

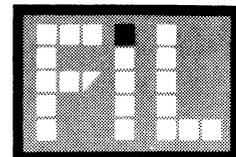
**MO5 - MO6  
TO8 - TO9 - TO9 +**

# **SPORTS D'ETE**

SE 1201/SE9221

© 1988 FIL

**Tous droits de reproduction, d'adaptation et de  
traduction réservés pour tous pays.**



**FRANCE IMAGE LOGICIEL**

# MISE EN SERVICE

Vérifiez que tous les éléments nécessaires au bon fonctionnement du logiciel sont présents, reliés et sous tension.

Branchez la manette de jeu dans le port 1.

Allumez l'écran puis l'unité centrale.

## **Cassette**

Placez la cassette contenant le programme dans le lecteur, en choisissant la face correspondant à votre configuration et vérifiez que la bande est bien réembobinée.

. Mettez le lecteur de cassettes en position.

. Puis lancez le chargement du programme en procédant comme indiqué ci-dessous :

- si vous avez un MO5, tapez **RUN"CASS:**, puis validez en appuyant sur la touche **ENTREE**.

- si vous avez un MO6, choisissez le BASIC V 1.0, puis tapez **RUN"CASS:** et validez par **ENTREE**.

Une fois que la face A sera chargée, retournez la cassette et rembobinez la. Pressez sur la touche **PLAY** du magnétophone et appuyez sur une touche pour poursuivre le chargement des épreuves.

## **Disquette 3"1/2**

. Placez la disquette dans le lecteur de disquettes.

. La page d'en-tête de la machine apparaît :

- si vous avez un TO9, tapez sur **D**.

- si vous avez un TO8 ou un TO9+, tapez sur **B**.

# LE JEU

Avec SPORTS D'ETE, vous allez vous mesurer seul ou entre amis pour les Jeux Olympiques d'Eté. La compétition démarre en force par les épreuves d'athlétisme, course de vitesse, course de haies, et lancer de javelot. Puis, ne craignez pas de vous mettre à l'eau, pour un plongeon et une course d'aviron. Enfin, devenez un expert de la gâchette grâce aux épreuves de tir au pistolet et de tir au pigeon.

Une fois le chargement du jeu effectué, une page-écran apparaît où l'on vous demandera de choisir des options (nombre de participants, noms, pays).

### **Nombre de joueurs**

#### **Sélection des participants**

. Sélectionnez le nombre de joueurs en tapant le nombre désiré au clavier et validez. Il ne peut y avoir plus de 4 participants.

. Ensuite, vous devez obligatoirement rentrer le nom de chacun des participants et leur pays, avant de débiter le jeu.

. Entrez le nom de chacun des joueurs au clavier et validez. Chaque nom doit faire 8 lettres au maximum.

. Sélectionnez le pays de chacun des joueurs en tapant le nom du pays désiré au clavier et validez. Chaque nom de pays doit faire 8 lettres au maximum.

### **SELECTION DES EPREUVES**

Une fois que vous avez sélectionné toutes les caractéristiques des participants, une nouvelle page-écran apparaît, vous permettant de choisir les épreuves.

Pour sélectionner une épreuve, déplacez le curseur bleu sur l'épreuve désirée à l'aide de la manette de jeu, et validez en appuyant sur le bouton tir. Répétez cette opération pour toutes les épreuves que vous voulez sélectionner.

Une fois votre sélection effectuée, déplacez le curseur bleu sur JOUER et appuyez sur le bouton tir.

### **LES EPREUVES**

Dès que le chargement d'une épreuve a été effectué, le premier joueur s'élance.

Une fois que tous les participants ont terminé l'épreuve, le message "essayez de nouveau! O", apparaît à l'écran. Si vous voulez recommencer l'épreuve, validez la proposition en appuyant sur le bouton tir, sinon tirez la manette de jeu vers le bas jusqu'à ce qu'un N (pour Non) s'inscrive à la place du O, puis validez avec le bouton tir.

Vous avez une cérémonie de remise des médailles à la fin de chaque épreuve et un tableau des scores.

Pour la version cassette, cette remise des prix est uniquement faite à la fin de toutes les épreuves.

Attention à ne pas dépasser la marque qui indique l'endroit de lancement du javelot sinon le joueur est disqualifié.

Un tableau au bas de l'écran indique en cours de jeu le nom du concurrent, le pays pour lequel il concourt, la vitesse d'élan du lanceur au cours du jeu et le nombre de mètres parcourus par le javelot une fois lancé.

### **PLONGEON**

Bouton tir : monter sur le plongeur

Appuyer sur le bouton tir pour plonger.

Bouger le levier de la manette de jeu de gauche à droite pour effectuer un saut périlleux.

Dans l'épreuve de plongeon, ce sont vos performances techniques et votre adresse qui sont jugées. Plus vous ferez de sauts périlleux, et plus la note des cinq jurés sera élevée.

Un tableau au bas de l'écran indique en cours de jeu le nom du concurrent et le pays pour lequel il concourt. Un cadre sur la gauche de l'écran vous indique la note accordée par chaque jury.

### **AVIRON**

Bouton tir : départ

Bouger le levier de la manette de jeu de gauche à droite pour avancer.

Votre canoë est en haut, et celui du robot électronique est en bas de l'écran. Vous allez devoir traverser 400 mètres du fleuve le plus vite possible pour distancer votre concurrent.

Un tableau au bas de l'écran indique en cours de jeu le nom des concurrents, les pays pour lesquels ils concourent, les temps réalisés et leur vitesse en cours de jeu.

### **TIR AU PISTOLET**

Appuyez sur le bouton tir pour faire feu.

Dirigez-vous à l'aide de la manette de jeu.

Cinq cibles mobiles apparaissent une à une à l'écran. Vous devrez viser le mieux possible, de façon à les toucher au centre, en veillant à ne pas dépasser la limite de temps accordée pour chaque tir.

Une fois que vous aurez passé toutes les épreuves, un feu d'artifice couronnera votre victoire. Pour pouvoir reprendre le jeu, appuyez sur la barre d'espace.

### 400 METRES PLAT

Bouton tir : départ

Bouger le levier de la manette de jeu de gauche à droite pour courir.

Les participants doivent affronter à tour de rôle le robot électronique dans un sprint à perdre haleine.

Chaque joueur se place en haut de la piste et le robot électronique est en bas. Un tableau au bas de l'écran indique le nom des concurrents, les pays pour lesquels ils concourent, leur vitesse et les temps réalisés.

### 110 METRES HAIES

Bouton tir : départ

Bouger le levier de la manette de jeu de gauche à droite pour courir.

Appuyer sur le bouton tir chaque fois que se présente une haie.

Les participants doivent affronter à tour de rôle le robot électronique. Courez très vite et veillez à ne pas perdre trop de temps en sautant par-dessus les haies.

Chaque joueur se place en haut de la piste et le robot électronique est en bas de l'écran. Un tableau au bas de l'écran indique le nom des concurrents, les pays pour lesquels ils concourent, leur vitesse et les temps réalisés.

### JAVELOT

Bouton tir : départ

Bouger le levier de la manette de jeu de gauche à droite pour courir.

Appuyer sur le bouton tir pour lancer le javelot.

Les lanceurs s'avancent un par un sur la piste.

Une fois parti, le concurrent doit courir très vite pour prendre son élan, et lancer le javelot le plus fort possible.

Un tableau au bas de l'écran indique en cours de jeu le nom du concurrent, le pays pour lequel il concourt, le nombre de tirs accordés, le nombre de tirs déjà effectués, votre score par tir effectué, et votre score total.

### TIR AU PIGEON

Bouton tir : lancer de pigeon(s)

Dirigez-vous à l'aide de la manette de jeu.

Appuyez sur le bouton tir pour faire feu.

Un tableau au bas de l'écran indique en cours de jeu le nom du concurrent, le pays pour lequel il concourt, le nombre de pigeons lancés et le nombre de cibles touchées.

Les concurrents arrivent chacun à leur tour sur le terrain de tir. Ils devront viser depuis 8 endroits différents, des cibles lancées par la droite ou la gauche. Aux emplacements numérotés 1, 4, 7, et 8, les concurrents ont droit à deux essais et aux endroits, 2, 3, 5, et 6, il ont droit à trois essais. Il faudra aller très vite car si parfois on ne lance qu'un pigeon, d'autres fois on en lance deux à la fois chacun depuis deux endroits opposés.