

# CHALLENGERS

MANUEL FRANÇAIS

ATARI ST \* AMIGA \* AMSTRAD CPC  
COMMODORE 64 \* IBM PC et COMPATIBLES

- GREAT COURTS/PROTENNIS
- FIGHTER BOMBER
- STUNT CAR RACER
- KICK OFF (Toutes versions sauf PC)
- SUPERSKI

**UBI SOFT**

*Entertainment Software*

# SOMMAIRE

**GREAT COURTS** ..... page 3

**FIGHTER BOMBER** ..... page 39

**STUNT CAR RACER** ..... page 66

**KICK OFF** ..... page 74

**SUPERSKI** ..... page 78

# Great Courts by UBI SOFT

Created and designed by  
Lothar Schmitt, Uwe Meier, H. Ruttmann

Programmed by Lothar Schmitt  
Background art and character animation  
by Uwe Meier  
Sound by H. Ruttmann

AMIGA is a registered trademark of Commodore -  
AMIGA, Inc.

ATARI and ST are registered trademark of  
ATARI Corporation.

IBM is a registered trademark of International  
Business Machines, Inc.

Great Courts is a trademark of UBI SOFT.

## SOMMAIRE DE GREAT COURTS

I) Utilisation de Great Courts .....	9
Menu principal (Main menu).....	9
- Tournoi (Tournament).	
- Entraînement (Practice).	
- Mode.	
- Classement (Ranking).	
- Sauvegarde (Storage).	
Les sous menus.....	9
Option tournoi (Tournament).	
- Play.	
- Table.	
Option entraînement (Practice).....	10
- Deux joueurs (Two players).	
- Machine.	
- Service.	
Option mode.....	11
- Easy.	
- Advanced.	
- Professionnal.	
Option classement ( Ranking).....	13

Option sauvegarde (Storage) ..... 13

- Load.
- Save.

**II) INSTRUCTION DE CHARGEMENT DE GREAT COURTS ..... 13**

1) SPECTRUM ..... 13

2) ATARI ST ..... 14

3) AMIGA ..... 16

4) AMSTRAD ..... 19

5) COMMODORE 64 ..... 22

III) Les différentes techniques du tennis ..... 24

Le service.

- Règles générales.
- Appliqué à Great Courts.

Les différents coups ..... 26

- Groundstrokes.
- Coup droit.
- Revers.
- La volée.
- Appliqué à Great Courts.

Les différents coups par rapport à l'adversaire ..... 29

- Down the line shot.
- Crosscourts shot.
- Passing shot.
- Approach shot.
- Drop shot.
- Ship shot.
- Appliqué à Great Courts.

Position du joueur en réception de balle.....	30
- Techniqué de réception.	
- Appliqué à Great Courts.	
Les effets de balle.....	31
- Top spin.	
- Under spin.	
- Side spin.	
- Appliqué à Great Courts.	
Stratégie du tennis.....	31
- Le service.	
- Le retour de service.	
- Le service-volée	
- La deuxième volée.	
- Le passing shot.	
- Le lob.	
IV) Annexes.....	34
Gagnants du tournoi de l'Open de France (French Open).	
de Wimbledon (All England Championship).	
de l'US Open (Flushing Meadow).	
de l'Open d'Australie (Australian Open).	

ATTENTION : si vous choisissez l'option "TWO PLAYERS" après avoir joué avec l'option "TOURNAMENT", le comptage des points ne sera pas bon. Pour obtenir un comptage correct, il vous faut relancer le jeu.

## ***1) Utilisation de Great Courts.***

### ***Menu principal (Main menu).***

**Tournoi (Tournament) :** Cette option vous permet de commencer le premier tournoi du grand chelem, à savoir l'Open de Melbourne (Australie).

**Entraînement (Practice) :** Apprentissage des différentes techniques avec une machine qui renvoie les balles, jeu contre un adversaire humain, entraînement au service.

**Mode :** Choix de l'un des trois modes de difficulté (Easy, Advanced, Professional).

**Classement (Ranking) :** visualisation des 64 premiers joueurs.

**Sauvegarde (Storage) :** chargement ou sauvegarde du jeu en cours.

**Une seule sauvegarde du match en cours est possible.**

### ***Les sous menus.***

#### ***Option TOURNOI (Tournament)***

**PLAY :** Sélection du prochain match ou introduction à un tournoi.

Si c'est le premier match du tournoi que le joueur dispute, alors il doit entrer son nom. Si une erreur est commise lors de la saisie du nom, il est toujours possible de réécrire celui-ci en appuyant sur la touche DEL (Delete) de votre clavier. Après avoir entré le nom, il faut le valider à l'aide de la touche Return de votre clavier. Le joueur est classé en 64e position du classement mondial en début de tournoi.

Le premier des quatre tournois auxquels le joueur doit participer est l'OPEN de MELBOURNE (Australian OPEN in Melbourne). Avant de commencer

chacun des quatre tournois, une image de présentation agrémentée d'un fond musical apparaît.

Les matchs se déroulent de la même manière que dans la réalité, excepté pour le changement de côté des joueurs. Le joueur joue toujours au premier plan, ceci pour une jouabilité maximale.

La combativité et le niveau de jeu des adversaires est fonction de leur classement. Cette différence existe dans les trois modes.

Si le niveau de difficulté choisi est EASY, seuls les deux premiers matchs du tournoi seront dans ce mode (16e et 8e de finale). Le troisième match du tournoi (4e de finale) sera joué en mode Advanced.

En cas de victoire à ce tournoi, le joueur pourra participer aux tournois suivants :

- L'OPEN de PARIS (French Open).
- WIMBLEDON (All England Championship).
- FLUSHING MEADOW (US Open).

Lors d'un match il est possible d'accéder aux options suivantes :

Pause : Il suffit d'appuyer sur la touche P du clavier.

Replay : Touche R. Cette option vous permet de visualiser en 3 dimensions et de façon animée le dernier échange.

**TABLE** : Visualisation du tableau des matchs d'un tournoi. Cette option n'est accessible que lorsque le joueur a participé au premier match (gagné ou perdu). Sur ce tableau, présentées sous la forme d'un arbre, apparaissent les informations suivantes :

Résultats des 16e de finale.

Nom des participants au tournoi.

Si vous avez perdu le premier match vous pouvez voir dans cette table le résultat de tout le tournoi jusqu'à la finale.

**Option ENTRAÎNEMENT (Practice)** : Ce choix permet au joueur de

s'entraîner aux différentes techniques du tennis. Pour cela il dispose des options suivantes :

**Deux joueurs (Two players) :** Jeu contre un deuxième adversaire humain. Ce mode de jeu respecte les règles de tennis. Contrairement au mode PLAY, le changement de côté des joueurs est pris en compte de la même manière que dans la réalité.

**Machine :** Entraînement avec une machine lanceuse de balle. Le joueur a la possibilité de choisir entre 6 programmes d'entraînement lui permettant un apprentissage des différents coups du tennis. Il peut également s'entraîner pour améliorer ses points faibles. Si vous désirez vous entraîner sur les différents terrains il faut pour cela passer par le mode PLAY et aller au tournoi possédant le court voulu. Ensuite commencez à jouer puis abandonner le match en appuyant sur la touche ESC (Escape) de votre clavier ou sur la touche ESC et le bouton de tir de votre joystick simultanément. Il ne reste plus qu'à revenir à l'entraînement.

**Service :** Le choix de cette option permet au joueur d'améliorer son service.

**Option MODE :** Choix du degré de difficulté du jeu. Le joueur a le choix entre les trois modes suivants :

**EASY :** Ce mode s'adresse aux débutants et est implémenté automatiquement au chargement de GREAT COURTS. Le service est facilité car le joueur n'a que le pointeur à diriger. Les fautes au filet lors du service sont quasiment impossibles (sauf erreur grave du joueur). Le test de détection de collision de la raquette et de la balle est très large si bien que le joueur a une grande probabilité de renvoyer la balle. C'est comme s'il jouait avec une grande raquette. De plus le micro-ordinateur indique au joueur, à l'aide d'un pointeur

(petit losange noir), l'endroit où il doit se placer pour renvoyer la balle.

Le choix de l'option EASY rend GREAT COURTS très agréable à utiliser pour les débutants.

**ADVANCED** : Le jeu est beaucoup plus proche de la réalité. Le service est plus difficile (pensez à l'entraînement) et il est possible de faire des fautes au filet. Le test de collision entre la balle et la raquette est réduit à la raquette du joueur. Ce mode s'adresse aux joueurs confirmés dans le jeu à deux joueurs et est un bon compromis entre les modes EASY et PROFESSIONAL dans les tournois. Le pointeur (losange noir) n'est plus valide. Le joueur doit se placer lui même par rapport à la balle (CF. Les différentes techniques du tennis).

**PROFESSIONAL** : Mode pour les joueurs ayant une grande expérience de GREAT COURTS.

Le joueur doit préparer son coup (coup droit ou revers) en déplaçant son personnage par rapport à la balle sinon le choix du coup droit ou revers ne sera pas valide (le coup sera fonction de la position du joueur par rapport à la balle). Pour éviter ce type d'erreur il faut procéder de la manière suivante : Préparation du coup : Placez le personnage à l'endroit supposé être le bon.

Validation du coup : Appuyez sur le bouton de tir. Si la balle est sur la droite du personnage, celui-ci essaiera le coup droit (et inversement).

Ce mode possède donc plus de difficultés, plus de variantes et demande donc plus de technique. Le moment où le joueur appuie sur le bouton de tir est important et le mieux est que le joueur se prépare à frapper la balle en courant (en appuyant sur le bouton de tir du joystick) ce qui permet au tennisman de se positionner à la réception.

**ATTENTION** : Toutes les possibilités d'entraînement et de jeu sont fonction du mode choisi.

On ne peut jouer, dans le mode EASY, que les deux premiers matchs d'un tournoi.

**Option CLASSEMENT (Ranking) :** C'est le classement mondial des 64 premiers joueurs (y compris vous). En début de jeu, vous êtes classé 64<sup>e</sup> et votre position évolue suivant vos résultats aux différents matchs disputés.

Si vous désirez changer le nom de vos adversaires, il suffit de valider la touche E. Une page écran apparaît et vous devez entrer le nom du joueur puis son score. Après chaque saisie vous devez valider celle-ci par Return. Pour quitter cette option, il suffit d'appuyer sur la touche ESC.

**Option SAUVEGARDE (Storage) :**

**SAVE :** Sauvegarde d'une partie en cours (ne peut être faite que lorsqu'un match est terminé).

**LOAD :** Récupération d'une partie sauvegardée précédemment.

**ATTENTION :** GREAT COURTS ne permet de sauvegarder qu'un seul jeu en cours, car autrement il serait trop facile de gagner en sauvegardant jeu après jeu.

## II INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT DE GREAT COURTS

## 1) SPECTRUM

### INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT :

Pour jouer à GREAT COURTS., vous avez besoin d'un SPECTRUM et d'un joystick (facultatif).

#### CHARGEMENT (version cassette) :

- Eteignez votre ordinateur.
- Insérez la cassette de GREAT COURTS dans le lecteur et mettez votre ordinateur sous tension. Confirmez l'option "CHARGEMENT CASSETTE" en pressant RETURN sur votre clavier. Un message apparaîtra vous demandant de presser sur la touche PLAY de votre lecteur de cassette, puis sur une touche quelconque de votre clavier. Le programme se chargera ensuite automatiquement.
- Après quelques instants, le nom et la date d'un tournoi apparaissent à l'écran. Vous devez donc entrer au clavier le nom du vainqueur de ce tournoi. Pour cela reportez-vous aux annexes de la notice. Vous ne devez entrer que le nom du joueur (ne pas saisir ni la lettre du prénom ni le point). Lorsque vous avez entré le nom, une page de présentation apparaît à l'écran, suivie du menu principal.
- Si vous ne faites rien le jeu passe automatiquement en mode de démonstration. Pour retourner au menu principal, pressez simplement sur le bouton de tir de votre joystick (ou sur la touche < du clavier, ou alternativement sur la touche ENTER).

#### COMMENT JOUER A GREAT COURTS ?

##### a) CLAVIER :

Les commandes de clavier sont les suivantes :

Joueur N° 1	clavier QWERTY
Mouvement vers le haut	Q
Mouvement vers le bas	A
Mouvement vers la droite	R
Mouvement vers la gauche	E
Choix et validation d'un coup : touche <	
Joueur N° 2	clavier AZERTY
Mouvement vers le haut	J
Mouvement vers le bas	K
Mouvement vers la droite	P
Mouvement vers la gauche	●
Choix et validation d'un coup : touche "."	

##### b) JOYSTICK :

Vous pouvez faire des mouvements dans les quatre directions en utilisant le joystick. Choisissez et validez le coup en utilisant le bouton de tir de votre joystick.

##### c) CHOIX DES OPTIONS DANS LE MENU PRINCIPAL :

Vous vous servez du joystick (ou des touches Q et A) pour choisir une des options du menu (l'option sélectionnée apparaît soulignée et éclairée). Pour confirmer une option, pressez le bouton de tir de votre joystick ou la touche < de votre clavier.

– **SERVIR** : Lorsque vous jouez contre l'ordinateur, vous commencez toujours par servir. Cliquez sur le bouton de tir de votre joystick ou la touche <, ou la barre d'espace. Déplacez ensuite le pointeur noir vers la gauche ou vers la droite (selon le côté où vous servez) en vous servant du joystick, des touches W et E, ou des touches P et O.

**N.B.** : dans les modes "ADVANCED" et "PROFESSIONAL", il est préférable de s'entraîner avant de commencer un jeu.

Dans ces modes, vous devez relâcher le bouton de tir de votre joystick au bon moment sinon la balle ira dans le filet ou sortira des limites de la zone de service.

#### – **RENOYER LA BALLE** :

Lors des échanges, presser le bouton de tir de votre joystick (ou la touche <) pour préparer votre coup, et relâchez-le pour renvoyer la balle.

**N.B.** : le joueur cesse de se déplacer lorsque vous cliquez sur le bouton de tir de votre joystick.

#### – **QUITTER UNE OPTION ET RETOURNER A L'ECRAN DE SELECTION PRECEDEMMENT CHOISI** :

Pour quitter une option, pressez la touche ENTER de votre clavier.

#### **REMARQUES** :

Comparée aux versions ATARI et AMIGA, la version SPECTRUM de GREAT COURTS présente quelques différences :

– Le menu principal a deux fonctions supplémentaires : l'option TWO PLAYERS (= deux joueurs) et l'option DEMO.

– Dans l'option TOURNAMENT (tournoi), vous ne pouvez donner votre nom qu'avec le joystick ou les commandes du clavier.

– Il n'est pas possible de voir un REPLAY.

– L'option TABLE n'existe pas.

– Dans l'option PRACTICE (entraînement), il n'est pas possible de jouer à deux.

– Il n'est pas possible de sauvegarder un jeu en cours (STORAGE) ou un classement en cours (CURRENT RANKING).

– Il est possible de choisir le côté du court sur lequel le joueur veut jouer. Pour ce faire, sélectionnez l'option MODE, puis l'option PLAY BACK si vous voulez jouer en fond de court ou PLAY FRONT si vous voulez jouer en avant.

– Il est possible de regarder une démonstration du jeu en sélectionnant le mode DEMO.

## 2) ATARI ST

GREAT COURTS fonctionne sur les ATARI suivants : ATARI 520 ST, 1040, MEGA ST2 et 4, ATARI STE anciennes et nouvelles ROMS en version couleur ou monochrome.

Pour utiliser GREAT COURTS, il vous faut un ATARI et un (ou deux) joystick(s). Si votre joystick possède un auto-fire, vérifiez que celui-ci est sur la position OFF.

### **MODE DE CHARGEMENT :**

\* Eteignez votre micro-ordinateur,

\* Insérez la disquette 1 de GREAT COURTS dans le lecteur A. Si votre ATARI est un ATARI 520 ST, vérifiez qu'il n'y a pas de périphériques de connectés.

\* Allumez votre ATARI. GREAT COURTS se charge automatiquement et après quelques instants, la page de présentation apparaît avec une musique.

Pour accéder au menu principal, cliquez sur le bouton de tir de votre joystick. Un message vous demandera d'insérer la disquette 2 de GREAT COURTS. Vous verrez apparaître le nom d'un tournoi et une date, reportez-vous aux annexes de la notice, entrez le nom du gagnant correspondant au tournoi (n'entrez pas l'initiale qui précède le nom) et appuyez sur RETURN. En cas d'erreur de saisie, appuyez sur la touche BACKSPACE puis renouvelez l'opération. Si vous avez entré le bon mot de passe, vous accédez directement au menu principal.

Vous voyez alors apparaître différentes options que vous sélectionnez en déplaçant la manette du joystick vers le haut ou vers le bas (vous voyez le contour lumineux entourant une option se déplacer), appuyez sur le bouton de tir pour valider l'option choisie.

N.B. : Dans l'option TOURNAMENT, vous ne pouvez pas accéder à l'option TABLE si vous jouez le premier match d'un tournoi.

Si vous choisissez l'option PLAY après chaque nouvel écran, appuyez sur le bouton de tir de votre joystick pour accéder à l'écran suivant. Lorsque vous donnerez votre nom, validez la saisie avec la touche return.

## **COMMENT JOUER A GREAT COURTS :**

### **\* LE SERVICE**

Lorsque vous jouez, vous commencez systématiquement par servir. Cliquez sur le bouton de tir de votre joystick, dirigez à gauche ou à droite le pointeur jaune avec le joystick et placez-le là où vous souhaitez envoyer la balle.

N.B. : Dans les modes "ADVANCED" et "PROFESSIONAL", prenez bien soin de vous entraîner avant de commencer une partie.

Dans ces modes, il faut cliquer une seconde fois pour sélectionner le moment du tir.

### **\* LE RETOUR DE BALLE**

Lors de l'échange, appuyez sur le bouton de tir de votre joystick pour armer et relâchez-le pour renvoyer la balle.

N.B. : Le déplacement du joueur s'arrête lorsque vous appuyez sur le bouton de tir de votre joystick (il y a une inertie qui est fonction de sa vitesse et du terrain).

### **\* COMMENT SORTIR D'UNE OPTION ET RETOURNER A L'ECRAN DE SELECTION PRECEDEMMENT CHOISI ?**

Pour quitter une partie, appuyez simultanément sur le bouton de tir de votre joystick et sur la touche ESC (escape).

## **- QUELQUES TOUCHES IMPORTANTES :**

**P** - Vous permet de faire une pause lorsque vous jouez un match. Cliquez sur le bouton de tir de votre joystick pour redémarrer.

**R** - Provoque un replay 3 D de votre dernier échange.

**E** - Cette touche n'est valide que dans l'option RANKING. Elle vous permet de changer les noms des joueurs dans le classement. Pour cela, entrez le nom du joueur et validez en appuyant sur RETURN. Vous pouvez changer les noms des 64 joueurs du classement. Pour quitter cette option, appuyez sur la touche ESC.

Additif à la fiche d'instruction

ATTENTION: GREAT COURTS est configuré avec un clavier QWERTY.

sur ATARI

Pour obtenir Q tapez A

Pour obtenir A tapez Q

Pour obtenir Y tapez W

Pour obtenir W tapez Z

Pour obtenir Z tapez Y

Pour obtenir M tapez ?

L'option LOAD n'est valide que lorsque vous avez sauvegardé une partie précédemment.

Eteignez bien votre machine avant d'utiliser GREAT COURTS.

### 3) AMIGA

GREAT COURTS fonctionne sur les AMIGA suivants : AMIGA 500, 1000\*, 2000 (\*Kickstart 1.2 ou plus) ayant un Workbench 1.2 ou 1.3 version PAL ou NTSC.

Pour utiliser GREAT COURTS, il vous faut un AMIGA et un (ou deux) joystick(s). Si votre joystick possède un auto-fire, vérifiez que celui-ci est sur la position OFF.

#### MODE DE CHARGEMENT :

\* Eteignez votre micro-ordinateur,

\* Insérez la disquette de GREAT COURTS dans le lecteur DFO. Si votre AMIGA est un AMIGA 500, vérifiez qu'il n'y a pas de périphériques de connectés.

\* Allumez votre AMIGA. GREAT COURTS se charge automatiquement et après quelques instants, la page de présentation apparaît avec une musique.

Pour accéder au menu principal, cliquez sur le bouton de tir de votre joystick. Vous verrez apparaître le nom d'un tournoi et une date, reportez-vous aux annexes de la notice, entrez le nom du gagnant correspondant au tournoi (n'entrez pas l'initiale qui précède le nom) et appuyez sur RETURN. En cas d'erreur de saisie, appuyez sur la touche BACKSPACE puis renouvelez l'opération. Si vous avez entré le bon mot de passe, vous accédez directement au menu principal.

Vous voyez alors apparaître différentes options que vous sélectionnez en déplaçant la manette du joystick vers le haut ou vers le bas (vous voyez le contour lumineux entourant une option se déplacer), appuyez sur le bouton de tir pour valider l'option choisie.

N.B. : Dans l'option TOURNAMENT, vous ne pouvez pas accéder à l'option TABLE si vous jouez le premier match d'un tournoi.

Si vous choisissez l'option PLAY après chaque nouvel écran, appuyez sur le bouton de tir de votre joystick pour accéder à l'écran suivant. Lorsque vous donnerez votre nom, validez la saisie avec la touche return.

## **II - COMMENT JOUER A GREAT COURTS :**

### **\* LE SERVICE**

Lorsque vous jouez, vous commencez systématiquement par servir. Cliquez sur le bouton de tir de votre joystick, dirigez à gauche ou à droite le pointeur jaune avec le joystick et placez-le là où vous souhaitez envoyer la balle.

N.B. : Dans les modes "ADVANCED" et "PROFESSIONAL", prenez bien soin de vous entraîner avant de commencer une partie.

Dans ces modes, il faut cliquer une seconde fois pour sélectionner le moment du tir.

### **\* LE RETOUR DE BALLE**

Lors de l'échange, appuyez sur le bouton de tir de votre joystick pour armer et relâchez-le pour renvoyer la balle.

N.B. : Le déplacement du joueur s'arrête lorsque vous appuyez sur le bouton de tir de votre joystick (il y a une inertie qui est fonction de sa vitesse et du terrain).

### **\* COMMENT SORTIR D'UNE OPTION ET RETOURNER A L'ECRAN DE SELECTION PRECEDEMMENT CHOISI ?**

Pour quitter une partie, appuyez simultanément sur le bouton de tir de votre joystick et sur la touche ESC (escape).

### III - QUELQUES TOUCHES IMPORTANTES :

**P** - Vous permet de faire une pause lorsque vous jouez un match. Cliquez sur le bouton de tir de votre joystick pour redémarrer.

**R** - Provoque un replay 3D de votre dernier échange.

**E** - Cette touche n'est valide que dans l'option RANKING. Elle vous permet de changer les noms des joueurs dans le classement. Pour cela, entrez le nom du joueur et validez en appuyant sur RETURN. Vous pouvez changer les noms des 64 joueurs du classement. Pour quitter cette option, appuyez sur la touche ESC.

Additif à la fiche d'instruction

ATTENTION: GREAT COURTS est configuré avec un clavier QWERTY.

Sur AMIGA

Pour obtenir A tapez Q

Pour obtenir M tapez ?

Pour obtenir Q tapez A

Pour obtenir W tapez Z

Pour obtenir Z tapez W

L'option LOAD n'est valide que lorsque vous avez sauvegardé une partie précédemment.  
Eteignez bien votre machine avant d'utiliser GREAT COURTS.

#### 4) AMSTRAD

Great Courts fonctionne sur les AMSTRAD CPC 6128, CPC 664, CPC 464.

Pour utiliser Great Courts, il vous faut un AMSTRAD et un joystick (en option).

#### MODE DE CHARGEMENT.

- Eteignez votre micro-ordinateur.

\* Version disque : Insérez la disquette GREAT COURTS dans le lecteur puis mettez votre micro-ordinateur sous tension. Tapez RUN "DISC; puis validez avec la touche RETURN pour charger le jeu.

\* Version cassette : Insérez la cassette de GREAT COURTS dans le lecteur et mettez votre micro-ordinateur sous tension. Tapez RUN " puis validez avec la touche RETURN. Un message vous demandera d'appuyer sur la touche PLAY de votre lecteur puis sur une touche de votre clavier. Ensuite le programme se chargera automatiquement.

- Après quelques instants, le nom et la date d'un tournoi apparaissent à l'écran. Vous devez donc entrer au clavier le nom du vainqueur de ce tournoi. Pour cela reportez vous aux annexes de la notice. Vous ne devez entrer que le nom du joueur (ne pas saisir ni la lettre du prénom ni le point). Lorsque le nom est saisi, vous voyez apparaître la page de présentation puis le menu principal.

- Si vous n'effectuez aucune action, le jeu passera en mode démonstration automatiquement. Pour revenir au menu principal il

suffira de cliquer sur le bouton de tir de votre joystick (ou sur la barre espace ou sur la touche COPY).

### III - COMMENT JOUER À GREAT COURTS ?

Les commandes au clavier sont les suivantes:

#### Joueur 1

	Clavier AZERTY	Clavier QWERTY
Déplacement vers le haut	Q	A
Déplacement vers le bas	A	Q
Déplacement vers la droite	E	E
Déplacement vers la gauche	W	Z
Choix et validation du coup :	Touche COPY	

#### Joueur 2

	Clavier AZERTY	Clavier QWERTY
Déplacement vers le haut	I	I
Déplacement vers le bas	K	K
Déplacement vers la droite	P	P
Déplacement vers la gauche	O	O
Choix et validation du coup :	Barre espace	

Au joystick: Les déplacements dans les quatre directions se font à l'aide du joystick. Le choix et la validation du coup se font à l'aide du bouton de tir de votre joystick.

### COMMENT CHOISIR UNE OPTION DANS LE MENU PRINCIPAL ?

Vous devez tout simplement utiliser le joystick (ou les touches Q et A) pour choisir une des options du menu ( l'option choisie

apparaîtra soulignée et surlignée). Pour valider une option, vous devez appuyer sur le bouton de tir de votre joystick ou sur la touche COPY.

### **\* LE SERVICE**

Lorsque vous jouez contre l'ordinateur, vous commencez systématiquement par servir. Cliquez sur le bouton de tir de votre joystick ou sur la touche COPY ou sur la barre espace, puis dirigez à gauche ou à droite (cela dépend de l'endroit d'où vous servez) le pointeur noir avec le joystick ou les touches W et E ou les touches P et O, et placez-le là où vous souhaitez envoyer la balle.

NB : Dans les modes "ADVANCED" et "PROFESSIONAL", prenez bien soin de vous entraîner avant de commencer une partie. Dans ces modes, il faut relâcher le bouton de tir de votre joystick au bon moment, sinon la balle atterrira dans le filet ou en dehors du carré de service.

### **\* LE RETOUR DE BALLE**

Lors de l'échange, appuyez sur le bouton de tir de votre joystick (ou sur la touche COPY ou sur la barre espace) pour armer et relâchez-le pour renvoyer la balle.

NB : Le déplacement du joueur s'arrête lorsque vous appuyez sur le bouton de tir de votre joystick.

### **COMMENT SORTIR D'UNE OPTION ET RETOURNER A L'ECRAN DE SELECTION PRECEDEMMENT CHOISI?**

Pour quitter une option, appuyez sur la touche H de votre clavier.

### **REMARQUES.**

Par rapport aux versions ATARI et AMIGA, GREAT COURTS AMSTRAD possède quelques différences.

- Le menu principal possède deux fonctions supplémentaires, à

- savoir l'option TWO PLAYERS (deux joueurs) et l'option DEMO.
- Dans l'option TOURNAMENT (tournoi), vous ne pourrez donner votre nom qu'avec le joystick ou les commandes clavier.
- Il n'est pas possible d'effectuer de REPLAY.
- L'option TABLE n'existe pas.
- Dans l'option PRACTICE, il n'est plus possible de jouer à deux joueurs.
- Il n'est pas possible d'effectuer une sauvegarde du jeu en cours (STORAGE) ou du classement (RANKING).
- Il est possible de choisir le coté du court où le joueur va jouer. Pour cela, choisissez l'option Mode puis PLAY BACK si vous voulez jouer en fond de court ou PLAY FRONT si vous voulez jouer en avant du court.
- Il est possible de voir une démonstration en choisissant l'option DEMO.

## 5) COMMODORE 64

### INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

GREAT COURTS fonctionne sur les COMMODORE C64 et C128.

Pour utiliser GREAT COURTS, il vous faut un COMMODORE (64 ou 128) et un joystick.

### MODE DE CHARGEMENT

- Eteignez votre micro-ordinateur.

- Version disque : Insérez la disquette GREAT COURTS dans le lecteur puis mettez votre micro-ordinateur sous tension.

C 64 : Tapez LOAD "\*"8,1 puis validez avec la touche RETURN. Le jeu se charge.

C 128 : Passez en mode C 64. Pour cela, après avoir mis sous tension votre micro-ordinateur, appuyez simultanément sur la touche RESET et sur la touche COMMODORE. Tapez LOAD "\*"8,1 puis validez avec la touche RETURN. Le jeu se charge automatiquement.

- Version cassette : Insérez la cassette de GREAT COURTS dans le lecteur et mettez votre micro-ordinateur sous tension.

C 64 : Appuyez sur les touches SHIFT et RUN/STOP simultanément puis appuyez sur la touche PLAY de votre lecteur. Le jeu se charge automatiquement.

C 128 : Passez en mode C 64. Pour cela, après avoir mis sous tension votre micro-ordinateur, appuyez simultanément sur la touche RESET et sur la touche COMMODORE. Appuyez sur les touches SHIFT et RUN/STOP simultanément puis appuyez sur la touche PLAY de votre lecteur. Le jeu se charge automatiquement.

– Après quelques instants, le nom et la date d'un tournoi apparaissent à l'écran. Vous devez donc entrer au clavier le nom du vainqueur de ce tournoi. Pour cela reportez-vous aux annexes de la notice. Vous ne devez entrer que le nom du joueur (ne pas saisir ni la lettre du prénom ni le point). Lorsque le nom est saisi, vous devez le valider en appuyant sur la touche RETURN. Ensuite vous verrez apparaître la page de présentation puis le menu principal.

ATTENTION : votre joystick doit être connecté au port 2.

### COMMENT JOUER A GREAT COURTS ?

Comment choisir une option dans le menu principal ?

Vous devez tout simplement utiliser le joystick pour choisir une des options du menu (l'option choisie apparaîtra entourée). Pour valider une option, vous devez appuyer sur le bouton de tir de votre joystick.

#### • LE SERVICE

Lorsque vous jouez contre l'ordinateur, vous commencez systématiquement par servir. Cliquez sur le bouton de tir de votre joystick puis dirigez à gauche ou à droite (cela dépend de l'endroit d'où vous servez) le pointeur noir avec le joystick et placez-le là où vous souhaitez envoyer la balle.

**N.B. :** Dans les modes "ADVANCED" et "PROFESSIONAL", prenez bien soin de vous entraîner avant de commencer une partie.

Dans ces modes, il faut appuyer sur le bouton de tir de votre joystick une deuxième fois pour frapper la balle, sinon elle atterrira dans le filet ou en dehors du carré de service.

#### • LE RETOUR DE BALLE

Lors de l'échange, appuyez sur le bouton de tir de votre joystick pour armer le coup et relâchez-le pour renvoyer la balle.

**N.B. :** Le déplacement du joueur s'arrête lorsque vous appuyez sur le bouton de tir de votre joystick. A ce moment précis il est possible de choisir le type de coup (LOB ou SMASH).

Le lob : Avant de relâcher le bouton de tir de votre joystick, dirigez la manette de votre joystick vers l'arrière.

Le smash : Avant de relâcher le bouton de tir de votre joystick, dirigez la manette de votre joystick vers l'avant.

## COMMENT SORTIR D'UNE OPTION ET RETOURNER A L'ECRAN DE SELECTION PRECEDEMMENT CHOISI ?

Pour quitter une option, appuyez sur la touche RUN/STOP de votre clavier.

### REMARQUES

Par rapport aux versions ATARI et AMIGA, GREAT COURTS COMMODORE possède de quelques différences.

- Dans l'option TOURNAMENT (tournoi), l'option TABLE est remplacée par GIVE UP. Cette option vous permet d'abandonner un tournoi.
- Il n'est pas possible d'effectuer de REPLAY.
- Il n'est pas possible d'effectuer une sauvegarde du jeu en cours (STORAGE) ou du classement (RANKING).

### III) Les différentes techniques du tennis

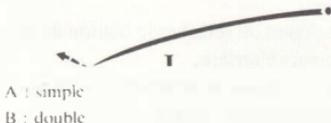
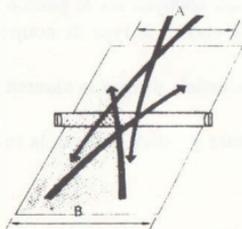
#### A) Le service :

Règles générales : Tout échange commence par le service. Il consiste à lancer la balle de la manière suivante : la balle est servie à partir de la ligne de fond de court par l'un des deux joueurs, et doit atterrir dans le court (droit ou gauche), opposé diagonalement au joueur servant.

Schéma 6

A : simple

B : double



Application du service dans Greats Courts.

Par rapport aux règles du tennis réelles, il n'est pas possible de choisir sa position de service car elle est pré-définie par le micro-ordinateur. Ce choix a été fait afin de ne pas faciliter les "aces" (balle non récupérée par l'autre joueur) au service. Il n'est donc pas possible de faire de fautes de placement (pied sur la ligne).

Le service se passe en trois temps.

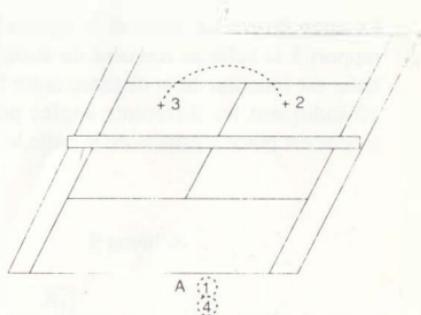
- Cliquez sur le bouton de tir du joystick. A partir de cet instant la première phase d'animation du service commence (joueur préparant son service).
- Sur le court, en face du joueur servant, apparaît un pointeur jaune (petite croix). Ce pointeur va vous servir à choisir l'endroit où la balle devra tomber. Dirigez le pointeur sur le court opposé diagonalement à votre joueur à l'endroit que vous avez choisi et où vous voulez que la balle tombe.
- Cliquez une deuxième fois pour valider le coup. A ce moment là, la suite de l'animation se poursuit et la balle part vers l'endroit choisi.

**ATTENTION :** Si vous n'êtes pas assez rapide à diriger le pointeur, la balle partira automatiquement.

De même si vous cliquez trop tôt la balle sera en dehors du court.

Dans le mode EASY il n'est pas obligatoire de cliquer la deuxième fois.

Schéma 7



A : Joueur

1 : Bouton de tir

2 : Curseur à déplacer

3 : Curseur dans la zone choisie

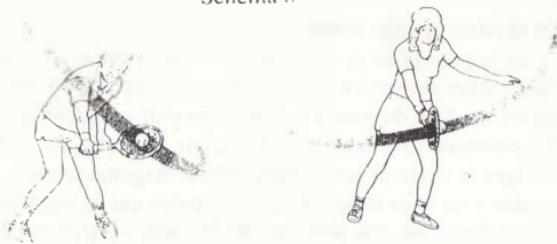
4 : Bouton de tir. Validation du tir

### **B) Les différents coups.**

Règles générales : Les coups, dans le tennis, sont généralement appelés strokes (moment où la balle touche la raquette).

Les groundstrokes définissent un coup sur une balle ayant déjà touché le sol une fois. Il existe plusieurs groundstrokes mais les deux principaux sont le coup droit (forehand) et le revers (backhand). Ces deux coups sont très importants, notamment pour le retour de service.

Schéma 8



### Application des groundstrokes dans Great Courts.

De la même manière que dans la réalité, il va être possible de choisir le coup droit ou le revers.

Le coup droit : Le choix du coup est fonction de la position du joueur par rapport à la balle au moment du stroke (CF. schéma 9). L'angle donné à la balle est fonction de la distance entre le joueur et celle-ci. Les schémas 9 et 10 indiquent les différents angles possibles. En règle générale, si votre joueur est placé à gauche de la balle, le coup sera un coup droit.

Schéma 9

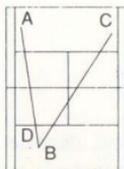
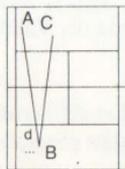
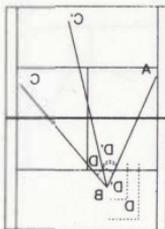


Schéma 10



Suivant l'endroit où vous désirez que la balle tombe, il faudra positionner le joueur par rapport à celle-ci afin de déterminer l'angle de renvoi. Par rapport au schéma 11, plus D sera grand plus l'angle de la droite C sera grand. Plus D sera petit plus l'angle sera faible. Lorsque D devient inférieur à zéro le coup devient un revers.

Schéma 11



Le revers (backhand) : Le revers s'effectue de la même manière que le coup droit, le joueur étant placé à droite de la balle.

La volée : Il s'agit d'un stroke effectué avant que la balle ne touche le sol (premier vol). Elle est généralement effectuée lorsque le joueur se trouve

dans la zone des carrés de service (CF. schéma 12).

La volée peut être jouée en coup droit ou en revers.

Schéma 12



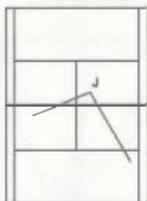
### Application de la volée dans Great Courts.

Vous allez pouvoir effectuer ce coup facilement avec Great Courts mais il faudra faire attention à l'utilisation de ce stroke car il est relativement facile

de sortir la balle du court. Afin d'éviter ce genre de mauvaises balles suivez les indications du schéma 13.

NB : Essayez de croiser (de décroiser) la balle le plus possible comme cela elle aura plus de chance de toucher le court.

Schéma 13



J : Joueur

Le fait de croiser la balle trompe généralement l'adversaire car celui-ci a tendance à couvrir la zone non protégée. La volée est un coup important du tennis, mais elle est contrable (Passing shot, lob).

### ***C) Les différents coups par rapport à l'adversaire.***

Down the line shot : Il s'agit d'un coup se faisant le long de la ligne sideline (CF. schéma 14).

Cross court shot : Coup renvoyé diagonalement d'un côté du court à l'autre (CF. schéma 15).

Passing shot : Il s'agit d'une balle passant à côté de l'adversaire lorsque celui-ci essaie de monter à la volée (CF. schéma 16).

Approach shot : Coup joué immédiatement avant une montée au filet (CF. schéma 17).

Drop shot : Coup amorti de telle sorte que la balle tombe très près du filet (CF. schéma 18).

Ship shot : Coup moyennement amorti de façon à faire avancer l'adversaire (CF. schéma 19).

Schéma 14



Schéma 15



Schéma 16



Schéma 17



Schéma 18



Schéma 19



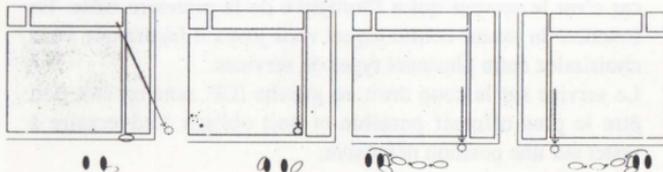
### Application de ces différents coups dans Great Courts

Il va vous être possible d'effectuer tous ces différents coups excepté le drop shot. Pour vous familiariser avec ces techniques, utilisez les programmes d'entraînement de Great Courts ou alors entraînez-vous avec un deuxième joueur.

#### ***D) Position du joueur en réception de balle.***

Comme vous avez pu le lire précédemment, la position du joueur par rapport à la balle est très importante pour réussir le coup que vous avez prévu. En aucun cas vous ne devez rester sur place à attendre que l'adversaire ait renvoyé la balle, mais au contraire, vous devez anticiper son jeu. Les schémas suivants vous montrent les déplacements à effectuer sur certaines balles.

Schéma 20



### ***E) Les effets de balle.***

Le top spin : cet effet fait tourner la balle sur elle-même dans le sens opposé de la résistance de l'air, ce qui crée une pression la faisant aller vers le sol. (CF. schéma 21).

Le side spin : cet effet fait tourner la balle soit vers la droite, soit vers la gauche (suivant le sens donné), ce qui arrondit sa trajectoire (CF. schéma 22).

L'under spin : c'est l'effet contraire du top spin (CF. schéma 23).

Schéma 21



Schéma 22



Schéma 23



### **Application des différents effets dans Great Courts.**

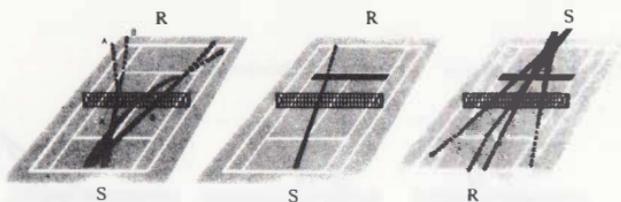
Il n'est pas possible de choisir l'effet de la balle à proprement dit. L'effet est en fait choisi par le micro-ordinateur suivant plusieurs critères (vitesse de la balle, nature du sol, position des joueurs, ...).

### ***F) Stratégie du tennis.***

Le service : il s'agit d'un coup très important dans le tennis car c'est le serveur qui a l'initiative de la première balle. En fonction du joueur contre lequel vous jouez il faudra que vous choisissiez entre plusieurs types de services.

Le service sur le coup droit ou gauche (CF. schéma 24), doit être le plus offensif possible et doit obliger l'adversaire à rester sur une position défensive. .

### Schéma 24

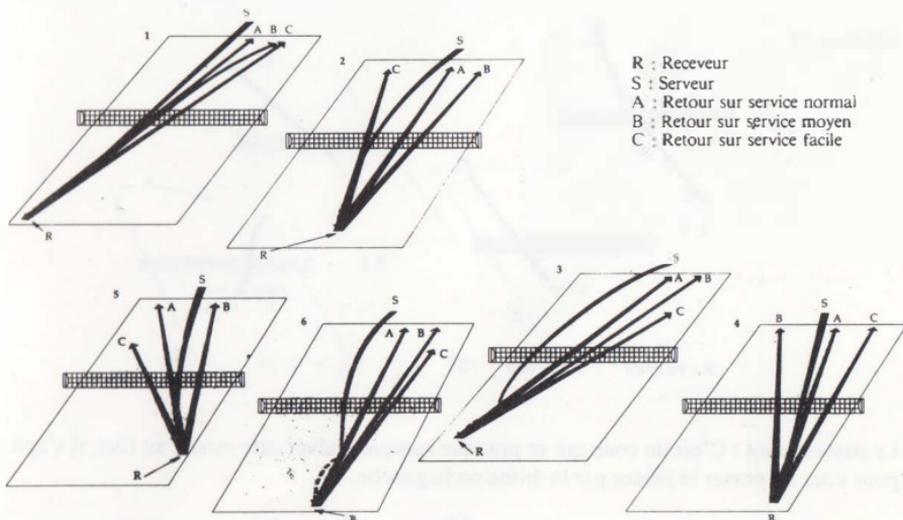


S : Serveur

R : Receveur

Le retour de service : suivant le type de service que vous avez reçu il va falloir que vous soyez le plus offensif possible. Les schémas 25 montrent les zones, suivant la réception de balle, où vous devez prendre vos marques pour recevoir la balle dans les meilleures conditions.

### Schéma 25



R : Receveur

S : Serveur

A : Retour sur service normal

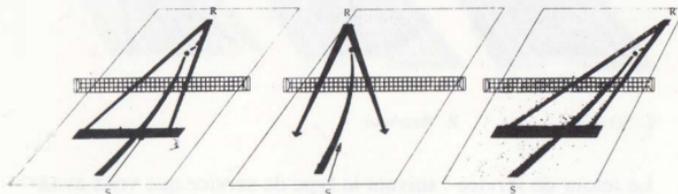
B : Retour sur service moyen

C : Retour sur service facile

Le service volée : Ce coup consiste à monter à la volée aussitôt après avoir effectué le service.

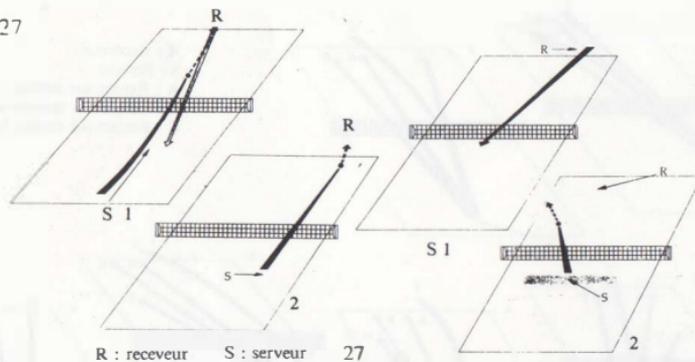
Schéma 26

R : Receveur S : Serveur A : Zone de placement pour la volée



La deuxième volée : Elle est jouée lorsque l'adversaire réussit à renvoyer la balle issue d'une première volée. Généralement vous êtes proche du filet, ce qui vous permet d'effectuer un smash.

Schéma 27



R : receveur S : serveur 27

Le passing shot : C'est un coup qui se pratique lorsque l'adversaire monte au filet, il s'agit pour vous de passer le joueur par la droite ou la gauche.

Schéma 28

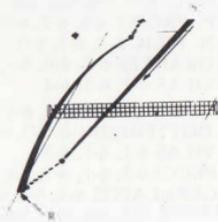
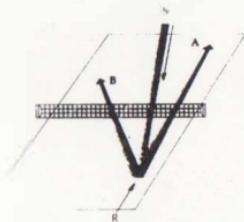
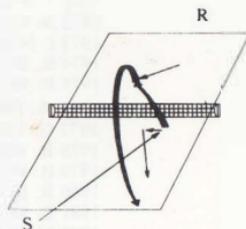


Schéma 29



Le lob : il est effectué lorsque le joueur monte au filet ou lorsque vous êtes en mauvaise posture et que vous voulez avoir le temps de vous replacer.

## ANNEXES

### FRENCH OPEN

GAGNANTS DE L'OPEN DE FRANCE  
(Disputé à Roland Garros depuis 1928)

#### Simple Messieurs

1928 H. COCHET  
1929 R. LACOSTE  
1930 H. COCHET  
1931 J. BOROTRA  
1932 H. COCHET  
1933 J.H. CRAWFORD  
1934 G. VON CRAMM  
1935 F.J. PERRY  
1936 G. VON CRAMM  
1937 H. HENKEL  
1938 J.D. BUDGE  
1939 W.D. MAC NEILL  
1946 M. BERNARD  
1947 J. ASBOTH  
1948 F.A. PARKER  
1949 F.A. PARKER  
1950 J.E. PATTY

1951 J. DROBNY  
1952 J. DROBNY  
1953 K.R. ROSEWALL  
1954 M.A. TRABERT  
1955 M.A. TRABERT  
1956 L.A. HOAD  
1957 S. DAVIDSON  
1958 M.G. ROSE  
1959 N. PIETRANGELI  
1960 N. PIETRANGELI  
1961 M. SANTANA  
1962 R.G. LAVER  
1963 R.S. EMERSON  
1964 M. SANTANA  
1965 F.S. STOLLE  
1966 A.D. ROCHE  
1967 R.S. EMERSON

1968 K.R. ROSEWALL bat R. LAVER 6-3, 6-1, 2-6, 6-2  
 1969 R.G. LAVER bat K.R. ROSEWALL 6-4, 6-3, 6-4  
 1970 J. KODES bat Z. FRANULOVIC 6-2, 6-4, 6-0  
 1971 J. KODES bat I. NASTASE 3-6, 6-2, 2-6, 7-5  
 1972 A. GIMENO bat P. PROISY 4-6, 6-3, 6-1, 6-1  
 1973 I. NASTASE bat N. PILIC 6-3, 6-3, 6-0  
 1974 B. BORG bat M. ORANTES 6-7, 6-0, 6-1, 6-1  
 1975 B. BORG bat G. VILAS 6-2, 6-3, 6-4  
 1976 A. PANATA bat H. SOLOMON 6-1, 6-4, 4-6, 7-6  
 1977 G. VILAS bat B. GOTTFRIED 6-0, 6-3, 6-0  
 1978 B. BORG bat G. VILAS 6-1, 6-1, 6-3  
 1979 B. BORG bat V. PECCI 6-3, 6-1, 6-7, 6-4  
 1980 B. BORG bat V. GERULAITIS 6-4, 6-1, 6-2  
 1981 B. BORG bat I. LENDL 6-1, 4-6, 6-2, 3-6, 6-1  
 1982 M. WILANDER bat G. VILAS 1-6, 7-6, 6-0, 6-4  
 1983 Y. NOAH bat M. WILANDER 6-2, 7-5, 7-6  
 1984 I. LENDL bat Mc ENROE 3-6, 2-6, 6-4, 7-5, 7-5  
 1985 M. WILANDER bat I. LENDL 3-6, 6-4, 6-2, 6-2  
 1986 I. LENDL bat PENFORS 6-3, 6-2, 6-4  
 1987 I. LENDL bat M. WILANDER 7-5, 6-2, 3-6, 7-6

## ALL ENGLAND CHAMPIONSHIP

### GAGNANTS DU TOURNOI DE WIMBLEDON

(Résultats depuis 1877)

#### Simple Messieurs

1877 S.W. GORE	1878 P.F. HADOW
1879 J.T. HARTLEY	1880 J.T. HARTLEY
1881 W. RENSRAW	1882 W. RENSRAW
1883 W. RENSRAW	1884 W. RENSRAW
1885 W. RENSRAW	1886 W. RENSRAW
1887 H.F. LAWTFORD	1888 E. RAINSHAW
1889 W. RENSRAW	1890 W.J. HAMILTON
1891 W. BADDELEY	1892 W. BADDELEY
1893 J. PIM	1894 J. PIM
1895 W. BADDELEY	1896 H.S. MANOHY
1897 R.F. DOHERTY	1898 R.F. DOHERTY
1899 R.F. DOHERTY	1900 R.F. DOHERTY
1901 A.W. GORE	1902 H.L. DOHERTY
1903 H.L. DOHERTY	1904 H.L. DOHERTY
1905 H.L. DOHERTY	1906 H.L. DOHERTY
1907 N.E. BROOKES	1908 A.W. GORE
1909 A.W. GORE	1910 A.F. WILDING
1911 A.F. WILDING	1912 A.F. WILDING
1913 A.F. WILDING	1914 N.E. BROOKES
1919 G.L. PATTERSON	1920 W.T. TILDEN
1921 W.T. TILDEN	1922 G.L. PATTERSON
1923 W.M. JOHNSTON	1924 J. BOROTRA

1925 R. LACOSTE  
1927 H. COCHET  
1929 H. COCHET  
1931 S.B. WOOD  
1933 J.H. CRAWFORD  
1935 F.J. PERRY  
1937 J.D. BUDGE  
1939 R.L. RIGGS  
1947 J.A. KRAMER  
1949 F.R. SCHROEDER  
1951 R. SAVITT  
1953 E.V. SEIXAS  
1955 M.A. TRABERT  
1957 L.A. HOAD  
1959 A. OLMEDO  
1961 R.G. LAVER  
1963 C.R. Mc KINLEY  
1965 R.S. EMERSON  
1967 J.D. NEWCOMBE

1926 J. BOROTRA  
1928 R. LACOSTE  
1930 W.T. TILDEN  
1932 H.E. VINES  
1934 F.J. PERRY  
1936 F.J. PERRY  
1938 J.D. BUDGE  
1946 Y. PETRA  
1948 R. FALKENBURG  
1950 J.E. PATTY  
1952 F.A. SEDGMAN  
1954 J. DROBNY  
1956 L.A. HOAD  
1958 A.J. COOPER  
1960 N.A. FRASER  
1962 R.G. LAVER  
1964 R.S. EMERSON  
1966 M. SANTANA

1968 R. LAVER bat T. ROCHE 6-3, 6-4, 6-2  
1969 R. LAVER bat J. NEWCOMBE 6-7, 5-7, 6-4, 6-4  
1970 J. NEWCOMBE bat K. ROSEWALL 5-7, 6-3, 6-3, 3-6, 6-1  
1971 J. NEWCOMBE bat S. SMITH 6-3, 5-7, 2-6, 6-4, 6-4  
1972 S. SMITH bat I. NASTASE 4-6, 6-3, 6-3, 4-6, 7-5  
1973 J. KODES bat A. METREVELLI 6-1, 9-8, 6-3  
1974 J. CONNORS bat K. ROSEWALL 6-1, 6-1, 6-4  
1975 A. ASHE bat J. CONNORS 6-1, 6-1, 5-7, 6-4  
1976 B. BORG bat I. NASTASE 6-4, 6-2, 9-7  
1977 B. BORG bat J. CONNORS 3-6, 6-2, 6-1, 5-7, 6-4  
1978 B. BORG bat J. CONNORS 6-2, 6-2, 6-3  
1979 B. BORG bat R. TANNER 6-7, 6-1, 3-6, 6-3, 6-4  
1980 B. BORG bat J. Mc ENROE 1-6, 7-5, 6-3, 6-7, 8-6  
1981 J. Mc ENROE bat B. BORG 4-6, 7-6, 7-6, 6-4  
1982 J. CONNORS bat J. Mc ENROE 3-6, 6-3, 6-7, 7-6, 6-4  
1983 J. Mc ENROE bat LEWIS 6-2, 6-2, 6-2  
1984 J. Mc ENROE bat J. CONNORS 6-1, 6-1, 6-2  
1985 B. BECKER bat K. CUREN 6-3, 6-7, 7-6, 6-4  
1986 B. BECKER bat I. LENDL 6-4, 6-3, 7-5  
1987 P. CASH bat I. LENDL 7-6, 6-2, 7-5

## U.S. OPEN

**GAGNANTS DU TOURNOI DE L'U.S. OPEN**  
**A FOREST HILLS jusqu'en 1977, à FLUSHING MEADOW depuis 1978**

### Simple Messieurs

1881 R.D. SEARS  
1883 R.D. SEARS  
1885 R.D. SEARS

1882 R.D. SEARS  
1884 R.D. SEARS  
1886 R.D. SEARS

1887 R.D. SEARS  
1889 H.W. SLOCUM  
1891 O.S. CAMPBELL  
1893 R.D. WRENN  
1895 F.H. HOVEY  
1897 R.D. WRENN  
1899 M.D. WHITMAN  
1901 W.A. LARNED  
1903 H.L. DOHERTY  
1905 B.C. WRIGHT  
1907 W.A. LARNED  
1909 W.A. LARNED  
1911 W.A. LARNED  
1913 M.E. Mc LOUGHLIN  
1915 W.M. JOHNSTON  
1918 R.L. MURRAY  
1920 W.T. TILDEN  
1922 W.T. TILDEN  
1924 W.T. TILDEN  
1926 R. LACOSTE  
1928 H. COCHET  
1930 J.H. DOEG  
1932 H.E. VINES  
1934 F.J. PERRY  
1936 F.J. PERRY  
1938 J.D. BUDGE  
1940 W.D. Mc NEIL  
1942 F.R. SCHROERER  
1944 F.A. PARKER  
1946 J.A. KRAMER  
1948 R.A. GONZALES  
1950 A. LARSEN  
1952 F.A. SEDGMAN  
1954 E.V. SEIXAS  
1956 K.R. ROSEWALL  
1958 A.J. COOPER  
1960 N.A. FRASER  
1962 R.G. LAVER  
1964 R.S. EMERSON  
1966 F.S. STOLLE

1888 H.W. SLOCUM  
1890 O.S. CAMPBELL  
1892 O.S. CAMPBELL  
1894 R.D. WRENN  
1896 R.D. WRENN  
1898 M.D. WHITMAN  
1900 M.D. WHITMAN  
1902 W.A. LARNED  
1904 H. WARDS  
1906 W.J. CLOTHIER  
1908 W.A. LARNED  
1910 W.A. LARNED  
1912 M.E. Mc LOUGHLIN  
1914 R.N. WILLIAMS  
1916 R.N. WILLIAMS  
1919 W.M. JOHNSTON  
1921 W.T. TILDEN  
1923 W.T. TILDEN  
1925 W.T. TILDEN  
1927 R. LACOSTE  
1929 W.T. TILDEN  
1931 H.E. VINES  
1933 F.J. PERRY  
1935 W.L. ALLISON  
1937 J.D. BUDGE  
1939 R.L. RIGGS  
1941 R.L. RIGGS  
1943 J.R. HUNT  
1945 F.A. PARKER  
1947 J.A. KRAMER  
1949 R.A. GONZALES  
1951 F.A. SEDGMAN  
1953 M.A. TRABERT  
1955 M.A. TRABERT  
1957 M.J. ANDERSON  
1959 N.A. FRASER  
1961 R.S. EMERSON  
1963 R.H. QSUNA  
1965 M. SANTANA  
1967 J.D. NEWCOMBE

1968 A.R. ASHE bat OKKFR 14-12N, 5-7, 6-3, 3-6, 6-3  
1969 R.G. LAVER bat ROCHE 7-9, 6-2, 6-2, 6-1  
1970 K.R. ROSEWALL bat ROCHE 2-6, 6-4, 7-6, 6-3  
1971 S.R. SMITH bat J. KODES 3-6, 6-3, 6-2, 7-6  
1972 I. NASTASE bat A.R. ASHE 3-6, 6-3, 6-7, 6-4, 6-3  
1973 J. NEWCOMBE bat J. KODES 6-4, 1-6, 4-6, 6-2, 6-3  
1974 J. CONNORS bat K.R. ROSEWALL 6-1, 6-0, 6-1  
1975 M. ORANTES bat J. CONNORS 6-4, 6-3, 6-3  
1976 J. CONNORS bat B. BORG 6-4, 3-6, 7-6, 6-4

1977 G. VILAS bat J. CONNORS 2-6, 6-3, 7-6, 6-0  
 1978 J. CONNORS bat B. BORG 6-4, 6-2, 6-2  
 1979 J. Mc ENROE bat V. GERULAITIS 7-5, 6-3, 6-3  
 1980 J. Mc ENROE bat B. BORG 7-6, 6-1, 6-7, 5-7, 6-4  
 1981 J. Mc ENROE bat B. BORG 4-6, 6-2, 6-4, 6-3  
 1982 J. CONNORS bat I. LENDL 6-3, 6-2, 4-6, 6-4  
 1983 J. CONNORS bat I. LENDL 6-3, 6-7, 7-5, 6-0  
 1984 J. Mc ENROE bat I. LENDL 6-3, 6-4, 6-1  
 1985 I. LENDL bat J. Mc ENROE 7-6, 6-3, 6-4  
 1986 I. LENDL bat MECIR 6-4, 6-2, 6-0  
 1987 I. LENDL bat M. WILANDER 6-7, 6-0, 7-6, 6-4

## AUSTRALIAN OPEN IN MELBOURNE

### GAGNANTS DU TOURNOI DE L'OPEN D'AUSTRALIE

#### Simple Messieurs

1905 R.W. HEATH	1906 A.F. WILDING
1907 H.M. RICE	1908 F.B. ALEXANDER
1909 A.F. WILDING	1910 R.W. HEATH
1911 N.E. BROOKES	1912 J.C. PARKE
1913 E.F. PARKER	1914 A. O'HARA WOOD
1915 F.G. LOWE	1919 A.R.F. KINGSCOTE
1920 P. O'HARA WOOD	1921 R.H. GEMMELL
1922 J.O. ANDERSON	1923 P. O'HARA WOOD
1924 J.O. ANDERSON	1925 J.O. ANDERSON
1926 J.B. WAWKES	1927 G.L. PATTERSON
1928 J. BOROTRA	1929 J.C. GREGORY
1930 E.F. MOON	1931 J.H. CRAWFORD
1932 J.H. CRAWFORD	1933 J.H. CRAWFORD
1934 F.G. PERRY	1935 J.H. CRAWFORD
1936 A.K. QUIST	1937 V.B. Mc GRATH
1938 J.D. BUDGE	1939 J.E. BROMWICK
1940 A.K. QUIST	1946 J.E. BROMWICK
1947 D. PAILS	1948 A.K. QUIST
1949 F.A. SEDGMAN	1950 F.A. SEDGMAN
1951 R. SAVIT	1952 K. Mc GREGOR
1953 K.R. ROSEWALL	1954 M.G. ROSE
1955 K.R. ROSEWALL	1956 L.A. HOAD
1957 A.J. COOPER	1958 A.J. COOPER
1959 A. OLMEDO	1960 R.G. LOVER
1961 R.S. EMERSON	1962 R.G. LAVER
1963 R.S. EMERSON	1964 R.S. EMERSON
1965 R.S. EMERSON	1966 R.S. EMERSON
1967 R.S. EMERSON	1968 W.W. BOWREY
1969 R. LAVER bat A. GIMENO 6-3, 6-4, 7-5	
1970 A. ASHE bat D. CREALY 6-4, 9-7, 6-2	
1971 K. ROSEWALL bat A. ASHE 6-1, 7-5, 6-3	
1972 K. ROSEWALL bat M. ANDERSON 7-6, 6-3, 7-5	
1973 J. NEWCOMBE bat O. PARUN 6-3, 6-7, 7-5, 6-1	
1974 J. CONNORS bat P. DENT 7-6, 6-4, 4-6, 6-3	

1975 J. NEWCOMBE bat J. CONNORS 7-5, 3-6, 6-4, 7-5  
1976 M. EDMONSON bat J. NEWCOMBE 6-7, 6-3, 7-6, 6-1  
1977 (Jan) R. TANNER bat G. VILAS 6-3, 6-3, 6-3  
1977 (Déc) V. GERULAITIS bat J. LLOYD 6-3, 7-6, 5-7, 3-6, 6-2  
1978 G. VILAS bat J. MARKS 6-4, 6-4, 3-6, 6-3  
1979 G. VILAS bat J. SADRI 7-6, 6-3, 6-2  
1980 B. TEACHER bat K. WARWICK 7-5, 7-6, 6-3  
1981 J. KRIEK bat S. DENTON 6-2, 7-6, 6-7, 6-4  
1982 J. KRIEK bat S. DENTON 6-3, 6-3, 6-2  
1983 M. WILANDER bat I. LENDL 6-1, 6-4, 6-4  
1984 M. WILANDER bat K. CUREN 6-7, 6-4, 7-6, 6-2  
1985 S. EDBERG bat M. WILANDER 6-4, 6-3, 6-3  
1987 S. EDBERG bat P. CASH 6-3, 6-4, 3-6, 5-7, 6-3

# FIGHTER BOMBER

## TABLE DES MATIÈRES

COMMENT DÉMARRER .....	page 39
— ATARI ST/AMIGA — COMMODORE 64	
— IBM PC et compatibles — AMSTRAD PC .....	page 41
Sélection d'appareils .....	page 46
Missions .....	page 47
Briefing .....	page 48
Conception de missions .....	page 49
Armement .....	page 51
Données d'appareils .....	page 54
Données d'armes .....	page 59

# FIGHTER BOMBER

## COMMENT DEMARRER

### NOTE IMPORTANTE

A cause de la profondeur et de la complexité de FIGHTER BOMBER, certaines versions peuvent ne pas contenir toutes les options mentionnées dans ce manuel de jeu. Nous avons essayé d'extraire le maximum de chaque format d'ordinateur mais les limitations de mémoire, la capacité graphique et les systèmes d'enregistrement des données nous empêchent d'inclure quelques-unes des options les plus exotiques dans certains formats.

Nous espérons sincèrement que ceci ne diminuera en rien votre appréciation de ce produit.

### Commandes

Veuillez vous reporter au matériel ci-joint pour ce qui est des touches et commandes.

## FIGHTER BOMBER MOTS DE PASSE

### ANNEXE A

Avant de pouvoir jouer, l'ordinateur vous demandera des mots de passe. Pour trouver un mot de passe, il faudra d'abord repérer le paragraphe. Les différentes situations dans lesquelles vous pouvez vous trouver sont les suivantes :

Exemple : page 4, paragraphe 1 - Line 1 Word 6 : GUERRE  
page 2, paragraphe 2 - Line 2 Word 3 : APPAREILS  
page 24, paragraphe 2 - Line 2 Word 3 : PLACER

NB : WORD (Mot)

### ANNEXE B

#### DÉCOLLAGE

Touche "W" : trains d'atterrissage afin que vous puissiez rouler à votre guise ;  
Touche 0 (chiffre) : pour vous permettre de commencer à bouger.  
Ensuite, quand vous vous trouverez à 140 KTS (vitesse), vous pourrez décoller en tirant la manette vers vous haussant le nez de votre avion, et vous vous envolerez dans les airs.  
N'oubliez surtout pas d'appuyer à fond sur l'accélérateur.

#### ATTERRISSAGE

Alignez-vous sur la piste d'atterrissage puis descendez doucement (n'oubliez pas de baisser la manette vitesse jusqu'à 6).  
Avec une vitesse ascensionnelle douce et une vitesse entre 175-225 KTS, vous devriez y arriver. Dès que vous avez atterri, éteignez votre moteur en appuyant deux fois sur la touche "1".

### AMIGA 500/2000

Introduisez le disque 1 quand on vous demande le Workbench. (les utilisateurs de A 1000 devront d'abord charger Kickstart)

### ATARI ST

Introduisez le disque 1 dans l'unité interne. Le jeu s'amorcera automatiquement.

### AMSTRAD

Cassette : Introduisez la cassette et tenez CONTROL et la petite touche ENTER enfoncés. Disque : introduisez le disque et tapez : CPM.

### COMMODORE 64

Cassette : Tenez SHIFT/RUNSTOP enfoncés. Disque : Tapez LOAD"", 8,1.

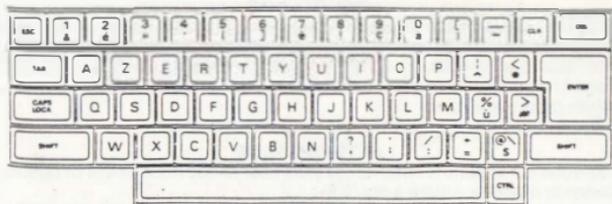
### BOMBER PC 1512

Après avoir inséré la disquette de jeu dans le lecteur A, tapez : "BOMBER / MCGA" Un message vous demandera d'insérer la disquette de graphisme VGA : Insérez votre disquette de graphisme à ce moment-là, même si c'est une disquette CGA ou EGA. N'appuyez sur aucune touche pendant le chargement.

### MSDOS

Introduisez le disque 1 dans l'unité A. Tapez 'BOMBER', puis appuyez sur la touche Return. Pour installer FIGHTER BOMBER sur unité rigide, tapez tout simplement INSTALL.

## CORRESPONDANCE CLAVIER AZERTY/QWERTY



## COMMANDES DE VOL ATARI ST / COMMODORE AMIGA

### COMMANDES DE VOL

Curseurs	Degré de pente et tonneau
< et >	Gouvernail
1 . 0	Contrôle de poussée
	1 = 10% de poussée
	2 = 20% de poussée, etc.
	9 = 90% de poussée
	0 = 100% de poussée
	Appuyez sur 0 de nouveau pour postcom bustion
+ et - ,	Contrôle minutieux de poussée
B	Frein aérodynamique
W	Frein de roue

### COMMANDES DES VUES

F1	Vue du cockpit
F2	Vue des environs (touches comme dans Visionnez Avion)
F3	Vue des armes
F4	Vue de l'avion ennemi
F5	Tour de contrôle (clavier numérique + et - pour zoom)
F6	Vue arrière
F7	Vue de gauche
Shift F7	Vue de droite
F8	Vue de carte (clavier numérique + et - pour zoom)
F9	Vue de trajectoire (clavier numérique + et - pour zoom)
F10	Vue de la vue d'avion (clavier numérique + et - pour zoom) Clavier numérique
	4, 6 = Braquage à Gauche/Droite
	2, 8 = Braquage Haut/Bas

### COMMANDES DES ARMES

Return	Sélectionnez une arme
Espace/Feu	avec arme

S	Sélectionnez cible aérienne (Sidewinder, Aphid)
Backspace	Sélectionnez cible au sol (Maverick, Kerry) (le curseur doit se trouver au-dessus de la cible)
C	Mécanisme d'anti-détection par radar
F	Bombe éclairante

#### FENÊTRES D'INFORMATIONS

U	Changez mode de la fenêtre 1 (Armes, Points de repère éteints) Pas de points de repère en mode de vol libre
N	Point de repère suivant.

#### DIVERS

Shift E	Ejectez
H	Lâchez du réservoir de ravitaillement en carburant (quand arrimé)
R	Changez portée de radar (3, 6, 12, 25 miles)
P	Mettez jeu en pause
Escape	Retournez au niveau précédent durant l'écran d'introduction. Retournez au niveau de sélection à partir du vol libre
Alt-c	Sélectionnez écran configuration
Alt-?	Temps accéléré

### COMMANDES AMSTRAD CPC

#### ECRAN D'INTRODUCTION

Curseur	Curseur de contrôle (Espace pour sélectionner)
---------	------------------------------------------------

#### COMMANDE DE VOL

OPQA	Degré de pente et tonneau
< et >	Gouvernail
1-0	Contrôle de poussée
B	Frein aérodynamique
W	Frein de roue

#### COMMANDES DES VUES

F1	Vue du cockpit
F2	Vue de la carte
F3	Vue côté gauche
F4	Vue côté droit
F5	Vue arrière
F6	Vue de la trajectoire
F7	Vue de la vue d'avion
F8	Vue de la tour de contrôle
+ et-	Zoom avant et arrière
Curseurs	Braquage gauche, droite, haut et bas

#### COMMANDES DES ARMES

Return	Sélectionnez une arme
Espace	Feu avec arme
S	Sélectionnez cible (Sidewinder, Aphid)

#### DIVERS

C	Lâchez mécanisme d'anti-détection par radar
F	Lâchez bombe éclairante
H	Mettez jeu en pause / continuez jeu

### BOMBER AMST. CASSETTE

#### COMMANDES

0	Vue périphérique
1	H.U.D. ; vue du cockpit
2	-
3	-

4	Vue d'en haut
5	Vue de l'arrière
6	Vue à gauche
7	Vue à droite
8	Carte / Vue satellite (zomm avant/arrière : Z/X)
9	Vue de la piste

## COMMODORE 64 - COMMANDES

### COMMANDES DE JEU

1	10% de poussée
2	20% de poussée, etc
9	90% de poussée
0	100% de poussée (appuyez sur 0 de nouveau pour postcombustion)
G	Train d'atterrissage
B	Frein aérodynamique
W	Frein de roue
< , >	Contrôle de gouvernail
Return	Sélection d'armes
F2	Permute entre Tableau d'armes/points de repère
N	Point de repère suivant
S	Choisissez la cible

### COMMANDE DES VUES

F1	Vue avant du cockpit
F3	Visionnez avion (utilisez les touches de curseur avec Shift pour vous déplacer tout autour de l'appareil)
F5	Vue d'observation (toujours derrière l'appareil)
F7	Vue de satellite
T.	Vue de la tour de contrôle
Sur F3, F5 et F7, utilisez + / -	pour zoom avant/arrière
O	Vue des armes
E	Vue de l'avion ennemi
CTRL +T	Avancez l'heure
C	Paille
F	Fusées éclairantes

## BOMBER

### QUICK REFERENCE GUIDE TOUCHES DE CONTROLE MS/DOS

#### ECRAN D'INTRODUCTION

Les commandes suivantes dépendent du mode sélectionné. Si l'on fait démarrer BOMBER sans que la souris n'ait été branchée, le clavier est sélectionné. Si une souris est branchée, Mouse (souris) est alors sélectionné, à moins d'utiliser l'option /k. Si l'option /j est sélectionnée, Joystick (manche à balai) est sélectionné.

Souris	Curseur de contrôle
Manche à balai	Curseur de contrôle
Curseurs	Curseurs de contrôle (Return pour sélectionner)

#### COMMANDES DE VOL

Curseurs	Degré de pente et tonneau
< et >	Gouvernail
1 - 0	Contrôle de poussée (0 de nouveau pour postcombustion)
+ et -	Contrôle minutieux de poussée
B	Frein aérodynamique
W	Frein de roue

### COMMANDES DES VUES

F1	Vue du cockpit
F2	Vue des environs
F3	Vue de missiles
F4	Vue de l'ennemi
F5	Vue de la tour de contrôle
F6	Vue arrière
F7	Vue de gauche
Shift F7	Vue de droite
F8	Vue de carte
F9	Vue de trajectoire
F10	Observez la vue d'avion
+ et -	Zoom avant/arrière
INS et DEL	Braquage à gauche et droite
Pg HAUT/ Pg BAS	Braquage vers haut et bas

### COMMANDES DES ARMES

Return	Sélectionnez une arme
Espace	Feu avec arme
S	Sélectionnez cible aérienne (Sidewinder, Aphid)
Backspace	Sélectionnez cible au sol (Maverick, Kerry) (le curseur doit se trouver au-dessus de la cible)

### FENÊTRE DE VOL

U	Permutation entre fenêtres
N	Prochain point de repère

### DIVERS

Shift E	Ejectez
H	Lâchez du réservoir de ravitaillement en carburant (quand arrimé)
R	Changez portée de radar (3, 6, 12, 25 miles)
C	Lâchez mécanisme d'anti-détection par radar
F	Lâchez bombe éclairante
P	Mettez jeu en pause / continuez jeu
Escape	Reculez d'un niveau pendant écran d'introduction
Crtl-Q	Sortie sur DOS
Alt-S	Permute entre Son En/Hors fonction

## SÉLECTION D'APPAREILS

FIGHTER BOMBER comprend six appareils que vous pouvez piloter. Ce sont :

- Le McDonnell Douglas F-15E Strike Eagle-USA
- Le McDonnell Douglas F-4E Phantom-USA
- Le General Dynamics F-111F Aardvark-USA
- Le Panavia Tornado IDS-Grande-Bretagne
- Le Panavia Tornado IDS-Luftwaffe
- Le Saab AJ37 Viggen-Suede
- Le MiG-27 Flogger-D-URSS

Des informations sur la performance de chacun de ces appareils se trouvent dans la section Données d'Appareils de ce manuel.

Ces avions affichés et prêts à être sélectionnés dès que le jeu est chargé.

Une représentation 2D et 3D des divers appareils que contient BOMBER, de même que des informations historiques et techniques sont disponibles. Nous vous suggérons d'utiliser ces informations car les missions ultérieures assumeront que vous êtes capable de reconnaître immédiatement le genre d'appareils que vous affrontez.

La sélection se fait en pointant sur les divers cadres de contrôle sur l'écran de sélection et en 'cliquant' sur le cadre approprié. Une fois que vous avez sélectionné l'appareil que vous voulez piloter, cliquez sur 'SELECT'.

### Sélection d'Appareils Ennemis

Unique à FIGHTER BOMBER, vous pouvez sélectionner le genre d'appareils ennemis que vous voulez affronter lors de vos diverses missions. Chaque appareil ennemi réagira à vous de manière différente et vous connaîtrez rapidement celui qui présentera le plus de danger pour vous dans les diverses scènes de combat.

Nous vous recommandons, encore une fois, d'étudier les images 3D de ces appareils.

FIGHTER BOMBER vous permet de choisir et de vous battre contre sept appareils ennemis. Ce sont :

- Le F-14 Tom-Cat (USA)
- Le F-16 Falcon (USA)
- Le F-5 Tiger (USA)
- Le Mig-29 Fulcrum (URSS)
- Le Su-27 Flanker (URSS)
- Le Mirage 2000 (France)
- Le Mig-31 Foxhound (URSS)

Comme avant, faites votre sélection en cliquant sur l'icône appropriée.

## LE CARNET DE VOL DU PILOTE

A chacun de vos vols, votre progression est enregistrée et classée dans votre carnet de vol.

## SELECTION DES MISSIONS

Pour votre premier vol dans FIGHTER BOMBER, nous vous recommandons de sélectionner FREE FLIGHT (vol libre). Ceci vous permettra de vous familiariser avec les commandes de vol et avec certaines des manœuvres les plus complexes que vous aurez à maîtriser.

FREE FLIGHT est différent de toutes les autres étapes de FIGHTER BOMBER en ce sens que c'est la seule option qui permette de choisir votre point de départ.

Les options de démarrage disponibles sont:

DANS LE HANGAR	Vous permet de vous entraîner à rouler lentement sur la piste.
SUR LAPSE À 30,000 PIEDS	Vous fait commencer sur la piste à Ellsworth. Vous permet de vous entraîner aux manœuvres en haute altitude.
AU-DESSUS DU PONT	Vous permet de vous entraîner aux bombardements.
AU-DESSUS D'UNE VILLE	Vous permet de survoler à basse altitude Rapide City.
DERRIÈRE RAVITAILLEUR	Vous permet de vous entraîner à faire le plein en plein air.
EN LIGNE	Vous permet de vous entraîner à la procédure de l'atterrissage.

Une fois familier avec vos commandes et votre environnement, vous pouvez alors essayer d'entreprendre votre première mission de qualification.

## LES MISSIONS

Ces missions sont disponibles en succession d'achèvement.

### COUVERTURE

Les mission de couverture comprennent:  
OPERATION 'SLEEPER'  
OPERATION 'FARM HOUSE'  
OPERATION ' BRIDGE END'  
OPERATION 'STRIKE FORCE'

## TACTIQUES

OPERATION 'SPEARCHUCKER'  
OPERATION 'NAVARRONE'  
OPERATION 'SAM SMASHER'  
OPERATION 'AXE ATTACK'

## STRATEGIQUES

OPERATION 'TENT BUSTER'  
OPERATION 'COOKHOUSE'  
OPERATION 'BIG BIRD'  
OPERATION 'MOLESTRANGLER'

## OFFENSIVES

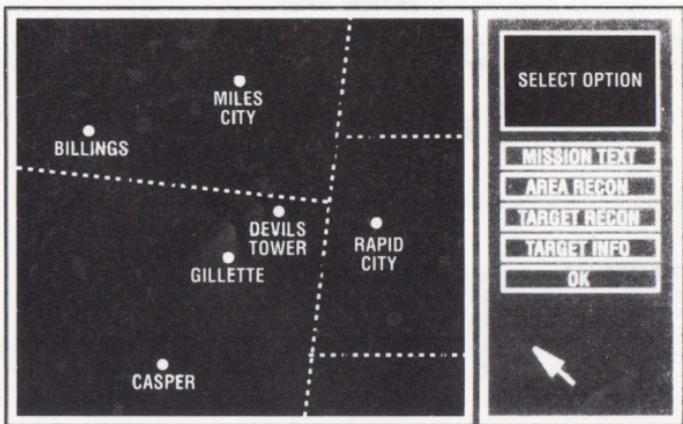
OPERATION 'AMMO DUMP'  
OPERATION 'BROKEN ARROW'  
OPERATION 'BIG CHIEF'  
OPERATION 'FINAL FRONTIER'

Une fois une mission terminée, l'écran de briefing des missions apparaîtra pour vous permettre d'examiner le cap que vous venez de prendre et votre rapport de mission.

Pour passer à la deuxième mission, cliquez sur 'END' puis sélectionnez NEW MISSION des options données. La mission suivante sera alors disponible sur le menu des missions.

## BRIEFING

C'est ici que les missions vous seront présentées sous une forme visuelle. Vous devez accomplir chaque mission pour progresser à travers le jeu.



# CONCEPTION DE MISSIONS

Quand vous aurez réussi à achever toutes les missions dans FIGHTER BOMBER, le jeu ne sera pas fini pour autant. FIGHTER BOMBER est unique dans la mesure où il vous permet de concevoir vos propres missions et de les échanger avec d'autres pilotes.

**Note:** Quand vous utilisez le créateur de missions, toutes les opérations nécessitant le positionnement sur carte s'effectuent en pointant le curseur à l'endroit désiré et en sélectionnant.

## **SELECT AIR BASE (SELECTIONNEZ LA BASE AERIEENNE)**

Au début vous devrez sélectionner votre base de départ. Pointez sur l'un des divers diamants clignotants et sélectionnez. Il n'est pas obligatoire de retourner à cette base. Vous pouvez, si vous le désirez, commencer à une base, accomplir votre mission et atterrir sur une base alliée, qu'elle soit militaire ou civile.

## **ADD TARGET (AJOUTER UNE CIBLE)**

Sélectionnez cette option pour ouvrir une deuxième fenêtre et choisir le type de cible que vous voulez placer : armée de terre, emplacement de SAM, cible industrielle, etc. Sélectionnez votre préférence puis placez la cible appropriée.

## **REFUEL POINT (POINT DE RAVITAILLEMENT)**

Une fois que vous avez sélectionné l'endroit où vous voulez placer votre avion-ravitailleur, une petite fenêtre de Sélection d'Altitude s'ouvrira. Choisissez l'altitude de ravitaillement en cliquant sur les flèches GAUT ou BAS. Sélectionnez quand vous êtes prêt.

## **DELETE LAST (EFFACER DERNIERE CIBLE)**

Quand elle est choisie, cette option effacera INSTANTANEMENT la dernière cible sélectionnée.

## **RECONNAISSANCE**

Quand vous sélectionnez cette option, vous ouvrez une deuxième fenêtre vous permettant de visionner des zones-cibles en vue de faciliter l'identification des zones et des cibles. Vous pouvez aussi obtenir des informations sur les cibles.

## **MISSION TEXT (TEXTE DE MISSION)**

Ceci est l'occasion, pour vous, de décrire les missions que vous avez conçues. Un éditeur de texte d'une page a été incorporé dans ce but.

## **DISK MENU (MENU DE DISQUE)**

Il vous permet de SAUVEGARDER ou de CHARGER une mission. Défilez à travers vos missions à l'aide des flèches.

## **TEST MISSION (MISSION D'ESSAI)**

Ceci vous permet de sélectionner la mission que vous créez. Vous entreprenez la mission normalement, d'abord en ARMANT votre jet avant de vous envoler, puis en entrant dans la section de DE-BRIEFING avant d'être replacé dans le créateur de missions.

## **END (FIN)**

Ceci vous fait quitter le créateur de missions.

### **ANNEXE C**

Pour atteindre une cible au sol, alignez-vous bien dessus et appuyez sur la touche **RETOUR EN ARRIÈRE**.

Pour atteindre un avion ennemi, attendez que vous l'avez dans votre ligne de tir, puis appuyez sur la touche "S".

Avant de faire partir vos missiles air-air **SIDEWINDERS**, assurez-vous que la cible est bien confirmée, c'est-à-dire entourée d'un cercle rouge sur le tableau "Présentation des armes" (Head-Up Display).

Il est important de vous rappeler que le missile air-air **SIDEWINDER** n'est pas infailible et, s'il est utilisé de trop près, s'avérerait inutile pour éliminer des chasseurs.

### **ANNEXE D**

#### **PREMIÈRES MISSIONS**

##### **MISSION 1: SAM SMASHER**

Comme c'est la première mission, elle est aussi l'une des plus faciles.

La meilleure tactique est de voler bas, évitant les radars ennemis, descendant les Etats Majors (Command Tent) avec le missile **Maverick**; il est possible de toucher la cible à une distance de 23 km (15 miles).

Une fois que vous avez détruit votre cible, retournez à votre base puis appuyez sur la touche **N**; ensuite, il suffit d'atterrir sur la bonne piste!

##### **MISSION 2: FARM HOUSE**

Voici à nouveau une mission facile.

Décollez, volez jusqu'à la ferme et bombardez la grange.

Ensuite, retournez à la base en étant très prudent car les avions ennemis ont répondu aux signaux de secours et ils ne tirent pas à blanc!

Si vous êtes chanceux, vous reviendrez sain et sauf sur la piste d'atterrissage 18 (Runway 18).

##### **MISSION 3: BRIDGE END**

C'est une mission très difficile et comme le trajet est très long, il faut absolument conserver votre kérosène.

Décollez de la base et dirigez-vous vers la première cible tout en ne dépassant pas 60% de votre puissance.

Il y a 270 km (169 miles) à parcourir avant d'atteindre la cible, et la même distance pour revenir à la base, alors n'oubliez surtout pas d'économiser votre kérosène!

Si vous atteignez les cibles, il faut que vous les détruisez dans le bon ordre : SAMSITE tout d'abord, suivi du BRIDGE. Vous pouvez ensuite revenir sur l'une des pistes d'Ellsworth.

#### MISSION 4: STRIKE FORCE

Beaucoup plus courte que la Mission 3, mais comprenant plus de manœuvres aériennes et plus de cibles au sol.

Vos collègues basés au sol ont coopéré à cette mission et ont travaillé de façon à ce que les cibles soient illuminées par lasers : les missiles, guidés par lasers, n'auront pas de mal à les atteindre.

Quand vous aurez détruit la batterie d'artillerie "Artillery Battery", les forces ennemies seront alertées et il faudra alors agir vite !

Lorsque vous avez descendu trois cibles, retournez atterrir sur la piste 36.

**BONNE CHANCE !**

## ARMEMENT

Après que l'on vous ait présenté la mission, vous devez décider quel armement vous sera le plus utile dans la bataille.

Vous sélectionnez les armes en cliquant sur l'icône de l'arme et en la draguant à la vue du dessous de l'appareil. Certaines armes, par exemple le Maverick AGM-65, peuvent être transportées dans des étagères à éjecteurs multiples. Vous n'aurez qu'à lâcher la même arme deux fois à l'un des pylônes disponibles (clignotant).

Alternativement, vous pouvez choisir d'autoarmer votre machine avec une simple liste d'armes, établie à l'avance, qui conviennent le mieux à votre appareil, en cliquant simplement sur l'icône AUTO ARM.

Les armes disponibles sont les suivantes :

### 1. Canon 23/27mm

Utilisé pour le combat de près. Beaucoup d'appareils de la fin des années 60 et du début des années 70 furent construits sans canon, le but étant qu'avec l'arrivée de missiles téléguidés sophistiqués, un appareil ne serait jamais à portée d'un canon. L'expérience de la guerre du Vietnam a prouvé que ceci n'était pas le cas. La plupart des BOMBARDIERS modernes sont équipés d'un canon soit comme installation interne permanente soit comme montage central, la dernière option occupant au moins un pylône de provisions extérieure.

### 2. Missile Air-Air (AAM)

Sidewinder - AIM9 L Bofors-Rb24 AA-8 Aphid	
Type	
Poids	195lb, 88.5kg
Performance	Accélération à Mach 2.5 en 2.2 secondes
Portée	11 miles, 17.7km
Temps de Mission	60 secondes maximum
Ogive	explosion/fragmentation 25lb, 11.4kg avec détonateur de proximité IR à laser actif.

Le Sidewinder AIM-9L est un missile air-air guidé sur la cible par la chaleur émise par les tuyères de réacteurs des avions ennemis. L'acquisition de la cible s'obtient en activant la tête chercheuse du missile et en écoutant le missile et le casque à écouteurs du pilote. Quand le missile s'arrime à la cible, son grognement particulier augmente d'intensité en un crescendo musical jusqu'à ce que le pilote lâche le missile. Après quoi le missile suivra la source IR. En s'approchant de sa cible, le détonateur de proximité à laser sent qu'il est raisonnablement proche d'elle et explose en lâchant des centaines de tringles pré-formées sur l'ennemi.

### 3. Missile Air-Sol (ASM)

AGM-65A Maverick Bofors Rb-75

Type	Missile air-sol	
Poids	635lb 288kg	
Performance	Classée secrète	
Portée	Jusqu'à 25 miles (40km) après lâchage Mach 1.2 en altitude	
Ogive	Explosion/fragmentation dans boîtier en acier ou charge de 83lb (37.6kg)	

L'AGM-65 est un missile d'attaque au sol guidé par vidéo. Le pilote sélectionne le missile, ce qui fait pivoter son gyro à grande vitesse et allume sur son panneau une lumière indiquant que l'arme est prête. L'image de la caméra vidéo située dans le nez du missile se retourne sur la cible et le pilote engage le mode arrimage. Il utilise ensuite soit l'affichage vidéo soit son appareil de pointage du fusil pour s'arrimer à la cible, puis il lâche l'arme. Après être lâchée, l'arme reste arrimée à l'image vidéo de la cible et la suit intelligemment. Dans le cas où l'image serait interrompue, le missile suivra sa dernière trajectoire connue.

### 4. AGM-88A HARM

Type	Missile anti-radiation	
Poids	796lb, 361kg	
Performance	Vitesse supérieure à Mach 2.	
Portée	Environ 11 miles	
Ogive	Fragmentation avec système de détonateur de proximité.	

L'AGM-88A est un nouveau type de missile qui est la conséquence directe de l'utilisation toujours croissante de la technologie dans la guerre moderne. Ce missile utilise la radiation même émise par la capsule ECM d'un appareil ennemi pour se diriger sur lui. Le pilote, soupçonnant qu'un ennemi se trouve dans les parages, peut lancer le missile 'à l'aveuglette'. Si l'ennemi émet une radiation électromagnétique quelconque, le missile s'arrimera immédiatement.

### 5. Mk 13/18 Paveway II LGB

Type	Bombe sans propulsion guidée au laser	
Poids	1030lb, 467.6kg	
Performance	Chute libre	
Portée	Selon l'altitude de largage	
Ogive	Grand explosif	

La Bombe Guidée au Laser est un système conçu en vue d'améliorer la précision des bombes conventionnelles. La cible est illuminée avec une lumière laser, soit par l'appareil de lancement soit par un deuxième appareil ou même par des troupes au sol. Un anneau de senseurs autour du nez de la bombe détecte la lumière laser reflétée et, en passant les signaux aux surfaces de contrôle mobiles de la bombe, la tient alignée à la cible. Le système est économique, efficace et n'exige aucune modification de l'appareil.

## 6. Bombe à Objectif Général

Type	Bombe non guidée et sans propulsion
Poids	1000lb, 454.6kg
Performance	Chute libre
Portée	Selon l'altitude de largage
Ogive	Grand explosif



La précision de la Bombe à Objectif Général et Chute Libre a, dans le passé, été uniquement dépendante de l'habileté de celui qui dirige la bombe. Avec l'aviation moderne d'aujourd'hui, l'ordinateur prend en charge le lancement de la bombe, calculant la vitesse, l'altitude, la résistance du vent, etc. Le pilote est informé du moment où il doit appuyer sur le bouton. L'ordinateur s'occupe du reste.

## 7. JP233 MW1- Arme de Protection d'Aérodrome

Type	Distributeur de sous-munitions
Poids	11200lb, 5080kg
Emport	Diverses petites bombes



JP233 est une série de distributeurs de sous-munitions pour les emports retardés de parachutes comprenant des petites bombes causant des cratères dans les pistes et des mines anti-personnelles avec ou sans détonateurs à retardement. Il est principalement utilisé pour empêcher les forces ennemies d'accéder à l'aérodrome et pour entraver toutes réparations résultantes.

## 8. Capsule BOZ-100 ECM - Distributeur Leurre IR et Chaff

Type	Distributeur Leurre à compteur Electronique
Poids	1000lb, 454kg



La capsule BOZ-100 ECM est lancée d'en-dessous l'un des pylônes de l'aile extérieure et permet à l'appareil qui est attaqué par les armes électroniquement guidées de se défendre. Il se défend de deux manières.

Un missile téléguidé IR s'arrime à la source de chaleur la plus intense qu'il puisse trouver (ceci est généralement la tuyère du réacteur ennemi) et la suit jusqu'à l'explosion. Si une source d'énergie alternative (et plus intense), un leurre IR, est éjectée de l'arrière de l'appareil, il est possible de tromper le missile et de lui faire suivre ce leurre.

Un missile guidé par radar s'arrime sur le retour de radar de l'appareil ennemi.

Le distributeur de Chaff éjecte un nuage de fines lames métalliques dans-l'air, derrière l'appareil en position de défense, créant ainsi une énorme (et, pour le missile qui arrive, une déroutante) cible radar.

## 9. Durandal - Bombe de Pénétration de Piste

Type: Arme de Protection d'Aérodrome

Poids: 430lb (195kg)

Ogive: Grand explosif



Le durandal est une méthode simple mais efficace de creuser des cratères dans les pistes d'atterrissage pavées de l'ennemi et de les rendre ainsi inutilisables.

L'arme se largue d'une altitude aussi basse que 50 mètres et est immédiatement retardée par un parachute qui la fait piquer du nez. Le moteur de la roquette fait feu et fait pénétrer l'ogive profondément dans le béton, créant un cratère de jusqu'à 200 mètres carrés.

## 10. Capsules à Roquettes



Ces armes ont été les composantes principales de l'arsenal d'attaques terrestres pendant plusieurs années. Le pilote dirige l'avion à la cible au sol et tire une salve d'obus contenant un puissant explosif directement le long de la ligne de vol. L'arme est particulièrement efficace contre les armures mobiles.

## 11. ALARM - Missile à lancement aérien anti-radiation

Poids 390lb

Performance Information non communiquée

Portée Information non communiquée

Propulsion moteur à combustible solide à deux étages



Alarm est l'équivalent britannique du missile nord américain HARM. Il se lance dans la direction générale des positions ennemies (par exemple les emplacements de SAM) et monte jusqu'à environ 12.000 mètres. Il pique ensuite du nez et retombe lentement, sous un parachute drogue, tout en recherchant les émetteurs radio/rodor hostiles. Dès que l'ennemi "rallume", le missile s'arime à la cible et lance son moteur secondaire, le dirigeant sur la position ennemie.

# DONNÉES D'APPAREILS

## LE McDONNELL DOUGLAS F-15E STRIKE EAGLE - USA

### L'Armée de l'Air des Etats-Unis

### Le McDonnell Douglas F-15E Strike Eagle

Actuellement dans sa vingtième année de service, Le McDonnell Douglas F-15 est en train de subir un programme de développement majeur dans le but d'adapter

ce chasseur extrêmement versatile en un interdictor capable de résister à tous les temps et en une force de frappe qui sera nommé Le McDonnell Douglas F-15E Strike Eagle.

C'est un appareil à deux sièges, le pilote utilisant un grand angle HUD alimenté par des informations de détecteur IR et le 'GIB' (le type à l'arrière) aura la tête baissée pour vérifier les CRT pour radar, FLIR, carte numérique et affichages de menaces.

Grâce à l'utilisation de paquets de carburant conformes mieux connus sous le nom de FAST, le F-15E peut transporter 8.820lb (4000kg) de carburant supplémentaire lui permettant de transporter jusqu'à 24.250lb (11.000 kg) de matériel sous les pylônes des ailes - un chargement de combat comparable à celui du F-111.

### **Le F-15E**

Chargement Maximum au Décollage	24.250 lb (11.000 kg)
Vitesse Maximum en Altitude	Mach 2.5
Vitesse Maximum au Niveau de la mer	Non révélée
Plafond de Service	65.000 pieds
Portée Maximum	3.450 miles (5500km)
Royon de Combat (avec plein chargement)	(1.480 km)
Distance de Décollage (à vide)	900 pieds (250m)

### **LE Mc DONNELL DOUGLAS F-4E PHANTOM - USA**

#### **L'Armée de l'Air des Etats-Unis**

#### **Le Mc Donnell Douglas F-4E Phantom**

Le F-4 Phantom fera sûrement partie des classiques de notre temps et est inclu dans cette simulation afin de rendre hommage à un appareil qui, plus que tous les autres, restera dans nos mémoires comme étant toujours à la hauteur de sa tâche.

On estime que des 5.173 Phantoms construits, il en restera 1.500 toujours en utilisation en l'an 2000.

Le F-4E, une conséquence de la guerre du Vietnam, est une variante offensive de l'appareil et, même par rapport aux critères de haute technologie d'aujourd'hui, c'est toujours une arme formidable. Contenant un canon M-61 sous son nez, une cellule supplémentaire de carburant, un équipement électronique avancé, un équipement de conduite de tir et de nouveaux moteurs, le F-4E a été mis à jour au point qu'il conserve une position prépondérante dans de nombreuses armées de l'air dans le monde.

### **Le F-4E**

Chargement Maximum au Décollage	16.000 lb (7.257 kg)
Vitesse Maximum en Altitude	Mach 2.27
Vitesse Maximum ou niveau de la mer	Mach 1.9 (910 mph) 464 km/h
Plafond de Service	60.000 pieds (18.290m)

Portée Maximum	2.660 miles (4.281 km)
Distance de Décollage	3.000 pieds (914m)

## **LE GENERAL DYNAMICS F-111F AARDVARK - USA**

### **L'Armée de l'Air des Etats-Unis**

#### **Le General Dynamics F-111F**

L'Armée de l'Air des Etats-Unis est équipée d'un appareil dont l'exploitation fut presque annulée à cause de problèmes de fuselage et d'équipement électronique. C'est ce même appareil qui effectua le raid récent en Libye et qui est aujourd'hui considéré comme l'un des meilleurs bombardiers à longue portée. L'appareil est le General Dynamics F-111F.

Le F-111F est propulsé par deux moteurs Pratt et Whitney TF30-P-100 qui ont une poussée de 25.100 lb et en font de loin la plus puissante version de cet Appareil.

Sa vitesse maximum (à vide) à 35.000 pieds est de Mach 2.2 et il est capable de porter 4.000 lb intérieurement ou un canon M-61 de 20mm à plusieurs canons. Il possède aussi six missiles par pylône.

#### **Le F-111F**

Chargement Maximum au Décollage	31.500lb (14.288 kg)
Vitesse Maximum en altitude	Mach 2.2
Vitesse Maximum au niveau de la mer	Mach 1.2 (793kt) 1.469 km/h 913 mph
Plafond de service	60.000 pieds (18.290m)
Portée maximum	4.707 km 2.925 (miles)
Rayon de combat (A pleine charge)	1480km
Distance de décollage	Moins de 3.000 pieds

## **LE PANAVIA TORNADO IDS - GRANDE-BRETAGNE**

### **La Royal Air Force et la Luftwaffe**

#### **Le Panavia Tornado IDS (Interdictor Strike Variant)**

La Royal Air Force britannique et la Luftwaffe allemande sont équipées de l'appareil généralement considéré comme le plus efficace des Interdictor Strike - le Tornado IDS.

Le plus remarquable chez le Tornado est sa capacité de voler à la hauteur des arbres à 550 noeuds et de toucher sa cible presque sans exception grâce à une bombe guidée par un laser. Il en est capable grâce à un fuselage et un moteur superbes associés à ce qui est sans conteste l'équipement électronique le plus perfectionné du monde.

Vous pouvez piloter Le Tornado 'sans les mains' grâce à l'utilisation d'un 'Radar Longeant le Terrain' (TFR) qui balaie la zone en avant de l'appareil afin de

détecter les obstacles et de permettre à l'appareil de les survoler. Il est efficace même à une altitude aussi basse que 50 pieds !

L'autre aspect remarquable du Tornado est son système de navigation qui est capable de placer l'appareil à moins de 20 pieds de sa cible à une distance de plusieurs centaines de miles sans que le pilote ait besoin de toucher le volant de commande. Il en est capable sans aucune information arrivant par satellite ou d'une station ou sol etc.

### **Le Tornado - IDS**

Chargement Maximum au Décollage	19.840 lb (9.000 kg)
Vitesse Maximum en altitude	Mach 2.2
Vitesse Maximum au niveau de la mer	Mach 1.2 (800 kt) 482 km/h 921 mph
Plafond de Service	50 000 pieds + (15.240m +)
Portée Maximum	Non révélée
Rayon de Combat (à plein)	863 miles (1.390 km)
Ascension à 30.000 pieds	En moins de 2 minutes
Limite g	+7.5
Distance de Décollage	12.900 pieds

### **LE SAAB AJ37 VIGGEN - SUEDE**

#### **L'Armée de l'Air suédoise**

Le Conseil d'Administration de l'Armée de l'Air suédoise enflamma le monde de l'aviation au début des années 60 à l'annonce des plans pour le 'Système 37'.

Ce devait être un système d'armement standardisé incorporant de nombreux aspects de défense et d'attaque aérienne. La caractéristique principale du 'Système 37' était un appareil supersonique avec un équipage - Le Saab Viggen.

L'appareil est construit exceptionnellement avec une aile de 400 pieds carrés précédée par un avant de l'avion en conard ce qui donne à l'appareil un excellent STOL (décollage et atterrissage court) et rayon de virage.

La source de puissance du Saab est un réacteur turbo à deux arbres fabriqué sous licence de Pratt et Whitney qui développe 25.970lb de poussée permettant à l'appareil d'atteindre 32.800 pieds en seulement 100 secondes. En tant que plate-forme d'armement, le Viggen est un appareil exceptionnel avec une énorme variété de capacité d'approvisionnement.

### **Le Saab Viggen AJ37**

Poids Maximum au Décollage	6000kg (Extérieur)
Vitesse Maximum à 36.100 pieds	Mach 2 (1.146 kt) 2124 km/h 1.320 mph
Vitesse Maximum à 330 pieds	Mach 1.2 (793 kt) 1470 km/h 914 mph
Plafond de Service	60.000 pieds (18.290m)
Portée Maximum	Non révélée
Rayon de Combat (A plein)	296 miles (476 km)

Ascension à 32.810 pieds  
Limite g  
Distance de Décollage

1m 40s  
+12 (ultime)  
400m (1.312 pieds)

## **LE MIG-27 FLOGGER -D - URSS**

### **L'Armée de l'Air soviétique**

#### **Le Mikoyan/Gurevich MIG-27 (Flogger D)**

Entré en service avant 1974, cet appareil d'attaque tactique à un siège avec des moyens de reconnaissance secondaire est propulsé par un seul turbofan postcombustion Turbansky R-29B classé à 17.640 lb à sec et à 25.350 lb à pleine postcombustion.

Généralement tourné en ridicule par certains auteurs spécialistes de l'aviation pour être insuffisamment puissant et difficile à manoeuvrer, le Flogger n'a aucun de ces défauts quand il est observé de près. Son nez incliné lui a valu le surnom de 'Nez de canard' parmi les pilotes. Le nez incliné permet au pilote une vision maximum du sol lors de missions d'attaque à très basse altitude.

A l'intérieur du nez se trouve le très perfectionné (et secret) équipement électronique. L'appareil possède probablement un TFR (Radar longeant le terrain) ainsi qu'un Système de Navigation Inertiel qui lui confère les mêmes moyens que le Tornado britannique. Il est peu probable que le Flogger ait le même niveau de perfectionnement du fait que le fuselage date de la fin des années 60. Un équipement électronique revalorisé aura probablement été installé et cet appareil d'attaque devrait être pris au sérieux par ses adversaires.

#### **Le MiG-27**

Poids Maximum au Décollage	4000 kg (Extérieur)
Vitesse Maximum en altitude	Mach 1.7 (975 kt) 807 km/h 1 123 mph
Vitesse Maximum au niveau de la mer	Mach 1.1 (726 kt) 1 349 km/h 836 mph
Plafond de Service	52 495 pieds (16 000m)
Portée Maximum	Non révélée
Royon de Combat (A plein)	Non révélé
Vitesse d'Ascension	Non révélée
Limite g	Non révélée
Distance de Décollage	800m 2 625 pieds

# DONNÉES D'ARMES

## LE McDONNELL DOUGLAS F15-E - USA

### Données d'Armes Individuelles

Poids total des réserves externes 24.250lb (11.000 kg)

Nombre de points durs                      Sous aile: 4

                                                         Fuselage: 5

Estimation de points durs

Aile extérieure: 1000lb

Aile intérieure: 5100lb

Fuselage: 1000lb

Ligne du Centre: 4500lb

Arme	Type	Guidage	Position	Facteur Poids
Canon	Six canons Simples 20mm General Electric M61A1 Vulcan	Aucun	Racine Aile	Nul
AIM 120	AAM	Radar	Toute externe	195lb
AGM 65A Maverick	ASM	Vidéo	Toute externe 436lb (charge à forme fragmentation)	635lb
GBU 12 PAVEWAY II	Bombe	Laser	Toute externe	1300lb
GBU 10 PAVEWAY II	Bombe	Laser	Toute externe	2000lb
Rockeye MK 20	Bombe à fragmentation	Chute libre	Toute externe	2000lb
SNAKE EYE	Bombe	Chute libre	Une par pylône d'aile extérieur/500lb x 6 retarde par aile portée en triplets tandem sur deux étagères à éjecteur multiple.	

## LE McDONNELL DOUGLAS F4-E - USA

### Données d'Armes Individuelles

Poids total des réserves externes	16000lb (7257kg)
Nombre de points durs	Sous aile: 4 Fuselage: 5
Estimation de points durs	Aile extérieure: 2240lb Aile intérieure: 3500lb Fuselage: 1000lb Ligne du Centre: 3500lb

Arme	Type	Guidage	Position	Facteur Poids
Canon	Six canons Simples 20mm General Electric M61A1 vulcan	Aucun	Sous Nez	Nul
AIM-120	AAM	Radar	Toute externe	195lb
AGM 65A Maverick	ASM	Vidéo	Toute externe 436lb (charge à forme fragmentation)	635lb
GBU-12 PAVEWAY II	Bombe	Laser	Toute externe	1301lb
GBU-10 PAVEWAY II	Bombe	Laser	Toute externe	2000lb
Rockeye MK20	Bombe à	Chute libre	Toute externe/2000lb fragmentation	
SNAKEYE	Bombe	Chute libre	Une par pylône d'aile extérieur/ 500lbx6 retardé par aile portée en triplets tandem sur deux étagères à éjecteur multiple.	

## LE GENERAL DYNAMICS F111F - USA

### Données d'Armes Individuelles

Poids total des réserves externes et internes	31500lb (14288kg)
Nombre de points durs	Sous aile: 6
Fuselage	Baie d'armes interne
Estimation de points durs	Aile extérieure (swing) 6000lb Aile intérieure (swing) 6000lb Aile intérieure (fixe) 6000lb Baie d'armes internes de fuselage: 4000lb

Arme	Type	Guidage	Position	Facteur Poids
Canon	Six canons Simples 20mm General Electric M61A1 vulcan	Aucun	Sous Nez	Nul
AIM-9B/L Sidewinder	AAM	Chaleur	Toute externe	195lb
AGM-65A Maverick	ASM	Vidéo	Toute externe, 436lb (charge à forme fragmentation)	635lb
GBU-12 PAVEWAY II	Bombe	Laser	Toute externe	1301lb
GBU-10 PAVEWAY II	Bombe	Laser	Toute externe	2000lb
Rockeye MK20	Bombe à	Chute libre	Toute externe/2000lb fragmentation	
SNAKEYE	Bombe	Chute libre	Une par pylône d'aile extérieur/500lbx6 retardé par aile portée en triplets tandem sur deux étagères à éjecteur multiple	

## LE PANAVIA TORNADO IDS - GRANDE-BRETAGNE

### Données d'Armes Individuelles

Poids total des réserves externes	19,840lb (9000kg)
Nombre de points durs	Sous aile: 4 Fuselage: 5
Estimation de points durs	Aile extérieure 1000lb Aile intérieure 3000lb Fuselage: 4000lb Ligne centrale: 2000lb

ARME	Type	Guidage	Position	Facteur Poids
Canon	Mauser 27mm double 36● coups par canon	Aucun	Interne	Nul
AIM 9B/L Sidewinder	AAM	Chaleur	Toute externe	195lb
AGM 65A Maverick	ASM	Vidéo	Toute externe 436lb (charge à forme fragmentation)	635lb
ALARM	Anti-radiation	Radar	Toute externe	390lb
JP233	Protège aérodrom	Aucun	Fuselage	4000lb
MARK 13/18 PAVEWAY	Bombe	Laser	Toute externe	1301lb
OBJECTIF GENERAL	Bombe	Chute libre	Toute externe	1000lb

## LE SAAB AJ37 VIGGEN - SUEDE

### Données d'Armes Individuelles

Poids total des réserves externes	13228lb (6000kg)
Nombre de points durs	Sous aile: 4 Fuselage: 3
Estimation de points durs	Aile extérieure 1102lb Aile intérieure 2205lb Fuselage: 1102lb Ligne centrale: 2205lb

Arme	Type	Guidage	Position	Facelift Poids
Canon	KCA Oerlikon simple 30mm	Aucun	Interne	Nul
RB-24 Sidewinder	AAM	Chaleur	Toute externe	195lb
RB-75 Maverick	ASM	Vidéo	Toute externe (fragmentation) 436lb (charge à forme)	635lb
Rb-05A	ASM	Radar	Toute externe	672lb
Bofors M70X	Roquettes	Aucun	Toute externe	1000lb
OBJECTIF GENERAL	Bombe	Chute libre	Toute externe	1000lb

## LE PANA VIA TORNADO IDS – ALLEMAGNE

### Données d'Armes Individuelles

Poids total des réserves externes 19840lb (9000kg)  
 Nombre de points durs      Sous aile: 4  
                                          Fuselage: 5  
 Estimation de points durs    Aile extérieure 1000lb  
                                          Aile intérieure 3000lb  
                                          Fuselage: 4000lb  
                                          Ligne centrale: 2000lb

Arme	Type	Guidage	Position	Facteur Poids
Canon	Mauser double 27mm 360 coups par canon	Aucun	Interne	Nul
AIM-9B/L Sidewinder	AAM	Chaleur	Toute externe	195lb
AGM-65A Maverick	ASM	Vidéo	Toute externe 436lb (charge à forme fragmentation)	635lb
ALARM	Anti-radiation	Radar	Toute externe	390lb
MW1	Protège aérodrome	Aucun	Fuselage	4000lb
MARK 13/18 PAVEWAY	Bombe	Laser	Toute externe	1301lb
OBJECTIF GENERAL	Bombe	Chute libre	Toute externe	1000lb

## LE MIG-27 FLOGGER-M - URSS

### Données d'Armes Individuelles

Poids total des réserves externes 10250lb (4660kg)

Nombre de points durs

Aile interne: 2

Aile externe (largable aucun swing): 2

Fuselage: 2

Ligne centrale: 1

Estimation de points durs

Aile extérieure 1102lb

Aile intérieure 1102lb

Fuselage: 1102lb

Ligne centrale: 2205lb

Arme	Type	Guidage	Position	Facteur Poids
Canon	6 canons à 23mm /700 cartouches	Aucun	Interne	Nul
Canon	23mm monté	Aucun	Aile interne seulement	250 lb
GShB	Sur capsul pointant de 14 degrés vers le bas pour mitrailloge ou so			
AA-8 Aphid	AAM	Chaleur	Toute externe	121lb
AS-7 Kerry	ASM	Laser	Ligne centrale	2205lb
FAB-500	Bombe	Laser	Toute externe	1102lb
FAB-250	Bombe	Chute libre	Toute externe	551lb
UB-32-57	55mm Roquettes	Aucun	Toute externe	1102lb
BETAB-250 Protège (Assistance Aérodrome roquette)	Bombe	Aucun	Toute externe	551lb

# STUNT CAR RACER

## MANUEL D'UTILISATION

### DÉMARRAGE

#### CONTROLES DE NAVIGATION

*Branchez la manette de jeu sur le port 2.*

ST: .....	port 2
Amiga: .....	port 2
Commodore C64: .....	Port 2
Spectrum: .....	port 1

### ANNEXE 2

#### Instructions de chargement

IBM PC	Tapez CARCGA pour la version CGA puis ENTER Tapez CAREGA pour la version EGA puis ENTER Tapez CARTAN pour la version TANDY puis ENTER
Atari ST	Insérez la disquette dans l'unité A et mettez votre ordinateur en marche.
Amiga	Insérez la disquette dans le lecteur DFO au message du Workbench. Si vous ne possédez pas de Kickstart en mémoire ROM, lancez tout d'abord le Kickstart.
CBM 64 Casette	Appuyez sur SHIFT & RUN-STOP puis mettez le lecteur en marche.
CBM 64 Disquette	Tapez LOAD"***", 8, 1, puis appuyez sur RETURN.

#### TOUCHES SPÉCIALES ET NOTES

##### IBM PC ET COMPATIBLES

F2-S	Sélectionne / fait défiler les fichiers sur une disquette de jeux sauvegardés.
F10	Pour retourner au DOS.
ALT	Active / désactive les types de fichiers de jeux : un seul joueur, plusieurs joueurs, Couloir de la Gloire.

## AMSTRAD

### ANNEXE 3

#### Instructions de chargement

##### Version Disquette

Insérez la disquette, tapez RUN "DISC" et appuyez sur RETURN. Le programme chargera alors.

##### Version Casette

Insérez la cassette, en vous assurant qu'elle est complètement réenroulée. Maintenez la touche CONTROL enfoncée et appuyez sur ENTER. Suivez les instructions sur l'écran.

#### Sélection Option

##### Méthode de contrôle

Une fois le programme chargé, il vous sera demandé de sélectionner votre méthode de contrôle comme suit :

1. Pour les touches par défaut
2. Pour le joystick / la souris AMX
3. Pour les touches définies par l'utilisateur.

##### Touches par défaut

Contrôle par les touches par défaut :

Mouvement à gauche	touche 'O'
Mouvement à droite	touche 'D'
Accélération vers l'avant	touche 'S'
Poussée vers le haut	Espace
Freiner/mouvement inverse	touche 'X'

##### Contrôles Joystick

Contrôle par le joystick :

Mouvement	joystick à gauche / à droite
Accélération vers l'avant	pusher le joystick vers l'avant
Freiner/mouvement inverse	pusher le joystick vers l'arrière
Poussée vers le haut	appuyer sur le bouton de tir

##### Contrôles Souris

Contrôle par le souris :

Mouvement à gauche	Déplacer la souris vers la gauche
Mouvement à droite	Déplacer la souris vers la droite
Accélération vers l'avant	Déplacer la souris vers l'avant
Poussée vers le haut	Bouton gauche de la souris
Freiner/mouvement inverse	Déplacer la souris vers l'arrière

##### Touches définies par l'utilisateur

Vous pouvez définir vos propres touches contrôle. L'option permettant de revenir au menu pour redéfinir les touches, une fois que le jeu a commencé, est disponible uniquement pour les versions 128 K.

### Type de moniteur

Une fois que vous avez sélectionné votre méthode de contrôle, vous devez sélectionner votre type de moniteur à partir de :

1. Moniteur mono Amstrad
2. Moniteur couleur/TV

Les autres contrôles (page 65 du manuel) restent en majorité les mêmes que pour les autres versions, avec les exceptions suivantes :

#### Arrêter le jeu un moment

Arrêter Touche Escape  
Redémarrer Touche Return

#### Se retirer d'une course

Vous devez arrêter le jeu (touche Espace) puis appuyer sur la touche "Q".

#### Se retirer d'une saison

Appuyez sur la touche Escape pour passer à NEXT RACE.

#### Redémarrer le jeu

Appuyez sur la touche Escape pour passer à REPLAY SEASON.

#### Charger et Sauvegarder les jeux

Vous trouverez en page 41 du manuel tous les détails sur les options chargement/sauvegarde. Rappelez-vous que vous devez disposer d'une disquette vierge formatée ou d'une bande vierge. Les versions Amstrad ne requièrent pas de préfixes spécifiques pour les noms de fichiers.

#### 1. Avec manette de jeu:

Manœuvrer le volant ..... manette à droite / à gauche  
Accélérer en marche avant ..... pousser la manette vers l'avant  
Freiner / marche arrière ..... tirer la manette vers vous  
Turbo (réserve de ..... appuyer sur bouton de mise à feu  
(carburant spécial limitée)

#### A noter:

L'ordinateur mémorise votre coefficient d'accélération, aussi est-il possible de replacer la manette «au point mort» après avoir sélectionné une accélération donnée. Ceci vous dispense de maintenir la manette en avant. Pour annuler l'accélération, tirer la manette en arrière. En remplaçant ensuite celle-ci au point mort, vous mettez la voiture en roue libre.

#### 2. Au clavier

Les commandes au clavier ont été adaptées de façon à vous éviter d'avoir à appuyer sur plus de deux touches à la fois,

sachant qu'une position oblique de la manette de jeu avec son bouton de mise à feu enclenché correspond à trois touches différentes.

En appuyant sur la touche "Boost and Accelerator" (Turbo et Accélérateur), vous enclenchez le turbo, qui continue à tourner quand vous relâchez cette touche, c'est pourquoi il est inutile de maintenir cette touche enfoncée, à moins d'avoir besoin d'une accélération turbo.

Pour annuler l'accélération, il suffit d'appuyer sur une des deux touches *brake / reverse* (freins / marche arrière). La voiture sera alors en roue libre jusqu'à ce que vous entriez une nouvelle commande au clavier.

Avec chacune des deux touches *brake / reverse* vous obtenez un freinage / marche arrière différent: l'un avec et l'autre sans turbo.

#### Touches de fonction

Manœuvrer le volant à gauche ..... touche "S"  
à droite ..... touche "D"  
\*Turbo + accélérateur ..... retour-charriot  
Turbo + Freins / Marche arrière ..... barre d'espacement  
Freins / Marche arrière ..... touche "="

#### Redéfinir les touches

Il est possible de redéfinir à partir du cockpit les touches de fonction pour manœuvrer la voiture. D'abord, faire PAUSE (voir plus loin); puis appuyez sur la touche "P". Le message "PAUSE" sur l'écran est remplacé par "DEFINE KEYS" (paramétrer les touches).

#### Les touches paramétrables

Dans une partie à plusieurs joueurs, chacun d'eux peut redéfinir les touches à n'importe quel moment de la course; nous vous conseillons pourtant de le faire avant le départ. Ces paramètres sont enregistrés séparément pour chaque joueur et sont automatiquement chargés en mémoire pour les courses suivantes auxquelles il prend part.

#### Alignement automatique

Quand la voiture se trouve sur une portion rectiligne du circuit, et qu'aucune manœuvre du volant ne lui est indiquée à partir du clavier ou de la manette de jeu, elle effectuera d'elle-même les corrections pour se retrouver en ligne droite par rapport au sens de la piste (à moins, bien entendu, qu'elle n'effectue un vol plané).

### Autres contrôles

1. Sur la page "Name Selection", tapez votre nom puis retourz-charriot pour continuer. Appuyez sur "SHIFT" pour obtenir les majuscules.
2. Sur les pages de menus, poussez la manette en avant ou en arrière pour déplacer la barre de sélection, puis appuyez sur le bouton de mise à feu pour confirmer votre sélection et passer à l'écran suivant. Pour ceux qui utilisent les touches de fonction, tapez 1 ou 2 ou 3, etc. pour déplacer la barre de sélection et confirmez votre choix en tapant sur retourz-charriot.
3. Chaque fois que c'est nécessaire, le bouton de mise à feu ou la touche retourz-charriot vous font passer à l'écran suivant.
4. Lors d'une course il vous est possible de faire PAUSE, ceci en appuyant sur:  
Pause .....touche "P"  
Reprenre .....touche "O"
5. Vous pouvez vous retirer d'une course ou d'un entraînement en utilisant la touche "COMMODORE" (C64) ou la touche "ESCAPE" sur ST. \*\*\*\*\*autres touches de contrôle\*\*\*\*\*. NB : si vous êtes engagé dans une course, vous la perdrez alors automatiquement, comme vous perdrez les points attribués au meilleur temps au tour.
6. Vous pouvez abandonner en cours de saison en appuyant sur la touche "f1" et en cliquant en même temps le bouton de mise à feu dans la rubrique NEXT RACE (course suivante).
7. Vous pouvez revenir en début de partie en maintenant la touche "f1" appuyée et en cliquant en même temps le bouton de mise à feu sur REPLAY SEASON (rejouer la saison).

### ESSAIS

Un joueur peut s'exercer sur n'importe quel circuit en sélectionnant "Practice" (entraînement) sur le menu principal et en choisissant la division où figure le circuit sur lequel il désire s'entraîner. Ces circuits sont les suivants:

Division 1 .....	The Drawbrige (le Pont Basculant)
.....	The Ski Jump (le Saut à Ski)
Division 2 .....	The Rollercoaster (le Grand-Huit)
.....	The High Jump (le Grand Saut)
Division 3 .....	The Big Ramp (la Grande Rampe)
.....	The Stepping Stones (le Tremplin)
Division 4 .....	The Hump Back (le Bossu)
.....	The Little Ramp (La Petite Rampe)

Si vous choisissez l'option "PRACTISE" (entraînement), et si vous êtes en SUPER LEAGUE, il sera octroyé un surplus de puissance et de vitesse au joueur sur chaque circuit.

Chaque séance d'entraînement comporte trois tours de circuit. Après ces trois tours, votre voiture sera réparée automatiquement et on remplira son réservoir. Si vous le souhaitez, vous pouvez continuer à vous entraîner.

**NB. Seuls les dommages survenus lors d'une séance d'entraînement sont réparés.**

## TABLEAU DE BORD

### Indicateur de nombre de tours

Cet indicateur vous signale à quel tour de circuit vous en êtes. Un nombre s'affiche dans le coin inférieur gauche de l'écran précédé par un "L". L2, par exemple, signifie que vous en êtes à votre deuxième tour.

### Turbo

Cet indicateur vous signale quelle est la puissance turbo restante. Le nombre qui s'affiche est précédé d'un "B". B30, par exemple, signifie qu'il vous reste 30 unités turbo.

### Distance par rapport à votre adversaire

Dans le coin inférieur gauche, s'affiche un nombre qui indique la distance (exprimée en mètres) qui vous sépare de votre adversaire. Si ce chiffre x est précédé d'un "+", vous êtes à x mètres derrière lui. A l'inverse, s'il est précédé d'un "-", vous devancez votre adversaire de x mètres. Ce nombre indique toujours la distance minimale.

### Le chronomètre

Dans le coin supérieur droit, s'affiche votre temps au tour. En dessous, figure le meilleur temps au tour (le vôtre ou celui de votre adversaire). Le chronomètre à gauche s'allume si c'est vous qui détenez le meilleur temps. L'indicateur sur la gauche s'allume quand vous êtes en tête.

### Le compteur exprime la vitesse

Le compteur exprime la vitesse en dizaines de miles à l'heure (mph — 1 mile = 1,609 km). Si vous dépassez 200 mph (121,8 km/h) l'indicateur reviendra à gauche, et il vous faudra ajouter 200 à la vitesse indiquée.

## AUTRES CARACTÉRISTIQUES

### DOMMAGES

#### 1. Fissures du châssis

Quand le châssis se fend, la fissure progresse de gauche à

droite le long de la barre supérieure de l'arceau de sécurité. Ceci se produit quand la voiture est malmenée, comme par exemple dans des virages très secs ou quand elle retombe violemment sur ses roues. Quand la fissure atteint le côté droit, la voiture est mise hors course. Les fissures sont réparées après chaque course.

## 2. Dommages de la structure

Des collisions graves provoquent des trous dans la structure, qui ne sont pas réparés à la fin de la course, mais vous accompagnent durant toute la saison. En Division 4, cependant, vous commencez la saison avec une voiture en parfait état. Une précision: les fissures (cf. 1) progressent plus vite en rencontrant un de ces trous sur leur trajectoire.

## GRUE

Au début de la course, la grue vient vous prendre au bord de la piste et vous place au-dessus de la ligne de départ. Le message "DROP START" apparaît alors sur l'écran et, après un intervalle d'une durée aléatoire, la grue vous pose sur la piste.

Si votre voiture quitte la piste, une grue viendra la prendre pour l'y reposer, sachant que la grue évite les courbes et les fossés.

Le message "PRESS FIRE" (appuyez sur le bouton de mise à feu) apparaît alors et, en obéissant à cette injonction, vous vous libérez de la grue.

# LES COURSES

## SOLO

### OBJECTIF

Le but du jeu de l'arriver en tête du championnat de première division de stock-car. Il existe quatre divisions, chacune mettant trois conducteurs en compétition (dont vous) sur deux circuits.

### UNE SAISON DE COURSES

Une saison de courses se dispute en six courses, toutes issue d'une permutation de trois conducteurs et deux pistes. Deux des six courses se disputent donc sans vous hors-écran. C'est

pourquoi il est possible que la première course de la saison soit désignée "Race 3 of 6" (course n° 3 sur 6).

Le conducteur en tête de classement après six courses dans la même division passe en division supérieure.

### ESSAIS

Avant d'entamer une saison de courses, vous pouvez vous entraîner sur les deux circuits qui figurent dans votre division.

### ATTRIBUTION DES POINTS

Victoire .....	2 points
Meilleur temps au tour .....	1 point

Dans le cas d'un match nul à la fin de la saison, le joueur qui a obtenu le plus grand nombre de points pour ses temps au tour passe en division supérieure.

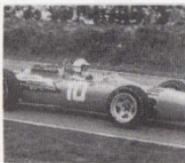


# PARTIE A PLUSIEURS JOUEURS

## CHAMPIONNAT DES CONDUCTEURS

Pour ce Championnat des Conducteurs, le jeu accepte jusqu'à huit joueurs, qui se disputent le trophée sur une à quatre saisons de courses. Chaque saison a pour cadre les deux circuits d'une division de championnat, durant laquelle les joueurs concourent contre une voiture pilotée par

l'ordinateur. Il est attribué des points de bonus aux joueurs qui réalisent le meilleur temps au tour et le meilleur temps général (somme de tous les temps au tour durant une course).



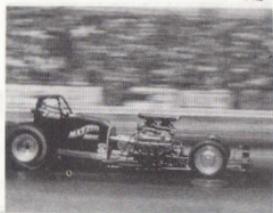
## ACCÈS AUX CIRCUITS

Il n'existe pas, dans l'option «plusieurs joueurs», de passage d'une division à une division supérieure. C'est pourquoi, pour avoir accès à des circuits autres ceux de la Division 4, il faut charger des «positions» enregistrées lors de compétitions en solo. Ainsi donc, pour choisir parmi le plus grand éventail possible de circuits au début du championnat, il faut avoir gagné accès au plus grand nombre possible de divisions. En l'occurrence, vous ne pourrez disputer un championnat en quatre saisons sur les huit circuits proposés que si vous avez été admis successivement dans les quatre divisions. Il vous est également possible d'ajouter vos résultats en Super League, ce qui augmentera votre puissance et votre vitesse. Notez bien que quel que soit le circuit choisi, les voitures pilotées par l'ordinateur, contre lesquelles chaque joueur entre en compétition, réaliseront des performances en accord avec les normes en vigueur dans le championnat et dans la division considérés.



## ENREGISTRER VOTRE POSITION

Si vous n'avez pas le temps de disputer quatre saisons d'affilé, dans ce cas, avant d'entamer la saison suivante, vous pouvez enregistrer votre «position», c'est-à-dire votre nom, le nombre de points obtenus, etc., pour reprendre le championnat plus tard. Pour enregistrer votre position, sélectionnez l'option "SAVE" et choisissez un nom de fichier commençant par les lettres "MP..." (MP comme *Multi-Player*). "MP" permet à l'ordinateur de distinguer une partie à plusieurs joueurs d'une partie à un seul joueur, ce qui est indispensable puisque ce sont ces dernières qu'il vous faudra charger pour avoir accès aux circuits.



## REPRENDRE LE CHAMPIONNAT

Pour poursuivre le championnat sans avoir à taper de nouveau le nom des joueurs, sélectionner l'option "REPLAY".

Pour recommencer toute la partie et revenir au menu *single player / multi-player* (joueur seul / plusieurs joueurs) maintenez la touche "f1" enfoncée et sélectionnez l'option REPLAY.

## SAISON DE COURSES A PLUSIEURS JOUEURS

Une saison de course comprend deux manches, une sur chacun des deux circuits d'une division de championnat. Lors d'une manche, tous les joueurs concourent tour à tour contre une voiture pilotée par l'ordinateur.

Pour chaque course, le nombre de points attribués est le même que précédemment, soit: 2 points pour une victoire, 1 point pour le meilleur temps au tour.

À la fin de la manche, il est attribué des points de bonus au(x) joueur(s) qui a(ont) réalisé le meilleur temps au tour (1 point) et le meilleur temps général (2 points) pour cette manche, à condition, bien entendu, qu'il soit possible d'en attribuer, c'est-à-dire si, respectivement, un tour complet a été réalisé ou une course achevée. Il n'est pas tenu compte des temps réalisés par la voiture de l'ordinateur.

À la fin de la seconde manche (sur le second circuit), il est à nouveau attribué des points de bonus.



## ABANDONNER EN COURS DE SAISON

Il est possible de sauter les courses restantes de la manche en cours quand la rubrique «*next fixture*» (épreuve suivante) est affichée à l'écran. Maintenez la touche "f1" enfoncée et appuyez sur retourcharriot ou sur le bouton de mise à feu, ce qui vous emmènera à l'écran des bonus de fin de circuit.

Il est possible de sauter une course donnée en entrant dans la course et en tapant sur "RETIRE".

## LIVRE DES RECORDS (HALL OF FAME)

Le Livre des Records (*Hall of Fame*) contient les records et le nom de ceux qui les ont établis. Ce tableau est accessible à partir du menu principal en sélectionnant "Hall of Fame".

Ces records concernent les meilleurs temps au tour et les meilleurs temps généraux (somme de tous les temps au tour durant une course). On peut établir un record lors de n'im-

porte quelle course, excepté aux essais. Si un record est battu, le nouveau record est mentionné dans la case des scores à la fin de la course.

### ENREGISTRER LE LIVRE DES RECORDS

Il est possible d'enregistrer un Livre des Records donné en sélectionnant l'option SAVE et en utilisant un fichier commençant par les lettres "HALL...".

### CHARGER LE LIVRE DES RECORDS

Il est possible de charger des fichiers «Livre des Records» enregistrés précédemment en sélectionnant le choix LOAD et en indiquant le nom du fichier concerné. Peu importe si de nouveaux records ont été établis avant de charger un ancien Livre des Records: l'ordinateur n'accepte de charger que les records meilleurs que ceux enregistrés dans le Livre des Records en cours.

Ceci signifie qu'il est possible de combiner plusieurs Livres des Records différents: il suffit de les charger tous. Cette opération vous permet d'avoir toujours sous la main le meilleur Livre de Records.

### CHARGER/ ENREGISTRER / REJOUER

En sélectionnant ce choix vous avez accès à un autre menu avec les options LOAD, SAVE et REPLAY (CHARGER, ENREGISTRER et REJOUER).

### CHARGER/ ENREGISTRER (LOAD / SAVE)

Que ce soit en chargeant ou en enregistrant un fichier, il est indispensable d'indiquer son nom. Pour certains fichiers, il convient de respecter un certain format, en les faisant toujours commencer par les mêmes lettres:

HALL.....Livre des Records  
MP.....Position dans une partie à plusieurs  
DIR.....Répertoire disquette (Commodore uniquement)

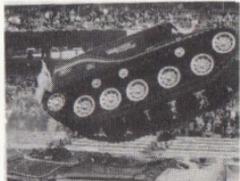
Un fichier portant tout autre nom est considéré par l'ordinateur comme une position de jeu en solo. Cela dit, nous vous conseillons d'utiliser les noms DIV4, DIV3, DIV2, DIV1 en championnat et SDIV4, SDIV3, SDIV2, SDIV1

pour la super league.

En tapant sur la touche "ESCAPE" quand vous indiquez le nom du fichier, vous reviendrez au menu principal.

Un message disant «file name inappropriate» (nom de fichier erroné) apparaît si, par exemple,

vous utilisez un nom de fichier commençant par "MP" alors que vous enregistrez une position de championnat en solo.



### REJOUER (REPLAY)

Cette option vous servira à rejouer la dernière saison, dans les conditions exactes qui étaient celles au début de cette saison, ce qui vous évite d'avoir à recharger une position si la saison de course se conclue pour le joueur par une rétrogradation.

### REMISE A ZERO (GAME RESET)

En maintenant la touche "f1" enfoncée quand vous sélectionnez le choix REPLAY, le jeu se remettra à zéro et vous renverra au menu *single player / multi-player* (joueur seul / plusieurs joueurs).

# C R E D I T S

**PROGRAM CONCEPT, DESIGN  
AND PROGRAMMING**

*Geoff Crammond*

**WITH THE ASSISTANCE OF**

*Norah Crammond*

**ADDITIONAL GRAPHICS**

*John Cummins*

**QUALITY CONTROL**

*Peter Moreland*

**MANUAL DESIGN**

*Julie Burness*

**MANUAL DESIGN AND GRAPHICS**

*Artistix UK (0705) 252125*

**MANUAL**

*Tony Middlehurst*

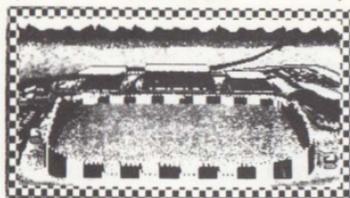
*Martin Moth*

*Peter Jones*

*Geoff Crammond*

❑❑❑ 48 ❑❑❑

TRACKS



THE STEPPING STONES

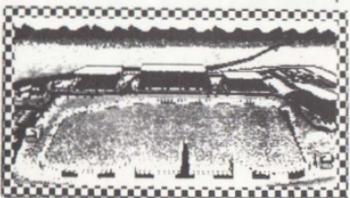


THE ROLLER COASTER

TRACKS

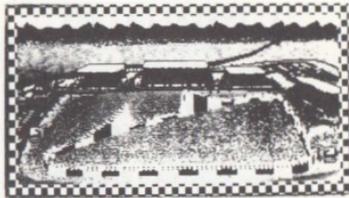


THE SKI JUMP



THE HIGH JUMP

TRACKS

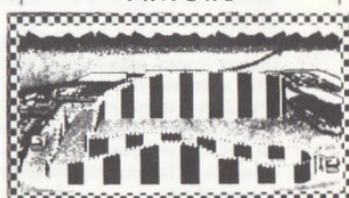


THE BIG RAMP

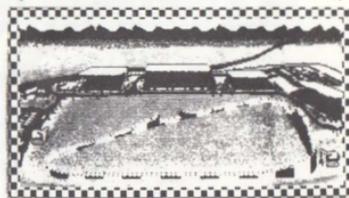


THE HUMP BACK

TRACKS



THE DRAW BRIDGE



THE LITTLE RAMP

# KICK OFF

## 1 - INSTALLATION :

- Sur **AMIGA**: Introduire la disquette lorsque l'ordinateur affiche "Workbench".
- Sur **ATARI ST**: Introduire la disquette, puis allumez l'ordinateur.  
Dans tous les cas, assurez vous que la disquette soit bien protégée en écriture.
- Sur **CBM 64 DISQUETTE**: Tapez LOAD "K", 8,1 et appuyez sur ENTER.
- Sur **CBM 64 CASSETTE**: Appuyez sur SHIFT et RUN/STOP simultanément.
- Sur **AMSTRAD DISQUETTE**: Tapez RUN " " et appuyez sur ENTER.
- Sur **AMSTRAD CASSETTE**: Appuyez sur CTRL et ENTER. Inserez votre cassette dans le lecteur, puis appuyez sur PLAY.

## 2 - COMMANDES :

— Contrôle de jeu :

AMIGA - ATARI ST - CBM 64 JOYSTICK uniquement.

AMSTRAD 1 joueur : JOYSTICK ou CLAVIER.

2 joueurs, joueur 1 → JOYSTICK - Joueur 2 → CLAVIER.

Commandes clavier : Q (clavier QUERTY) ou A (clavier AZERTY) = HAUT - A (clavier QUERTY) ou Q (clavier AZERTY) = BAS - O = GAUCHE - P = DROITE - BARRE ESPACE = TIRER - H = PAUSE.

Le footballeur se déplace selon les huit directions du joystick.

- Les coups de tête : Vous pouvez effectuer des coups de tête en sautant à l'aide du bouton FIRE lorsque le ballon est en l'air, et diriger le tir grâce au joystick.

- Les attaques : Il existe deux types d'attaque : La première dite de blocage : vous devez courir à côté de l'adversaire et, avant son attaque, intercepter le ballon.

La seconde dite de ratisage, pour laquelle vous utiliserez le bouton FIRE et toucherez le ballon avant le joueur pour ne pas être pénalisé. Sont considérées comme fautes, les attaques par derrière ou sur un adversaire n'ayant pas le ballon.

- Les corners : Il y a neuf mouvements différents pour un corner.

Un tableau apparaît indiquant les différents effets que le joueur peut donner au ballon au moment du tir. Si le coup est placé en haut du ballon, il partira au niveau du sol. S'il est placé au milieu, il partira à mi-hauteur. Si le coup est placé en dessous, le ballon atteindra le niveau de la barre. Cliquez la flèche correspondant à votre choix.

- Les pénaltis : L'angle ainsi que la hauteur peuvent être contrôlés. Une flèche se déplaçant de droite à gauche indique la position horizontale du ballon au moment du tir. Quant à la hauteur, elle dépend de la façon dont vous cliquez, plus vous cliquez lentement, plus le tir est haut.

### • Contrôle du gardien de but :

Plonger	Sauter	Plonger
Plonger	Attrapper	Plonger
Plonger	Agenouillé	Plonger

Ce schéma correspond aux 9 positions du joystick.

Pour se déplacer, appuyez sur le bouton FIRE du joystick, et le maintenir appuyé pour prolonger la durée du mouvement.

### - Contrôle du ballon :

Vous pouvez effectuer plusieurs mouvements simples, mais le jeu étant très rapide, vous devrez user de vos réflexes. C'est pourquoi nous vous conseillons d'apprendre ces mouvements grâce à la pratique.

- Le dribble : le ballon se déplace en face du joueur et se trouve propulsé plus ou moins loin suivant la vitesse du footballeur au moment où il le touche.
  - Le shoot : Pour shooter dans le ballon, appuyer sur le bouton FIRE, le tir s'effectuera dans le sens du joueur.
  - Blocage : Vous maîtriserez le ballon en appuyant sur le bouton FIRE avant de le toucher
  - Passe : Il faut d'abord arrêter le ballon puis appuyez, sans le lâcher, sur le bouton FIRE, diriger la passe grâce au joystick, puis lâcher le bouton FIRE.
- Lorsque le joystick est en position neutre, et que vous lâchez le bouton FIRE, le ballon reste immobilisé, vous pouvez donc dribbler et shooter. ( le ballon est immobilisé tant que le joystick est en position neutre).

### - Options:

- X---Change la direction du scanner (Amiga-ST)                      P---Pause (Amiga-ST)  
D---Enlève et remet le scanner (Amiga-ST)                      Q ou A---Enlève et remet le son  
C---Enlève et remet le son du public (Amiga-ST)

## 3 - LE JEU :

KICK OFF est un jeu de football qui se déroule sur un véritable stade, à l'échelle de votre écran.

Les équipes jouent selon des tactiques (4-3-3, 5-3-2, 4-2-4...) que vous déterminez en début de jeu.

Les joueurs doivent se placer devant le ballon pour l'intercepter et le contrôler. Le ballon se déplacera comme dans un vrai match, selon le style du joueur qui le contrôle : marquer un but dépendra plus de votre habileté que d'un quelconque hazard. Le contrôle du ballon est donc très important.

Pour cela il vous faudra pratiquer intensément les attaques, les dribbles, les tirs-au-but, les ratissages et les multiples manières de tirer un corner. Vous pourrez, très vite, atteindre un niveau avoisinant la perfection

Chaque joueur a quatre qualités : la précision, l'agressivité, la condition physique et la vitesse. La vitesse et la précision sont donc plus élevées chez un footballeur international que chez un footballeur du niveau juniors.

En passant les différents niveaux, vous apprendrez à vous adapter au style de jeu des équipes et à la qualité des joueurs.

La possibilité de changer le niveau de jeu de chaque équipe rend le jeu encore plus passionnant ; si vous aimez la difficulté, donnez-vous une équipe junior pour affronter une équipe internationale.

Vous pouvez jouer dans un championnat comprenant huit équipes. Elles ont toutes les mêmes capacités, mais ont un style de jeu différent.

Le championnat dure 14 semaines, et vous aurez la possibilité de le sauvegarder.

Vous pouvez jouer seul ou avec un ami, contre l'ordinateur. Dans tous les cas, un arbitre sanctionnera votre comportement et ne protestez pas inutilement si un de vos joueurs se fait expulser du terrain de même, vous pouvez compter sur l'arbitre pour faire le ménage du côté de l'équipe de l'ordinateur. En cas de manque de fair-play, vous connaissez le tarif ! Carton jaune : avertissement, carton rouge : expulsion.

Pour savoir qui fait quoi, le scanner vous donnera une vue globale du terrain, ainsi que la position et le déplacement de tous les joueurs.

#### 4 - MENU PRINCIPAL :

- La pratique : permet d'apprendre et de maîtriser les mouvements du joystick. Vous pourrez améliorer vos passes et corners qui se pratiquent avec ou sans gardien. Pour revenir au menu principal, utilisez la touche ESCAPE (Amiga-ST) ou ENTER (Spectrum-Amstrad) ou BARRE ESPACE (CBM 64).

- Les pénalités : en régime un ou deux joueur, vous pouvez tirer ou arrêter cinq pénalités.

Retour au menu principal : ESCAPE (Amiga-ST) ou ENTER (Spectrum-Amstrad) ou BARRE ESPACE (CBM 64).

- Le match simple : vous pouvez jouer seul ou avec un ami contre l'ordinateur. Il y a cinq niveaux d'adresse, et chaque équipe peut opter pour un niveau différent. Retour au menu principal avec la touche ESCAPE (Amiga-ST) ou ENTER (Spectrum-Amstrad) ou BARRE ESPACE (CBM 64).

- Le championnat : il dure 14 semaines au cours desquelles huit équipes s'opposent, chaque équipe ayant un style particulier.

- Durée du match : elle doit être choisie avant de sélectionner le type de match (simple ou championnat), et varie de 10 à 90 minutes.

Les forfaits sont de 10 minutes.

- les sub-menus : ils apparaissent lors du choix d'un match simple.

Plusieurs options vous mènent au match sans retourner au menu principal.

#### 5 - LES MATCHS :

##### - Le match simple :

Dans un premier temps, sélectionnez le nombre de joueurs à l'aide du joystick, en sachant que :

- 1 joueur	joystick 1	équipe bleue (blanche sur Amstrad/Spectrum)
- 2 joueurs	joystick 1	équipe bleue ( " " )
	joystick 2	équipe rouge (jaune sur CBM 64)

Chaque équipe détermine son niveau, en soulignant son choix et appuyant sur le bouton FIRE. Les cinq niveaux sont : Joueurs du dimanche, Equipes Junior, Première division, Seconde division et International.

Si les deux équipes choisissent un niveau élevé identique, un vent risque de modifier la trajectoire du ballon.

De même, un pile ou face est effectué pour que l'équipe gagnante choisisse son côté de terrain.

- Les tactiques : elles sont au nombre de quatre, et représentent les différentes formations sur le terrain. Les formations sont les suivantes :

4 - 3 - 3 DEFENSE  
4 - 2 - 4 ATTAQUE  
4 - 4 - 2 MILIEU DE TERRAIN  
5 - 3 - 2 BONNE DEFENSE

Souligner son choix à l'aide du joystick et valider avec le bouton FIRE.

Pour deux joueurs, sélectionner dans un premier temps avec le joystick 1, puis avec le joystick 2. Il en est de même pour le jeu d'équipe.

Le match commence dès la fin des sélections.

### **- Le match de championnat :**

Dans un premier temps, préparez une disquette formatée pour sauver le jeu à tout moment.

Le championnat dure 14 semaines et oppose 8 équipes. Chacune d'entre elles a un style qui lui est propre. Il se joue en première division, mais les équipes possèdent quelques joueurs de niveau International.

En fin de match, vous aurez la possibilité de sauver ou charger chaque résultat séparément, ceci est utile lorsque vous jouez avec des amis différents à des moments différents.

Le tableau du championnat formé de huit équipes apparaît lorsque vous optez pour le match de championnat dans le menu principal.

A l'intérieur de la grille, il vous est indiqué si l'équipe est contrôlée par l'ordinateur ou le joystick (vous pouvez le modifier).

Sont également affichés les résultats des matchs ainsi que les points remportés par chaque équipe.

En bas du tableau, les options suivantes vous sont présentées:

#### **Dans un premier temps :**

- Modifier: vous pouvez modifier le nom ainsi que le contrôle des équipes soit l'ordinateur (C), soit le joystick (J). Pour le nom, déplacez le joystick vers le haut ou vers le bas, puis cliquez l'équipe à modifier. Le signe "\*" apparaît à côté du nom pour effacer chaque lettre grâce à la touche de correction (backspace). Insérez le nouveau nom à l'aide du clavier (15 caractères maximum).

Utilisez la touche F1 pour passer du mode ordinateur au mode joystick.

Cliquez DONE lorsque toutes les modifications ont été effectuées.

- Chargez (LOAD) : Les noms des différentes grilles de championnats apparaissent, pour charger une des grilles, cliquez le nom choisi.

#### **Dans un deuxième temps :**

- Sauver (SAVE) : Après avoir introduit une disquette formatée, les noms apparaissent. Se positionner sur un nom déjà sauve, ou insérez un nouveau nom, puis cliquer. Celui-ci est alors enregistré.

Lorsque deux drives sont branchés sur l'ordinateur, utiliser le deuxième lecteur pour sauver !

- Continuer (CONTINUE) : fonction permettant de sélectionner les équipes qui vont jouer le match suivant. Pour deux joueurs, une équipe reçoit le joystick 1 et l'autre, le joystick 2.

Le match indiqué est en cours.

- Quitter (QUIT) : Pour retourner au menu principal.

# SUPERSKI

## INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT :

- AMIGA/ATARI ST : insérez la disquette SUPERSKI dans le drive A et reboutez l'ordinateur.
- AMSTRAD CPC 464-664-6128 : insérez la disquette SUPERSKI dans le drive A puis tapez RUN'S et pressez ENTER.
- COMMODORE 64-128 : insérez la disquette SUPERSKI dans le drive A puis tapez LOAD ":", 8,1 et pressez RETURN.
- IBM PC et compatibles : insérez la disquette SUPERSKI dans le drive A. Quand A > apparaît, tapez SUPERSKI et pressez ENTER.

## MENU PRINCIPAL (AMIGA - ATARI ST-IBM PC)

### — BOOKING OFFICE :

Pour choisir le nombre de joueurs cliquez sur "BOOKING OFFICE". Faites varier le nombre de joueurs en cliquant sur les flèches situées à l'un ou à l'autre des côtés du mot "PLAYERS" sur le tableau. Quand vous obtenez le nombre voulu de participants, cliquez l'espace qui suit le nombre correspondant, tapez le(s) nom(s) (ou "Computer) puis pressez retour.

— TRAINING : ici, vous pouvez choisir l'ordre des épreuves.

— COMPÉTITION : les participants (ou 1 joueur et l'ordinateur) suivent l'ordre des épreuves. Elles se déroulent en 2 manches.

— SCORES : cliquez sur "SCORES" pour avoir la liste des records.

## SLALOM-SLALOM GEANT-DESCENTE :

Vous devez toujours passer entre deux portes ou piquets de la même couleur (bleu ou rouge). Pour les portes verticales, disposées dans le sens de la pente, vous avez le choix entre passer de la droite vers la gauche ou inversement mais vous devez obligatoirement alterner le sens de passage à la porte suivante.

## COMMANDES :

— AMIGA-ATARI ST-IBM PC et compatibles-AMSTRAD CPC :

### JOYSTICK

- ↑ ↓ Accélérer (se baisse)
- ← Virage à droite
- ← Virage à gauche
- Fire + → Virage à droite rapide
- Fire + ← Virage à gauche rapide
- Fire + ↙ Dérapage gauche
- Fire + ↘ Dérapage droite

### CLAVIER

- ↑
- ↓
- 
- ←
- Shift ←
- Shift ←
- Shift ← ↓
- Shift → ↓

Sur ATARI ST et AMIGA utiliser la touche shift à gauche : sur IBM PC et compatibles utiliser la touche shift à droite.

## COMMODORE 64-128

### JOYSTICK



FIRE + →

FIRE + ←

FIRE + ↙

FIRE + ↘

### ACTION

accélérer

ralentir

virage à droite

virage à gauche

virage à droite rapide

virage à gauche rapide

dérépage gauche

dérépage droite

### KEYBOARD

I

M

L

H

shift L

shift H

shift H, M

shift L, M

### — TOUTES VERSIONS :

L'appui sur FIRE (joystick) ou la touche SHIFT (clavier) lors d'un virage augmentera la rapidité de ce dernier.

Chaque porte manquée se traduira par une pénalité de même que les chutes ou les collisions avec les sapins ou les spectateurs.

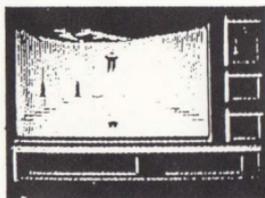
Vous devez passer obligatoirement sous la banderole d'arrivée sous peine de pénalités.

### SAUT A SKI :

Pour réussir le saut à ski le plus long possible, vous devez, durant tout le "vol" rechercher la position la plus adéquate (inclinaison 30°) en maintenant le bouton FIRE (ou la touche SHIFT) enfoncé tout en réglant la position du sauteur en poussant ou en tirant le joystick (touche ↓ ou ↑ au clavier). Sur les versions disquettes, vous pouvez choisir votre piste de descente ou de slalom.

Toutes les épreuves en mode compétition se courent en deux manches.

Pour chaque épreuve, vous avez le choix entre un mode entraînement et un mode compétition.



Nature de l'épreuve

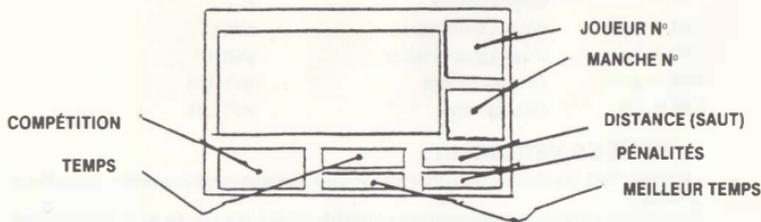
Numéro de manche

Numéro du skieur

Chronomètre (longueur du saut)

Compteur de pénalité

## ÉCRAN PRINCIPAL :



— PAUSE : presser CONTROL + P sur AMIGA-ATARI ST-IBM PC et compatibles-COMMO-  
DORE 64.

presser P sur AMSTRAD.

— RETOUR AU MENU : presser CONTROL + M sur AMSTRAD CPC-COMMODE 64 - IBM PC et  
compatibles.

presser HELP sur AMIGA-ATARI ST.

NOMBRE DE VERSION, presser CONTROL + V sur AMIGA-ATARI ST-IBM PC et compatibles.  
Copyrights MICROIDS Mars 1988.





# COPYRIGHTS

**SUPERSKI (C) MICROIDS 1988**

**GREAT COURTS (C) 1989, 1988 UBI SOFT**

**KICK OFF (C) 1989 ANCO SOFTWARE Ltd**

**FIGHTER BOMBER (C) COMPUTER GAME VEKTOR GRAPFIX  
1989 (C) ACTIVISION. Une production SOFTWARE STUDIO.**

**STUNT CAR RACER GAME COPYRIGHTS (C) GEOFF CRAM-  
MOND MANUAL COPYRIGHTS (C) MICROPROSE SOFTWARE  
1989. Game characteristics described in the documentary may vary  
on some computers.**

COPYRIGHTS

1991 UBI SOFT

**UBI SOFT**

*Entertainment Software*