



FRANÇAIS

AMSTRAD

CAMELOT

AND

WANTON

ocean

INDEX

Page

CHARGEMENT	1
BARRY McGUIGAN WORLD CHAMPIONSHIP BOXING	2,3
Created By: TROY LYNDON. Concept/Graphics By: DOUG BARNETT. Produced By: SCOTT ORR and JOHN CUTTER. Music By: TOMMY DUNBAR and JOHN FITZPATRICK. © Bay High Music. Adapted by P.A.W. Software	
DALEY THOMPSON'S SUPERTEST	4
© 1985 Ocean Software Limited	
WORLD SERIES BASEBALL	4
© 1985 Imagine Software (1984) Limited.	
HYPERSPORTS	5
Hypersports is a trademark of Konami Limited. © Imagine Software (1984) Limited. © Konami.	
POOL	5
© CDS Software Ltd.	
BASKETBALL	6,7
GBA Basketball: Two-On-Two was Designed By: SCOTT ORR and JOHN CUTTER with thanks to DOUG BARNETT, DR. CLAYPOOLE and KEITH ORR. Developed for Spectrum and Amstrad By: SENOR SIMON FREEMAN. Player's Guide By: MARD NAMEN. Edited By: ELAINE DEAN. A Software Studios Production. © 1987 Activision, Inc. All Rights Reserved.	
SUPERSOCCER	8,9
Concept and Design By: R.C.D. LTD. Programmed By: D. J. ANDERSON. Assisted By: C. McLAUGHLAN. Graphics By: D. J. ANDERSON. Produced By: D. C. WARD. © 1986 Imagine Software (1984) Limited.	
PING PONG	10
© Konami. © 1986 Imagine Software (1984) Limited. Amstrad version by Arcana Software Design.	
BALLE DE MATCH	10
SQUASH	10
© NEW GENERATION SOFTWARE	

CHARGEMENT

CPC 464

Mettre la cassette rebobinée dans le lecteur de cassettes, taper RUN" puis appuyer sur la touche ENTER. Suivre les instructions à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran. Si votre équipement comprend également un lecteur de disque, taper alors [TAPE puis appuyer sur la touche ENTER. Puis taper RUN" et appuyer sur la touche ENTER.

(On obtient le symbole | en maintenant la touche majuscules et en).

N.B. Si plusieurs titres se trouvent sur l'une ou l'autre des faces de la cassette, arrêtez toujours la bande après que le chargement du premier jeu se soit effectué. Pour procéder au chargement des jeux suivants, remettez l'ordinateur au point de départ et suivez les instructions de chargement précédentes. Afin de vous permettre de repérer la position des jeux pour un usage ultérieur, nous vous conseillons de vérifier que le compteur du magnétophone a été remis à zéro au démarrage de la bande.

CPC 664 et 6128

Brancher un magnétophone à cassettes approprié en s'assurant que les fils ont été connectés suivant les indications figurant dans le Manuel d'Instructions de l'Utilisateur. Mettre la cassette rebobinée dans le magnétophone et taper [TAPE puis appuyer sur la touche ENTER. Ensuite, taper RUN" et appuyer sur la touche ENTER, suivre les instructions à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran.

N.B. Si plusieurs titres se trouvent sur l'une ou l'autre des faces de la cassette, arrêtez toujours la bande après que le chargement du premier jeu se soit effectué. Pour procéder au chargement des jeux suivants, remettez l'ordinateur au point de départ et suivez les instructions de chargement précédentes. Afin de vous permettre de repérer la position des jeux pour un usage ultérieur, nous vous conseillons de vérifier que le compteur du magnétophone a été remis à zéro au démarrage de la bande.

DISQUETTE

Insérez la disquette du programme dans le lecteur, face A vers le haut. Tapez | DISC et appuyez sur ENTER afin de vous assurer que la machine peut avoir accès au lecteur de disquette. Tapez maintenant CAT" DISC, appuyez sur ENTER et le jeu se chargera automatiquement.

BARRY McGUIGAN WORLD CHAMPIONSHIP BOXING™

LE CHAMPIONNAT DU MONDE DE BOXE BARRY McGUIGAN

Toute nos félicitations. Vous êtes invité à participer au Championnat du monde de boxe Barry McGuigan. Une force brute et redoutable est un atout indéniable, mais pour briguer le titre, vous aurez besoin d'autres qualités telles que stratégie, finesse, reflexes instantanés et une résistance mentale plus importante que celle nécessaire dans la plupart des jeux. Avant d'empoigner vos gants, veuillez lire le programme officiel. Nous vous expliquerons quelques unes des stratégies et les points les plus délicats du jeu, nous vous apprendrons aussi à donner des coups de façon efficace et nous vous présenterons le circuit du Championnat du Monde.

Vous êtes certainement impatient de vous attaquer à Barry et au titre, mais c'est aussi le cas des autres boxeurs sur le circuit. Voici quelque noms à surveiller à mesure que vous vous rapprochez du tenant du titre.

Sonny Robinson: L'adversaire numéro un est un combattant flamboyant avec un redoutable jab gauche. Il s'est beaucoup entraîné pour ce nouveau match avec McGuigan et il ne sera donc pas facile à battre.

Thunder Thompson: Un nouveau venu dans le circuit. Il a obtenu aisément la médaille d'or aux Jeux Star Rank et il a rejoint le rang des Pros avec sa médaille se balançant encore autour du cou. Un rude combattant difficile à toucher.

Lucky Lou Lindon: Un autre nouveau venu dans le circuit qui est d'une force si terrible que la plupart de ses adversaires sont encore en train de se remettre après leur combat avec lui. Selon ses supporters, son exécution et son style sont parfaits.

Flash Fenwick: Un combattant extrêmement rapide. Aime tromper ses adversaires. (Preuve indéniable que le poing est plus rapide que l'oeil).

Bashin'Bill Snow: Un combattant puissant qui a derrière lui de nombreuses années d'expérience du ring. Ses incroyables coups au corps affaiblissent les autres combattants.

BoomBoom Barnett: Un autre boxeur d'une puissance inouïe avec un dangereux coup du droit. BoomBoom est un joueur avec beaucoup d'imagination qui se joue souvent de meilleurs boxeurs — caractéristique peu commune pour un boxeur d'une telle puissance.

DIFFERENTS STYLES DE BOXE

Danseur: Aime "frapper et bouger." Va rarement à l'intérieur.

Boxeur: Va parfois à l'intérieur mais préfère garder ses distances. C'est un style qui convient tout à fait si vous aimez donner une rapide succession de petits coups.

Mixe: Très imprévisible. Difficile à "lire" pour vos adversaires.

Batteur: Style efficace. Le boxeur ne se fatigue pas aussi facilement car il ne danse pas beaucoup. Va souvent à l'intérieur.

Bouledogue: Aime démolir l'adversaire pied-à-pied. Peut parfois coincer un danseur contre les cordes.

COMMENT DEBUTER

1. Le premier joueur est prié de sélectionner le clavier ou être le levier. Utilisez les touches du curseur ← ← pour indiquer votre choix puis appuyez sur ENTER pour le sélectionner. Si vous choisissez l'option levier, vous passerez directement à l'écran de sélection du 'nombre des joueurs,' sinon le Joueur 1 est prié de choisir les touches qu'il veut utiliser pour contrôler son boxeur. Si le Joueur 1 sélectionne le levier, le Joueur 2 doit utiliser le clavier.

2. Le menu de sélection du clavier permet à chaque joueur de choisir les touches qui représenteront Haut, Bas, Gauche, Droite et Feu. Appuyez sur les touches correspondant à votre choix pour chaque et appuyez sur Y pour confirmer vos choix. Si vous appuyez sur N, vous reviendrez au Stade 1 et vous pourrez commencer de nouveau. Il vous est possible de choisir une touche pour plusieurs fonctions mais cela ne présente évidemment pas un avantage considérable! Vous ne pouvez pas choisir la touche SHIFT.

3. Une fois que le Joueur 1 a sélectionné sa méthode de commande, il devra choisir un jeu à un joueur ou deux joueurs. Le Joueur 1 utilise ses touches Haut/Bas et Boutons Feu pour sélectionner et entrer le jeu requis. Si on sélectionne un Jeu à Un Joueur, le programme continue de la façon décrite ci-dessus sous le titre ONE PLAYER GAME (Jeu à Un Joueur).

4. Si on sélectionne un jeu à deux joueurs, le Joueur 2 doit maintenant sélectionner sa méthode de commande de la même façon que pour le Joueur 1 tout en se souvenant qu'un seul des joueurs peut utiliser le levier. Si les deux joueurs ont sélectionné le levier, le Joueur 2 sera obligé d'utiliser le clavier avec un choix de touches par défaut. Le Joueur 2 peut choisir les mêmes touches que le Joueur 1 mais encore une fois, ceci n'est pas conseillé!

5. A n'importe quelle stade du processus ci-dessus, vous pouvez retourner au stade 1 et recommencer à zéro en appuyant en même temps sur les touches CTRL, SHIFT et ESC. Une fois que les deux joueurs ont terminé leurs sélections le jeu à deux joueurs commence de la façon décrite ci-dessus.

6. Pour faire une pause durant le jeu (uniquement durant la séquence de combat), appuyez sur ESC. Vous pourrez recommencer le jeu en appuyant sur n'importe quelle touche sauf SHIFT.

Jeu à Deux Joueurs

Le choix d'un jeu à DEUX JOUEURS vous amène directement au menu de STATUT DU CIRCUIT. Ici, chaque joueur sélectionne un combattant. Le joueur 1 est le premier à sélectionner n'importe lequel des dix-huit boxeurs du circuit ou du Championnat du Monde. Pour confirmer vos choix, appuyez sur FEU. Quand le Joueur 2 a terminé, vous pouvez maintenant vous apprêter à voir un PROFIL de vos deux joueurs.

Jeu à Un Joueur

1. Si vous choisissez un jeu à UN JOUEUR, vous verrez le message suivant s'afficher à l'écran.

Si vous appuyez sur le bouton feu, vous

OBTIENDREZ un boxeur que vous avez déjà créé auparavant. Toutes les données statistiques concernant le boxeur, y compris ce qu'il gagne, ses résultats précédents et son RANG sont enregistrés en mémoire pendant tout le temps où l'ordinateur est en MARCHÉ. 2. En choisissant l'option NOUVEAU BOXEUR, vous EFFACEREZ tous les boxeurs créés auparavant et vous pourrez CRÉER un nouveau boxeur.

3. Entrez d'abord les lettres au clavier et utilisez la touche DELETE (effacer) pour effacer les erreurs. Quand vous avez terminé ceci, appuyez sur ENTER.

4. Vous verrez maintenant apparaître à l'écran les CARACTÉRISTIQUES DU NOUVEAU BOXEUR. Utilisez les touches HAUT/BAS pour désigner les différentes caractéristiques. Pour parcourir la liste de choix disponibles, appuyez sur le bouton feu. Une fois que vous êtes satisfait de votre boxeur, indiquez CONTINUE et appuyez sur le bouton FEU pour continuer.

5. Quand vous créez un nouveau boxeur, il vous est permis de choisir son rang de départ. Si vous sélectionnez NEW PRO (Jeune Pro) vous commencerez au bas de l'échelle (rang 19). Si vous pensez être à la mesure, choisissez CONTENDER (Challenger) (rang No 10).

6. Vous avez ici l'écran PROFIL de votre combattant. Une fois que vous avez analysé les informations, continuez en appuyant sur le bouton feu.

7. Le STATUT DE CIRCUIT apparaît sur l'écran suivant. Vous pouvez sélectionner deux combattants placés juste devant vous ou un combattant placé juste derrière vous. Vous mesurer à un combattant se trouvant deux places devant vous est certainement une bonne façon d'arriver plus rapidement au sommet, mais c'est aussi plus dangereux. Placez vos gants à l'endroit de votre sélection et appuyez sur le bouton FEU.

8. Voici maintenant l'écran PROFIL DE VOTRE ADVERSAIRE. Etudiez attentivement votre adversaire. Si vous changez d'avis, placez vos gants sur REFUSE et appuyez sur FEU. Si vous relevez (ACCEPT) le défi, appuyez sur FEU pour envoyer votre boxeur au camp d'entraînement (TRAINING CAMP).

SUR LE RING

Comme dans un match de boxe réel, votre but dans le Championnat du Monde de Boxe Barry McGuigan est de battre votre adversaire aux points ou de le mettre K.O. en 10 ou 12 rounds. Chaque round dure 3 minutes.

CAMP D'ENTRAINEMENT

Le camp d'entraînement est l'une des parties les plus importantes du jeu ainsi que bien sûr le combat sur le Ring. Avant d'entraîner votre combattant, vous devez étudier ses caractéristiques et noter la façon dont elles peuvent affecter l'issue de chaque combat.

Endurance

★ faible ★ irrégulière ★ moyenne ★ bonne ★ excellente. L'endurance est le facteur clé pour les K.O. Quand elle se situe à moins de dix, un K.O. se produira après quelques coups supplémentaires. A cause de la REGLE DES TROIS K.O., si votre combattant va au tapis trois fois durant le même round, le combat est terminé. (Il s'agit d'un K.O. TECHNIQUE). Votre niveau d'endurance baisse quand vous êtes frappé et quand vous ratez votre adversaire! Le tableau de score situé au-dessus du ring

affiche en permanence le registre d'endurance des deux combattants. Faites très attention à ces chiffres! L'ENDurance est indiquée dans les angles de l'écran de combat.

Energie — ★ stagnante ★ faible ★ moyenne ★ bonne ★ éclatante

Le registre de la "résistance." L'énergie peut être considérée en termes de pourcentage. Quand un boxeur est au repos entre deux rounds, il récupère un pourcentage de l'endurance qu'il a perdue au round précédent. De la même façon, quand un boxeur est mis K.O. (endurance inférieure à dix), ses chances de se relever sont liées à son niveau d'énergie. Si ce niveau est très haut, il se relèvera toujours mais plus ce niveau baisse et plus il a de chances de rester K.O. Votre énergie baisse chaque fois que vous êtes frappé.

Force ★ presque inexistante ★ faible ★ moyenne ★ forte ★ énorme

Ce registre sélectionne la puissance de votre combattant. Les coups de poing d'un combattant fort feront plus de dégâts. Chaque coup de poing que vous envoyez — que vous touchiez ou manquiez — fera baisser votre registre de force.

Agilité

★ mauvaise ★ moyenne ★ bonne ★ excellente

L'agilité est l'élément qui contrôle la vitesse à laquelle votre boxeur assène ses coups. Son niveau aussi descend à chaque coup de poing. Vous avez choisi un adversaire, étudié ses points forts et ses points faibles, mis au point votre stratégie et il vous reste maintenant entre six et douze semaines pour vous entraîner pour le grand combat. Votre temps peut être consacré à cinq domaines mais vous n'avez pas à l'étaler automatiquement entre tous ces domaines. Vous pouvez miser sur un de vos atouts ou compenser une de vos faiblesses. Vous avez le choix! Voici cinq types d'entraînement et les effets qu'ils ont sur vos registres de statut.

Course: Un certain nombre de foulées auront un impact formidable sur votre endurance et vous aideront à augmenter votre force et agilité.

Sac Léger: Le sac léger vous permet d'augmenter votre agilité. Il aide également à produire de l'énergie.

Poids: Lever des poids augmente votre force. Quelques semaines de dur entraînement et vous serez étonné vous-même.

Combat d'essai: L'entraînement sur le ring vous permettra d'augmenter tous vos registres de fonctions mais cet exercice est surtout très bon pour votre énergie.

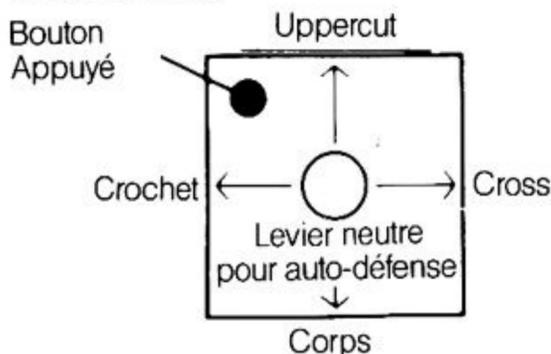
Sac Lourd: Boxer le sac lourd est excellent pour votre force mais cela vous aidera également à remonter votre niveau d'énergie et votre endurance.

Pour entraîner votre boxeur, il vous suffit de déplacer le gant dans une zone et d'appuyer sur le bouton du levier. Chaque fois que vous poussez le bouton, une autre semaine sera allouée à cette zone. Vous pouvez passer à n'importe quelle autre zone et y rester jusqu'à 9 semaines à condition que vous ne dépassiez pas le nombre total de semaines restantes avant le combat. Quand vous avez fini, déplacez le gant jusqu'à CONTINUE et appuyez sur le bouton.

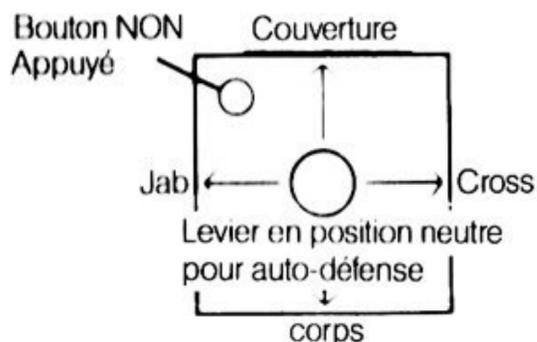
LE MOMENT DU COMBAT

Pour réussir sur le ring, il vous faut devenir un puncheur efficace. Certains coups de poing ne sont efficaces qu'à L'INTERIEUR tandis que

d'autres ne sont efficaces que quand les boxeurs sont à L'EXTERIEUR. Le plus important est de se trouver à la bonne distance. Etudiez le tableau suivant et la description des différents coups de poing.



Coups de poing efficaces uniquement A L'INTERIEUR
(Les boxeurs sont proches l'un de l'autre)



Coups de poing efficaces uniquement A L'EXTERIEUR
(Les boxeurs sont éloignés l'un de l'autre)

OFFENSIVE

Jab: Le Jab est efficace pour marquer des points, c'est un coup de poing rapide qui ne fait pas beaucoup de dégâts mais qui n'est pas fatigant non plus quand vous manquez.

Crochet: Le crochet blesse légèrement plus que le jab. Il s'agit ici aussi d'un coup de poing rapide qui est bon pour marquer des points sans fatiguer le boxeur de façon inutile.

Uppercut: L'uppercut est un coup de poing explosif de L'INTÉRIEUR. Il fatigue modérément et c'est un bon coup de poing pour le K.O.

Cross: Le Cross est un coup de poing explosif de L'INTÉRIEUR et de L'EXTÉRIEUR. Les Cross ont une force d'impact extraordinaire mais ils sont également extrêmement fatigant. Utilisez-les avec précaution.

Coups à la tête — Jab, Crochet, Uppercut et Cross — toucheront toujours à moins d'être arrêtés par la couverture ou parce que les coups ne sont pas donnés à la bonne distance.

Coups au corps: Le coup de poing au corps est un coup puissant. Il affaiblit la force et l'endurance de l'adversaire. De même que le Cross, il s'agit ici aussi d'un coup très fatigant.

DEFENSE

Couverture: la couverture permet de détourner tous les coups à la tête. Votre boxeur NE BOUGERA PAS en position couverture, si vous voulez le déplacer vous devez donc relâcher le levier et vous mettre en AUTO-DÉFENSE.

Auto-défense: Si vous laissez le levier en position neutre, votre combattant se mettra en AUTO-DÉFENSE. Il s'agit d'une méthode de défense efficace contre les coups au corps.

CARACTÉRISTIQUES SPÉCIALES

1. Le Championnat du Monde de Boxe Barry McGuigan est un jeu unique car il se concentre sur l'art du sport. La préférence est accordée au style, à l'entraînement et à la stratégie plutôt qu'à la simple tactique de démolition de l'adversaire.

2. Saisissez vos gants et mesurez-vous aux boxeurs sur 19 circuits différents et au champion Barry McGuigan lui-même... une intelligence artificielle personnalisée fait de chaque joueur un portrait vivant.

3. Créez votre propre boxeur... choisissez le type, le style, l'apparence et l'image.

4. Emmenez votre boxeur dans les camps d'entraînement afin de parfaire ses aptitudes... sac léger, sac lourd, course et ainsi de suite.

5. Animation très réaliste qui comprend un arsenal complet de coups de poing, de mouvements de défense et de jeux de pied.

6. Sur le ring, atmosphère très réaliste... de la foule applaudissant et sifflant au bruit sourd d'un solide coup au corps. Ce jeu est également accompagné d'un refrain musical composé spécialement et qui en saisit l'atmosphère excitante.

CONSEILS POUR LES CHAMPIONS

Nous voulions essayer dans cette section du manuel de traiter de la majorité des possibilités stratégiques du jeu. Cependant nous nous sommes vite rendus compte que en procédant de la sorte nous produirions un autre manuel deux fois aussi épais que celui-ci! De même que dans un vrai match de boxe, il n'y a pas qu'une seule façon de gagner. Toute la stratégie de votre combat doit tenir compte en priorité de votre adversaire et il est parfois nécessaire de changer de tactique au milieu d'un round. Voici quelques points à garder en mémoire:

1. Jusqu'à maintenant, nous avons découvert deux bonnes stratégies "générales." Vous pouvez essayer de gagner le combat en blessant votre adversaire jusqu'au point de le mettre K.O. Vous pouvez aussi essayer de gagner au points en lançant de nombreux jabs et crochets (coups qui ne sont pas fatigants). Cette dernière stratégie est valable si vous avez une excellente défense, si ce n'est pas le cas, vous risquez de ne pas arriver à la fin du combat.

2. Faites attention à la façon dont vos adversaires lancent des coups de poing. Certains boxeurs les lancent quand ils sont à L'INTÉRIEUR, d'autres frappent plus quand ils sont à L'EXTÉRIEUR. Vous devriez pouvoir utiliser ces modèles de jeu à votre avantage.

3. Si vous êtes à L'INTÉRIEUR et en position COUVERTURE, une bonne stratégie de défense consiste à pousser votre bouton. Le boxeur lancera un uppercut et se remettra aussitôt en COUVERTURE.

4. Utilisez votre jab pour jauger la distance. Si vous êtes sûr que les combattants se trouvent à la bonne distance mais ne savez pas exactement s'ils se trouvent à L'INTÉRIEUR, lancez un jab. Si vous manquez (sans que le coup ait été bloqué), il vous faut pousser le bouton du levier car les boxeurs se trouvent vraiment à L'INTÉRIEUR.

5. Si vous voyez que votre adversaire a beaucoup d'énergie, vous devrez la faire diminuer en lui donnant des cross et des coups au corps.

6. Souvenez-vous que des points sont marqués à chaque fois que vous touchez un autre boxeur. Le boxeur qui donne le plus de coups de poing est souvent celui qui touche le plus, il amasse donc plus de points. Mais il peut aussi manquer plus souvent et même être mis K.O.; soyez donc prudent car un K.O. l'emporte toujours sur les points.

DALEY THOMPSON'S SUPERTEST

COMMANDES

Le jeu est commandé par joystick compatible avec Amstrad. Il n'est pas possible d'utiliser le clavier.
Le tableau du score sera affiché à la fin de chaque jeu lorsque toutes les vies seront perdues. Les instructions concernant l'inscription de votre nom apparaîtront sur l'écran.

TIR AU PISTOLET

Le jeu vise à tester la coordination des doigts et demande en particulier une réponse rapide à mesure que vous atteignez un niveau d'adresse plus difficile.
Attendez d'être placé en face d'une des six cibles, visez à l'aide du joystick (un vertical, un horizontal) et tirez au centre de la croix rouge. Des points sont accordés pour tirer juste (600 points pour faire mouche). Vous avez trois chances de vous qualifier et vous pouvez tirer dix coups par tour de qualification.
Conseil
Il est conseillé de déplacer la visée en diagonale vers la cible, ce qui vous donne plus de temps pour ajuster parfaitement.

CYCLISME

Attendez le coup de pistolet de départ - Vous êtes parti! Altermuez le joystick pour obtenir la vitesse maximale dans ce sprint contre la montre. (une chance seulement de vous qualifier dans cette épreuve de résistance).

PLONGEE DE TREMLIN

Vous avez droit à trois essais de plongée. Dès que vous êtes prêt, appuyez sur le bouton fire (feu!) pour commencer à vous élaner (pour atteindre plus de hauteur, appuyez à nouveau sur le bouton dès que vous touchez le tremplin). Le plongeur saute 3 fois avant de plonger, le déplacement répété du joystick lui fera faire le saut pénibleux.
Arrêtez tout mouvement lorsque le plongeur va entrer dans l'eau, tête la première pour obtenir un score maximum.
Quatre arbitres accordent des points de 0 - 9 pour:-
(a) Démarrage
(b) Nombre de sauts pénibleux
(c) Finition de plongée
(d) Élégance générale
Conseil
En s'élançant, le fait d'appuyer sur le bouton fire (feu!) à la position la plus basse donne le maximum de points ainsi que de la hauteur supplémentaire pour permettre plus de sauts pénibleux. L'élégance générale dépend de la position d'entrée dans l'eau.

SLALOM GEANT

Attendez la lumière verte de départ.
En route! - Augmentez votre vitesse sur la petite distance prévue jusqu'à l'apparition du premier fanion (utilisez alternativement la commande gauche/droite). Appuyez à présent sur le bouton FIRE (feu!) pour transférer la commande sur le déplacement du skieur et le guider dans la descente du parcours jalonné de

piquets surmontés de fanions, en utilisant les commandes appropriées gauche ou droite. Pour compléter le parcours correctement, vous devez franchir toutes les portes dans un temps spécifié.
(Vous avez deux chances de vous qualifier).

Conseil

Descendre directement la pente à skis vous donnera la vitesse maximum, les virages en épingle réduiront dramatiquement votre allure, de même que les piquets surmontés de fanions.
Évitez tous les obstacles sur le côté des pentes, ils peuvent se révéler "unestes".
N.B. Conservez votre score du jour afin de vous permettre d'effectuer le total des deux jours d'épreuves.

AVIRON

Attendez le coup de pistolet de départ! Utilisez en continu le déplacement gauche/droite pour augmenter votre vitesse. Vous faites la course à la fois contre la montre et contre votre adversaire CPU. (Vous devez battre la montre pour vous qualifier mais arriver le premier vous donne des points supplémentaires).

PENALTIES

Votre joueur se déplace en courant vers le point, utilisez alternativement le déplacement gauche/droite pour rassembler la puissance nécessaire au coup. Une fois le ballon atteint, appuyez sur le bouton fire (feu!) pour le coup de pied de penalty.
La direction dans laquelle est envoyé le ballon est déterminée par le réglage du coup de pied et l'angle est modifié par la durée pendant laquelle le bouton fire (feu!) reste appuyé. Vous pouvez tirer cinq coups de pied et pour vous qualifier, vous devez marquer 3 buts.
Conseil
Le gardien de but répondra pour sauver le ballon mais il est susceptible d'envoyer le même genre de coups de pied qui marquent des points dans un jeu "reel".

SAUT A SKIS

Le pistolet signale l'ouverture de la porte et vous commencez à descendre la piste. Vous devez utiliser cette période pour augmenter votre capacité d'énergie (déplacement continu gauche/droite) afin de prolonger la durée de saut.
A mesure que vous approchez du bout de la pente, appuyez sur le bouton fire (feu!) pour permettre au skieur de sauter en l'air (plus on sera près de la fin de la pente, mieux cela vaudra).
Au moment où le skieur touche la neige, appuyez à nouveau sur le bouton fire (feu!), mais attention, une bonne synchronisation est essentielle si l'on veut éviter une mauvaise chute!
Vous avez trois chances de vous qualifier.

LUTTE DE TRACTION A LA CORDE

Choisissez d'abord votre adversaire (indiquez avec le curseur et appuyez sur fire (feu!) pour sélectionner). Pour vous qualifier, vous devez choisir un adversaire d'aptitude égale ou supérieure, comme indiqué sur l'écran.
Commencez la lutte - Utilisez en continu les commandes gauche/droite pour augmenter la puissance totale et amener votre adversaire à franchir la limite en tirant sur la corde.
Vous avez trois chances de vous qualifier.
Une fois que vous avez complété toutes les épreuves, un autre jour recommence et vous pouvez à nouveau concourir à un niveau plus difficile.
BONNE CHANCE!

WORLD SERIES BASEBALL

COMMENT COMMENCER

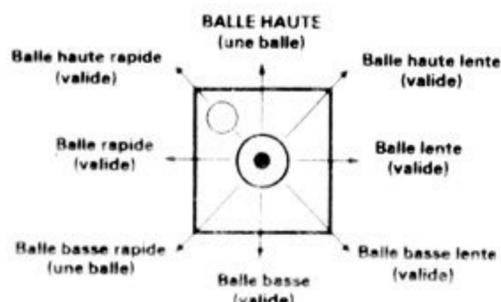
En appuyant sur ESC, vous obtenez notre écran-titre/démonstration et vous faites redémarrer le jeu (les commandes et les instructions sont également affichées sur l'écran).

LE JEU

Comme au base-ball réel, votre but dans ce championnat mondial de base-ball est de marquer un meilleur résultat que votre adversaire en 9 innings (tournées) (innings supplémentaires en cas de match nul).

LANCEMENT PAR LE LANCEUR

Quand "pitcher" apparaît, vous pouvez sélectionner le type de balle que vous voulez lancer en positionnant le manche à balai dans l'une des positions illustrées.



PLAQUER DU LANCEUR

Cet aspect est incorporé dans l'action de champ normale.



BATTEUR ET COUREUR

Il y a moyen d'éliminer un coureur en le touchant avec la balle si votre chasseur a la balle ou en allant sur la base vers laquelle il est forcé de courir. Un batteur peut être

éliminé par tout chasseur qui attrape la balle. Un coureur forcé est celui qui doit courir à la base suivante parce que le coureur précédent court vers la base sur laquelle il se trouve.

Si un batteur touche une bonne balle, il est forcé de courir. Une fois que la balle a été lancée, vous pouvez sélectionner une vitesse de maniement de la batte. Maintenez le manche à balai dans la position requise et presser le bouton FIRE pour manier la batte.

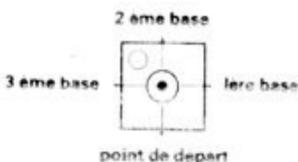


PLAQUES DES COUREURS

Les joueurs du côté de la batte sur le terrain peuvent marquer subrepticement un point en courant à la base suivante quand la course forcée est complète. Contrôler le coureur avec le manche à balai ou les touches.

CHASSEURS

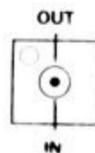
Les chasseurs sont contrôlés par le manche à balai. Vous pouvez attraper ou ramasser une balle. Ceci se fait automatiquement si vous êtes proche de la balle. Pour lancer la balle à un autre chasseur, bouger le manche à balai à la position désirée, presser et relâcher le bouton FIRE.



CARACTERISTIQUES SPECIALES

On peut sélectionner l'extra-champ en IN ou en OUT (intérieur ou extérieur) avec le manche à balai quand OUTFIELD OUT (extra-champ dehors) et OUTFIELD IN (extra-champ dedans) apparaissent à l'écran. La

position OUTFIELD OUT positionne les chasseurs pour un champ large tandis que OUTFIELD IN positionne les chasseurs pour un champ proche.



ETAT ET RESULTATS

BALLE MANQUEE - un lancer qui traverse la plaque de départ entre les épaules et les genoux du batteur. Trois balles manquées sont égales à un OUT (hors-jeu).

BALLE - un lancer haut ou bas, en dehors de la zone de touche. Quatre balles résultent en un WALK (les joueurs batteurs sur le terrain peuvent marcher librement à la base suivante).

OUT - attraper des balles en vol, éliminer des coureurs en les touchant avec la balle avec un chasseur tenant la balle ou arrivant à faire trois balles manquées par le batteur égale un OUT. Il y a trois outs par demi-inning.

ORDRE A LA BATTE - les visiteurs battent en ordre descendant. L'autre équipe, ou l'équipe ordinateur batte en ordre descendant.

COURSE - Marquez des courses en bougeant autour des trois bases et finalement vers la plaque de camp. L'équipe avec les meilleurs points après 9 innings gagne le jeu. S'il y a match nul après 9 innings, on joue d'autres innings jusqu'à ce qu'une équipe gagne.

INFRACTION - balle qui atterrit en dehors du terrain de jeu. Trois balles manquées ou infractions équivalent à un "OUT".

COMMENT JOUER

Fort de vos talents et de votre agilité, mesurez-vous à l'ordinateur et battez-vous contre la montre. Pour progresser à l'épreuve suivante vous devez vous qualifier, c'est à dire terminer un jeu. Vous trouverez ici quelques conseils.

FACE 1

(cassette uniquement)

NATATION

Votre vitesse est déterminée par les commandes left/right (gauche/droite) continues, mais attention rappelez-vous que quand vous nagez vous avez besoin de respirer. Attendez donc le signal et appuyez ensuite sur le bouton feu. Si vous respirez au mauvais moment, vous avalerez de l'eau et si vous oubliez de respirer vous ralentirez petit à petit et vous vous arrêterez. Vos adversaires nagent tous de façon différente et ils sont contrôlés par l'ordinateur. Si vous réussissez à tous les battre, vous êtes bien parti pour devenir un vrai champion.

TIR AU PIGEON

Les cibles "commandées par ordinateur" se centrent sur les pigeons et votre habileté au tir dépend de réactions rapides en maniant les commandes gauche/droite. Si vous tirez bien, vous obtenez des pigeons de bonus avec des points supplémentaires mais à mesure que vous vous améliorez, la cadence s'accélère! Bon tir.

CHEVAL D'ARÇONS

Testez maintenant vos dons de gymnaste. Vous prenez automatiquement votre élan jusqu'au tremplin tout en accélérant à mesure que vous vous en approchez. Une fois sur le tremplin, appuyez sur la touche feu pour sauter sur le cheval et appuyez de nouveau pour commencer vos démonstrations. Le score sera déterminé par la distance et le nombre de sauts périlleux exécutés. Les touches gauche et droite vous contrôlent durant cet exercice.

FACE 2

(cassette seulement, suivre les instructions qui s'affichent à l'écran après la fin des épreuves de la face un).

TIR A L'ARC

La cible se déplace dans votre champ et vous devez tenir compte de la vitesse du vent et de l'angle de votre tir pour tirer dans le mille. Appuyez d'abord sur le bouton feu pour la vitesse/direction du vent, puis appuyez de nouveau sur le bouton feu pour tirer une des huit flèches sur la cible mobile. (Si vous maintenez le bouton feu appuyé, vous augmentez la hauteur de la flèche).

Conseil: Essayez d'arriver à un angle aussi proche que possible de cinq degrés.

TRIPLE SAUT

Dans cette épreuve, la coordination est la clé du succès. Vous contrôlez votre vitesse d'approche en appuyant sur les touches gauche et droite rapidement à tour de rôle. Appuyez sur le bouton feu le plus près possible de la ligne de décollage. Pour chaque partie du saut, continuez à appuyer sur le bouton feu pour augmenter l'angle de la trajectoire et relâchez aussi près que possible de 45 degrés. Votre score se calcule sur une combinaison de vitesse correcte/angle et distance.

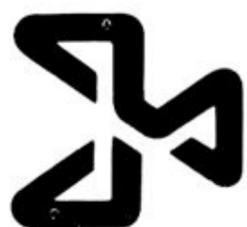
HALTÉROPHILIE

Vous voilà maintenant arrivé à la dernière épreuve — un test de force et d'énergie. Pour sélectionner le poids, appuyez sur le bouton feu. Après avoir décidé du poids, appuyez sur la touche return pour commencer le jeu. Utilisez ensuite les commandes gauche/droite pour augmenter la force de l'haltérophile. Pour procéder à l'élévation, appuyez sur le bouton feu quand le poids clignote. Continuez avec la force jusqu'à ce que les trois juges reconnaissent votre performance. L'attribution de points est basée sur le poids.

TABLEAU DE SCORE ÉLEVÉ — Après avoir inscrit votre nom, utilisez la touche e pour recommencer. Utilisez la touche r pour effacer.

Bravo! Vous avez terminé toutes les épreuves mais attendez, l'amusement ne fait que commencer. Vous êtes maintenant invité à entreprendre un autre circuit, mais vous remarquerez toutefois que chaque fois que vous avez terminé tout le groupe d'épreuves, le tour suivant devient vraiment plus dur.

BONNE CHANCE!



POOL

Une fois le chargement du programme effectué, le menu/instructions apparaîtra à l'écran. Pour entrer vos options, utilisez les touches chiffres.

COMMANDES

O — Déplace le curseur à gauche

P — Déplace le curseur à droite

Q — Déplace le curseur vers le haut

A — Déplace le curseur vers le bas

ENTER/RETURN — Exécute l'instruction

RETURN — Rappelle le menu instructions original après que le jeu soit terminé.

LEVIER

Le programme est automatiquement compatible avec le levier et peut être utilisé pour remplacer les commandes O,P,Q,A et Enter.

COMMENT JOUER

1) Placez la bille de départ

Placez le curseur sur le 'D' puis appuyez sur Enter/Return.

2) Cible de la bille de départ

Placez le centre du curseur sur la table à l'endroit où vous souhaitez que la bille se place. Puis entrez Enter/Return.

3) Puissance

Utilisez les touches de droite et de gauche pour sélectionner la puissance, puis appuyez sur Enter/Return.

4) Effet de la bille

Sélectionnez l'effet requis en utilisant toutes les touches de commande, cela détermine l'endroit où la bille de départ sera frappée par la queue.

5) Une fois que vous avez effectué toutes ces sélections, appuyez sur Enter/Return pour tirer la balle.

REGLES

Poule 8 billes

Chaque joueur doit réussir à blouser les 7 billes de la couleur qu'il a choisie (rouge ou jaune) et continuer en blousant la bille noire à huit points afin de gagner le jeu.

Coups illicites

Un tir supplémentaire est accordé au joueur dont l'adversaire:

- Ne parvient pas à toucher une bille de la couleur qu'il a choisie.
- Touche une bille d'une couleur différente de celle qu'il a choisie.
- Blouse la bille de départ.

Si l'un des deux joueurs place la bille noire dans une poche alors qu'il reste des billes de la couleur qu'il a choisie sur la table, ce joueur perd immédiatement la partie en cours.

Poule 15 billes

Contrairement à la poule '8 billes,' n'importe quelle bille peut être blousée par un joueur durant la partie; un point est accordé chaque fois qu'une bille tombe dans la poche. Le premier joueur qui atteint le score cible de 125 points est déclaré vainqueur.

Coups illicites

Un point de penalty est accordé au joueur dont l'adversaire:

- Ne parvient à toucher aucune bille.
- Blouse la bille de départ.

Jeu à un joueur

Le jeu à un joueur est un jeu mode entraînement poule '8 billes.'

© CDS Software Limited

BASKETBALL™

Two-on-Two™

GUIDE DU JOUEUR INTRODUCTION

Basketball. Il s'agit d'un jeu se déroulant à vitesse éclair auquel ne peuvent participer que les meilleurs athlètes, et qui exige une excellente stratégie, du cran, de la résistance et, plus que tout, un jeu riche en combinaisons.

Vous n'avez cependant pas à mesurer 2,15 mètres pour devenir la vedette sur ce terrain.

En fait, vous n'avez même pas à sortir de chez vous pour expérimenter les joies et déceptions de ce sport exceptionnel. Rien n'a été oublié dans 'GBA Championship Basketball: Two-On-Two' de Gamestar.

Two-On-Two vous aidera à développer les stratégies et l'adresse nécessaires pour pouvoir jouer aussi bien qu'un professionnel. Vous pouvez choisir de vous mesurer à l'ordinateur, ou d'opposer deux joueurs à l'équipe de l'ordinateur, ou encore de défier un autre joueur. Ce guide du joueur contient toutes les informations vitales dont vous aurez besoin, alors n'oubliez surtout pas de la ranger dans votre sac de sport!

PREPARATION

Configurez votre système en procédant comme indiqué dans les livrets d'instruction qui vous ont été remis avec votre ordinateur, et connectez le moniteur ou le poste de télévision. Vérifiez qu'il n'y a pas de cartouche ou de périphérique (tel qu'une unité de disquettes, un lecteur de cassette, une imprimante, etc.) connecté à l'ordinateur. Dans le cas contraire, vous risquez de rencontrer des problèmes de chargement. (Il n'est bien sûr pas possible de débrancher une unité de disquettes ou un lecteur de cassettes incorporé, mais tous les autres périphériques doivent l'être.)

Basket-Ball se charge ensuite en mémoire. La version sur cassette se charge en plusieurs étapes et la bordure de l'écran clignote en différentes couleurs pendant le chargement.

REMARQUES SUR LA MANETTE DE JEUX

Les utilisateurs d'Amstrad CPC peuvent utiliser n'importe quelle manette de jeux compatible avec le CPC.

LES CONTROLES

Dans le Guide du joueur, les contrôles et mouvements autorisés sont indiqués par les commandes à la manette de jeux ou les FONCTIONS. Le premier joueur peut toutefois se servir du clavier tandis que le deuxième doit obligatoirement utiliser la manette de jeux. Pour jouer au clavier, voir le tableau ci-dessous. J1 représente le premier joueur, J2 le deuxième et les fonctions A à C des fonctions spécifiques pouvant être utilisées.

Tableau des commandes au clavier pour GBA CHAMPIONSHIP

BASKETBALL

Joueur/Fonction	Clavier Amstrad
manette de jeux	
P1- VERS L'AVANT	Q
manette de jeux	
P1- VERS L'ARRIERE	A
manette de jeux	
P1- VERS LA GAUCHE	X
manette de jeux	
P1- VERS LA DROITE	C
P1- BOUTON DE FEU	Z
FONCTION A	ENTER/RETURN
FONCTION B	BARRE D'ESPACEMENT
FONCTION C	CAPS SHIFT ET T SIMULTANEMENT
manette de jeux	
P2- VERS L'AVANT	U
manette de jeux	
P2- VERS L'ARRIERE	J
manette de jeux	
P2- VERS LA GAUCHE	O
manette de jeux	
P2- VERS LA DROITE	P
P2- BOUTON DE FEU	M

COMMENT CHOISIR SON JEU

Sélectionnez le jeu en frappant la barre d'espacement pour souligner l'option choisie.

SEANCES D'ENTRAINEMENT

Comme dans le jeu proprement dit, l'option 'Deux contre deux' vous permet de vous échauffer avant d'entamer la partie. Pendant cette séance, le tableau des marques et l'horloge ne fonctionnent pas et aucune pénalité n'est attribuée. Pour sortir de la séance d'entraînement, frappez la touche de fonction B.

Version à 1 joueur

Entraînez-vous à tirer de l'intérieur ou de l'extérieur, et à améliorer vos tirs à bras toulé et en expansion, vos lancers coulés, tirs au panier et le rebondissement de la balle.

Version à 2 joueurs

Vous pouvez vous entraîner aux différentes tirs ou à dribbler, faire rebondir la balle et taper au panier. Vous avez plusieurs possibilités: version normale, "Tour du raquette" ou "HORSE".

Tour de raquette

Le premier joueur tire à partir de la ligne de fond — au bord de la raquette par exemple. A chaque fois que le joueur marque un panier, il peut progresser le long de la raquette pour faire le tour de la ligne de fond et atteindre l'autre côté du panier. Lorsque le premier joueur rate son tir, c'est au tour du second. Le joueur ayant raté son tir doit conserver sa place jusqu'au tour suivant, etc. La premier joueur à faire le tour de la raquette gagne.

Horse

Le premier joueur tire à partir de n'importe quel endroit sur le terrain. le deuxième joueur doit ensuite réussir le même tir sinon il marque un 'H'. Lorsque le premier joueur rate son tir, le deuxième peut tirer d'où il veut. A chaque fois qu'un joueur rate son tir, il marque une autre lettre du mot HORSE. Le premier joueur terminant le mot HORSE perd. Les lettres du mot HORSE ne s'affichent pas sur l'écran. A vous d'en prendre note, comme c'est le cas dans le jeu véritable.

Vous devez commencer par choisir une des options suivantes: HEAD TO HEAD, TEAMMATES ou CHALLENGE.

2 JOUEURS: HEAD-TO-HEAD (OPPOSES)

Dans cette version du jeu, les joueurs se mesurent l'un à l'autre mais l'ordinateur leur donne à chacun un coéquipier informatique pour les aider, qui porte un maillot d'une couleur semblable.

2 JOUEURS: TEAMMATES (EN EQUIPE)

Si vous choisissez cette option, les deux joueurs forment une équipe qui se mesure à celle de l'ordinateur plutôt difficile à battre.

1 JOUEUR: CHALLENGE (DEFI)

L'équipe composée du 1er joueur et de son coéquipier contrôlé par ordinateur se mesure au puissant duo de l'ordinateur. L'équipe du 1er joueur joue sur son propre terrain (HOME team).

CONSEILS TACTIQUES

Le grand moment est enfin arrivé. Vous devez vous rendre sur le terrain et donner le meilleur de vous-même. La compétition va être rude et votre coéquipier compte sur vous... Alors n'oubliez pas le proverbe de l'équipe... 'les astuces tactiques et la synchronisation font les meilleurs partenaires!'

PASSES

Pour passer le ballon à votre coéquipier, frappez très rapidement le bouton de tir de la manette de jeux et relâchez-le immédiatement.

Si votre coéquipier a le ballon, vous pouvez lui demander de vous le passer en appuyant rapidement sur ce même bouton. En général, il fera ce que vous lui demandez mais pas toujours — après tout, un joueur a bien le droit de s'accaparer le ballon de temps en temps! Votre coéquipier vous passe parfois le ballon sans que vous le lui demandiez (excepté lorsque vous vous déplacez) s'il voit que vous êtes prêt à le recevoir.

Pour attraper le ballon vous devez vous aligner très exactement avec ce dernier sous peine de le laisser sortir des limites du terrain, ou de le passer au camp opposé.

TIRS

Pour tirer lorsque vous possédez le ballon, appuyez tout d'abord sur le bouton de tir de la manette de jeux. Votre joueur saute. Relâchez le bouton de tir lorsque vous voulez le faire tirer. Dans ce cas, la relâchez la synchronisation joue un rôle essentiel — vous êtes au plus haut. Si vous ne tirez pas avant de toucher terre, il y a 'marché', ce qui est une faute au basket-ball.

Tir à bras roulé

Pour pouvoir tirer à bras roulé, vous devez vous trouver à l'extrémité du terrain, près de la ligne de fond, et tourner le dos au panier. Dans le cas d'un tir à bras roulé, le joueur lance le ballon avec le bras arrondi au-dessus de la tête. L'avantage de ce tir est qu'on ne peut le bloquer.

Lancer giffé

Probablement le tir le plus satisfaisant en basket-ball — faire entrer le ballon dans le cercle! Vous devez vous trouver sur la ligne de fond, le plus loin possible sur le terrain, et tirer à partir d'une des trois zones suivantes: sous le panier, à un demi-pas du pivot bas gauche LPL ou à un demi-pas du pivot bas droit LPR. Pour terminer, il ne doit pas y avoir de défenseur sous le panier. Si ces conditions sont remplies, le lancé giffé est sûr d'atteindre son but.

Lancer tapé

Si un joueur tire, manque son but puis récupère le ballon qui rebondit en faisant directement face au panier, il peut faire un nouvel essai (lancer tapé). Tant que le joueur reste au-dessous du panier et lui fait face, le lancer giffé se fait automatiquement dès que le joueur saute. Seul un attaquant peut taper le ballon dans le panier.

Rebondissement

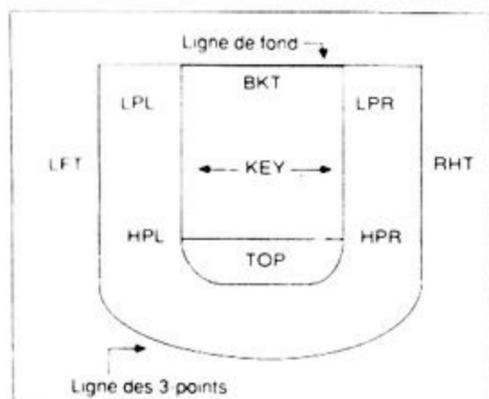
Les joueurs ne peuvent faire rebondir le ballon que lorsqu'ils se trouvent dans la zone entourant le panier. Pour la faire rebondir, appuyez sur le bouton de tir comme pour tirer — votre joueur va sauter pour taper le ballon. Là encore, la synchronisation du saut est essentielle pour réussir à faire rebondir le ballon.

Tir à trois points

Si un joueur marque un panier alors qu'il se trouve hors de la ligne blanche des trois points, ce panier vaut trois points au lieu de 2! Dans ce cas particulier, la synchronisation joue aussi un rôle critique car il est difficile de marquer à cette distance. Choisissez l'un d'entre eux en poussant la manette de jeu vers l'avant, la droite ou la gauche, ou en la tirant selon ce vous voulez sélectionner. Par exemple, poussez la vers la

droit pour RHT ou MMD et vers la gauche pour LFT ou MML. Dans le cas de l'attaque, vous pouvez également vous servir du bouton de tir de la manette de jeux pour sélectionner SCRN (écran).

LES DIFFERENTES ZONES DU TERRAIN



Jeux d'attaque-LFT, RHT, TOP, BKT, SCRN

Vous avez le choix entre 5 jeux d'attaque. Etudiez-les attentivement — ils vous aideront à choisir la tactique de votre équipe.

LFT aile gauche: votre coéquipier court vers le pivot haut gauche HPL et le pivot haut droit HPR et y reste une seconde. Puis il se dirige vers l'aile gauche LFT, y reste quatre secondes maximum et se déplace ensuite de façon aléatoire du côté gauche du terrain.

RHT aile droite: votre coéquipier court vers le pivot haut gauche HPL ou vers le pivot haut droit HPR et y reste une seconde. Puis il se dirige vers l'aile droite, y reste quatre secondes maximum avant de se déplacer de façon aléatoire du côté droit du terrain.

SUBTILISATION ET BLOCAGE

Pour intercepter le ballon de l'adversaire, vous devez 'bousculer' ce dernier du côté où il dribble ou garde le ballon.

Pour bloquer un tir, rapprochez-vous du joueur possédant le ballon et appuyez sur le bouton de tir pour sauter (comme si vous tiriez). Le succès de cette manoeuvre dépend une fois de plus de la synchronisation et de la distance vous séparant de l'adversaire.

COEQUIPIER CONTROLE PAR L'ORDINATEUR

Ne sous-estimez surtout pas votre co-équipier contrôlé par ordinateur. Il est intelligent et rapide. S'il a une chance de marquer, il va en profiter. Faites appel à lui au cours du jeu pour gagner. Même si vous êtes un excellent joueur, vous n'arriverez à remporter le championnat GBA que si vous respectez l'esprit d'équipe.

Dans *Gamestar's GBA Basketball: Two-on-Two*, 'Gameplay' (affichage du jeu) vous montre la totalité du terrain de basket. Chaque équipe peut attaquer le panier de son adversaire ATTAQUE et défendre son propre panier DEFENSE tout en respectant les règles du jeu. Par conséquent, l'affichage du jeu passe d'une partie à l'autre du terrain à chaque fois que le ballon change de camp ou que le panier est réussi.

Comment diriger votre coéquipier — écran de directives de jeu (playcalling)

Pour indiquer à votre coéquipier de quelle façon jouer lorsque la partie reprend de l'autre côté du terrain, servez-vous de l'écran Playcalling. Le tableau de marque est remplacé par l'écran Playcalling pendant environ 7 secondes pendant lesquelles les joueurs se rendent automatiquement à leur place en courant et remettent le ballon en jeu. Pendant ces 7 secondes, vous devez choisir un alignement défensif et d'attaque à partir de l'écran Playcalling, sinon l'ordinateur va en choisir un à votre place.

L'écran Playcalling se divise en deux parties, l'attaque OFFENSE à gauche et défense DEFENCE à droite. L'écran d'attaque contient les abréviations BKT, RHT, TOP, LFT et SCRN que représentent les cinq tactiques d'attaque dont vous disposez. L'écran de défense est similaire et contient également un certain nombre d'options LZN, HZN, MMD et MML — les quatre alignements défensifs que vous pouvez choisir.

TOP (Top of Key — sommet de la raquette): votre coéquipier court vers le pivot haut droit ou gauche HPR ou HPL, y reste une seconde, puis se met à courir vers le sommet de la raquette. Il reste quatre secondes maximum puis se déplace de façon aléatoire en haut de la raquette.

BKT Basket — panier: votre coéquipier se dirige en courant vers le pivot haut gauche ou droit (HPL ou HPR) puis sous le panier. Il y reste deux secondes et se met à se déplacer de façon aléatoire en trois pas sous le panier.

SCRN (Screen — écran): vous vous servez de votre coéquipier comme d'un écran pour bloquer la défense qui essaie de vous marquer. Il se dirige en courant vers le pivot haut gauche ou droit et y reste 6 secondes, ce qui vous permet de dribbler pendant qu'il marque la défense. Puis il se met à se déplacer de façon aléatoire en deux pas entre les deux pivots.

Jeux de défense — LZN, HZN, MML, MMD

LZN (Low Zone — zone de défense): votre coéquipier reste dans la raquette (entre le panier et la ligne interne blanche du terrain). Lorsqu'un attaquant pénètre dans cette zone, il le marque individuellement. Si les attaquants pénètrent dans (envahissent) la raquette, votre coéquipier marque celui qui possède le ballon, auquel cas vous devez couvrir le second joueur. Si vos adversaires ne se trouvent pas tous deux dans la zone de défense, votre équipier marque toujours celui qui se trouve dans la zone de défense, et vous devez marquer celui qui se trouve dans la zone d'attaque, hors de la raquette.

HZN (High Zone — zone d'attaque): votre coéquipier couvre le joueur possédant le ballon lorsque ce dernier se trouve dans la zone d'attaque. Vous devez marquer le joueur en possession du ballon lorsqu'il pénètre dans la zone de défense autour de la raquette, pour permettre à votre coéquipier de marquer l'autre joueur.

MML (Man-to-Man Light — marquage individuel clair): votre coéquipier marque le joueur adverse portant le maillot de couleur claire.

MMD (Man-to-Man Dark — marquage individuel foncé): votre coéquipier marque le joueur adverse portant le maillot de couleur foncée.

Directives de jeu et ballon en liberté

Si personne n'arrive à attraper le ballon qui rebondit, l'ordinateur vous permet dans certains cas de regrouper votre défense et de donner de nouvelles directives. C'est le cas lorsque l'écran de directives de jeu (Playcalling) s'affiche.

BASKETBALL — REGLES DU JEU

Quart de jeu

La partie se déroule en quatre quarts de jeu de 6 minutes chacun. Si les équipes sont à égalité à la fin du dernier quart, elles ont automatiquement droit à des prolongations, c'est-à-dire un autre quart de 6 minutes. Le temps encore disponible dans chaque quart est affiché sur l'horloge au milieu du tableau de marque. A la fin de chaque quart, une sonnerie retentit et l'écran affiche le quart qui vient d'être joué. Vous passez ensuite directement au quart suivant.

Mise en jeu du ballon

Au début de chaque partie, l'équipe recevante (joueur 1) met le ballon en jeu. Au second quart, c'est le tour de l'équipe visiteuse, etc.

Temps morts et suspension du jeu

Pour suspendre le jeu, il suffit d'appuyer sur la touche F7 du clavier. Vous devez donc appuyer sur F5 dès que vous êtes prêt à reprendre la partie.

En mode d'attaque, vous pouvez demander un temps mort. Il suffit pour cela d'appuyer sur F7 suivi du bouton de tir de la manette de jeux. Chaque équipe a droit à cinq temps morts par mi-temps. Sur le tableau de marque, vous remarquerez cinq petits voyants jaunes sur les parties HOME et VISITOR. A chaque fois que vous demandez un temps mort, l'un d'entre eux s'éteint.

Les temps morts vous permettent de gagner de précieuses secondes à la fin de la partie. Si votre équipe perd et que la partie touche à sa fin, vous devez demander un temps mort juste après avoir donné les directives à vos coéquipiers. Ils n'ont alors pas à parcourir la surface du terrain, ils réapparaissent au même endroit dès que la partie reprend.

Abandon de la partie

Pour abandonner la partie, appuyez sur la touche FONCTION C.

SANCTIONS

Les fautes et autres sanctions sont affichées sur le tableau de marque en lettres clignotantes dès qu'elles ont eu lieu. Cependant, lorsqu'un joueur est victime d'une faute au moment du tir, la faute n'est affichée qu'une fois que le tir a atteint son but dans le cas d'un tir au panier, ou qu'il a manqué ce dernier. Le joueur victime de la faute a droit à un lancer franc si son tir est réussi et à deux lancers francs s'il est raté.

Le nombre de fautes commises par chaque équipe est affiché sur le tableau de marque. Elles ont toutes deux droit à cinq fautes par mi-temps, le compteur étant remis à zéro au terme de la première. Si une équipe commet plus de cinq fautes, l'autre équipe a droit à des lancers francs supplémentaires.

En cas de contact avec un joueur adverse pendant plus d'une seconde, il y a 'faute défensive' ou 'obstruction'.

Faute défensive

Le défenseur bouscule le joueur en possession du ballon. Il est sanctionné par un hors-jeu ou des lancers francs au profit de l'attaque.

Obstruction

Le joueur en possession du ballon bouscule le défenseur. Dans ce cas, le ballon change de camp ou la faute est sanctionnée par des lancers francs.

Marché

C'est le cas lorsque vous sautez pour tirer mais que vous ne lancez pas le ballon. Là encore, la balle passe au camp adverse.

Règle des trois secondes

Invoquée lorsqu'un attaquant reste plus de trois secondes de suite dans la raquette. Cependant, tous les joueurs peuvent rester dans la raquette lorsque le ballon est en l'air. Un trop long séjour dans la raquette est pénalisé par un changement de camp du ballon.

Horloge de tir de 24 secondes

Donne à l'attaque 24 secondes pour tenter un tir au panier après avoir mis le ballon en jeu. Le tableau de marque comporte une 'SHOT CLOCK' (horloge de tir) comptant les secondes. Si l'équipe n'a pas tiré durant cette période, le ballon passe à l'adversaire.

Lancers francs

Pour faire un lancer franc, il suffit de pousser le bouton de la manette de jeux et de le relâcher. Tous les joueurs peuvent attraper la balle qui rebondit après la dernière tentative de lancer franc.

SUPER SOCCER

MENU PRINCIPAL

Ce menu a quatre cases de statut sur le côté droit montrant:-

Nombre de joueurs

Niveau de jeu

Mode de jeu

Temps du jeu

Pour commencer le jeu, appuyez sur S.

Appuyez sur 'P' pour sélectionner le nombre de joueurs de 1 à 8, le choix de deux joueurs sélectionne automatiquement un jeu simple et de trois joueurs le mode compétition.

Pour changer le niveau de difficulté du jeu entre 1 et 3, appuyez sur 'L'. Appuyez sur 'M' pour passer du mode Compétition (dans lequel vous pouvez avoir le nombre de joueurs que vous voulez) au mode de Jeu Simple (joué avec un ou deux joueurs) ou l'Entraînement (joué avec un seul joueur).

Pour changer la durée totale d'un jeu, appuyez sur 'T'. Vous avez le choix entre 10, 20 et 30 minutes.

Pour obtenir le Registre de Couleurs, appuyez sur 'C'.

Pour obtenir le Registre de Noms, appuyez sur 'E'.

LE REGISTRE DE COULEURS

Le registre de Couleurs vous permet de choisir n'importe quelle couleur pour le Terrain, l'Équipe numéro 1, l'Équipe numéro 2 et la Bordure.

Appuyez sur 'B' pour passer en revue les couleurs de la Bordure.

Appuyez sur 'P' pour passer en revue les couleurs du Terrain.

Appuyez sur '1' pour passer en revue les couleurs de l'Équipe 1.

Appuyez sur '2' pour passer en revue les couleurs de l'Équipe 2.

Appuyez sur 'Enter' pour retourner au Menu Principal.

LE REGISTRE DE NOMS

Le registre de noms vous permet de définir n'importe lequel des noms des équipes utilisé pendant le jeu. Pour sélectionner l'équipe à changer, appuyez sur les touches à flèche vers le haut et vers le bas ('6' et '7').

Pour éditer le nom, appuyez sur 'SPACE' (espace). Entrez le nouveau nom (9 lettres maximum). Pour effacer une erreur, utilisez 'DELETE'. Quand vous avez terminé, appuyez sur 'ENTER'. Pour retourner au menu principal, appuyez sur 'ENTER'.

Note: En Compétition, s'il y a, disons, 5 joueurs, ces joueurs correspondent aux cinq premiers noms de la liste. C'est à dire que le joueur numéro un est le premier nom sur la liste et ainsi de suite.

REGISTRE DE COMMANDES

Il y a deux cases de statut sur le côté droit montrant:-

Numéro du joueur en train de sélectionner les commandes.

Présent choix de commandes.

Appuyez sur 'J' pour sélectionner le levier.

Appuyez sur 'D' pour définir la sélection du clavier (vous aurez à choisir entre Gauche, Droite, Haut, Bas et Coup de pied).

Pour retourner au menu principal, appuyez sur 'M'.

Note: En mode compétition, cela sera remplacé par:

Pour retourner à la page Compétition, appuyez sur 'T'.

Pour permettre à un deuxième joueur de sélectionner ses commandes, appuyez sur 'ENTER'. S'il s'agit d'un jeu simple, appuyez sur 'ENTER' pour LA MISE EN JEU.

Au clavier, le Joueur numéro un peut sélectionner n'importe quelle touche sauf 'H'. Si le Joueur numéro deux utilise aussi le clavier, il ne peut utiliser 'H' ou les touches déjà choisies par le Joueur numéro un.

COMMENT JOUER DANS UNE COMPETITION DE SUPER FOOT

ATTENTION

Après qu'un jeu ait été joué, la carte de score sera affichée dans une couleur plus foncée.

Quand vous entrerez dans la compétition, l'affichage à l'écran s'effacera et le tirage pour la première série apparaîtra. Toutes les équipes contrôlées par des personnes sont mises en évidence en blanc. De la page

Compétition, vous pouvez avancer, c'est à dire jouer le jeu suivant en appuyant sur 'SPACE'. Si une personne est en charge, on passera au Registre de Commandes. Si aucune personne n'est en charge, le match et son résultat seront affichés. Après une pause, on retournera à la page Compétition.

La touche 'A' permet d'abandonner la Compétition. On retourne ainsi au Menu Principal. Quand on rentrera dans la compétition, il faudra procéder de nouveau au tirage complet de la série et aucun match n'aura été joué. Toutes les équipes gagnantes seront automatiquement placées dans la série suivante de la Compétition de Super Foot.

Attention: Comme dans le Jeu Simple, il doit toujours y avoir un gagnant, ce qui amènera parfois à jouer les prolongations et à tirer des penalty afin d'en obtenir un.

Match Simple

Vous affrontez soit l'ordinateur soit un ami. Si on arrive à un match nul après que le temps soit écoulé, cinq minutes de prolongation seront alors jouées. S'il y a toujours match nul après cela, on tirera des penalty.

Entraînement

Utilisez ce mode de jeu afin d'apprendre les tactiques qui feront de vous un champion de Super Foot. Entraînez-vous à dribbler et à maîtriser le ballon. Apprenez aussi à prendre le ballon par en-dessous, à botter et à chasser le ballon. Vous pouvez également vous entraîner à la rentrée en touche. Aucun autre joueur n'interrompra votre entraînement.

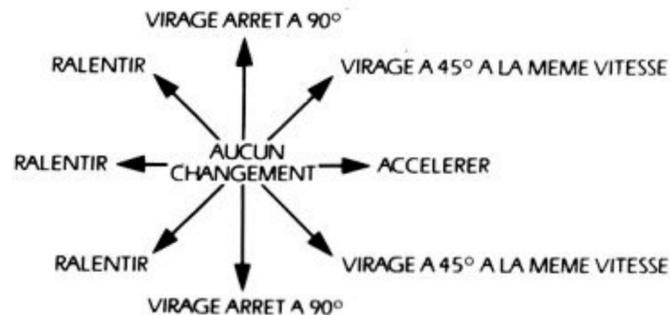
Attention: Ce mode ne peut être choisi que quand il y a un joueur sélectionné.

Comment Jouer a Super Foot

Ce jeu met en œuvre une commande levier "intelligente" et perfectionnée. Nous vous donnons la liste des commandes disponibles mais selon nous, la meilleure façon d'apprendre est de jouer en utilisant le Mode Entraînement. Le joueur que vous contrôlez est indiqué par une auréole placée au-dessus de sa tête. Votre adversaire, qu'il s'agisse d'une autre personne ou de l'ordinateur, a une auréole d'une couleur différente.

COURIR

Si vous courez, mettons, de gauche à droite:



Une barre bleue en haut de la case de statut au-dessus du nom de votre équipe indique votre vitesse. Rappelez-vous que vous accélérerez si vous poussez le levier dans la direction qui se trouve devant vous et ralentirez pour les directions opposées.

UTILISATION DE FEU

Personne ne possède le ballon.

Si vous appuyez sur feu quand personne n'a le ballon, cela vous permettra d'augmenter votre force pour botter. Vous obtenez automatiquement le contrôle du joueur se trouvant le plus près du ballon.

L'équipe adverse possède la balle

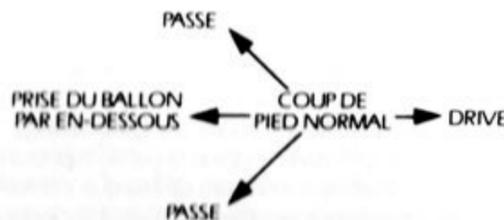
Si vous vous trouvez suffisamment près du joueur qui a le ballon, vous pouvez faire un ARRET. La force de cet arrêt dépendra de votre vitesse. Si vous touchez le joueur avant le ballon, vous recevrez un POINT DE PENALITE (voir ci-dessous) et commettrez une poussée irrégulière (voir COUPS DE PIED PLACES). Si vous vous trouvez à une certaine distance du joueur possédant le ballon, vous pourrez en appuyant sur feu déplacer l'auréole sur le joueur le plus proche du ballon.

Vous possédez la balle

Il n'est pas nécessaire d'appuyer sur feu car dribbler est automatique. Plus vite vous courez, plus le ballon s'éloigne loin devant vous ce qui fait que dribbler à grande vitesse peut se révéler difficile. Il n'est possible de dribbler avec précision qu'à une vitesse modérée.

La force de votre coup de pied sera augmentée en appuyant sur feu (indiqué par la barre jaune au bas de la case de statut). Le ballon sera frappé avec la puissance donnée dès que le joueur rencontrera le ballon. Le type de coup de pied dépend de la façon dont on déplace le levier.

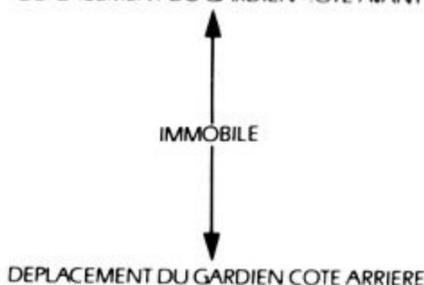
DEPLACEMENT DE GAUCHE A DROITE



Gardien de But

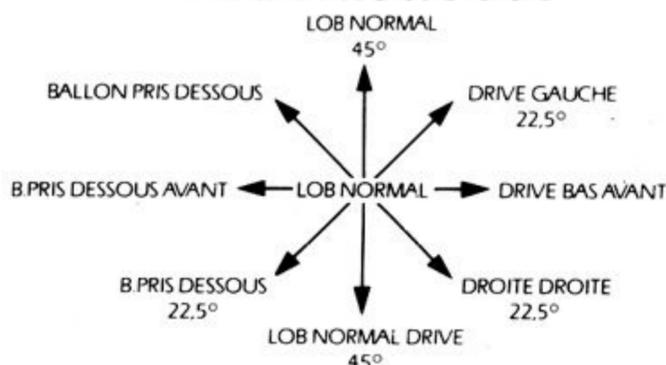
Le gardien de but peut être déplacé comme un joueur ordinaire mais il dispose également de son propre groupe de commandes. Si le gardien de but se déplace vers l'avant, il se comporte comme un joueur normal. Si le gardien est immobile, on a alors:

DEPLACEMENT DU GARDIEN COTE AVANT

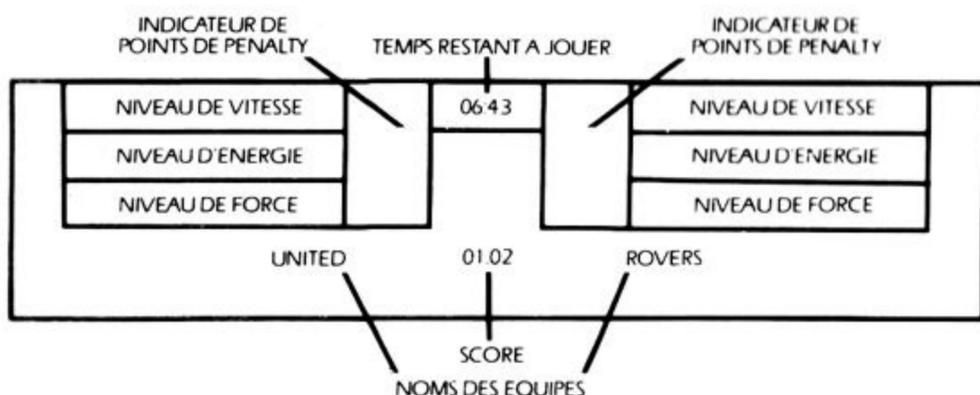


joueur ne changera pas de direction jusqu'à ce que vous entriez en contact avec le ballon. Une fois en contact avec le ballon, le type de coup de pied dépend de ce qui est entré au levier (voir détails ci-dessous). Ces commandes sont encore une fois transposées pour chaque direction de mouvement.

DEPLACEMENT DE GAUCHE A DROITE



COMMANDES AFFICHAGE DU JEU



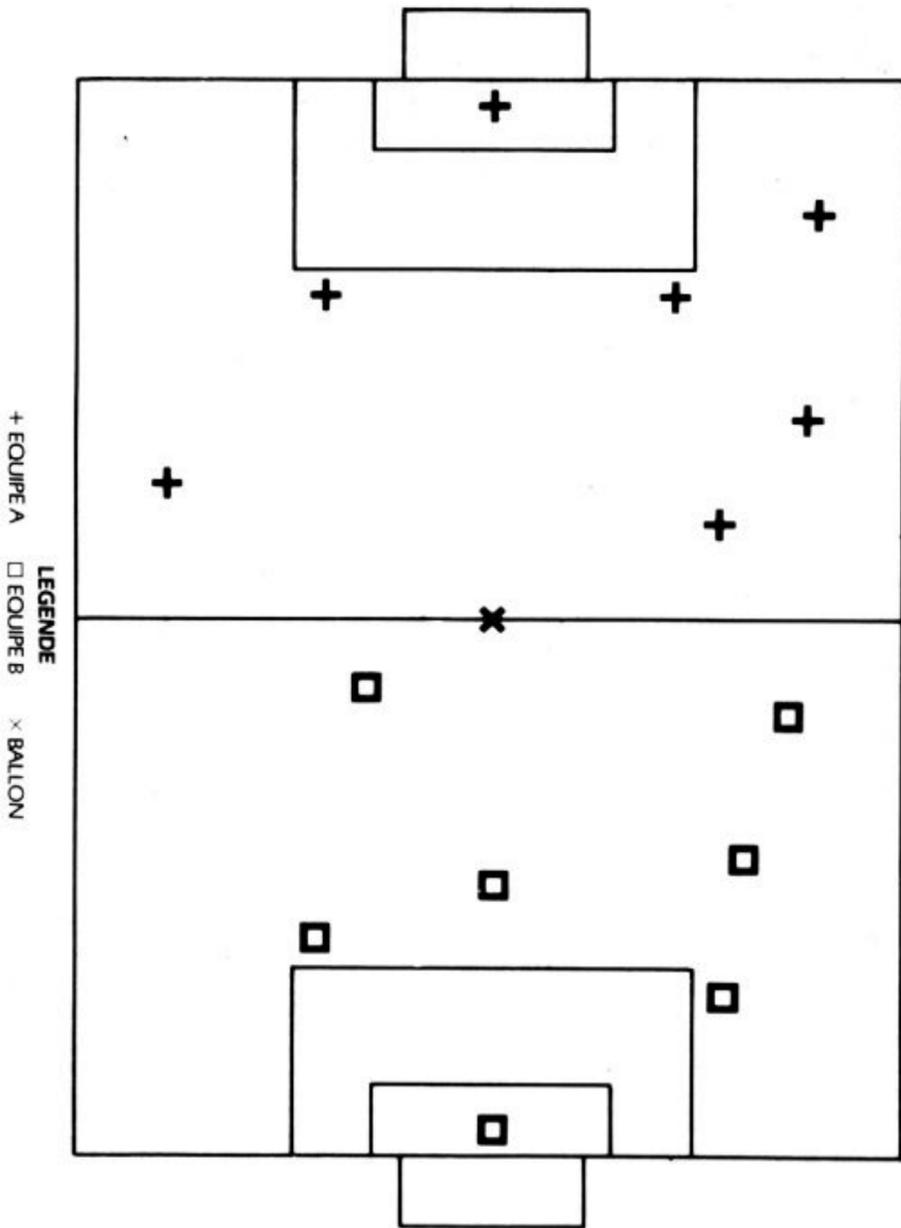
CONSEILS UTILES

- Persévérez! Cela en vaut la peine.
- Pour apprendre les commandes, utilisez le mode Entraînement.
- N'essayez pas de parcourir toute la longueur du terrain en courant, vous n'y arriverez pas. Accélérez et ralentissez afin de troubler vos adversaires sur des parcours dribblés.
- Pour obtenir un effet maximum, choisissez le moment pour courir vers le ballon et le frapper (c'est à dire appuyer sur feu).
- Apprenez la technique qui consiste à passer le ballon et à le faire circuler rapidement entre les membres de votre équipe. Vous pouvez changer le joueur actif dans votre équipe en appuyant sur feu.
- Apprenez à faire tourner rapidement votre joueur actif en utilisant les options de virage du levier à 45 et à 90 degrés.
- Quand le niveau d'énergie d'un joueur est bas, vous pouvez passer à un autre joueur qui a un niveau plus élevé, ce qui vous permettra de courir plus vite. Souvenez-vous que pour les coups de pied placés, vous ne pourrez pas changer la direction de votre joueur un fois que vous aurez appuyé sur feu.
- Les coups de pied placés seront toujours tirés avec une force de feu minimum d'environ deux tiers de la puissance totale, il n'est donc pas toujours nécessaire d'appuyer de façon prolongée.
- Après les prolongations, un coup de pénalty hors jeu signifie une mort soudaine. Soyez donc prudent!
- Souvenez-vous pour que pour les coups de pied placés, vous ne disposez que de 30 secondes pour la disposition de vos hommes, il est donc conseillé d'en placer le plus près possible du ballon en premier.
- L'équipe défendante n'aura pas le droit de placer des joueurs à moins de 9 mètres du ballon.
- Quand le ballon se trouve proche de l'entrée du but, vous pourrez contrôler votre gardien de façon limitée même s'il n'est pas sous le contrôle de l'aurole. Si vous appuyez sur feu, il plongera dans la direction désirée si la position du ballon suggère cette action.

GENERIQUE

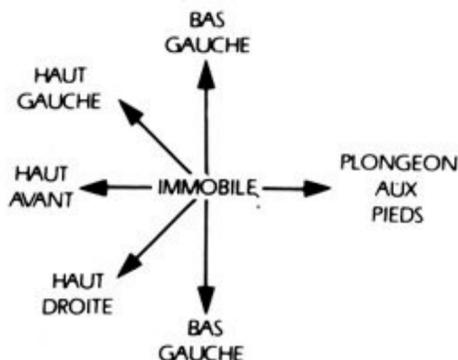
Concept and Design by R.C.D. LTD. Graphics by D.J.Anderson.
 Programmed by D.J.Anderson. Produced by D.C.Ward.
 Assisted by C.McLaughlan. ©1986 Imagine Software (1984) Limited.

AFFICHAGE COUP DE PIED PLACE



C'est à dire que si vous déplacez le levier à angle droit quand le gardien est immobile, celui-ci se déplacera sur le coté. Appuyer sur feu et déplacer le levier quand le gardien est immobile ou quand il se déplace sur le coté vous donne les commandes suivantes:

(GARDIEN DE GAUCHE)



Rentrées en touche

Utilisez le levier pour orienter le ballon dans la direction désirée. Pour augmenter votre force, utilisez feu, plus la force est importante, plus le coup sera puissant. Le ballon est lancé quand on relâche feu.

Blocage du ballon

Si vous appuyez sur feu quand un ballon (envoyé par vos adversaires) frappe un joueur que vous contrôlez, il fera un torse. Sinon le ballon rebondira simplement contre son corps.

Coup de tête

Si vous appuyez sur feu quand le ballon se trouve en l'air et que votre joueur est assez proche de celui-ci, ce joueur fera une tête en sautant ou en plongeant suivant la position du ballon.

Vitesse et énergie

Votre énergie augmentera ou diminuera suivant votre vitesse. Votre énergie baissera si vous courez rapidement et elle augmentera si vous courez lentement. Quand votre énergie tombe à un certain niveau, votre vitesse sera limitée jusqu'à ce que vous ayez récupéré une certaine quantité d'énergie.

Points de pénalty

Chaque fois qu'un joueur commet une poussée irrégulière, on lui donne un point de pénalty. Un point équivaut à un avertissement, deux points à une carte jaune et trois points à une carte rouge. Ceux-ci sont représentés dans la zone de statut par des carrés bleus, jaunes et rouges.

Attention: Quand un joueur est expulsé avec une carte rouge, il ne peut entrer de nouveau en jeu!

Penalty

Le gardien de but et le tireur utilisent leurs commandes normales selon ce qui a été indiqué.

COUPS DE PIED PLACÉS

Coups de pied placés et corners

Au moment où l'on s'apprête à tirer un coup de pied placé ou un corner, une vue en plan du terrain entier s'affiche et le chronomètre s'arrête. Vous disposez de trente secondes pour placer votre équipe à n'importe quel endroit du terrain. Déplacez le symbole clignotant à l'endroit désiré et appuyez sur feu pour passer au joueur suivant. Si vous appuyez sur feu et maintenez le levier dans une certaine position, le joueur courra dans cette direction quand le ballon est frappé. Cette opération est exécutée de façon simultanée par les joueurs un et deux. Le jeu commence après que l'arbitre ait sifflé.

TIRER LE BALLON DANS LES SITUATIONS DE BALLON MORT

Afin d'offrir un jeu plus varié, le contrôle du ballon au corner, des coups de pied placés et des pénalty est légèrement différent du contrôle normal. On augmente le niveau d'énergie en appuyant sur feu, mais votre



SUPER SOCCER

PING PONG COMMANDES

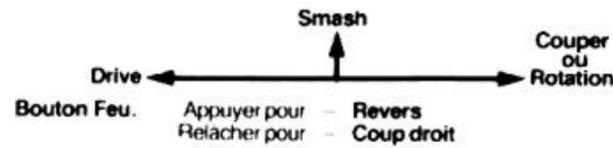
Le jeu peut se jouer soit par un soit par deux joueurs.

Pour commencer un jeu avec un seul joueur: Appuyer sur 1 sur le clavier ou sur FIRE (Feu) sur le manche à balai 1.

Pour commencer un jeu à deux joueurs: Appuyer sur 2 sur le clavier ou sur FIRE (Feu) sur le manche à balai 2.

Pour sélectionner le niveau de difficulté, positionner la flèche en déplaçant le manche à balai 1 à gauche ou à droite. Appuyer sur FIRE (Feu) pour effectuer votre sélection. Les niveaux de difficulté affectent la vitesse de la balle et (dans un jeu à un joueur) la ruse de votre adversaire.

MANCHE A BALAI



SERVICE

Mettre la raquette en position pour le service en déplaçant à gauche ou à droite. Lancer ensuite la balle en l'air pour le service en déplaçant le manche à balai. Déplacer le manche à balai à gauche ou à droite pour servir, driver ou couper respectivement. Vous pouvez servir un revers en maintenant le doigt sur le bouton feu.

Vous avez sept secondes pour servir. Si vous ne servez pas avant que le décompte atteigne zéro, la balle tombera sur le sol.

JEU

Chaque jeu se joue jusqu'à 11 points. Le gagnant est celui qui arrive le premier à 11 points. Il doit, toutefois, gagner par deux points de plus au moins, à moins que le score atteigne 15, dans quel cas le jeu se termine.

Le service change tous les cinq points marqués.

Toutefois, si on obtient un score à égalité de 11-11, le service change dès lors après chaque point.

Si le jeu se joue à deux joueurs, on joue alors une partie de trois jeux. Le premier joueur qui gagne deux jeux, gagne la partie. Après chaque jeu, les joueurs changent de courts.

Dans un jeu à un joueur, si le joueur gagne, un nouveau jeu commence au niveau de difficulté suivant.

SITUATION ET MARQUE DES POINTS

Dans un jeu à deux joueurs, le tableau des points est affiché après chaque jeu. Il indique les points gagnés par le joueur pour chaque jeu.

Entrée de votre nom dans le tableau de score élevé.

Sélectionner la lettre désirée en bougeant le manche à balai approprié à gauche ou à droite, et appuyer sur feu pour effectuer votre sélection. Un score de dix points est accordé chaque fois qu'un joueur parvient à frapper la balle. Les scores des deux joueurs et le score élevé sont affichés dans le haut de l'écran. Si le score d'un joueur est assez élevé, il aura la possibilité d'entrer son nom dans le tableau de score élevé à la fin de son jeu.

CONSEILS ET TUYAUX

Quand utiliser chaque type de balle

Smash (Smash) — Il s'agit d'un coup extra-rapide utilisé pour renvoyer les "balles flottantes". Les balles flottantes auront un bruit très distinctif.

Drive (Drive) — Il s'agit d'un coup rapide, utilisé normalement pour relancer la balle.

Cut (Couper) — Il s'agit d'un coup lent qui peut être utilisé pour gêner le rythme de votre adversaire.

Forehand or Backhand (Coup droit ou Revers) —

Changer du revers au coup droit et vice versa est efficace quand votre adversaire essaie de vous attraper du côté non défendu ou quand vous voulez forcer votre adversaire à aller à droite ou à gauche.

La direction du retour de la balle dépend du rythme auquel vous rendez le coup.

Terminologie du ping pong

In (bon) — Le service ou la balle relancée est bon.

Out (nul) — Le service ou la balle relancée n'est pas bon.

Net (filet) — Une balle servie frappe le filet et est nulle.

Duce (égalité) — Un score à points égaux de 11 et plus.

Love all (zéro partout) — Le score est de 0-0 au début de la partie.

Change Courts (changer de courts) — Les joueurs changent de côté.

Game Set (jeu gagné) — La partie est finie.

BALLE DE MATCH

Vous pensez avoir maîtrisé toutes les finesses de BALL DE MATCH alors préparez vous... respirez profondément et entrez sur le court central, la foule vous attend.

LE TOURNOI

BALLE DE MATCH vous permet d'entrer dans le tournoi au niveau de qualification que vous désirez.

Quarts de finales

Rassurez vous, vous serez peut être battu mais vous apprendrez beaucoup.

Demi finales

Pour battre votre adversaire en demi finales, il faudra un bon contrôle de la balle et des réflexes rapides.

Finale

Le rêve de chaque joueur professionnel, mais seuls les quelques meilleurs joueurs au monde réussiront à battre le numéro un mondial tenant incontesté du titre... l'ordinateur! Vous en sentez vous capable?

LE MATCH D'EXHIBITION

Vous venez de vous qualifier en quart de finale, bravo! Profitez-en pour monter dans les tribunes et pour assister aux matchs d'exhibition. Vous pourrez observer vos futurs adversaires et repérer leurs forces et leurs faiblesses.

Vous pourrez les voir jouer aux trois niveaux de difficulté.

FONCTIONNEMENT

Les joueurs se contrôlent soit à l'aide des manettes soit à l'aide des touches du clavier.

La direction et la vitesse de la balle dépendent de la position de la raquette et du sens de déplacement du joueur au moment de la frappe en coup droit ou en revers (déclenchement plus ou moins anticipé du mouvement avant l'arrivée de la balle.) A titre d'exemple, une balle rapide s'obtient quand le joueur frappe la balle en avançant simultanément vers le filet (mais attention la probabilité d'avoir la balle dans le filet ou dehors augmentera aussi). De la même façon une balle est lobée quand le joueur frappe la balle en reculant et que son adversaire se trouve au filet.

Le retournement de coup droit à revers et vice versa se fait automatiquement selon le sens de déplacement du joueur, mais le mouvement peut aussi être déclenché à tout moment en appuyant sur le bouton de la manette. La force et la direction de la balle de service dépendent aussi de l'inclinaison et de l'orientation de la manette au moment du service (là aussi les probabilités de balles fautes dépendent des risques pris). Le jeu peut se mettre en pause en appuyant sur la touche 'ESCAPE' pendant le jeu. Pour reprendre le jeu ou recommencer une partie répondre par oui (O) ou non (N) au message qui s'affiche.

UTILISATION DES MANETTES

Les joueurs se déplacent dans les huit directions de la manette (Haut Bas Droite Gauche Diagonales) et le bouton déclenche le mouvement.

UTILISATION DES TOUCHES DU CLAVIER

Jeu à un joueur contre l'ordinateur

déplacement à gauche : X
déplacement à droite : C
déplacement vers le haut : W
déplacement vers le bas : S
déclenchement du mouvement : ESPACE

(toutes les touches à droite de ESPACE auront le même effet).

Jeu à deux joueurs

	Joueur 1	Joueur 2
à gauche	:X	.
à droite	:C	.
vers le haut	:W	↑
vers le bas	:S	↓
mouvement: ESPACE		8

LE SCORE

Les règles du jeu sont celles du tennis. Pour ceux qui ne sont pas encore familiers avec ce jeu voici les règles.

Un match se joue en 5 SETS et le gagnant est le premier à gagner respectivement 3 SETS.

Pour gagner un set il faut gagner un certain nombre de JEUX le gagnant étant celui qui gagne 6 JEUX avec au moins 2 JEUX d'écart avec son adversaire. Si la partie arrive à 6 JEUX partout il y a TIE BREAK pour départager les deux joueurs, sauf dans le dernier SET où le jeu continue jusqu'à avoir un écart de 2 jeux.

Pour gagner un JEU il faut un certain nombre de POINTS. Le premier joueur à atteindre 4 POINTS avec 2 POINTS d'avance sur son adversaire gagne le JEU.

L'attribution des points se fait de la façon suivante:

zéro point	— "0"	trois points	— "40"
un point	— "15"	quatre points	— "jeu"
deux points	— "30"		

Si les deux joueurs arrivent à "40" on dit "Egalité" et le joueur qui gagne la prochaine balle a l'avantage. Si ce même joueur gagne encore le point suivant il gagne le JEU sinon le score est de nouveau "Egalité". Les joueurs servent alternativement chaque JEU d'un SET. Ils servent aussi chacun leur tour le premier JEU de chaque SET. Les joueurs changent de côté après chaque jeu impair.

Le TIE BREAK

Pour le TIE BREAK, on compte le nombre de points 1, 2, 3, ... et le vainqueur est le premier à atteindre 7 POINTS avec 2 POINTS d'avance. Si aucun n'y parvient le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'il y ait une différence de 2 POINTS entre les 2 JOUEURS.

LE SQUASH JONAH BARRINGTON

REPRODUCTION DE SON

Le Squash Jonah Barrington comprend une technique surprenante de reproduction de la voix humaine. La voix de Jonah Barrington pourra ainsi annoncer le score par le biais du système sonore de votre ordinateur.

INSTRUCTIONS DE JEU

Le Squash Jonah Barrington se joue à un ou deux joueurs. Si vous choisissez l'option un joueur, vous affronterez l'ordinateur. Vous pouvez également obtenir une démonstration du jeu à n'importe quel niveau de difficulté en sélectionnant l'option ordinateur pour deux joueurs. Pour retourner au menu principal quand vous êtes en mode démonstration, appuyez sur la BARRE D'ESPACEMENT à la fin d'un échange. Il y a quatre niveaux de difficulté, correspondant aux couleurs du point sur les balles de squash de ROUGE (facile) à JAUNE (difficile). Appuyez sur la barre d'espacement pour choisir le niveau de difficulté. La couleur du bord changera alors. Une fois que vous aurez atteint le niveau de difficulté désiré, appuyez sur la touche ENTER. Pour sélectionner les touches de commande requises, suivez les instructions à l'écran.

Si vous disposez d'un levier, sélectionnez les directions de mouvement en déplaçant votre levier. L'introduction de ce système de commande vous permettra de jouer ce jeu avec pratiquement tous les leviers disponibles à l'heure actuelle. Si vous souhaitez jouer un jeu à deux joueurs mais ne disposez que d'un levier, un des joueurs ou les deux peuvent sélectionner les commandes au clavier.

Votre joueur se déplacera vers la gauche, la droite, l'avant ou l'arrière en appuyant sur la touche définie. Si vous relâchez le bouton feu, votre joueur fera un coup droit ou un revers et ce en fonction de la position de la balle au moment où vous appuyez sur le bouton. Suivant le moment où vous appuyez sur le bouton, vous pouvez changer l'angle de la balle après que celle-ci ait rebondi sur la raquette. Vous avez à votre disposition 6 angles différents. Le moment où le coup est donné influera également sur la vitesse à laquelle la balle quitte la raquette.

Quand vous affrontez l'ordinateur et que celui-ci joue une balle de service, appuyez sur le bouton feu. Vous ne pouvez pas toutefois influencer sur son service de la même façon que sur le votre en variant la durée pendant laquelle vous appuyez sur le bouton feu.

Nom

Pour entrer votre nom, déplacez le curseur vers le haut ou vers le bas jusqu'à ce que vous trouviez la lettre puis appuyez sur le bouton feu. Vous pouvez entrer jusqu'à huit lettres. Pour entrer dans le jeu déplacez-vous jusqu'au bout de l'espace permis et appuyez sur feu. Si vous avez choisi l'option deux joueurs, répétez le processus décrit ci-dessus pour le deuxième joueur.

Les règles du Squash Jonah Barrington suivent les règles de la Fédération Internationale de Squash dans la mesure où l'ordinateur le permet.

Vous allez trouver ci-dessous un résumé des règles du jeu de squash qui mettra en évidence les différences qui peuvent exister entre un jeu normal et le Squash Jonah Barrington.

Board (étain)

La zone qui se trouve en dessous de la ligne du bas sur le mur avant du terrain. Il est fabriqué à partir d'un matériau qui rend un son différent du reste du terrain. L'ordinateur émettra un son différent quand la balle frappera le board.

Ligne Cut

La ligne Centrale sur le mur avant, située à six mètres du sol du terrain.

Ligne courte

Ligne sur le sol parallèle au mur avant et à 5.50 m de celui-ci.

Ligne de Demi-Terrain

Ligne sur le sol parallèle aux murs des côtés qui divise la moitié arrière du terrain en deux parties égales appelées le demi-terrain de droite et le demi-terrain de gauche.

Carré de Service

Une zone carrée située à l'intérieur de chaque demi-court à l'intérieur de laquelle le "Hand-in" sert.

Hors jeu

La balle est hors jeu quand elle frappe le mur avant, arrière ou les murs des côtés au-dessus de la ligne haute ou le plafond. Dans le jeu de l'ordinateur, la ligne du mur arrière n'est pas apparente.

Hand-in

Le joueur qui sert.

Hand-out

Le joueur qui reçoit le service.

Not up

Expression utilisée pour indiquer que la balle n'a pas été renvoyée au-dessus du Board (étain).

Balle de match

Une expression utilisée pour indiquer qu'il ne manque qu'un point au joueur qui sert pour gagner le match/le jeu.

Le Score

Pour un match on retient les meilleurs de trois ou cinq jeux bien qu'il existe également une option de un jeu comprise dans le jeu de l'ordinateur. Chaque jeu consiste en 9 points et le vainqueur est le joueur qui atteint ce score le premier sauf si on atteint un score de 8 partout auquel cas le joueur Hand-out peut, s'il le désire, fixer le jeu à deux, à ce moment là c'est le premier joueur qui marque deux points supplémentaires qui est le vainqueur.

Si le score atteint 8 partout dans le jeu de l'ordinateur, le jeu continuera automatiquement jusqu'à ce qu'un joueur atteigne 10 points. Les points ne peuvent être marqués que par hand-in. Quand hand-in gagne une balle, il marque un point. Quand hand-out gagne une balle, il devient hand-in.

Service

L'attribution du service est décidée en faisant pivoter une raquette. Dans le jeu de l'ordinateur, le joueur 2 sert le premier. Ce joueur continue à servir jusqu'à ce qu'il perde une balle, le service passe alors à son adversaire et ainsi de suite tout au long du jeu.

Avant d'être frappée, la balle est lancée en l'air et elle ne doit pas toucher le sol ou le mur. La balle est frappée sur le mur avant dans la zone située au-dessus de la ligne cut et en dessous de la ligne supérieure de façon telle qu'elle tombera sur le sol dans le demi-terrain situé à l'opposé du joueur qui sert, à moins qu'elle soit renvoyée à la volée. Si ces conditions ne sont pas remplies, il y a faute et le joueur qui sert essaie une deuxième fois. S'il ne réussit pas la deuxième fois, il y a double faute et le service passe à son adversaire.

Si un joueur ne réussit pas à frapper la balle alors qu'il sert, il y a aussi double faute et le service passe à son adversaire.

Le joueur qui reçoit le service (hand-out) peut essayer de renvoyer un mauvais service, s'il y réussit la balle sera alors bonne.

Au début de chaque jeu et de chaque service le joueur qui sert peut lancer la balle de n'importe lequel des carrés de service mais après qu'il ait marqué un point, il sert de l'autre carré et ainsi de suite durant tout le jeu. Dans le jeu de l'ordinateur, il n'y a pas de choix possible et tous les premiers services s'effectuent du demi-terrain droit.

Dans la pratique si la personne qui reçoit le service le renvoie à la volée avant qu'il passe la ligne courte, il peut recevoir un avertissement qui peut l'amener à être disqualifié. Dans le jeu de l'ordinateur, il y a net.

Net

Un net est un coup indécis et un service ou un échange ou il y a un net ne compte pas.

Le Jeu

Après qu'un joueur ait bien servi, les joueurs renvoient la balle chacun leur tour jusqu'à ce que l'un d'entre eux ne réussisse pas à renvoyer la balle de façon correcte.

Balle bien renvoyée

La balle est renvoyée de façon correcte si le joueur, avant que la balle ait rebondi deux fois sur le sol, la renvoie contre le mur avant au-dessus du board et en jeu sans que la balle touche le sol après qu'elle ait été frappée et avant qu'elle touche le mur avant.

Gagner l'échange

Un joueur gagne l'échange si les règles qui s'appliquent au service (voir ci-dessus) n'ont pas été respectées par son adversaire ou si son adversaire ne parvient pas à renvoyer la balle de façon correcte.

Obstruction

Les règles de la Fédération Internationale de Raquettes de Squash sont complexes et reposent entièrement sur l'opinion et le jugement de l'arbitre. En simplifié, après avoir frappé la balle, le joueur doit dans toute la mesure du possible s'éloigner afin de ne pas gêner son adversaire. Si l'arbitre décide qu'un joueur n'a pas fait tout son possible pour ne pas gêner son adversaire, l'arbitre arrêtera le jeu et accordera un point à son adversaire.

Le jeu de l'ordinateur, dans la mesure où il n'y a pas d'arbitre, permet de jouer un net s'il y a collision entre les deux joueurs ou obstruction par l'un d'eux, mais ce uniquement dans la mesure où le joueur qui est en train de recevoir la balle à ce moment là tente de la renvoyer.

Points généraux

Si un joueur ne réussit pas à frapper la balle en jeu, il peut tenter de la frapper, dans la mesure où la balle est toujours en jeu.

La tenue devrait être blanche. Dans le jeu de l'ordinateur pour des raisons pratiques, les deux joueurs sont vêtus de noir. Le joueur No 2 est reconnaissable par une bande blanche en travers de sa chemise et sur le côté de ses shorts.

(c) 1986 IPC/DAN DARE LTD. Part of the Dan Dare Nostalgia Collection licensed worldwide by Dan Dare Ltd

(c) 1986 Universal Studios Inc