

SUPERVISION™

OLYMPIC TRIALS

ENGLISH

GAME OVERVIEW

OLYMPIC TRIALS is a game for 1-4 players. It can simulate a selection of 6 Olympic events, which can be practised separately or played simultaneously in the Full Game. In order to progress to a higher level, a certain standard has to be achieved and your score will be accumulated to the High Score Table. If you excel in a particular game, whether in playing the Full Game or just practising, you may beat the World Record! After you have played through a cycle of 6 events in a Full Game, you will start again but each time with harder standard and tougher opponents.

- Press **START** to start any selected event.
- To pause while playing an event, press **START**; to resume play press **START** again.
- To return to Main Menu from within an event, press **START + SELECT + A + B** simultaneously.

MAIN MENU

When SuperVision is switched on, you will be presented with a menu of options.

- **Game Type** (default option - Full Game)

This option selects what type of game to play. There are 6 events in Olympic Trial.

- **Number of Players** (default option - 1)

You can have up to 4 players, who will take turn to play each event.

• Sign On

This option allows you to sign on your initials and country of origin. You are allowed to enter 3 letters. Use the Left/Right/Up/Down buttons to move around a table of available letters and numbers in the box at the bottom of the screen.

Press **SELECT** after you have chosen the right letter and move on to the next letter until you have finished. When the arrow is placed beneath the flag beside your initials, press again the direction keys to choose your country of origin.

Press **START** will let you go into the event selected.

• Hi Score

This option will display the High Score Table which shows the 6 highest scores of the session, along with the player's initials and country.

Press **START** to return to the Main Menu.

1. HURDLES

At the starting block, a side-on view of the track with 2 runners will be presented. Your runner is in lane 1, wearing light shorts, above the other competitor. At the top of the screen will appear the following statistics, reading from left to right:

- Player number & initials
- Elapsed race time
- Number of false starts (depicted by 1 or 2

crosses)

- Qualifying time (time limit allowed to beat in order to progress)
- World record (time limit allowed to beat in order to set a new World Record)

Playing the game

The starting orders - Ready, Get Set, Go - will appear. Make sure you have the GO sign before you start running or you will have to re-start. Three false starts would be enough to make you disqualified.

Once you start running press 'A' & 'B' buttons **IN TURN** as fast as you could to build up speed. Press any direction key to jump when you approach a hurdle. If you mistime your leap, you will hit the hurdle, stumble & lose time. The course is 110 metres long where you need to jump ten hurdles.

Control Keys

UP/ DOWN/ LEFT/ RIGHT

Press any of these buttons to jump. You must run fast to be able to jump properly or the button would have no effect.

'A' & 'B'

To build up speed, you must press these two buttons in turn i.e. 'A' then 'B' then 'A' then 'B' etc. Press quickly to build up a reasonable speed.

2. LONG JUMP

At the starting block, a side-on view of the Long Jump track with your athlete ready will be presented. At the top of the screen, the following statistics will appear in a window, reading from left to right:

- Player no. & initials
- Distance jumped (shown once you have jumped)
- Number of foul jumps (depicted by 1 or 2 crosses)
- Qualifying distance (the distance needed to beat to progress)
- World Record (the distance needed to beat to set a new World Record)

At the bottom of the screen appears a Speed Indicator indicating your running speed. When you jump, it will be replaced by an Angle Box showing the angle you are about to jump.

Playing The Game

Press 'A' & 'B' buttons alternately to build up enough speed until you reach the line at the start of the sandpit. Then press one of the direction buttons and **HOLD IT DOWN** until the required angle to jump at, which will be shown in a box at the left bottom screen, has been reached. Release the buttons and you will see your athletes leap into the air and jump.

If you run over the line, you will get a Fault. Two more attempts to perform a legal jump are allowed.

Control Keys

UP/ DOWN/ LEFT/ RIGHT

To jump, press any of the direction buttons. You must run fast enough to be able to jump properly or these buttons will have no effect. Hold the button down to increase your angle of ascent and to adjust to the best angle for jumping.

'A' & 'B'

To build up speed, you must press these two buttons in turn i.e. 'A' then 'B' then 'A' then 'B' etc. Press quickly to build up a reasonable speed.

3. ARCHERY

The target you are aiming at and a side-on view of your archer ready to release the bow will be presented. A flag, the Wind Speed Indicator, will change from arrow to arrow to show the wind speed at the current time, will appear with a pointer facing left or right. The further it is away from the flag, the stronger will be the wind & the more you will have to compensate when firing.

Below the Wind Speed Indicator is a box which counts down from 5 to 0, indicating the time limit for you to shoot. '0' shows that you have scored a fault. Three faults and you will be disqualified.

At the top of the screen, the following statistics appear, reading from left to right:

- Player number & initials
- Score from this shot (shown once you have fired)
- Number of shots fired (shown as 1/5, 2/5, etc.)
- Total score so far
- Number of fouls (depicted by 1 or 2 crosses)
- Qualifying score (score needed to beat in order to progress)
- World Record (score needed to beat to set new World Record)

Playing The Game

Use the direction buttons to control the cursor, which automatically moves in a set direction, to alter its velocity until the correct firing point is reached. You should take into account the Wind Speed & Angle to fire at the target so get the arrow as close as you can to the centre of the target in order to score maximum points. You have 5 shots which have to be fired within 5 seconds or you will commit a foul.

Control Keys

UP/ DOWN/ LEFT/ RIGHT

The direction buttons control where your cursor aims at. As the cursor keeps moving, you have to be quick to have full control.

'A' & 'B'

These buttons are used to fire your bow. Hold them down to increase the Angle of your

arrow. The lower the angle, the higher will be your arrow on the target and vice versa.

4. SHOT PUT

A side-on view of the Shot Put track with your athlete ready to begin will be presented. At the top of the screen, in a window, appears the following statistics reading from left to right:

- Player number & initials
- Distance thrown (shown once you have thrown)
- Number of fouls thrown (depicted by 1 or 2 crosses)
- Qualifying distance (distance needed to beat to progress)
- World Record (distance needed to beat to set a new World Record)

When you start to throw, an Angle Box appears, showing the angle you are throwing the shot at. Once the angle is selected, at the bottom of the screen appears a Power Indicator which shows the force you are using to throw the shot.

Playing The Game

You need not press any key until you have reached the fault line. Then press any of the direction buttons and **HOLD IT DOWN** to reach the required angle to throw at. It will be shown in the box at the bottom left of the screen. Once you reach the angle, release the buttons and a Power Indicator will be shown at the bottom of the screen. Press 'A' & 'B' button alternately to build up enough power to throw the shot as far as possible. Act quickly as limited time is allowed to build up the power. A short while later, the shot will be released and you can watch it fly through the air and lands.

Note that after you have chosen the angle to throw at, you need to take a step forward in order to throw. You will get a Fault if your body goes over the line. Two more attempts to perform a legal throw are allowed or you will be disqualified.

Control Keys

UP/ DOWN/ LEFT/ RIGHT

Press any direction button to start your throw. Hold down the button to increase your shot's angle of ascent. You should judge which is the best angle to throw at any particular shot power.

'A' & 'B'

Press these two buttons in turn i.e. 'A' then 'B' then 'A' then 'B' etc. Press quickly to build up a reasonable force.

5. ROWING

A top down view of 2 canoes awaiting at the start line will be presented. Your canoe is the one on the left. At the top of the screen in a

window appears the following statistics, reading from left to right.

- Player number & initials
- Elapsed race time
- Number of false starts (depicted by 1 or 2 crosses)
- Qualifying time (time needed to beat to progress)
- World Record (time needed to beat to set a new World Record)

Playing The Game

The trick is - do not leave the oars in the water for too long or they will drag and slow you down. [Ready, Get Set, Go] will appear but you only start rowing when you see the GO sign. You are allowed 3 false starts or you will be disqualified.

Press 'A' or 'B' buttons to put the oars in the water and hold it down to bring the oars back, thus propelling the canoe along. To bring the oars out of the water, you release the button. You have to maintain a good pace to move at any record-breaking speed. Once you master the know-how, it will be a simple task to achieve.

Control Keys

'A' or 'B'

Press either one of these buttons to put the oars in the water. Hold it down to bring the oars back and push the canoe forward. Release to return the oars to normal position.

6. CYCLING

A side-on view of a Velodrome, with 2 cyclists at the start line, will be presented. Your cyclist is the one with black hat on the inside lane. At the top of the screen in a window appears the following statistics, reading from left to right.

- Player number & initials
- Elapsed race time
- Current lap number
- Qualifying time (time needed to beat to progress)
- World Record (time needed to beat to set new World Record)

At the bottom of the screen, a Power Indicator appears showing how much energy you have left. To the right there is a top down map of the track with a small cursor showing where you are.

Playing The Game

Stamina & strategy are needed to succeed. When the race begins, a certain amount of Power has been stored up for you, but it gets depleted as you accelerate. Quickly press the 'A' & 'B' button alternately to constantly keep up the speed as the race is over 4 laps. Move up and down the track would allow you to overtake the other player or block them. It is advantageous for you to be on one of the

banked section. The map show your present location in the Velodrome.

Control Keys

UP/ DOWN

These buttons allow you to move up & down the track, to overtake or block the other cyclist.

LEFT

This button accelerates your speed but your power will be reduced at a higher rate. If zero appears, you will be slowed right down. To start accelerating again, you have to build enough Power.

RIGHT

This button decelerates your speed thus conserving Power. But your opponent can take advantage of your slower speed.

'A' & 'B'

To build up Power, you must press these two buttons in turn i.e. 'A' then 'B' then 'A' then 'B' etc. Press quickly to build up a reasonable force or no power will be installed.

OLYMPIC TRIALS

FRENCH

1. INTRODUCTION

Olympic Trials est un jeu auquel peuvent jouer de 1 à 4 personnes. Il simule une sélection de différents sports présents aux jeux Olympiques. Vous avez la possibilité de pratiquer chaque sport séparément ou de vous qualifier dans chacun d'eux, les uns après les autres dans le "challenge olympique". Dans ce mode pour passer d'une discipline à une autre, il vous faudra atteindre un certain score dans chaque discipline. Si vous avez un total de points assez important vous pourrez apparaître au tableau des meilleurs scores et si vous avez été excellent dans une discipline particulière vous battrez même le record mondial. Lorsque vous aurez passé les 6 épreuves du challenge olympique, vous recommencerez mais il sera plus difficile de vous qualifier.

Pour faire une pause lors d'une épreuve, appuyez une fois sur le bouton "START" et une deuxième fois pour reprendre. Pour retourner au menu principal, appuyez sur les touches "START", "SELECT", "A" et "B" en même temps.

MENU PRINCIPAL

A l'écran à l'allumage de votre console un menu va apparaître avec les options suivantes :

- Type de jeux (challenge olympique par défaut)
Cette option vous permet de sélectionner le type de jeu auquel vous désirez jouer. Vous pouvez donc vous entraîner dans n'importe laquelle des six disciplines du jeu jusqu'à ce que vous vous sentiez capable d'affronter le "challenge olympique".
- Nombre de joueurs (1 par défaut)
Vous pourrez jouer jusqu'à 4 joueurs qui joueront chacun leur tour dans chaque discipline.

- Comment mettre vos initiales
Lorsque vous commencez une discipline ou que vous avez changé le nombre de joueurs, il va vous être demandé si vous voulez changer les initiales des joueurs ainsi que les pays d'origine mais cette option vous permet de changer ces données quand vous le désirez. Pour changer vos initiales trois lettres vont apparaître avec une flèche pointée sur la première. Pour changer cette lettre, utilisez les touches haut, bas, droit, gauche.

Lorsque vous aurez choisi les bonnes lettres, appuyez sur le bouton "SELECT" pour aller à la lettre d'après. Une fois les trois lettres choisies, appuyez de nouveau sur "SELECT" et avec les boutons droit et gauche choisissez le drapeau de votre pays préféré (désolés mais nous ne pouvions satisfaire tout le monde). Quand votre sélection vous satisfera, appuyez sur "START" pour retourner au menu principal.

• Meilleur score

Sélectionner cette option vous affichera le tableau des six meilleurs scores avec les initiales et le pays des joueurs. Appuyez sur "START" pour revenir au menu principal.

Boutons de contrôle

Haut/bas Ces boutons permettent de bouger la flèche curseur d'une à l'autre des options.

Gauche/droit Dans les options "GAMETYPE" (type de jeux) et "PLAYER" (joueurs) l'utilisation de ces boutons vous permettent de vous déplacer dans les choix possibles.

Start Si vous appuyez sur "START" dans le menu principal, vous irez directement dans le jeu sélectionné. Alors soyez sûr d'avoir fait le bon choix avant d'appuyer. Pour entrer dans le jeu le plus rapidement possible et étant donné que les options par défaut sont pour un joueur et challenge olympique, vous n'avez qu'à appuyer sur START une fois la console allumée.

Select Dans les options "type de joueur" et "nombre de joueurs", cette touche vous fera passer d'un choix à l'autre, mais si vous choisissez les options "Sign On" et "Hi Score" elle vous fera apparaître l'écran en question.

2. SAUT DE HAICS

A l'écran

Vous allez voir apparaître l'écran une vue de côté de la piste avec 2 coureurs dans des starting blocks, vous vous trouvez à la ligne 1 avec un maillot clair.
En haut de l'écran apparaît une fenêtre avec, de la gauche vers la droite

- le numéro du coureur et ses initiales
- chronométrage de la course
- le nombre de faux départs (symbolisés par 1 ou 2 croix)
- temps de qualification (temps que vous devez battre pour passer au stade suivant ou à l'épreuve suivante)
- record du monde (le temps que vous devez battre pour inscrire le nouveau record du monde à votre palmarès)

Comment jouer

Dans les starting blocks vous allez avoir l'ordre de départ (à vos marques, prêt, partez), mais faites bien attention de partir à l'ordre "partez" (go) car sinon vous devrez recommencer et au troisième faux départ, vous serez éliminé.

Lorsque vous allez commencer à courir vous devez appuyer alternativement et le plus rapidement possible sur les boutons "A" et "B" pour aller le plus vite possible et lorsque

vous approchez des haies, appuyez sur n'importe lequel des boutons de direction pour sauter. Si vous ratez votre saut, vous toucherez la haie et perdrez du temps. La course est un 110 mètres haies et vous avez 10 haies à sauter.

Boutons de contrôle

Haut/bas/droit/gauche

Pour sauter presser sur un de ces boutons. "A" et "B".
Pour courir il faut presser ces 2 boutons alternativement "A" puis "B" puis etc. Plus vous le ferez vite et plus vous comprendrez vite.

3. SAUT EN LONGUEUR

A l'écran

Vous allez voir apparaître à l'écran une vue de cÔte de la piste de saut en longueur avec votre athlète dans ses starting blocks.
En haut de l'écran apparaît une fenêtre avec, de la gauche vers la droite :

- le numéro du coureur et ses initiales
- la longueur de saut (une fois le saut effectué)
- le nombre de mauvais sauts (symbolisés par 1 ou 2 croix)
- la longueur de qualification (distance que vous devez battre pour passer au stade suivant ou à l'épreuve suivante)
- record du monde (la distance que vous devez battre pour décrocher le record du monde)

En bas de l'écran il y a un indicateur de vitesse qui vous montre la vitesse à laquelle vous courez et dès que vous avez sauté, cet indicateur est remplacé par un carré qui vous montre l'angle de montée de votre saut.

Comment jouer

La manière de se déplacer et prendre de la vitesse est la même que pour le saut de haies, mais cette fois dès que vous atteignez la ligne du bac à sable il faut appuyer sur n'importe lequel des boutons de direction et le garder enfoncé jusqu'à ce que l'angle de saut soit le plus favorable possible (visible dans le carré en bas à gauche). Dès que vous avez atteint cet angle, lâchez le bouton et regardez votre athlète effectuer son saut et regardez à quelle distance il va atterrir.
Si vous dépassez la ligne de bac à sable en courant, il s'agira d'une faute et vous aurez deux autres chances de faire un bon saut, mais si vous persistez vous serez disqualifié.

Remarque : pour pouvoir effectuer un saut il est nécessaire que l'athlète ait atteint une vitesse suffisante.

Boutons de contrôle

Haut/bas/gauche/droit

Presser l'un de ces boutons vous fera sauter, puis déterminera votre angle de saut en gardant le doigt appuyé sur les boutons "haut" ou "bas". A vous de déterminer le bon angle en fonction de votre vitesse au moment du saut.

"A" et "B"
Presser alternativement "A" et "B" pour courir le plus vite possible.

4. TIR A L'ARC

A l'écran

Vous allez voir apparaître la cible que vous visiez avec une de votre archer prêt à tirer sa flèche. Dans un carré en haut à gauche vous verrez également un drapeau et une flèche vous indiquant la force et la direction du vent (le vent change à chaque flèche). Plus la flèche est éloignée du drapeau, plus le vent est fort, et plus vous devrez compenser votre tir. Juste sous le drapeau il y a une fenêtre avec un chiffre, il s'agit d'un compte à rebours vous indiquant le nombre de secondes qu'il vous reste pour tirer. Si vous mettez plus de 5 secondes vous aurez une faute de comptabilisée tout comme si vous ratiez la cible, et au bout de trois fautes, vous serez disqualifié.
Dans la fenêtre en haut de l'écran vous aurez les renseignements suivants :

- le numéro du coureur et ses initiales
- le score du tir qui vient d'être effectué (inscrit après le tir)
- le nombre de tirs effectués (1/5, 2/5, etc)
- score total
- le nombre de fautes (symbolisées par des croix)
- score à battre pour être qualifié au niveau supérieur ou à la discipline suivante
- record du monde

Comment jouer

Vous êtes au contrôle d'un pointeur que vous dirigez à l'aide des boutons de direction, pour le placer correctement vous devrez tenir compte de la vitesse, de la direction du vent et de l'angle selon lequel vous allez tirer. Le but est de mettre vos flèches le plus près du centre de la cible.
Vous avez 5 flèches à tirer et pour chacune d'entre elles vous avez 5 secondes pour tirer.

Boutons de contrôle

Haut/bas/droit/gauche

Avec ces boutons vous contrôlez la direction du curseur de visée.

"A" et "B"

Ces deux boutons vous permettront de tirer votre flèche, en restant appuyé vous augmenterez l'angle de tir, mais attention si vous l'augmentez de trop la flèche passera au dessus de la cible et si l'angle n'est pas assez important, elle passera en dessous.

5. LANCER DE POIDS

A l'écran

Vous allez voir apparaître à l'écran une vue de côté de la piste avec l'athlète prêt à prendre son élan.
En haut de l'écran apparaît une fenêtre avec, de la gauche vers la droite :

- le numéro du joueur et ses initiales
- la longueur du lancer (inscrit après le tir)
- le nombre de fautes
- la longueur de qualification (longueur que vous devez atteindre pour être qualifié au stade suivant ou à l'épreuve suivante)
- record du mode

Lorsque vous avez commencé à lancer, une

fenêtre apparaît vous montrant l'angle selon lequel vous allez lancer votre poids et dès que vous avez choisi votre angle, une échelle de puissance apparaît en bas de l'écran vous montrant avec quelle force vous effectuez votre lancer.

Comment jouer

Attention pour la prise d'élan, vous n'avez rien à faire mais dès que votre athlète arrive sur la ligne blanche, vous devez appuyer sur l'un des boutons de direction jusqu'à ce que l'angle de lancer désiré soit atteint. Lorsque c'est le cas relâchez le bouton. A ce moment appuyez alternativement sur "A" et "B" le plus rapidement possible pour avoir le plus de puissance possible pour le tir. Cette manoeuvre est limitée dans le temps et dès que le temps est écoulé vous n'avez plus qu'à regarder votre poids faire son trajet. Rappelez-vous qu'après avoir choisi votre angle de tir, votre athlète fait encore un pas et qu'il ne doit pas dépasser la ligne de tir sous peine de commettre une faute. Au bout de 3 fautes il est disqualifié.

Boutons de contrôle

Haut/bas/gauche/droit

Presser un de ces boutons déclenchera votre lancer, puis en restant appuyé déterminera l'angle de tir.

"A" et "B"

Une fois votre poids lâché, vous allez lui donner le plus de puissance possible en appuyant alternativement sur "A" et "B". Plus vous donnerez de puissance à votre tir, si votre angle est bon, et plus vous battrez de records.

6. AVIRON

A l'écran

Vous allez voir deux canoës vus du dessus et prêts à partir.
Votre canoë est celui de gauche. En haut de l'écran dans une fenêtre vont apparaître les données suivantes de la gauche vers la droite :

- le numéro du joueur et ses initiales
- temps écoulé de la course
- le nombre de faux départs (symbolisés par des croix)
- le temps de qualification (le temps que vous devez effectuer afin de passer à l'étape ou à l'épreuve suivante)
- record du monde

Comment jouer

Déplacement

La tactique est de ne pas laisser les rames trop longtemps dans l'eau ou elles traînent et vous ralentissent. On va vous donner le signal de départ (à vos marques, prêt, partez) mais attention de ne pas faire un faux départ car au bout de 3 faux départs vous serez disqualifié. Pour mettre les rames dans l'eau appuyez sur le bouton "A" ou "B" et lâchez-le pour ramener les rames à leur position initiale. Pour avancer gardez le bouton enfoncé, et lâchez-le alternativement, cela paraît simple mais il est difficile de garder un bon rythme.

Boutons de contrôle

"A" et "B"

Pressez sur l'un ou l'autre de ces deux boutons pour faire avancer le canoë, appuyez pour mettre les avirons dans l'eau et pour les pousser, puis relâchez pour que les avirons reviennent en position initiale. Recommencer autant de fois qu'il le faut pour passer l'arrivée. A vous de trouver le bon rythme pour ne pas que les avirons restent hors de l'eau, car si vous ramez hors de l'eau vous n'avancerez pas.

7. CYLISME

A l'écran

Vous allez voir apparaître une vue latérale d'un vélodrome avec deux cyclistes à la ligne de départ.
Vous êtes celui avec une casquette noire à la corda. En haut de l'écran dans une fenêtre vont apparaître les données suivantes de la gauche vers la droite :

- le numéro du joueur et ses initiales
- temps écoulé de la course
- le nombre de tours de piste
- le temps de qualification (le temps que vous devez effectuer afin de passer à l'étape ou à l'épreuve suivante)
- record du monde

En bas de l'écran apparaît une échelle de puissance indiquant l'énergie que vous dépensez. En bas à droite vous avez un plan de la piste avec un petit point vous indiquant où vous vous trouvez.

Comment jouer

Ce jeu est basé sur l'endurance et la stratégie. Vous avez une certaine quantité d'énergie dès le départ, mais dès que vous accélerez celle-ci décroît rapidement. Vous pouvez remonter le niveau en appuyant alternativement sur "A" et "B" et comme d'habitude le plus vite possible. Mais la course dure 4 heures et vous ne pourrez pas tenir à ce rythme. Par contre vous pouvez vous déplacer sur la piste, c'est-à-dire monter et descendre aux endroits en pente de celle-ci, ce qui vous permettra par exemple de prendre de l'élan dans la descente afin d'économiser l'énergie ou de gêner l'autre joueur.

Boutons de contrôle

Haut/bas

Vous permettent de vous déplacer de haut en bas sur la piste.
Gauche
Vous fait accélérer, mais allez-y doucement car votre énergie sera dépensée à une vitesse d'autant plus importante, et si elle arrive à "O" vous allez rouler doucement jusqu'à ce que vous ayez remonté la réserve.

Droit

Vous fait freiner et donc conserver de l'énergie, mais attention votre concurrent pourrait bien profiter de votre vitesse réduite pour prendre l'avantage.
"A" et "B"
Comme pour tous les jeux (alternativement et le plus vite possible pour avoir de l'énergie)

SUPERVISION™

OLYMPIC TRIALS

Es un juego para 1 a 4 jugadores, es una simulación de una selección de 6 eventos olímpicos. Se pueden jugar separadamente o simultáneamente en todo el juego. En un orden progresivo de nivel. En orden los puntajes se van acumulando y el nivel de dificultad las disciplinas va aumentando y los puntos se van acumulando para el puntaje total. Si supera en un juego en particular a todos los participantes puede alcanzar el récord mundial. Cada vez que termina el ciclo de 6 eventos, comenzará uno de nuevo, es decir otra serie de 6 eventos, pero cada vez con oponentes mas fuertes. Pulse Start para seleccionar algún evento. Para hacer una pausa, durante un juego pulse Start, para empezar de nuevo pulse Start nuevamente. Para retomar el menú desde un juego, pulse Start + SELECT + A + B simultáneamente.

Menú principal:

El menú presenta opciones a saber:

Juego (opción de omisión / juego completo).

Esta opción es para seleccionar el tipo de juego. Hay 6 eventos.

Cantidad de jugadores (opción de omisión), pueden ser 4 jugadores, que deben tener un turno para cada evento.

Firma:

Esta opción ofrece firmar con iniciales y país de origen, puede ingresar 3 letras. Se usa LEFT, RIGHT, Up y DOWN y se mueve alrededor de una tabla con letras disponibles y números.

Pulse SELECT después de la elección de las letras y mueva las otras letras hasta finalizar, luego se desplazan las letras para elegir el país de origen.

Pulse Start para ingresar al evento elegido.

Hi — Score (los mejores puntajes)

Es una opción dónde figuran los 6 mejores puntajes con sus nombres y países respectivos. Pulse Start para retomar el menú general.

Vallas:

En la primera parte se presentan 2 corredores, el suyo el que está en la pista 1 con pantalones cortos luminosos por sobre el otro. En la parte superior de las pantalla le aparecen los siguientes datos:

número de jugador e iniciales

tiempo transcurrido

cantidad de largadas equivocadas (descriptas por 1 o 2 cruces)

récord mundial (tiempo límite para superar al último

Jugando:

Las órdenes de partida: "preparados", "listo", "ya" aparecen. Sepa que desde que tenga el "ya", empieza a correr o puede volver a empezar la rutina. Luego de tres largadas puede quedar descalificado. Una vez que empiece a correr pulse A y B para ir más rápido. Pulse alguna dirección para saltar cuando se acerque una valla. Si usted escatima en el salto, lo más probable es que tropiece y pierda el tiempo. El trayecto es de 110 metros en donde usted necesita saltar la valla.

Controles: UP/DOWN/LEFT/RIGHT

Pulse alguna para saltar. Debe correr rápido para poder tomar carrera y saltar.

TECLAS A Y B:

Para mayor rapidéz, debe pulsar estas 2 teclas en éste orden: primero A, luego B. Se deben presionar rápidamente para obtener una velocidad razonable.

Carrera de salto:

Cuando comienza el juego, es presentado su atleta listo a partir. En la parte superior de la pantalla aparecen los siguientes datos:

- jugador N° y sus iniciales
- distancia del salto (cada salto)
- cantidad de saltos erróneos
- las distancias (están dadas en orden progresivo)
- récord mundial

Indica también la velocidad de carrera, la misma que los saltos.

Jugando:

Pulse A y B alternativamente para conseguir buena velocidad hasta alcanzar la línea de partida en la arena. Luego pulse alguna tecla de dirección y espere hasta que pueda saltar. Si salta fuera de la línea, usted estará en falta. Tiene 2 posibilidades para realizar una correcta preparación del salto.

Teclas de control: UP / DOWN / LEFT / RIGHT

Para saltar pulse alguna de las teclas de dirección, debe correr rápidamente para poder efectuar un buen salto, de lo contrario, las teclas no servirán.

ARQUERIA:

El blanco es el alma del juego. El arquero es presentado para realizar los tiros. La bandera es el indicador de la velocidad del viento. Esta puede cambiar indicando de vez en cuando la velocidad del viento y tiene una aguja indicadora de izquierda a derecha.

Debajo del indicador de la velocidad del viento está la caja con el puntaje de 5 a 0. Indica el tiempo límite que Ud. tiene para disparar. El 0 significa que ha tenido desaciertos, 3 faltas significan la descalificación. En la parte superior de la pantalla aparece lo siguiente:

- cantidad de jugadores y sus iniciales
- puntaje por cada disparo
- total del puntaje
- total de faltas
- récord mundial

Jugando:

Use teclas de dirección para controlar el cursor, así podés acompañar al tirador y así efectuar los disparos.

Tiene 5 tiros, de no cumplirlos será una falta.

Controles: UP / DOWN / LEFT / RIGHT

Se deben mover rápidamente para tener un total control del juego.

A y B son usados para accionar el arco. Luego debe pararse para calcular el ángulo para poder disparar.

Tiro al Blanco (disparos)

Es presentado el atleta y en una ventana aparecen.

- cantidad de jugadores y sus iniciales
- distancia del blanco
- disparos erróneas
- récord mundial

Cuando está lista para disparar aparecen los ángulos posibles de tiro. Cuando uno es elegido y éste indica la fuerza que se deben utilizar para atravesar el blanco.

Jugando:

Se pulsan A y B alternativamente como para poder tener suficiente fuerza para atravesar el blanco lo más rápido posible. Esto tiene un tiempo que es limitado. Si Ud. se adelanta es considerado como "posición adelantada" y así será descalificado.

Controles: UP/DOWN/LEFT/RIGHT

Pulse alguna tecla para comenzar sus tiros. Debe inmovilizar su atleta para controlar el ángulo de tiro. Usted juzga de acuerdo a la información, cual es el mejor ángulo.

Pulse A y luego B así, sucesivamente para tener una velocidad razonable.

REMO:

Se presentan 2 canoas en la línea de partida. Su canoa es la de la izquierda. Luego aparecen en una ventana:

- iniciales por jugador
- transcurrido (tiempo)
- cantidad de puntos en contra
- récord mundial

Jugando:

Lo más importante es no dejar, primero remos en el agua por mucho tiempo, de lo contrario se hundirá. Se comienza a remar cuando se escuche la voz de mando: "ya" Sólo tiene 3 posibilidades, pulse A o B para poner los remos en el agua y espere, para sacar del agua los remos, se debe apretar de nuevo.

Control:

A ó B

Pulse alguna de las teclas para poner los remos en el agua. Espere para llevar los remos hacia atrás y llevar la canoa lejos.

CICLISMO:

Se presenta en el velódromo con 2 ciclistas en la línea de salida. Su ciclista es el que tiene un sombrero blanco. En el ángulo superior sobre una ventana aparece lo siguiente:

- iniciales y cantidad de jugadores
- tiempo transcurrido
- número de vueltas
- tiempos
- récord mundial

Posee un indicador de potencia, mostrando cuanto necesita de energía está en la izquierda, y en la derecha un mapa de la travesía.

Jugando:

Es muy necesaria la estrategia. Rápidamente se debe pulsar A y B alternativa y constantemente, cuidándose de los demás, puesto a que son solo cuatro vueltas. Se puede bloquear a los otros ciclistas. El mapa le muestra sus ventajas o no ante los demás en el circuito.

Controles:

UP / DOWN:

Este botón mueve hacia arriba y abajo del circuito y pasan a obstaculizar otros ciclistas.

LEFT:

Acelera la velocidad, si aparece o debe bajar la velocidad, para volver a acelerar, pero debe proveerse de mayor fuerza.

RIGHT:

Este botón desacelera la velocidad, pero conserva el poder, pero ojo, su oponente puede obtener ventaja de éste.

A y B:

Para mayor velocidad, debe pulsar estas teclas juntas primero A, luego B, debe ser fuertemente pulsado para no disminuir la velocidad.