só pode melhorar uma estatística se está actualmente abaixo de seu nível de fadiga.

N.B. A eficiência do atleta indica a facilidade com que o jogador pode levar o atleta a ter uma actuação máxima durante a competição. Deste modo será mais fácil alcançar uma capacidade óptima estabelecida por características básicas. Quanto maior a frequência de treino na pista (e melhores os resultados) mais rápido o aumento da eficiência do atleta.

PHYSICIAN (Médico): Este ecrã mostra o estado físico do atleta, esteja o jogador completamente em forma ou tenha lesões em determinadas áreas do corpo. A partir deste ecrã, pode decidir curar as lesões para passar no exame médico, e então poder entrar na competição seguinte num estado físico óptimo. Cure as lesões fixando pontos na área lesionada. Se negligenciar isto, então o que pode ter começado por ser uma lesão moderada, terminará como uma lesão permanente e pode acabar com a carreira do seu atleta.

MANAGER (AGENTE): Neste ecrã pode escolher a competição seguinte na qual o atleta participa. Isto depende dos níveis de qualificação exigidos e do tempo disponível deixado para treino para esta competição. Enquanto não escolher uma competição, o tempo não decorrerá, mas assim que o fizer, a competição não pode ser mudada até a data da competição escolhida passar. Pode controlar a aproximação da competição seguinte clicando no contador de tempo no canto inferior direito do ecrã. Pode interromper o tempo para fixar o seu regime de treino, ou atribuir pontos a lesões, ou praticar individualmente e melhorar o seu tempo pessoal. O agente informa-lo-á se pensa que está pronto para participar no campeonato, dependendo do estado dos seus tempos pessoais comparados com os níveis mínimos necessários requeridos para qualificação.

É importante testar e equilibrar as características do seu atleta de decatlo / heptatlo de forma a que ele esteja bem em todas as modalidades, caso contrário terá que lutar para ser competitivo em cada competição.

GAME SEQUENCE (SUGGESTED) (Sucessão de jogo) (sugerida)

1. Criação do atleta e distribuição de pontos entre as características básicas.
2. Revisão do calendário de competição para a temporada seguinte com o dirigente da equipa.
3. Escolha a competição seguinte e arranque com o contador de tempo.
4. Planeie o horário de treino e distribua os pontos entre as características onde deseja melhorar.
5. Tire o máximo proveito das sessões de treino interativo na pista para estabelecer os recordes pessoais.
6. Trate as lesões descobertas em cada exame médico mensal.
7. Compita se obteve os padrões de qualificação mínimos requeridos para a competição em questão.
8. Repita esta sequência para a competição seguinte no calendário do atleta, e avance para o nível do campeonato mundial.
- 9.

FREE PLAY (Jogo livre)

Neste modo de jogo poderá escolher livremente quaisquer das 19 competições do Sergei Bubka's Millennium Games. No entanto, os resultados obtidos não contarão como recordes pessoais ou mundiais. Esta opção é ideal se estiver a ter problemas na progressão no modo arcade, pois pode passar tempo a aperfeiçoar as suas capacidades em qualquer competição especial no terreno para treino especial.

MULTI-PLAYER (Vários jogadores)

Neste modo de jogo pode haver até oito jogadores a participar através de uma rede IPX, ou dois jogadores no mesmo computador compartilhando o ecrã. Pode participar num campeonato com as competições escolhidas de entre as dezanove disponíveis. Se estiver a jogar em rede, então o jogador que primeiro selecciona a opção de vários jogadores, actua como anfitrião, e decide que competições serão incluídas. O anfitrião deve esperar que todos os jogadores participantes se juntem, e então começa cada competição. Se for escolhido um número de diferentes competições como um mini campeonato, então uma competição seguirá automaticamente à outra, sempre que cada jogador termine cada competição particular.

REPLAYS (Repetições)

Pode visionar repetições de eventos seleccionando REPLAYS (repetições) a partir do ecrã do menu de entrada. Nesta secção, pode ver os vídeos de repetição dos melhores desempenhos dos seus atletas no jogo. As repetições só estão disponíveis para provas onde ganhou uma medalha de Ouro ou bateu o recorde Mundial. Estas actuações são registadas automaticamente. Para certas competições, poderá ver imediatamente os recordes mundiais enquanto eles acontecem. Se for o caso, então carregue no botão EXIT (Sair) para continuar.

Para ver estas repetições a partir do menu de entrada, só tem que escolher uma repetição a partir da lista e clicar na seta direita no canto inferior direito do ecrã. Poderá apagar as retransmissões sempre que desejar clicando o botão X. Após ter terminado o carregar da competição, fica colocado no modo de repetição. Nesta fase, aparecerá um painel de controle de vídeo exibido no fundo do ecrã com botões para pausa, retrocesso e avanço rápido, ou para passar de imagem para imagem em câmara lenta. Prima Escape para sair ou use o botão Exit (Sair) no painel de controle.

CREDITS (Créditos)

Esta opção permite-lhe aceder aos créditos, e ver os elementos da equipa que trabalharam neste produto.

CONFIGURATION (Configuração)

Selecione esta opção, poderá aceder ao menu CONFIGURATION (Configuração) clicando à esquerda ou à direita do ecrã principal, e deslocando-se pelas opções disponíveis. O menu de CONFIGURATION (Configuração) permite-lhe mudar as opções seguintes:

RESOLUTION (Resolução): modifica a resolução do ecrã no jogo permitindo escolher o modo vídeo que é suportado pelo cartão de vídeos.

DETAIL LEVEL (Nível de detalhe): modifica o detalhe gráfico enquanto se joga, permitindo escolher entre o nível de detalhe HIGH (Alto), MEDIUM (Médio), LOW (Baixo): quanto mais baixo o detalhe, melhor a actuação do jogo.

MEDIUM (Médio), LOW (Baixo): quanto menor for o detalhe, melhor o desempenho do jogo.

SOUND (Som): activa ou desactiva o som enquanto se joga.

GENERAL VOLUME (Volume Geral): ajusta o volume de som enquanto se joga.

FX VOLUME (Volume de FX): ajusta o volume dos efeitos de som enquanto se joga. Este volume engloba os sons ambientais e os comentários.

VIDEO OPTIONS (Opções de vídeo): activa ou desactiva os efeitos gráficos enquanto se joga.

Define os detalhes do modelo, as sombras, e os detalhes dos objectos do estádio.

CONNECTION (Conexão): selecciona o tipo de conexão que deseja usar para jogos de vários jogadores.

CONTROL (Controle): selecciona o tipo de controlador que deseja para o jogo.

EVENTS (Competições)

CONTROL SYSTEM (Sistema de controle)

Há dois métodos de controle disponíveis - Teclado e Potência Gerada pelo Rato. O teclado é talvez o estilo mais familiar, utilizando a forma clássica de gerar potência para o seu atleta carregando alternadamente em duas teclas. No entanto a introdução do novo sistema de controle MOUSE DRIVEN POWER (Potência Gerada pelo Rato), não só é mais fácil e mais confortável para mover os atletas mas também com ele as possibilidades do jogo aumentam enormemente. Com este sistema, o jogador controla todos os aspectos do jogo com uma só mão; desde a velocidade ao ritmo respiratório do atleta, até ao impulso do salto através do ângulo de saída nas competições.

MOUSE DRIVEN POWER + KEYBOARD CONTROL

POTÊNCIA GERADA PELO RATO + CONTROLE pelo TECLADO

NESTE ESBOÇO NÓS CHAMAREMOS :

BOTÃO ACTION 1 BOTÃO ESQUERDO DO RATO / TECLA **C** E **B** POR DEFEITO.

BOTÃO ACTION 2 BOTÃO DIREITO DO RATO / TECLA **V** POR DEFEITO.

SPEED

(CORRIDAS DE VELOCIDADE: 100M / 200M / 400M / 110M BARREIRAS / 400M BARREIRAS / ESTAFETAS)

O desempenho nas competições de velocidade depende dos dois factores seguintes:

- Redução do tempo de reacção ao arrancar.
- Aceleração rápida durante a corrida.

1. Starting Line (Linha de partida): Ao começar uma competição, é atribuído um nome, nacionalidade e a melhor marca pessoal a cada um dos atletas a competir. Pode saltar esta fase carregando no botão ACTION 1.

2. On Your Marks/ Get Set (Aos seus lugares): Depois da apresentação dos corredores, todos os atletas se preparam automaticamente para a corrida segundo as instruções do juiz.

3. Ready (Prontos): Uma vez preparados os atletas, devem então esperar pelo tiro da pistola.

4.Go (Partida): Depois da pistola disparar, carregue no botão Action 1 o mais rápido e coincidente possível com o tiro, para que o seu corredor inicie a corrida com um mínimo de atraso. O tempo de reacção ao disparo é muito importante quando se participa em corridas de curta distância (100m / 110m barreiras, etc.).

5.Race (Corrida): No modo de controle pelo rato, durante a corrida, por baixo do corredor controlado pelo jogador verá um círculo móvel de duas cores e um ponteiro azul. No interior do círculo móvel, há dois arcos de tamanhos diferentes. Uma faixa verde - o arco de aceleração e uma faixa vermelha - arco de diminuição de velocidade. Ao lado direito do ecrã há uma barra métrica vertical que exibe a velocidade do corredor. Esta barra de velocidade aumentará ou diminuirá dependendo da eficiência da aceleração durante a corrida. Quanto mais próximo esta barra estiver do ponto de máximo, mais rápido o atleta correrá. Para acelerar durante a corrida, depois do círculo começar a mover-se, deve continuar a carregar no botão Action 1 enquanto a faixa verde passa por baixo do ponteiro azul, e "evitar" carregar quando a faixa vermelha está por baixo do ponteiro azul.

Quando usar o teclado, o jogador deve bater na tecla de acção (C e B) tão depressa quanto possível, mas também de uma forma tão regular quanto possível. Carregar duas vezes seguidas em cada tecla reduzirá a eficiência da aceleração do atleta.

O jogador tem que tentar manter a velocidade tão alta como possível durante toda a corrida, e tentar assim fazer o atleta cortar a meta em primeiro lugar.

JUMPING THE HURDLES (Saltando barreiras): Durante as competições com barreiras, o jogador terá que correr exactamente do modo como foi acima referido, mas também tem que carregar no botão Action 2 (botão direito do rato ou tecla V) quando se aproxima das barreiras. Isto deve ser feito com a maior precisão possível para assegurar que o atleta salta as barreiras sem as derrubar. Se um atleta toca uma barreira diminui a velocidade, mas se o atleta choca directamente com a barreira então cairá e perderá uma quantidade significativa de tempo.

O jogador deverá manter a velocidade tanto quanto possível, portanto uma boa combinação de aceleração e alta velocidade, juntamente com um sentido de oportunidade apurado são essenciais para esta competição.

Relays (Estafetas): Conforme se aproxima do local da entrega do testemunho, deve KEEP ACTION BUTTON 2 (Continuar a carregar no botão action 2) até a entrega estar terminada para evitar qualquer atraso. Uma entrega mal calculada custará segundos valiosos. Tente também manter a velocidade dos corredores durante a entrega. Cada atleta só pode abrandar depois da entrega ser efectuada com sucesso.

DISTANCE EVENTS (Corridas de meio fundo e fundo: 800M / 1500M / 3000M OBSTÁCULOS / 5000M)

Depois de ouvir o tiro da pistola, carregue no ACTION BUTTON 1 (botão Action 1) para que o atleta comece a correr exactamente do mesmo modo que nas competições de velocidade. Pode mesmo começar a apertar os botões de acção antes do som da arma para que o corredor arranque com velocidade.

No ecrã há três indicadores diferentes: RHYTHM (Ritmo), SPEED (Velocidade) e ENDURANCE (Resistência).

O primeiro destes indica o ritmo da corrida que o atleta está a disputar: baixo (0 - 25), médio (25 - 75), alto (75 - 100). Isto está directamente ligado à entrada de informações dadas pelos botões de acção. Quanto mais eficazmente usar os botões de acção o maior o RHYTHM (Ritmo).

Quanto mais alto for o ritmo, mais rápido o atleta corre, indicado pela barra de SPEED (Velocidade) no canto superior esquerdo do ecrã. Porém, em corridas de fundo, não pode tentar aumentar continuamente a velocidade, pois o nível de resistência do atleta começará a descer continuamente - como indicado pela barra em baixo à esquerda do ecrã. Se cair até zero, então a SPEED (Velocidade) baixará para o mínimo. Para recuperar um nível mais alto de resistência, terá que reduzir o ritmo da corrida, e a Endurance (Resistência) aumentará continuamente. Isto é claro que tem custos na perda de velocidade, portanto é um caso de equilíbrio entre o RHYTHM (Ritmo) e a ENDURANCE (Resistência) para manter uma velocidade bastante constante. Nos 800m tem que correr a primeira curva em pistas, mas depois disto pode guiar o seu atleta para a pista interior ou para as outras pistas para ultrapassar carregando para Esquerda ' D ' ou Direita ' G ', no teclado. Verifique que não colide por acaso com os outros corredores, pois perderá muita velocidade. Nas corridas de fundo o atleta pode correr em qualquer pista logo depois do disparo do tiro.

JUMP EVENT SLONG JUMP / HIGH JUMP / TRIPLE JUMP/ POLE VAULT (Competições de saltos: salto em comprimento / salto em altura / triplo salto / salto à vara)

O desempenho nas competições de salto depende dos seguintes factores:

- Aceleração rápida pela pista ou aproximação à fasquia.
- A trajectória correcta do salto pelo ar e no momento da chamada.

O atleta tem que gerar velocidade ao percorrer a pista ou correr para a fasquia, da mesma maneira como nas corridas de velocidade.

Para saltar, o jogador tem que manter carregado o ACTION BUTTON 2 (botão de Action 2) para alterar o ângulo da trajectória. Geralmente um ângulo de cerca de 45 graus gerará a trajectória óptima, e resulta num salto mais longo. Para o Salto em Altura e o Salto à Vara, o botão deve ser carregado repetidamente para alterar suavemente o ângulo de salto do atleta conforme ele passa sobre a fasquia.

No Triplo Salto terá que repetir a sequência de salto (carregando o **action button 2** - botão Action 2) para aumentar o ângulo e depois aliviar) nos três saltos que compõem a competição.

TRHOWING EVENTS JAVELIN / DISCUS / SHOT-PUT / HAMMER
(Competições de lançamentos: dardo / disco / peso / Martelo)

Para as competições de lançamento, o jogador tem que gerar força carregando nos botões de Acção ' C' e ' B' ou usando o botão da direita do rato da mesma maneira como nas corridas. Quanto mais força for gerada, melhor resulta o lançamento. Tal como nos Saltos, o jogador deve gerar um ângulo de trajectória de aproximadamente cerca de 45 graus para conseguir um desempenho óptimo. Se o jogador não carregar com rapidez suficiente no botão de lançamento, então resultará num Lançamento Nulo.

AGORA VAMOS PARA A PISTA!