

INSTRUCTION MANUAL

OLYMPIC GOLD

Enjoy Coca-Cola
REGISTERED TRADE MARK

U.S. GOLD
OFFICIAL LICENSEE

SEGA™

Copyright 1988 COOB '92. "With the kind permission of the COOB '92, S.A."

MEGA DRIVE
OLYMPIC GOLD
TABLE DES MAIERES

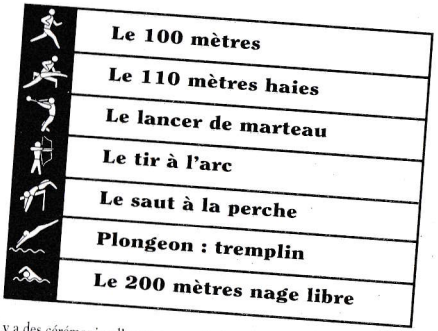
INTRODUCTION 11
MODE DE CHARGEMENT 12
RESUME DES COMMANDES 12
GENERIQUE D'OUVERTURE 12
SELECTION DE LA LANGUE 12
TABLEAU D'AFFICHAGE 13
ENTRER LES NOMS 13
SELECTION DU NIVEAU 14
CEREMONIE D'OUVERTURE 14
LES EPREUVES 14
100 METRES/110 METRES HAIES 14
LANCER DE MARTEAU 14
TIR A L'ARC 15
SAUT A LA PERCHE 15
PLONGEON 16
NATATION 16
TABLEAU DES MEDAILLES 17
ECRAN DES POINTS 17
CEREMONIE DE CLOTURE 18
CONTROLES JOYPAD 18
ASTUCES ET CONSEILS 18
GARANTIE 19
MANIPULER LA MÉGA CARTOUCHE 20
AVERTISSEMENT 20

OLYMPIC GOLD

Bienvenue aux Jeux Olympiques 1992 de Barcelone !

Dans ce jeu, jusqu'à 4 joueurs peuvent mesurer leurs compétences et défier plus de 20 athlètes électroniques afin de remporter la consécration suprême : la médaille d'or. Vous participez à 7 épreuves passionnantes dans des Jeux Olympiques complets, mais vous pouvez aussi choisir vos propres épreuves pour des mini Jeux Olympiques ou vous entraîner à volonté.

Les 7 épreuves sont les suivantes :



De plus, il y a des cérémonies d'ouverture et de clôture ainsi qu'une cérémonie de remise des médailles accompagnée des hymnes nationaux. Vous pouvez représenter le pays de votre choix entre 8 pays et vous pouvez également jouer dans la langue de votre choix.

En avant vers la gloire ! En avant vers les médailles d'or !

MODE DE CHARGEMENT

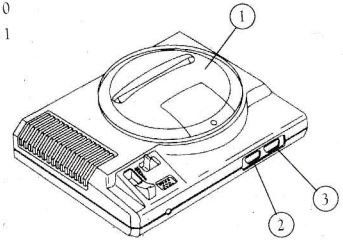
Mise en route

1. Installez votre Sega Mega Drive/Genesis System de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez le bloc de commande 1.
2. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console. Olympic Gold peut se jouer à 1, 2, 3 ou 4 joueur.
3. Mettez l'interrupteur d'alimentation sur ON. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, mettz l'interrupteur sur OFF. Vérifiez que le système est installé correctment et que la cartouche est bien insérée. Remettez l'interrupteur sur ON.

Important:
Assurez-vous toujours que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF avant d'insérer ou de retirer la cartouche.

Remarche: Ce jeu est pour un joueur uniqement.

1. Cartouche Sega
2. Bloc de commande 0
3. Bloc de commande 1



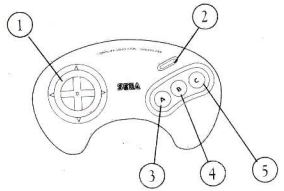
RESUME DES COMMANDES AVEC SCHEMA

Mettez-vous aux commandes

Avant de commencer à jouer, apprenez quelles touches déclenchent les actions et les fonctions dont vous déprendez pendant le jeu.

1. Touche de direction (Touche-D): Mettre en évidence les Options du Menu; Contrôle Direction.
2. Touche de départ: Pauser/Reprendre.
3. Bouton A: Sélection Menu; Contrôle Vitesse.
4. Bouton B: Sélection Menu; Contrôle Vitesse.
5. Bouton C: Sélection Menu; Départ/Feu.

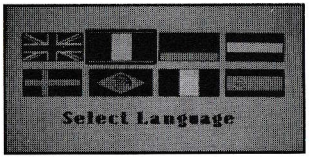
Cf. également Contrôles Joypad.



GENERIQUE D'OUVERTURE

Après avoir introduit la cartouche et allumé votre console, le générique apparaîtra, suivi d'un tableau d'honneur qui montre une carte du monde et toutes les villes qui ont accueilli les Jeux Olympiques modernes, jusqu'à Barcelone en 1992. Vous pouvez passer ces écrans en appuyant sur un des boutons de votre joypad.

SELECTION DE LA LANGUE



Après le générique d'ouverture, vous allez voir apparaître 8 drapeaux. A l'aide du joypad, placez le cadre de sélection sur le drapeau voulu, puis appuyez sur un des boutons pour sélectionner la langue. Le texte principal du jeu sera dans la langue choisie jusqu'à ce que vous éteigniez la console. Vous verrez alors apparaître le tableau d'affichage.

TABLEAU D'AFFICHAGE

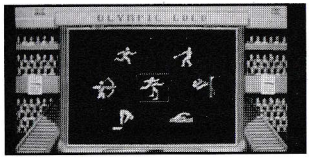
Le tableau d'affichage est l'écran principal de sélection et d'information. Il vous informe de votre progression dans le jeu et de vos choix.

Vous aurez tout d'abord le choix entre quatre options :

Entraînement
Mini Jeux
Jeux Complets
Records Olympiques

A l'aide du joypad, vous pouvez mettre en évidence chaque option. En appuyant sur un des boutons, vous choisirez l'option mise en évidence. La fonction de chacune de ces options est expliquée ci-dessous.

Entraînement



Si vous choisissez cette option, vous verrez apparaître 7 icônes représentant les 7 disciplines sportives. A l'aide du joypad, vous pouvez déplacer une fenêtre de sélection d'icône en icône. En appuyant sur les boutons A, B, ou C lorsque vous êtes sur l'icône voulue, vous aurez la possibilité de vous entraîner à cette épreuve.

Pour arrêter le mode entraînement lorsque vous êtes sur le tableau d'affichage, appuyez sur le bouton DEPART.

Mini Jeux

Si vous choisissez cette option, vous verrez apparaître 7 icônes légèrement estompées sur le tableau d'affichage. A l'aide du joypad, vous pouvez déplacer une fenêtre de sélection d'icône en icône. En appuyant sur un des boutons lorsque vous êtes sur l'icône voulue, l'icône se colore entièrement et reste colorée quand vous déplacez la fenêtre de sélection. Vous pouvez sélectionner autant d'icônes que d'épreuves auxquelles vous voulez participer. Si vous avez choisi une épreuve par erreur, placez votre fenêtre de sélection sur l'icône correspondante et appuyez sur un des boutons pour annuler la sélection de cette épreuve. L'icône s'estompera alors à nouveau. Lorsque vous avez sélectionné vos épreuves de compétition, placez la barre de sélection sur "DÉBUT" et appuyez sur un des boutons. Vous passerez alors à la compétition olympique, avec un nombre limité d'épreuves de votre choix.

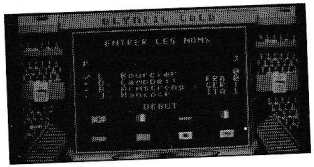
Jeux Complets

Si vous sélectionnez cette option, vous concourrez dans les 7 épreuves palpitantes dans leur ordre d'apparition sur le tableau d'affichage et vous passerez à l'écran "Entrer les noms".

ecords Olympiques

sélectionnant cette option, vous pourrez consulter les plus récents Records Olympiques et ondiaux pour chaque discipline. Si l'un des concurrents bat un record au cours de la mpétition, la liste des records sera mise à jour et le nouveau record sera retenu jusqu'à ce il soit battu ou que la console soit éteinte. Pour passer à la liste suivante des records, ppuyez sur un des boutons, et ainsi de suite jusqu'à ce que vous retourniez au tableau affichage.

NTRER LES NOMS



Après avoir sélectionné Mini Jeux ou Jeux Complets, vous verrez apparaître l'écran "Entrer les noms". Sur cet écran, vous pouvez changer les options suivantes en déplaçant la barre de sélection :

Le nombre de joueurs (de 1 à 4).
Les noms des joueurs.
Les pays représentés par le joueur.
Le joystick utilisé par les joueurs.

Il suffit de mettre en évidence la sélection que vous voulez changer et d'appuyer sur un des boutons.

Une fois la sélection faite, placez la barre de sélection sur "Début de la compétition" et appuyez sur un des boutons. Vous devrez alors choisir un niveau de difficulté.

SELECTION DU NIVEAU

Vous aurez le choix entre 3 niveaux de compétition pour vous mesurer aux athlètes électroniques. Pour choisir le niveau voulu, mettez en évidence la sélection à l'aide du joypad et appuyez sur un des boutons.

Les niveaux sont les suivants :

REGIONAL - accessible aux débutants et aux jeunes enfants.

NATIONAL - l'opposition est plus résistante que pour club.

OLYMPIQUE - il y a parmi les athlètes auxquels vous vous mesurez des détenteurs de records mondiaux et c'est le niveau le plus difficile.

Lorsque vous avez sélectionné votre niveau, vous allez assister à la cérémonie d'ouverture des Jeux Olympiques 1992 de Barcelone.

CEREMONIE D'OUVERTURE

Après avoir choisi de participer aux Jeux Olympiques, vous allez assister à la cérémonie d'ouverture accompagnée de musique avant de commencer à jouer. En appuyant sur un des boutons une fois la cérémonie commencée, vous pouvez passer directement au jeu.

LES EPREUVES

Barre d'informations

En bas de l'écran de chaque épreuve, vous avez une barre d'informations où apparaissent le nom du joueur, son pays, le record olympique actuel et le score du joueur.

100 METRES/110 METRES HAIES

Mode Mini Jeux ou Jeux Complets

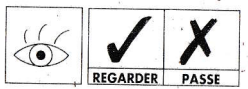
Un joueur

Vous verrez les 6 athlètes participant à l'épreuve et le couloir dans lequel vous allez courir. Appuyez sur un des boutons lorsque vous êtes prêt pour le départ.

Vous voyez alors une piste avec un starter et les coureurs sont en position de départ dans leur starting-bloc. Votre coureur est mis en évidence par la trace bleue qu'il laisse sur son passage, et il porte un maillot différent. Quand le départ est donné, vous contrôlez la vitesse de votre coureur avec le joypad.

Lorsque la course est terminée, les résultats sont inscrits sur le tableau d'affichage. Vous devez faire partie des trois premiers pour vous qualifier en finale.

Si vous vous qualifiez, vous pouvez voir les athlètes de l'Eliminatoire 2 en appuyant sur un des boutons. Vous pouvez choisir de regarder la seconde éliminatoire ou de ne voir que les résultats. Pour cela, placez la barre de sélection sur "Regarder" ou "Passe" à l'aide du joypad, puis appuyez sur le bouton. Si vous choisissez de regarder, vous assisterez à la seconde éliminatoire.



Les résultats de la seconde éliminatoire sont affichés et en appuyant sur un des boutons, vous verrez les coureurs de la finale et votre couloir. Appuyez sur le bouton pour participer à la finale.

A la fin de la course, vous verrez les résultats de la finale et votre temps. En appuyant sur un des boutons, vous verrez la cérémonie de remise de médailles si vous avez gagné une médaille, sinon vous passerez directement au tableau des médailles.

Si vous ne vous qualifiez pas lors de la première éliminatoire, vous aurez la possibilité de "Regarder" ou de "Passe" la seconde éliminatoire et la finale en mettant en évidence votre sélection et en appuyant sur un des boutons. Vous passerez ensuite au tableau des médailles.

2 à 4 joueurs

Chaque joueur participera à une éliminatoire séparée, et les résultats et les temps seront affichés pour chaque éliminatoire. Les commandes sont les mêmes qu'en mode un joueur. Il n'y a pas de finale. Les coureurs qui remportent les médailles sont ceux qui ont fait les trois meilleurs temps parmi tous les concurrents de toutes les éliminatoires.

Entraînement

Vous pouvez vous entraîner autant que vous le désirez au niveau de difficulté préalablement sélectionné. Vous avez une barre de puissance qui augmente en fonction de la fréquence à laquelle vous appuyez sur les boutons.

LANCER DE MARTEAU

Mode Mini Jeux ou Jeux Complets

Chaque joueur a la possibilité d'effectuer trois lancers. Comme pour les courses, les résultats s'affichent après chaque partie. Les trois concurrents qui lancent le plus loin remportent des médailles. Les lancers des autres athlètes n'apparaissent pas, et sont uniquement indiqués sur les tableaux de résultats.

Le joueur contrôle l'athlète à l'aide du joypad et des boutons. A la fin de cette épreuve, les joueurs passent au Tableau des Médailles.

Entraînement

Vous pouvez vous entraîner au lancer du marteau autant que vous le désirez. Vous avez deux barres de puissance. Celle du dessus indique la fréquence à laquelle vous appuyez sur les boutons pour atteindre la rotation maximum. Celle du bas indique le meilleur moment pour lancer le marteau (quand elle est à son maximum).

TIR A L'ARC

Mode Mini Jeux ou Jeux Complets

En commençant cette épreuve, vous verrez apparaître au loin trois archers et des cibles. La force et la direction du vent sont representeé par une icône sur l'écran.

Vous avez six flèches à décocher dans un temps limite de 60 secondes en mode entraînement.

En appuyant sur le bouton C, vous ferez apparaître votre archer dans une fenêtre sur l'écran. Pour changer la tension de l'arc, utilisez le joypad. En appuyant une nouvelle fois sur le bouton, la fenêtre affichera la cible et vous pourrez contrôler votre pointage à l'aide du joypad. En appuyant sur le bouton C, vous décochez la flèche.

Votre score est indiqué par une vue de près de la cible et mis à jour par une barre d'informations.

En mode compétition, il y a trois essais avec six flèches pour chacun. Les résultats sont indiqués entre chaque essai. Chaque essai dure respectivement 60 secondes. Vous devez décocher les flèches dans le temps prévu.

Lorsque vous avez terminé la compétition, vous passez au tableau des médailles.

Entraînement

Vous pouvez vous entraîner autant que vous le désirez au tir à l'arc.

SAUT A LA PERCHE

Mode Mini Jeux ou Jeux Complets

Lorsqu'un joueur commence l'épreuve du Saut à la Perche, il a le choix entre "Sauter" et "Passe" son tour à la hauteur donnée. Si vous décidez de "Sauter", vous aurez le droit à 3 essais pour réussir. Si après le premier essai, vous décidez de passer à une autre hauteur, vous pouvez le faire si vous le désirez et utiliser le nombre d'essais qu'il vous reste. Les concurrents passent ensuite à la hauteur supérieure.

Si vous décidez de "Passe" votre tour vous pouvez attendre que la barre soit installée à la hauteur supérieure ou que le dernier concurrent soit éliminé en finale. Vous serez alors obligé de sauter à cette hauteur.

Le joueur qui saute le plus haut est le gagnant et les deux suivants sont deuxième et troisième.

Le joueur contrôle le perchiste à l'aide du joypad et des boutons.

A la fin de cette rencontre, les joueurs passent au tableau des médailles.

Entraînement

Au début de l'épreuve, vous pouvez déterminer la hauteur de la barre à laquelle vous voulez vous entraîner en appuyant vers le haut ou vers le bas sur le joypad. Vous pouvez vous entraîner à la hauteur voulue autant de fois que vous le désirez. La barre de puissance augmente en fonction de la fréquence à laquelle vous appuyez sur les boutons pour atteindre la vitesse d'élan maximum.

PLONGEON

Entraînement

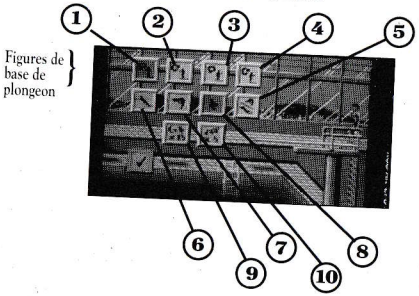
Lors de l'entraînement, le joueur peut choisir n'importe quelle combinaison de plongeons en sélectionnant une série d'icônes. Pour sélectionner une icône, placez la barre de sélection dessus et appuyez sur un des boutons. Quand le type de plongeon a été sélectionné, le niveau de difficulté correspondant à ce plongeon est indiqué au bas de l'écran. Le niveau de difficulté est basé sur la difficulté à contrôler le plongeon avec le joypad et les boutons. Cinq juges évaluent le plongeon selon les critères suivants : la synchronisation, le style et l'entrée dans l'eau. Le scores le plus haut et le score le plus bas sont éliminés. Les trois scores restants s'ajoutent et sont multipliés par le niveau de difficulté afin d'obtenir le score final. Pour obtenir le maximum de points vous devez réaliser le plongeon que vous avez choisi.

Au bas de l'écran, il y a 4 icônes :

✓	Réaliser le plongeon.
	Regarder une démonstration du plongeon que vous avez choisi.
	Regarder une démonstration au ralenti du plongeon que vous avez choisi.
✗	Quitter le mode entraînement.

Lors de l'entraînement, lorsque l'une des icônes de démonstration est choisie, le jeu exécute un exemple parfait du plongeon sélectionné. De plus, une représentation du joypad figure sur l'écran pour vous montrer la meilleure façon d'utiliser le joypad et les boutons pour exécuter le plongeon. Vous pouvez vous entraîner et regarder les démos autant que vous le désirez.

Mode Mini Jeux ou Jeux Complets



1. Avant vers l'extérieur
2. Avant retourné
3. Arrière vers l'extérieur
4. Arrière retourné
5. Libre
6. Ouvert
7. Carpé
8. Groupé
9. Saut périlleux
10. Tire-bouchon

En mode compétition, vous devez exécuter 4 plongeons imposés et 1 plongeon libre. Le jeu impose la position mais vous permet de choisir entre les autres mouvements, c.-a.-d. normal, carpé, groupé, en tire-bouchon. De plus, vous pouvez choisir le nombre de sauts périlleux. Après chaque plongeon, le tableau d'affichage vous indiquera votre position parmi les concurrents. Le cinquième plongeon est un plongeon libre et vous pouvez choisir parmi les icônes le plongeon que vous voulez réaliser.

Le joypad et les boutons contrôlent les plongeons. Lorsque cette épreuve est terminée, vous passez au tableau des médailles.

NATATION

Mode Mini Jeux ou Jeux Complets

Un joueur

Les mêmes options vous sont offertes que pour les courses, c.-à-d. deux éliminatoires et une finale. Vous pouvez "Regarder" ou "Passe" la seconde éliminatoire et la finale, en fonction de votre résultat lors de l'éliminatoire. Après la finale, vous passez au tableau des médailles.

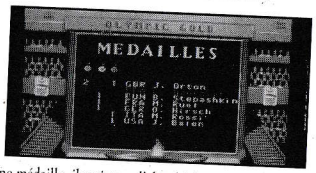
2 à 4 joueurs

Vous disposez des mêmes options que pour les courses. Le nageur est contrôlé par le joypad et les boutons.

Entraînement

Vous pouvez vous entraîner autant que vous le désirez au niveau de difficulté préalablement sélectionné. Vous disposez de deux barres de puissance. Celle du haut indique votre vitesse (dépend de la fréquence à laquelle vous appuyez sur les boutons) et celle du bas indique votre endurance. Si au départ, vous nagez trop vite, vous risquez de vous essouffler et de ne pas pouvoir accélérer lors de la dernière longueur.

TABLEAU DES MEDAILLES



Si un joueur gagne une médaille, il assistera d'abord à la cérémonie de remise des médailles avant de passer au tableau des médailles.

Le tableau des médailles indique le nombre total de médailles remportées par tous les concurrents dans chaque épreuve du jeu.

En appuyant sur un des boutons, vous obtenez l'écran des points

CRAN DES POINTS

aque place dans chaque épreuve correspond à un nombre de points. C'est également valable ur les vainqueurs de médailles : le 1er a 24 points, le 2ème a 23 points etc. Cet écran met en idence les joueurs, ainsi que leur position dans l'ensemble des épreuves olympiques. Après la rnière épreuve, cet écran indique votre score et position définitifs.

appuyant sur un des boutons, vous passez à la Cérémonie de Clôture.

EREMONIE DE CLOTURE

position finale et les points de tous les joueurs sont affichés sur le tableau d'affichage.

us pouvez regarder la clôture des jeux, et voir la flamme s'éteindre. Les Jeux Olympiques 92 de Barcelone sont terminés et c'est le feu d'artifice final.

ur quitter cet écran et revenir au tableau d'affichage, appuyez une nouvelle fois sur un des utons.

ONTROLES JOYPAD

00 mètres

mes commandes que pour la courses de haies (sans le saut).

10 mètres haies

ttendez que le starter ait donné le signal de départ. Appuyez sur le bouton A, puis sur le uton B de manière répétée pour faire accélérer le coureur. Plus la fréquence à laquelle vous ppuyez est élevée et plus le coureur va vite. Pour sauter, appuyez sur le bouton C. Quand la ne d'arrivée approche, appuyez sur le bouton C pour vous pencher en avant - cela peut vous ire gagner 1/4 de seconde.

ancer de marteau

our commencer la rotation, appuyez sur le bouton C. Pour accélérer la rotation, appuyez sur bouton A et le bouton B. Si vous faites plus de dix tours pour gagner de la vitesse, vous rez pénalisé et perdrez de la puissance. Pour commencer l'élan final, appuyez sur le bouton . Tout en continuant à appuyer sur les boutons A et B, appuyez sur le bouton C pour lancer e marteau.

Tir à l'arc

Appuyez sur un des boutons pour passer au mode "tension". Dans ce mode, changez la tension de l'arc en appuyant vers la gauche ou vers la droite sur le joypad. Si vous appuyez à nouveau sur un des boutons, vous passerez au mode "pointage". En mode "pointage", orientez la flèche en appuyant vers le haut, le bas, la gauche et la droite sur le joypad. Appuyez sur un des boutons pour décocher la flèche. L'écran cible apparaîtra alors. Appuyez une nouvelle fois sur un des boutons pour décocher une autre flèche. Vous devez décocher vos 6 flèches dans un temps limite d'une minute.

Saut à la perche

En mode entraînement, la première chose à faire est de déterminer la hauteur à laquelle le joueur veut sauter en appuyant vers le haut ou vers le bas sur le joypad. Appuyez sur un des boutons lorsque vous êtes prêt. Le perchiste court plus vite si vous appuyez de manière répétée sur les boutons A et B. Appuyez vers le bas sur le joypad pour planter la perche. Pour que le perchiste s'élève le plus haut possible, appuyez vers le haut sur le joypad. Il faut appuyer sur les touches au bon moment pour obtenir un résultat positif. Sinon, l'efficacité du saut sera réduite. Pour lâcher la perche, appuyez sur le bouton C. Pour que le perchiste franchisse la barre, appuyez vers la gauche sur le joypad.

Plongeon tremplin 3m

Après avoir sélectionné le plongeon sur le menu, la meilleure façon d'apprendre à plonger est de choisir le mode démonstration et de regarder la représentation du joypad qui apparaît à l'écran. Essayez d'imiter la manière dont le joypad est utilisé pour exécuter vos plongeons. Il est crucial de bien synchroniser vos mouvements et l'entrée dans l'eau pour faire un bon score.

200 mètres nage

Pour plonger, appuyez sur le bouton C. Pour nager, appuyez sur les boutons A et B de manière répétée. La natation demande beaucoup d'endurance. Par conséquent, si vous appuyez avec une fréquence trop élevée sur les boutons A et B, vous risquez de fatiguer votre nageur et de l'obliger à nager plus lentement. Pour faire demi-tour à la fin d'un couloir appuyez sur le bouton C. A l'arrivée, appuyez sur le bouton C pour toucher le bord.

Avant le plongeon

Bouton A + gauche ou droite sur le pad - règle le tremplin.

Gauche	-	le plongeur prend son élan.
Haut	-	pour commencer le saut sur le tremplin (uniquement pour les plongeons en avant).
Bas	-	pour rebondir au bout du tremplin et commencer le plongeon.

Pendant le plongeon

Bouton A	-	carpé.
Bouton B	-	tire-bouchon.
Haut	-	droit.
Gauche/Droite	-	groupé (saut périlleux).
Bas	-	entrée dans l'eau.

Recommencer

Pendant toutes les épreuves, vous pouvez appuyer sur le bouton pause puis simultanément sur les boutons A, B et C pour avorter le jeu et revenir aux options principales du tableau d'affichage.

ASTUCES ET CONSEILS

La clé du succès pour toutes les épreuves où il faut appuyer sur des boutons dépend de votre façon de tenir le joypad. Voici quelques astuces pour vous aider à améliorer votre technique et peut-être à remporter quelques médailles d'or !

LA TECHNIQUE DU BOUTON

Placez votre pouce gauche sur le bouton A, et votre pouce droit sur le bouton B, en tenant l'extrémité inférieure droite du pad dans votre main gauche et l'extrémité supérieure droite dans la main droite. Dès que le départ est donné (ou selon les épreuves, dès que vous êtes prêt) gardez une main parfaitement immobile et faites vibrer l'autre de haut en bas très rapidement. Tant que vous appuyez sur les deux boutons (vous vous rendrez compte que le bouton de la main immobile sera actionné par les vibrations si vous gardez le pouce dessus), des temps de records du monde seront à votre portée.

Maintenant, la meilleure façon de réussir les épreuves individuelles est de vous entraîner !

100M

Utilisez les méthodes décrites, mais n'oubliez pas de vous pencher en avant à la ligne d'arri
car cela fait vraiment une différence de temps.

MARTEAU

Commencez à faire tourner l'athlète, et faites-le accélérer rapidement, car si vous attendez trop
aura la tête qui tourne et ralentira. Appuyez sur le bouton C pour qu'il commence l'élan final,
après exactement trois tours, appuyez une nouvelle fois pour qu'il lance le marteau. Une mau
synchronisation du lancer peut affecter sérieusement la distance atteinte.

TIR A L'ARC

Ne tendez pas l'arc au maximum, sinon la flèche sera décochée plus haut que prévu. Si vou
tendez pas du tout l'arc, la flèche n'ira pas loin et s'envolera au vent !

Pour obtenir le meilleur résultat, il faut tendre l'arc à 75%, la flèche atteindra alors pratiquement l'endroit prévu. Il y a quelques astuces pour bien viser :

Essayez de déplacer la ligne de pointage en diagonale, d'un coin de la cible vers le centre, et décochez la flèche lorsque vous arrivez au centre. Une autre bonne méthode est de faire des petits cercles autour du centre de la cible à l'aide du joypad.

HAIES

L'important pour les haies est de trouver son rythme. Tenez le pad comme décrit précédemment et sautez juste avant d'atteindre la haie. Essayez de continuer à courir pendant que vous franchissez la haie pour maintenir votre allure à son maximum. Si vous touchez une haie, ne paniquez pas ! Continuez à courir et n'oubliez pas de vous pencher en avant à la ligne d'arrivée.

SAUT A LA PERCHE

C'est une des épreuves les plus difficiles car elle nécessite une course rapide ainsi qu'une bonne synchronisation du saut. Courez à une bonne vitesse, puis appuyez vers le bas sur le joypad (pour planter la perche) puis vers le haut (tout en courant) pour que l'athlète s'élève du sol. Continuez à "courir" jusqu'à ce que la perche soit pratiquement à la verticale. Appuyez alors vers la gauche sur le pad (vous pouvez arrêter d'appuyer sur les boutons maintenant) pour franchir la barre.

LONGEON

...que vous faites un plongeon en avant, laissez le plongeur s'avancer jusqu'au bout du ...plin avant de sauter. Vous réussirez aussi bien que si vous sautez alors que vous êtes en ...vement.

...rdez les démonstrations de plongeons et essayez de les imiter exactement. Si vous y ...nez, ce sera parfait !

...erves la difficulté des plongeons et ne tentez pas les plus difficiles avant d'avoir assimilé les ...s simples.

...ur réaliser les meilleurs scores, il est préférable d'avoir peu de points en réalisant un ...ngeon difficile que d'avoir beaucoup de points en réalisant un plongeon facile.

NATATION

...appuyez pas sur les boutons à une fréquence trop élevée, sinon votre nageur risque de ...essoufflé et de vraiment ralentir. Il est également important de synchroniser votre demi-...n.

...ayez d'atteindre un rythme rapide sans vous essoufflé. Puis, utilisez toute l'énergie qu'il ...us reste pour le sprint final !

SCORES A ATTEINDRE

100m	-	**9,50 s**
Marteau	-	**85,00 m**
Tir à l'arc	-	**54 points**
Haies	-	**12,50 s**
Saut à la perche	-	**6,00 m**
Plongeon	-	**400,00 points**
Natation	-	**1,43 mn**

...vous parvenez à battre ces records, considérez-vous alors comme l'un des meilleurs joueurs ...s pays !

GARANTIE

U.S. Gold se réserve le droit d'améliorer le produit décrit dans ce manuel à n'importe quel moment et sans préavis.

U.S. Gold ne s'engage à aucune garantie, exprimée ou non, concernant ce manuel, sa qualité, sa valeur marchande ou son utilisation à des fins particulières. Si le produit lui-même (c.à.d non pas le programme logiciel, qui est vendu "tel quel") présentait un défaut quelconque pendant les 90 jours de la limite de garantie, rapportez-le dans son état d'origine à votre revendeur.

MANIPULATION DE LA CARTOUCHE MAGA

Lacartouche Mega Drive/Genesis est conçue exclusivement pour le SEGA MEGA DRIVE/ GENESIS SYSTEM.

Pour une utilisation appropriée
1. Ne pas mouiller.
2. Ne pas plier.
3. Ne pas soumettre à des chocs violents.
4. Ne pas exposer au soleil.
5. Ne pas abimer.
6. Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur.
7. Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.

- Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
- Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
- Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boite.
- N'oubliez pas de faire quelques pauses si vous jouez assez longtemps.

AVERTISSEMENT:

Pour les propriétaires de téléviseurs à projection. Les images fixes peuvent endommager irrémédiablement le tube de l'image ou déposer du phosphore sur le CRT. Evitez l'utilisation répétée ou prolongée de jeux vidéo sur les téléviseurs à projection à grand écran.

THIS GAME IS LICENSED BY SEGA FOR PLAY ON THE

SEGA MEGA DRIVE

SYSTEM

SEGA and MEGADRIVE are trademarks of SEGA Enterprises Ltd

"Certain game elements licensed from Epyx Inc., which owns the copyright thereto."

'Coca-Cola' and 'Coke' are registered trademarks of the Coca-Cola Company

Enjoy Coca-Cola REGISTERED TRADE MARK

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

U.S. GOLD

OFFICIAL LICENSEE

© 1988 COOB'92 S.A. ™

Copyright © 1988 COOB '92. "With the kind permission of the COOB '92, S.A."

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; Japan No. 82-205605 (Pending)