

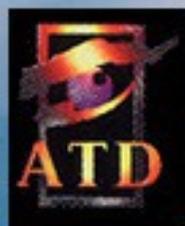
Sydney 2000 (Non Officiel)

<http://www.emulation64.fr>

INSTRUCTION BOOKLET



Manuel créé par BFrancois



NINTENDO 64

TABLE DES MATIERES

LES JEUX OLYMPIQUES	3
AVANT DE JOUER	4
LES COMMANDES	5
LE MENU PRINCIPAL	6
LE MODE ARCADE	7
LE MODE OLYMPIQUE	11
LE MODE ENTRAINEMENT	14
LE MENU OPTIONS	15
LES EPREUVES	17
100 mètres	17
110 mètres Haies	18
Lancer de Javelot	19
Lancer de Marteau	20
Triple Saut	21
Saut en Hauteur	22
Tir au Plateau	23
100 mètres Nage Libre	24
Plongeon à 10 mètres	25
Haltérophilie	27
Cyclisme de Vitesse	28
Kayak K1 Slalom	29

LES JEUX OLYMPIQUES

"Le plus important aux jeux Olympiques n'est pas de gagner mais de participer, car l'important dans la vie ce n'est point le triomphe mais le combat ; l'essentiel, ce n'est pas d'avoir vaincu mais de s'être bien battu"

Pierre de Coubertin, fondateur des Jeux Olympiques Modernes



Le Mouvement olympique est symbolisé par cinq anneaux entrelacés, représentant les cinq continents du monde.

Le but du Mouvement olympique est de contribuer à l'édification d'un monde meilleur en éduquant la jeunesse par le sport pratiqué sans discrimination d'aucune sorte et dans l'esprit olympique.

Les Jeux Olympiques sont uniques dans le monde du sport.

C'est la seule compétition où les meilleurs athlètes de 200 pays ont la possibilité de s'affronter dans un esprit de compétition pacifique, d'amitié et de fair-play.

Très peu de personnes ont la possibilité de concourir aux Jeux olympiques.

Mais maintenant, les joueurs de jeux vidéo et les olympiens en herbe du monde entier ont la chance de former une équipe de 12 athlètes virtuels pour affronter les meilleurs des meilleurs et, espérons-le, avoir ce qu'il faut pour remporter le prix sportif le plus convoité de tous.

Bonne chance dans SYDNEY 2000, le jeu vidéo officiel des Jeux Olympiques de Sydney.

AVANT DE JOUER

Le Stick Analogique

La manette Nintendo 64 a un stick qui utilise un système analogique qui lit les angles et la direction de ses mouvements.

Cela permet un contrôle plus précis qui n'est pas possible avec la croix directionnelle.

Lorsque vous allumez la console, ne touchez pas au stick analogique et laissez-le dans sa position neutre.



Si vous orientez le stick analogique vers une direction lorsque vous allumez la console, cette position sera considérée comme neutre. Cela causera des problèmes de direction dans le jeu.

Pour réinitialiser la position neutre du stick analogique une fois le jeu lancé, appuyez sur le bouton Start tout en maintenant les boutons L et R enfoncés.



Le stick analogique est un instrument de précision, faites en sorte de ne pas y renverser de liquide ou d'y placer des objets étrangers.

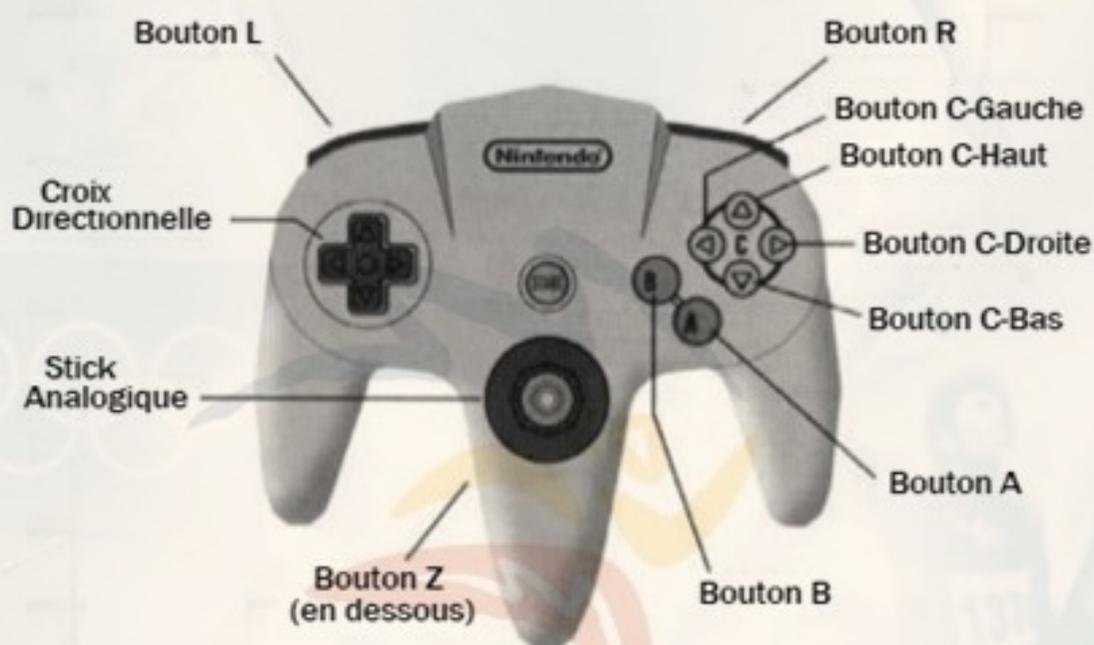
Démarrer le Jeu

Insérez tout d'abord le jeu Sydney 2000 dans votre console Nintendo 64. Allumez ensuite votre console et c'est parti !

Le jeu est compatible avec le Controller Pak.

Avant de l'utiliser, merci de lire le manuel d'utilisation de l'accessoire.

LES COMMANDES



Dans les Menus

Utilisez la Croix Directionnelle ou le Stick Analogique pour sélectionner une option, puis appuyez sur le Bouton A ou sur le Bouton Start pour valider.

Appuyez sur le Bouton B pour annuler la sélection et revenir au menu précédent.

Dans le Jeu

Votre réussite à une épreuve particulière dépendra de vos réflexes et de votre timing.

Vous augmentez la puissance en appuyant alternativement sur les deux boutons "Power" aussi rapidement que possible.

À certains moments clés (selon l'épreuve), vous devez appuyer ou maintenir enfoncé le bouton "Action".

Ce manuel vous indique les commandes par défaut pour chaque épreuve. Vous pouvez modifier la configuration des commandes dans le menu Options.

Liste des commandes par défaut :

- Bouton C-Bas : Bouton Power 1
- Bouton C-Droite : Bouton Power 2
- Bouton B : Bouton Action
- Bouton A : Bouton Action

LE MENU PRINCIPAL

Utilisez la Croix Directionnelle ou le Stick Analogique pour sélectionner un mode de jeu, puis appuyez sur le Bouton A pour valider.



- **Arcade (Mode Arcade) :**
Vous permet de jouer rapidement à une épreuve.
- **Olympic (Mode Olympique) :**
Relevez le défi de chaque épreuve olympique.
Grâce à un entraînement rigoureux, aspirez à devenir l'un des rares sélectionnés pour les Jeux Olympiques de Sydney.
- **Coaching (Mode Entraînement) :**
Vous permet de vous entraîner sur l'épreuve de votre choix.
- **Credits :**
Affiche le nom des personnes qui ont participé à la conception du jeu.
- **Options :**
Vous permet de modifier les paramètres du Jeu.

LE MODE ARCADE

Il s'agit d'un mode de jeu rapide qui vous permet d'essayer l'épreuve de votre choix.

Vous n'avez pas besoin de qualifier ou d'entraîner vos athlètes ; vous commencez directement aux Jeux Olympiques.

Deux Modes Arcade, "Classic" et "Repeat Play", sont disponibles dans le menu Options > Game Setup.

En mode "Classic", les joueurs terminent 12 épreuves, gagnant des points en fonction de leurs performances.

Chaque épreuve ne peut être jouée qu'une seule fois.

Le mode "Repeat Play" est similaire au mode "Classic", avec la possibilité de rejouer les épreuves pour obtenir des scores plus élevés.

Après avoir choisi le mode "Classic" ou le mode "Repeat Play" dans le menu Options, sélectionnez "Arcade" dans le Menu Principal.



Choix du Joueur

Jusqu'à huit personnes peuvent s'affronter à tour de rôle (les adversaires sont contrôlés par la console).

Utilisez Gauche et Droite pour mettre en surbrillance un joueur, puis appuyez sur le Bouton A.

Utilisez les options suivantes pour créer un profil de joueur :

- **Nom :**

Appuyez sur le Bouton A pour sélectionner le nom du joueur.

Utilisez Haut/Bas pour faire défiler les lettres et Gauche/Droite pour passer au caractère suivant.

Appuyez sur le Bouton A pour continuer.

LE MODE ARCADE

- **Nationalité :**

Appuyez sur Gauche/Droite pour faire défiler les nationalités, puis appuyez sur le Bouton A pour continuer.

- **Handicap :**

Appuyez sur Gauche/Droite pour sélectionner le niveau d'handicap, puis appuyez sur le Bouton A pour continuer.

Cette fonctionnalité affecte le nombre d'appuis supplémentaires sur le bouton "Power" que vous devez effectuer en fonction de vos compétences.

Sélectionnez une étoile si vous n'êtes pas un joueur très doué, ou jusqu'à cinq étoiles si vous êtes très doué.

Vous pouvez également définir un joueur comme concurrent contrôlé par la console en sélectionnant l'icône à droite de la 5ème étoile.

- **Inscription :**

Appuyez sur Haut/Bas pour mettre en surbrillance "Finished", puis appuyez sur le Bouton A pour terminer la configuration du joueur.

Lorsque tous les joueurs sont prêts, sélectionnez "OK" et appuyez sur le Bouton A pour passer à l'écran de sélection de l'épreuve.



LE MODE ARCADE

Choix de l'Epreuve

Utilisez Haut/Bas et Gauche/Droite pour mettre en surbrillance l'épreuve choisie, puis appuyez sur le Bouton A pour valider.

Liste des épreuves disponibles :

- 100 mètres
- 110 mètres Haies
- Lancer de Javelot
- Lancer de Marteau
- Triple Saut
- Saut en Hauteur
- Tir au Plateau
- 100 mètres Nage Libre
- Plongeon à 10 mètres
- Haltérophilie
- Cyclisme de Vitesse
- Kayak K1 Slalom



LE MODE ARCADE**Concourir**

Les joueurs participent à tour de rôle à l'épreuve sélectionnée.
 Dans les épreuves de course, le numéro du joueur est indiqué dans un cercle coloré au-dessus de l'athlète que vous contrôlez.

Après chaque manche, le tableau des résultats s'affiche.
 De gauche à droite, il indique : le classement, le nom du joueur, la nationalité et le résultat.
 Appuyez sur le Bouton A pour continuer : un replay de l'action est alors diffusé en boucle.
 Appuyez à nouveau sur le Bouton A et le joueur suivant, s'il y en a un, pourra concourir à son tour.

Une fois que tous les joueurs ont concouru, le tableau des résultats s'affiche, combinant les résultats de toutes les manches, et montrant le classement de tous les joueurs.

Appuyez sur le Bouton A pour passer à l'écran "Classement des joueurs" où tous les joueurs sont classés globalement depuis le début des épreuves.

Appuyez ensuite sur le Bouton A pour revenir à l'écran de sélection de l'épreuve.



TM ©

LE MODE OLYMPIQUE

Incarnez des athlètes aspirant à atteindre la finale du plus grand événement sportif au monde.

Dans chaque épreuve, vous incarnez un athlète différent.

Emmenez chaque athlète dans une série difficile d'épreuves d'entraînement et de qualification.

Faites de votre mieux pour devenir l'un des rares athlètes à se qualifier pour les Jeux olympiques de Sydney.

Sur l'écran de sélection du joueur, utilisez Haut/Bas pour sélectionner les éléments suivants :

- **Nom (Initials) :**

Appuyez sur le Bouton A pour sélectionner le nom du joueur.

Utilisez Haut/Bas pour faire défiler les lettres et Gauche/Droite pour passer au caractère suivant.

Appuyez sur le Bouton A pour continuer.

- **Nationalité (Country) :**

Appuyez sur Gauche/Droite pour faire défiler les nationalités, puis appuyez sur le Bouton A pour continuer.

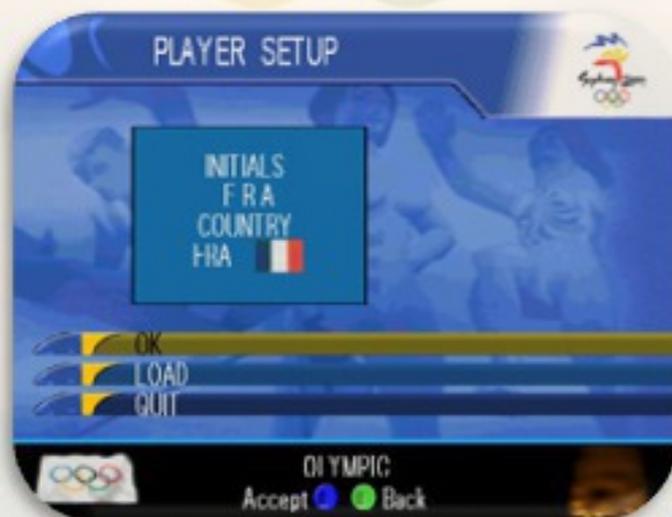
- **OK :**

Appuyez sur le Bouton A pour passer à l'écran de sélection de l'épreuve.

- **Charger une Partie (Load) :**

Appuyez sur le Bouton A pour charger une partie précédemment sauvegardée.

Utilisez Haut/Bas pour choisir une partie sauvegardée, puis appuyez sur le Bouton A deux fois pour charger la partie.



LE MODE OLYMPIQUE**Choix de l'Epreuve**

Utilisez Haut/Bas et Gauche/Droite pour mettre en surbrillance une épreuve, puis appuyez sur le bouton A pour valider.

Les 12 épreuves sont affichées à l'écran.

Vous pouvez choisir de vous qualifier pour les épreuves dans n'importe quel ordre.

Lorsque vous commencez une partie, remarquez qu'une icône à côté de chaque épreuves s'active lorsque vous terminez une étape de la compétition.

Sélectionnez une épreuve dans la liste et passez à l'écran Entraînement. Une fois que vous avez réussi à vous qualifier pour les Jeux Olympiques dans une épreuve, vous pouvez sélectionner "Go to Olympic Games" (Aller aux Jeux olympiques) et vous mesurer aux meilleurs athlètes du monde.

Pour enregistrer la progression, sélectionnez "Save" (Enregistrer), puis choisissez un emplacement et appuyez sur le Bouton A.

Choisissez un nom pour la sauvegarde, puis appuyez deux fois sur le Bouton A.



LE MODE OLYMPIQUE**L'Ecran Entraînement**

C'est là que vous entraînez vos athlètes, perfectionnez leurs compétences, construisez leur physique et leur moral, et finalement, faites-les passer par le processus de qualification pour faire partie de l'équipe olympique.

Chaque épreuve est associée à trois formes de formation.

En travaillant à travers ces programmes d'entraînement, vous pourrez voir la force, les compétences et le moral s'améliorer.

Cela vous donne une meilleure chance de gagner et ainsi de progresser vers des niveaux de compétition plus élevés.

Dans le menu Entraînement, utilisez Haut/Bas pour sélectionner une option, puis appuyez sur le Bouton A pour valider :

- **Open Trials :**

Étape 1 de votre parcours vers les Jeux.

Une fois que vous vous êtes entraîné et que vous avez réussi cette étape, vous passerez à l'étape 2 (invitation) puis à l'étape 3 (championnat), puis aux Jeux Olympiques.

- **Event Arena :**

Suivez une formation d'athlétisme.

L'amélioration des performances personnelles de votre athlète ici améliore ses compétences et son moral.

- **Qualify :**

Affrontez d'autres espoirs pour avoir une chance de passer à la prochaine étape de la compétition avant de rejoindre l'équipe olympique.



LE MODE ENTRAINEMENT

Recevez des conseils sur les épreuves, et entraînez-vous avec ce que vous avez appris.

Dans ce mode, pour vous pouvez vous entraîner sans pauses ou sans interruptions.

Le mode Fantôme vous permet de vous mesurer à votre meilleur résultat sur l'épreuve.

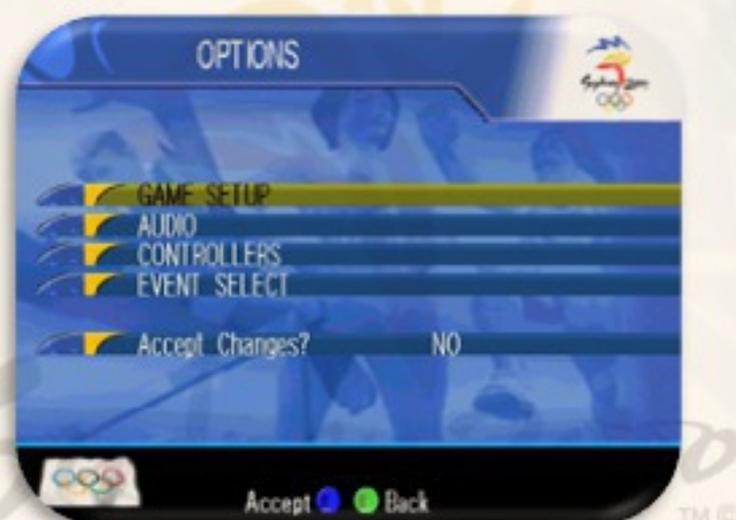


Sydney 2000™



LE MENU OPTIONS

Le Menu Options est accessible depuis le Menu Principal. Utilisez Haut/Bas pour mettre en surbrillance n'importe quelle option, puis appuyez sur le Bouton A pour la sélectionner. Dans les sous-menus, appuyez sur Haut/bas pour mettre en surbrillance les options et sur Gauche/Droite pour modifier les paramètres. Lorsque vous avez terminé, sélectionnez "Accept Changes", choisissez un paramètre, puis appuyez sur le Bouton A :
 "Save" modifie les réglages par défaut.
 "Yes" modifie les réglages jusqu'à la prochaine partie.
 "No" annule les modifications effectuées.



Paramètres du Jeu (Game Setup)

Permet de modifier les paramètres du jeu :

- **Arcade :**

Vous avez le choix entre le mode "Classic" et le mode "Repeat Play". En mode "Classic", les joueurs terminent 12 épreuves, gagnant des points en fonction de leurs performances.

Chaque épreuve ne peut être jouée qu'une seule fois.

Le mode "Repeat Play" est similaire au mode "Classic", avec la possibilité de rejouer les épreuves pour obtenir des scores plus élevés.

- **Difficulté (Difficulty) :**

Permet de définir le niveau des adversaires contrôlés par la console. Vous avez le choix entre : Facile (Easy), Moyen (Medium) et Difficile (Hard).

LE MENU OPTIONS

- **Regarder (Watch) :**

Choisissez "Humans only" pour voir uniquement votre performance. Pour regarder les performances des athlètes contrôlés par la console, sélectionnez "Players only".

Pour voir les performances de tous les athlètes, sélectionnez "All Athletes".

- **Paramètres par Défaut (Default Setting) :**

Permet de rétablir les paramètres par défaut.

Paramètres Audio (Audio)

Permet de modifier les paramètres audio du jeu :

- **Volume des Effets Sonores (SFX Volume) :**

Permet d'ajuster le volume des effets sonores du jeu.

- **Volume des Musiques (Music Volume) :**

Permet d'ajuster le volume des musiques du jeu.

- **Volume des Commentaires (Commentary Volume) :**

Permet d'ajuster le volume des commentaires du jeu.

Commandes (Controllers)

Permet de modifier les commandes de chaque manette N64.

Choix de l'Epreuve (Event Select)

Permet de choisir les épreuves du Mode Arcade.

LES EPREUVES

100 mètres

Il s'agit d'une course de sprint chronométrée sur 100 mètres.
Le premier athlète à franchir la ligne d'arrivée est déclaré vainqueur.

- Le juge annonce "Set" puis "Go".
Sur le mot "Go", appuyez alternativement sur les Boutons "Power" le plus rapidement possible.
Si vous appuyez sur les boutons avant le "Go", vous ferez un faux départ.
En Mode Olympique, vous serez disqualifié si vous faites 2 faux départs.
- Plus vous appuyez rapidement sur les boutons "Power", plus votre vitesse sera élevée.
- Lorsque vous franchissez la ligne d'arrivée, appuyez sur le Bouton "Action" pour vous pencher en avant et améliorer votre temps.



Les Commandes par défaut :

- Courir : Alternez les Boutons C-Bas et C-Droite.
- Se pencher : Bouton A ou Bouton B.

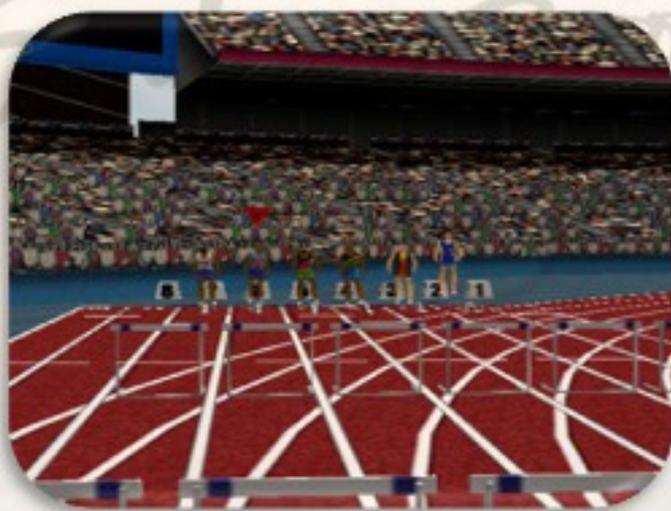
LES EPREUVES

110 mètres Haies

Il s'agit d'une course de sprint chronométrée sur 110 mètres avec 10 haies à franchir.

Le premier athlète à franchir la ligne d'arrivée est déclaré vainqueur.

- Le juge annonce "Set" puis "Go".
Sur le mot "Go", appuyez alternativement sur les Boutons "Power" le plus rapidement possible.
Si vous appuyez sur les boutons avant le "Go", vous ferez un faux départ.
En Mode Olympique, vous serez disqualifié si vous faites 2 faux départs.
- Plus vous appuyez rapidement sur les boutons "Power", plus votre vitesse sera élevée.
- Lorsque vous êtes proche d'une haie, appuyez sur le bouton "Action" pour sauter.
- Lorsque vous franchissez la ligne d'arrivée, appuyez sur le Bouton "Action" pour vous pencher en avant et améliorer votre temps.



Les Commandes par défaut :

- Courir : Alternez les Boutons C-Bas et C-Droite.
- Sauter : Bouton A ou Bouton B.
- Se pencher : Bouton A ou Bouton B.

LES EPREUVES

Lancer de Javelot

Chaque athlète a le droit à trois tentatives de lancer du javelot. Le joueur avec le lancer le plus long est déclaré vainqueur. Si un athlète mord la ligne de marquage, sa tentative est invalide.

- Appuyez alternativement sur les Boutons "Power" le plus rapidement possible pour augmenter la vitesse de l'élan.
- Lorsque la jauge apparait, appuyez sur le bouton "Action" et relâchez-le lorsque la jauge indique 45°.



Les Commandes par défaut :

- Courir : Alternez les Boutons C-Bas et C-Droite.
- Lancer : Bouton A ou Bouton B.

LES EPREUVES

Lancer de Marteau

Chaque athlète a le droit à trois tentatives de lancer de marteau.
Le joueur avec le lancer le plus long est déclaré vainqueur.
Si un athlète mord la ligne de marquage, sa tentative est invalide.

- Appuyez alternativement sur les Boutons "Power" le plus rapidement possible pour augmenter la vitesse.
- Lorsque vous êtes prêt à relâcher le marteau, maintenez enfoncé le bouton "Action", puis relâchez-le lorsque la jauge est à 45° et que le joueur fait face à l'extérieur de la cage.
Déterminer le moment optimal pour lâcher le marteau (face à l'extérieur de la cage) peut être difficile.



Les Commandes par défaut :

- Courir : Alternez les Boutons C-Bas et C-Droite.
- Lancer : Bouton A ou Bouton B.

LES EPREUVES

Triple Saut

Chaque athlète a le droit à trois tentatives d'un triple saut. L'athlète qui parcourt la plus grande distance est déclaré vainqueur. Si un athlète mord la ligne de marquage, sa tentative est invalide.

- Appuyez alternativement sur les Boutons "Power" le plus rapidement possible pour prendre de la vitesse.
- Appuyez sur le bouton "Action" et maintenez-le enfoncé jusqu'à ce que la jauge soit à 45° pour commencer la séquence. A chaque étape du saut, appuyez sur le bouton "Action" lorsque la jauge est à 45°.



Les Commandes par défaut :

- Courir : Alternez les Boutons C-Bas et C-Droite.
- Sauter : Bouton A ou Bouton B.

LES EPREUVES

Saut en Hauteur

Chaque athlète a le droit à trois tentatives d'un saut au-dessus d'une barre horizontale.

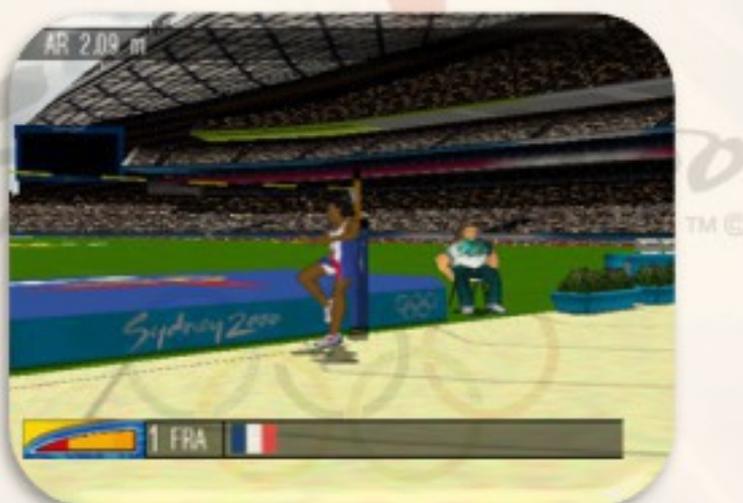
Avant chaque tentative, la hauteur de la barre s'affiche à l'écran.

Si l'athlète réussit sa tentative, la barre sera relevée pour ses prochaines tentatives.

Si l'athlète renverse la barre, sa tentative est invalide.

L'athlète qui saute le plus haut est déclaré vainqueur.

- Appuyez alternativement sur les Boutons "Power" le plus rapidement possible pour prendre de la vitesse.
- Lorsque votre pied d'appel touche le sol, appuyez sur le bouton "Action" et maintenez-le enfoncé pour sauter.
- Relâchez le bouton "Action" pour lever les jambes de votre athlète.



Les Commandes par défaut :

- Courir : Alternez les Boutons C-Bas et C-Droite.
- Sauter : Bouton A ou Bouton B.

LES EPREUVES

Tir au Plateau / Skeet

Chaque athlète dispose de 25 skeets à tirer avec un fusil à double canon. Les athlètes se déplacent de base en base (huit au total) tracée en demi-cercle.

L'athlète qui tire sur le plus de skeets est le gagnant.

Lors de la finale de skeet aux Jeux olympiques, les athlètes s'affrontent pendant trois jours.

Tous les concurrents participent les deux premiers jours, sans coupure.

Jour 1 : Vous commencez par trois tours de 25 skeets.

Jour 2 : Deux tours de 25 skeets.

Si vous vous classez parmi les six premiers, vous accédez à la finale et disposez de 25 autres skeets pour déterminer le classement final.

Votre score de départ dans la finale est votre score combiné des deux premiers jours.

- Appuyez sur le bouton "Action" pour commencer votre tentative.
- Utilisez le Stick Analogique pour viser avec votre arme. Le skeet volera de la gauche ou de la droite. Positionnez le viseur devant le skeet et appuyez sur le bouton "Action" pour tirer.
- Positionnez le viseur devant le skeet suivant et appuyez sur le bouton "Action" pour tirer une seconde fois.



Les Commandes par défaut :

- Viser : Croix Directionnelle ou Stick Analogique
- Tirer : Bouton Z, Bouton A ou Bouton B.

LES EPREUVES

100 mètres Nage Libre

Il s'agit d'une course de sprint chronométrée sur 100 mètres dans un bassin de 50 mètres.

Le premier athlète à toucher le côté à la fin de la course est déclaré vainqueur.

L'officiel de course annonce "Place Your Marks" puis "Go".

Sur le "Go", appuyez sur les boutons "Power" pour plonger.

si vous plongez avant le "Go", vous ferez un faux départ.

Si vous faites un faux départ en mode olympique, vous serez disqualifié.

Une fois dans l'eau, appuyez alternativement sur les boutons "Power" aussi rapidement que possible.

Plus vous appuyez rapidement sur les boutons "Power", plus votre vitesse sera élevée le long du parcours.

Pour faire un virage rapide à mi-chemin, appuyez sur le bouton "Action" lorsque vous vous approchez du bord de la piscine.

Continuez à appuyer sur les boutons "Power" pendant la deuxième ligne droite.

Lorsque vous êtes sur le point de toucher le côté marquant la fin de la course, appuyez sur le bouton "Action" pour optimiser votre temps.



Les Commandes par défaut :

- Nager : Alternez les Boutons C-Bas et C-Droite.
- Optimiser votre temps en fin de course : Bouton A ou Bouton B.

LES EPREUVES

Plongeon à 10 mètres

Chaque athlète en compétition a le droit à cinq plongeon.
Les juges attribuent des points pour le style, la technique et l'entrée dans l'eau.

La finale olympique se déroule en trois étapes.

Vous pouvez sélectionner vos plongeurs avant chaque étape.

Etape 1 : Vous effectuez cinq plongeon.

Etape 2 : Vous effectuez quatre plongeon.

Vous serez qualifié pour la finale si votre score total est suffisamment élevé.

Etape 3 (finale) : Vous effectuez cinq plongeon de difficulté accrue.

L'athlète avec le plus de points au total est déclaré vainqueur.

- Avant le plongeon, indiquez la séquence de mouvements que vous allez tenter.
- Appuyez sur le bouton Z lorsque la jauge de puissance est au plus haut pour commencer à sauter.
Plus la puissance du plongeur sera élevée, plus vous prendrez de la hauteur, et plus vous aurez de temps pour effectuer votre séquence de mouvements.
- Réalisez votre séquence de mouvements en respectant les indications affichées à l'écran.
- Après le plongeon, les juges vous attribuent des points, et votre score total s'affiche.

LES EPREUVES



Les Commandes par défaut :

- Commencer le plongeon : Bouton Z.
- Changer de position : Boutons C.
- Twist : Bouton B.
- Roulade : Bouton A.

Sydney 2000™ ©



LES EPREUVES

Haltérophilie

Chaque athlète a le droit à trois tentatives pour soulever une barre lestée bras tendus au-dessus de la tête.

Avant chaque tentative, le poids actuel de la barre est affiché.

Si l'athlète soulève le poids avec succès, le poids sera augmenté lors de la prochaine tentative.

Si l'athlète ne parvient pas à lever la barre ou laisse tomber la barre avant que les trois juges n'approuvent, alors la tentative est déclarée invalide.

L'athlète qui soulève la barre la plus lourde en utilisant le moins de tentatives est déclaré vainqueur.

- Appuyez alternativement sur les boutons "Power" aussi rapidement que possible pour augmenter la puissance.

Lorsque la jauge de puissance dépasse le premier marqueur, appuyez sur le bouton "Action" pour soulever la barre jusqu'à votre menton.

- Continuez à appuyer rapidement sur les boutons "Power" pour augmenter la puissance.

Lorsque le deuxième marqueur clignote, appuyez sur le bouton "Action" pour étendre vos bras et soulever la barre au-dessus de votre tête. Maintenez la position jusqu'à ce que les trois juges statuent.



Les Commandes par défaut :

- Augmenter la puissance : Alternez les Boutons C-Bas et C-Droite.
- Soulever : Bouton A ou Bouton B (maintenir).

LES EPREUVES

Cyclisme de Vitesse

Il s'agit d'une course de vitesse contre la montre impliquant des équipes de trois hommes.

Après chaque tour, le cycliste en tête se retire de la course, laissant le ou les coéquipiers continuer la course.

L'équipe qui réalise le meilleur temps après trois tours est déclarée vainqueur.

- Commencez par appuyer alternativement sur les boutons "Power" à un rythme régulier.

Plus vous appuyez rapidement sur les boutons, plus votre vitesse sera élevée le long du parcours.

N'oubliez pas de vous laisser suffisamment d'endurance pour le sprint final au troisième tour.

- A la fin des premiers et deuxième tours, appuyez sur le bouton "Action" au passage de la ligne de départ pour que la cycliste en tête se retire proprement pour optimiser votre temps.



Les Commandes par défaut :

- Pédaler : Alternez les Boutons C-Bas et C-Droite.
- Se retirer : Bouton A ou Bouton B.

LES EPREUVES

Kayak K1 Slalom

Il s'agit d'une course contre la montre sur un parcours en eau vive composé d'un certain nombre de portes.

La finale olympique se fait en deux manches distinctes.

L'athlète qui réalise le meilleur temps pour ces deux courses remporte l'or olympique.

- Les couleurs des portes indiquent le sens de déplacement : le rouge signifie aller en amont (en avant) et le vert aller en aval.
- Manquer une porte entraîne une pénalité de temps de 50 secondes et toucher une porte entraîne une pénalité de temps de deux secondes. L'athlète qui termine le parcours avec le meilleur temps est déclaré vainqueur.



Les Commandes par défaut :

- Diriger le Kayak : Croix Directionnelle ou Stick Analogique.
- Avancer : Bouton A.
- Reculer : Bouton B.
- Eviter les poteaux des portes : Boutons C.