



# LES ATHLETES

Version THOMSON  
MO5, MO6, TO7/70, TO8 cassette  
TO8, TO9, TO9+ disquette

**SOMMAIRE****PRELIMINAIRES**

1. REPERAGES .....	3
2. TABLEAU DE REPERAGE .....	4

**I – KARATE**

1. CHARGEMENT DU PROGRAMME .....	4
2. DEBUT DU JEU .....	5
3. PRINCIPE DU JEU .....	5
4. COMMANDES DE COMBAT .....	6

**II – RUNWAY II**

1. CHARGEMENT DU PROGRAMME .....	7
2. PRESENTATION .....	8
3. CHOIX DES OPTIONS DE JEU .....	8
4. MODE DE CONTROLE .....	9
5. DEROULEMENT DE LA COURSE .....	9
6. LA CONDUITE .....	9
7. L'EDITEUR DE CIRCUIT .....	10

**III – FOOTBALL**

1. CHARGEMENT DU PROGRAMME .....	11
2. MATCH .....	11
– CONTROLE DU JOUEUR .....	11
3. SERIE DE PENALTIES .....	12
– CONTROLE DU BUTEUR .....	12
– CONTROLE DU GARDIEN DE BUT .....	12

**IV – LES DIEUX DU STADE**

1. CHARGEMENT DU PROGRAMME .....	13
2. DEBUT DU JEU .....	13
3. LES EPREUVES .....	14
– LE 100 METRES PLAT .....	14
– LE SAUT EN LONGUEUR .....	14
– LE 400 METRES PLAT .....	15
– LE SAUT EN HAUTEUR .....	15

**V – LES DIEUX DU STADE 2**

1. CHARGEMENT DU PROGRAMME .....	16
2. LE PRINCIPE .....	16
3. 110 METRES HAIES .....	17
– COMMANDES .....	17
4. HALTEROPHILIE .....	18

– CHOIX DU POIDS .....	18
– COMMANDES .....	18
5. LANCER DE JAVELOT .....	19
– COMMANDES .....	19
6. LANCER DE MARTEAU .....	19
– COMMANDES .....	19

## PRELIMINAIRES

"LES ATHLETES" existe en version MO5, MO6, TO7/70, TO8 cassette, ainsi qu'en version TO8, TO9, TO9+ disquette. La manette de jeu est obligatoire.

Dans chaque boîte "LES ATHLETES" vous trouverez cinq jeux sportifs :

KARATE  
 RUNWAYII  
 FOOTBALL  
 LES DIEUX DU STADE  
 LES DIEUX DU STADE 2

En version disquette, un menu vous permet d'accéder directement au jeu voulu.

En version cassette, les jeux sont organisés sur la cassette de la façon suivante:

CASSETTE MO	CASSETTES TO
<p><u>FACE A</u> : KARATE                      RUNWAYII                      FOOTBALL</p> <p><u>FACE B</u> : LES DIEUX DU STADE                      LES DIEUX DU STADE 2</p>	<p><u>N°1</u> <u>FACE A</u> : KARATE                      LES DIEUX DU STADE 1</p> <p><u>FACE B</u> : RUNWAYII                      FOOTBALL</p> <p><u>N°2</u> <u>FACE A</u> : LES DIEUX DU STADE 2                      – 100m haies                      – haltérophilie</p> <p><u>FACE B</u> : – lancer de javelot                      – lancer de marteau</p>

### 1. REPERAGE

Pour plus de commodité il est nécessaire de repérer les différents jeux sur la cassette, grâce au compteur de votre magnétophone. Pour cela, procédez comme suit :

- insérez la cassette face A vers le haut dans le lecteur,
- assurez-vous qu'elle est bien rembobinée en début de bande,
- mettez le compteur à zéro,
- appuyez sur la touche LECTURE,

## LES ATHLETES

- page en-tête de votre appareil, choisissez le Basic 1.0,
- tapez RUN"
- appuyez sur la touche ENTREE.

Le magnétophone démarre et le programme KARATE va être chargé. Dès que votre magnétophone s'arrête, inscrivez immédiatement le numéro de compteur correspondant au jeu suivant dans le tableau ci-dessous.

Puis faites de même pour la face B, après avoir remis le compteur à zéro, et cela, jusqu'au dernier programme qui s'appelle LDDS2.BAS (il s'agit de LES DIEUX DU STADE 2).

## 2. TABLEAU DE REPERAGE

	N° CASSETTE	FACE	N° COMPTEUR
KARATE	....1....	...A...	0.0.0
RUNWAYII	....1....	...B...	0.0.0
FOOTBALL	....1....	...B...	0.9.4
LES DIEUX DU STADE	.....		.....
LES DIEUX DU STADE 2	.....	.....	.....

## I- KARATE

Vous disposez de deux équipes de quatre joueurs qui s'affrontent successivement un par un.

Deux modes sont possibles : deux joueurs en compétition ou seul contre l'ordinateur.

Il existe quatre niveaux avec pas moins de seize coups possibles (déplacements longitudinaux, coups de poings, coups de pieds, chassés, sauts), le niveau affecte la vitesse des coups et l'intelligence du jeu.

LES MANETTES de jeux sont OBLIGATOIRES.

## 1. CHARGEMENT DU PROGRAMME

Assurez-vous que tous les éléments sont correctement connectés et mis sous tension. N'oubliez pas de brancher le (ou les) joystick(s).

### Version disquette

- insérez la disquette «LES ATHLETES» dans le lecteur,

- page en-tête de votre appareil sélectionnez le chargement automatique du Basic 128 ou 512 selon votre matériel.

### Version cassette

- insérez la cassette, face A vers le haut dans le lecteur,
- assurez-vous que la bande est rembobinée au début,
- enfoncez la touche LECTURE,
- page en-tête, sélectionnez le Basic 1.0,
- puis tapez RUN"
- et appuyez sur la touche ENTREE.

Le lecteur tourne, le programme va se charger et démarrer automatiquement.

## **2. DEBUT DU JEU**

Un écran de sélection apparaît:

Positionnez le poing-curseur sur le symbole 1 joueur ou 2 joueurs selon le cas, et appuyez sur ACTION. Puis faites de même sur le symbole OK.

Si vous choisissez une partie à deux joueurs, chaque joueur a sa propre équipe. Si vous choisissez une partie à un seul joueur, l'ordinateur simule l'équipe du deuxième joueur. Il faudra utiliser la manette de gauche.

## **3. PRINCIPE DU JEU**

Deux équipes de quatre karatékas doivent s'affronter, les uns après les autres, deux par deux, et suivant un rythme de plus en plus rapide.

Pour chaque combat entre deux karatékas, quarante coups doivent être donnés pour passer aux deux karatékas suivants :

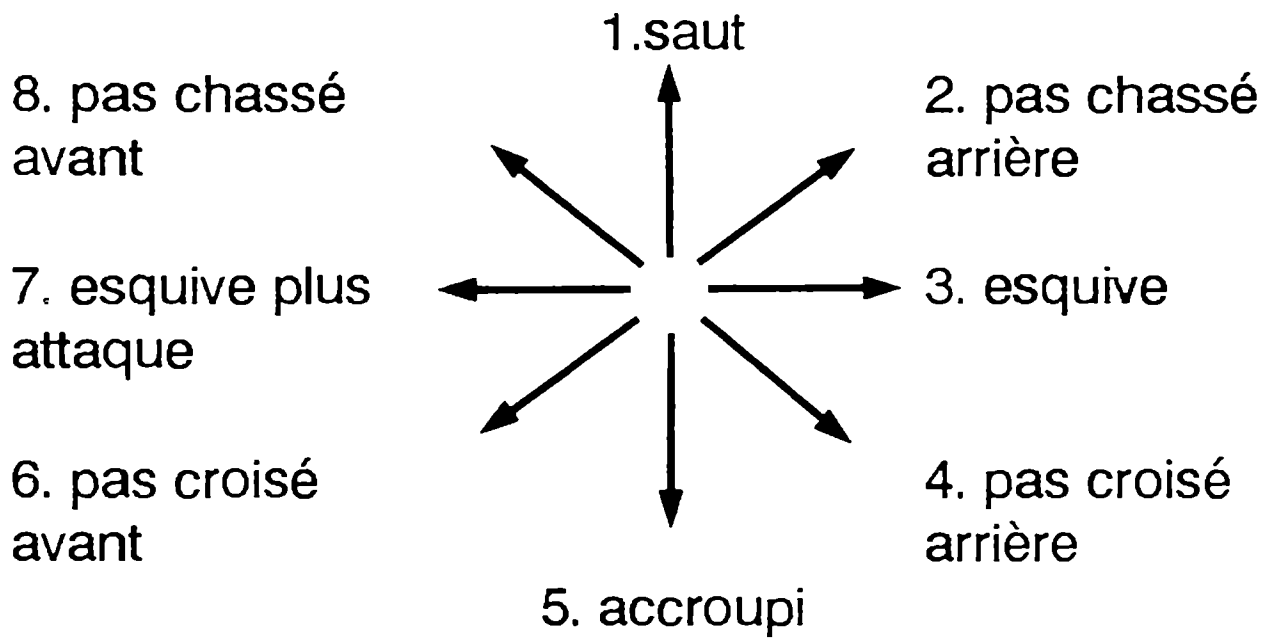
Chaque fois que le joueur touche son adversaire, il marque un point représenté par une barre de couleur située en bas de l'écran : en rouge pour le joueur de gauche et en vert pour le joueur de droite. Lorsque les deux lignes se rejoignent, les quarante coups ont été donnés et on passe aux deux karatékas suivants.

A la fin des quatre combats, un écran affiche les résultats.

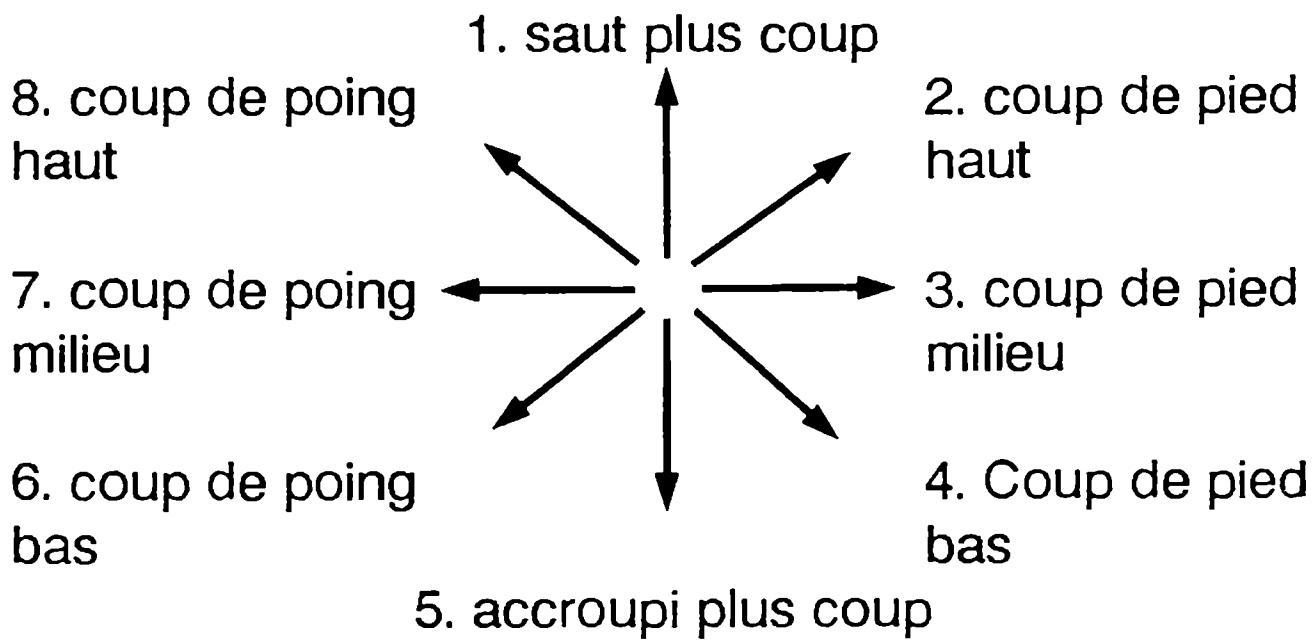
Si vous appuyez sur le bouton ACTION d'une manette, vous revenez alors à l'écran de sélection avec le poing.

## 4. COMMANDES DE COMBAT

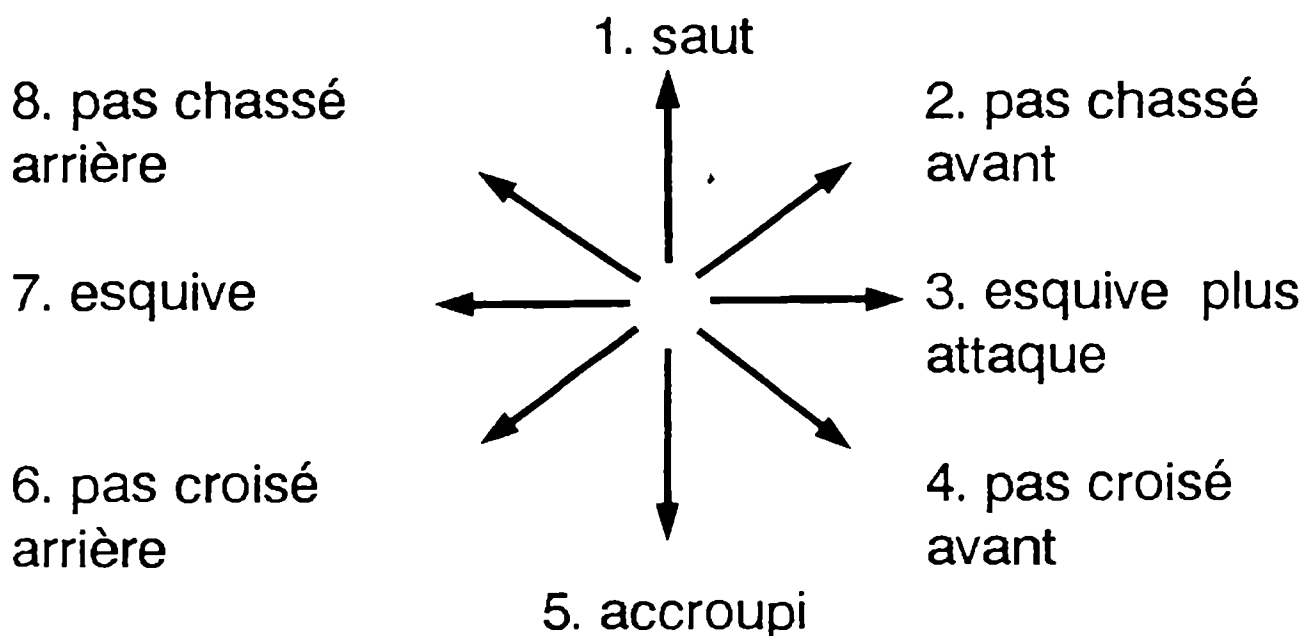
### Pour le joueur de droite :



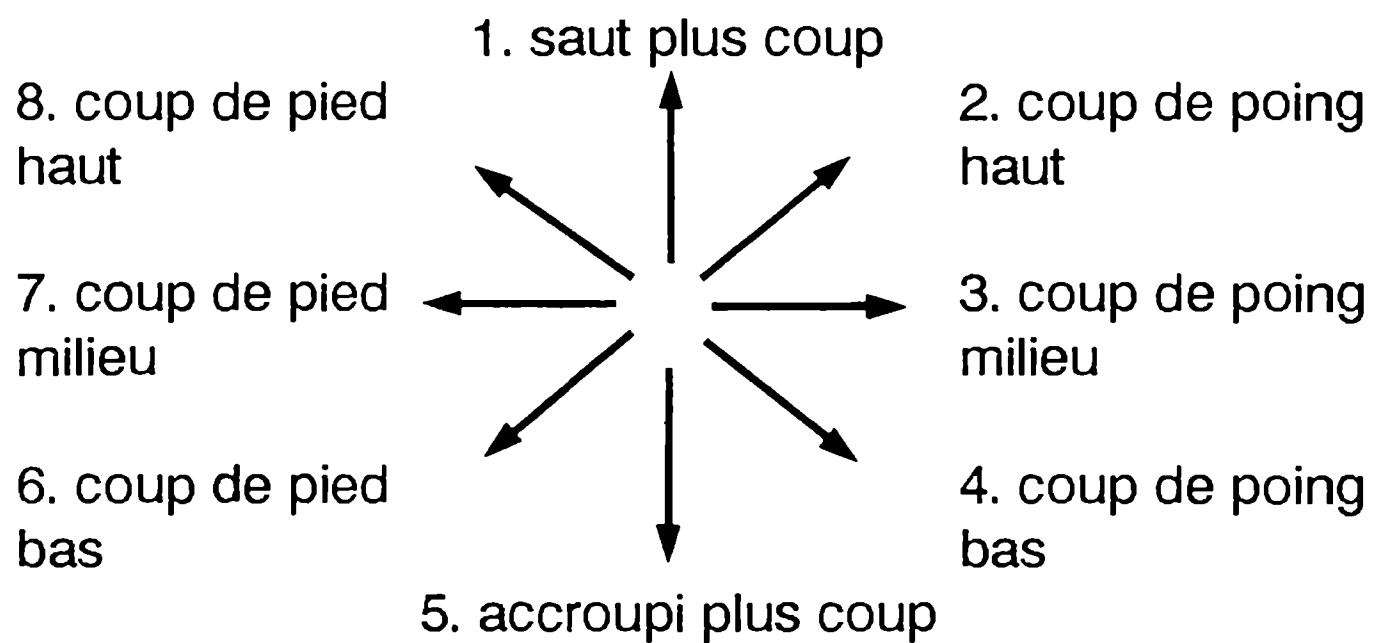
Si vous appuyez sur le bouton ACTION de la manette simultanément, vous obtiendrez 8 coups supplémentaires :



### Pour le joueur de gauche :



Si vous appuyez simultanément sur le bouton ACTION vous obtiendrez :



Si vous avez choisi une partie à un seul joueur, l'ordinateur simule votre adversaire. N'hésitez pas à utiliser la totalité des 16 coups qui représentent le bagage technique de vos karatékas.

## II – RUNWAYII

### 1. CHARGEMENT DU PROGRAMME

Assurez-vous que tous les éléments sont correctement connectés et mis sous tension. N'oubliez pas de brancher le (ou les) joystick(s).

#### Version disquette

- insérez la disquette «LES ATHLETES» dans le lecteur,
- page en-tête de votre appareil sélectionnez le chargement automatique du Basic 128 ou 512 selon votre matériel.

#### Version cassette

- Insérez la cassette dans le magnétophone en prenant garde qu'elle soit rembobinée en début de bande,
- mettez le compteur à zéro,
- faites défiler la bande en appuyant sur >> de façon à obtenir le numéro que vous avez repéré pour ce jeu (voir page 4),
- enfoncez la touche lecture du magnétophone,

- page en-tête de votre appareil sélectionnez le Basic 1.0,
- tapez RUN"
- appuyez sur la touche ENTREE.

Le magnétophone démarre, le programme va se charger.

## 2. PRESENTATION

RUNWAY II est un jeu de course automobile sur circuit. Il est écrit entièrement en langage machine et donc très rapide.

Pour vaincre, il vous faut des réflexes, mais surtout de l'expérience ; aussi n'oubliez pas de ralentir à l'entrée des virages, sinon gare à la sortie de route !

## 3. CHOIX DES OPTIONS DE JEU

Une fois le programme chargé, une page d'en-tête animée et sonorisée s'affiche à l'écran.

Si vous ne faites rien, après un certain temps le jeu part en démonstration.

Il est possible d'interrompre la présentation pour accéder au MENU, en appuyant sur le bouton ACTION de la manette de jeu, ou sur n'importe quelle touche du clavier (évitez d'appuyer sur la barre d'espacement, ce qui vous fera passer directement au jeu).

Le menu propose un certain nombre de possibilités et indique les touches du clavier qui leur correspondent :

- . E permet d'éditer son propre circuit;
- . C est utilisée pour charger un circuit déjà sauvegardé;
- . S permet de sauver son circuit;
- . N sert à régler le niveau de difficulté, de 00 à 04 : plus le niveau est élevé, plus il y aura de voitures sur la piste (au niveau 00, vous êtes seul sur le circuit);
- . V pour la version anglaise ;
- . **BARRE D'ESPACEMENT** pour démarrer le jeu.



## 4. MODE DE CONTROLE

RUNWAY Il s'utilise de préférence avec des manettes de jeu, qui permettent un plus grand confort d'utilisation, ainsi que des effets sonores d'une grande utilité.

Le tableau ci-dessous indique les différentes manipulations de la manette ou du clavier, permettant de conduire votre formule 1 :

COMMANDE	MANETTE	CLAVIER
accélérer ralentir à droite à gauche changer de vitesse	vers l'avant vers l'arrière vers la droite vers la gauche bouton action	touche A touche S touche → touche ← barre d'espacement

## 5. DEROULEMENT DE LA COURSE

Elle se déroule en quatre étapes, dans des conditions climatiques différentes. Première étape : le temps est ensoleillé. Rien de bien redoutable. Bientôt la nuit tombe. Attention! la visibilité est réduite et il faudra modifier votre conduite.

La troisième étape vous emmène au bord de la mer. Ne vous laissez pas distraire par le joli paysage et préparez-vous à affronter la dernière étape sur la neige. La route verglacée est particulièrement glissante et vous devrez faire preuve de sang-froid au volant de votre formule 1.

Il vous faudra parcourir ces quatre étapes dans le temps imparti (par le programme), en évitant les sorties de route et les accrochages.

Vous avez droit à cinq accidents par partie.

Au terme de chaque étape, vous recevrez une coupe et deux bonus de 500 points.

## 6. LA CONDUITE

Votre voiture dispose de deux rapports de boîte de vitesse : on passe de l'un à l'autre en appuyant sur le bouton ACTION ou la barre d'espacement. Pour démarrer, il faut bien sûr être en première ; vous pouvez alors accélérer jusqu'à mi-vitesse, puis passer la seconde pour atteindre la vitesse maximum. Si vous ralentissez trop sur le second rapport, il vous faudra rétrograder pour pouvoir

reaccélérer (sous-régime). Le rapport enclenché et la vitesse atteinte sont indiqués sur l'écran en permanence ; de plus le bruit du moteur permet d'évaluer le régime de celui-ci.

Lorsque vous abordez une courbe à vitesse élevée, il faut absolument ralentir, faute de quoi la force centrifuge vous ferait sortir du virage, spécialement sur la neige.

## 7. L'EDITEUR DE CIRCUIT

On y accède par le menu en appuyant sur la touche E.

L'écran est divisé en quatre zones de deux lignes.

Chaque zone correspond à une étape de la course. Le premier pictogramme de la première zone symbolise les conditions climatiques.

Pour changer le climat, il suffit d'appuyer sur la flèche vers le haut ou vers le bas. Le beau temps est symbolisé par un soleil, la nuit par une lune, la neige par un flocon, le brouillard par un nuage et la mer par une vague.

Ensuite on peut modifier le tracé du circuit, les autres pictogrammes jaunes, bleus ou rouges représentent des portions de circuit : ligne droite, virage gauche, virage droite. Pour passer d'un carré à l'autre, appuyez sur la flèche → ou ← ; le carré clignote quand il est sélectionné. Pour modifier le tracé de chaque portion, appuyez une ou plusieurs fois sur la flèche vers le haut ou vers le bas.

Dès que la première étape a été modifiée, vous pouvez passer à la suivante.

Appuyez alors sur la barre d'espacement. Le curseur se positionne au début de l'étape suivante. Vous pouvez modifier cette deuxième partie du circuit comme vous l'avez fait pour la première.

Enfin, pour sortir de l'éditeur du circuit, appuyez sur ENT.

Vous pouvez jouer immédiatement avec ce nouveau circuit en appuyant sur la barre d'espacement, à moins que vous ne préféreriez le sauvegarder.

La sauvegarde s'effectue en appuyant sur la touche S lorsque le menu est affiché à l'écran.

Vous avez le choix du support magnétique sur lequel vous désirez sauvegarder votre circuit. S'il s'agit d'une disquette, appuyez sur 0. Si vous possédez deux lecteurs de disquettes et que vous désirez sauvegarder votre circuit sur le second lecteur, appuyez sur 1.

Si vous disposez d'une cassette, appuyez sur la touche 2. Introduisez une cassette dans le lecteur et appuyez sur les touches LECTURE et ENREGISTREMENT.

Vous pourrez recharger ultérieurement votre circuit en choisissant l'option C du menu. Vous devrez ensuite indiquer au programme le support sur lequel vous voulez effectuer le chargement, comme dans le cas de la sauvegarde.

### III – FOOTBALL

## 1. CHARGEMENT ET MISE EN MARCHÉ

### Version disquette

- Insérez la disquette «LES ATHLETES» dans le lecteur,
- page en-tête de votre appareil sélectionnez le chargement automatique du Basic 128 ou 512 selon votre matériel.

### Version cassette

- Insérez la cassette dans le magnétophone en prenant garde qu'elle soit rembobinée en début de bande,
- mettez le compteur à zéro,
- faites défiler la bande en appuyant sur >> de façon à obtenir le numéro que vous avez repéré pour ce jeu (voir page 4),
- enfoncez la touche lecture du magnétophone,
- page en-tête de votre appareil sélectionnez le Basic 1.0,
- tapez RUN"
- appuyez sur la touche ENTREE.

Le magnétophone démarre, le programme va se charger.

NOTA : La touche RAZ permet de revenir à tout moment à l'écran.

## 2. MATCH

Le joueur que vous contrôlez est en mauve quelle que soit l'équipe dans laquelle il joue. L'ordinateur dirige les autres joueurs.

En cas de match nul une prolongation de deux mi-temps de cinq ou quinze minutes sera accordée.

Si le match reste nul, une série de 5 tirs au but déterminera enfin le vainqueur.

### CONTROLE DE VOTRE JOUEUR

Le joystick dirige le joueur et le bouton ACTION permet de prendre le contrôle des autres joueurs de votre équipe (par rotation).

## LES AUTRES CONTROLES SE FAISANT AU CLAVIER, 2 CAS SE PRESENTENT

### 1 – votre joueur n'est pas en possession de la balle

- . la touche 1 permet de faire une tête,
- . la touche 2 d'appeler la balle contrôlée par un autre joueur de votre équipe qui vous fera alors une passe,
- . la touche 3 de faire un tackle sur un joueur adverse.

(dans le cas d'une tête ou d'un tackle, le mouvement est effectué dans la direction choisie pour le déplacement de votre joueur).

### 2 – votre joueur est en possession de la balle

- . la touche 1 permet de faire une passe faible à ras de terre,
- . la touche 2 de faire un tir fort en hauteur,
- . la touche 3 de faire un tir fort à ras de terre.

(la balle est également envoyée dans la direction choisie pour le déplacement de votre joueur).

Pour faciliter la compréhension du jeu ; le ballon prend automatiquement la couleur du joueur qui le contrôle.

Toutes les infractions ou ballon hors-jeu sont contrôlées par l'ordinateur. Le gardien de but est exclusivement contrôlé par l'ordinateur.

## **3. SERIE DE PENALTIES**

Une série de cinq pénalties débute.

### A/ CONTROLE DU BUTEUR

Le joystick détermine la direction de la balle avec une certaine marge d'incertitude. Le bouton d'action déclenche le tir.

### B/ CONTROLE DU GARDIEN DE BUT

Le joystick déplace le gardien dans la direction choisie.  
Le bouton d'action le fait plonger dans cette même direction.

NOTA : La touche STOP permet de suspendre et de reprendre le cours du jeu à tout moment.

Alors en place ! Et que le meilleur gagne !...

## IV – LES DIEUX DU STADE

Lentement, l'athlète bouclait son lacet. Son visage fermé et son geste vif trahissaient une émotion mal contenue.

Il revivait en silence des années de souffrance, de victoires pour en arriver là. Poussant la porte du vestiaire, il apparut en plein soleil, la clameur d'une foule sans pitié lui fouetta le sang. Voulai-ils voir l'échec ou le triomphe ? Son survêtement glissa de ses épaules lorsqu'il rejoignit la ligne de départ. A sa gauche et à sa droite, ils étaient tous aussi décidés que lui, tous aussi passionnés.

Un coup de feu retentit déclenchant un bon réflexe, et la mécanique humaine qu'il avait minutieusement préparée pendant quatre ans le dépassa...

### 1. CHARGEMENT DU PROGRAMME

Assurez-vous que tous les éléments sont correctement connectés et mis sous tension. N'oubliez pas de brancher le (ou les) joystick(s).

#### Version disquette

- insérez la disquette «LES ATHLETES» dans le lecteur,
- page en-tête de votre appareil sélectionnez le chargement automatique du Basic 128 ou 512 selon votre matériel.

#### Version cassette

- insérez la cassette dans le lecteur,
- assurez-vous que la bande est rembobinée au début,
- mettez le compteur à zéro,
- faites défiler la bande en appuyant sur >> de façon à obtenir le numéro que vous avez repéré pour ce jeu (voir page 4), et enfoncez la touche LECTURE,
- page en-tête, sélectionnez le Basic 1.0,
- puis tapez RUN" et appuyez sur la touche ENTREE.

Le lecteur tourne, le programme va se charger et démarrer automatiquement.

### 2. DEBUT DU JEU

Vous allez pouvoir participer à quelques-unes des épreuves d'athlétisme des Jeux Olympiques. Le logiciel vous permet d'exercer vos talents dans les quatre épreuves suivantes :

- le 100 mètres plat,

- le saut en longueur,
- le 400 mètres plat,
- le saut en hauteur.

Dès le début du programme, une page de démonstration apparaît.

Un texte défile à l'écran. Il vous demande de choisir si vous jouez contre un adversaire (appuyez sur la touche 2) ou si vous jouez contre l'ordinateur (appuyez sur la touche 1).

Si vous n'appuyez sur aucune touche, vous assistez alors à la démonstration d'une course de 100 m plat.

### **3. LES EPREUVES**

Le but évident est d'accomplir les meilleures performances possibles.

Cependant, il faut atteindre un seuil de qualification pour pouvoir concourir lors des épreuves suivantes.

Chaque épreuve a un record. Si vous battez ce record, vous obtenez des points de bonification.

#### **A/ LE 100 METRES PLAT**

Il s'agit d'une épreuve de vitesse pure. Vous devez donc déplacer votre athlète le plus rapidement possible en un sprint effréné.

Pour cela, vous devez manoeuvrer alternativement vos manettes vers la gauche et la droite. Plus le mouvement est rapide, plus votre coureur aura de chances de battre le record du monde.

Si vous jouez seul contre l'ordinateur, méfiez-vous de ses départs foudroyants ainsi que de son rush final.

Les temps réalisés par chacun des concurrents sont indiqués au-dessous des scores.

#### **B/ LE SAUT EN LONGUEUR**

L'épreuve du saut en longueur est une épreuve où l'athlète doit réunir deux qualités essentielles :

- une course d'élan très rapide,
- une détente très importante.

Afin de respecter cette réalité, cette épreuve est composée de deux phases:

- la phase course d'élan où il s'agit de communiquer à votre athlète la plus grande vitesse pour aborder le sautoir. Pour cela, vous devez procéder de la

même façon que le 100 m plat.

– la phase impulsion de saut. Votre athlète approche du sautoir, c'est le moment de préparer son impulsion de saut. Vous avez évidemment intérêt à retarder l'impulsion afin de décoller le plus tard possible avant la ligne d'impulsion. Mais attention à ne pas mordre la ligne, votre essai serait considéré comme nul. Pour déterminer le moment de votre impulsion, utilisez le bouton ACTION de vos manettes.

Votre athlète s'élève dans les airs. Vous pouvez maîtriser le saut en contrôlant l'angle entre le sol et votre trajectoire. Pour cela gardez le bouton ACTION enfoncé jusqu'à ce que vous ayez atteint la valeur d'angle désirée. Cette valeur est indiquée sur un compteur situé en bas à droite.

Vous avez trois essais pour atteindre la distance de qualification imposée ou pour battre le record du monde.

### **C/ LE 400 METRES PLAT**

Cette épreuve de course à pied est une épreuve de demi-fond. Pour gagner une telle épreuve, vous devez faire preuve de vitesse d'endurance et de stratégie. Il ne s'agit plus de manoeuvrer le plus rapidement possible les manettes...

Vous vous rendrez vite compte que cette épreuve est épuisante. Utilisez donc la stratégie pour gérer au mieux vos ressources physiques.

Attention à la disqualification lors de cette épreuve difficile.

### **D/ LE SAUT EN HAUTEUR**

Cette épreuve est assez similaire dans son fonctionnement à l'épreuve du saut en longueur. Ici encore, il faut obtenir une course d'élan très rapide, mais au moment de l'impulsion de saut vous devez transformer votre vitesse horizontale en vitesse ascensionnelle en donnant une autre valeur d'angle de saut. Pour donner de la vitesse à votre coureur utilisez la manette, et pour déterminer à la fois le moment d'impulsion du saut et son angle appuyez sur le bouton ACTION de la manette.

Vous avez droit à trois essais pour passer la hauteur proposée, sinon vous êtes disqualifié.

Une fois ces quatre épreuves réalisées, et si vous n'avez pas encore été disqualifié, vous pouvez recommencer les quatre épreuves mais avec des niveaux de qualification plus élevés jusqu'à ce qu'un des joueurs perde pied.

Le meilleur score est affiché en permanence, et le score de chaque joueur est lui aussi comptabilisé (le premier joueur s'appelle 1J, le deuxième 2J, l'ordinateur prend le nom de la machine utilisée).

## V – LES DIEUX DU STADE 2

### **1. CHARGEMENT DU PROGRAMME**

#### Version cassette

- Insérez la cassette dans le magnétophone en prenant garde qu'elle soit rembobinée en début de bande,
- mettez le compteur à zéro,
- faites défiler la bande en appuyant sur >> de façon à obtenir le numéro que vous avez repéré pour ce jeu (voir page 4),
- enfoncez la touche lecture du magnétophone.
- page en-tête de votre appareil sélectionnez le Basic 1.0,
- tapez RUN"
- appuyez sur la touche ENTREE.

Le magnétophone démarre, le programme va se charger.

NB : pour passer d'une épreuve à l'autre, il faut être qualifié dans l'épreuve en cours. Chaque épreuve se charge au fur et à mesure. Il est donc préférable de laisser la touche LECTURE du magnétophone enfoncée.

#### Version disquette

- Insérez la disquette «LES ATHLETES» dans le lecteur,
- page en-tête de votre appareil sélectionnez le chargement automatique du Basic 128 ou 512 selon votre matériel.

### **2. LE PRINCIPE**

Que ce soit pour le 110m haies, le lancer du javelot, du marteau ou l'haltérophilie, le mouvement des personnages est basé sur le principe suivant : un cycle régulier accélère la vitesse. Par conséquent, il n'est pas nécessaire de maltraiter le clavier (uniquement sur MO6) ou la manette car le logiciel est basé sur le système des phases.

#### COMMANDES

- Avec la manette: faites tourner le manche de façon régulière. Pour sauter, ou lancer appuyez sur la touche ACTION.
- Avec le clavier (sur MO6 uniquement): lorsqu'il y a un seul joueur, appuyez



alternativement sur les touches Q et X et sur la touche A pour action (sauter, lancer). Lorsqu'il y a deux joueurs, le second utilise les touches @ et M alternativement, et la touche P pour action (sauter, lancer).

– Au début de chaque épreuve on définit le nombre de joueurs (en précisant leur nom), ainsi que le type de commande (clavier ou manettes).

### **3. 110M HAIES**

Record du monde : 12"93, détenu par l'américain Renaldo Nehemia.

Cette épreuve est toujours disputée à deux.

Ce peut être :

- un joueur contre l'ordinateur.
- un joueur contre un joueur.
- l'ordinateur contre lui-même (démonstration).

Les deux coureurs doivent sauter 10 haies disposées sur 110m le plus rapidement possible.

L'écran est partagé en deux :

- une partie représente le stade avec les deux coureurs ;
- la partie inférieure est occupée par des indicateurs : dernier record établi, dernier record mondial, indicateur de vitesse, chronomètre, et le nom de chaque concurrent.

### **COMMANDES**

Le départ de la course est donné lorsque le feu tricolore devient vert (à gauche sur l'écran).

A partir de cet instant, les joueurs doivent manipuler les manettes (ou les touches du clavier) de façon à faire avancer les coureurs.

A chaque fois qu'il faut sauter une haie, appuyez sur la touche action (A pour le joueur de gauche, et P pour le joueur de droite), ou le bouton action de la manette.

### **ATTENTION :**

Un coureur est disqualifié lorsqu'il a dépassé le temps de qualification, ou lorsqu'il a fait trois faux départs. A ce moment, le joueur perd le contrôle de son coureur, et celui-ci est alors dirigé par l'ordinateur.

Une des deux indications «disqualifié» ou «faute» (pour faux départ) apparaissent à la place du nom du joueur.

Dans le cas où le coureur est qualifié, son nom s'affiche en alternance avec sa performance.

## **4. HALTEROPHILIE**

Record du monde : 196,5 Kg à l'arraché et 247,5 Kg épaulé jeté catégorie poids lourds.

La première épreuve est l'épaulé-jeté. La barre est placée horizontalement devant les jambes de l'haltérophile qui l'agrippe et l'enlève d'un seul mouvement jusqu'aux épaules en pliant les jambes. Il peut alors reposer la barre sur ses clavicules puis tendre les jambes et enfin les bras.

L'arraché est composé de cinq mouvements. La barre est placée horizontalement devant les jambes de l'haltérophile. Il la saisit, et la soulève d'un seul mouvement du sol jusqu'à bras tendus verticalement par-dessus la tête tout en pliant les jambes. Puis le concurrent doit ajuster sa position de façon à tendre les jambes et les bras en gardant les haltères au-dessus de sa tête.

### **A/ CHOIX DU POIDS**

Le joueur doit préciser quelle charge il va soulever.

Ce poids est compris entre 200 et 250 Kg pour l'épaulé-jeté, et 145 et 200 Kg pour l'arraché.

Pour augmenter le poids, appuyez sur la touche @ ou X (ou dirigez la manette vers la droite), pour le diminuer, appuyez sur la touche Q ou M (ou dirigez la manette vers la gauche). Validez en appuyant sur la touche P ou A, ou sur le bouton ACTION de la manette.

L'arbitre fait signe au concurrent qui vient se mettre devant l'haltère.

### **B/ COMMANDES**

Pour ces deux épreuves, le principe de commande est le même : il faut tourner la manette de jeu régulièrement en appuyant sur le bouton ACTION chaque fois que l'haltérophile doit plier les jambes.

Au clavier, appuyez alternativement sur les touches Q et X, et A pour passer d'un mouvement à l'autre.

Ou les touches @ et M, et P pour passer d'un mouvement à l'autre, pour le deuxième joueur.

Attention, le concurrent ne doit pas relâcher l'haltère tant que l'arbitre ne l'a pas autorisé à le faire.

Le joueur a trois essais pour essayer d'être qualifié.

## **5. LANCER DE JAVELOT**

Record du monde : 104,80m détenu par l'allemand de l'Est Uwe Hohn.

Le javelot est lancé de derrière une ligne de marque et doit atterrir dans un secteur délimité sur l'écran.

Il y a faute si le concurrent dépasse la marque de limite d'élan.

### **COMMANDES**

Le concurrent commence par prendre de l'élan. Pour le faire courir il faut tourner la manette de façon régulière, ou, au clavier, appuyer alternativement sur les touches Q et X, ou M et @ .

Pour déclencher le mouvement du lancer appuyez sur le bouton ACTION de la manette ou, au clavier, sur la touche A ou P.

Ensuite, appuyez une deuxième fois sur le bouton action ou sur la touche A ou P pour définir l'angle d'inclinaison du lancer. Plus la pression est longue, plus l'angle est grand.

L'angle d'inclinaison est affiché en bas à gauche sur l'écran.

Le joueur a droit à trois essais pour être qualifié.

## **6. LANCER DU MARTEAU**

Record du monde : 86,66m, détenu par le soviétique Yuri Dumchev.

Le marteau doit être lancé d'un cercle. Le concurrent commence par balancer le marteau de façon à prendre un peu d'élan, puis il effectue une rotation à l'intérieur du cercle, et enfin, au moment opportun, il lance le marteau.

### **COMMANDES**

Avec la manette de jeu :

Faites tourner la manette de jeu de façon régulière, le lanceur de marteau tourne sur lui-même. Pour déclencher le lancement, appuyez sur le bouton ACTION.

Au clavier :

Appuyez alternativement sur les touches Q et X (ou @ et M), puis sur la touche A (ou P) pour lancer le marteau.

**ATTENTION** : Il y a faute lorsque le concurrent franchit le cercle ou lorsqu'il appuie sur A ou P ou ACTION au mauvais moment.

Pour être qualifié, le joueur dispose de trois essais.

**RAPPEL** : il est absolument indispensable d'être qualifié dans l'épreuve en cours pour passer à la suivante.

Pour recommencer une épreuve qui vient de se terminer, appuyez sur la touche STOP, ou sur le bouton ACTION avec la manette de jeu.

#### CONDITIONS DE GARANTIE

INFOGRAMES garantit tous ses produits pendant une durée d'un an à partir de la date d'achat, contre tout vice de fabrication. En cas de retour, les cassettes ou disquettes défectueuses seront échangées après vérification.

Pour échanger un logiciel défectueux, veuillez vous adresser à votre revendeur INFOGRAMES et lui remettre la cassette ou la disquette dans son emballage d'origine.

Vous pouvez aussi échanger directement votre produit en vous adressant directement à :

INFOGRAMES, 79 rue Hippolyte Kahn – 69100 VILLEURBANNE

Il ne sera fait aucun échange de cassette ou disquette ayant été détériorée volontairement ou involontairement par l'utilisateur (tentative de duplication, exposition au soleil, à des rayons magnétiques, chutes, etc...)