

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.

DUTCH

Inleiding

Overzicht

Olympic Trials is een spel voor maximaal vier spelers, waarmee een gevarieerde selectie van Olympische spelen gesimuleerd wordt. Je kunt iedere tak van sport afzonderlijk beoefenen of ze allemaal spelen in het volledige spel, de Full Game, waarbij alle zes spelen om de beurt aan bod komen. Om naar een volgende discipline te gaan, moet je je eerst in de voorafgaande discipline kwalificeren. Elke keer dat je erin slaagt een volgende discipline te bereiken, wordt een score (gebaseerd op je prestaties) bij je totale puntenaantal opgeteld. Als je een voldoende aantal punten hebt behaald, ga je door naar de High-Score Table. Bovendien kun je, als je in een bepaalde tak van sport bijzonder goed speelt, het Wereldrecord verbeteren en het maakt dan niet uit of je de Full Game speelt, of alleen maar oefent.

Als je eenmaal aan alle zes disciplines van de Full Game hebt deelgenomen, begin je weer bij het begin. Maar deze keer zal het moeilijker zijn je te kwalificeren en bij de competitienummers zal het ook moeilijker zijn je tegenstanders te verslaan.

Als je tijdens het spelen wilt pauzeren, druk je eenmaal op 'Start'. Druk nogmaals op 'Start' om het spel te hervatten. Om vanuit een nummer naar het Hoofdmenu terug te gaan, druk je de toetsen 'Start', 'Select', 'A' en 'B' tegelijk in.

OLYMPIC TRIALS

Hoofdmenu

Op het scherm

Als SuperVision voor het eerst ingeschakeld wordt, zie je op het scherm een keuzemenu met de volgende opties:

- **Game Type** (Default option: Full Game) Met deze optie kun je het speltype bepalen. Er zijn 6 spelen in Olympic Trials en door deze optie te veranderen kun je in elk van deze spelen afzonderlijk oefenen, totdat je je klaar voelt om aan de Full Game te beginnen.

- **Number of Players** (Default option: 1 player) Met deze optie kun je het aantal spelers die het spel gaan spelen bepalen. Er kunnen maximaal 4 spelers meedoen, die om de beurt elk nummer spelen.

- **Sign On** Als je in een bepaalde tak van sport gaat spelen of als je het aantal spelers hebt veranderd, wordt je gevraagd of je de initialen van de speler en het land van herkomst automatisch wilt veranderen. Met deze optie kun je je gegevens veranderen wanneer je maar wilt.

- Om je initialen in te voeren krijg je drie letters op het scherm, de eerste met een pijltje eronder. Om dit te veranderen, gebruik je de Links/Rechts/Op/Neer-toetsen. Je ziet dan een cursor die zich in het grote vak onderaan het scherm rond een tabel met beschikbare letters beweegt. Als je eenmaal het juiste karakter hebt gekozen, druk je op 'Select' om naar de volgende letter te gaan. Druk weer op 'Select', enz. Als je drie letters hebt gekozen, gaat het pijltje naar onder de vlaggen naast je initialen. Druk nu alleen maar op de Links/Rechts-toetsen om je favoriete land van herkomst te kiezen. (Sorry, we hadden niet genoeg ruimte voor iedereen!) Als je tevreden bent met je keuze, druk je op 'Start' om naar het Hoofdmenu terug te gaan.

- **Hi-Score** Met deze optie kun je de High Score-tabel kiezen. Deze tabel toont de zes hoogste scores van het spel met de initialen van de spelers en het land erbij. Druk op 'Start' om naar het Hoofdmenu terug te gaan.

Toetsen

Op/Neer

Met deze toetsen laat je de cursor naast de opties op en neer gaan, waardoor je de optie kunt kiezen die je wenst te veranderen.

Links/Rechts

Bij de Game Type en Player opties ga je met de links- en rechts-toetsen langs de beschikbare mogelijkheden.

Start

Als je in het Hoofdmenu op 'Start' drukt, ga je rechtstreeks naar het gekozen spel. Zorg er dus voor dat je zeker bent van je keuze, voordat je op deze toets drukt. Om je zo snel mogelijk in het spel te laten komen, zijn de default-opties ingesteld op: één speler, Full Game. Je hoeft na inschakeling dus alleen maar op 'Start' te drukken om meteen in actie te komen.

Select

Bij de Game Type en Player opties ga je door op 'Select' te drukken langs de verschillende mogelijkheden; maar als je 'Sign On' of 'Hi-Score' kiest, ga je naar het desbetreffende scherm.

1. Hordenlopen

Op het scherm

Op het scherm zie je van opzij de renbaan met twee renners, klaar bij het startblok. Jouw renner, met de lichte broek, bevindt zich in baan één, boven de andere mededinger. Boven in het scherm, in een afzonderlijk venster, staan de volgende gegevens, van links naar rechts:

- Nummer en initialen van de speler
- Verstreken wedstrijdijd
- Aantal valse starten (aangegeven met één of twee kruisen)
- Kwalificeertijd (de tijd die je moet verbeteren om naar de volgende ronde of het volgende nummer door te gaan)
- Wereldrecord (de tijd die je moet verbeteren om een nieuw Wereldrecord te vestigen)

Het spelen van het spel

Er worden startorders gegeven (Ready, Get Set, Go). Pas op dat je niet start voordat je het 'Go' - klinker hebt ontvangen, anders moet je opnieuw beginnen. Met driemaal een valse start ben je gediskwalificeerd.

Als je eenmaal gestart bent, moet je BEURTELINGS de toetsen 'A' en 'B' zo snel je kunt indrukken om meer snelheid te krijgen en als je bij een horde komt moet je op een van de pijltoetsen drukken om te springen. Als je de sprong verkeerd inschat, raak je de horde, je struikelt en verliest tijd. De baan is 110 meter lang en je moet tien horden nemen.

Toetsen

Op/Neer/Links/Rechts

Door op deze toetsen te drukken kun je springen. Pas op: je moet genoeg snelheid hebben om een goede sprong te kunnen maken. Anders hebben deze toetsen geen effect.

'A' en 'B'

Om snelheid op te bouwen moet je deze twee toetsen om de beurt indrukken, voorbeeld: eerst 'A' dan 'B' dan 'A' dan 'B', enz. Als je ze niet om de beurt indrukt, kom je nergens. En je moet ze snel indrukken om een redelijke snelheid op te bouwen.

2. Verspringen

Op het scherm

Op het scherm zie je van opzij de baan voor het Verspringen met jouw atleet klaar bij het startblok.

Boven in het scherm, in een afzonderlijk venster, staan de volgende gegevens, van links naar rechts:

- Nummer en initialen van de speler
- Gesprongen afstand (wordt getoond als je eenmaal hebt gesprongen)
- Aantal foute sprongen (aangegeven met één of twee kruisen)
- Kwalificeerafstand (de afstand die je moet

verbeteren om naar de volgende ronde of het volgende nummer door te gaan)

- Wereldrecord (de afstand die je moet verbeteren om een nieuw Wereldrecord te vestigen)

Onderaan het scherm is een Snelheidsindicator, die laat zien hoe snel je loopt en, als je eenmaal hebt gesprongen, wordt het vervangen door een kader waarin staat aangegeven onder welke hoek je gaat springen.

Het spelen van het spel

Niet als bij het Hordelopen moet je beurtelings op de 'A' en 'B' toetsen drukken om genoeg snelheid op te bouwen, maar nu moet je, als je bij het begin van de springbak gekomen bent, op één van de pijltoetsen drukken en deze INGEDRUKT HOUDEN totdat je de hoek hebt bereikt die je voor je sprong nodig hebt. Dit wordt getoond in een vakje links onder op het scherm. Als die hoek eenmaal hebt bereikt, laat je de toetsen los en kijk je hoe je atleet in de lucht springt en hoe ver hij zal komen.

Als je over de lijn loopt krijg je een foutmelding en kun je nog tweemaal proberen om een correcte sprong te maken. Als je fout blijft gaan, word je gediskwalificeerd.

Toetsen

Op/Neer/Links/Rechts

Eén van seze toetsen heb je nodig om te springen. Let op: je moet hard genoeg lopen om een goede sprong te kunnen maken. Anders hebben deze toetsen geen effect. Houd de toets ingedrukt om de hoek waaromder je omhoog gaat te vergroten. Je moet zelf de beste hoek zien te vinden die je bij een bepaalde snelheid voor een sprong nodig hebt.

'A' en 'B'

Om je snelheid te verhogen moet je deze twee toetsen om de beurt indrukken, bij voorbeeld: eerst 'A' dan 'B' dan 'A' dan 'B', enz. Als je ze niet om de beurt indrukt, kom je nergens. En je moet het vlug doen om een redelijke snelheid te maken.

3. Boogschieten

Op het scherm

Je kunt de schietschijf zien waarop je moet mikken en, van opzij gezien, je boogschutter, klaar om de gespannen boog af te schieten. Ook kun je en vlag zien die de heersende windsnelheid aangeeft (deze verandert na elke pijl) met een wijzer naar links of rechts. Hoe verder deze wijzer van de vlag af bent, hoe harder de wind en hoe meer je bij het schieten zult moeten compenseren. Vlak onder de windsnelheidsindicator is een vak met een cijfer, dat aeft van 5 naar 0. Dit is het aantal seconden dat je hebt om te schieten. Bij '0' krijg je een foutmelding, en dit gebeurt ook als je het doel helemaal mist. Met drie fouten ben je gediskwalificeerd.

Boven in het scherm, in een afzonderlijk venster, staan de volgende gegevens, van links naar rechts:

- Nummer en initialen van de speler
- Bij dit schot behaalde score (wordt getoond als je eenmaal hebt geschoten)
- Aantal geloste schoten (wordt getoond als 1/5, 2/5, enz)
- Totale score tot nu toe
- Aantal fouten (aangegeven met één of twee kruisen)
- Kwalificeer-score (de score die je moet verbeteren om naar de volgende ronde of het volgende nummer door te gaan)
- Wereldrecord (de score die je moet verbeteren om een nieuw Wereldrecord te vestigen)

Het spelen van het spel

Je bestuurt een cursor die automatisch in een bepaalde richting gaat en je moet de snelheid verbeteren met behulp van de pijltoetsen, totdat hij boven het juiste schietpunt komt. Bij het bepalen van dit punt moet je rekening houden met de Windsnelheid en de Hoek waaronder je gaat schieten. Je moet proberen de pijl zo dicht mogelijk bij het midden van de schietschijf te krijgen om zo hoog mogelijk te scoren. Je mag 5 keer op het doel schieten en steeds binnen 5 seconden. Anders maak je een fout.

Toetsen

Op/Neer/Links/Rechts

Met deze toetsen bepaal je op welk punt van de schietschijf je cursor gericht is. De cursor is steeds in beweging en je moet dus snel zijn om hem te krijgen waar je hem wilt hebben.

'A' en 'B'

Met beide toetsen kun je je boog afschieten. Houd ze ingedrukt om de hoek waaronder de pijl afgeschoten wordt groter te maken. Als de hoek te laag is, komt pijl te hoog op de schietschijf, en omgekeerd.

4. Kogelstoten

Op het scherm

Het scherm toont je de Kogelstootbaan van opzij gezien, met je atleet die klaar staat voor de aanloop.

Boven in het scherm, in een afzonderlijk venster, staan de volgende gegevens, van links naar rechts:

- Nummer en initialen van de speler
- Geworpen afstand (wordt getoond als je eenmaal hebt geworpen)
- Aantal foute worpen (aangegeven met één of twee kruisen)
- Kwalificeerafstand (de afstand die je moet verbeteren om naar de volgende ronde of het volgende nummer door te gaan)
- Wereldrecord (de afstand die je moet verbeteren om een nieuw Wereldrecord te vestigen)

Als je eenmaal begonnen bent met kogelstoten, verschijnt er een vak, waarin staat aangegeven onder welke hoek je de kogel stoot en als je eenmaal de hoek gekozen hebt, verschijnt er onder aan het scherm een Power indicator, die aangeeft hoeveel kracht je bij het stoten gebruikt.

Het spelen van het spel

Je hoeft niets te doen om je aanloop te beginnen, maar als je eenmaal bij de foutlijn komt, moet je op één van de pijltoetsen

drukken en deze INGEDRUKT HOUDEN, totdat je de voor de worp vereiste hoek hebt bereikt. Dit wordt getoond in een vak links onder op het scherm. Zodra je die hoek hebt bereikt, laat je de toetsen los en er verschijnt een Power indicator onder op het scherm. Nu moet je beurtelings op de 'A' en 'B' - toetsen drukken, zoals bij het Hordelopen en Verspringen, om genoeg energie op te bouwen om de kogel zo ver mogelijk te stoten. Maar er is een beperkte tijd om deze energie op te bouwen. Je moet dus snel handelen. Na korte tijd wordt de kogel weggeworpen en je kunt hem door lucht zien gaan totdat hij neerkomt.

Let op: nadat je de hoek hebt gekozen waaronder de kogel gestoten moet worden, moet je een stap naar voren gaan om de kogel te stoten. Als je lichaam over de lijn gaat, krijg je een foutmelding. Je kunt dan nog twee keer proberen om correct te stoten. Als je fout blijft gaan, word je gediskwalificeerd.

Toetsen

Op/Neer/Links/Rechts

Met een druk op één van deze toetsen begin je te stoten.

Houd de toets ingedrukt om de hoek waaronder je schot omhoog gaat te vergroten. Je moet er zelf achter zien te komen welke hoek het beste bij een bepaalde stootkracht past.

'A' en 'B'

Om stootkracht op te bouwen moet je deze twee toetsen om de beurt indrukken, bij voorbeeld: eerst 'A' dan 'B' dan 'A' dan 'B', enz. Als je ze niet om de beurt indrukt, bouw je geen stootkracht op. En je moet het vlug doen om een redelijk krachtige stoot te kunnen geven.

6. Roeien

Op het scherm

Op het scherm zie je van boven af een roeibaan met twee kano's die wachten aan de startlijn. Jouw kano is aan de linkerkant. Boven in het scherm, in een afzonderlijk venster, staan de volgende gegevens, van links naar rechts:

- Nummer en initialen van de speler
- Verstreken wedstrijdijd
- Aantal foute starts (aangegeven met één of twee kruisen)
- Kwalificeertijd (de tijd die je moet verbeteren om naar
- de volgende ronde of het volgende nummer door te gaan)
- Wereldrecord (de tijd die je moet verbeteren om een nieuw Wereldrecord te vestigen)

Het spelen van het Spel

Het geheim light hierin dat je de roeiriemen niet te lang in het water moet laten, want dan gaan ze slepen en afremmen. Je krijgt de startcommando's (Ready, Get Set, Go). Zorg ervoor dat je pas start na het commando 'Go', omdat je anders opnieuw moet starten. Na drie valse starts ben je gediskwalificeerd. Je hoeft alleen maar op de toetsen 'A' of 'B' te drukken om de roeipanen in het water te steken en ingedrukt te houden om de roeipanen naar achteren te bewegen,

waardoor je de kano vooruit stuwt. Als je de toets eenmaal loslaat, breng je de roeipanen weer uit het water. Het lijkt gemakkelijk, maar het is heel lastig om een goed ritme te krijgen om een snelheid te behalen waarmee records gebroken kunnen worden. Maar als je het eenmaal onder de knie hebt, zal je het niet moeilijk meer vinden.

Toetsen

'A' od 'B'

Druk op één van deze twee toetsen om de roeiriemen in het water te krijgen. Houd de toets ingedrukt om de roeiriemen naar achteren te brengen en de kano vooruit te stuw en laat de toets los om de roeiriemen weer in de normale stand te brengen.

7. Wielrennen

Op het scherm

Op het scherm zie je van opzij een wielerman met twee wielrenners aan de startlijn. Jouw wielrenner is degene met de zwarte helm in de binnenbaan.

Boven in het scherm, in een afzonderlijk venster, staan de volgende gegevens, van links naar rechts:

Nummer en initialen van de speler
Verstreken tijd van de race
Het lopende rondenummer
Kwalificeertijd (de tijd die je moet verbeteren om naar de volgende ronde of het volgende nummer door te gaan)

Wereldrecord (de tijd die je moet verbeteren om een nieuw Wereldrecord te vestigen)
Onderaan het scherm is een Power indicator, die aangeeft hoeveel energie je nog over hebt. Rechts daarvan is een kaart van de baan met de bovenkant onder, met een kleine cursor, die laat zien waar je op de baan bent.

Het spelen van het Spel

Dit spel is gebaseerd op uithoudingsvermogen en strategie. Aan het begin van de race heb je een bepaalde hoeveelheid energie opgebouwd, maar naarmate je sneller gaat, raakt deze energievoorraad gauw uitgeput. Je kunt haar weer opbouwen door beurtelings op de knoppen 'A' en 'B' te drukken. Maar de race heeft vier ronden en zelfs de sterkste spelers zullen het moeilijk vinden de snelheid voortdurend aan te houden. Je kunt ook op en neer op de baan rijden, waardoor je de tegenstander kunt inhalen of blokkeren. Dit is ook voordelig als je op één van de hellende vakken van de baan bent. Je kunt op de kaart kijken om te zien waar je op de wielerman bent.

Toetsen

Op/Neer

Met deze toetsen kun je op en neer gaan in de baan en de tegenstander inhalen of blokkeren.

Links

Met deze toets kun je versnellen. Maar let op! Met een hogere snelheid neemt je energie af en als deze bij 0 komt, ga je heel langzaam rijden, totdat je weer genoeg energie hebt verzameld om weer snelheid te gaan maken.

OLYMPIC TRIALS

Rechts

Door op deze toets te drukken ga je langzamer rijden, en spaar je dus energie, maar let op: je tegenstander kan profiteren van je geringere snelheid.

'A' en 'B'

Om energie op te bouwen moet je deze toetsen beurtelings indrukken, bij voorbeeld: eerst 'A' dan 'B' dan 'A' dan 'B', enz. Als je ze niet om de beurt indrukt, bouw je geen energie op. En je moet het snel doen om een redelijke hoeveelheid energie op te doen.

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 permet 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 devrez 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 visez 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 ratez 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 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 manœuvre 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 entraînent 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 corde. 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 point 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 accélérez celle-ci décroît rapidement. Vous pouvez en 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)