

THE ACTIVISION® DECATHLON!

REGLEMENT OFFICIEL



By/Par David Crane

PRELIMINAIRES

La manette de jeu se branche à l'arrière de la console de jeu, dans la prise jack de gauche.

- Maintenez la manette de jeu avec le bouton rouge dans le coin supérieur gauche.
- Déplacez continuellement la manette vers la gauche et vers la droite pour courir.
- Appuyez sur le bouton rouge pour sauter, lancer, ou franchir des obstacles.

N'utilisez pas la touche **Difficulty** (Difficulté).

Appuyez sur la touche **Game select** (Sélection de Jeu) pour choisir le nombre de joueurs.

Appuyez sur la touche **Game Reset** (Remise à zéro) pour commencer les épreuves.

POINTS IMPORTANTS

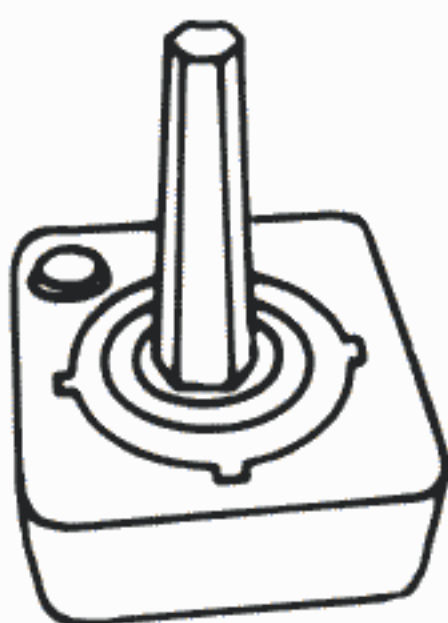
Indicateur de Vitesse.

Enregistre votre **vitesse de course** relative ou votre **vitesse d'approche** au cours de chaque épreuve.

Horloge en Temps Réel.

Compte les minutes, les secondes et les centièmes de secondes

Pour un à quatre joueurs



MANCHE DE CONTROLE

sur l'écran pendant toutes les **courses**.

Mesure des Distances.

La distance de chaque épreuve en lancer est affichée sur l'écran en mètres.

Scratch. Ne dépassez pas la ligne de départ avant d'appuyer sur le bouton rouge. Vous seriez disqualifié.

Concurrent actuel.

Un petit carré autour des chiffres 1, 2, 3 ou 4 rappelle quel concurrent est actuellement en compétition.

Epreuves d'entraînement.

Maintenez enfoncée la touche Game Select (Sélection de Jeu) pour faire apparaître sur l'écran le nom de chaque épreuve. Lorsque celle pour laquelle vous désirez vous entraîner apparaît, relâchez la touche et appuyez sur la touche Game reset.

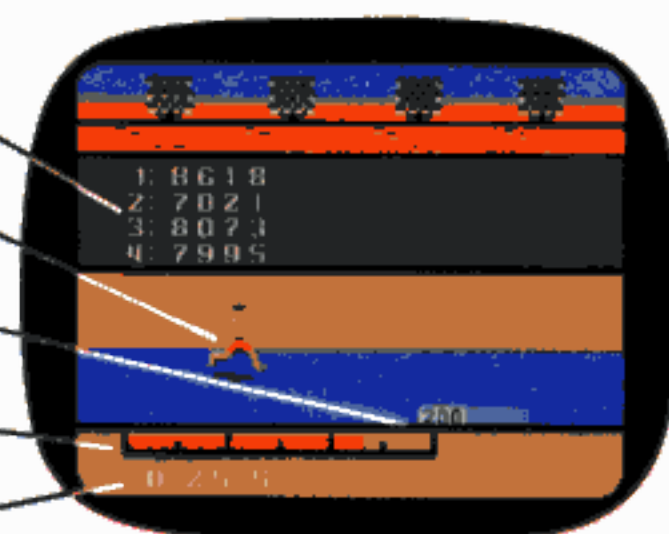
Score Totaux

Athlète

Indicateur De Longueur

Gauge Indicateur De Vitesse

Horloge en Temps Réel



COMMENT JOUER

Les Dix Épreuves—

100 Mètres. Vous n'avez qu'un essai pour sprinter du départ à l'arrivée. Faites un départ fulgurant, puis donnez votre maximum en déplaçant la manette aussi vite que possible pendant toute la course.

Saut en Longueur.

Chaque athlète a droit à trois essais. Courez, puis appuyez sur le bouton rouge **juste avant** d'atteindre le scratch pour sauter. Le saut le plus long donne le plus grand nombre de points.

Lancer du Poids. Tous les concurrents lancent le poids trois fois. Déplacez la manette de jeu aussi vite que possible pour vous rapprocher du scratch, puis appuyez sur le bouton rouge.

Saut en Hauteur. Vous avez droit à trois essais maximum pour chaque hauteur. Votre tour se termine lorsque vous échouez trois fois de suite à la même hauteur. Appuyez sur le bouton rouge pour sauter. Plus vous sautez haut, plus vous ajoutez de points à votre total.



400 Mètres. Déplacez la manette de jeu aussi vite que possible. Plus vite vous terminez la course, plus vous marquez de points.

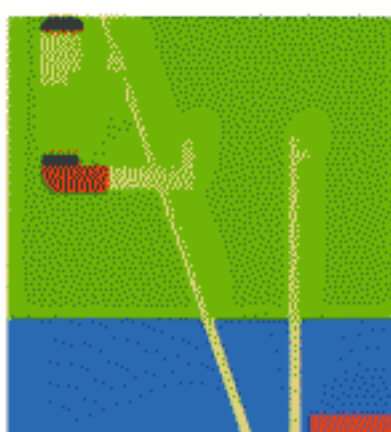
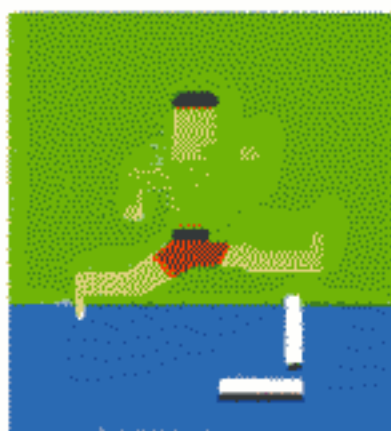
110 Mètres Haies. Il y a dix haies à sauter. Courez, et franchissez les haies en appuyant sur le bouton rouge. Vous ne serez pas disqualifié si vous renversez une haie, mais cela vous ralentira. Et c'est important car plus vous courez vite, plus vous marquez de points.

Lancer du disque.

Déplacez la manette aussi vite que possible. Puis, juste avant d'arriver au scratch, appuyez sur le bouton rouge pour lancer le disque.

Saut à la Perche.

Chaque sauteur a un maximum de trois essais pour chaque hauteur. Votre tour se termine lorsque vous avez échoué trois fois à la même hauteur. Courez jusqu'à la fosse et **plantez votre perche** en appuyant sur le bouton rouge. Continuez à déplacer la manette **lorsque vous sautez** et, lorsque vous êtes au maximum de votre hauteur, appuyez de nouveau sur le bouton rouge pour lâcher la perche.



Lancer du Javelot.

Lancez trois fois le javelot. A chaque fois, courez jusqu'au scratch et appuyez sur le bouton rouge pour lancer le javelot.

1500 Mètres. Chaque athlète a une seule chance d'obtenir un bon score dans cette dernière épreuve. Maintenez une vitesse régulière pendant les premiers 1300 mètres, puis sprintez jusqu'à l'arrivée. **Bonne chance!**

SCORE

- Les concurrents marquent des points à chaque épreuve. Le score est affiché sur l'écran, puis le score total est indiqué. Dans le cas des épreuves à essais multiples, seul le score le plus élevé est ajouté au total.
- Il est possible de passer en revue les scores totaux en appuyant sur le bouton rouge **avant** chaque épreuve.
- Vous serez honoré d'un hommage musical à chaque 1.000 points ou plus dans une épreuve.
- Lorsque le dernier concurrent a achevé la dernière épreuve, le score final est affiché.



LE CLUB DU DECATHLON D'ACTIVISION

Médaille de Bronze

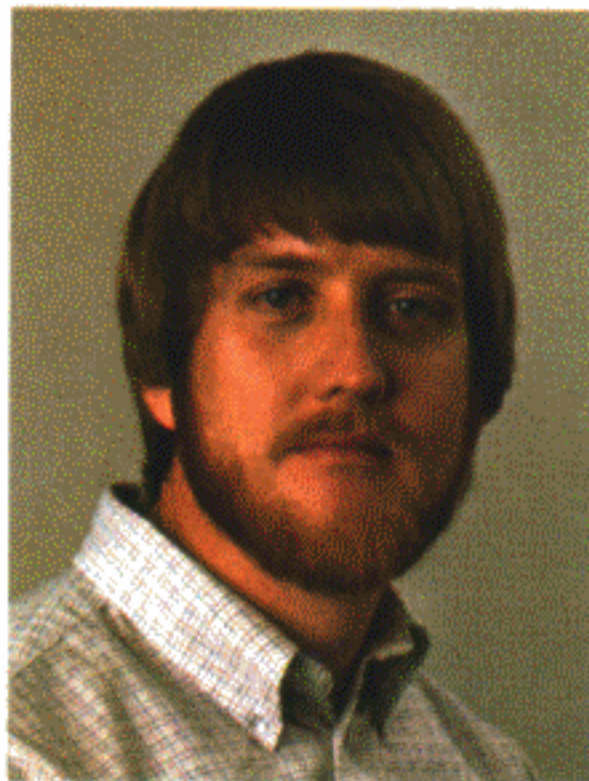
Si votre score final est compris entre 8.600 et 8.999 points, vous êtes au premier niveau de récompense et vous recevez l'écusson de la Médaille de Bronze.

Médaille d'Argent

Si vous avez marqué entre 9.000 et 9.999 points, faites savoir à tous les concurrents que vous avez atteint le niveau spécial de récompense et recevez l'écusson convoité de la Médaille d'Argent.

Médaille d'Or

Atteignez le niveau maximal de récompense, celui des grands champions, en marquant 10.000 points ou plus—la Médaille d'Or est vôtre. Envoyez une photo de votre écran de télévision ainsi que votre nom et adresse à votre distributeur Activision le plus proche (voir liste ci-jointe). Nous vous enverrons l'écusson de la Médaille du Décathlon correspondant.



CONSEILS DE DAVID CRANE

David Crane est chef créateur chez Activision et a gagné de nombreuses récompenses. C'est lui qui a créé Pitfall!™, Dragster®, Fishing Derby®, Laser Blast™, et Freeway™. Et à présent, le Décathlon d'Activision®.

"Du fait que chaque épreuve demande de courir, pour une raison ou pour une autre, il est important de savoir qu'il n'est pas nécessaire de déplacer la manette jusqu'aux limites extrêmes à gauche et à droite. C'est seulement le mouvement continu de la manette de gauche à droite qui vous permet de courir."

"Surveillez également l'indicateur de vitesse pour évaluer vos progrès lors des épreuves. Si la barre de vitesse rouge reste environ au 5/6 de la distance de la limite de droite pendant la course, ou à ce niveau quand vous sautez ou lancez, votre score approchera les 1.000 points et vous aurez des chances de gagner la Médaille d'Or."

"Mais, et c'est cela le plus important, amusez-vous bien, et faites de votre mieux."

David Crane

ACTIVISION®

Activision International, Inc., Drawer 7286
Mountain View, California 94039 U.S.A.

Atari®, 2600™ and Video Computer System™
are trademarks of Atari, Inc.

© 1983 Activision EAZ-030-03
Made in U.S.A.

Atari®, 2600™ et Video Computer System™
sont des marques déposées d' Atari, Inc.

© 1983 Activision EAZ-030-03
Fabriqué aux Etats-Unis