

MASTER 2000

AMSTRAD
Disque et K7

- Skateball
- 3D Grand Prix
- Exolon
- Navy Moves
- Game Over II
- TT Racer

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT POUR AMSTRAD DISQUE ET CASSETTE :

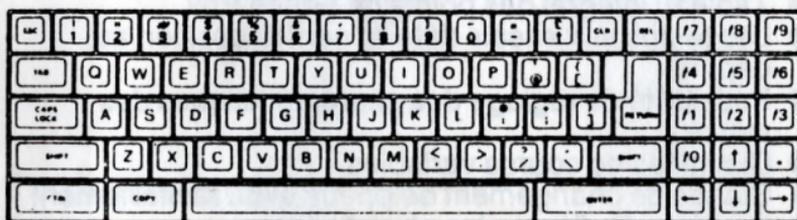
AMSTRAD CPC CASSETTE : appuyez sur CTRL et sur la petite touche ENTER. Appuyez ensuite sur la touche PLAY du magnétophone puis sur une touche quelconque du clavier.

AMSTRAD DISQUETTE : tapez ICPN puis ENTER (appuyez sur SHIFT et  simultanément pour obtenir I).

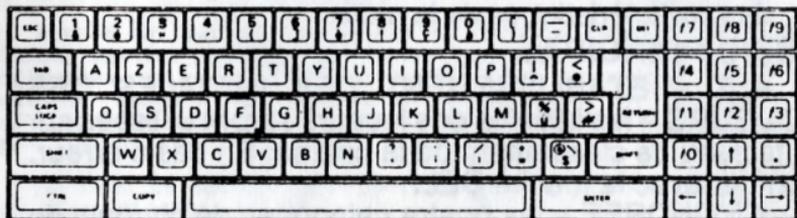
ATTENTION, UTILISATEURS D'AMSTRAD

Les instructions de commande du clavier pour ce jeu sont destinées aux touches du clavier 'QWERTY'. Si l'Amstrad que vous possédez est du type 'AZERTY', les touches à utiliser seront celles situées de la même façon que les touches du clavier 'QWERTY'. (Voir diagramme ci-dessous).

QWERTY



AZERTY



EXEMPLE

Si les instructions données sont 'Q — Haut', la touche correspondante sur 'AZERTY' sera 'A'.

SKATEBALL

Amstrad

DISC

et K7

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT :

Taper RUN"SKATE" et appuyer sur RETURN.

EXPLICATION DU MENU :

Appuyer sur "1" pour jouer tout seul.

Appuyer sur "2" pour jouer à deux.

Pour recomposer votre équipe, presser la touche "S".

Vous pourrez alors consulter tous les joueurs en appuyant sur la barre espace. Pour engager un des joueurs dans votre équipe, appuyer sur "RETURN".

Pour commencer la partie, appuyer sur "C".

Si vous voulez vous entraîner sur un des neuf premiers niveaux, presser "E" puis une des touches de 1 à 9.

La touche "N" permet de changer le nom des équipes.

"M" sert à modifier le type de contrôle (clavier, joystick,...)

Clavier Azerty :

X - Gauche

C - Droite

J - Haut

N - Bas

K - Tir et Saut

P - Pause

Q - Retour au Menu.

Clavier Querty :

Z - Gauche

X - Droite

K - Haut

M - Bas

L - Tir et Saut

Lors de la pause, en appuyant sur "C", vous pouvez changer la couleur du fond.

REGLE :

La première équipe marquant 5 buts, remporte le tableau. Un point est aussi accordé lorsque l'on tue son adversaire. Une partie est finie lorsque l'équipe est détruite.

3 D GRAND PRIX

Prenez place au volant de la plus rapide des Formules 1 et après une série d'essais, élansez-vous sur les huit plus prestigieux circuits de Formule 1 du Monde !

La griserie de la vitesse, le suspens, les frayeurs et peut-être la gloire que connaissent les grands pilotes... au bout de votre joystick.

A l'intérieur du cockpit, vous trouverez tous les paramètres habituels : jauge d'essence, d'eau, compteur et compte-tours, levier de vitesse, etc... Les rétroviseurs vous seront d'une grande utilité : n'oubliez jamais de garder un œil sur ce qui se passe derrière vous !

Et rappelez-vous que vous n'êtes pas tout seul sur le circuit ; vos redoutables concurrents essaieront sans cesse de vous doubler au risque de provoquer un accident.

3 D Grand Prix est disponible sur disc et sur cassette Amstrad.

Instructions de jeu

Vous vous êtes qualifiés pour les championnats du Monde de Formule 1. La première course aura lieu sur le circuit de Zandvoort. Pour être sélectionné pour la course suivante, vous devez vous placer dans les trois premiers. Chaque course comporte trois tours du circuit et le championnat du monde se déroule sur 8 circuits internationaux.

Bonne route !

Contrôle

CLAVIER ou JOYSTICK

Z : Volant à gauche

X : Volant à droite

+ : Accélérer

? : Freiner

Barre espace : Changement de vitesse

Barre espace et + : Passer à une vitesse supérieure

Barre espace et ? : Rétrograder

ESC une fois : Pause

ESC deux fois : Recommencez le jeu

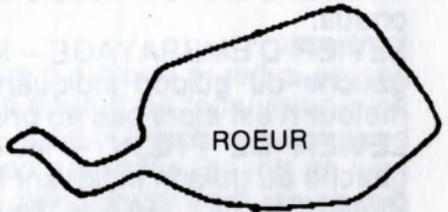
3 D Grand Prix a été conçu par Dave Mendes et Mick O'Neill.

PARCOURS INTERNATIONAUX

NOM	LIEU	Circuit	Longueur
1 Zanduoort	Near Haarlem (Belgium)	2,6 m	4,2 km
2 Silverstone	Northants (England)	2,9 m	4,6 km
3 Anderstorp	Anderstorp (Sweden)	2,5 m	4,1 km
4 Jarama	nr Madrid (Spain)	2,1 m	3,4 km
5 Roeur	Roeur (France)	4,1 m	6,5 km
6 Brands Hatch	Fawkham (Kent)	2,6 m	4,2 km
7 Kyahami	Johanesburg (South Africa)	2,5 m	4,1 km
8 Mosport	nr Lake Ontario (Canada)	2,5 m	4,1 km



ZANDUOORT



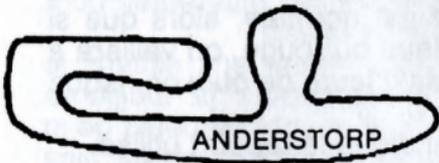
ROEUR



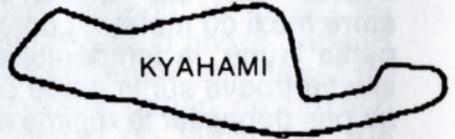
SILVERSTONE



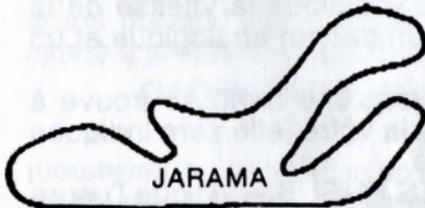
BRANDS HATCH



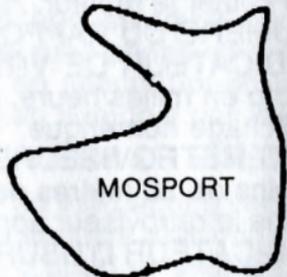
ANDERSTORP



KYAHAMI



JARAMA



MOSPORT

EXOLON

SCENARIO

Vous êtes un humanoïde armé jusqu'aux dents et vous vous frayez un chemin à travers plus de cent écrans d'aventures à vous figer le sang. Lancez une grenade mortelle sur un embryon pour l'anéantir et tirez sur les nuées de créatures qui avancent sur vous en ondulant. Lancez une fusée sur un emplacement de canon et des marteaux pneumatiques vous propulseront d'un bout à l'autre de l'écran. L'aventure prendra un tour nouveau avec certains écrans sur lesquels vous pourrez jouer le rôle de Vitorc, vulnérable mais athlétique, ou d'Exolon, un exosquelette lourd mais puissant.

LES COMMANDES

Manche à balai seulement

Pour mettre le jeu en pause, appuyez sur la barre d'espace.

LE JEU

Pour faire fonctionner les révolvers, donnez des petits coups rapides sur le bouton feu. Pour lancer une grenade, maintenez le bouton feu enfoncé pendant plus d'une demi-seconde.

Revolver

Petit révolver à main qui détruit toute forme de vie organique ennemie. Il peut pénétrer une armure légère si vous portez plusieurs coups au but mais il est superflu contre les emplacements de canons "au cuir tanné", etc. . .

Grenades

En général, si votre révolver n'est pas efficace, utilisez une grenade. Les grenades ont une puissance suffisante pour détruire des équipements militaires à blindage lourd. Elles peuvent également percer des murs épais et des parois rocheuses, ce qui pourrait vous offrir un choix d'itinéraires à travers le champ de bataille.

Exosquelette Blinde

Le personnage principal porte un exosquelette hydraulique qui lui permet d'avancer sans effort à travers les hordes ennemies en le protégeant de tout sauf des canons les plus puissants et des projectiles ennemis.

LE SCORE

Destruction d'obstacles avec grenades	150 pts
Créatures de taille adultes	150 pts
Créatures embryonnaires	50 pts
Cartouches de missiles	50 pts
Entrée dans un lanceur double	2000 pts
Entrée dans un lanceur combiné	3000 pts
Destruction d'un module de guidage de missiles	1000 pts
A la fin de chaque niveau (25 écrans), les points sont attribués comme suit:	

Nombre de vies restantes multiplié par mille.

On vous donne aussi 10,000 points si vous ne portez pas l'exosquelette.

Une vie supplémentaire est accordée à la fin de chaque niveau, à moins qu'il ne vous reste neuf vies.

NAVY MOVES

N.B. Un code d'accès vous sera donné à la fin de la première partie. Vous ne pourrez pas jouer à la seconde partie sans ce code.

MOT D'ORDRE DE LA MISSION: OPERATION CÉPHALOPODE

MESSAGE LANCÉ AU GROUPE DE COMBAT: N. 78744003 HZ

Ce message est TOP SECRET. La moindre négligence mettrait la sécurité de la mission en danger.

MISSION:

Localisation et destruction complète du sous-marin atomique U-5544, équipé de RAIDER-HOMING TORPEDOES

1.^{ère} PARTIE

DESCRIPTION DU TERRAIN

Notification au groupe de combat des zones prévisibles pour le déroulement de la mission:

ZONE 1: A la surface de la mer.

ZONE 2: Plongée à faible profondeur

ZONE 3: Dans le bathyscaphe.

OBJECTIF: Trouver la zone adéquate pour la plongée.

OBJECTIF: Localiser l'entrée de la base ennemie.

OBJECTIF: Pénétrer à l'intérieur du sous-marin atomique.

ENNEMIS ET DANGERS: Ces eaux sont infestées de mines USSEX-12 portant une charge de 2.300 kg d'explosif solide et pourvues de détonateurs se déclenchant par contact.

ENNEMIS ET DANGERS: Éviter tout contact avec les requins-tigres, très agressifs et dangereux.

ENNEMIS ET DANGERS: Céphalopodes pouvant atteindre jusqu'à 8 m, qui se tiennent cachés dans des grottes et murène géante invulnérable aux missiles, d'un poids oscillant entre 1.000 et 1.200 kg.

Les groupes de combat ennemis se trouveront au volant d'une SUZUKI Aquatic GPX à six vitesses dotée d'un moteur DOHC 4-temps à deux cylindres.

ARMEMENT ET EQUIPEMENT FOURNIS:

Tu disposeras d'une embarcation HIGGINS du type "PT" dotée d'un moteur 890 CV HONDA ainsi que d'un fusil à assaut de 4.140 kg, submersible à 400 pieds et d'un équipement de plongée DINMIC-GN 12.

CONSEILS DU MAJOR McWIRIL:

1. Les commandos sur les motos aquatiques sont des kamikazes. Jette-les bas de leur véhicule avant qu'ils n'entrent en collision avec toi.
2. Ne touche jamais un requin.
3. Essaie d'atteindre les poulpes avec un missile double: l'effet se triplera!
4. Si tu veux abattre la murène, atteints-la à l'intérieur de la bouche.

2.^{ème} PARTIE

A L'INTÉRIEUR DU SOUS-MARIN:

OBJECTIF

Placer la bombe à la base du réacteur et s'en sortir vivant. Pour l'échapper, arrête le sous-marin, fais-le remonter à la surface et transmets la phrase-clé à ta base.

ARMEMENT ET EQUIPEMENT FOURNIS

Un fusil à répétition d'une portée de 400 m, avec lance-flammes FLAMMENWERFER incorporé sera mis à ta disposition. Actionne la touche de sélection pour utiliser alternativement le fusil ou le lance-flammes.

FIN DE LA MISSION:

Une fois la bombe placée, transmets le mot OABERBYAMD à la base; un compagnon viendra à ta rescousse.

- REMARQUE -

Pour obtenir cette information, beaucoup d'hommes y ont laissé leur vie. Mets-la à profit pour éviter la dernière guerre atomique.

FIN DU MESSAGE

CONTROLES

Touches redéfinissables et compatibles avec Joystick. S'il s'agit d'un Spectrum, utiliser l'interface KEMPSTON.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT POUR AMSTRAD DISQUE ET CASSETTE:

AMSTRAD CPC 464:

1. Rembobinez la bande .
2. Appuyez simultanément sur les touches Control et le petit Enter, puis appuyez sur la touche PLAY du lecteur.
3. Le programme chargera automatiquement.

AMSTRAD CPC 664-6128

1. Ecrivez | TAPE et appuyez sur ENTER (pour obtenir I, appuyez simultanément sur la touche Alpha et SHIFT).
2. Suivez les instructions pour le CPC 464

AMSTRAD CPC 464 DISQUE

1. Allumez le lecteur de disquette.
2. Allumez votre ordinateur.
3. Insérez le disque dans le lecteur
4. Ecrivez | CPM et appuyez sur RETURN (Pour obtenir I, appuyez simultanément sur la touche Alphah et sur SHIFT (MAYS).
5. Le programme charge automatiquement.

AMSTRAD CPC 664-6128 DISQUE

1. Allumez votre ordinateur
2. Suivez les instructions du CPC 464 à partir du point 3.

GAME OVER II

AMSTRAD DISQUE ET CASSETTE

INTRODUCTION :

Arkhos est parvenu à mettre en déroute "Gremla", impératrice de cinq systèmes planétaires, après avoir surmonté de nombreuses difficultés. Mais personne ne sait où se trouve le héros de la révolte, "ARKOS". Après maintes recherches, on découvre qu'il s'est fait capturer par les héritiers de "GREMLA" et qu'il a été enfermé à PHANTIS, la terrible planète-prison.

Il faut un spécialiste pour le libérer. Cet homme, c'est le commandant "LOCKE".

Ce jeu est constitué de deux parties, il est indispensable de noter le code d'accès qui vous sera donné à la fin de la première partie pour pouvoir jouer à la deuxième.

PREMIERE PARTIE :

Elle est subdivisée en 4 phases. Vous devez atterrir sur la planète et traverser les montagnes marécageuses sur votre ADREC clonique.

PHASE 1 : Approchez vous de la lune 4. Vous serez attaqué par les hordes kamikaze de Seloliz.

PHASE 2 : vous survolerez les zones volcaniques. Evitez les avions de chasse de reconnaissance, les boules de magma incandescentes et les missiles terre-air autonomes.

PHASE 3 : vous pénétrerez dans la grotte souterraine qui mène au marécage. Vous serez alors attaqué par les serpents MULTIPLIER. Il faut effectuer trois tirs lasers en visant la tête pour les arrêter. Il faut annihiler les nébuleuses de gaz Krypton et les vaisseaux ennemis qui patrouillent dans la grotte.

PHASE 4 : une fois que vous aurez atterri, vous pourrez capturer un ADREC clonique qui vous permettra de traverser le marécage.

Votre couteau photonique vous permettra de vaincre les habitants du marécage qui luttent juchés sur des crapauds géants et des ptérodactyles.

DEUXIEME MISSION :

Vous devez descendre au coeur de PHANTIS et traverser 6 niveaux différents avant de libérer votre compagnon.

1. LE NIVEAU DE LA SURFACE : c'est une zone montagneuse habitée par des Pelotrons sidéraux. Utilisez votre Pelotron rebelle pour en finir avec eux.
2. LA BASE EXTRA-TERRESTRE : Emparez-vous du turbo-laser à ions et de son chargeur de protons afin d'être armé au maximum.
3. LA FORET SOUTERRAINE : il faut d'abord trouver le médaillon d'accès pour franchir la porte bleue.
4. LE LAC INTERIEUR : il faut échapper aux crocs féroces du Plentosaurus qui habite les eaux thermales du lac et faire attention aux piranhas assassins en arrivant à l'héliport.
5. LE MAGMA : l'hélicoptère traversera la grotte qui mène à la zone volcanique. Evitez la lave et les éboulements de la roche magmatique.
6. LA PRISON : désintègrez tous les diables rouges qui surveillent la prison millénaire et vous serez enfin parvenu au terme de votre mission!

Il existe 24 ennemis différents sur PHANTIS. Chacun d'entre eux vous fera gagner un nombre déterminé de points. Lors de la première partie, vous aurez 4 vies, et une vie supplémentaire tous les 25.000 points. Lors de la deuxième partie, vous commencerez avec cinq vies et vous disposerez d'une vie supplémentaire à chaque fois que vous trouverez un coeur.

LES CONTROLES :

Après la page de présentation, vous aurez le choix entre:

- | | |
|------------|-------------------|
| 1 KEYBOARD | CONTROLE CLAVIER |
| 2 JOYSTICK | CONTROLE JOYSTICK |
| 3 PLAY | DEBUT DU JEU |

Appuyez simultanément sur la touche [SHIFT] et 1 ou 2 selon votre choix, puis sur les touches [SHIFT] et 3 pour commencer à jouer. Si vous choisissez le contrôle clavier, vous pouvez redéfinir les touches. Sinon, les touches prédéterminées sont les suivantes:

Q : monter, sauter	O : Gauche
A : descendre, s'abaisser	P : droite
Z : lancer des bombes	

BARRE D'ESPACE : TIR

SHIFT : jeter des bombes

LES CONTROLES JOYSTICK:

Connectez votre joystick au port 1

EN HAUT : MONTER, SAUTER, MONTER LES MARCHES
EN BAS : DESCENDRE S'ACCROUPIR

A DROITE : A DROITE
A GAUCHE : A GAUCHE

Votre vaisseau peut : aller vers le haut, le bas, accélérer et tirer au laser

Votre Adrec clonique peut se déplacer vers la droite, la gauche, tirer, tirer en sautant.

Le Major Locke peut utiliser le jet, se courber, aller à gauche, à droite et tirer au laser.

ARKOS peut également tourner en sautant.

La manière de commander ARKOS est la même dans les deux parties, mais l'action est différente.

T T RACER

TABLE DES CODES :

En début de jeu, après le chargement, on vous demandera de rentrer un code. Un nombre vous sera donné, tapez alors le nombre qui lui correspond dans la colonne ci-dessous.

1:596	2:673	3:907	4:673	5:52	6:504	7:178
8:336	9:981	10:386	11:720	12:894	13:215	14:757
15:289	16:603	17:945	18:895	19:906	20:708	21:702
22:502	23:971	24:780	25: 18	26:675	27:300	28:230
29:289	30:570	31:217	32:452	33:693	34:368	35:712
36:995	37:575	38:661	39:635	40:853	41:802	42:115
43:584	44:268	45:529	46:752	47:382	48:949	49:626
50: 71	51:676	52:880	53:513	54:735	55:103	56:629
57:297	58:867	59:717	60:452	61:787	62:756	63:927
64:645	65:560	66:199	67:157	68: 36	69: 9	70:755
71:741	72:298	73:801	74:301	75:552	76:242	77:368
78:407	79:342	80:384	81:992	82:955	83:139	84:795
85:643	86:595	87:159	88:421	89:707	90:677	91:790
92:542	93:711	94:658	95:766	96:607	97:105	98:328
99: 83	100:752	101:637	102:353	103:295	104:406	105:949
106:333	107: 92	108:739	109:107	110:912	111:724	112: 40
113:138	114:556	115:125	116:818	117:538	118:919	119:259
120:990	121:148	122:972	123:585	124:500	125:294	126:506
127:915	128:878	129:602	130:375	131:493	132:795	133:342
134:317	135: 27	136: 22	137:645	138:679	139:494	140:425
141:525	142:767	143:301	144:124	145:917	146:308	147:704
148:277	149:239	150:712	151:565	152:130	153:252	154:721
155:238	156:688	157:431	158:508	159:627	160:663	161:848
162:610	163:129	164:396	165:765	166:780	167:180	168:829
169:737	170:748	171: 2	172:957	173:202	174: 2	175:953
176:173	177:368	178:161	179:591	180:732	181:939	182:339
183:968	184:977	185:684	186:119	187:729	188:115	189:292
190:218	191:113	192: 73	193:540	194:924	195:694	196:682
197: 63	198:571	199:369	200:536	201:957	202:599	203:133
204:989	205:180	206:568	207:396	208:392	209:594	210: 49
211:988	212:919	213: 97	214:630	215:397	216: 34	217:479
218:990	219:256	220:231	221:408	222: 8	223:183	224:258
225:861	226:543	227:816	228:734	229:585	230:968	231:899
232:607	233:634	234:262	235:276	236:702	237:183	238:853
239: 81	240:153	241:283	242:846	243:911	244:804	245:836
246:594	247:610	248:648	249:656	250:436	251:440	252: 82
253: 84	254:277	255:790	256:958	257:596	258:894	259:907
260: 78	261: 52	262:655	263:178	264:235	265:981	266:351
267:720	268:272	269:215	270:962	271:289	272:192	273:945
274: 50	275:906	276:866	277:702	278:805	279:971	280:101
281: 18	282:791	283:300	284:572	285:289	286:855	287:217
288:882	289:693	290: 43	291:712	292:846	293:575	294:195
295:635	296:126	297:802	298:998	299:584	300:198	301:529
302: 21	303:382	304:711	305:626	306:766	307:676	308:556

309:513	310:113	311:103	312:802	313:297	314:456	315:717
316:657	317:787	318:862	319:927	320: 80	321:560	322:941
323:157	324:401	325: 9	326: 41	327:741	328: 71	329:801
330:923	331:552	332:425	333:368	334:314	335:342	336:470
337:992	338:400	339:139	340:526	341:643	342:217	343:159
344:224	345:707	346:519	347:790	348: 79	349:711	350:954
351:766	352:203	353:105	354:514	355: 83	356:853	357:637
358:947	359:295	360:255	361:949	362:505	363: 92	364:185
365:107	366:189	367:724	368:446	369:138	370:231	371:125
372: 87	373:538	374: 37	375:259	376:519	377:148	378:256
379:585	380:642	381:294	383:915	384:435	385:602	386:537
387:493	388:172	389:342	390:230	391: 27	392:763	393:645
394:977	395:494	396:274	397:525	398:674	399:301	400:594
401:917	402: 35	403:704	404:926	405:239	406:397	407:565
408:288	409:252	410:512	411:238	412:728	413:431	414:456
415:627	416:653	417:848	418:623	419:129	420:906	421:765
422:527	423:180	424:956	425:737	426:684	427: 2	428:413
429:202	430:786	431:953	432:805	433:368	434:869	435:591
436:318	437:939	438:162	439:968	440:777	441:684	442: 11
443:729	444:589	445:292	446:965	447:113	448:454	449:540
450:347	451:694	452:969	453: 63	454:650	455:369	456:576
457:957	458:635	459:133	460:459	461:180	462:307	463:396
464: 13	465:594	466:755	467:988	468:246	469: 97	470:454
471:397	472:506	473:479	474:274	475:256	476:913	477:408
478:947	479:183	480:735	481:861	482:977	483:816	484:553
485:585	486:947	487:899	488:610	489:634	490:280	491:276
492:177	493:183	494:594	495: 81	496: 26	497:283	498:271
499:911	500: 4					

CHARGEMENT :
 Disque : tapez RUN" T
 K7 : touche CTRL et le petit Enter

TT RACER

TT RACER est la simulation spectaculaire d'une course de motocyclettes qui vous apporte l'expérience excitante de "participer" à un Grand Prix de motocyclette. L'épreuve n'est pas facile car vous courez contre 15 autres pilotes décidés sur 12 circuits célèbres.

La conduite de motos de Grand Prix est une activité astreignante qui nécessite une grande habileté, et seule une dizaine de pilotes de chaque catégorie sont en mesure de gagner le championnat du monde. Alors... soyez prêt avec votre casque et vos cuirs, avec de l'entraînement vous pourriez être le premier à franchir la ligne d'arrivée et gagner le championnat.

CARACTERISTIQUES DE TT RACER

- Visibilité tridimensionnelle spectaculaire au-delà du guidon
- Les 12 circuits de Grand Prix
- Les 4 catégories de Grand Prix en solo
- Des courses contre 15 autres motos
- Deux joueurs en option
- Tableau intégral des points de Grand Prix
- Les temps aux essais déterminent la position au départ
- Possibilité de réglage des caractéristiques des motos
- Distances de course variables
- Stands de changement de pneus et de ravitaillement
- Graphiques d'écran les plus modernes
- Sauvegarde du tableau de classement général et des caractéristiques de la moto

MENU PRINCIPAL

A - Z - ETABLISSEMENT DES INITIALES DES JOUEURS - les initiales des joueurs seront utilisées sur le tableau de classement de la course. En cas d'erreur, corriger avec la touche DEL.

1 - CYLINDREE - les quatre catégories de courses de Grand Prix solo.

2 - NIVEAU DE COMPETITION - ceci permet de régler la vitesse des motocyclettes de vos adversaires commandées par ordinateur et le niveau de difficulté de chute de votre motocyclette. Le niveau CLUB est conçu

pour permettre au novice de s'habituer aux commandes et aux différents circuits. A chaque niveau la difficulté augmente de façon à ce que les courses de GRAND PRIX soient aussi réalistes que possible.

3 - SELECTION DU CIRCUIT - les 12 circuits des Grand Prix, saison 1986.

4 - NOMBRE DE TOURS - ceci permet d'établir le nombre de tours, des courses rapides à 1 seul tour jusqu'aux longues courses à 99 tours. Lorsqu'on choisit l'option de la distance de Grand Prix, le nombre de tours sur ce circuit ainsi que la cylindrée sont prédéterminés. Si le circuit ne comprend pas cette course de Grand Prix, le nombre de tours est fixé sur 1.

5 - MANIFESTATION - TRACK établit la course sur le circuit établi.

SAISON vous fait courrir dans le bon ordre sur tous les circuits pour cette cylindrée et totalise les points pour le championnat du monde.

6 - LES ESSAIS - ceci vous permet de sélectionner les variables de performances et de manoeuvre de votre moto et d'établir un temps au tour d'essai pour vous assurer une meilleure position sur la ligne de départ.

7 - LES JOUEURS - Ceci vous permet d'effectuer la course à vous seul ou de jouer avec une autre personne en reliant deux ordinateurs au moyen des vos prises série RS232. Avec deux utilisateurs, un des ordinateurs est l'ordinateur principal et l'autre l'ordinateur asservi.

8 - INSTRUMENTATION - permet de passer du tableau d'instruments de la course et sur route.

9 - CHANGEMENT DE VITESSE AUTOMATIQUE - commutation du changement de vitesse automatique.

0 - SAUVEGARDE/CONTROLE/CHARGEMENT - ceci permet de sauvegarder, vérifier et enregistrer les tableaux des tours de circuit, les performances de la moto et le programme sélectionné afin de conserver et de pouvoir reprendre une course à n'importe quel moment. On pourra interrompre le chargement ou le contrôle à tout moment en appuyant sur la touche ESC. Nota: Lorsque vous changez votre nom (touches A - Z), la cylindrée (touche 1) ou le niveau de compétition (touche 2), les temps d'essai sur circuit sont remis à zéro.

ARRETS AUX STANDS – EN COURSE

R – RAVITAILLEMENT – remplissage du réservoir d'essence de la moto

T – REMPLACEMENT DES PNEUS – remplacement des pneus de la moto.

ARRETS AUX STANDS – ENTERTAINEMENT

1 – 6 REGLAGE DES VITESSES – ceci permet de régler individuellement chacune des six vitesses avec un nouveau rapport d'engrènement, 1 = le plus bas (vitesse maxi inférieure, accélération supérieure), 5 = le plus élevé (vitesse maxi supérieure, accélération inférieure).

7 – REGLAGE DE LA VITESSE DE DIRECTION – permet de modifier l'angle de direction de la moto, ce qui permet de varier la vitesse à laquelle la moto se penche de 1 = la plus lente à 5 = la plus rapide.

8 – REGLAGE DU TYPE DE PNEU – permet de sélectionner le type de pneu, 1 = adhérence maxi, usure plus rapide; 5 = adhérence minimale, usure plus lente.

LES INSTRUMENTS

LE TABLEAU DE STAND est représenté dans la partie supérieure de l'écran et comprend les informations suivantes:

POS 14 – indique votre placement dans la course.

A/B 23/16 – mis à jour à chaque tour en affichant le temps en secondes par rapport à la moto immédiatement devant vous et à celle qui se trouve juste derrière la vôtre. Le temps d'avance est mis à jour lorsque vous traversez la ligne de départ et le temps de retard lorsque le coureur suivant traverse cette ligne.

LAP 10/28 – affiche le tours en cours ainsi que le nombre total de tours de la course.

1:04.08 – Indique votre temps au tour actuel.

REC 1:38.42/1:28.20 – Votre meilleur temps au cours de la présente course ou au cours des essais ainsi que le meilleur temps au tour.

LE TABLEAU DE BORD – Le tableau de bord de base pour compétitions se compose de guidons avec leviers

d'embrayage et de freins, de la poignée du gaz, du comptetours et d'un indicateur de température. On a ajouté un indicateur de numéro de rapport car ceci facilite énormément les courses sur ordinateur. Lorsqu'on choisit l'option des instruments sur route, on obtient en plus un indicateur de vitesse, une jauge de carburant, des rétroviseurs et un indicateur d'usure des pneus.

LEVIER D'EMBAYAGE – levier animé sur la poignée gauche du guidon indiquant que l'on a débrayé. Le moteur n'est alors pas en prise avec la roue arrière.

LEVIER DE FREIN – levier animé sur la poignée gauche du guidon indiquant l'utilisation du frein avant.

POIGNEE DU GAZ – l'ouverture des gaz est représentée par une ligne rouge à côté de la poignée du gaz, à droite du guidon.

COMPTE-TOURS – affiche le régime du moteur en t/mn sous forme d'indicateur à cadran analogique avec aiguille et affichage numérique. Lorsque le régime du moteur se trouve à 1 000 t/mn ou moins du régime maxi autorisé, le cadran passe au jaune. Il devient rouge lorsqu'on dépasse le régime maxi autorisé.

INDICATEUR DE TEMPERATURE – indique la température maxi du moteur. Lorsque l'aiguille se trouve sur la partie jaune, la température est normale, alors que si elle se trouve sur la partie bleue ou rouge, on veillera à ne pas dépasser le régime maxi faute de quoi on risque de couler le moteur.

NUMERO DU RAPPORT – indique le rapport utilisé.

INDICATEUR DE VITESSE – indique la vitesse de la moto en milles/heure, avec un cadran analogique et un affichage numérique.

LES RETROVISEURS – lorsqu'une moto se trouve à moins de 20 mètres derrière la vôtre, elle sera indiquée dans le rétroviseur approprié.

INDICATEUR D'USURE DES PNEUS – indique l'usure des pneus avant et arrière en changeant de couleur au fur et à mesure de l'usure des pneus. Lorsque l'indicateur passe au rouge, le pneu est pratiquement usé. L'indicateur cessera d'afficher un pneu lorsqu'il a éclaté et vous avez un accident.

LA COURSE

LE DEPART

La séquence des indicateurs lumineux de départ est la suivante: lumière rouge à moins de 10 secondes du départ et vert au départ. Lorsque la lumière passe au vert, on pourra mettre le moteur en marche en poussant le levier de commande en avant de qui ouvre le gaz. Après l'allumage du moteur, on pourra augmenter rapidement le régime du moteur en maintenant appuyé le bouton du levier qui sert à débrayer. Si le régime du moteur reste sur zéro, le moteur n'a pas démarré, ce qui signifie qu'on devra relâcher le bouton de commande et recommencer la procédure de démarrage. Lorsque le régime du moteur atteint environ 10 000 t/mn, on embrayera en relâchant le bouton de commande et la moto accélérera rapidement. Lorsque le compte-tours atteint la zone rouge, on changera de vitesse en appuyant momentanément sur le bouton de commande. Si l'on pousse le régime du moteur de façon excessive, la température du moteur augmente. Lorsque le moteur surchauffe, vous risquez de le couler et de détruire votre moto. La plus grande partie de la puissance des moteurs de course est produite dans une plage de puissance plutôt étroite (9 000 à 12 500 t/mn pour un moteur de 500 cm³) ce qui signifie que lorsque le régime descend en-dessous de ce niveau avec un rapport élevé, on ne pourra pas empêcher la diminution du régime, même en accélérant à fond, car on ne dispose pas d'une puissance suffisante pour accélérer. Pour pouvoir accélérer, vous devez passer à un rapport inférieur.

LES VIRAGES

Lorsque vous approchez d'un virage, tirer le levier vers vous pour appliquer les freins puis passer à un rapport inférieur en appuyant momentanément sur le bouton de commande. La moto se couche alors sur sa gauche ou sur sa droite pour prendre le virage lorsqu'on pousse le levier à gauche ou à droite. Les virages de plus de 90 degrés ont été mis en relief par une flèche sur le côté de la piste, au début du virage, en précisant la direction du

virage. Le bord de l'écran devient rouge lorsque vous êtes sur le bord de la piste et sur l'herbe. La surface devient inégale comme vous pouvez en juger par la ligne d'horizon qui ballotté et le frottement du bord est plus élevé que celui de la piste ce qui signifie que vous aurez tendance à ralentir. Si vous restez sur le bord de la piste, vous risquez une chute avec votre moto.

LES CHUTES

En cas de fausse manoeuvre dans un virage, vous risquez de tomber avec votre moto. Votre moto se mettra sur le côté, et le moteur passera à son régime maxi lorsque la roue arrière n'adhère plus au sol, en émettant un nuage de poussière. Lorsqu'il n'y a pas de raies à sur l'écran, votre moto n'a pas subi de dégâts trop importants et vous pouvez continuer la course. Pour redémarrer, fermer la commande de gaz de façon à ce que le régime du moteur diminue et que le moteur s'arrête. Lorsque le moteur est arrêté, ramassez votre moto à l'aide du levier jusqu'à que la ligne d'horizon devienne plate, puis mettez la première vitesse, penchez-vous hors du bord de la piste et démarrez. Si des raies apparaissent sur l'écran, votre moto a subi des dégâts trop importants pour reprendre l'épreuve: la course est terminée pour vous.

VOS CONCURRENTS

Vos concurrents sont représentés par 15 autres motos qui pourront être toutes commandées par ordinateur, ou bien l'une d'entre elles pourra être un de vos amis en reliant deux ordinateurs ensemble.

Les autres motos commandées par ordinateur sont conduites par des pilotes de course qui tombent rarement et qui feront des manoeuvres d'évitement, dans la mesure du possible, pour éviter que vous vous fracassiez contre eux étant donné qu'ils sont décidés à terminer la course.

Lorsqu'on relie deux ordinateurs ensemble, on ne pourra pas commencer la course avant de les avoir composés correctement, avec un terminal principal et un terminal asservi. En cas d'erreur, les ordinateurs afficheront un message d'erreur dans la ligne inférieure

de la page du menu. Lorsqu'ils sont préparés correctement, le message "MASTER TERMINAL GAME SELECTION" apparaît. Le terminal principal commande le jeu en réglant le menu de l'ordinateur asservi de sorte que la course se déroule sur la même piste et dans les mêmes conditions. Il contrôle également les commandes Hold (arrêt), Continue et Reset (remise à zéro) au cours de la course. Chaque coureur dispose d'une vue de la piste et des autres coureurs. Lorsque vous dépassez votre ami, sa moto, qui était devant vous, passera derrière la vôtre et apparaîtra devant sur son dispositif d'affichage. A la fin de la course, le terminal maître établit le classement de toutes les motos, calcule le temps le plus rapide et transmet ces données au terminal asservi.

LA VAINQUEUR

Le premier coureur qui traverse la ligne d'arrivée au bout du dernier tour est la vainqueur de la course. La place de tous les coureurs est affichée dans le tableau de classement de la course à l'issue de celle-ci; si vous avez établi un temps record au tour, ce temps sera affiché dans le tableau de temps au tour. Votre placement sur la tableau du stand pourra être légèrement différent, à la fin de la course, de votre placement à l'arrivée lorsqu'un autre coureur a terminé en même temps que vous; en effet les arrivées serrées seront vérifiées par l'ordinateur afin de déterminer quel est le coureur qui a traversé en premier la ligne d'arrivée. Lorsqu'on a sélectionné une certaine saison de courses, les points de championnat seront attribués de la façon suivante: 1er = 15 points, 2ème = 12 points, 3ème = 10 points, 4ème = 8 points, 5ème = 6 points, 6ème = 5 points, 7ème = 4 points, 8ème = 3 points, 9ème = 2 points, 10ème = 1 points et de la 11ème à la 16ème = 0 points. Au fur et à mesure de l'avancement de la compétition, des totaux de points de championnat du monde s'accumulent dans le tableau de classement. A la fin de la saison, le coureur ayant le plus de points à son actif est champion du monde.

LES ARRETS AUX STANDS

Lorsqu'il s'agit d'une longue course, il est possible que

vous deviez vous arrêter au stand pour faire le plein ou pour remplacer vos pneus. Pour vous rendre au stand de ravitaillement, arrêtez-vous le long de celui-ci à moins de 1,20m du côté droit de la piste. Lorsque votre vitesse est réduite à zéro, la page de menu du stand sera affichée. Si vous vous arrêtez au stand pendant les essais, la page d'établissement de performance de la moto sera affichée au lieu de la page de ravitaillement et de changement de pneus.

ESSAIS ET PREPARATION DE LA MOTO

Ceci sert à obtenir de bons temps aux essais et à établir les performances de votre moto. Votre position sur la ligne de départ sera fonction des temps aux essais: plus votre temps est bon, plus vous vous rapprocherez de la première ligne de départ. Pour obtenir la meilleure position au départ, vous devez battre, aux essais, le record au tour actuel pendant les essais.

Chaque circuit présente des difficultés différentes pour les motos de course. Afin d'obtenir les résultats les meilleurs, la moto doit être réglée, à chaque circuit, pour le circuit en question. Dans les circuits comprenant de nombreux virages lents, on mettra l'accent sur l'accélération rapide et, par conséquent, des rapports bas, alors que dans les circuits avec quelques virages rapides et de longues lignes droites, la vitesse élevée jouera un rôle plus important pour des temps rapides au tour. La direction rapide n'est pas aussi stable ou contrôlable que la direction lente mais elle permet d'effectuer plus rapidement les changements de direction, ce qui est important dans les circuits tortueux, en particulier dans les virages en S. Le choix des pneus sera déterminé, en grande partie, par la longueur de la course et par le nombre d'arrêts au stand pour changer les pneus.

Tous les renseignements contenus dans le présent document sont justes à notre connaissance. Bien qu'on se soit efforcé de réaliser une simulation réaliste, on a dû introduire certaines approximations compte tenu des limitations de l'ordinateur et de certaines informations techniques auxquelles le public n'a pas accès.

TECHNIQUES DE COURSE

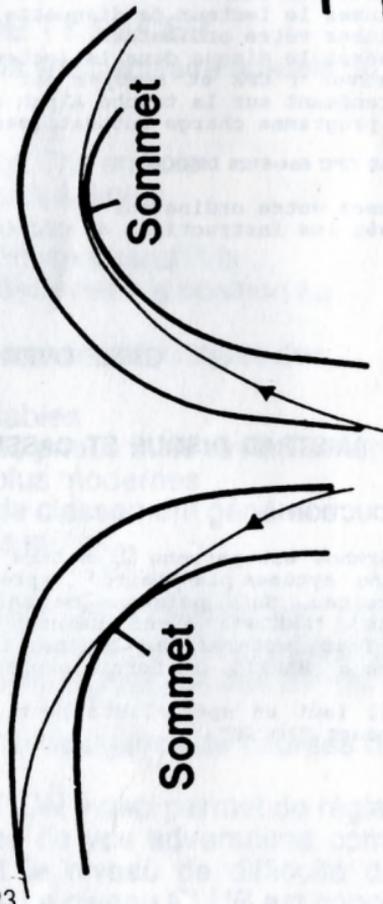
Pour gagner les courses, on doit obtenir, de façon régulière, le temps le plus rapide au tour, et la meilleure façon d'y parvenir est de prendre les virages correctement. Pour prendre les virages, on doit coordonner plusieurs actions diverses, à savoir:

- i) On doit se présenter à l'entrée du virage sur la ligne droite la plus rapide à travers ce virage.
- ii) Freiner jusqu'à la vitesse de virage appropriée et sélectionner le rapport qui convient.
- iii) Se penchera pour suivre cette ligne.

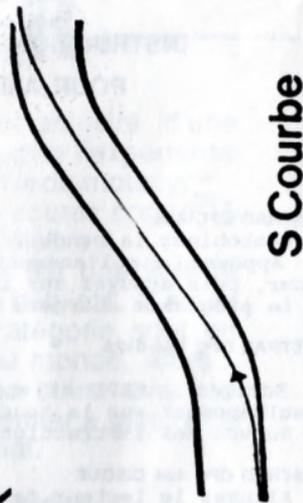
iv) Accélérer à la sortie du virage.

Les points corrects pour l'exécution de ces opérations ont été établis de façon empirique. Les objets sur le côté de la piste ainsi que l'axe de celle-ci sont des points de repère utiles retrouver de façon régulière les conditions de virage. Les schémas représentent différents types de virage et les lignes droites les plus rapides à travers ces virages.

Droite Courbe



Gauche Courbe



S Courbe

1. SPAIN - JARBAIA

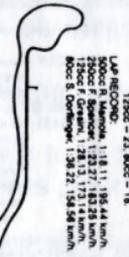
LENGTH: 3.116 km/1.938 miles
NO. OF LAPS: 500cc - 37, 250cc - 31,
125cc - 26, 80cc - 22



LAP RECORD: 1:28.86, 133.99 km/h
500cc F. Gonzalez, 1:28.86, 133.99 km/h
250cc F. Gonzalez, 1:32.47, 124.80 km/h
125cc F. Gonzalez, 1:32.47, 124.80 km/h
80cc J. Hernandez, 1:38.50, 121.09 km/h

4. AUSTRIA - SALZBURGRING

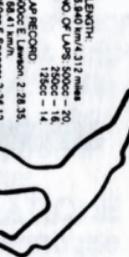
LENGTH: 3.658 km/2.272 miles
NO. OF LAPS: 500cc - 30, 250cc - 25,
125cc - 23, 80cc - 18



LAP RECORD: 1:18.11, 181.44 km/h
500cc F. Schuster, 1:23.27, 183.28 km/h
250cc F. Grotzer, 1:28.13, 173.14 km/h
125cc F. Grotzer, 1:28.13, 173.14 km/h
80cc S. Dornberger, 1:36.22, 154.99 km/h

7. BELGIUM - SPA FRANCORCHAMPS

LENGTH: 6.940 km/4.312 miles
NO. OF LAPS: 500cc - 20,
250cc - 20, 125cc - 14,
80cc - 11



LAP RECORD: 2:28.35,
186.61 km/h
500cc F. Schuster, 2:38.12,
150.00 km/h
250cc F. Schuster, 2:38.12,
150.00 km/h
125cc M. Slegers, 2:45.38,
151.09 km/h

10. SWEDEN - ANDERSTORP

LENGTH: 3.722 km/2.312 miles
NO. OF LAPS: 250cc - 25,
125cc - 23



LAP RECORD: 1:46.48, 149.20 km/h
250cc E. Larsson, 1:41.84, 142.78 km/h
125cc E. Larsson, 1:46.51, 138.11 km/h

2. ITALY - MONZA

LENGTH: 5.748 km/3.570 miles
NO. OF LAPS: 125cc - 16, 80cc - 13



LAP RECORD: 1:48.31, 181.03 km/h
500cc M. Sgarbi, 1:48.31, 181.03 km/h
250cc E. Gova, 1:57.16, 172.28 km/h
125cc E. Gova, 1:57.16, 172.28 km/h
80cc J. Macdonald, 2:10.90, 149.50 km/h

5. YUGOSLAVIA - RIJEKA

LENGTH: 4.188 km/2.600 miles
NO. OF LAPS: 500cc - 30,
250cc - 18



LAP RECORD: 1:31.78, 163.49 km/h
500cc E. Larsson, 1:31.78, 163.49 km/h
250cc C. Larsson, 1:33.43, 160.40 km/h
125cc C. Larsson, 1:40.14, 149.50 km/h
80cc J. Hernandez, 1:40.14, 149.50 km/h

8. FRANCE - PAUL RICARD

LENGTH: 5.180 km/3.210 miles
NO. OF LAPS: 250cc - 18, 125cc - 16,
80cc - 11



LAP RECORD: 2:01.52, 172.12 km/h
500cc E. Larsson, 2:01.52, 172.12 km/h
250cc C. Larsson, 2:01.52, 172.12 km/h
125cc C. Larsson, 2:13.25, 154.85 km/h
80cc J. Macdonald, 2:13.25, 154.85 km/h

11. SAN MARINO - MISANO

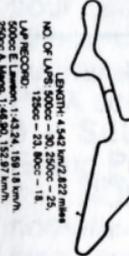
LENGTH: 3.488 km/2.166 miles
NO. OF LAPS: 250cc - 30,
125cc - 28, 80cc - 22



LAP RECORD: 1:22.30, 186.57 km/h
500cc E. Larsson, 1:22.30, 186.57 km/h
250cc C. Larsson, 1:22.46, 182.29 km/h
125cc C. Larsson, 1:28.78, 160.29 km/h
80cc A. Sgarbi, 1:29.80, 160.29 km/h

3. WEST GERMANY - NEW NUBBURGRING

LENGTH: 4.543 km/2.822 miles
NO. OF LAPS: 500cc - 30, 250cc - 25,
125cc - 23, 80cc - 18



LAP RECORD: 1:43.24, 199.18 km/h
500cc E. Larsson, 1:43.24, 199.18 km/h
250cc E. Larsson, 1:48.20, 182.87 km/h
125cc E. Larsson, 1:48.20, 182.87 km/h
80cc J. Macdonald, 1:57.51, 159.17 km/h

6. HOLLAND - ASSEN

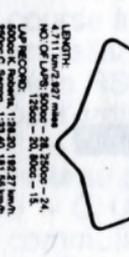
LENGTH: 6.124 km/3.817 miles
NO. OF LAPS: 500cc - 20,
250cc - 18,
125cc - 14,
80cc - 12



LAP RECORD: 2:14.28,
164.44 km/h
500cc A. Sgarbi, 2:14.28,
164.44 km/h
250cc A. Sgarbi, 2:18.07,
152.73 km/h
125cc A. Sgarbi, 2:26.43,
150.01 km/h
80cc J. Macdonald, 2:46.43 km/h

9. BRITAIN - SILVERSTONE

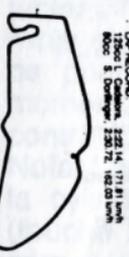
LENGTH: 4.711 km/2.927 miles
NO. OF LAPS: 125cc - 20, 80cc - 14



LAP RECORD: 1:48.50, 189.27 km/h
500cc C. Larsson, 1:48.50, 189.27 km/h
250cc C. Larsson, 1:53.40, 181.54 km/h
125cc A. Sgarbi, 1:58.41, 172.51 km/h
80cc S. Dornberger, 1:53.13, 184.43 km/h

12. WEST GERMANY - HOCKENHEIM

LENGTH: 6.787 km/4.217 miles
NO. OF LAPS: 125cc - 14, 80cc - 11



LAP RECORD: 2:22.14, 171.81 km/h
125cc I. Coulson, 2:22.14, 171.81 km/h
80cc S. Dornberger, 2:30.72, 162.03 km/h