

LES DIEUX DE LA GLISSE

Savoie 92

1992 Cette année les Jeux Olympiques auront lieu en Savoie. Les Français sont fiers, tous leurs supporters seront sur place pour les encourager. Aujourd'hui, trois épreuves sont prévues :

- le saut à ski,
- le saut acrobatique,
- le patinage de vitesse.

Chacune de ces épreuves requiert des qualités physiques exceptionnelles. La puissance de l'effort tout autant que le style des mouvements seront sévèrement notés par des juges impartiaux. Les meilleurs seront récompensés.

CONFIGURATION

LES DIEUX DE LA GLISSE fonctionne avec les micro-ordinateurs Thomson MO6, T68 TD9+ munis d'un lecteur de cassettes ou d'un lecteur de disquettes, ainsi que d'une manette de jeux. Pour le patinage de vitesse, deux manettes sont nécessaires seulement si l'on joue à deux en simultané.

CHARGEMENT ET MISE EN MARCHÉ

Assurez vous que tous les éléments soient correctement connectés et mis sous tension.

Version cassette

Insérez la cassette reboîtiée face 1 dans le lecteur.

- appuyez la touche FECTURE du lecteur de cassette
- sélectionnez le Basic 1.0
- tapez LOADM"CASS "
- appuyez sur la touche ENTRÉE.

Après quelques minutes de chargement, un menu apparaît à l'écran.

Version disquette

Insérez la disquette dans le lecteur.

- sélectionnez le carré à droite du Basic 1.0

Après quelques minutes de chargement, un menu apparaît à l'écran.

MENU

A/ Sélectionnez tout d'abord le mode de jeu.

Si vous choisissez "Tous les jeux", les différentes épreuves s'enchaîneront automatiquement. En version cassette il faudra retourner la cassette après la première épreuve, la rembobiner et laisser la touche LECTURE enfoncée.

Si vous choisissez l'option "UNE EPREUVE", il faudra la désigner parmi celles du menu. En version cassette pensez à retourner la cassette si l'épreuve est sur l'autre face. Laissez la touche LECTURE enfoncée.

Si vous choisissez l'option "ENTRAINEMENT", vous jouez aussi, mais sans prise en compte des résultats.

N.B : En version cassette, lors de la première utilisation il est conseillé de repérer les numéros de compteur qui correspondent à chaque épreuve. A l'occasion des prochaines utilisations il suffira de positionner la bande magnétique en fonction de ces numéros afin de charger les épreuves correspondantes.

B/ Sélectionnez le nombre de manettes.

C/ Saisissez le nom des joueurs qui vont participer. Il peut y avoir quatre joueurs au maximum. Attention : les noms des joueurs ne doivent pas commencer par un espace.

D/ Vous pouvez aussi :

- voir les records à battre,
- charger les résultats précédents,
- à la fin des épreuves sauvegarder les résultats (mais pour cela il faut utiliser une cassette ou une disquette vierge)

E/ Pour jouer, choisissez l'option JEUX

COMMANDES :

Pour choisir une option au menu, déplacez la barre de sélection en utilisant les touches fléchées ou la manette puis validez en appuyant sur ENTREE ou sur le bouton ACTION.

1 - LE SAUT A SKI.

Le but à atteindre est, à partir de la fin du tremplin, de parcourir la plus grande distance dans le meilleur style. L'épreuve se passe en deux plans

- un premier plan, vu de dos, il représente le départ de la course. Dans un cercle à gauche on voit le visage du skieur

- un second plan, vu de profil, il représente la fin de la course, c'est-à-dire, le saut et l'arrivée. Dans le cercle à gauche on voit un agrandissement du skieur, ce qui permet de contrôler ses mouvements.

LES COMMANDES :

A Pour déclencher le départ, appuyez sur le bouton ACTION. Le skieur s'élance. Lorsqu'il arrive au bout du tremplin, appuyez à nouveau sur le bouton ACTION pour donner l'impulsion du saut.

- Si vous appuyez trop tôt, son saut n'aura pas assez de puissance
- Si vous appuyez trop tard, c'est la chute

B Le skieur n'apparaît pas tout de suite. On le voit uniquement dans le cercle, mais vous pouvez déjà contrôler sa position.

- Lorsqu'il apparaît en haut de la descente, méfiez-vous de la puissance du vent qui peut le déséquilibrer. Il faut qu'il conserve sa position aérodynamique.

En dirigeant le manche de la manette

- vers la gauche ou vers la droite, vous contrôlez la position des skis.
- vers le haut ou vers le bas vous contrôlez la position du corps du skieur.

Attention à l'atterrissage, il faut redresser un peu le corps du skieur.

Le nombre de mètres parcourus est affiché, et les juges donnent une note pour le style du saut. Vous avez droit à trois essais. Le calcul des points est réalisé en fonction de la distance parcourue ainsi que de la moyenne des notes des juges. Le meilleur score est pris en compte.

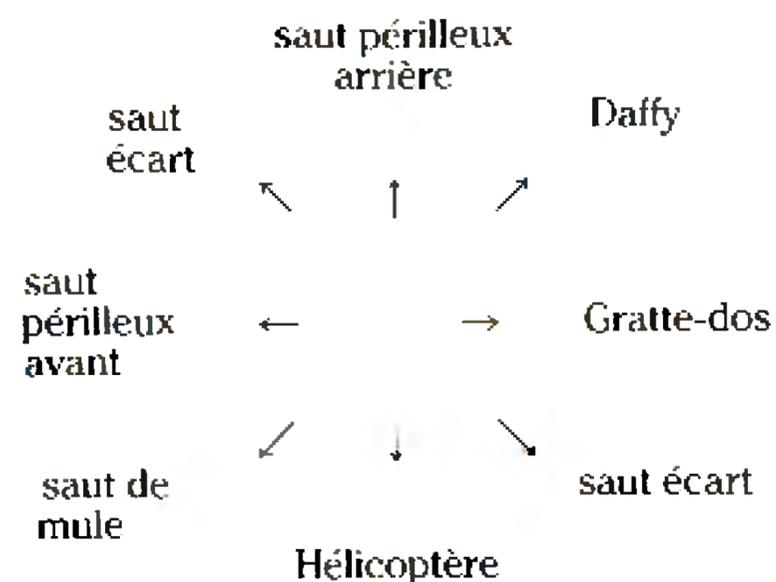
Pour recommencer, appuyez sur le bouton ACTION.

2 - LE SAUT ACROBATIQUE.

Le saut acrobatique est l'épreuve la plus spectaculaire. Le skieur saute du tremplin et doit enchaîner au maximum trois figures acrobatiques dans l'air avant de retomber bien stable, sur la terre ferme.

COMMANDES :

Appuyez sur le bouton ACTION pour déclencher le départ. Lorsque le skieur arrive au bout du tremplin, sélectionnez les figures en inclinant le manche de la manette de la façon suivante :



Les sauts difficiles :

saut périlleux avant, saut périlleux arrière, hélicoptère ne peuvent être tentés qu'à la sortie du tremplin.

Les sauts faciles :

saut écart, Daffy, gratte-dos et saut de mule peuvent être tentés à n'importe quel moment. De plus la position caractéristique du saut peut être conservée.

Par exemple : si vous maintenez le manche de la manette vers la droite, votre skieur va garder la position maximale du gratte-dos, jusqu'à ce que vous relâchiez la manette.

Les sauts difficiles rapportent plus de points que les sauts faciles.

3 - LE PATINAGE DE VITESSE.

Le but : parcourir 500 m en patin à glace, le plus rapidement possible. Le style ne compte pas.

Les joueurs jouent deux par deux. Si le nombre de joueurs est impair, ou si vous avez sélectionné "une manette" (menu), un joueur joue contre l'ordinateur.

COMMANDES :

Pour donner le départ, appuyez sur le bouton ACTION, et commencez à manipuler la manette lorsque le mot PARTEZ s'efface.

Le principe de déplacement est le suivant :

Il faut synchroniser le mouvement des manettes avec le mouvement des jambes du patineur.

Par exemple, vous prenez un repère, la jambe arrière :

- lorsque le patineur a la jambe droite derrière, vous dirigez la manette vers la droite,
- lorsque les deux jambes sont au milieu, vous laissez la manette au point mort,
- lorsque la jambe gauche est derrière, vous dirigez le manche à gauche,
- et ainsi de suite en respectant le rythme du patineur.

Cependant, vous vous apercevrez rapidement que plus la synchronisation est efficace, plus le patineur accélère...

Lorsque la course est terminée, appuyez sur le bouton ACTION pour obtenir le résultat.

Maintenant à vous de jouer, et que le meilleur gagne !

LES DIEUX DE LA GLISSE est une réalisation INFOGRAMES

Programmation : Kamel BALA et Alain VIALON.

Graphisme : Josiane GIRARD.

Musique : Charles CALLET.

CONDITIONS DE GARANTIE

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

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

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

INFOGRAMES
79, rue Hippolyte-Kahn - 69100 Villeurbanne

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