

PARIS 92 : JEUX OLYMPIQUES

Auteur : William HENNEBOIS

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 à ce vestiaire, à ce banc.

Poussant la porte, il apparut en plein soleil, la clameur d'une foule sans pitié lui fouetta le sang. Voulaient-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.

A partir de ce moment, ce fût le rêve. Un coup de feu retentit, déclenchant un bond, et la mécanique humaine qu'il avait minutieusement préparée pendant quatre ans le dépassa. Son corps lui parut autonome, il sentit ses muscles tendus et son souffle volontaire. Il savait qu'il allait gagner.

Il ne put retenir ses larmes à l'écoute de l'hymne national et au contact pourtant froid de l'or d'une médaille dont il avait rêvé enfant.

CONFIGURATION

Le logiciel fonctionne pour les ordinateurs MO5, M06 TO7/70, TO8, TO9 et TO9+.

Les manettes de jeux sont obligatoires.

CHARGEMENT DU PROGRAMME :

- Choisissez l'option BASIC 1.0
- Insérez la cassette dans le magnétophone.

Attention : choisissez la face qui correspond à votre appareil :

Face 1 : MO5, MO6

Face 2 : TO7/70, TO9, TO8 et TO9+

- Enfoncez la touche LECTURE du magnétophone.
- Tapez LOADM, puis appuyez sur ENTREE. Le programme se charge et démarre automatiquement.

DEROULEMENT DU PROGRAMME

Une page de présentation s'affiche à l'écran :

1 jeu à 1 joueur

2 jeux à deux joueurs

Si vous appuyez sur 1 vous jouerez seul face à l'ordinateur.

Si vous appuyez sur 2 vous serez en compétition avec un rival.

PRINCIPE DU JEU

Quatre épreuves d'athlétisme sont à réaliser. Elles se présentent dans l'ordre suivant : c'est l'ordre qui est fixé :

- 100 mètres
- saut en longueur
- 400 mètres
- saut en hauteur

Vous êtes obligé d'être qualifié à chaque épreuve pour passer à la suivante.

Il y a pour chaque épreuve, un record à battre. S'il est battu vous gagnez des points supplémentaires.

Pour faire avancer le coureur, vous devrez ramener les manettes de gauche à droite. Il y a 5 niveaux de difficultés.

1) le 100 mètres

Une qualification et un record sont affichés à l'écran.

Il vous faut courir le plus vite possible pour être qualifié et plus encore pour battre le record.

2) le saut en longueur

Le principe de saut en longueur est d'aller le plus vite possible avec l'angle le plus favorable.

Pour avancer ramener les manettes de gauche à droite puis appuyez sur action pour sauter.

Vous avez droit à 3 essais pour cette épreuve. La mémorisation des essais précédents est affichée à l'écran.

Une case indique le meilleur record effectué jusqu'alors.

3) le 400 mètres

C'est le même principe que le 100 mètres.

4) le saut en hauteur

Le principe est le même que pour le saut en longueur.