



SEGA™
GAME GEAR™

W i n t e r
OLYMPICS



Lillehammer '94

WINTER OLYMPICS

Table des matières

Jeux Olympiques d'Hiver à Lillehammer.....	
Jeux Olympiques d'Hiver.....	
Démarrage.....	
Sélection de langues.....	
Sélection principale.....	
Sélection des joueurs.....	
Descente hommes.....	
Super G.....	
Slalom géant.....	
Slalom spécial.....	
Style libre – Ski de bosse.....	
Saut au tremplin.....	
Bobsleigh.....	
Luge.....	
Biathlon.....	
Patinage de vitesse.....	
Tableau des médailles.....	
Cérémonie de clôture.....	
Garantie limitée.....	
Traitement de la cartouche.....	
Avertissement.....	

Jeux Olympiques d'Hiver à Lillehammer

Lillehammer, petite ville située à 160 km au nord d'Oslo en Norvège, a invité le monde entier à la rejoindre pour les XVIIe Jeux Olympiques qui auront lieu du 12 au 27 février 1994. Cela fera 70 ans que les premières médailles olympiques de sport d'hiver auront été remportées à Chamonix, et 42 ans depuis les derniers jeux en Norvège.

Jeux Olympiques d'Hiver

Seize des pays les plus sportifs du monde se sont réunis chez Sega Game Gear pour participer aux XVIIe Jeux Olympiques d'Hiver. Vous et trois de vos amis pouvez concourir les uns contre les autres et les meilleurs athlètes de jeux informatiques du monde peuvent recevoir l'accolade finale – la médaille d'or olympique. Vous pouvez concourir dans les 10 épreuves hors pair qui constituent le programme olympique, ou choisir vos épreuves pour participer à la mini compétition olympique, ou bien pratiquer une seule épreuve. Les 10 épreuves sont :



Descente hommes



Super G



Slalom géant



Slalom spécial



Bobsleigh



Luge



Biathlon



Patinage de vitesse



Saut au tremplin



Style libre – Ski de bosse

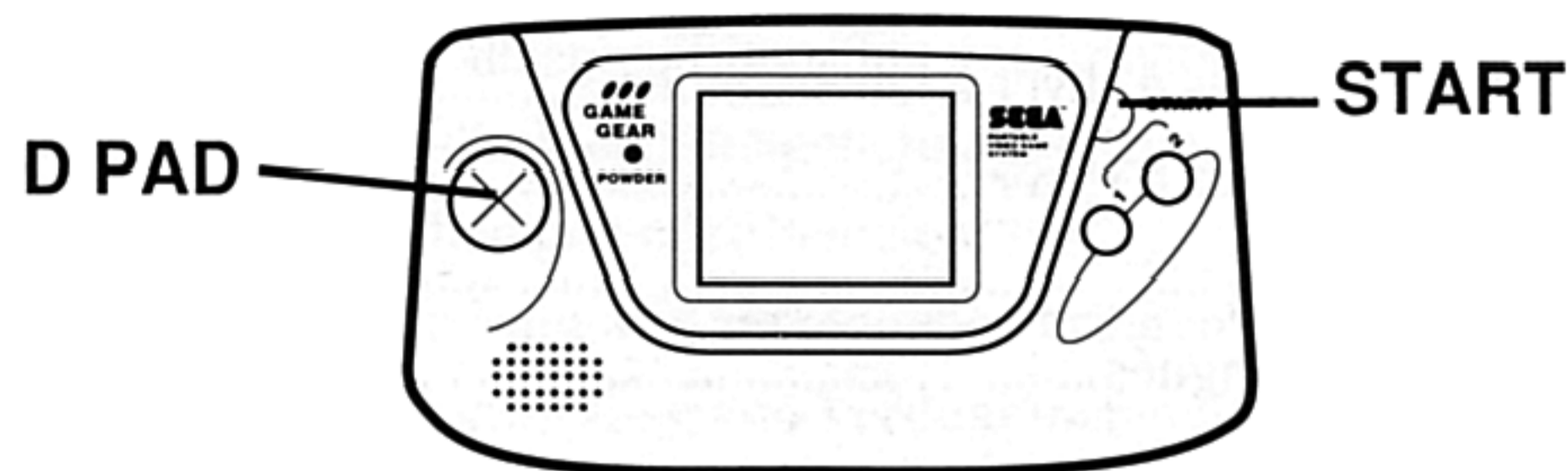
Toutes les épreuves ont lieu dans et autour de l'actuel Lillehammer. Pour certaines épreuves, deux concurrents peuvent s'affronter simultanément à l'écran.

Démarrage

1. Installez votre Sega Game Gear comme indiqué dans le manuel d'instructions Sega Game Gear.
2. Vérifiez si l'interrupteur de la console est en position OFF. Puis insérez la cartouche WINTER OLYMPICS dans la console, étiquette tournée vers bas. Enfoncez la cartouche correctement.
3. Mettez l'interrupteur sur ON. En quelques instants, le logo Sega apparaît.
4. Si le logo Sega n'apparaît pas, mettez l'interrupteur sur OFF. Vérifiez si votre système est bien installé et que la cartouche est

correctement insérée. Puis mettez l'interrupteur à nouveau sur ON.

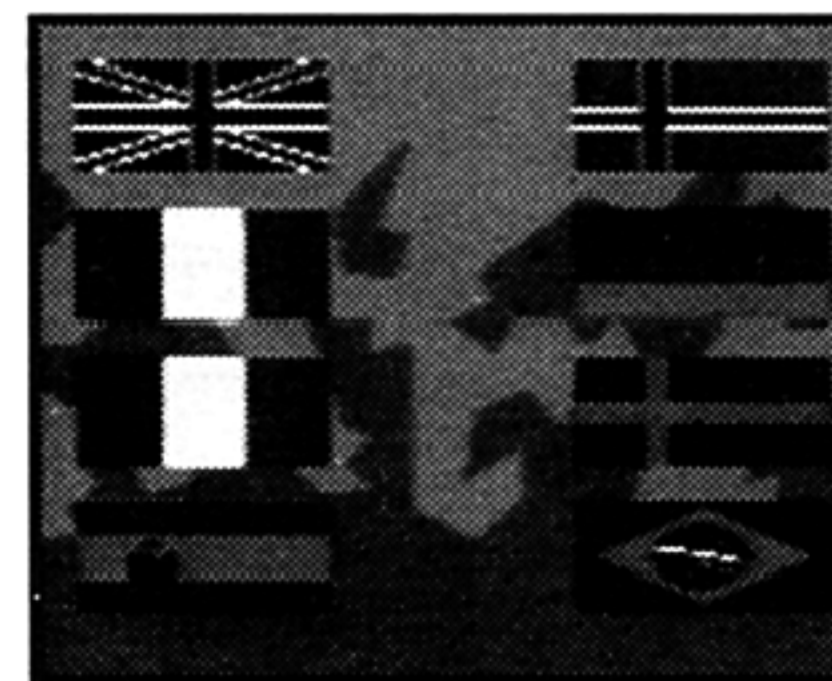
5. Vous êtes prêt à concourir dans les Jeux Olympiques d'Hiver.



IMPORTANT : Vérifiez toujours si votre console est en position OFF lorsque vous insérez ou retirez votre cartouche Sega Game Gear.

Sélection de langues

Après la séquence d'ouverture, appuyez sur START pour afficher l'écran de sélection de langues. A partir de là, vous pouvez sélectionner l'une des huit langues proposées. Utilisez les directions de votre pavé D pour évoluer parmi les drapeaux des différentes langues disponibles. Lorsque le drapeau qui vous intéresse clignote, appuyez sur l'un des boutons.



Sélection principale

Une fois la langue sélectionnée, l'écran de sélection principale apparaît. A partir de là, une série d'options apparaît. En appuyant sur les flèches Haut et Bas du pavé D, vous déplacez la surbrillance sur les options disponibles. Appuyez sur l'un des boutons pour sélectionner cette fonction. Les options disponibles sont :



J.O. complets

L'option J.O. complets permet de participer aux 10 épreuves. Elle inclut les cérémonies d'ouverture et de clôture.

J.O. partiels

Cette option permet de sélectionner les épreuves que vous voulez disputer. En sélectionnant cette option, vous ne verrez pas les cérémonies d'ouverture et de clôture. La sélection est la même que pour l'option Entraînement, mais vous pouvez sélectionner une série de jeux que vous voulez faire. Lorsque vous avez sélectionné les épreuves dans lesquelles vous désirez concourir, appuyez sur START.

Entraînement

Cette option permet de vous entraîner dans l'épreuve de votre choix. Utilisez le pavé D pour déplacer la surbrillance parmi les pictogrammes d'épreuves, et appuyez sur l'un des boutons pour

vous entraîner dans ce sport. Si vous n'êtes pas certain de la signification des pictogrammes, reportez-vous au paragraphe Jeux Olympiques d'Hiver.

Options

L'écran de sélection d'options vous permet de modifier certains aspects des jeux comme :

Effets sonores – Cette option vous permet de sélectionner et d'entendre les effets sonores proposés. Appuyez sur les flèches gauche ou droite du pavé D pour déplacer la surbrillance sur les options disponibles. Appuyez sur l'un des boutons pour entendre votre sélection.

Musique – Cette option permet de sélectionner et d'entendre la mélodie de votre choix. Appuyez sur les flèches gauche ou droite du pavé D pour déplacer la surbrillance sur les options disponibles. Appuyez sur l'un des boutons pour entendre votre sélection.

Niveau de difficulté – Il existe trois niveaux de compétition différents pour les athlètes des jeux informatiques. **1. Régional** : un niveau facile pour débutants ou joueurs les plus jeunes. **2. National** : les adversaires sont plus forts qu'au niveau régional. **3. Olympique** : les adversaires ont un niveau international et c'est donc beaucoup plus ardu). Pour sélectionner le niveau de difficulté, utilisez le pavé D pour évoluer parmi ces niveaux.

Sélection des joueurs

Quatre joueurs au maximum peuvent s'inscrire pour concourir en même temps. L'écran de sélection des joueurs vous permet de définir le nombre de joueurs, leurs noms, le pays qu'ils souhaitent représenter et leurs sexes.

En utilisant le pavé D, déplacez le pointeur parmi les options disponibles, appuyez sur un bouton pour passer de l'une à l'autre. Les options disponibles sont :

Visage des joueurs – Passez du concurrent masculin au concurrent féminin et inversement ou un sportif ne participant pas à la compétition en appuyant sur le bouton 2.

Nom des joueurs – Un nom par défaut a déjà été entré pour vous. Pour le changer, appuyez sur le bouton 1. Lorsque l'option est sélectionnée, une banque de lettres apparaît. Utilisez le pavé D pour sélectionner des lettres, appuyez sur le bouton 1 pour ajouter une lettre, sur le bouton 2 pour en effacer une et sur START pour confirmer vos sélections.

Départ – Pour commencer les épreuves.

Lorsque 2, 3 ou 4 joueurs sont de la partie, chaque joueur participe à tour de rôle à l'épreuve.

Descente hommes

Une des pistes les plus ardues du monde se trouve à 50 km au nord de Lillehammer, à Kvitfjell, et appartient au centre alpin olympique de Lillehammer. D'une longueur de 3 150 mètres, elle possède une pente verticale de 820 mètres, et à l'endroit le plus abrupt, la dénivellation atteint 70 à 80 mètres. Les disciplines alpines n'ont été introduites dans le programme olympique que depuis 1936.

La piste est d'abord conçue pour la vitesse. Ainsi, les portes sont placées de façon à ne pas interférer avec la ligne la plus rapide tout en permettant de tester les compétences techniques du concurrent et de limiter la vitesse à certains endroits. Le concurrent qui a réalisé le meilleur temps après une course est déclaré vainqueur.

Avant de commencer une épreuve, sélectionnez l'une des trois méthodes de commande possibles pour diriger le skieur. Utilisez le

pavé D pour évoluer parmi les options offertes, puis appuyez sur l'un des boutons pour valider.



HAUT/BAS/GAUCHE/DROITE :
Maintenez la flèche de la direction souhaitée enfoncée.



SENS DES AIGUILLES D'UNE MONTRE /SENS CONTRAIRE DES AIGUILLES D'UNE MONTRE
Vers le haut : Si vous appuyez à gauche, le skieur va à droite.



SENS CONTRAIRE DES AIGUILLES D'UNE MONTRE/SENS DES AIGUILLES D'UNE MONTRE
Vers le bas : Si vous appuyez à gauche, le skieur va à gauche.

Vous devez diriger le skieur à partir du chalet de départ jusqu'à la ligne d'arrivée, en vous assurant que vous passez toutes les portes sur votre parcours. Si vous manquez une porte, vous serez disqualifié. Vous pourrez malgré tout terminer la course, mais n'obtiendrez aucun résultat. Si vous percutez des objets sur votre parcours, vous risquez de vous blesser grièvement et de ne pas pouvoir terminer la course. Il vous faut également effectuer des sauts et des virages serrés.

Lorsque vous vous trouvez sur la ligne de départ, appuyez sur l'un des boutons pendant la période de départ annoncée pour

commencer la course. Pour gagner en vitesse, adoptez la position "groupée" en maintenant le bouton 1 enfoncé. Attention, si vous allez trop vite, vous ne contrôlerez plus votre skieur dans les parties les plus difficiles de la course.

Ces commandes sont utilisées dans toutes les épreuves de ski alpin, à l'exception du Slalom spécial pour lequel vous pouvez tourner en sautant en activant le bouton 2.

Super G

Le Super G se déroule également à Kvitfjell sur une piste plus courte que celle de la descente. Le trajet est naturellement constitué d'une série de virages longs et moyens et les portes sont placées de façon à freiner le skieur et à créer des courbes majestueuses sur le flanc de la montagne. Il s'agit de la plus longue des épreuves de slalom et se déroule en une seule manche.

Slalom géant

Le centre national alpin d'Hafjell, situé à 15 km au nord de Lillehammer accueille l'épreuve du Slalom géant. Le trajet est constitué de virages longs, moyens et serrés. Les portes sont placées de telle sorte que le skieur puisse utiliser les variations naturelles du terrain. L'épreuve se dispute en deux manches et la somme des temps de chaque concurrent détermine leur classement.

Slalom spécial

La course du Slalom spécial d'Hafjell est la plus courte de toutes les épreuves alpines. Les portes sont placées de façon à prévoir un nombre important de changements de direction tout en permettant de gagner de la vitesse et de maintenir un rythme de descente régulier tout au long de la course. Le vainqueur est le concurrent

qui détient un record de temps totalisé au cours des deux courses se déroulant sur des pistes différentes.

Style libre – Ski de bosse

Les épreuves de Ski de bosse auront lieu dans l'arène de Kanthaugen, située près du centre de Lillehammer, et qui est l'arène de freestyle la plus moderne et la plus perfectionnée du monde. Cette discipline a été introduite pour la première fois dans le programme des Jeux Olympiques à Alberville en 1992.

Le skieur exécute une descente constituée de virages très rapides sur une pente abrupte de 250 mètres recouverte de façon égale de bosses de neige dure. Le skieur suit la pente et exécute deux sauts pendant la course. Le temps, la technique et la qualité des sauts sont des facteurs essentiels au calcul des résultats finaux. La technique représente 50 % des points, les deux sauts obligatoires 25 %, et le temps 25 % également.

Appuyez sur l'un des boutons pour commencer l'épreuve. Vous devez accroître votre vitesse dans le champ de bosses en appuyant sur la direction opposée au virage du skieur. Par exemple, quand le skieur se dirige à gauche et est sur le point de tourner à droite, vous devez appuyer à droite au moment adéquat. Les points accumulés pour la vitesse et les virages seront perdus si le rythme est mauvais.

De plus, le skieur peut exécuter des acrobaties à tout moment. En appuyant simultanément sur l'une des directions du pavé D et sur le bouton 1 (acrobatie simple) ou le bouton 2 (double acrobatie), vous exécutez le déplacement sélectionné (simple et double acrobatie). Il est préférable de faire ces acrobaties lorsque le skieur est au sommet de la bosse. Certaines acrobaties peuvent être exécutées en vitesse relativement lente, alors que les doubles par exemple exigent une vitesse supérieure. Si l'acrobatie survient trop tôt, trop tard ou à une vitesse insuffisante, vous vous écrasez à la réception.

Saut au tremplin

Le saut au tremplin est un sport d'hiver très ancien et faisait la une des Jeux Olympiques d'Hiver à Chamonix en 1924. Le saut le plus long réalisé à cette occasion fut de 49 mètres. L'arène de saut au tremplin de Lysgårdsbakkene, située à quelques centaines de mètres du centre de Lillehammer, accueille les épreuves de saut.

Cette discipline requiert force, grâce et courage. Les concurrents exécutent deux sauts à partir d'une colline spécialement construite pour l'occasion, et des points leur sont attribués pour le style, la technique ainsi que pour la distance parcourue.

Un saut parfait est exécuté avec puissance, audace et précision, en même temps qu'il donne l'impression d'une parfaite maîtrise.

Appuyez sur le bouton 1 pour faire démarrer le skieur et amorcer la descente. Le vent peut agir sur la descente et le vol. Au bout du tremplin, appuyez sur l'un des boutons pour vous élaner. Si vous appuyez trop tôt, vous perdrez un temps précieux dans les airs. De même, si vous appuyez trop tard, le saut sera plus court.

En suspens dans les airs, utilisez les flèches gauche et droite du pavé D pour stabiliser le skieur. Lorsque vous voyez la main du skieur bouger, c'est qu'il est sur le point de pencher dans la direction opposée, vous devez alors le rétablir dans la bonne position en appuyant dans cette direction. Par exemple, s'il étend la main gauche, vous devez compenser en appuyant à gauche sur le pavé D.

Lorsque vous approchez du sol, appuyez sur l'un des boutons pour adopter la position d'atterrissage. Si vous appuyez trop tôt, vous perdrez une distance considérable. Au contraire, si vous appuyez trop tard, vous vous écraserez à coup sûr ! Les points sont attribués pour le style et la longueur du saut.

Bobsleigh

Les compétitions de Bobsleigh font partie du programme olympique depuis les premiers jeux d'hiver datant de 1924, à l'exception des jeux de 1960 de Squaw Valley. Construite en béton de haute qualité et longue de 1 365 mètres, la piste de Hunderfossen, située à 15 km au nord de Lillehammer, est la plus moderne d'Europe du Nord. Les concurrents sont soumis à des forces pouvant atteindre 4 G.

Les membres de l'équipe poussent le bobsleigh pour le faire démarrer. La première poussée et la force de gravité sont les deux seuls moyens autorisés pour lancer le bobsleigh sur la piste. Le temps totalisé au cours des deux parcours détermine les vainqueurs.

Pour accélérer pendant la course, appuyez sur les boutons 1 et 2 alternativement. Lorsque vous démarrez la course, utilisez les flèches gauche et droite du pavé D pour garder la meilleure trajectoire possible (si vous vous écartez de la trajectoire parfaite, vous verrez de la glace surgir derrière votre bobsleigh).

Luge

La luge, toboggan léger, a fait sa première apparition aux Jeux Olympiques d'Hiver d'Innsbruck en 1964. L'épreuve de luge se déroule également sur la piste de Hunderfossen, mais d'une position de départ différente. Le gagnant est celui qui remporte le meilleur score obtenu dans les deux courses.

Les commandes sont les mêmes que pour le bobsleigh, si ce n'est qu'il faut utiliser les boutons 1 et 2 alternativement au commencement de l'épreuve pour gagner de la vitesse.

Biathlon

Le biathlon combine ski de fond et tir à la carabine. Il fut introduit pour la première fois aux Jeux Olympiques d'Hiver en 1960. Le stade de Birkebeineren du parc olympique de Lillehammer accueille cette épreuve.

Pendant les parcours de fond, utilisez les flèches gauche et droite pour déplacer le pointeur sur la barre. Changez de direction avant de toucher l'extrémité, ou vous perdrez le quart de votre vitesse. Pendant les séquences de tir, utilisez le pavé D pour viser, puis l'un des boutons pour tirer. Vous devez à cinq reprises atteindre le centre noir des cibles. Vous choisissez l'ordre de tir. Pour chaque cible manquée, une pénalité d'une minute est soustraite de votre score total.

Patinage de vitesse

Le patinage de vitesse sur piste courte fut introduit au programme des Jeux Olympiques d'Albertville en 1992. Cette épreuve diffère de plusieurs manières du patinage de vitesse conventionnel, en particulier pour ce qui concerne la taille de la piste. Les épreuves auront lieu dans l'amphithéâtre olympique d'Hamar.

Un coup de sifflet donne le départ. Un départ en avance est considéré comme un faux départ. Si vous ou un autre concurrent faites deux faux départs, vous êtes disqualifiés de l'épreuve. Utilisez les boutons 1 et 2 en alternance pour accélérer. Evitez les autres patineurs en vous déplaçant de long en large sur la piste, en vous aidant des flèches gauche et droite du pavé D.

Tableau des médailles

Les résultats sont affichés à la fin de chaque épreuve. Les trois premiers concurrents classés pour une épreuve se voient décerner une médaille de bronze (3e position), d'argent (2e position) ou d'or (1e position).

Le tableau des médailles est alors affiché, en tenant compte du nombre de médailles remportées.

Cérémonie de clôture

Si vous avez sélectionné les Jeux en mode olympique complet, à la fin de la dernière épreuve, vous pouvez assister à la cérémonie de clôture et aux célébrations qui concluent les Jeux. Vous pouvez quitter cette séquence et revenir à l'écran de sélection principale en appuyant sur l'un des boutons.

Garantie limitée

U.S.Gold se réserve le droit d'apporter des améliorations au produit décrit dans le manuel, à n'importe quel moment et sans notification préalable. U.S.Gold ne donne aucune garantie expresse ou implicite à l'égard de ce produit, de sa qualité, sa commercialisation, ou de sa conformité pour une utilisation particulière. Si un défaut survenait pendant la période de garantie limitée à quatre-vingt dix jours sur le produit lui-même (et non sur le logiciel qui est fourni "tel quel"), retournez-le dans son état d'origine là où vous l'avez acheté.

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



SEGA™
PRINTED IN JAPAN

Patents:

U.S. # 4, 442, 486/4, 454, 594/4, 462, 076;
Europe # 80244; Canada # 1,183,276;
Hong Kong # 88-4302; Singapore # 88-155;
Japan # 82-205605 (pending)

© LOOC 1991. © 1993 U.S. Gold Ltd. All rights reserved. U.S. Gold Ltd.,
Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. England.
Tel: 021 625 3366. U.S. Gold is a registered trademark of U.S. Gold Ltd.
This game is licensed to play on the SEGA GAME GEAR SYSTEM by
SEGA ENTERPRISES LTD. "SEGA" and "GAME GEAR" are
trademarks of Sega Enterprises Ltd.