A SERIOUS EXPERIENCE

U. S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford,
Birmingham B6 7AX. England. Tel: 021 625 3366.

MEGA

SPORTS

RULES OF PLAY

MEGA SPORTS

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

CBM/64/128 A CASSETTE

Appuyez simulanément sur les touches SHIFT et RUN/STOP. Appuyez sur le bouton PLAY de votre magnétophone.

CBM 64/128 A DISQUETTE

Tapez LOAD"*",8,1 et appuyez sur RETURN. Suivez les instructions sur écran.

AMSTRAD CPC DISQUETTE

Tapez RUN"DISK et appuyez sur ENTER. Le programme se chargera et se déroulera. Suivez les instructions sur l'écran.

ATARI ST

Introduisez la disquette et allumez votre ordinateur. Le programme se chargera et se déroulera.

CBM AMIGA

Introduisez la disquette et allumez votre ordinateur. Le programme se chargera et se déroulera.

Les jeux ci-inclus sont produits et distribuées sous license par U.S. Gold, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3366. Les droits d'auteur subsistent sur cette compilation.
La diffusion, la représentation publique, la copie ou le ré-enregistrement, la location et la vente par un systéme d'echange ou de ré-achat, sans autorisation, sont strictement interdits.

SUMMER GAMES I™

POUR COMMENCER A JOUER

Pour faire une sélection, utilisez VERS LA HAUT et VERS LA BAS pour vous déplacez de l'une à l'autre des options et appuyez sur TIR.

PARTICIPATION A TOUTES LES EPREUVES

- Tapez votre nom sur le clavier et appuyez sur RETURN/ENTER pour l'introduire.
- Poussez le joystick pour amener le curseur sur l'un des drapeaux, puis appuyez sur le bouton de tir pour choisir ce pays. (Si vous voulez entendre l'hymne national, tapez S. CBM 64 Atari ST & Amiga seulement).
- Reprenez le procédé d'introduction du nom et de sélection du pays pour chaque joueur. Quand tous les concurrents ont terminé, appuyez sur RETURN/ENTER.
- Un écran de vérification appâraltra. Si tous les noms et les pays sont corrects, sélectionnez YES avec le joystick et appuyez sur le bouton de TIR ou tapez Y. Pour effacer les noms et recommencez à zéro, s électionnez NO ou tapez N.

PARTICIPATION A UNE EPREUVE

- Semblable à l'option 1 mais vous ne concourez que dans l'épreuve que vous choisissez.

ENTRAINEMENT A UNE EPREUVE

- Utilisez le joystick pour choisir l'épreuve, puis appuyez sur le bouton de TIR ou tapez simplement sur la touche correspondant au numéro de l'épreuve (1-8). AUCUN RECORD N'EST ENREGISTRE LORS DES ENTRAINEMENTS.

NOMBRE DE JOYSTICKS (1 ou 2)

- Sélectionnez 1 ou 2 en appuyant sur le bouton dir TIR ou tapez 4.
- Si vous n'avez qu'un joystick, branchez-le dans la sorti # et sélectionnez 1 (SELECT 1).
- Si vous avez 2 joysticks, branchez-les tous les deux et sélectionnez 2 (SELECT 2). Ceci permet à 2 joueurs de s'affronter de tête dans les épreuves de course de piste et de natation.

AFFICHAGE DES RECORDS DU MONDE

- Affichage le score le plus élevé obtenu dans toutes les épreuves, avec le nom et le pays du joueur qui l'a réussi.

CEREMONIES D'OUVERTURE (AMSTRAD/CBM 64 Seulement)

- Reprend les Cérémonies d'Ouverture.

NOTEZ: UTILISATEURS DE AMSTRAD:
Utilisez VERS LA HAUT et VERS LA BAS pour déplacer le curseur au lieu du joystick comme indiqué pour les versions CBM 64/128.

DEFINITION DES CONTROLES

Utilisez celle-ci pour changer l'une des séries de contrôles ou les deux. Pour utiliser un joystick, appuyez sur la bonne direction sur le joystick quand le programme demande une touche. Ex. Si le programme demande 'Appuyez sur une touche pour UP,' appuyez sur le UP du joystick, etc.

LES JEUX

SAUT A LA PERCHE

- L'affichage au bas de lécran indique le nom, et le pays du concurrent, la hauteur de la barre et les messages de position.
- La hauteur de la barre est réglée sur 4 mètres au départ. Un message demandera 'TRY THIS JUMP'? (ESSAYER CE SAUT?).
- Si vous désirez tenter cette hauteur, poussez le joystick vers L'AVANT pour répondre 'OUI' ou tirez-le vers L'ARRIERE pour répondre 'NON.' Le joueur suivant a la même option. Si tous les joueurs décident de ne pas sauter, la barre est réglée plus haut et la question est posée de nouveau.

Remarque: La compétition PEUT commencer à n'importe quelle hauteur jusqu' à 5 mètres, la compétition. DOIT commencer avant que la hauteur ne soit augmentée.

- Une fois que vous avez accepté une hauteur de barre, un message apparait vous demandant de sélectionner une prise de perche 'SELECT POLE GRIP.' Utilisez le joystick pour sélectionner votre prise.

CBM 64/AMSTRAD	ATARI ST/AMIGA
• Vers L'AVANT pour HIGH (Haute).	En Arriere – (Basse)
• Vers la DROITE pour MEDIUM (Moyenne).	Lever une fois – (Moyenne)
• Vers L'ARRIERE pour LOW (Basse).	Lever deux fois – (Haute)

(La prise haute peut vous donner plus de hauteur, mais la prise basse est plus facile à utiliser pour les sauts plus bas).

Quand le message indique 'Prêt à Sauter' (READY TO JUMP):

- Appuyer sur le bouton de TIR pour commencer à courir vers la barre.
- Tirez le joystick en arrière pour planter la perche dans la boîte d'appel (que apparait sous la forme d'une encoche de couleur sombre sur le matelas de réception).
- Poussez le joystick vers L'AVANT pour vous élancer et passer au dessus de la barre.
- Appuyez sur le bouton de TIR pour lâcher la perche.

Le timing est d'une importance critique dans cette épreuve. Vous pouvez rater votre saute si:

- Vous plantez la perche trop tôt ou trop tard (vous râtez la boîte d'appel).
- Vous vous élancez trop tôt (vous heurtez la barre) ou trop tard (vous laissez tomber la perche contre la barre).
- Vous lâchez la perche trop tôt (vous perdez contrôle ou trop tard (vous laissez tomber la perche contre la barre).
- Vous disposez de 3 essais pour réussir votre saut à chaque hauteur. Trois échecs successifs vous éliminent de la compétition dans cette épreuve.
- Après chaque tour, la hauteur de la barre est augmentée.
- Le vainqueur de cette épreuve est le dernier joueur à être éliminée.

PLONGEON

- Appuyez sur le bouton de TIR pour vous élancer du plongeoir.
- Utilisez le joystick pour contrôler la position de votre corps et votre vitesse de rotation. Poussez le manche:
- ADROITE pour une position groupée et la rotation la plus rapide.
- En ARRIERE pour une position carpée et la rotation la plus rapide après celle du plongeon groupé.
- A GAUCHE pour une position demi-carpée et une rotation plus lente.
- En AVANT pour une position droite et la rotation la plus lente.

- Après chaque plongeon, les scores des juges apparaissent dans les cases au centre de lécran. Un plongeon est considéré comme parfait (pour un score de 10 points); si le corps entre dans l'eau à la verticale et complètement étiré, tête ou pieds en premier. Toute déviation de cette position idéale d'entrée dans l'eau vous coûte des points et le score minimum est de zéro.
- Un second facteur entre en ligne de compte dans le score: le Degré de Difficulté. Il est basé sur le nombre de rotations et de positions différent effectuées dans un plongeon. Ce degré commence à 1.0 et va jusqu'a 4.1, augmentant avec la complexité du plongeon.
- Le total des points pour chaque plongeon est calculé en éliminant les scores hauts et bas des juges et en multipliant par le Degré de Difficulté.
- Pour obtenir un haut score, tentez le plongeon le plus difficiles que vous pouvez réussir à effectuer. Les plongeons faciles obtienent des degrés de difficulté bas; les plongeons complexes peuvent obtenir des scores bas s'ils ne sont pas bien effectués. N'oubliez pas les deux facteurs qui sont utilisés pour les scores dans cette épreuve.
- Trois affichages de position vous donnent cette information.
- Un écran de DESCRIPTION vous donne le nom du prochain plongeon que vous allez exécuter.
- Un écran d'EVALUATION DE PLONGEON indique le score obtenue pour votre exécution.
- Un écran de POSITIONS COURANTES indique le total des points obtenues par tous les concurrents de l'épreuve. Appuyez sur le bouton de TIR c'un écran à l'autre.
- Le vainqueur de cette épreuve est le concurrent qui obtient le plus de points pour les quatre plongeons.

RELAI 4 x 400 METRES

- Appuyez sur le bouton de TIR pour mettre votre premier coureur sur la ligne de départ.
- Quand les deux coureurs sont en place, regardez le compte à rebours: 'MARK (A VOS MARQUES) . . . SET (PRETS) . . .' Le pistolet starter est tiré '. . . GO (PARTEZ)!'
- Déplacez le joystick à droite pour commencer à courir.
- Un faux départ signifie que le compte à rebours recommence. Faites attention – deux faux départs et vous êtes disqualifié.
- Déplacez le joystick pour contrôler la vitesse de votre coureur:
- CENTRE pour une course normale.
- GAUCHE pour 'coller.'
- L'aullure est d'une importance cruciale dans cette épreuve. Faites donc attention à la jauge au bas de l'écran qui indique les réserves d'énergie de votre coureur. Quand la barre est longue et blanche, votre coureur a plein d'énergie. Tandis que la barre disparait, votre énergie diminue.
- Contrôlez la vitesse de vos coureurs pour les déplacer aussi vite que possible sans les exténuer. Ls perdent de l'énergie en sprintant mais en regagnent en 'collant' à un autre coureur.
- Si un coureur essaye de sprinter avec peu ou pas d'énergie, sa performance diminuera très vite. Faites 'coller' le coureur pour le faire diminuer de vitesse et regagner de l'énergie (mais ne le laissez pas perdre trop d'avance!).
- Chacun de vos coureurs a plus ou moins d'endurance. Apprenez à connaitre leurs traits individuels de façon à décider de la manière dont vous contrôlerez leur allure.
- Tous les coureurs se fatiguent plus vites dans la première partie de leur 'étape' (ou tour) que dans la seconde partie. Le coureur numéro un ne peut pas récupérer son énergie aussi vite que le coureur quatre tandis que le coureur deux perd de l'énergie plus vite que le coureur trois.
- Pour passer le bâton, appuyez sur le bouton de TIR. Prévoyez la passe pour le moment où les deux coureurs sont près l'un de l'autre sinon vous perdrez de précieuses secondes et arrêterez votre progression.
- Quand vos quatre coureurs franchissent la ligne d'arrivée, votre temps de course apparait à la place de votre nom.
- Le vainqueur de cette épreuve est l'équipe qui obtient le meilleur temps.

100 METRES SPRINT

- Vitesse maximum est la clé de la victoire pour cette course!
- Le procédé de départ est le même que pour le Relai 4 x 400 Mètres.
- Quand la course commence, augmentez votre vitesse de course en secouant le joystick aussi rapidement que possible, soit d'un côté à l'autre, soit de haut en bas.
- Le vainqueur de cette épreuve est le coureur qui franchit la ligne d'arrivée dans les meilleurs temps.

GYMNASTIQUE

- Appuyez sur le bouton de TIR pour prendre vos marques.
- Relâchez le bouton pour commencer à courir.
- Appuyez de nouveau sur le bouton pour sauter sur le tremplin.
- Si vous sautez près du bord du tremplin, vous donnerez plus de puissance à votre envol. Si vous sautez trop tôt ou trop tard vous manquerez le tremplin entièrement et vous devrez recommencer. Si vous le manquer une seconde fois vous serez disqualifié.
- Maintenez le joystick à droite ou à gauche quand vous quittez le tremplin pour effectuer une pirouette axiale à 180°. La manoeuvre augmente la difficulté de votre exécution et permet un score plus élevé (si vous réussissez votre tentative).
- Appuyez sur le bouton de TIR pour vous éloignez du cheval. Vous vous propulserez avec plus de puissance si votre corps est presque à la verticale à ce moment-là.
- Une fois en l'air, déplacez le joystick pour contrôler la position de votre corps et la vitesse de rotation.
- En AVANT pour une position groupée, à rotation rapide.
- Au CENTRE pour une position droite, à rotation moyenne.
- En ARRIERE pour une position de réception à rotation lente. Vous devez être dans cette position pour une réception correcte.
- Le score est basé sur l'execution et sur la difficulté. Il est affiché après votre réception.
- EXECUTION: elle est jugée parfaite si vous réceptionnez sur vos pieds, entièrement droit(e). Lors d'une réception presque parfaite, vous faites un pas. Utilisez le joystick pour vous redresser en poussant dans la direction opposée à celle dans laquelle votre gymnaste penche. En faisant cette correction de dernière seconde, la réception sera jugée réussie avec seulement une légère pénalité. Si votre gymnaste tombe, la pénalité sera plus lourde.
- DIFFICULTE: elle est jugée en fonction du nombre de manoeuvres différentes effectuées en l'air. Les scores diminuent à cause de mauvaises réceptions, d'une mauvaise hauteur par rapport au cheval ou de sauts qui comprennent peu de manoeuvres.
- Le plus haut score possible est accordé pour une réception parfaite après un pirouette à 180° à une hauteur maximum au-dessus du cheval, suivie d'un triple saut périlleux.
- Le vainqueur de cette épreuve est le concurrent qui marque le plus de points combinés pour deux sauts consécutifs.

RELAI DE NAGE

- Appuyez sur le bouton de TIR pour positionner votre premier nageur au bloc de départ.
- Quand les deux naguers sont en place, regardez le compte à rebours. MARK, SET, GO (A VOS MARQUES, PRETS, PARTEZ).
- Déplacez le joystick à DROITE pour sauter dans l'eau. Ne sautez pas trop tôt – un démarrage en avance est un faux départ, et le compte à rebours recommencera. Trois faut départs et vous serez disqualifié de la course.
- Appuyez sur le bouton de TIR cheque fois que le bras de votre nageur entre dans l'eau. Ceci

vous donne plus de puissance et plus de vitesse.

- Quand votre nageur atteint l'extrêmité du basin, à mi-chemin de la section marquée de flotteurs rouges, inclinez le joystick à GAUCHE pour effecteur un virage, si vous tournez juste au bon moment vous vous donne le meilleur départ pour votre longueur de retour.
- Tandis que votre nageur termine sa longueur de retour, inclinez le joystick vers la DROITE pour lancer votre prochain coureur de relai. Le nouveau nageur devrait quitter le bloc de départ au moment ou son co-équipier atteinte l'extremité du basin. Si vous partez trop tôt ou trop tard, l'action s'arrête et vous perdez un temps précieux!
- Quand votre quatrième nageur termine sa longueur de retour, le chronomètre affiche votre temps de course final.
- Le vainqueur de cette épreuve est l'équipe qui obtient le meilleur temps final.

100 METRES NAGE LIBRE

- Le départ, le virage et la nage sont contrôlés de la même manière que pour l'épreuve de Relai.
- La course est terminée quand votre nageur finit sa longeur de retour.
- Le vainqueur de cette épreuve est le naguer qui obtient le meilleur temps final.

TIR AU PIGEON

- Déplacez le joystick pour viser.
- N'oubliez pas, la gravité fair descendre la mire lentement vais constamment donc votre visée ne restera pas fixe à moins que vous ne la corrigiez sans cesse. Ceci signifié que vous ne pouvez pas simplement fixer votre visée et attendre le cible. Si vous suivez une cible, l'effet de gravité est moindre.
- Appuyez sur le bouton de TIR pour relâcher les cibles des ball-traps sur les côtés du champ, et encore une fois pour tirer. Vous ne disposez que d'un tir un cible simple et de deux tirs pour une cible double. Faites-le compter! Vous manquez un point chaque fois que vous touchez une cible.
- Chaque tour comprend 25 cibles. Elles apparaissent en séquence standard tandis que vous passez de l'une à l'autre des 8 positions de tir. Les positions commencent par la gauche, puis passent à droite et finissent au centre. Faites attention à l'ordre dans lequel les cibles sont lancées.
- Le vainqueur de cette épreuve est le tireur qui marque le plus de points dans une série de 25 cibles.

SCORE
CEREMONIE DE REMISE DES MEDAILLES

Après chaque épreuve les noms, les pays et les scores de tous les participants sont affichés dans l'ordre de leur placement. Le nom du vainqueur de la médaille d'or apparaît au haut de lécran et l'hymne national de son pays est joué.

CEREMONIE DU CHAMPION

Si les joueurs participent à toutes les épreuves de SUMMER GAMES, un Grand Champion est sélectioné en fonction du nombre de médailles attribuées.

Médaille d'Or	5 points
Médaille d'Argent	3 points
Médaille de Bronze	1 point

Quand toutes les épreuves ont été décidées, les points sont additionnés et le joueur qui obtient le plus de points est déclaré Grand Champion. Ceci se produit après le Cérémonie de remise des médailles de l'épreuve finale.

RECORDS DU MONDE (AMSTRAD/CBM 64 SEULEMENT)

Le score le plus élevé obtenu pour chaque épreuve, le nom et le pays du joueur qui l'a obtenu sont conservés par le programme SUMMER GAMES. Les records sont affichés sur l'écran des records du Monde. Si un nouveau record est établi pour une épreuve, le record précédent est affacé et la nouvelle donnée apparaît à sa place.

POUR CONTINUER A JOUER (C64 Disquette uniquement)

Pour reprendre SUMMER GAMES à tout moment, appuyez sur RUN/STOP et RESTORE en même temps sur le C64. Le programme retournera au menu principal.

TOUCHES SUPPLEMENTAIRES (AMIGA/ATARI ST uniquement)

P = Pause
Q = Retour au menu principal

© 1984 Epyx Inc. Tous droits reserves.

SUMMER GAMES II™

INTRODUCTION

La majesté, l'envergure et la gloire de SUMMER GAMES™ est de retour avec SUMMER GAMES II™. Maintenant, vous pouvez vivre les passions de la plus grande compétition sportive du monde, avec huit disciplines toutes nouvelles. Synchronisez votre triple saut. Mettez votre endurance à l'épreuve dans l'arène équestre. De l'escrime au canoë kayak, vous serez au cœur de l'action dans votre "ruée vers l'or". Stratégie, technique et détermination sont les qualités qu'il vous faudra pour réussir. Donnez le meilleur de vous-même dans chaque épreuve. Rien ne peut vous arrêter si vous voulez devenir un champion. Luttez pour la victoire - si vous gagnez, la médaille d'or sera vôtre.

DEMARRAGE

Après la cérémonie d'ouverture, un choix d'options s'affiche à l'écran. Pour faire votre sélection, utilisez le joystick pour placer le curseur sur l'option de votre choix, puis appuyez sur le BOUTON FEU. Vous pouvez également sélectionner une option en appuyant sur la touche numérique correspondante.

OPTION 1: PARTICIPER A TOUTES LES EPREUVES (Compete in All Events)

Cette option permet aux joueurs de participer aux huit épreuves (ou aux seize si vous possédez SUMMER GAMES I™ - voir OPTION 6). Le nombre de médailles obtenues par chaque joueur est enregistré. Vous participez aux épreuves dans l'ordre suivant: Triple Saut, Aviron, Javelot, Equitation, Saut en Hauteur, Escrime, Cyclisme et Canoë Kayak.

CBM 64/128/ATARI ST/AMIGA

- On vous demandera tout d'abord d'entrer votre nom et de choisir un pays.
- Tapez votre nom sur le clavier et appuyez sur la touche RETURN.
- Utilisez le joystick pour placer le curseur sur le drapeau de votre choix et appuyez sur le bouton FEU pour choisir le pays correspondant. (Si vous voulez entendre l'hymne national, appuyez sur S).
- Recommencez la procédure de sélection de nom et de pays pour tous les autres joueurs (huit maximum). Lorsque les noms et les pays de tous les joueurs ont été déterminés, appuyez sur la touche RETURN.
- Un écran de vérification apparaîtra. Si les noms et les pays sont tous corrects, sélectionnez YES (oui) avec le joystick et appuyez sur le bouton FEU, ou bien tapez Y. Si vous désirez apporter des modifications, sélectionnez NO ou tapez N.

AMSTRAD

On vous demandera tout d'abord d'entrer votre nom et de choisir un pays. Entrez votre nom en utilisant la barre de lettres défilante. Positionnez-vous sur le prompt "En" et appuyez sur FEU pour valider le nom. Positionnez-vous sur la flèche et appuyez sur FEU pour effacer la dernière lettre. Utilisez le joystick pour placer le curseur sur le pays de votre choix, puis appuyez sur FEU. Vous pouvez recommencer la procédure de sélection de nom et de pays pour le Joueur 2. Lorsque vous avez terminé, placez la barre de lettres sur le prompt "En" et appuyez sur FEU.

OPTION 2: PARTICIPER A CERTAINES EPREUVES (Compete in Some Events)

- Similaire à l'OPTION 1; cependant, vous pouvez participer au nombre d'épreuves que vous voulez.

- Sélectionnez les épreuves en appuyant sur les touches numériques correspondantes, ou bien en utilisant le joystick et en appuyant sur le bouton FEU.
- Les épreuves sélectionnées seront affichées en blanc.
- Lorsque vous aurez terminé la sélection des épreuves, placez le curseur sur le mot DONE (terminé) et appuyez sur le bouton FEU.

OPTION 3: PARTICIPER A UNE EPREUVE (Compete in One Event)

- Similaire aux OPTIONS 1 et 2, mais vous ne pouvez participer qu'à une seule épreuve.
- Sélectionnez l'épreuve de votre choix en appuyant sur la touche numérique correspondante, ou bien en utilisant le joystick et en appuyant sur le bouton FEU.

OPTION 4: S'ENTRAINER A UNE EPREUVE (Practice One Event)

- Utilisez le joystick pour sélectionner l'épreuve à laquelle vous voulez vous entraîner, puis appuyez sur le bouton FEU. Vous pouvez aussi appuyer sur la touche alphabétique correspondante. Les scores ne sont pas enregistrés pendant l'entraînement.

OPTION 5: NOMBRE DE JOYSTICKS (1 OU 2)

CBM 64/128

- Sélectionnez 1 ou 2 en appuyant sur le bouton FEU ou en tapant 1 ou 2.
- Si vous utilisez un seul joystick, vérifiez qu'il est branché sur le Port 2, et sélectionnez 1.
- Si vous utilisez deux joysticks, branchez-les tous les deux et sélectionnez 2. Cela permettra à deux joueurs de se mesurer en "face-à-face" dans les épreuves de cyclisme, d'aviron et d'escrime.

Vous avez ci-dessous quelques variations d'options pour le version Amstrad.

OPTION 5 - VOIR LES RECORDS DU MONDE (See World Records)

Cf Option 7 ci-après. (CBM 64/128)

OPTION 6 - CEREMONIES D'OUVERTURE (Opening Ceremonies)

Cf Option 8 ci-après. (CBM 64/128)

OPTION 7 - CEREMONIES DE CLOTURE (Closing Ceremonies)

Cf Option 9 ci-après. (CBM 64/128)

OPTION 8 - DEFINIR LES TOUCHES (Define Keys)

Vous permet de définir les touches de manière à pouvoir émuler l'utilisation du joystick.

OPTION 6: EPREUVES DE SUMMER GAMES I (Summer Games I Events) [DISQUETTE]

[OUI ou NON (YES or NO)]
(Fonctionne uniquement avec la version U.S. Gold)

- Si vous possédez SUMMER GAMES I, placez le curseur sur cette option et appuyez sur le bouton FEU pour sélectionner YES (oui). Cela vous permettra de participer à 16 épreuves différentes. Le programme vous indiquera quand insérer la disquette de SUMMER GAMES I.

OPTION 7: VOIR LES RECORDS DU MONDE (See World Records)

(CBM 64/128 UNIQUEMENT)

- Affiche le meilleur score enregistré dans chaque épreuve, avec le nom et le pays du joueur ayant remporté chaque record du monde. Les nouveaux records enregistrés sur cassette seront perdus lorsque vous éteindrez la machine. Appuyez sur le bouton FEU pour retourner au menu.

OPTION 8: CEREMONIES D'OUVERTURE (Opening Ceremonies)

(CBM 64/128, ATARI ST et AMIGA UNIQUEMENT)

• Vous permet de voir les cérémonies d'ouverture.

OPTION 9: CEREMONIES DE CLOTURE (Closing Ceremonies)

(CBM 64/128, ATARI ST et AMIGA UNIQUEMENT)

• Vous permet de voir les cérémonies de clôture.

LES EPREUVES

LE TRIPLE SAUT (Triple Jump)

Le triple saut est constitué de trois actions successives, enchaînées: saut à cloche pied, saut d'une jambe sur l'autre (foulée) et saut en longueur. Pour réussir dans cette épreuve, il faut de la force ainsi qu'un mouvement fluide et coordonné!

• Appuyez sur le bouton FEU pour commencer à courir sur la piste.
• Lorsque vous arrivez à la planche d'appel, poussez le joystick vers la DROITE pour commencer le premier saut.
• Après le premier saut, poussez à nouveau le joystick vers la DROITE pour initier le deuxième saut.
• Lorsque vous reprenez appui au sol, poussez le joystick vers la GAUCHE pour commencer le saut final.
• Enfin, poussez le joystick vers l'AVANT pour vous donner une dernière poussée avant d'atterrir dans la zone de chute.

Remarque: Les déplacements du joystick correspondent à ceux de vos pieds. (c.-à-d., en poussant le joystick vers la DROITE, vous sautez à partir du pied droit).

• La synchronisation est importante dans cette épreuve. Vous devez utilisez le joystick juste au bon moment pour effectuer chaque action correctement.
• Le bon moment pour le premier saut, ou "cloche-pied" est juste quand vous atteignez la planche d'appel.
• Le bon moment pour les deux autres sauts est quand vous retombez du saut précédent.
• Les juges déclareront qu'il y a faute si vous déplacez le joystick trop tard pour l'un des trois sauts.
• Après chaque saut, appuyez sur le bouton FEU pour continuer à jouer.
• Vous avez droit à trois essais au triple saut.
• Le meilleur de ces trois sauts est enregistré.
• Le gagnant est le joueur qui franchit la plus grande distance en un seul essai.

L'AVIRON (Rowing)

Seul dans votre bateau, vous vous mesurez à un adversaire dans une compétition en face-à-face. Soyez prêt à prendre les avirons au signal du départ. Gardez un rythme soutenu, car chaque coup de rame peut faire la différence entre la victoire et la défaite!

• Lorsque "Press Your Button" (appuyez sur le bouton) apparaît sur l'un des côtés de l'écran, le joueur dont le nom correspond à cette partie de l'écran doit appuyer sur le bouton FEU de son joystick. Le joueur suivant recevra le message de faire de même. Le compte à rebours commencera alors.
• Lorsque le signal de départ est donné ("GO"), poussez le joystick vers la GAUCHE pour empoigner vos avirons, puis vers la DROITE pour les introduire dans l'eau (coup de rame).
• Entraînez-vous pour obtenir le meilleur rythme et la plus grande rapidité.
• Continuez à ramer en poussant le joystick vers la GAUCHE puis vers la DROITE pour accélérer le rythme des avirons.
• Après la fin de la course, appuyez sur le bouton FEU pour commencer l'épreuve suivante.
• Le gagnant est le rameur qui obtient le meilleur temps.

LE CANOE KAYAK (Kayaking)

Le canoë kayak demande de la vitesse, de la détermination et de l'organisation. Il vous faudra beaucoup d'efforts pour manœuvrer correctement l'embarcation tout au long du parcours!

• Appuyez sur le bouton FEU lorsque vous êtes prêt à commencer. Chaque fois que vous déplacez le joystick, le concurrent donne un coup de pagaie dans la direction correspondante:
• AVANT pour aller vers l'avant.
• ARRIERE pour faire marche arrière.
• GAUCHE pour tourner à gauche.
• DROITE pour tourner à droite.

Par exemple, si vous voulez donner deux coups de pagaie vers l'avant, poussez le joystick vers l'AVANT puis relâchez-le. Le concurrent donnera un coup de pagaie. Poussez à nouveau le joystick vers l'AVANT. Le concurrent donnera un second coup de pagaie.

Remarque: Si vous maintenez le joystick dans une direction, votre concurrent ne continuera pas à pagayer. Il ne donnera qu'un seul coup de pagaie chaque fois que vous pousserez le joystick.

Vous devez passer correctement par chaque porte pour réussir le parcours sans être pénalisé. Pour franchir correctement une porte, vous devez toujours avoir le marqueur rouge sur votre gauche (CBM 64/128/ATARI ST/AMIGA).

Il y a trois types de portes:

DESCENTE NORMALE: Cette porte a un marqueur rouge (CBM 64/128, ATARI ST, AMIGA) ou un D (Amstrad) sur le côté gauche (et un marqueur bleu sur la droite - CBM 64/128 uniquement). Franchissez cette porte en étant orienté vers l'avant.

DESCENTE INVERSEE: Cette porte a un marqueur R jaune sur la gauche. Le marqueur rouge est sur la droite (CBM 64/128, ATARI ST, AMIGA). Vous devez tourner votre canoë kayak et franchir cette porte "à reculons".

(Le marqueur rouge sera sur votre gauche lors du franchissement) (CBM 64/128, ATARI ST, AMIGA).

REMONTEE: Cette porte a un marqueur U bleu sur la gauche. Le marqueur rouge est sur la droite (CBM 64/128, ATARI ST, AMIGA). Contournez cette porte et franchissez-la en remontant le courant. Ensuite, pour tourner votre kayak, contournez la porte (ne la franchissez pas à nouveau) et dirigez-vous vers la porte suivante. Ne repassez pas par la porte en pagayant à reculons, sinon vous serez pénalisé.

Vous serez pénalisé chaque fois que vous manquerez une porte ou que vous franchirez une porte dans le mauvais sens. Vous serez également pénalisé si vous franchissez la même porte plusieurs fois.

(Vous entendrez un bip chaque fois que vous ferez une faute).

Une fois le parcours terminé, un écran récapitulatif apparaîtra, indiquant les portes que vous avez manquées, passées, ou franchies incorrectement, ainsi que votre temps. Pour faire un bon score, essayez d'anticiper chaque porte et de placer votre canoë kayak en conséquence. Prévoyez toujours le franchissement d'une ou deux portes à l'avance et n'ayez pas peur de pagayer à reculons pour vous mettre en position (une porte manquée est plus grave que quelques secondes de perdues).

Après avoir terminé l'épreuve, appuyez sur le bouton feu pour passer à l'épreuve suivante. Le gagnant est celui qui termine le parcours dans le meilleur temps (les pénalités étant prises en compte).

JAVELOT (Javelin)

Pour gagner, vous devez prendre de la vitesse sur la piste d'élan et choisir le bon moment pour lancer. Essayez de lâcher le javelot au meilleur angle pour qu'il franchisse la plus longue distance, et vous battrez les records!

- Appuyez sur le bouton FEU pour commencer à courir sur la piste d'élan.
- Appuyez de façon répétée sur le bouton FEU pour gagner de la vitesse sur la piste d'élan. Plus les pressions sont nombreuses et plus vous irez vite.
- Lorsque vous arrivez au bout de la piste d'élan, poussez le joystick vers la GAUCHE pour initier votre lancer.
- Tant que vous maintenez le joystick vers la GAUCHE, le javelot continue à monter. Lorsque vous relâchez le joystick, le javelot se "verrouille" à l'angle atteint et vous commencez à lancer.
- Si vous lancez le javelot trop bas, la trajectoire du lancer sera trop basse.
- Si vous lancez le javelot trop haut, la trajectoire sera trop haute et la performance décevante.
- Vous découvrirez le meilleur angle de lancer avec un peu d'entraînement.
- Si vous traversez la ligne de lancer, il y aura faute.
- Vous avez trois essais pour lancer le javelot. Votre score final correspondra au lancer le plus long.
- Appuyez sur le bouton FEU pour continuer après chaque lancer.
- Le gagnant est le joueur qui effectue le lancer le plus long.

LE SAUT EN HAUTEUR (High Jump)

- L'affichage au bas de l'écran indique le nom et le pays du concurrent, ainsi que la hauteur de la barre. Au départ, la barre est à la hauteur minimum.

CBM 64/128, ATARI ST, AMIGA

- Si vous voulez sautez à cette hauteur, poussez le joystick vers la DROITE. Sinon, poussez le joystick vers la GAUCHE pour répondre "NON". Si aucun joueur ne décide de sauter, la barre est montée et la question est posée à nouveau.

AMSTRAD

Si vous voulez sauter à cette hauteur, appuyez sur FEU. Sinon, vous pouvez changer la hauteur de la barre en poussant le joystick vers la GAUCHE ou la DROITE.

- Lorsque vous avez accepté une hauteur de barre, vous voyez s'afficher "FIRST ATTEMPT" (premier essai), "SECOND ATTEMPT" (deuxième essai) ou 'THIRD ATTEMPT" (troisième essai).
- Vous allez maintenant commencer votre course d'élan.
- Pour la course d'élan, utilisez le joystick pour contrôler votre trajectoire et votre vitesse:
- VERS LA DROITE pour courir plus vite
- VERS LA GAUCHE pour courir moins vite.
- VERS L'AVANT pour vous approcher davantage de la barre..
- VERS L'ARRIERE pour augmenter l'angle d'approche de la barre.
- Appuyez sur le bouton FEU pour sauter. Si vous n'appuyez pas sur le bouton FEU, vous continuerez à courir au-delà de la barre. Si cela se produisait, vous pourriez recommencer l'essai sans être pénalisé.
- Poussez le joystick vers l'AVANT pour franchir la barre.
- Vous avez droit à trois essais pour chaque hauteur. Si vous échouez trois fois de suite, vous serez éliminé.
- Vous pouvez refuser de sauter même après avoir fait un ou deux essais à une hauteur donnée.
- La barre est montée après chaque tour.
- Le gagnant de cette épreuve est le dernier joueur a être éliminé.

L'ESCRIME (Fencing)

- La compétition d'escrime est un tournoi ou chaque concurrent se mesure à tous les autres concurrents. Les noms des deux premiers concurrents sont affichés sur le tableau au bas de l'écran.
- Le joueur dont le nom est affiché en premier sur le tableau est toujours l'escrimeur situé à gauche de l'écran. L'autre joueur est l'escrimeur de droite.

- Appuyez sur le bouton FEU pour saluer votre adversaire et commencer le combat.
- Pour vous défendre, déplacez le joystick pour essayer de parer les coups de votre adversaire.
- Pour parer les coups de votre adversaire:
- Déplacez le joystick vers l'AVANT ou l'ARRIERE pour placer votre fleuret au même niveau que celui de votre adversaire.
- Poussez votre joystick vers la GAUCHE ou la DROITE pour placer votre fleuret à l'extrême gauche ou à l'extrême droite.
- Puis, faites un large mouvement avec votre fleuret en poussant le joystick dans l'autre direction. Si le fleuret était bien placé, il bloquera celui de l'adversaire, l'immobilisant pendant un petit moment. Vous pouvez alors essayer d'allonger une botte pour porter une touche à l'adversaire.
- Pour attaquer et contrôler les mouvements de votre escrimeur sur la piste, maintenez le bouton FEU enfoncé, et déplacez le joystick:
- VERS L'AVANT pour allonger une botte avec votre fleuret avant de reprendre une position défensive.
- VERS L'ARRIERE pour allonger une botte et avancer.
- VERS LA GAUCHE pour vous déplacer vers la gauche de la piste.
- VERS LA DROITE pour vous déplacer vers la droite de la piste.

Remarque: Vous devez remettre le joystick en position CENTRALE avant d'appuyer sur le bouton FEU, sinon votre commande ne sera pas reconnue.

- Une botte réussie porte une touche à votre adversaire.
- Si vous reculez trop près du bord de la piste, l'adversaire vous portera une touche.
- Le tableau d'affichage indique le nombre de touches reçues par chaque escrimeur.
- Le gagnant d'un combat est le joueur qui porte le plus de touches à l'adversaire.
- Un combat dure trois minutes, ou jusqu'à ce que cinq touches aient été reçues par l'un des escrimeurs.
- S'il y a égalité au bout des trois minutes, une minute supplémentaire de combat commence. Le premier joueur à porter une touche est déclaré vainqueur. Si aucun joueur ne porte de touche pendant la minute de prolongations, les deux joueurs sont perdants. (Pour AMSTRAD, un autre combat a lieu en cas d'égalité).
- La stratégie est d'importance cruciale dans cette épreuve. Vous devez essayer de prendre votre adversaire au dépourvu, en utilisant parades et feintes (en tirant le joystick vers l'arrière) avant d'attaquer.
- Si votre fleuret est paré, vous êtes provisoirement sans défense et le seul déplacement possible est de reculer.
- Après un combat, appuyez sur le bouton FEU du joystick dans la partie 2 (Part 2) pour continuer (CBM 64/128, ATARI ST, AMIGA).
- Le gagnant est généralement le joueur qui gagne le plus de combats dans le tournoi. Le classement est en fait déterminé par le nombre de points accordés pour la marge de victoire.

[(Victoires - défaites) x 1000] +
[(Touches portées - touches reçues) x 1000]

LE CYCLISME (Cycling)

C'est le sprint pour franchir le premier la ligne d'arrivée. Vous ne pouvez pas perdre le moindre instant. Car la victoire ne tient qu'à une fraction de seconde!

- Lorsque "PRESS YOUR BUTTON" (appuyez sur le bouton) apparaît sur l'un des côtés de l'écran, le joueur dont le nom correspond à cette partie de l'écran doit appuyer sur le bouton FEU de son joystick. Puis le joueur suivant devra faire de même. Et le compte à rebours commencera.
- Lorsque le signal de départ est donné ("Go"), commencez à pédaler.
- Pour pédaler, faites tourner votre joystick dans le sens des aiguilles d'une montre (CBM 64/128, ATARI ST, AMIGA). Appuyez sur les touches HAUT, DROITE, BAS, GAUCHE dans le sens des aiguilles d'une montre.

- Regardez les pédales de votre bicyclette. Vous devez déplacer le joystick dans la même direction.
- L'affichage d'une flèche pivotante indique également la direction dans laquelle vous devez déplacer le joystick.
- Pour conserver votre vitesse, faites correspondre la position des pédales (ou la flèche) avec la rotation du joystick.
- Pour aller plus vite, prenez de l'avance sur les pédales (ou la flèche) avec votre joystick. Attention - si votre joystick prend trop d'avance, votre cycliste risque d'arrêter de pédaler.
- Après la course, appuyez sur le bouton FEU pour continuer.
- Le gagnant de cette épreuve est celui qui fait le meilleur temps.

L'EQUITATION (Equestrian)

C'est le summum de la compétition pour le cheval et le cavalier, test impitoyable de technique et d'endurance. Vous devez être prêt à tout, car même un champion pur-sang peut tomber ou refuser de sauter. Tenez bien les rênes et soyez sur vos gardes: les murs de pierre peuvent être dangereux.

- Appuyez sur le bouton FEU lorsque vous êtes prêt à commencer.
- Regardez le compte à rebours au bas de l'écran. Lorsque le signal de départ est donné ("Go"), poussez le joystick vers l'AVANT pour faire partir le cheval (CBM 64/128, ATARI ST, AMIGA).
- La vitesse de votre cheval augmentera chaque fois que vous pousserez le joystick vers l'AVANT.
- Chaque fois que vous arrivez à un obstacle, poussez le joystick vers la droite pour faire sauter le cheval.
- Lorsque le cheval atterrit de l'autre côté de l'obstacle, poussez le joystick vers la GAUCHE pour l'empêcher de tomber.
- Si votre cheval s'arrête devant un obstacle qu'il refuse de sauter:
- Tirez le joystick vers l'ARRIERE pour que le cheval fasse demi-tour.
- Eloignez-vous suffisamment de l'obstacle pour avoir assez de place pour prendre de l'élan avant le saut, puis poussez le joystick vers l'AVANT pour que le cheval refasse demi-tour et continue le parcours.
- Si votre cheval tombe, appuyez une fois sur le bouton FEU pour remonter en selle, puis une seconde fois pour faire partir le cheval. (Pour AMSTRAD, poussez le joystick vers l'AVANT pour faire partir le cheval).
- Les refus et les chutes entraînent des pénalités. Vous serez également pénalisé si vous dépassez la limite de temps accordée pour le parcours.
- 6 points chaque fois que vous tombez.
- 20 points à chaque refus de sauter.
- 1 point pour chaque seconde au-dessus du temps maximum de 50 secondes.
- Vous pouvez être disqualifié si:
- Le nombre total de points de pénalité pour fautes et refus est supérieur à 99.
- Votre temps dépasse 100 secondes.
- C'est une épreuve très difficile. Pour réussir, il faut de l'entraînement et de la concentration. Essayez d'anticiper l'obstacle suivant et d'effectuer une bonne transition entre chaque saut.
- Le gagnant de cette épreuve est le concurrent ayant le moins de points de pénalité.

SCORES

CEREMONIE DE REMISE DES MEDAILLES

Après chaque épreuve, les noms, les pays, et les scores de tous les concurrents sont affichés dans l'ordre de classement. Celui dont le nom apparaît en haut de l'écran a la médaille d'or.

CEREMONIE DU CHAMPION

(CBM 64/128 uniquement)
Si les joueurs participent à toutes les épreuves de SUMMER GAMES II™, un Grand Champion sera nommé, en fonction du nombre de médailles obtenues.

Médaille d'Or	5 points
Médaille d'Argent	3 points
Médaille de Bronze	1 point

Les points sont totalisés après la fin de toutes les épreuves, et le joueur ayant le plus grand nombre de points reçoit le titre de Grand Champion. La cérémonie a lieu après la cérémonie de remise des médailles de la dernière épreuve.

CEREMONIE DE CLOTURE

Après la dernière cérémonie de remise des médailles, une spectaculaire Cérémonie de Clôture vient mettre fin au jeu. Des cascadeurs aériens sillonnent le ciel, les feux d'artifice éclatent partout et le célèbre ballon EPYX flotte au-dessus du stade, pour terminer en beauté cette nouvelle compétition de SUMMER GAMES II™.

RECORDS DU MONDE

Si un record du monde est atteint dans une épreuve, le nom du recordman est sauvegardé dans le programme SUMMER GAMES II™. Les records sont affichés sur l'écran World Records (records du monde). Si un nouveau record est établi pour une discipline, le record précédent est effacé et le nouveau record apparaît à sa place. Sur disquette, cela sera sauvegardé jusqu'au prochain jeu. Sur cassette, le record est seulement sauvegardé dans la mémoire et sera effacé lorsque vous éteindrez l'ordinateur.

CONTINUER A JOUER

Pour commencer une nouvelle partie, appuyez en même temps sur RUN/STOP et RESTORE (CBM 64/128), ou appuyez sur BREAK (Amstrad). Le programme retournera au menu principal. Vous devrez peut-être échanger les disquettes à ce moment-là.

TOUCHES SUPPLEMENTAIRES (AMIGA/ATARI ST uniquement)

P = Pause
Q = Retour au menu principal

© 1984 Epyx™ Inc. Tous droits réservés.

THE GAMES SUMMER EDITION™

UTILISATEURS AMSTRAD CPC

Après le chargement, un message vous demandera de redéfinir les touches/commandes. Se reporter au paragraphe intitulé "Pour changer de commandes."

UTILISATEURS ATARI ST/AMIGA

LES JEUX – EDITION ETE – Fonctionnent avec la manette de jeu et le clavier. Pour les jeux à un seul joueur, vous pouvez choisir entre le clavier et la manette.
Les équivalents de la manette et du clavier sont:

Manette de jeu (Touches de curseur) = Clavier
Bouton de la manette = BARRE D'ESPACEMENT

- Pour l'epreuve à deux joueurs (cyclisme), le joueur 1 utilise la manette 1 tandis que le joueur 2 utilise le clavier ou la manette 2.
- Appuyez sur ESCAPE pendant une épreuve pour revenir au plan du village.
- La manette 1 se branche dans le port No. 1 et la manette facultative 2 se branche dans le porte No. ø (porte à souris).
- Appuyez sur P pour arrêter momentanément l'action. Appuyez encore une fois sur P pour reprendre le jeu.

N.B.: Pour éviter les scènes d'ouverture, appuyez sur le bouton de la manette. Cela vous amènera au plan du village.

CHOIX DES JEUX
SELECTION DES EPREUVES

Vous avez le choix de neuf épreuves sur le plan du village. Ce sont:

Tir à l'arc

Plongeon

Cyclisme en vélodrome

Lancer du marteau

Course d'obstacles

Anneaux

Saut à la perche

Barres asymétriques

Autres options

ENTRAINEMENT

Pour vous entraîner, mettez en évidence l'icône correspondant à l'épreuve choisie sur le plan du village.

AUTRES OPTIONS

OPTION	AMSTRAD C	AMSTRAD D	AT ST D	AMIGA D
VOIR SEQUENCE/ CEREMONIES D'OUVERTURE/	• 128K SEULEMENT	•	•	•
PARTICIPER A TOUTES LES EPREUVES	•	•	–	–
PARTICIPER A CERTAINES EPREUVES	–	•	–	–
S'EXERCER DANS TOUTES LES EPREUVES	•	•	–	–
VISUALISER LES RECORDS MONDIAUX	•	•	•	•
METTRE FIN AUX ECRANS	• 128K SEULEMENT	•	–	–
RETOUR AU VILLAGE	–	•	•	•
CHANGER DE NOM/ COMMENCER COMPETITION	–	–	•	•
CHANGER DE CONFIGURATION	–	–	•	•
CHANGER DE COMMANDES	•	•	–	–

POUR VOIR LES CÉRÉMONIES D'OUVERTURE

Mettez cette option en contraste, puis appuyez sur le bouton de le manette de jeu pour faire repasser la séquence d'ouverture. Appuyez sur le bouton de la manette de jeu pour revenir au plan du village, ou attendez de voir le générique après quoi vous reviendrez automatiquement au plan du village.

POUR PARTICIPER À TOUTES LES ÉPREUVES

Si vous choisissez cette option, cela vous permettra de participer automatiquement aux huit épreuves. Suivez les instructions de la partie de ce jeu, au fur et à mesure que vous participez à chaque épreuve.

POUR PARTICIPER À CERTAINES ÉPREUVES

Sélectionnez cette option et ici aussi, vous verrez le plan du village. Déplacez la torche sur l'icône de l'épreuve appropriée. Appuyez sur le bouton de la manette de jeu pour sélectionner cette épreuve. Vous pourrez choisir autant d'épreuves que vous le désirez. Un tour vous sera automatiquement attribué pour participer aux épreuves que vous avez sélectionnées.

POUR VOUS EXERCER DANS TOUTES LES ÉPREUVES

Sélectionnez cette option pour vous exercer dans chacune des huit épreuves, l'une après l'autre. Après avoir participé à chaque épreuve, vous aurez le choix de vous exercer encore une fois ou de passer à l'épreuve suivante.

POUR METTRE FIN AUX ÉCRANS

Après avoir participé à toutes les compétitions choisies, un écran contenant la liste des pays ayant remporté une médialle s'affichera.
L'écran FINAL STANDINGS (Positions définitives) indiquera le nom de chaque concurrent; le nombre des médailles d'or, d'argent et de bronze qui'ils ont remportées, ainsi que le nombre total des points marqués. Or = 5 pts, Argent = 3 pts, Bronze = 1 pt. Commenceront ensuite les cérémonies d'attribution des médailles avec la participation des principaux pays ayant remporté des médailles.

POUR CHANGER DE NOM/COMMENCER LA COMPÉTITION

1. Tapez le nom d'un concurrent et appuyez ensuite sur la touche RETURN. Utilisez la touche DELETE (effacement) pour effacer la lettre précédant le curseur.
2. Sur l'écran apparaissent les drapeaux de trois des vingt-quatre pays en compétition, le nom du participant figurant à côté du drapeau central. Déplacez le joystick vers la gauche ou vers la droite pour sélectionner le pays que vous avez choisi. Appuyez sur le bouton du joystick pour entendre l'hymne national correspondant à votre drapeau.
3. Appuyez sur le bouton du joystick pour entrer le nom du concurrent suivant.
4. Lorsque les noms de tous les concurrents sont entrés, appuyez sur la touche RETURN. Opérations 5-11 Atari ST et Amiga seulement.
5. Vous avez ensuite un écran avec les noms des joueurs et ceux de leurs pays, ainsi que les deux ou trois options suivantes:
   - Done
   - Delete Name

   (i) "Done": sélectionnez cette touche si les noms vous conviennent.
   (ii) "Delete Name": la flèche vient se placer à côté des noms afin de vous permettre de sélectionner le nom que vous voulez effacer.
   (iii) "Add Name": répétez les étapes 1 et 2 et ajoutez un joueur supplémentaire.
6. Le plan du village olympique apparaît. Choisissez l'icône correspondant à chaque sport auquel vous voulez participer endéplaçant votre case de sélection. Appuyez ensuite sur le bouton de votre joystick.
7. L'icône s'anime alors et va se placer au bas de votre écran. Si vous voulez annuler une icône déjà sélectionnée, faites descendre votre case de sélection jusqu'à l'icône appropriée et appuyez sur le bouton du joystick.
8. Lorsque tous les événements sportifs auquels vous participez sont affichés en bas de votre écran, sélectionnez l'icône "autres options" pour commencer la compétition.
9. A la fin d'une compétition, un tableau d'affichage apparaît sur l'écran avec les noms de ceux qui ont remporté les médailles d'or, d'argent et de bronze et le pays auquel ils appartiennent. Le tableau d'affichage apparaît automatiquement et donne les anciens et nouveaux records du monde, quand un record a été battu.
10. A la clôture des jeux, le tableau d'affichage apparaît et donne le nom de chaque participant, le drapeau de son pays ainsi que le nombre de médailles remportées.
11. Appuyez sur le bouton de votre joystick pour assister à la cérémonie de clôture.

POUR VISIONNER LES RECORDS MONDIAUX

Si vous sélectionnez cette option, vous pourrez voir les records mondiaux de chaque épreuve sportive.

RETOURNER AU PLAN DU VILLAGE

Sélectionnez cette option pour retourner au plan du village.

CHANGEMENT DE CONFIGURATION

Sélectionnez cette option pour obtenir les choix suivants:

1. Nombre de joysticks
2. Remise à zéro des Records
3. Musique
4. Système vidéo (pour Atari ST)
5. Retour au plan du village

POUR CHANGER DE COMMANDES

Cette option vous permet de changer les touches ou les manettes utilisées pour les deux joueurs 1 et 2, et de participer directement à la compétition. Les deux joueurs peuvent utiliser les mêmes commandes, mais dans l'épreuve du cyclisme en vélodrome ou de la course d'obstacles, chaque joueur devra se mesurer à un rythmeur incorporé dans l'ordinateur, plutôt que l'un contre l'autre.
Vous pourrez choisir parmi les éléments suivants:

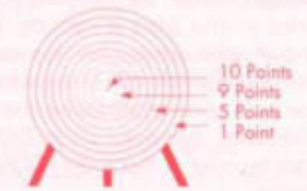
1. Manette 1
2. Manette 2
3. Clavier

Si vous sélectionnez le clavier, le système vous demandera automatiquement de redéfinir les touches.
Sélectionnez la méthode de commande que vous désirez. Pour cela, appuyez sur le numéro correspondant. Répétez ce processus pour le joueur 2. (A noter que les joueurs 1, 3, 5 et 7 suivent la méthode de commande sélectionnée pour le joueur 1, tandis que les joueurs 2, 4, 6 et 8 suivent la méthode de commande sélectionnée pour le joueur 2.)

TIR A L'ARC

Controle du Clavier et du Joystick

1. Appuyez sur la flèche de GAUCHE de votre clavier (ou faites aller len joystick vers la gauche ou appuyez bouton de Feu) pour tendre l'arc.
2. Appuyez sur la BARRE D'ESPACEMENT (ou appuyez sur le bouton du joystick). Ceci vous permet d'obtenir une vue plus précise de l'arc et de sa position par rapport à la cible. Tenez compte du facteur vent indiqué par la manche à air.



3. Quand vous êtes prêt à tirer, appuyez sur la BARRE D'ESPACEMENT (ou sur le bouton du joystick).

N.B: Après chaque tir, une image rapprochée de la cible s'affichera et vous montrera à quel endroit votre flèche est arrivée.

Scoring

L'image de la cible vous montre comment votre score se calcule .
Les flèches qui atterrissent sur la ligne qui divise les deux zones de couleur marquent le plus de points. Si vous ne parvenez pas à tirer toutes vos flèches en temps voulu, seuls les points marqués dans les temps seront comptés.

CYCLISME SUR VELODROME

Cette épreuve consiste en un sprint de 1000 mètres; deux cyclistes étant au départ sur une piste de 333 mètres 1/3. Au coup de feu, les concurrents exécutent deux tours de piste lentement tout en manoeuvrant pour se placer en position avantageuse. Puis, au son de cloche qui indique le début du troisième tour de piste, ils s'échappent et courent jusqu'à la ligne d'arrivée. Le premier qui franchit la ligne a gagné.

Vous pouvez jouer soit contre votre ordinateur, soit contre un ami. Si vous décidez de jouer contre un ami, il vous faudra un deuxième joystick.

Controle du Clavier et du Joystick Mode

ATARI ST/AMIGA/SEULEMENT

1. L'écran vous demande de sélectionner un adversaire. Appuyez soit sur la flèche montante, soit sur la flèche descendante de votre clavier (ou faites aller votre joystick vers le haut ou vers le bas).

C64/AMSTRAD SEULEMENT

TOURNOI ENTRE ADVERSAIRES/JEU CONTRE L'ORDINATEUR/

1. Le premier écran vous demande de choisir entre un tournoi entre adversaires ou un jeu contre l'ordinateur. Le tournoi entre adversaires exige deux manettes (écran inférieur – manette 1; écran supérieur – manette 2). Le jeu contre l'ordinateur n'exige qu'une seule manette, (vous utiliserez l'écran supérieur). Pour un jeu à un seul joueur, choisissez le jeu contre l'ordinateur et appuyez sur le bouton de la manette.
2. S'il s'agit d'une course de compétition, les noms des concurrents s'affichent à l'écran et on vous indique le nom du prochain concurrent en course. Appuyez sur la BARRE D'ESPACEMENT ou sur le bouton du joystick.

UTILISATEURS ATARI ST/AMIGA

En mode à deux joueurs, un schéma sous forme d'arbre indique le nom de chaque cycliste avec en face le nom d'un autre joueur qui sera son concurrent dans la course de demi-finale.

3. L'écran est alors divisé en deux. A droite, vous avez une vue aérienne de la piste, les points donnent la position de chaque cycliste. A gauche, se trouve une vue de la piste telle que vous la verriez si vous étiez le cycliste. Vous courez à droite de la piste, sur un couloir extérieur, tandis que votre adversaire va courir sur un couloir intérieur.

N.B: S'il s'agit d'un simple entraînement, l'écran partagé apparaît au début de l'épreuve juste après que vous ayez sélectionné votre adversaire.

4. Pour démarrer, appuyez sur la BARRE D'ESPACEMENT ou sur le bouton du joystick. Un pistolet apparaît en haut à droite de l'écran et quelques secondes plus tard le coup part. La course commence.
5. Pour augmenter votre vitesse, appuyez de façon consécutive sur les flèches montante et descentante de votre clavier ou tirez et poussez votre joystick sans arrêt.
6. Dirigez-vous vers la gauche en appuyant sur la flèche de GAUCHE de votre clavier (ou en faisant aller votre joystick vers la gauche). Dirigez- vous vers la droite en appuyant sur la flèche de DROITE (ou en faisant aller votre joystick vers la droite).

LES SCORES

Le cycliste qui remporte l'épreuve éliminatoire a gagné la course. Cependant, lorsqu'il y a plusieurs concurrents ou quand vous jouez contre l'ordinateur, le temps du dernier tour compte comme tie-break.

PLONGEONS

Pour Deplacer la Roue

Gardez le bouton du joystick enfoncé et poussez le joystick vers la droite pour éloigner la roue du bassin, ou poussez-le vers la gauche pour rapprocher la roue du bassin.

Plongeons en Avant

Faites tout d'abord aller votre joystick vers la gauche. Le plongeur va faire quelques pas avant de s'élancer. Tirez le joystick et maintenez-le en bas juste avant que le plongeur ne touche le tremplin, vous gagnerez de la hauteur. Plus vous garderez le joystick dans cette position, plus le saut sera haut.

Sélectionnez les mouvements du joystick en fonction du plongeon que vous décidez d'exécuter:

Type de plongeon	Contrôle du joystick
Saut de l'ange	Bougez le joystick vers le haut puis vers le bas pour entrer dans l'eau.
Plongeon avant normal	Déplacez le joystick vers la gauche, maintenez-le ains ijusqu'à ce que le plongeur touche l'eau.
Saut périlleux avant	Bougez le joystick vers la gauche, puis lâchez-le juste avant que le plongeur n'exécute le saut périlleux. Puis tirez-le vers le bas pour entrer dans l'eau.
Saut carpé	Bougez le joystick vers la gauche tout en appuyant sur le bouton du joystick. Puis tirez-le vers le bas pour entrer dans l'eau.
Saut en tire-bouchon	Bougez le joystick vers le haut tout en appuyant sur le bouton du joystick. Relâchez-le dès que le plongeur aura exécuté un un demi-tour complet. Puis tirez le joystick vers le bas pour entrer dans l'eau.
Plongeon renversé	Bougez le joystick vers la droite puis tirez-le vers le bas dès que le plongeur décollera. Tirez ensuite le joystick vers le bas pour entrer dans l'eau.
Saut périlleux renversé	Bougez le joystick vers la droite juste avant que le plongeur n'exécute un saut périlleux complet. Tirez-le vers le bas pour entrer dans l'eau.
Saut carpé renversé	Bougez le joystick vers la droite tout en appuyant sur le bouton du joystick. Puis tirez le joystick vers le bas pour entrer dans l'eau.

Plongeons Arriere

Bougez le joystick vers la droite. Le plongeur va s'avancer jusqu'au bout du tremplin. Lorsqu'il arrivera au bout du plongeoir, tirez le joystick vers le bas et maintenez-le là pour arrêter le plongeon. Relâchez le joystick et exécutez le plongeon que vous avez choisi:

Type de plongeon	Contrôle
Plongeon en arrière	Poussez le joystick vers le haut, puis tirez-le vers le bas pour entrer dans l'eau.
Plongeon extérieur	Bougez le joystick vers la gauche et relâchez-le juste avant que le plongeur n'entâme son saut périlleux. Puis tirez le joystick vers le bas pour entrer dans l'eau.
Plongeon retourné	Bougez le joystick vers la droite et relâchez-le juste avant que le plongeur n'entâme so saut périlleux. Puis tirez le joystick vers le bas pour entrer dans l'eau.

Saut périlleux arrière	Bougez le joystick rapidement vers la gauche et relâchez-le juste avant que le plongeur n' effectue un tour complet. Puis tirez rapidement le joystick vers le bas pour entrer dans l'eau.
Saut carpé retourné	Bougez le joystick vers la droite tout en appuyant sur le bouton du joystick. Puis tirez le joystick vers le bas pour entrer dans l'eau.
Saut carpé extérieur	Tirez le joystick vers le bas et déplacez-le rapidement vers la gauche tout en appuyant sur le bouton du joystick. Puis tirez le joystick vers le bas pour entrer dans l'eau.
Saut en tire-bouchon arrière	Poussez le joystick vers le haut tout en appuyant sur le bouton du joystick. Puis tirez-le vers le bas pour entrer dans l'eau.
Saut périlleux intérieur	Bougez le joystick vers la droite et relâchez-le avant que le plongeur n'effectue un tour complet. Puis tirez le joystick vers le bas pour entrer dans l'eau.

Combinaison de Differents Plongeons

Essayez de combiner les plongeons en mettant en route une seconde figure dès que vous avez commencé la première. Par exemple, vous pouvez combiner un tire-bouchon arrière avec un saut périlleux arrière en tirant le joystick vers le bas, et en le poussant ensuite rapidement vers le haut tout en appuyant sur le bouton du joystick. Quand le plongeur attaque son demi-tour, déplacez rapidement le joystick vers la gauche. Il vous faudra vous entraîner pour que votre coordination et votre minutage soient au point.

Les Scores

Chaque juge donne une note à votre plongeon qui peut aller de 0,0 à 10,0; 10 étant la note maximale. Vous êtes noté pour:

- La qualité des figures effectuées.
- Le nombre de combinaisons en un seul plongeon.
- La hauteur du plongeon.
- La qualité de votre entrée dans l'eau.

LE LANCE DU MARTEAU

Controls

A n'importe quel moment de l'échauffement, appuyez sur le bouton du joystick pour commencer à faire tourner le marteau. Augmentez la vitesse de rotation du marteau en faisant tourner le joystick dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Appuyez sur le bouton du joystick pour déclancher l'étape suivante, le concurrent se met à tourner sur lui-même tout en faisant tourner le marteau. Lorsqu'il a atteint sa vitesse de rotation maximale, appuyez sur le bouton du joystick pour envoyer le marteau.

Les Scores

Le lancé le plus long est celui qui compte.

Attention!

- Si vous appuyez sur le bouton du joystick un peu trop tard, le marteau ira faire un trou dans une barrière.
- Si vous appuyez sur le bouton du joystick un peu trop tôt, le marteau va prendre votre direction au lieu de se diriger vers la zone de chute.
- Si vous n'appuyez pas sur le bouton du joystick avant que le lanceur ne sorte du cercle, il sera alors littéralement projeté dans les airs!
- Si le lanceur fait tourner le marteau trop près de sa tête, celui-ci va s'enrouler autour de lui.

LA COURSE DE HAIES

Controls

1- Appuyez sur la BARRE D'ESPACEMENT (ou sur le bouton du joystick) pour commencer le jeu.
2- Tenez la BARRE D'ESPACEMENT (ou le bouton du joystick) appuyée pour vous mettre en position de départ. Le bras d'un officiel, son pistolet prêt à tirer, apparaît à l'écran.
3- Relâchez la BARRE D'ESPACEMENT (ou le bouton du joystick) au coup de feu. Si vous la relâchez trop tôt, vous ferez un faux départ. Après trois faux départs, vous êtes éliminé.
4- Pour augmenter votre vitesse, appuyez le plus vite possible sur les flèches de DROITE et de GAUCHE de votre clavier (ou faites aller le joystick de droite à gauche). Plus vous serez rapide avec vos touches (ou votre joystick), plus vous pourrez courir vite et plus vous pourrez sauter loin.
5- Quand vous arrivez sur une haie, appuyez sur la BARRE D'ESPACEMENT (ou sur le bouton FEU du joystick) pour la sauter.

N.B: Si vous sautez trop tôt ou trop tard, le coureur va se prendre dans la haie et s'il tombe, il sera disqualifié. Si vous tenez la BARRE D'ESPACEMENT (ou le bouton du joystick) enfoncée, vous pourrez effectuer de plus longs sauts, mais vous vous fatiguerez aussi plus facilement.

6- Une fois que vous avez passé toutes les haies, vous devez vous précipiter vers la ligne d'arrivée.

Les Scores

Le concurrent qui mettra le moins de temps sera le gagnant. Pendant la course, vous pouvez renverser un nombre illimité de haies sans être disqualifié, cependant votre temps en sera augmenté. Si vous vous prenez les pieds dans une haie et que vous tombez, vous serez disqualifié.

SAUT A LA PERCHE

Controle

Suivez les instructions suivantes:

1- Un matelas de chute est affiché sur votre écran. La hauteur que vous allez essayer de franchir apparaît au tableau d'affichage. Appuyez sur les flèches MONTANTE et DESCENDANTE de votre clavier (ou faites aller le joystick de haut-en-bas) pour régler la hauteur de la barre.
2- S'il s'agit d'une séance d'entraînement, montez ou descendez la barre au niveau qui vous convient. S'il s'agit d'une épreuve de compétition, vous ne pouvez pas la descendre en dessous du dernier record établi. Pendant la compétition, vous avez trois essais pour passer la hauteur que vous avez sélectionnée, vous n'avez pas le droit de descendre la barre au cours de ces trois essais.

N.B: Si vous parvenez à passer la barre lors de l'un de vos essais, vous n'avez alors plus le droit de sauter avant le tour suivant.

3- Appuyez sur la BARRE D'ESPACEMENT (ou sur le bouton du joystick) vous vous mettrez à courir en direction des montants.
4- Appuyez sur les flèches de GAUCHE et de DROITE de votre clavier (ou faites aller le joystick de gauche à droite) au même rythme que les pieds du concurrent et pour lui faire prendre de la vitesse.
5- Lorsque le concurrent commence à se rapprocher des montants, appuyez sur la flèche DESCENDANTE de votre clavier (ou faites aller le joystick vers le bas). La perche s'enfonce dans le sable et le concurrent est soulevé vers le sommet des montants. Ne gardez pas la touche descendante enfoncée pendant trop longtemps car cela ferait casser la perche.
6- Alors que la perche se plie et qu'elle soulève votre concurrent, appuyez sur la flèche MONTANTE de votre clavier (ou faites aller le joystick vers le haut) pour que ses pieds passent par dessus la barre.

7- Si vous appuyez sur la flèche de DROITE de votre clavier (ou si vous faites aller votre joystick vers la droite), votre concurrent se souleve, passe la barre puis se retourne. Il retombe sur le matelas sans avoir touché la barre ou en la faisant tomber, cela dépendra de votre prestation.

LES BARRES ASYMETRIQUES
Raltenti (Atari ST/Amiga)

1. Mettez-vous en mode d'entraînement, et appuyez sur la touche S (AT ST et AMIGA). La gymnaste va automatiquement effectuer ses figures.
2. Lorsqu'elle a terminé, appuyez sur la BARRE D'ESPACEMENT ou sur le bouton du joystick (AT ST et AMIGA) pour dégager l'écran et passer à l'exercice suivant.
   Vous allez assister à la démonstration d'un exercice parfait auquel les juges donneraient "10".

L'entree

Votre premier mouvement consiste soit en une entrée en ciseaux, soit en une entrée en extension. Pour effectuer votre entrée, suivez les instructions suivantes:

1. Appuyez sur le bouton du joystick (ou soit sur votre flèche descendante soit sur votre flèche montante) et vous vous approcherez des barres.
2. Faites aller le joystick de haut en bas. Vers le bas, vous ferez une entrée en ciseaux alors que vers le haut, vous ferez une entrée en extension suivie d'un arbre droit sur la barre inférieure. Vous serez noté sur l'exécution des mouvements ainsi que sur les quatre niveaux de difficulté de chaque mouvement qui iront de "A" (facile) à "D" (mouvements plus difficiles).

Options de mouvements apres entree

Consultez le diagramme pour déterminer la séquence que vous désirez et suivez les instructions suivantes:

1. Pour chaque figure (à part l'entrée) faites aller le joystick vers le haut, le bas, ou le centre.
   N.B: Vous pouvez éviter la Sortie Rond de Hanche avec Tour Hecht en gardant le bouton du joystick enfoncé lorsque vous exécutez la figure.

2. La position centrale produira, normalement, une position maintenue ou un balancement. Pendant la sortie, appuyez sur le bouton du joystick, juste avant que les pieds de la gymnaste ne touchent le sol pour éviter qu'elle ne trébuche car elle serait pénalisée.

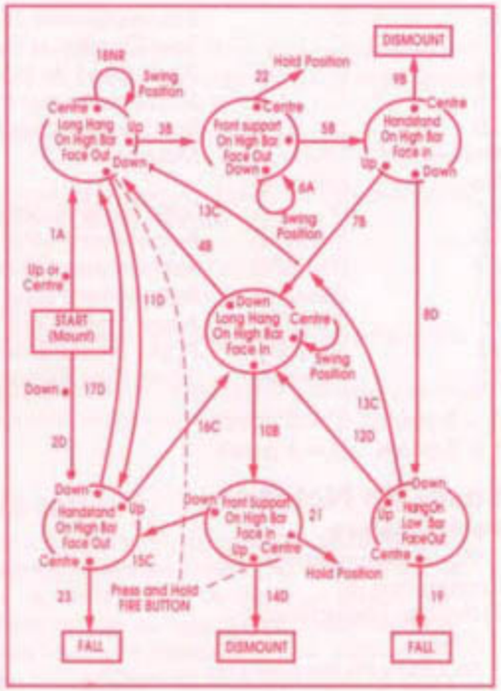
N.B: Vous avez deux minutes pour exécuter vos figures. Si votre gymnaste n'a pas complété sa performance lorsque sa période se termine, elle tombera par terre. La fin de la période approche quand la spectatrice au bas de l'écran regarde sa montre. A ce moment-là, vous devez penser à la sortie de votre gymnaste.

Diagramme des figures possibles aux barres asymetriques

Glossary :

Dismount: Sortie
Swing Position: Balancement
Centre: Centre
Long Hand on High Bar Face out: Suspension Longue sur la Barre Supérieure-Tournée vers l'extérieur.
Up: Vers le haut
Down: Vers le bas
Hold position: Position maintenue

Front Support On High Bar Face Out: Appuis Frontal sur la Barre Supérieure-Tournée vers l'Extérieur.
Handstand on High Bar Face In: Equilibre sur la Barre Supérieure-Tournée vers l'Intérieur.
Start: Entrée
Long Hang On High Bar Face In: Suspension Longue sur Barre Supérieure-Tournée vers l'Interieur.
Hang On Low Bar Face Out: Suspension sur Barre Inférieure-tournée vers l'extérieur.
Fall: Chute



Les Points

A la fin de chaque exercice, vous pourrez voir un tableau d'affichage qui déterminera le niveau de difficulté et la composition de l'exercice, il mentionnera spécifiquement ce qui vous a fait perdre des points et vous donnera votre résultat total.

Chaque juge vous donnera une note allant de 0 à 10 points basée sur:

- La difficulté moyenne des figures
- La composition (vous devez avoir au moins un, mais pas plus de trois, mouvement appartenant à chaque groupe.)
- La technique demandée pour un mouvement (par exemple, la concurrente a-t-elle changé de barre gracieusement, ou est-elle parvenue à changer de direction tout en passant d'une barre à l'autre?)

Vous devez passer d'une barre à l'autre en un mouvement continu. Vous n'avez ni le droit de vous arrêter, ni celui d'effectuer plus de quatre mouvements consécutifs sur la même barre. Vous devez aussi exécuter au moins dix figures. A l'exeption des balancements, des appuis et des chutes, les juges noteront chaque mouvement en fonction de son niveau de difficulté. Cette table d'évaluation vous donnera une perspective des points gagnés ou perdus:

Mouvement No.	Nivau de Difficulté	Mouvement
1	A	Entrée en ciseaux sur Barre Inférieure avec Appuis
2	D	Entrée en extension avec Equilibre sur Barre Supérieure
3	B	Suspension Pliée Longue avec appuis sur Barre Supérieure
4	B	Rond de Hanches et Demi-Tour avec Changement de Mains
5	B	Jeté et Equilibre Jambes Serrées
6	A	Rond de Hanche Avant sur Barre Supérieure
7	B	Pirouette Horizontale Suspendue en Ciseaux sur Barre Supérieure
8	D	Montée en Jeté avec Demi-Tour et Changement de Mains
9	B	Salto Renversé et Sortie en Demi-Tour
10	B	Suspension Pliée Longue et appui sur Barre Supérieure
11	C	Balancement Plié Renversé et Equilibre

12	D	Bascule Glissée Tour Complet et Changement de Mains
13	C	Tour Complet et Suspension sur Barre Supérieure
14	D	Sortie Rond de Hanches avec Tour
15	C	Sous-Balancement Demi-Tour et Equilibre
16	C	Rond de Hanches Demi-Tour avec Envolé sur Barre Supérieure
Mouvement No.	Nivau de Difficulté	Mouvement
17	D	Salto Roulé Avant et Suspension sur Barre Supérieure
18	(Pénalité)	Balancement Long sur Barre Supérieure
19	(Pénalité)	Rebond avec Chute Postérieure
20	(Pénalité)	Balancement Long sur Barre Supérieure
21	(Pénalité)	Appui Frontal Interne sur Barre Supérieure
22	(Pénalité)	Appui Frontal Externe sur Barre Supérieure
23	(Pénalité)	Chute Plate Renversée de la Barre Inférieure

A = 1 point C = 3 points
B = 2 points D = 4 points

Bases de Notation

Performance	**Points obtenus/perdus**
Difficulté du mouvement (1)	De 0 à + 3,5
Composition (2)	De 0 à 6,5
Technique (déductions)	
Chute	- 1,0
Mouvements insolites (3)	De - O,2 à - 9,9
Exercice trop court (4)	- 0,2
Peu de changements de direction (de droite à gauche et vice-versa) (4)	- 0,2
Trop peu de changements de barre (de haut en bas et vice-versa) (5)	- 0,1
Trop de mouvement à la barre supérieure	De - 0,2 à 9,9
Valeur de l'entrée trop basse	- 0,2
Sortie manquée	- 0,2
Trébuchement à la Sortie	- 0,1

LES ANNEAUX

Contrôle du clavier et du joystick

Tapez sur vos touches (ou bougez le joystick) à différentes vitesses pour simuler la force et le contrôle nécessaires à ce jeu. La rapidité avec laquelle vous appuyerez sur vos touches (ou à laquelle vous ferez bouger votre joystick) dépendra de la difficulté de chaque mouvement. Par exemple, pour la position en Croix de Fer, il vous faut une action plus rapide car il faut beaucoup plus de force que pour une suspension en extension. Pour jouer, suivez les instructions suivantes:

1. L'écran d'entrée montre le gymnaste pendu aux anneaux. Vous pouvez choisir entre deux mouvements:
   - Si vous appuyez rapidement sur les flèches de GAUCHE et de DROITE (ou si vous faites aller votre joystick de gauche à droite), le gymnaste se met en position de levier frontal.
   - Si vous appuyez sur les flèches MONTANTE et DESCENDANTE (ou si vous faites aller le joystick de haut en bas), le gymnaste se met en position suspendue.
2. Choisissez votre prochaine série de figures à partir du diagramme. Vous pouvez effectuer un grand nombre de figures chacune ayant son propre niveau de difficulté. De plus, vous pouvez choisir entre 11 positions d'appui différentes.
3. Chaque fois que vous changez de position d'appui, gardez cette position pendant deux secondes avant de prendre la position suivante.

Pour cela, déplacez-vous à plusieurs reprises vers la gauche et vers la droite, ou vers le haut et vers le bas, en fonction de votre dernière manoeuvre pour arriver à cette position.

Positions d'appui gagnantes

Afin d'éviter des pénalités coûteuses, notez ce qui suit:

- Si vous ne parvenez pas à tenir le joystick au niveau minimal nécessaire pour le maintenir à l'arrêt, le gymnaste tombera.
- Si les mouvements de votre joystick sont supérieurs au minimum requis pour prévenir une chute mais inférieurs à l'optimum nécessaire pour le maintenir en appui, les muscles du gymnaste vont se mettre à trembler.

UTILISATEURS AMSTRAD, VEUILLEZ NOTER CE QUI SUIT:

- Il y a trois voyants en haut de l'écran. Si vous restez à la position de maintien pendant deux secondes, le voyant de gauche s'allumera si vous avez atteint un niveau "A" de difficulté, le voyant central s'allumera si vous atteint un niveau "B," et le voyant de droite un niveau "C." Ces voyants seront aussi accompagnés d'un bip bas, moyen ou haut. Quand vous voyez le voyant s'allumer, et que vous entendez le bip, faites une autre manoeuvre pour éviter d'être pénalisé parce que vous avez resté trop longtemps à la position de maintien.
  Les icônes qui vont s'afficher au bas de l'écran représentent les onze mouvements possibles. L'icône qui clignote correspond au mouvement que vous êtes en train d'effectuer. Lorsque vous avez maintenu votre position pendant le temps voulu (environ 2 secondes) vous entendez un signal sonore, l'icône s'arrête de clignoter et n'est plus mise en évidence (ombre bleue-foncée). Vous devez alors passer à une autre figure pour éviter d'être pénalisé pour vous être maintenu dans une position trop longtemps.

Pendant l'entraînement, vous pourrez en plus bénéficier d'un mode d'aide (Touche HELP-AIDE-ON -allumé- ou OFF -éteint). Les bords des icônes vont être mis en évidence pour vous aider. Si ce sont les bords verticaux de l'icône qui s'éclairent, vous saurez que ce sont les mouvements de haut en bas, sur le clavier ou avec le joystick, qu'il vous faut utiliser pour cette figure. De même, si ce sont les bords horizontaux qui s'éclairent, vous devrez utiliser les mouvements droite-gauche de votre clavier ou de votre joystick.

Les points

L'épreuve est notée suivant ces six critères:

Exécution	4,4 points maximum
Difficulté	3,4 points maximum
Combinaison des mouvements	1,6 points maximum
Originalité	0,2 points maximum
Virtuosité	0,2 points maximum
Risque	0,2 points maximum

N.B: Si vous marquez moins de 1,0 en Difficulté, vous serez pénalisé à votre score Exécution.

La note d'Exécution est basée sur la façon dont vous accomplirez chaque mouvement. Chaque fois que vous laisserez paraître le tremblement de vos muscles ou que vous resterez dans la même position trop longtemps ou pas assez longtemps, vous perdrez des points. Si vous chutez, on vous mettra automatiquement zéro pour votre note d'Exécution.

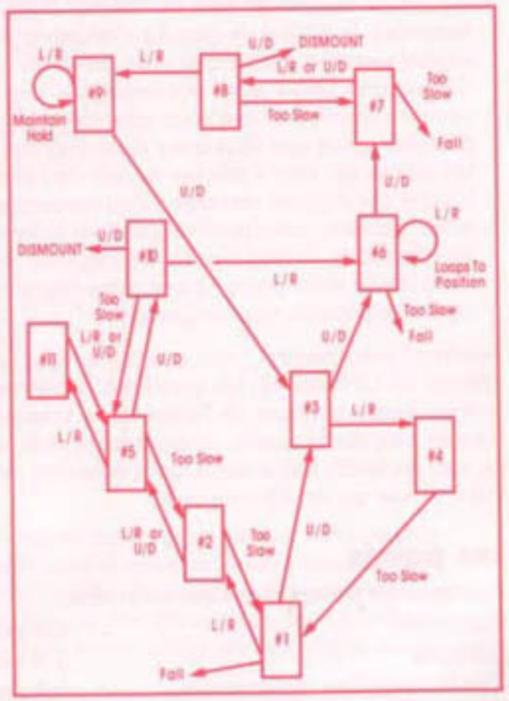
Pour marquer en Virtuosité (c.à.d: faire mieux que prévu), vous devez obtenir un score parfait en Exécution.

Glossary

L/R	G/D
U/D	H/B
Maintain hold	Maintenez la Position
Too Slow	Trop Lent
Dismount	Sortie
Fall	Chute
Loops to position	Exécute une boucle pour se positionner

Diagramme des sequences possibles aux anneaux

Mouvement No	Points	Figures
1	0,10	Suspension
2	0,20	Levier Frontal
3	0,20	Suspension Bras Tendus
4	0,40	Croix de Fer
5	0,30	Carpé
6	0,40	Prise Main Gauche
7	0,30	Epaules Verticales
8	0,40	Equilibre
9	0,30	Planche
10	0,40	Mains Inversées
11	0,40	Suspension Arrière



A chaque figure correspond un niveau de difficulté, A (facile), B (moyen) ou C (difficile). Pour obtenir le nombre de points maximum, votre séquence doit comporter au moins deux mouvement de niveau A, trois de niveau B et trois de niveau C. Les figures suivantes vous donnent une indication des scores de Difficulté possibles:

Mouvement	**Difficulté**
Equilibre et Planche	A
Planche et Suspension Bras Tendus	A
Suspension et Levier Frontal	B
Suspension Bras Tendus-et Croix de Fer	B
Levier et Suspension Arrière	C
Suspension et Croix de Fer	C

Si vous substituez un mouvement difficile à un mouvement plus facile, vous obtiendrez plus de

points en Exécution. Par exemple, si vous avez un mouvement de niveau A, deux de niveau B et cinq de niveau C, vous n'obtiendrez quand même que 3,4 points pour la Difficulté mais votre score en Exécution sera augmenté.

Les scores de Combinaison et d'Originalité sont interdépendants l'un de l'autre. Un bon score en Combinaison vous donnera aussi un bon score en Originalité. Le contraire n'est cependant pas vrai, ainsi la répétition excessive des mouvements fait baisser le score des Combinaisons mais pas celui de l'Originalité. Votre score pour l'Originalité est basé sur le nombre de figures introduites mais pas sur le nombre de fois qu'elles sont répétées.

Vous gagnerez 0,1 point pour le Risque en vous maintenant en une Prise Main Gauche ou une Epaule Verticale pendant deux secondes.

© 1988 EPYX, Inc. Tous Droites Reserves.

WINTER EDITION™ C64/AMSTRAD SEULEMENT

LES OPTIONS

Une fois le jeu chargé, vous verrez l'ECRAN DES OPTIONS.

Si vous sélectionnez le chiffre 1 ou 2 de l'ECRAN DES OPTIONS, vous assisterez à la CEREMONIE D'OUVERTURE avant de prendre part aux épreuves.

LA SELECTION DES OPTIONS

Voici les OPTIONS que vous pouvez sélectionner:

- Participer à toutes les épreuves
- Participer à certaines épreuves
- Participer à une épreuve
- Entraînement à une épreuve
- Voir les records du monde
- Changez les commandes de jeu: niveau menu

Pour sélectionner une option: Déplacez le joystick vers le **HAUT** ou vers le BAS pour mettre en évidence le chiffre que vous voulez. Appuyez ensuite sur le BOUTON FEU. Vous pouvez aussi sélectionner un chiffre à l'aide du clavier et appuyer sur RETURN.

Prendre Part à Toutes les Epreuves

Quand vous sélectionnerez les options 1, 2 ou 3, vous aurez l'occasion d'introduire les noms et les pays de chaque compétiteur.
Pour sélectionner votre pays: Vous choisissez entre 17 pays. Déplacez tout simplement le joystick pour mettre en évidence le drapeau du pays de votre choix.
Note: En appuyant sur le BOUTON FEU, vous entendrez l'hymne national du pays dont vous avez mis le drapeau en évidence.
Pour Introduire Votre Nom, tapez votre nom sur le clavier et appuyez sur RETURN. Pour effacer, corriger ou ajouter, utilisez tout simplement les touches du traiteur de texte. Pour effacer tous les noms de l'écran, appuyez sur SHIFT et SPACE en même temps.
Une fois que toutes sélections sont Faites: ENTER deux fois.

Entraînement à une épreuve

Vous n'aurez pas à introduire votre nom ou votre pays ici. Sélectionnez simplement l'épreuve à laquelle vous voulez vous entraîner. Après avoir terminé une séance d'entraînement, on vous demandera si vous voulez refaire la séance. Appuyez sur "Y" pour répondre oui et sur "N" pour répondre non sur le clavier (ou utilisez le joystick).

Voir les records du monde

Durant toutes les compétitions, votre score et votre temps seront soigneusement enregistrés. Pour les visionner, sélectionnez cette option.

LA LUGE

La Compétition

Choisissez une piste. Pour cela, mettez en évidence la piste désirée en déplaçant le curseur vers le HAUT ou vers le BAS. Appuyez ensuite sur le BOUTON FEU.
Note: Tous ceux qui prennent part à une épreuve de luge donnée doivent évoluer sur la même piste.
Lancez votre luge. Tout comme dans une épreuve officielle, vous avez 50 secondes pour lancer votre luge. Placez-vous d'abord sur l'aire de lancement en appuyant sur le BOUTON FEU, ce qui

vous fait aussi mettre les mains sur le guidon. Continuez à appuyer sur le bouton tout en POUSSANT et en TIRANT sur le joystick pour prendre votre élan. Quand vous êtes prêt à partir, relâchez le BOUTON FEU et POUSSEZ le joystick aussi vite que possible.
Creusez. Dès que vous vous lancez sur la piste, enfoncez vos gants à pointes dans la glace pour augmenter votre vitesse. Pour creuser dans la glace, donnez de petites tapes rapides sur le BOUTON FEU jusqu'à ce que vous voyiez la rampe de lancement.
Direction. Bougez le joystick vers la DROITE ou vers la GAUCHE pour aller dans ces directions. Vous apprendrez vite que la direction est très sensible et vous saurez alors comment suivre la piste.
Note: Tous les mouvements GAUCHE et DROITE dépendent de la direction dans laquelle vous voyagez.
Prise des tournants. Dirigez votre luge sur l'intérieur de chaque tournant de manière à bénéficier de la plus petite distance possible.
Accélération dans les lignes droites. Maintenez votre luge bien au centre de la ligne droite de manière à ce qu'elle ne "dérive" ni en haut ni en bas.
Surveillez les compteurs. Au bas de l'écran se trouvent trois compteurs appelés "Steer" (direction), "Drift" (dérive) et "Position". "Steer" vous indique la direction que vous suivez. "Drift" vous avertit quand vous dérivez trop. "Position" vous donne votre distance des deux côtés de la piste.

Le Score

Tous les participants à l'épreuve de Luge se mesurent pour obtenir le meilleur temps. Le concurrent qui termine avec le temps le plus bas est le vainqueur.

PATINAGE ARTISTIQUE

La Compétition

Choisissez votre musique. La première chose à faire dans le patinage artistique est de choisir votre musique. Voici comment procéder:
Déplacez le joystick à DROITE ou à GAUCHE pour choisir le genre de musique pour votre dance. Chaque morceau de musique est représenté par l'un des sept instruments de musique situés au haut de l'écran. Appuyez sur le BOUTON FEU pour faire votre sélection. Attendez quelques secondes, le temps que la musique commence. Chorégraphez ensuite vos mouvements sur la musique.
Chorégraphez vos mouvements. Tout comme un vrai concurrent, vous devez chorégrapher chaque mouvement, ce qui signifie que vous devrez sélectionner et régler vos mouvements sur la musique.

Voici comment faire:
Chaque danseur représente un mouvement précis. Vous devrez sélectionner vos mouvements de la même façon que votre musique: en déplaçant le joystick à DROITE ou à GAUCHE jusqu'à ce que votre sélection soit mise en valeur et en appuyant ensuite sur le BOUTON FEU. Une icône de joystick en bas à droite de l'écran vous montre exactement *quand* vous devez déplacer le joystick pour effectuer chaque mouvement. La longueur de chaque morceau de musique vous permet de sélectionner jusqu'à quatorze mouvements. Pour obtenir un score élevé, vous devez exécuter chacun des 8 mouvements au moins une fois, et au moins 10 mouvements dans toute la routine. Ecoutez attentivement la musique car vos mouvements seront chronométrés en fonction de la musique. Et une partie de votre score sera basée sur votre fidélité à votre propre chorégraphie. Vérifiez le compteur de musique au bas de l'écran. La flèche du compteur vous indique combien de musique il vous reste pour que vous puissiez calculer vos mouvements de façon à "remplir" la musique.
Si vous décidez de commencer le processus de chorégraphie, poussez vite le joystick en

AVANT deux fois de suite. Une fois que vous êtes satisfait de votre chorégraphie, appuyez sur le BOUTON FEU pour permettre au joueur ou à la joueuse suivant(e) de faire ses sélections. Quand tous les joueurs ont fait leurs sélections, appuyez de nouveau sur le BOUTON FEU pour commencer l'exécution.

L'Exécution

Vous êtes maintenant prêt à exécuter devant le jury, la routine de patinage artistique que vous avez chorégraphiée. Vous devez essayer de vous souvenir de l'ordre et du timing exacts de votre chorégraphie pour atteindre un score aussi parfait que possible.
Pour évoluer autour de la patinoire: Poussez le joystick à DROITE pour aller à droite, et à GAUCHE pour aller à gauche.
Pour effectuer un mouvement: Poussez le joystick vers le HAUT.
Note: Faites attention à votre timing et essayez d'exécuter chaque mouvement exactement tel que vous l'avez chorégraphié.
Les icônes en bas à gauche de l'écran vous indiquent votre mouvement en cours et le suivant. Une barre temporelle avec une flèche ce couleur en bas à droite de l'écran vous indique quand exécuter chaque mouvement. La flèche prend les couleurs suivantes:
JAUNE - signifie "Vous avez plus de deux secondes avant votre prochain mouvement."
VERTE - signifie "Exécutez votre mouvement exactement au moment prévu dans le morceau de musique." (Il y a moins de deux secondes avant ou après l'exécution du mouvement.)
ROUGE - signifie " Vous avez plus de deux secondes de retard dans l'exécution de votre mouvement."
Si vous tombez, appuyez sur le BOUTON FEU pour recommencer le mouvement. Quand vous avez exécuté tous vos mouvements ou quand la musique est terminée, votre patineur s'arrête. Appuyez sur le BOUTON FEU pour voir votre score. Pour terminer votre routine plus tôt, appuyez deux fois sur le BOUTON FEU en succession rapide. Appuyez de nouveau sur le BOUTON FEU pour passer à l'exécution du joueur suivant.

Score

Votre score est basé à la fois sur le mérite technique et sur le mérite artistique de votre exécution. Le score technique reflète la qualité de l'exécution de vos mouvements. Votre score artistique est basé sur votre fidélité à votre timing et à votre chorégraphie d'origine. Le meilleur score possible est de 6 points.

PATINAGE DE VITESSE

La Compétition

Choisissez votre piste. Tous les concurrents ont le choix entre quatre pistes. Tout d'abord, utilisez le joystick pour mettre en évidence la piste de votre choix. Puis appuyez sur le BOUTON FEU pour passer à l'écran de patinage.
Note: Tous les concurrents à l'épreuve de Patinage de Vitesse doivent patiner sur la même piste.
Sur la Ligne de Départ. La course commence au moment ou le pistolet est tiré. N'oubliez pas de regarder le bas de l'écran. Il vous indiquera quand prendre vos marques, quand être prêt et - enfin - quand PARTIR.
La Course. Poussez le joystick à DROITE et à GAUCHE pour élancer vos bras et vos pieds. Le timing et le rythme des mouvements sont d'une importance primordiale. Plus vos mouvements sont réguliers, plus vous irez vite. Poussez le joystick vers le HAUT tout en vous déplaçant à GAUCHE et à DROITE pour patiner *vers le haut* par-dessus la section de croisement de la piste. Poussez le joystick vers le BAS tout en vous déplaçant à DROITE ou à GAUCHE pour patiner vers le *bas* au-dessus de la section de croisement de la piste. Si votre patineur tombe, appuyez sur le BOUTON FEU pour le remettre sur ses pieds.

Score

Plus votre temps est bas, plus vous avez de chance de rentrer chez vous avec la médaille d'or.

PISTE

La compétition

Sélectionnez vos positions de caméras. Il y a quatre caméras en tout. Pour mettre vos caméras le long de la piste, il suffit de pousser le joystick vers le HAUT ou vers le BAS pour positionner les icônes de caméra et d'appuyer sur le BOUTON FEU pour les fixer. Une fois que les quatre caméras sont en place, appuyez sur le BOUTON FEU pour placer votre skieur à la porte de départ. Si, pour une raison quelconque, vous ne voulez pas de caméras, ignorez cette étape en appuyant sur le BOUTON FEU pour continuer.
Note: Une fois que les caméras sont fixées, tous les skieurs utilisent les mêmes vues de caméras.
A la Porte de Départ: Pour échauffer votre joueur avant le départ, poussez le joystick vers le HAUT et le BAS. Pour vous élancer de la porte de départ vous devez planter vos bâtons fermement dans la neige. Pour cela, appuyez sur le BOUTON FEU.
La Course. Une fois que vous êtes parti, continuez à utiliser vos bâtons pour gagner de la vitesse. Suivez également ces directions:
Pour vous mettre en schuss (accélérer): Poussez le joystick vers le HAUT.
Pour faire le chasse-neige (ralentir): Poussez le joystick vers le BAS.
Pour tourner à droite: Poussez le joystick à DROITE.
Pour tourner à gauche: Poussez le joystick à GAUCHE.
Pour vous arrêter si vous tombez: Tirez le joystick en ARRIERE.

Changements de perspective. Vous commencez en perspective de première personne. Mais tandis que vous atteignez chacune de vos caméras (indiquées par les drapeaux rouges), la perspective passera à la troisième personne. En perspective de troisième personne, vous vous regarderez vous-même. Tandis que vous skiez au-delà du champ de vision de chaque caméra, la perspective change de nouveau pour passer à la première personne.
Sauts. En perspective de troisième personne (en face des caméras), vous allez pouvoir frimer. Pour effectuer un saut, poussez le joystick à DROITE ou à GAUCHE tout en appuyant simultanément sur le BOUTON DE FEU.

Score

Les skieurs de piste se mesurent contre le meilleurs temps. Le skieur avec le temps le plus rapide est le vainqueur.

SLALOM

La Compétition

Sélectionnez votre parcours. Pour choisir l'un des quatre parcours, il suffit de déplacer la "case" en poussant le joystick dans la direction voulue. Comme vous pouvez le voir, plus il y a de drapeaux sur le parcours, plus ce dernier est difficile.
Remarque: Tous les concurrents dans une course donnée se mesurent sur le même parcours.

A la Porte de Départ. Appuyez sur le BOUTON FEU pour amener votre concurrent à la porte de départ. Puis attendez le coup de pistolet de départ (A vos marques, Prêt, Partez!) et...vous êtes parti!
La Course. Passez AU-DESSUS du premier drapeau pour prendre le bon rythme. Puis poussez le joystick vers le HAUT et vers le BAS pour éviter les drapeaux et descendre le long de la piste.

Score

Les skieurs de slalom se mesurent contre le meilleurs temps. Le skieur ayant obtenu le temps le plus rapide est le vainqueur.

LE SAUT À SKI

La Compétition

Descente de la Piste d'élan. Suivez les incitations sur l'écran pour commencer votre saut. Puis, tandis que vous descendez la piste d'élan, suivez ces instructions:
Pour vous accroupir (accélérer): Poussez le joystick vers le HAUT
Pour tourner à droite ou à gauche: poussez le joystick à DROITE ou à GAUCHE.
Pour sauter: appuyez sur le BOUTON FEU.
En l'air. Une fois que vous êtes en l'air, n'oubliez pas que:
Pour vous pencher en arrière: Poussez le joystick vers la GAUCHE
Pour vous pencher en avant: Poussez le joystick sur la DROITE.
Pour lever les bras: Poussez le joystick vers le HAUT.
Pour baisser les bras: Poussez le joystick vers le BAS.
Pour vous mettre en position d'atterrissage: A un angle de 45 degrés maintenez le BOUTON FEU enfoncé jusqu'à ce que vous atteigniez le sol.

Changements de perspective. Vous commencez le long de la piste d'élan en perspective de première personne. Mais quand vous vous élancez de la piste et dans les airs, la perspective passe à la troisième personne. (Ce qui signifie que vous pourrez vous voir vous-même).

Score

Votre score est basé sur votre style en l'air et sur votre distance. Pour augmenter vos points de style, maintenez votre corps à un angle de 45 degrés, et passez en position d'atterrissage au dernier moment.

SKI DE FOND

La Compétition

Le Départ. Il y a toujours deux skieurs sur l'écran en même temps. S'il n'y a qu'un joueur utilisant un joystick, votre ordinateur "skiera" pour l'adversaire. Appuyez sur le BOUTON FEU pour entamer le compte à rebours.
La Course. Quand le compte à rebours atteint "PARTEZ" , commencez à patiner en poussant le joystick à DROITE et à GAUCHE en faisant correspondre les mouvements du joystick à ceux des jambes de votre skieur.

Pour skier en pente ascendante. Si vous commencez à perdre de la vitesse sur les collines, vous pouvez "marcher" au lieu de skier. Pour cela, maintenez le BOUTON FEU enfoncé tout en continuant à faire avancer les jambes du skie

Pour skier en pente descendante. Pour augmenter de vitesse en descente, appuyez sur le BOUTON FEU tout en bougeant les bâtons pour doubler l'action des bâtons.

Score

Les skieurs de fond se mesurent contre le meilleurs temps. Le skieur ayant obtenu le temps le plus rapide est le vainqueur.

Cérémonie de Remise des Médailles

Après chaque épreuve, l'hymne national du vainqueur est joué et les drapeaux des trois premiers apparaissent. Pour chaque épreuve, le vainqueur de la médaille d'or reçoit 5 points. Le vainqueur de la médaille d'argent reçoit 3 points et le vainqueur de la médaille de bronze reçoit 1 point. Une fois que toutes les épreuves sont terminées, le concurrent avec le plus de points reçoit de nouveau une récompense et son hymne national est joué.
Note: Pour sauter les cérémonies de remise de médailles, appuyez sur le BOUTON FEU et maintenez-le enfoncé.

WINTER GAMES™

COMMENCER A JOUER

Cérémonies d'ouverture

Une superbe cérémonie d'ouverture vous accueille aux JEUX D'HIVER. Un athlète brandissant la torche enflammée gravit les marches pour allumer le feu sacré qui brûlera jour et nuit pendant toute la durée des JEUX D'HIVER. Des colombes blanches sont lâchées au-dessus du stade pour symboliser le message de paix. Que les jeu commencent!

COMMENT JOUER

Une fois la cérémonie d'ouverture terminée, un menu s'affiche sur l'écran vous offrant six options. Pour faire un choix, utilisez votre manette de jeu pour placer le curseur en face de l'option que vous voulez sélectionner, puis pressez le BOUTON DE FEU, ou les touches de signalisation du clavier numerique, et puis la BARRE D'ESPACEMENT.

OPTION 1 : Compete in all the Events

- Pour entre votre nom, tapez-le sur le clavier et pressez la touche RETURN. (Pour revenir au menu pressez la touche RETURN sans entrer le/les nom(s).)
- Pour choisir un pays, utilisez la manette de jeu ou les touches du clavier numerique, à la droite du clavier, pur bouger la case jusqu'au drapeau de votre choix, puis pressez le BOUTON DE FEU ou la BARRE D'ESPACEMENT pour confirmer votre choix. (Pour écouter un hymne national appuyez sur S.)
- Répétez l'opération pur chaque joueur supplémentaire (le maximum étant de 8 joueurs). Quand tous les noms des joueurs et tous les pays correspondants sont entrés, pressez simplement la BARRE D'ESPACEMENT.
- Un écran de vérification apparait. Si tous les noms et les pays correspondants sont conformes à vos choix, choisissez YES avec la manette de jeu ou les touches 8 ou 2 du clavier numérique, puis appuyez sur le BOUTON DE FEU ou la BARRE D'ESPACEMENT. Pour effacer les noms et recommencer, choisissez NO avec la manette de jeu ou les touches du clavier numérique.

OPTION 2 : Compete in some events (ATARI ST, AMIGA)

(Participer à quelques épreuves)
Similaire à l'option 1, mais vous ne participez qu'aux épreuves que vous choisissez.
- Choisissez les épreuves en deplaçant le cursor avec la manette de jeu et ensuite en appuyant sur le BOUTON DE FEU ou en appuyant sur les touches 8 et 2 du clavier numérique et ensuite la BARRE D'ESPACEMENT.

OPTION 3 : Compete in one event

(Participer à une seule épreuve)
Similaire à l'option 1, mais vous ne participez qu'à une seule épreuve que vous choisissez.
- Utilisez la manette de jeu pour choisir l'épreuve puis pressez le BOUTON DE FEU ou les touches 8 et 2 du clavier numérique et puis la BARRE D'ESPACEMENT.

OPTION 4 : Practice one event

(S'entraîner à une discipline.)
- Utilisez la manette de jeu pour sélectionner la discipline, puis pressez le BOUTON DE FEU ou les touches 8 et 2 du clavier numérique et puis la BARRE D'ESPACEMENT.
- Répondez à la question "Continue - YES or NO" en utilisant le joystick ou les clés cursor pour sélectionner Yes ou No. Aucun score n'est sauvegardé durant les séances d'entraînement.

OPTION 5 : See World Records (ATARI ST, AMIGA)

(Voir les records du monde)
Affiche le plus haut score établi pour chaque épreuve avec le nom et le pays du joueur qui a réussi la performance. Appuyez sur le BOUTON DE TIR ou la BARRE D'ESPACEMENT pur revenir au menu.

OPTION 6 : Opening ceremonies (ATARI ST, AMIGA)

(Cérémonie d'ouverture)
Relance la cérémonie d'ouverture.

OPTION 7 : Number of joysticks, 1 or 2 (ATARI ST/AMIGA)

(Le nombre de manettes de jeu, 1 ou 2)

- Pour un joueur, branchez votre manette de jeu dans Port #1 et sélectionnez 1.
- Pour deux ou plus joueurs, branchez les deux manettes de jeu et sélectionnez 2.
- Sélectionnez 1 our 2 en appuyant sur le BOUTON DE FEU ou la BARRE D'ESPACEMENT.

Nota: Quand on joue avec deux joueurs un joueur peut utiliser la manette de jeu, tandis que l'autre utilise le clavier. Dans ce cas, ne sélectionnez qu'une manette de jeu.

LES EPREUVES

FIGURE SKATING

- Pressez le BOUTON DE FEU, BARRE D'ESPACEMENT pour commencer à évoluer.
- Pour engager une figure manoeuvrez la manette de jeu dans la direction correspondante à la figure que vous voulez effectuer, et pressez le BOUTON DE FEU, ou la touche correspondante au clavier numérique et puis la BARRE D'ESPACEMENT.
- Pour conclure une figure, laissez revenir la manette à sa position de repos (au centre), et appuyez sur le BOUTON DE FEU ou la BARRE D'ESPACEMENT, sans appuyer sur d'autres touches.
- Pour patiner en arrière, centrez la manette et appuyez sur le BOUTON DE FEU ou la BARRE D'ESPACEMENT seulement.

Les contrôles de manette de jeu et du clavier numérique.
Nota: Tous les mouvements de manette de jeu utilisent le BOUTON DE FEU, tous les contrôles du clavier numérique utilisent la BARRE D'ESPACEMENT. Tous les épreuves de WINTER GAMES utilisent les contrôles indiqués au dessus.

Regles Pour L'evolution

QUALITE: Un mouvement est jugé élégant ou maladroit selon l'instant où vous appuyez sur le BOUTON DE FEU ou la BARRE D'ESPACEMENT. Si vous patinez en avant ou <<déclenchez>> un saut alors que les jambes du patineur sont écartées, le saut sera parfait. Si les jambes du patineur sont rapprochées, le saut sera mal exécuté. L'inverse est vrai quand vous patinez en arrière: <<déclenchez>> le saut lorsque les jambes du patineur sont serrées, et le saut sera parfait. L'entraînement mène à la perfection, donc persistez dans vos essais!
PATINAGE AVANT: Il est possible d'effectuer des doubles Axels et des triples Axels, ou d'exécuter un demi tour et de commencer à patiner en arrière. N'oubliez pas de patiner en avant à la fin de l'évolution. Si vous patinez alors en arrière, vous chuterez.
PATINAGE EN ARRIERE: Il est possible d'effectuer des doubles Lutz ou des triples Lutz, des pirouettes horizontales, des pirouettes assises, ou de tourner pur patiner en avant.
Lorsque vous faites des pirouettes, tachez de faire six tours: Si vous tournez moins de six fois, votre sortie sera maladroite. Plus de six tours vous étourdiront et vous perdrez l'équilibre.

Ne Tombez Pas!

Vous tomberez si vous essayer de passer directement d'un saut à une pirouette, d'une pirouette à un saut, ou d'une pirouette assise à une pirouette horizontale. Patinez en arrière entre les mouvements: patinez en avant avant d'effecteur un Axel.
PIROUETTE HORIZONTALE LIEE A UNE PIROUETTE ASSISE: Vous pouvez passer directement d'une pirouette horizontale à une pirouette assise. C'est une combinaison très esthétique qui rapporte 1,2 points.

Scores

Vous commencez avec un score de 0,0. Le meilleur score est de 6 points. Tous les scores sont affichés avec une décimale. Et ne vous en faites pas... vous ne pouvez pas descendre en dessous de 0!
Après que vous ayez exécuté avec succès chaque figure, votre note est calculée ainsi:

FIGURE	POINTS
Pirouette horizontale	0,7
Pirouette assise	0,7
Double Axel	0,6
Triple Axel	1,1
Double Lutz	0,6
Triple Lutz	1,1
Pirouette horizontale liée à une pirouette assise	1,2
Score total	6,0

* Pénalitée
0,7 points de pénalité par chute.
0,2 points de pénalité pour chaque figure maladroite.

ATTRIBUTION DES POINTS: seul le premier essai de chaque figure exécutée dans le temps imparti une minute, est considéré.

FREE SKATING

Bareme De Notation

Mouvement	Points pour chaque essai réussi	
Pirouette horizontale	0,3	
Pirouette assise	0,3	(1,6 point maximum)
Pirouette horizontale liée à une Pirouette assise	0,5	(1,5 point maximum)
Double Lutz	0,2	
Double Axel	0,2	(1,2 point maximum)
Triple Axel	0,4	
Triple Lutz	0,4	(2,4 points maximum)
Total	6,9	
(note plafond: 6,0)		

*Total et maximum des points de pénalité

Faute	Total	Maximum
Chute	-0,5	-0,2
Maladresse	-0,4	-0,05

Remarque: Echouer dans la tentative d'une figure n'est pas considéré comme une faute.

Exemple:

Votre score total:	6,9	Maximum: 6,0
1 chute	-0,5	-0,2
2 maladresses	-0,4	-0,1
Total	-6,0	5,7

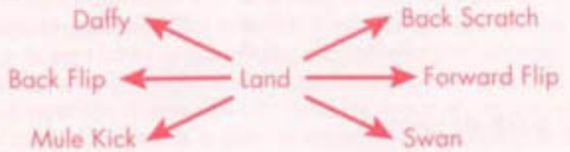
ATTRIBUTION DES POINTS: Seules les figures exécutées dans les deux minutes imparties sont considérées.
Les points relatifs aux figures seront ajoutés à votre score uniquement si elles sont exécutées avec succès.

SPEED SKATING

- Votre patineur est en bas de l'écran. Vous patinez contre l'ordinateur ou un deuxième joueur si vous jouez avec plus d'un joueur. Appuyez sur le BOUTON DE FEU ou la BARRE D'ESPACEMENT pour déclencher le compte à rebours. (Pour deux joueurs, le deuxième joueur doit appuyer sur le BOUTON DE FEU aussi pour déclencher le compte à rebours.)
- Lorsque le compte à rebours atteint <<GO>>, commencez à patiner en manoeuvrant la manette de droite à gauche et de gauche à droite pour animer les jambes de votre patineur. Ou en appuyant les touches 4 et 6 du clavier numérique. Le but est de bouger les jambes d'avant en arrière en rythme, comme pour un vrai patineur.
- Continuez de patiner en manoeuvrant en rythme la manette de droite à gauche puis de gauche à droite, ou en appuyant les touches 4 et 6 du clavier numérique pour donner une impulsion à une jambe puis à l'autre. Avec un bon rythme, légèrement accéléré, vous prendrez rapidement de la vitesse, et foncerez vers la victoire!
- Le patineur qui a exécuté le meilleur temps est la vainqueur.
- Lorsque la course est finie, pressez le BOUTON DE FEU ou la BARRE D'ESPACEMENT pour commencer la prochaine épreuve.

HOT DOG AERIALS

- Pressez le BOUTON DE FEU ou la BARRE D'ESPACEMENT pour commencer un saut.
- Manoeuvrez la manette de jeu dans une de ces six positions ou appuyez sur la touche correspondante du clavier numérique pour exécuter un mouvement.
- Le skieur maintient ce mouvement lorsque vous manoeuvrez la manette de jeu dans cette position ou laissez la touche pressée.
- Relâchant la touche ou la manette de jeu (manette de jeu au centre) arrêtera le mouvement et mettrez-vous en position de reception.
- Pour enchaîner deux mouvements, manoeuvrer la manette ou appuyer sur une autre touche lorsque le skieur est en l'air. Faites attention, vous ne disposez que de très peu de temps.
- Mettez-vous en position de réception pour reprendre contact avec la piste, mais avant de toucher le sol sinon vous tomberez.



Les Points

La notation tient compte du style et de la difficulté. On peut exécuter n'importe quelle combinaison de mouvements, de toute façon le score maximal est de 10. Les combinaisons de figures rapportent le plus de points. Des points seront soustraits lors de mouvements maladroits. Faites attention pour l'aterrissage! Si vous tombez, vous ne recevrez aucune note.

SKI JUMP

- Pressez le BOUTON DE FEU ou la BARRE D'ESPACEMENT.
- Lorsque vous atteignez le bout de la piste de saut press le BOUTON DE FEU ou la BARRE D'ESPACEMENT.
- En l'air, regardez la fenêtre en haut à droite de l'écran pour observer votre évolution, et vos fautes. Corrigez immédiatement ces fautes pour obtenir le maximum de points de style et pour parcourir le plus de distance.
- Si vos genoux sont pliés bougez la manette de jeu vers le haut ou pressez la touche 8 du clavier pour vous redresser.
- Si vous êtes penché trop en avant bougez la manette vers la gauche ou pressez la touche 4 du clavier pour rectifier.
- Si vous êtes penché en arrière bougez la manette vers la droite ou pressez la touche 6 du clavier.
- Si vos skis sont croisés bougez la manette vers le bas ou pressez la touche 2 pour les remettre parallèles.
- Si vous ne rectifiez pas à temps vos fautes, les gesticulations de votre skieur provoqueront une forte résistance au vent, et des pertes de points de style.
  La notation du saut à ski tient compte de la distance et du style.

DISTANCE: Basée sur l'instant du décollage, et sur l'aerodynamisme du skieur dans l'air.
STYLE: Vous obtiendrez plus de points si vous rectifiez rapidement les fautes de style et si vous ne tombez pas à votre arrivée au sol.

Notation

Votre maximum est calculé par l'opération suivante:
(DISTANCE X 3) + POINTS DE STYLE = NOTE
Une bonne performance correspond à un saut de 60 mètres accompagné de 20 points de style, soit un total de 200 points.

BIATHALON

- Pressez le BOUTON DE FEU ou la BARRE D'ESPACEMENT pour commencer l'épreuve.
- Manoeuvrez la manette de droite à gauche à droite ou appuyer sur les touches 4 et 6 du clavier numérique pour animer les jambes de votre coureur (en rythme et avec vigueur).
- Sur le SOL PLAT, maintenez une vitesse régulière en manoeuvrant la manette de droite à gauche à droite ou en appuyant les touches 4 et 6 du clavier numérique.
- En COTE, manoeuvrez la manette ou pressez les touches plus rapidement pour maintenir votre vitesse.
- En DESCENTE, vous augmenterez considérablement votre vitesse en utilisant la technique des deux bâtons: pour cela, tirez la manette vers le bas ou pressez la touche 2 du clavier lorsque les mains du skieur sont en l'air, de manière à obtenir le plus de poussée.
- TIR: vous possédez à chaque séquence de tir (au nombre de 4) 5 balles pour tirer sur 5 cibles. Chaque cible manquée coûte 5 secondes de pénalité. La carabine doit être chargée et la douille éjectée après chaque tir. Tirez la manette de jeu vers le bas pour ouvrir la culasse et éjecter la douille, puis poussez la manette vers le haut ou appuyez sur les touches 2 et 8 pour introduire de feu. Pour tirer, appuyez sur le BOUTON DE FEU ou la BARRE D'ESPACEMENT. Répétez l'opération pour le tir suivant. Le rythme cardiaque influe sur la précision de votre tir, donc visez posément avant d'appuyer sur la détente!
- Le vainqueur, ou le meilleur athlète, est le skieur avec le temps final le plus court.

BOBSLED

- Pressez le BOUTON DE FEU ou la BARRE D'ESPACEMENT pour commencer la course.
- Manoeuvrez la manette de jeu à gauche ou à droite ou appuyez sur les touches 4 et 6 du clavier numérique pour guider le véhicle. Tirez la manette de jeu en bas ou appuyez sur 2 du clavier pour freiner.

CONSEILS: La conduite est dure! Pour éviter de vous renverser dans les virages, essayez d'anticiper les effets de la force centrifuge en manoeuvrant avec vigueur vers l'intérieur du virage.

- Le vainqueur est celui qui réussit le meilleur temps.

CEREMONIES

Remise des médailles

Après chaque épreuve, les noms, les pays et les scores de tous les participants sont affichés, classés selon les scores: le médaille d'or a son nom en haut de l'écran, et l'hymne de son pays est joué.

Cérémonie de consécration

Si des joueurs participent à toutes les épreuves des JEUX D'HIVER, un grand champion des jeux est désigné, d'après le nombre de points qu'il a acquis avec ses médailles:

Médaille d'or	- 5 points
Médaille d'argent	- 3 points
Médaille de bronze	- 1 point

Les points sont additionnés après que toutes les épreuves aient été exécutées, et le joueur totalisant le plus haut score est consacré Grand Champion. La cérémonie a lieu après la remise des médailles de la dernière épreuve.

© 1987 EPYX INC. Tous droits reserves.

CALIFORNIA GAMES™ ATARI ST/AMIGA SEULEMENT

POUR COMMENCER A JOUER

Quand le titre CALIFORNIA GAMES apparait, appuyez sur le bouton FIRE pour passer au menu. Le menu de CALIFORNIA GAMES offre un choix de options. Pour faire une sélection, déplacez le curseur jusqu'à à votre choix à l'aide du joystick puis appuyez sur FIRE. Vous pouvez également sélectionner une option en tapant sur la touche chiffrée correspondante.

PARTICIPATION A TOUTES LES EPREUVES

Vous concourez dans les six épreuves. Le nombre de trophées accordés à chaque joueur est compté durant la compétition et à la fin de la série d'épreuves le vainquer de l'ensemble emporte un trophée spécial. Votre participation aux épreuves se fait dans l'ordre suivant: Half Pipe Skateboard, Foot Bag, Surfing, Skating, BMX Bike Racing et Flying Disk.

- Tout d'abord on vous demande d'inscrire votre nom et de désigner un sponsor.
- Tapez votre nom sur le clavier et appuyez sur la touch RETURN/ENTER.
- A l'aide du joystick ou les touches de curseur, déplacez le curseur vers le sponsor de votre choix puis appuyez sur FIRE pour le sélectionner.
- Répétez ce procédé de sélection du nom et du sponsor pour chaque joueur supplémentaire jusqu'à huit. Des que tous les sponsors et les noms des joueurs ont été choisis appuyez à nouveau sur RETURN/ENTER.
- Vérifiez d'aprés l'écran si tous les noms sont corrects; sélectionnez YES.

PARTICIPATION A CERTAINES EPREUVES

Similaire à l'option I, mais vous disputez les épreuves de votre choix.

PARTICIPATION A UNE EPREUVE

Similaire aux options 1 et 2 mais vous participez à n'importe quelle épreuve de votre choix.

ENTRAINEMENT A UNE EPREUVE

Les scores ne sont pas conserves pour les matches d'entrainement.

- Choisisez l'epreuve en deplaçant votre joystick et appuyant sur FIRE.

AFFICHAGE DES SCORES ELEVES

- Présente le score le plus élevé enregistré pour toutes les épreuves, avec le nom du joueur qui a battu chaque record.
- Appuyez sur FIRE pour retourner au menu.

AFFICHAGE DU TITRE

- Présente le titre et le générique.
- Appuyez sur FIRE pour retourner au menu.

LES JEU

HALF PIPE SKATEBOARDING

BUT: Le but de cette épreuve est de manoeuvrer la planche en avant et en arriére sur la tampe en exécutant des acrobaties bien synchronisées.

- Appuyez sur FIRE pour lancer votre planche et démarrer l'epreuve.
- Pour gagner de la vitesse, déplacez le joystick vers le haut (UP) quand le personnage sur la planche va vers le haut de la rampe, puis déplacez le joystick vers le bas (DOWN) lasqu'il descend.

- Pour exécuter une àcrobatie déplacez le joystick comme l'indique le schéma. Faites bien attention de choisir le bon moment pour agir car vous allez tomber si vous bouger le joystick trop tôt, trop tard ou si vous le maintenez trop longtemps. Apres trois chutes l'épreuve est terminée.

  Tapotez à droite pour commencer Saut Aérien Tapotez à gauche pour commencer Saut Aérien Appuyez sur FIRE pour commencer Posé des mains Appuyez sur FIRE pour commencer Posé des mains Tapotez à droite pour commencer Tournant Sec Tapotez gauche pour commencer Tournant Sec.

- Pour commencer un tournant sec, déplacer le joystick comme indiqué sur le schéma. Gagnez un maximum de points en attendant le dernier moment pour commencer à tourner et en maintenant le joystick jusqu'à l'instant ou vous êtes sur le point de tomber.
- Pour commencer un saut aérien, tapotez le joystick dans le sens indique sur le shéma. Pour exécuter ce mouvement avec succès, vous devez être en l'air, éloigné du bord de la ramp avant d'actionner le joystick.
- Pour exécuter un posé des mains, maintenez enfoncé FIRE au moment même où vous atteignez le haut de la rampe. Le personnage sur la planche va alors poser ses mains et faire basculer la planche par-dessus sa tête. Attendez pour relâcher le bouton que la planche décrive une courbe et retourne sur la rampe. Gagnez un maximum de points en appuyant sur le bouton à la derniére minute et en le relâchant à la derniére minute.

SCORE: Vous gagnez des points pour chaque acrobatie reussie. Le nombre de risques que vous prenez augmente votre score. Par exemple, si vous gardez un tournant jusqu'au dernier moment vous obtenez plus de points que si vous arrêtez plus tôt quand c'est plus sûr. Certaines acrobaties sont plus difficiles que d'autres et rapportent plus de points.

Acrobatie	Miniumum	Maximum
Tournant Sec	100	300
Posés des mains	400	700
Saut Aérien	400	999

FOOT BAG

BUT: Dans le délai accordé, vous devez essayer de donner autant de coups-de-pieds, de genoux, de tête-que possible. Rappelez-vous, vous obtenez des points supplémentaires pour chaque acrobatie exécutée.

- Appuyez sur FIRE pour lancer le sac dans l'air et commencer l'epreuve.
- Quand le sac retombe vers le sol, appuyez sur FIRE pour re-donner un coup de pied, juste avant que le sac n'atteigne votre pied.
- Pour faire une tête, appuyez sur FIRE juste avant que le sac ne tombe plus bas que le niveau de votre tête.
- Déplacez le joystick comme indiqué sur le schéma pour contrôler les autres mouvements. Saut Movement a gauche Mouvement a droite Tour

- Plusieurs sortes de coups sont possibles, y compris coups vers l'intérieur, coups vers l'extérieur, coups vers l'arrière en sautant, coups de genoux et coups avec le dos.
- Pour donner différentes sortes de coups, prenez de nouvelles positions tandis que le sac est dans l'air. Par exemple, bougez vers la droite pour que le sac tombe prés de vous (mais pas trop loin). Maintenant, appuyez sur FIRE lorsque le sac approche et vous aurez réussi un coup extérieur.
- D'autres coups peuvent être donnés en changeant votre position. Découvrez comment porter tous les coups possibles en assayant divers mouvements à l'entrainement.

SCORE: Vous gagnez des points pour chaque acrobatie ou coup réussi. Des arcobaties plus difficiles comme faire un tour quand le sac est en l'air, entraine des scores plus élevés. Vous perdez du temps si vous laissez tomber le sac ou si vous l'expédiez hors de l'écran. Vous gagnez également des points si vous arrivez a proter des coups consécutifs sans que le sac ne touche le sol. Gagnez un bonus en attrapant le sac lancé de l'extérieur de l'écran. Voici quelques acrobaties à essayer en combinant différents coups et mouvements:

N'improte que coup:	(10 pts.).
Demi-Axel:	(250 pts.) Deux coups quels qu'ils soient aven un demi-tour entre les deux.
Axel Complet:	(500 pts.) Deux coups quels qu'ils soient avec un tour complet entre les deux.
Fer à chevel:	(500 pts.) Coup arriére gauche + coup arriére driot.
Bouffon:	(2000 pts.) Coup en sautant à gauche ou coup en sautant à droite.
Double courbe:	(2500 pts.) Coup extérieur gauche + coup extérieur droit + coup extérieur gauche.
Triangle:	(5000 pts.) Coup extérieur gauches + tête + coup extérieur droit.
Sac Lancé de l'extérieur:	(1500 pts.).

ROLLER SKATING

BUT: Le but du jeu est d'éviter les obstacles et de faire le parcours dans le meilleur temps possible, avec autant d'acrobaties que vous pouvez réaliser durant l'espreuve.

- Appuyez sur FIRE pour démarrer l'épreuve.
- Pour commencer à patiner, bougez le joystick jusqu'en position haute puis jusqu'en position basse. Continuez ainsi à bouger entre les deux positions pour gagner de la vitesse.
- Déplacez le joystick comme l'indique le schéma pour exécuter d'autres mouvements de patinage.
- Pour vous accroupir, maintenez enfoncé FIRE.
- Pour sauter, relâcher FIRE.
- Essayez d'eviter tous les obstacles. Vous avez le droit à trois chutes. A la troisième chute, vous êtes disqualifie et votre parcours est terminé.

SCORE: Vous marquez des points pour chaque obstacle evité. Vous doublez vos points en sautant par dessus les obstacles. Gagnez vos meilleurs points avec des 360 réussis en sautant les obstacles.

Eviter les obstacles:	10 - 30 points
Sauter par dessus les obstacles:	20 - 60 points
Sauter en tournant par desses les obstacles:	40 - 120 points

BMX BIKE RACING

BUT: Le but est de faire le parcours le plus vite possible, en faisant des acrobaties et en evitant ou en sautant par dessus des obstacles. Le plus rapide des casse-cou emporte l'épreuve.

- Déplacez le joystick vers la droite pour commencer l'epreuve.
- Déplacez le joystick vers le haut pour aller à gauche.
- Déplacez le joystick vers le bas pour aller à droite.
- Déplacez le joystick vers la droite de facon répétée pour augmenter votre vitesse.
- Appuyez sur FIRE pour sauter.
- Déplacez le joystick vers la gauche pour exécuter un déplacement sur la roue arrière.
- Pour commencer un saut, déplacez le joystick vers la gauche au moment ou vous arrivez sur une colline ou une butte.
- Une fois en l'air exécutez des acrobaties à l'aide du joystick:
  - Déplacez-le vers le haut pour faire un "dessus de table". Maintenez- le aussi longtemps que possible puis relâchez-le pour reposer la bicyclette sur le sol.
  - Déplacez-le vers le bas pour faire un tour a 360°.
  - Déplacez-le vers la gauche pour faire un retournement arrière.
  - Déplacez-le vers la droite pour faire un retournement avant.
- Agir au bon moment est important pour l'exécution des acrobaties et des sauts. Vous devez commencer et finir tous les mouvements avec precision pour les réussir. Si vous ne revenez pas à une position "centrée" quand vous touchez terre ou quand vous terminez une acrobatie, c'est la chute.
- Vous avez droit à une chute grave ou trois chute légeres avant d'être eliminé. Si vous vous retournez et tombez sur la tete, c'est une chute sérieuse.
- A la fin du parcours, appuyez sur FIRE pour arrêter. Vous gagnez des points de bonus si vous vous arrêtez sur le point exact d'arrivée.

SCORE: Essayez de finir le parcours dans le délai de 2mn accordé. Plus vous allez vite, plus votre score est élevé. Vous marquez des points également pour chaque acrobatie avec des points de bonus pour maintenir l'acrobatie aussi longtemps que possible. Voici un tableau des minimum et maximum de points accordés pour chaque acrobatie.

Acrobatie	Minimum	Maximum
Déplacement sur roue arr.	100	200
Saut	200	400
"Dessus de table"	500	1000
Tour à 360°	1000	2000
Retournement arrière	1500	3000
Retournement avant	3000	6000

FLYING DISK

BUT: Le but de cette épreuve est de lancer avec justesse à l'attrapeur à l'autre bout du terrain. Marques des points supplémentaires pour des prises au vol difficiles.

- Appuyez sur FIRE pour commencer.
- Vous avez droit à trois essais pour lancer et attraper le disque.

- Essayez de lancer le disque assez loin pour arriver jusqu'à l'attrapeur qui se teint à l'autre extrémité du terrain.
- Utilisez la barre au bas de l'écran pour faire votre lancé. Elle comporte trois couleurs: rouge, jaune et vert. Utilisez la zone verte pour le lancé le plus puissant.
- Tapez le joystick à gauche pour placer votre bras en arrière. Quand l'aiguille atteint la partic verte de la barre, tapotez à nouveau le joystick mais vers la droite. Quand l'aiguille atteint le partie verti à la droite de la barre, tapotez à nouveau le joystick pour lâcher le disque.
- L'affichage en haut de l'écran vous aide à déplacer l'attrapeur pour intercepter le disque lancé.
- Pendant que le disque dole à travers le terrain, déplacez le joystick a gauche ou à droite pour courir vers le point ou vous pensez qu'il va atterrir.
- Pour attraper le disque, vous devez l'atteindre les mains tendues. Notez que vos mains ne sont tendues que si vous courez ou plongez.
- Pour tenter une prise au vol, debout, au-dessus de votre tête, maintenez le joystick en haut pour atteindre le disque.
- Pour plonger vers le disque, appuyez sur FIRE.

SCORE: Les points sont accordés pour le lancé et la prise au vol. Pour le lancé, vous marquez des points en fonction de la justesse et de la hauteur de jet. Moins l'attrapeur a de foulées à faire pour saisi le disque, plus le lancé rapporte de points. Les points sont accordés comme suit:

- 150 pts pour une prise en courant à droite.
- 250 pts pour une prise en courant à gauche.
- 250 pts pour une prise en plongeant à droite.
- 350 pts pour une prise en plongeant à gauche.
- 350 pts pour une prise au-dessus de la tête.

SURFING

BUT: Le surf compétition consiste à rester près de la crête recourbée de la vague et à manoeuvrer votre planche sans à-coups, à grande vitesse. Vous chevauchez la surface de la vague, vous déplacant vers l'avant et vers l'arrière, à i'intérieur et à l'extérieur du "tunnel" (au-dessous de la crête recourbée de la vague). "Utilisez " la vague autant que possible avant que votre course ne se termine.

- Appuyez sur FIRE pour attraper une vague et commencer l'épreuve.
- Maintenez le joystick à gauche éviter d'être balayé dés le début de votre course.
- Pour diriger la planche à gauche du surfer, déplacez le joystick vers la gauche (LEFT).
- Pour diriger la planche à droite du surfer, déplacez le joystick vers la droite (RIGHT).
- Maintenez enforcé FIRE pour des tournants plus secs. Vous constaterez que ces tournants vous ralentissent.
- Si vous allez trop près du bas de la vague, ou bien vous allez tomber, ou bien vous allez arrêter votre course en quittant la vague.
- Pour terminer votre course proprement, déprement le dessus de la vague.
- Si vous dépassez le dessus de la vague et retournez votre planche dans l'air, vous pouvez rattraper la vague (mais vous allez tomber si vous redescendez suivant un mauvais angle).
- Vous avez 1mn 30 pour cette épreuve ou 4 chutes. Vous gagnez plus de points avec des courses plus longues, de ce fait, essayez de chevaucher chaque vague aussi longtemps que possible.

SCORE: Il dépend de la longueur de votre course, du nombre de tournants effectués et de votre vitesse à chaque tournant. Les juges vouse accordent également un nombre de points plus élevé si vous vous déplacez dans le tunnel et près du point de rupture de la vague. S'élever dans l'air donne des points supplémentaires: allez vers le haut de la vague jusqu'à ce que i'extrémité de votre planceh dépasse la crête puis tournez et continuez votre course.

© 1987 Epyx Inc. All rights reserved.