

Jeux Olympiques. Paris 1992

# LES DIEUX DU STADE

Auteur : William Hennebois.

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

Il revivait en silence des années de souffrance, de victoires pour en arriver à ce vestiaire, à ce banc.

Poussant la porte, il apparut en plein soleil, la clameur d'une foule sans pitié lui fouetta le sang. Voulaien-ils voir l'échec ou le triomphe ? Son survêtement glissa de ses épaules lorsqu'il rejoignit la ligne de départ. A sa gauche et à sa droite, ils étaient tous aussi décidés que lui, tous aussi passionnés.

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

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

## COMMENT CHARGER LE PROGRAMME "LES DIEUX DU STADE"

### Si vous possédez un micro-ordinateur MO5 :

Ce logiciel fonctionne avec la configuration suivante :

- unité centrale MO5,
- lecteur-enregistreur de programmes,
- contrôleur de son et manettes de jeu.

Assurez-vous que tous ces éléments sont correctement connectés et mis sous tension.

1. Connectez le lecteur-enregistreur de programmes sur le côté de l'unité centrale.
2. Mettez sous tension votre unité centrale.
3. Introduisez la cassette dans le lecteur en choisissant la face correspondante au MO5, appuyez sur la touche lecture >, il est normal que le lecteur ne démarre pas.
4. Tapez **LOADM**, puis appuyez sur la touche **ENTREE**. Le lecteur démarre, le programme est alors chargé et démarre automatiquement.

### Si vous possédez un micro-ordinateur TO7 ou TO7/70 :

Chargement sur cassette :

ce logiciel fonctionne avec la configuration suivante :

- unité centrale TO7 ou TO7/70,
- MEMO 7 BASIC,
- extension mémoire 16K (pour le modèle TO7 uniquement),
- lecteur-enregistreur de programmes,
- contrôleur de son et manettes de jeu.

Assurez-vous que tous ces éléments sont correctement connectés et mis sous tension.

1. Votre unité centrale étant éteinte, introduisez la MEMO 7 BASIC dans la trappe prévue à cet effet.
2. Connectez alors le lecteur-enregistreur de programmes sur le côté de l'unité centrale.
3. A la mise sous tension, sur l'écran, s'affiche un menu.
4. Introduisez la cassette dans le lecteur en choisissant la face correspondante aux TO7, appuyez sur la touche lecture >, il est normal que le lecteur ne démarre pas.
5. Sélectionnez l'option 1 pour entrer en mode Basic. Tapez **LOADM** puis appuyez sur **ENTREE**.
6. Le lecteur démarre, le programme se charge alors et démarre automatiquement.

## DEROULEMENT DU PROGRAMME

Vous allez pouvoir participer à quelques unes des épreuves d'athlé-

tisme des Jeux Olympiques. Le logiciel vous permet d'exercer vos talents dans quatre épreuves différentes qui sont :

- le 100 mètres plat,
- le saut en longueur,
- le 400 mètres plat,
- le saut en hauteur.

Dès le début du programme, une page de démonstration s'affiche. Un texte défile sur l'écran vous demandant de choisir, de vous mesurer soit à un adversaire de votre entourage (appuyez sur la touche **2**) soit à l'ordinateur (appuyez sur la touche **1** et l'ordinateur simulera le deuxième joueur).

Si vous n'appuyez sur aucune touche, vous pourrez assister à une démonstration de la course du 100 mètres plat.

Une fois ce choix réalisé, l'hymne olympique et les épreuves commencent. Nous allons détailler chacune d'entre elles sachant que le but évident est d'accomplir les meilleures performances possibles. Mais attention, au seuil de qualification, qu'il vous faudra atteindre, pour avoir le droit de concourir lors des épreuves suivantes.

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

### 1. Le 100 mètres plat.

L'épreuve du 100 mètres plat est une épreuve de vitesse pure, il vous faut donc déplacer votre athlète le plus rapidement possible en un sprint effréné.

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

Ne ménagez pas vos efforts afin d'atteindre le seuil de qualification. Si vous jouez seul, méfiez-vous des départs foudroyants de l'ordinateur et de son rush final.

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

### 2. Le saut en longueur.

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

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

Afin de respecter cette réalité, cette épreuve peut être décomposée en deux phases :

- La phase de la course d'élan, il s'agit de communiquer à votre athlète la plus grande vitesse pour aborder le sautoir. Pour cela, vous devez procéder de la même façon que pour le 100 mètres plat. La piste d'élan est limitée en taille, il vous faut donc procurer la meilleure accélération possible à votre athlète.

– La phase de l'impulsion de saut. A la fin de la course d'élan, votre athlète approche du sautoir, il est temps de préparer son impulsion sur le sautoir. Vous avez évidemment intérêt à retarder votre impulsion afin de décoller le plus tard possible avant la ligne d'impulsion, mais attention de ne pas mordre la ligne, votre essai serait considéré comme nul. Pour déterminer le moment de votre impulsion, utilisez le bouton **ACTION** de vos manettes de jeux. Votre athlète s'élève alors dans les airs, pour contrôler votre saut, vous maîtrisez aussi l'angle de saut entre le sol et votre trajectoire. Ce contrôle s'effectue en gardant appuyé le bouton **ACTION** de vos manettes jusqu'à ce que vous ayez atteint la valeur désirée pour votre angle de saut. Un compteur situé en bas à droite de votre écran vous donne sa valeur.

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

### 3. Le 400 mètres plat.

Cette épreuve de course à pied est une épreuve de demi-fond. Pour gagner une telle épreuve, vous devez faire preuve de vitesse, d'endurance et de stratégie. Il ne s'agit plus de manœuvrer le plus rapidement possible vos manettes de jeux, vous vous rendez vite compte que cette épreuve est épuisante. Utilisez donc la stratégie pour gérer au mieux vos ressources physiques. Attention à la disqualification lors de cette épreuve difficile.

### 4. Le saut en hauteur.

Cette épreuve est assez similaire dans son fonctionnement à l'épreuve de saut en longueur. Ici encore, il faut obtenir une course d'élan très rapide mais au moment de l'impulsion de saut, il vous faut transformer votre vitesse horizontale en vitesse ascensionnelle en donnant une autre valeur d'angle de saut. Pour piloter votre coureur, utilisez votre manette pour lui communiquer la meilleure vitesse d'élan possible, et le bouton **ACTION** des manettes pour déterminer à la fois le moment de son impulsion de saut et son angle d'attaque de la barre.

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

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

Le meilleur score est affiché en permanence, et le score de chaque joueur est lui aussi comptabilisé (le premier joueur s'appelle 1 J, le deuxième 2J, l'ordinateur prend suivant le micro-ordinateur le nom de MO5 ou de TO7).

ET MAINTENANT, QUE LE MEILLEUR GAGNE.

## EN CAS DE DIFFICULTES

Voici quelques conseils utiles au cas où vous rencontreriez des difficultés pour charger votre programme.

Vérifiez les points suivants :

- l'unité centrale et le lecteur de programmes sont bien sous tension,
- le câble de raccordement unité centrale-lecteur de programmes est bien en place,
- la cassette du programme est bien rembobinée.
- les manettes de jeux étaient bien connectées.
- vous avez bien mis la cassette sur la face correspondant à votre micro-ordinateur.

Répétez alors l'opération de chargement. Si après plusieurs tentatives, le programme ne se charge toujours pas ou bien présente des anomalies de fonctionnement, reportez-vous au paragraphe suivant.

## CONDITIONS DE GARANTIE

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

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

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

INFOGRAMES - 79, rue Hippolyte Kahn - 69100 Villeurbanne.

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

# CLUB INFOGRAMES

BULLETIN D'ADHESION 

Bonjour,

Vous qui êtes un passionné de la micro-informatique familiale: ce CLUB est pour vous. Il est à votre disposition pour exploiter au mieux votre géniale machine. Tout adhérent recevra régulièrement des informations sur les programmes, les nouveautés et l'actualité de son micro.

Le CLUB organise tous les trimestres un SUPER CONCOURS où de nombreux lots sont à gagner, dont un micro-ordinateur. Tous nos logiciels sont testés avant leur commercialisation par un jury composé exclusivement d'adhérents sélectionnés selon des critères de compétence et de motivations.

Grâce aux multiples propositions du CLUB et à votre perspicacité, vous aurez tout au long de l'année mille et une possibilités de recevoir gratuitement des logiciels INFOGRAMES.

L'adhésion est annuelle et ne coûte que 100F. N'attendez plus et envoyez sans tarder votre bulletin d'adhésion à:

**Club Infogrames**  
**79, rue Hippolyte Khan. 69100 Villeurbanne.**

Nom \_\_\_\_\_

Prénom \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Profession \_\_\_\_\_

Age \_\_\_\_\_

ALICE	<input type="checkbox"/>	TO7	<input type="checkbox"/>
TO7/70	<input type="checkbox"/>	SPECTRUM	<input type="checkbox"/>
COMMODORE 64	<input type="checkbox"/>	MSX	<input type="checkbox"/>
ORIC	<input type="checkbox"/>	APPLE	<input type="checkbox"/>
MO5	<input type="checkbox"/>		

Quels sont les logiciels INFOGRAMES que vous possédez? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

J'adhère au CLUB INFOGRAMES et veuillez trouver ci-joint un chèque de 100 F à l'ordre d'INFOGRAMES en règlement d'une cotisation annuelle.

Date

Signature