

•AMSTRAD•

CAVE SET
MATCH 2

AND

ocean®

LOADING CPC 464

Place the rewind cassette in the cassette deck type RUN" and then press ENTER key. Follow the instructions as they appear on screen. If there is a disk drive attached then type |TAPE then press ENTER key. Then type RUN" and press ENTER key, follow the instructions as they appear on screen.

(The | symbol is obtained by holding shift and pressing the @ key.)

N.B. If there is more than one title on either side of the cassette always stop the tape when the first game has loaded. To load subsequent games reset the machine and follow previous loading instructions. It is advisable to ensure that the tape counter is set to zero at the start of the tape so that the position of the games can be noted for future use.

CPC 664 and 6128

Connect a suitable tape recorder ensuring that the correct leads are attached as defined in the User Instruction Booklet. Place the rewind tape in the cassette recorder and type |TAPE then press ENTER key. Then type RUN" and press ENTER key, follow the instructions as they appear on screen.

N.B. If there is more than one title on either side of the cassette always stop the tape when the first game has loaded. To load subsequent games reset the machine and follow previous instructions. It is advisable to ensure that the tape counter is set to zero at the start of the tape so that the position of the games can be noted for future use.

DISK

Insert the program disk into the drive with the A side facing upwards. Type |DISC and press ENTER to make sure the machine can access the disk drive. Now type |CPM and press ENTER the game will now load automatically, follow the instructions as they appear on screen.

LADEN CPC 464

Lege die zurückgespulte Kassette in das Kassettenteil, tippe RUN" und danach drücke die ENTER Taste. Folge den Anweisungen, wie sie auf dem Bildschirm erscheinen. Falls ein Diskettenlaufwerk angeschlossen ist, tippe |TAPE und danach drücke die ENTER Taste. Folge den Anweisungen, wie sie auf dem Bildschirm erscheinen.

(Das | Symbol erhältst Du, indem Du die Umschaltler Taste testhältst und @ drückst.)

CPC 664 und 6128

Schließe einen geeigneten Kassettenrekorder an und versichere Dich, daß die korrekten Kabel angeschlossen sind, wie es in der Anleitung für Benutzer beschrieben ist. Lege die zurückgespulte Kassette in den Rekorder und tippe |TAPE und danach drücke die ENTER Taste. Anschließend tippe RUN" und drücke die ENTER Taste. Folge den Anweisungen, wie sie auf dem Bildschirm erscheinen.

ZU BEACHTEN: Wenn sich mehr als ein Titel auf einer der Cassettenseiten befindet, muß das Band immer angehalten werden, nachdem das erste Spiel geladen ist. Um weitere Spiele zu laden, sollte das Gerät rückgestellt und die vorigen Ladeanweisungen befolgt werden. Es ist ratsam, den Zähler am Bandanfang auf Null zu stellen, damit die Lage der Spiele für spätere Verwendung notiert werden kann.

DISKETTE

Lege die Programmdiskette mit der A Seite nach oben in das Laufwerk. Tippe |DISC und drücke ENTER, damit der Computer Zugriff auf das Laufwerk hat. Nun tippe RUN" |DISC und drücke ENTER. Das Spiel lädt sich nun automatisch.

AMCHARGE

NOUVEAU ET DEMENTII!

LE LOGICIEL DE TELECHARGEMENT "AMCHARGE" VOUS EST OFFERT AVEC CE LOGICIEL SYSTEME DE THIS POUR LE PRIX D'UNE COMMUNICATION SUR LE 36 911. Vous pouvez acquérir des lots de logiciels dans des conditions très intéressantes, et même "taper" les derniers nouveautés.

Le logiciel de téléchargement "AMCHARGE" vous permet de télécharger votre système d'exploitation sur votre ordinateur, de télécharger les programmes directement sur votre ordinateur ou avec le câble spécial AMCHARGE que vous pouvez obtenir en renvoyant le coupon joint à la couverture de ce logiciel.

Le logiciel de téléchargement "AMCHARGE" vous permet de télécharger les programmes directement sur votre ordinateur ou avec le câble spécial AMCHARGE que vous pouvez obtenir en renvoyant le coupon joint à la couverture de ce logiciel. Les logiciels en vente se complètent automatiquement sur votre lecteur de disques, et vous pouvez les utiliser autant de fois que vous le voudrez. Les logiciels en location peuvent être utilisés jusqu'à l'expiration de votre ordinateur, mais ils ne peuvent pas être sauvegardés.

Pour charger ce logiciel, placez la disquette ou la cassette dans votre lecteur puis tapez RUN AMCHARGE, puis appuyez sur ENTER. Le logiciel de téléchargement "AMCHARGE" est disponible sur le service "3015 AMCHARGE". Tapez 3015 AMCHARGE sur votre Minitel pour en savoir plus sur cette nouvelle technique révolutionnaire: le TELECHARGEMENT.

AMCHARGE est une marque déposée de AMSTRAD INTERNATIONAL S.A.

RENOUVEZ-VOUS! RECEVEZ GRATUITEMENT LE CABLE DE LIASON MINITEL AMSTRAD CPC QUI VOUS PERMET D'ACCEDER A DES CENTAIRES DE LOGICIELS PAR

Minitel, m'envoyer par retour

ADRESSE:

CODE POSTAL

VILLE

1 Cable de liaison Minitel Amstrad CPC

1 Lot de 4 Disquettes vierges

1 Lot de 4 Cassettes vierges

1 Frais de Port et d'emballage = 19 F

total =

gratuit

x 99 F =

x 99 F =

x 29 F =

total =

19 F

19 F

19 F

19 F

19 F

19 F

19 F

19 F

19 F

19 F

19 F

19 F

19 F

19 F

19 F

19 F

19 F

19 F

19 F

19 F

19 F

19 F

19 F

19 F

19 F

19 F

19 F

19 F

19 F

19 F

19 F

19 F

19 F

19 F

19 F

19 F

19 F

19 F

19 F

19 F

19 F

19 F

19 F

19 F

19 F

19 F

19 F

19 F

19 F

19 F

19 F

19 F

19 F

19 F

19 F

19 F

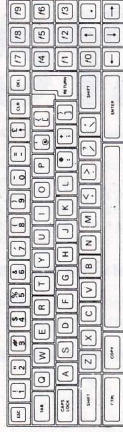
19 F

ATTENTION, UTILISATEURS D'AMSTRAD

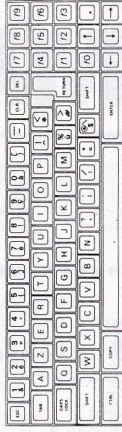
Les instructions de commande du clavier pour ce jeu sont destinées aux touches du clavier "QWERTY". Si

l'Amstrad que vous possédez est du type "AZERTY", les touches à utiliser seront celles situées de la même façon que les touches du clavier "QWERTY". (Voir diagramme ci-dessous).

QWERTY



AZERTY



EXEMPLE

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

CHARGEMENT CPC 464

Mettez la cassette dans le lecteur de cassettes, tapez RUN" puis appuyez sur la touche ENTER. Suivez les instructions à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran. Si votre équipement comprend également un lecteur de disque, tapez alors! TAPE puis appuyez sur la touche ENTER. Puis tapez RUN" et appuyez sur la touche ENTER.

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

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

CPC 664 et 6128

Branchez un magnétophone à cassettes approprié en s'assurant que les bons fils ont été connectés suivant les indications figurant dans le Manuel d'Instructions de l'Utilisateur. Mettez la cassette rebobinée dans le magnétophone et tapez TAPE puis appuyez sur la touche ENTER. Ensuite tapez RUN" et appuyez sur la touche ENTER, suivez les instructions à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran.

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

DISQUETTE

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

GAME, SET and MATCH 2

	PAGE
BASKET MASTER	3
NICK FALDO PLAYS THE OPEN	7
CHAMPIONSHIP SPRINT	10
IAN BOTHAM'S CRICKET	19
MATCH DAY II	20
STEVE DAVIS' SNOOKER	30
TRACK & FIELD	32
SUPER HANG ON	35

BASKET MASTER

BASKET MASTER

Basket Master ... the latest sports blockbuster!

An all-action bonanza as you face either the computer or take on your friends in a frantic head-to-head tussle with one of the fastest sports around.

Stay on your toes as you dribble the ball down the court, your opponent hot on your heels, then with a steady hand and a keen eye shoot for a basket, it's fast, it's furious, it's fun. Defend your zone, tackle your opponent, race against the clock as you run, turn, leap then slam-dunk the ball through the net. Watch your moves in slow-motion replay and hear the crowd go wild.

It's 3-D action all the way with brilliant high-resolution graphics and stunningly authentic sound effects in this superb sports simulation from Imagine.

Go for it! Be a Basket Master!

CONTROLS

The game is controlled by keyboard which is fully re-definable or joystick

KEYBOARD	LEFT COURT	RIGHT COURT	JOYSTICK
UP	I	F7	UP
DOWN	Q	F4	DOWN
LEFT	D	F2	LEFT
RIGHT	F	F3	RIGHT
FUNCTION KEY	Z	F0	FIRE-FUNCTION

CONTROL OPTIONS

If you are going to play against the computer select the controls for player one.

In case two players take part different controls must be chosen for each of them.

When redefining keys certain combinations may arise which cause logistic problems, the predefined keyboard option avoids this problem.

PLAY OPTIONS

ONE PLAYER

You must play against the machine, which simulates professional basketball style of play.

TWO PLAYERS

You can compete against your friends and test your skills in Basketball.

LEVELS

You are allowed to select one of three gamelevels, BEGINNER, AMATEUR or NBA. (It is very difficult to win on this last level).

CHANGE NAMES

Enter your name into the left court. (if two players take part, into whichever side you are playing).

CONTROL OF THE PLAYERS

ADVANCE AND DIRECTION

The keys make the player advance in the desired direction. So if the player isn't carrying the orientation of his body will coincide with the direction in which he advances. However if the player is carrying the ball the orientation of his body doesn't change, but he will move in the chosen direction, thus being able to keep the ball away from the opponent. If when carrying the ball you wish to change the orientation of the player's body press the key of the direction chose and, right after, without letting the key go, press the Function key. Once the player has reached the desired orientation release the Function key.

THROWING

When you have the ball you can throw towards the basket in the following manner: Pressing the Function key only the player will jump; with a second press the player will throw the ball in the

way best suited to the orientation of his body.

Example:



1. Sky-hook



2. Turning half way around



3. Forward etc

SLAM-DUNKS

To perform a slam-dunk it is necessary to be in the zone directly under the basket. By pressing the function key the player will rise until he slams the ball in the basket. While rising decide which type of slam-dunk we want to perform by using the control keys.

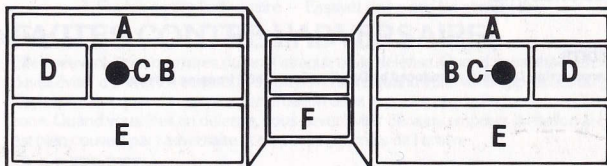
STEALING THE BALL

In order to take the ball away from the opponent, approach him, pressure him, watch his movements and, at the moment he isn't covering the ball, snatch it away by pressing the function key.

REBOUNDS

To capture a rebound you must pay close attention to the shadow of the ball in order to detect where it is going. Jump up and capture the ball using the function key.

STRUCTURE OF THE SCOREBOARD



A - Energy bar indicates the physical state of the player.

B - Personal foul counter indicates how many fouls a player has committed.

C - Indicates how close the ball is to you when a ball appears it means that you are in an ideal position to capture it.

D - Scoreboard counter keeps track of each player's points.

E - Message area indicates the name of the player who has committed foul and type of foul.

F - Chronograph times the 5 minutes of each period.

PLAYING STRATEGIES

STEALING THE BALL

Cover the ball when attacking right after stealing it, thus preventing the opponent from getting it back.

DRIBBLING

Controlling the orientation of the player's body will allow you to change direction and thus dribble the ball away from the opponent and gain a good position for throwing.

COVERING THE ZONE

The computer simulator's strong point is slamming the ball down the basket when in the zone. To avoid this, cover the zone and force him to throw from further away.

INTERCEPTING THE BALL

Pay attention to your opponent when he throws from far away. Get near him, jump and you will intercept an otherwise sure basket.

TIREDDNESS AND ENERGY

Take advantage of your moments of maximum energy and recover your strength when you are feeling weak. Try to tire out your opponent. The effectiveness of your throw is determined in part by tiredness, and remember, you can't perform a slam-dunk if you are tired out. Keep an eye on the bar on the scoreboard indicating your energy level.

INFRACTIONS

The software reorganises the following infractions:

1. Travelling back-court
2. Out
3. Personal fouls. Avoid committing any of them.

PERSONAL FOULS

They can be committed when attacking or defending.

When attacking you must avoid contact with the opponent when approaching the basket.

Be careful with slam-dunks when the opponent is defending his zone.

When defending you must avoid stealing the ball if it is properly covered by the opponent and never pressure from behind.

ACTION REPLAYS

Whenever a slam-dunk takes place the repetition of the play will appear in close-up and slow-motion.

HALF-TIME, STATISTICS AND END OF THE MATCH

The match is made up of two periods of 5 minutes' playing time with a half-time rest.

During the half-time and at the end of the game a statistical table with percentages and results of each player will appear on the screen.

The game can also end when one of the players is expelled because he has committed too many fouls, which means that even if you're ahead on the scoreboard, you still lose.

GOOD SHOOTING!

CREDITS

© Game design Dinamic Produced by D.C. Ward © 1987 Imagine Software.

L'AS DU BASKET

L'as du basket un nouveau défi sportif!

Un jeu débordant d'action où vous affrontez l'ordinateur ou vos amis en une lutte acharnée dans le sport le plus rapide qui soit.

Restez en alerte quand vous descendez le terrain en dribblant, votre adversaire sur vos talons, puis d'une main experte et d'un oeil sûr, rentrez un panier: c'est un jeu rapide, frénétique et irrésistible. Défendez votre zone, attaquez votre adversaire, courez en luttant contre la montre, toumez, sautez puis plongez le ballon dans le filet.

Observez vos techniques en repassant le jeu au ralenti et écoutez la foule se déchainer. Imagine vous offre un jeu d'action complet en trois dimensions dont la graphique à haute résolution et les effets sonores absolument authentiques simulent parfaitement le sport.

Lancez-vous!

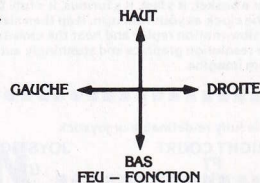
Devenez un As du Basket-ball!

COMMANDES

Le jeu se joue avec le levier ou le clavier qui peut être entièrement redéfini.

CLAVIER	TERRAIN DE GAUCHE	TERRAIN DE DROITE
HAUT	I	F7
BAS	Q	F4
GAUCHE	D	F2
DROITE	F	F3
TOUCHE FONCTION	Z	F0

LEVIER



OPTIONS DE COMMANDE

Si vous décidez de jouer contre l'ordinateur, sélectionnez les commandes pour joueur n 1.

Pour un jeu à deux joueurs, des commandes différentes doivent être choisies pour chacun d'entre eux. Quand vous redéfinissez les touches, il se peut que le choix de certaines combinaisons cause quelques problèmes logistiques, l'option du clavier redéfini devrait permettre d'éviter ce problème.

OPTIONS DE JEU

UN JOUEUR

Vous devez jouer contre l'ordinateur qui imite un style de jeu professionnel.

DEUX JOUEURS

Vous pouvez jouer contre vos amis et tester vos talents au Basket.

NIVEAUX

Il vous est permis de choisir entre trois niveaux de jeu: DEBUTANT (beginner), AMATEUR (amateur) ET PROFESSIONNEL (NBA). Il est très difficile de gagner à ce dernier niveau.

CHANGEMENT DE NOMS

Inscrivez votre nom sur la partie gauche du terrain (si deux joueurs s'affrontent, inscrivez-le sur la partie du terrain où vous jouez).

COMMENT CONTROLER LES JOUEURS

PROGRESSION EN AVANT ET DIRECTION

Les touches vous permettent de faire avancer le joueur dans la direction désirée. Si le joueur n'a pas le ballon, la direction de son corps coïncidera donc avec la direction dans laquelle il progresse. Cependant, si le joueur possède le ballon, l'orientation de son corps ne changera pas mais il se déplacera dans la direction choisie, tout en étant capable de garder le ballon éloigné de son adversaire. Si, quand vous êtes en possession du ballon, vous souhaitez changer l'orientation du corps du joueur, appuyez sur la touche de la direction choisie et immédiatement après, sans la relâcher, appuyez sur la touche de Fonction. Une fois que le joueur est orienté comme vous le désirez, relâchez la touche de Fonction.

TIRS

Quand vous avez le ballon, vous pouvez tirer vers le panier de la façon suivante: si vous appuyez une seule fois sur la touche de fonction le joueur saute, si vous appuyez une seconde fois, le joueur lance le ballon de la façon convenant le mieux à l'orientation de son corps.

Exemple:



2. En tournant son corps de moitié



3. Vers l'avant etc...



BALLON PLONGE DANS LE PANIER

Pour plonger le ballon dans le panier, vous devez vous trouver dans la zone située immédiatement en-dessous du panier. Quand vous appuyez sur la touche de fonction, le joueur s'élèvera jusqu'à ce qu'il plonge le ballon dans le panier. Vous pouvez décider de la façon dont plonger dans le panier le ballon en utilisant les touches de contrôle.

COMMENT S'EMPARER DU BALLON

Pour prendre le ballon à l'adversaire, approchez-vous de lui, serrez-le de près, surveillez ses mouvements et au moment où il ne couvre pas le ballon, emparez-vous de celui-ci en appuyant sur la touche de fonction

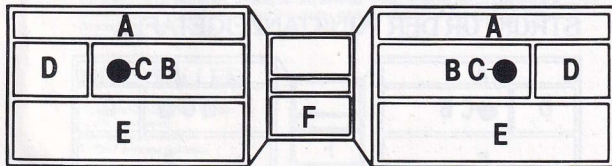
PRISE EN REBOND

Pour attraper un ballon qui fait rebond, observez attentivement l'ombre de celui-ci afin de déterminer l'endroit vers lequel il se dirige. Sautez et attrapez le ballon en utilisant la touche de fonction.

PRISE EN REBOND

Pour attraper un ballon qui fait rebond, observez attentivement l'ombre de celui-ci afin de déterminer l'endroit vers lequel il se dirige. Sautez et attrapez le ballon en utilisant le bouton feu.

STRUCTURE DU TABLEAU D'AFFICHAGE



- A · La barre d'énergie indique la forme physique du joueur.
- B · Le compteur de fautes personnelles indique le nombre de fautes commises par un joueur.
- C · Indique la distance à laquelle vous vous trouvez du ballon. Quand un ballon apparaît, cela signifie que vous vous trouvez en position idéale pour l'attraper.
- D · Le compteur du tableau d'affichage indique le score de chaque joueur.
- E · La zone d'affichage de message indique le nom du joueur qui a commis une faute et le type de faute.
- F · Chronomètre les 5 minutes de chaque mi-temps.

STRATEGIES DE JEU

APRES S'ETRE EMPARE DU BALLON

Empêchez l'adversaire de reprendre le ballon en le couvrant quand vous attaquez

immédiatement après que vous vous en soyez emparé.

DRIBBLE

En contrôlant l'orientation du corps du joueur, vous pourrez changer de direction et donc dribbler en vous éloignant de l'adversaire et bien vous placer en position pour tirer.

COMMENT COUVRIR LA ZONE

Le point fort de l'ordinateur est son habileté à plonger un ballon dans le panier quand il se trouve dans la zone appropriée. Pour éviter cela, couvrez la zone et obligez-le à lancer de plus loin.

COMMENT INTERCEPTER LE BALLON

Faites attention à votre adversaire quand il lance le ballon d'une certaine distance. Approchez-vous de lui, sautez et vous intercepterez ce qui atterrira autrement à coup sûr dans le panier.

FATIGUE ET ENERGIE

Profitez des moments où votre énergie est à son point maximum et reprenez des forces quand vous sentez fatigué. Essayez d'épuiser votre adversaire. L'efficacité de votre tir est affectée en partie par votre fatigue et souvenez-vous que vous ne pouvez pas plonger le ballon dans le panier si vous êtes épuisé. Surveillez sur le tableau d'affichage la barre qui indique votre niveau d'énergie.

INFRACTIONS

Le logiciel réorganise les infractions suivantes:

1. remonter le terrain à contre-sens.
2. Hors-jeu
3. Fautes contre l'adversaire – Essayez de ne pas les commettre.

FAUTES CONTRE L'ADVERSAIRE

Elles peuvent être commises durant l'attaque ou la défense. Quand vous attaquez, vous devez éviter d'entrer en contact avec un adversaire quand vous vous approchez du panier. Soyez prudent quand vous plongez le ballon dans le panier et que l'adversaire défend sa zone. Quand vous êtes en défense, vous devez éviter de vous emparer du ballon si celui-ci est bien couvert par l'adversaire et ne poussez jamais de l'arrière.

RALENTI

A chaque fois que le ballon a été plongé dans les buts, vous pouvez revoir l'action en gros plan et au ralenti.

MI-TEMPS, STATISTIQUES ET FIN DU MATCH

Le match se compose de deux mi-temps qui durent cinq minutes chacune avec un temps de repos à la mi-temps. Durant la mi-temps et à la fin du match, un tableau de statistiques indiquant les pourcentages et les résultats de chaque joueur apparaîtra à l'écran.

Le jeu peut également se terminer quand un des joueurs est expulsé parce qu'il a commis trop de fautes ce qui veut dire que même si vous arrivez en tête sur le tableau de score, vous perdrez quand même la partie.

BONNE PARTIE !

BASKET MASTER

Basket Master – der neueste Sportknüller!

Ein Spiel mit **allegorienwürdiger Action und Spannung**. Trete gegen den Computer oder Deine Freunde an in einem **ladigen Kopf-an-Kopf-Kampf** bei einem der **schnellsten Ballsportspiele**, die es gibt. Dribbel den Ball auf **Zehenspitzen** über das Feld, **dicht gefolgt** von Deinem Gegner und **ziele** mit ruhiger Hand und **scharfem Blick** auf den Korb. Mach mit bei diesem **schnellen und rasanten Spiel** – es ist ein **Riesenspaß**.

Verteidige Dein Feld, **greif** Deinen Gegner an. **Renne** im **Wettkampf** mit der Zeit, **dreh Dich**, **spring hoch** und **schmetter** den Ball durch den Korb.

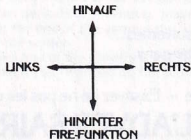
Verfolge Deine Spielzüge in **Zeitsuppenwiederholung** und **höre** den **begeisterten, jubelnden Zuschauern** zu. **Basket Master** – das **3D Computerspiel** mit **hochauflösenden Bildern** und **atemberaubenden authentischen Soundeffekten** dieser **phantastischen Sportsimulation** von **Imagine**.
Mach mit! **Werde ein Basket Master!**

STEUERUNGEN

Das Spiel kann mittels der **vollständig neu definierbaren Tastatur** oder mittels **Joystick** gesteuert werden.

TASTATUR	LINKES SPIELFELD	RECHTES SPIELFELD
HINAUF	I	F1
HINGUNTER	Q	F4
LINKS	D	F2
RECHTS	F	F3
FUNKTIONSTASTE	Z	F0

JOYSTICK



STEUERUNGS-AUSWAHLMÖGLICHKEITEN

Wenn Du **allein** gegen den Computer spielst, **wähle** die **Steuierungen** für einen Spieler an. **Spielen** zwei Spieler **gegeneinander**, **müssen** für **jeden Spieler** **verschiedene** **Steuierungen** **gewählt** werden. Bei der **Neudefinierung** der **Tasten** können **bestimmte Kombinationen** **logistische Probleme** verursachen. Dieses **Problem** läßt sich **jedoch** durch die **Benutzung** der **oben angegebenen, vordefinierten Tastaturwahl** verhindern.

SPIEL-AUSWAHLMÖGLICHKEITEN

EIN SPIELER

Spiele gegen den Computer, der ein professionelles Basketballspiel simuliert.

ZWEI SPIELER

Trete gegen einen Freund an und messe Deine sportlichen Fähigkeiten im Basketballspiel.

SCHWIERIGKEITSGRADE

Du kannst drei verschiedene Schwierigkeitsgrade auswählen: ANFÄNGER, AMATEUR oder PROFILEVEL. (Bei dem Schwierigkeitsgrad "Profilevel" ist sehr schwierig, das Spiel zu gewinnen.)

NAMENSÄNDERUNG

Gib Deinen Namen in die linke Spielfeldhälfte ein (bzw. in die Spielfeldhälfte, in der Du spielst, falls zwei Spieler spielen.)

STEUERUNG DER SPIELER

VORWÄRTSLAUF UND RICHTUNG

Mittels der **Tasten** bewegen sich die **Spieler** in die **gewünschte Richtung** fort. Ist ein **Spieler** nicht im **Ballbesitz**, ist sein **Körper** in die **Richtung ausgerichtet**, in die er sich **fortbewegt**. Ist der **Spieler** dagegen im **Ballbesitz**, kann die **Richtung** in die er sich **fortbewegt**, **ausgewählt** werden, um so den **Ball** vom **Gegner fernzuhalten**. Zur **Änderung** der **Ausrichtung** eines **Spielers** in **Ballbesitz** in eine **bestimmte Richtung** drücke die **entsprechende Taste** für die **gewünschte Richtung** und **betätige** **unmittelbar** danach, **ohne die andere Taste loszulassen**, die **Funktionstaste**.

BALLWURF

Wenn Du im **Ballbesitz** bist, kannst Du den **Ball** auf folgende Arten in den **Korb** werfen: **Drückst** Du lediglich die **Funktionstaste**, **wird** der **Spieler** **hochspringen**. **Drückst** Du die **Taste** ein **zweites Mal**, **wird** der **Spieler** den **Ball** aus der für **seine Körperausrichtung** **besten Position** werfen.
Beispiel:



1. Wurf eines **kuvenförmig fliegenden** Balls aus der **Luft**



2. Wurf mit **halber Drehung**



3. Wurf **nach vorn**

SCHMETTERBÄLLE

Für einen **Schmetterball** muß der **Spieler** **unmittelbar** im **Spielfeldbereich** **direkt** unter dem **Korb** stehen. Durch **Drücken** der **Funktionstaste** **springt** der **Spieler** **hoch** und **schmettert** den **Ball** in den **Korb**. Während der **Spieler** sich **nach oben streckt**, kann mittels der **Steuertasten** die **Art und Weise** des **Schmetterballs** **gesteuert** werden.

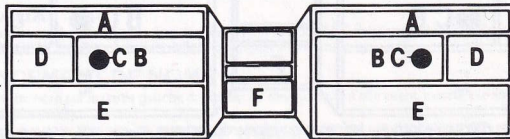
BALLABNAHME

Um dem **Gegner** den **Ball** **abzunehmen**, muß **Du** Dich dem **Gegner** **nähern**, ihn in die **Enge** drücken, seine **Bewegungen** **genau beobachten** und ihm den **Ball** durch **Drücken** der **Funktionstaste** in einem **Moment**, in dem er den **Ball** nicht **deckt**, **wegschnappen**.

ABGEPRALLTE BÄLLE

Um in den **Ballbesitz** eines **abgeprallten** Balls zu **kommen** und **umherauszufinden**, in **welche Richtung** der **Ball** **fliegt**, muß **Du** den **Schatten** des **fliegenden Balls** **genau verfolgen**. **Springe** **hoch** und **fang** den **Ball** durch **Betätigung** der **Funktionstaste**.

STRUKTUR DER PUNKTANZEIGETAFEL



- A: Ein **Energieraster** zeigt die **physische Kondition** der **Spieler** an.
- B: Eine **Zählzeile** **vermerkt**, **wieviele Fouls** **jeder einzelne Spieler** **begangen** hat.
- C: **zeigt** an, **wie nahe Du** **beim Ball** bist. (Erscheint ein **Ball** auf der **Anzeige**, **bedeutet** dies, **daß Du** in einer **idealen Ballfangposition** **stehst**.)
- D: **Punktanzagezähler** **zeichnet** auf, **wieviele Punkte** (**Körbe**) **jeder einzelne Spieler** **erzielt** hat.
- E: **Nachrichtenanzeige** **gibt** den **Namen** des **Spielers** an, **der** **geloht** hat und die **Art** des **Fouls**.
- F: **Zeitmesser** **mußt** die **5 Minuten** **jeder Spielperiode**.

SPIELSTRATEGIEN

BALLABNAHME

Direkt nach der **Ballabnahme** den **Ball** **beim Angriff** **decken**, um zu **verhindern**, daß der **Gegner** den **Ball** **zurückerobert**.

DRIBBELN

Durch die Steuerung der Ausrichtung des Spielers kannst Du die Spielrichtung ändern und so den Ball vom Gegner wegdribbeln und Dich in eine gute Wurfposition spielen.

DECKEN DES SPIELFELDES (UNTER DEM KORB)

Die besondere Stärke des Computersimulators liegt im Hineinschmettern des Balls in den Korb. Um dies zu verhindern, muß das Feld unter dem Korb gut verteidigt werden und der Ball nach Möglichkeit von einer vom Korb etwas weiter entfernten Spielposition geworfen werden.

ABFANGEN DES BALLS

Beachte genau Spielmomente, in denen der Gegner den Ball über eine weite Distanz zum Korb wirft. Versuche in diesen Situationen, nahe an den Gegner heranzukommen, hochzuspringen und den Ball abzufangen, um einen ansonsten sicheren Korbball zu verhindern.

MÜDIGKEIT UND ENERGIE

Nutze die Momente aus, in denen Du optimale Energiereserven besitzt, und erhole Dich von den Anstrengungen, wenn Du Dich schwach fühlst. Versuche, Deinen Gegner bis zur Erschöpfung zu jagen. Die Effektivität und Kraft Deines Wurfs wird z.T. von Deiner Müdigkeit beeinflusst. Denke also daran, daß Du keine Schmetterkorbbälle werfen kannst, wenn Du total erschöpft bist, und behalte die Anzeige über Deine Energievorräte auf der Anzeigetafel im Auge.

SPIELVERSTÖSSE

Folgende Spielverstöße werden mittels der Software reorganisiert:

1. Bei Ballbesitz in falsche Richtung auf dem Spielfeld laufen.
2. Ball im Aus.
3. Fouls. Vermeide jegliche Fouls.

PERSONLICHEN FOULS

Beim Angriff und bei der Verteidigung kann es zu Fouls kommen. Beim Angriff und Zulaufen auf den Korb muß Du Körperkontakt mit dem Gegner vermeiden. Sei vorsichtig bei Schmetterkorbbällen, wenn der Gegner sein Spielfeld unter dem Korb verteidigt. Vermeide bei der Verteidigung eine Ballabnahme, wenn der Ball durch den Gegner gut gedeckt ist, und greife nie von hinten an.

SPIELWIEDERHOLUNG

Bei jedem Schmetterkorball wird der Wurf in Zeitlupenaufnahme wiederholt.

HALBZEIT, STATISTIKEN UND SPIELENDE

Ein Spiel besteht aus zwei fünfminütigen Spielhalbzeiten mit einer Pause in der Halbzeit. Während der Halbzeit und am Ende des Spiels erscheint auf dem Bildschirm eine statistische Tabelle mit Prozentwertangaben und Ergebnissen jedes einzelnen Spielers.

Ein Spiel kann darüber hinaus beendet werden, wenn ein Spieler aufgrund von zu vielen Fouls vom Feld gewiesen wird, und dies bedeutet, daß Du trotz der auf der Anzeigetafel angezeigten Spielführung dennoch das Spiel verlierst.

GUTEN WURF!

HERSTELLER

® Spielwurf: Dinamic
Programmierung: Gary Biasillo
Grafik: Lee Cawley
Hersteller: D.C. Ward
© 1987 Imagine Software

NICK FALDO'S OPEN

Nick Faldo Plays the Open is set in Royal St. George's Golf Club in Sandwich which was the venue for the 114th Open Championship, July 1985. The course is set by the sea and is windswept and open. Deep bunkers, deceptive banking and streams are all part of the game. Below is a descriptive summary of the holes and the local rules followed at the course.

TEEING OFF

PLAYING THE COMPUTER GAME

You can select the club, the strength and the direction of your shot by using joystick or keyboard control. The bottom of the screen is split into several sections. The top is the Royal St. George's golf course.

FOR AMSTRAD:

O = Left. P = Right.
Q = Up. A = Down.
Space Bar = Fire.
Quit = Escape.

To play a shot follow the sequence below:

(a) The hand or cursor which controls the icons is moved using a joystick or the keyboard.

(b) Move the cursor to box 4 using either

the joystick or the keyboard controls. Scan through the choice of clubs using UP/DOWN and press FIRE or SPACE-BAR to confirm your choice.

(c) Move the cursor to either box 1 or 3 to select the strength or direction of your shot respectively. Position the cursor near the arrows so the one you want lights up, and press FIRE or SPACE-BAR to confirm the strength or direction of your shot.

(d) Move the cursor back to the animated player, box 5 and press FIRE or SPACE-BAR. Pressing FIRE or RETURN will give you the caddy's comment on your choice of club. You can change your club at this point, or by pressing FIRE or RETURN take the shot.

(e) If you move the cursor to box 2 and press FIRE or SPACE-BAR you will change the top part of the screen to a smaller scale picture of the hole you are playing.

(f) Box 6 shows you the distance and par for each hole as you play and the scorecard.

(g) To Quit game press O.

The controls you set before playing a shot are the major influence on any one play. However, the joystick or keyboard is 'live'. That is, as the animated golfer moves his club you can 'fine tune' the strength and direction of shot. Left or Right alters the direction and Up and Down the strength. Moving the joystick say, left diagonally will move the ball further forward and to the left. Experiment a little, it's not difficult.

The effect provides a real 'live' feel to the play.

Once your shot has been played the screen will scroll to the new position. Use the smaller scale map (box 2) to see where you are and sort out the next shot. The golfer will line up automatically for the next shot.

Nick Faldo à l'Open se déroule au Royal St George's Golf Club à Sandwich où eut lieu le 114ème Championnat Open de Juillet 1985. Le terrain se situe au bord de la mer, est découvert et balayé par le vent. Bunkers profonds, surhaussements de terrain trompeurs et ruisseaux figurent dans ce jeu. Ci-dessous un résumé descriptif des trous et des règles de ce terrain de golf.

DEBUT DE LA PARTIE DEROULEMENT DU JEU SUR L'ORDINATEUR

Vous pouvez choisir le club, la force et la direction de votre tir en utilisant le levier ou la commande au clavier. Le bas de l'écran se divise en plusieurs parties. Le haut représente le terrain de golf.

O	—	Gauche
Q	—	Haut
ESPACE	—	Feu
ESCAPE	—	Abandon
P	—	Droite
A	—	Bas

Pour jouer, suivez les instructions suivantes:

- La main ou le curseur qui commande les icônes se déplace à l'aide du levier ou du clavier.
- Mettez le curseur dans la case 4 à l'aide du levier ou des commandes du clavier. Choisissez parmi les clubs proposés en utilisant HAUT/BAS et appuyez sur FEU ou ESPACE pour confirmer votre choix.
- Mettez le curseur dans la case 1 pour choisir la force d votre tir et dans la case 3 pour en choisir la direction. Placez le curseur près des flèches afin que celle désirée s'allume et appuyez sur FEU ou ESPACE pour confirmer la force ou la direction de votre tir.
- Ramenez le curseur vers le joueur, case 5, et appuyez sur FEU ou ESPACE. Si vous appuyez sur FEU ou RETURN vous obtiendrez les remarques du caddy sur le club que vous avez choisi. Vous pouvez alors changer de club ou jouer si vous appuyez sur FEU ou RETURN.

- (e) Si vous mettez le curseur dans la case 2 et appuyez sur FEU ou ESPACE, la partie supérieure de l'écran changera et vous obtiendrez une image réduite du trou joué.
- (e) Si vous mettez le curseur dans la case 2 et appuyez sur FEU ou ESPACE, la partie supérieure de l'écran changera et vous obtiendrez une image réduite du trou joué.
- (f) Dans la case 6 figurent la distance et le par pour chaque trou au fur et à mesure que vous avancez ainsi que la carte de parcours.
- (g) Pour abandonner, appuyez sur ESCAPE.

Les commandes choisies avant de jouer ont une influence décisive sur chaque coup. Toutefois, le levier et le clavier sont "vivants". Ainsi, lorsque le joueur déplace son club, vous pouvez "affiner" la direction et la force du tir. GAUCHE et DROIT E en changent la direction, HAUT et BAS la force. Par exemple, en déplaçant le levier vers la gauche et en diagonale, vous en verrez la balle plus loin en avant et vers la gauche. Il faut essayer, ce n'est pas difficile. L'effet produit vous donne une sensation réelle du jeu.

Une fois que la balle est jouée, l'image sur l'écran se déroulera devant vous pour vous donner votre nouvelle position. A l'aide de la carte échelle réduite (case 2) repérez votre position et préparez la balle suivante. Le joueur se mettra automatiquement en place pour le coup suivant.

FK4IIB6AB

"Nick Faldo Play's the Open" findet auf dem Platz des Royal St. Georges Golf Clubs in Sandwich statt, dem Austragungsort für die 114. Offenen Meisterschaften im Juli 1985. Der Platz liegt in der Nähe der Küste und ist sehr windig und offen. Dazu befinden sich auf der Anlage tiefe Bunker, tückische Schräglagen und viele Querrillen.

Weiter unten finden Sie eine Übersicht über die Löcher und die Regeln, die auf diesem Platz zu beachten sind.

ABSCHLAG DAS SPIEL

Sie wählen den Schläger, die Schlagstärke und die Richtung mit dem Joystick oder über die Tastatur. Der untere Teil des Bildschirm ist in verschiedene Abschnitte aufgeteilt. Im oberen Teil sehen Sie den Royal St. Georges Golfplatz.

- O — Links
- P — Rechts
- Q — Aufwärts
- A — Abwärts
- LEERFELD — Abschlag
- ESCAPE — Beenden

Zum Spielen eines Balls gehen Sie bitte folgendermaßen vor:

- (a) Die Hand oder der Cursor, mit dem Sie die Symbole anwählen, wird mit dem Joystick oder der Tastatur gesteuert.
- (b) Bewegen Sie den Cursor auf das Feld 4. Mit dem Joystick oder den Tasten für Auf/Ab-Bewegung wählen Sie den erforderlichen Schläger aus und drücken dann den Feuerknopf beziehungsweise die Leerfeldtaste, um den Schläger zu übernehmen.
- (c) Bewegen Sie nun den Cursor auf Feld 1, um die Schlagstärke zu bestimmen, und auf Feld 3 zum Festlegen der Richtung. Bringen Sie den Cursor auf die Pfeile in den Feldern, bis der gewünschte Pfeil die Farbe ändert, und stellen Sie dann mit dem Feuerknopf oder der Leerfeldtaste die Werte für Schlagstärke und Schlagrichtung entsprechend Ihren Wünschen ein.
- (d) Bewegen Sie den Cursor in das Feld 5, und drücken Sie den Feuerknopf oder die Leerfeldtaste. Wenn Sie nun den Feuerknopf oder die RETURN-Taste drücken, gibt Ihnen Ihr Caddy einen Kommentar zu Ihrer Wahl des Schlägers. Danach können Sie wie oben beschrieben einen anderen Schläger wählen, oder durch Drücken des Feuerknopfes oder der RETURN-Taste den Schlag ausführen.
- (e) Wenn Sie den Cursor in das Feld 2 bewegen und den Feuerknopf beziehungsweise die Leerfeldtaste drücken, erscheint auf dem oberen Teil des Bildschirm das anvisierte Loch in vergrößerter Darstellung.
- (f) Das Feld 6 zeigt Ihnen die Entfernung und die festgelegte Schlaganzahl für jedes Loch, sowie Ihre Score-Karte.
- (g) Zum Beenden des Spiels drücken Sie die Taste O.

Die Einstellungen vor einem Schlag sind von entscheidender Wirkung in jedem Spiel. Der auf dem Bildschirm dargestellte Golfspieler folgt jeder Ihrer Einstellungen sofort. So können Sie sehr feine Veränderungen vornehmen. Mit Links und Rechts bestimmen Sie die Richtung, mit Auf- und Abwärts die Schlagkraft. Bewegen Sie beispielsweise den Joystick diagonal nach Links und Oben, so wird die Flugbahn des Balls länger und nach links gerichtet sein. Probieren Sie damit ein Wenig - es ist sehr einfach. Diese Steuerung vermittelt ein sehr realistisches Spielvergnügen.

Wenn Sie den Ball eingelocht haben, wandert die Ansicht auf dem Bildschirm zum nächsten Loch. Betrachten Sie die Bahn mit Hilfe der Vergrößerung (Feld 2) und nehmen Sie die Einstellungen vor. Der Golfspieler nimmt seinen Platz automatisch ein und wartet auf Ihre Kommandos.

CHAMPIONSHIP SPRINT

CONTROL NOTES

The Amstrad CPC version of CHAMPIONSHIP SPRINT may be played by up to two players, on joystick or keyboard. (See *QUICK REFERENCE GUIDE* for key usage). Any CPC compatible joystick may be used.

GETTING STARTED

CHAMPIONSHIP SPRINT is split into two distinct sections – *CHAMPIONSHIP SPRINT RACING* and *CHAMPIONSHIP SPRINT COURSE CONSTRUCTION* – if you have the cassette version, you will find them on either side of the cassette. If you have the diskette version, a menu will be displayed, offering you the options of LOAD GAME (*CHAMPIONSHIP RACING* using the 8 ready made TRACKS), LOAD EDITOR (*CHAMPIONSHIP SPRINT COURSE CONSTRUCTION*) and LOAD CUSTOM TRACKS (*CHAMPIONSHIP RACING* using 8 CUSTOM TRACKS of your own from your own diskette).

Eight ready made TRACKS are provided for you to RACE on, and further sets of eight may be created by you using the *CONSTRUCTION* program, which is a TRACK EDITOR.

Create/Edit TRACKS using the *CONSTRUCTION* program, save them to your own cassette (or diskette if you have the diskette version), and then load the *RACING* program, to play either the ready made TRACKS or your own pre-saved TRACKS!

TRACKS are EDITED or RACED 8 at a time, they are also saved to your own data cassette (or diskette if you have a diskette version) as a set of 8 tracks. (Diskette users may store 10 sets of CUSTOM TRACKS on a blank formatted diskette, saved as filenames 0-9).

USING CHAMPIONSHIP SPRINT COURSE CONSTRUCTION

This program is known as the TRACK EDITOR, and once it has loaded, you'll see a screen displaying a track with four

boxed words across the top, and some designs down the right-hand side. An arrow, known as the CURSOR, may be seen on the screen, and moving the joystick in any direction moves the CURSOR in the same direction as the joystick.

The boxed words at the top of the screen are the key to the gameplay options – each word on the bar ('HAZARDS', 'ABILITY', 'SCREENS', 'OPTIONS') has a menu, listing options hidden behind it – these are called 'Pull Down Menus'. You will need to use them to make your gameplay selections – full details on how to use 'Pull Down Menus' and the other features of CHAMPIONSHIP SPRINT are described below.

PULL-DOWN MENUS – AVAILABLE GAMEPLAY OPTIONS

The following options are available on pull-down menus, 'hidden' behind four main categories at the top of the screen (see *Using Pull-Down, Menus* below). The categories are 'HAZARDS', 'ABILITY', 'SCREENS' and 'OPTIONS', and associated options are:

Hazards	– WHIRLWIND GRAVEL WATER OIL	Ability	– SPANNERS DRONE SPEED
Screens	– NEXT CLEAR SET COURSE	Options	– SET KEYS SAVE LOAD SEE TILES

USING PULL-DOWN MENUS

1. Move the CURSOR just beneath the word on the menu word you require ('HAZARDS', 'ABILITY', 'SCREENS', or 'OPTIONS'), and then move the CURSOR up as far as it will go. The CURSOR should now be over the menu word.

2. Press FIRE. A menu will appear with the options listed on it.
3. Move the joystick down again until a small coloured bar appears, highlighting the menu options. Move the joystick up or down until the joystick highlights the option you require.
4. Move the joystick left. On some options this will have no effect, but on others a number will appear for example, where the number '0' appears in association with the WHIRLWIND option, this means that this feature is in effect "turned off" and will not appear on the track being constructed. Simply move the joystick left or right until the desired number appears. On other options, pressing FIRE will activate that option (NEXT for example, will display the next TRACK).
5. Once you have completed altering the gameplay options, you may exit the pull-down menu by pushing the joystick as far up as it will go.

VIEW TRACKS/SELECTING A TRACK

Select 'NEXT', listed upon the 'SCREENS' pull down menu. Pressing FIRE will cause the next TRACK (screen) to be displayed. CHAMPIONSHIP SPRINT can hold eight tracks in memory at once. To view the TRACKS, keep pressing FIRE.

CONSTRUCTING YOUR OWN TRACK/MODIFYING A TRACK

1. Move the CURSOR to the right-hand portion of the screen (next to the TRACK) and you will see that it disappears! Just above centre of this right-hand side, is a small box. This is known as the TILE WINDOW, and the cursor is now behind this window. By moving the joystick up and down now, you will see that a selection of TRACK components, called TRACK TILES, move through the TILE WINDOW.
2. Position the TILE you require so that it is displayed within the TILE WINDOW.
3. Now move the CURSOR left and position it at the place

- upon the TRACK where you wish the TILE to go.
4. Press FIRE once, and the CURSOR will copy the TILE from the TILE window, replacing what was beneath upon the TRACK.
5. Repeat from 1 above until the track is to your satisfaction.
6. When you have edited all 8 TRACKS to your satisfaction, be sure to SAVE them onto *your own* data cassette (or your own data disk if you are using the disk version).

It should be noted that tracks need to be playable, as they are validated prior to a race, and so any blockage of the track, on any open edges (say, onto grass) will not be valid. Note also that BRIDGE TILES are two way (ie, cars are supposed to go over as well as under), and that RAMPS must be paired.

It should be noted that tracks need to be playable, as they are validated prior to a race, and so any blockage of the track, on any open edges (say, onto grass) will not be valid. Note also that BRIDGE TILES are two way (ie, cars are supposed to go over as well as under), and that RAMPS must be paired.

– HAZARDS –

'OIL/WATER/GRAVEL'

Listed on the 'HAZARDS' pull-down menu. For each you may choose a number between 0 and 4 by moving LEFT/RIGHT – this is the number of those items that will randomly appear in any one RACE around any TRACK. For example, if you set OIL to 3 then in any one race a total of 3 OIL slicks will be randomly placed around the TRACKS as obstacles.

'WHIRLWIND'

Listed on the 'HAZARDS' pull-down menu. By moving LEFT/RIGHT you may select a number – either 0 or 1 – and this determines whether or not a WHIRLWIND will appear randomly throughout any RACE on any TRACK. Select 0 for no WHIRLWIND.

– ABILITY –

'SPANNERS'

Listed on the 'ABILITY' pull-down menu. You may select a number between 0 and 7 by moving LEFT/RIGHT. SPANNERS will be randomly put upon each TRACK as you RACE – players must try to collect them by driving over them. The number you select with this option is the number you require to collect in a RACE around any TRACK in order that you qualify for bonus 'extras' for your car.

DRONESPEED

Listed upon the 'ABILITY' pull down menu. You may select a number between 0 and 5 by moving LEFT/RIGHT. This is the speed at which the DRONE (computer controlled) cars will race around the tracks. The higher the number, the faster it will complete the track. Remember, DRONE cars don't make mistakes. They can only be beaten by pure skill... or you setting this option to a really low number!

– SCREENS –

NEXT

Listed upon the 'SCREENS' pull down-menu. Press FIRE to display the next of 8 TRACKS (screens).

CLEAR

Listed upon the 'SCREENS' pull down-menu. Press FIRE and the TRACK on screen will be erased, leaving a screen of trees!

SET COURSE

Listed upon the 'SCREENS' pull-down menu. DRONE (computer-controlled) cars take the 'correct' route around a TRACK in a RACE – this option determines that route. Before a race may be played, you must decide the route that all cars must race around the track in order to qualify for a complete LAP (most tracks feature junctions, and unless a valid direction is specified at each junction it

is impossible to race). This is achieved by guiding an arrow around the track from the START GRID, through any junctions, until it reaches the START GRID once more. The route the arrow has taken comprises the required LAP for this track, hence when players race upon the track, they must follow the same route in order to stand a chance of winning

1. Highlight this option on the pull-down menu and press FIRE
2. The arrow will appear upon the START GRID of the currently selected track. Press FIRE again and it will automatically move as far around the track as it can.
3. If/When the arrow reaches a junction where it may move in more than one direction, it will stop. At this point, you take manual control with the joystick and turn the arrow to *point in the direction* required at this junction.
4. Press the FIRE button to set the arrow in motion once again.
5. Repeat from item 3 until the arrow reaches the START GRID once again.
6. Ensure that you have used SET COURSE on all 8 tracks before you attempt to race any of them.

– OPTIONS –

SET KEYS

Listed in the 'OPTIONS' pull down-menu. Allows you to redefine the CONTROL keys.

SAVE

Listed under the 'OPTIONS' pull down-menu.

- * Cassette Version: Insert your own data cassette ready to store the 8 TRACKS for future usage.
- * Diskette version: Insert your own data diskette ready to store the 8 TRACKS. You may store these as files 0 to 9 (selectable on this pull-down menu).

LOAD

Listed under the 'OPTIONS' pull down-menu.

- * **Cassette version:** Insert your own data cassette now, ensuring it is in the correct position for **LOADING** the 8 pre-saved **TRACKS** from.
- * **Diskette version:** Insert your own data diskette now, and select a number from 0 to 9 as a file reference for loading a set of 8 pre-saved **TRACKS**.

SEE TRACKS

Listed under the 'OPTIONS' pull down-menu. Displays all of the available **TILES** upon screen. Press **FIRE** to return to **EDITOR**.

USING CHAMPIONSHIP SPRINT RACING

This program is based upon Atari Games original *Championship Sprint* arcade racing game. It's a race for **CHAMPIONS!** And what a challenge. To race and win eight different tracks – and if you use your own **CONSTRUCTED** tracks, you can race as many different combinations of eight tracks as you wish. As tricky or as trouble-free as you make them. It's really up to you!

Cassette Version:

After a short while, a **MENU** will be displayed, requesting you to "SELECT **TRACKS** NOW". Your choices are:

1. **CHAMPIONSHIP TRACKS**
2. **CUSTOM TRACKS**

If you select 1, you will **RACE** upon the 8 ready-made **TRACKS**. If you select 2, you will be able to **RACE** upon 8 **TRACKS** that you have designed using the *COURSE CONSTRUCTION* **EDITOR**, and you should insert your own **TRACKS** data cassette now, ensuring it is at the correct position for loading your **TRACKS**.

Diskette Version:

From the main menu, select either **LOAD GAME** if you wish to **RACE** the 8 ready made **TRACKS**, or **LOAD CUSTOM**

TRACKS if you wish to **RACE** your own **TRACKS** designed with the **EDITOR**.

When you are ready to **RACE**, a menu is displayed with the numbers 1 to 2 listed.

To select the number of **PLAYERS**, press the 1 key until the screen displays the correct number.

Press 2 to **START RACING!**

A menu now shows a graphic outline of all eight tracks. Move the centre wheel to **SELECT** your **TRACK**, use **LEFT** and **RIGHT** as necessary.

RULES OF THE TRACK

You'll soon find yourself on the **START GRID** with the other competitors. Your aim is to be the first in the **Winners Circle**, on every **TRACK**, beating all of the others. To do this, you must be the first to complete four complete laps across the **START GRID** using the correct route. The **DRONE** (computer) cars are the trickiest of opponents, as they never make mistakes, but they can be beaten by skilful driving.

When racing, try to collect the **SPANNERS** that will randomly appear – collect the required number (as you preset in the **EDITOR**) and you can gain some valuable bonus extras for your car – these will help to give you an advantage against your competitors in the next race!

You control your car by pressing **FIRE** to accelerate, and by steering **LEFT** and **RIGHT**. To slow down, simply take your finger off the **FIRE** button.

CHAMPIONSHIP SPRINT

NOTES DE CONTROLE

La version Amstrad CPC de CHAMPIONNAT SPRINT peut se jouer avec deux joueurs maximum en utilisant soit le levier, soit le clavier. (voir GUIDE DE REFERENCE RAPIDE pour l'utilisation des touches). Tout levier compatible CPC peut être utilisé.

POUR COMMENCER

CHAMPIONNAT SPRINT est divisé en deux sections distinctes — COURSE DE CHAMPIONNAT SPRINT et CONSTRUCTION DE CIRCUIT DU CHAMPIONNAT SPRINT — si vous utilisez la version à cassette, vous les trouverez sur chaque côté de la cassette. Si vous utilisez la version à disquette, un menu sera affiché vous offrant les options CHARGEMENT JEU (COURSE CHAMPIONNAT utilisant les huit CIRCUITS tout prêts), CHARGEMENT EDEITEUR (CONSTRUCTION DE CIRCUIT DU CHAMPIONNAT SPRINT) et CHARGEMENT CIRCUITS FAITS SUR COMMANDE (COURSE CHAMPIONNAT utilisant 8 CIRCUITS FAITS SUR COMMANDE par vous-même sur votre propre disquette).

Huit CIRCUITS tout prêts vous sont fournis pour COURIR et vous pouvez en créer d'autres séries de huit en utilisant le programme CONSTRUCTION qui est un EDEITEUR DE CIRCUIT.

Créer/éditer des CIRCUITS en utilisant le programme CONSTRUCTION, sauvegardez-les sur votre cassette (ou disquette si vous utilisez cette version), puis chargez le programme COURSE pour jouer, soit sur les CIRCUITS tout prêts, soit sur vos propres CIRCUITS préalablement sauvegardés!

Les CIRCUITS s'EDITENT ou se PARCOURENT 8 à la fois, ils sont aussi sauvegardés comme série de 8 circuits sur votre cassette de données (ou disquette si vous utilisez cette version). (Les utilisateurs de disquette peuvent mémoriser 10 séries de CIRCUITS TOUT PRETS, sauvegardées sur fichier, appellation 0 à 9, sur une disquette vierge formatée).

UTILISATION DE CONSTRUCTION DE CIRCUIT DU CHAMPIONNAT SPRINT

Ce programme est connu sous le nom d'EDITEUR DE CIRCUIT et une fois qu'il est chargé, l'écran affichera un circuit avec quatre mots compartimentés à travers le haut et des plans en bas à droite. Sur l'écran, vous pouvez voir une flèche appelée le CURSEUR et, en déplaçant le levier dans une direction donnée, vous déplacez le CURSEUR dans la même direction.

Les mots compartimentés en haut de l'écran sont la clé aux options de jeu — chaque mot sur la barre ("HASARDS", "CAPACITE", "ECRANS", "OPTIONS") a un menu avec une liste d'options cachée derrière — on les appelle "Menus Dépliants". Vous devez les utiliser pour effectuer vos sélections de jeu — tous les détails concernant l'utilisation des "Menus Dépliants" et des autres modalités de CHAMPIONNAT SPRINT sont décrites ci-dessous.

MENUS DEPLIANTS — OPTIONS DE JEU DISPONIBLES

Les options suivantes sont à disposition sur les menus dépliants "cachés" derrière quatre catégories principales en haut de l'écran (voir utilisation des menus dépliants ci-dessous). Les catégories sont "HASARDS", "CAPACITE", "ECRANS" et "OPTIONS" et leurs options associées sont les suivantes:

Hasards — TORNADE
GRAVILLONS
EAU
HUILE

Capacité — CLES ANGLAISES
VITESSE DE TELEGUIDAGE

Ecrans — SUIVANT
EFFACAGE
ETABLISSEMENT D'ITINERAIRE

Options — REGLEMENT DES TOUCHES
MEMOIRESEER
CHARGEMENT
AFFICHAGE DES CARRES

UTILISATION DES MENUS DEPLIANTS

1. Déplacez le CURSEUR juste en dessous du mot requis sur le menu de mots ("HASARDS", "CAPACITE", "ECRANS" ou "OPTIONS"), puis déplacez le CURSEUR aussi loin que possible vers le haut. Le CURSEUR devrait alors se trouver sur le mot du menu.
2. Appuyez sur FEU. Un menu apparaîtra avec une liste d'options.
3. Redéplacez le levier vers le bas jusqu'à ce qu'une petite barre de couleur apparaisse, mettant en évidence les options du menu. Déplacez le levier vers le haut ou vers le bas jusqu'à ce que le levier ait mis en évidence l'option requise.
4. Déplacez le levier vers la gauche. Sur certaines options, cela n'aura aucun effet, mais sur d'autres, un chiffre apparaîtra, par exemple lorsque le chiffre "0" apparaît en association avec l'option TORNADE, cela signifie que cette modalité est en fait "éteinte" et n'apparaîtra pas sur le circuit en construction. Déplacez simplement le levier à gauche ou à droite jusqu'à ce que le chiffre voulu apparaisse.
Une pression de FEU activera les autres options (SUIVANT, par exemple affichera le CIRCUIT suivant).
5. Une fois que vous avez fini de modifier les options de jeu, vous pouvez sortir du menu dépliant en poussant le levier aussi loin que possible vers le haut.

REVUE DES CIRCUITS/SELECTION D'UN CIRCUIT

Sélectionnez "SUIVANT", listé sur le menu "ECRANS". Une pression de FEU provoquera l'affichage du CIRCUIT suivant (écran). CHAMPIONNAT SPRINT peut mémoriser huit circuits en même temps. Pour visualiser les CIRCUITS, continuez à appuyer sur FEU.

CONSTRUIRE SON PROPRE CIRCUIT/MODIFIER UN CIRCUIT

1. Déplacez le CURSEUR dans la portion droite de l'écran (à côté du CIRCUIT) et vous verrez qu'il disparaît! Juste au dessus du milieu de ce côté droit se situe une petite case. On l'appelle la FENETRE A CARRES et le curseur se situe maintenant derrière cette fenêtre. En déplaçant le levier vers le haut et le bas, vous verrez alors qu'un choix d'éléments de CIRCUIT, appelés CARRES DE CIRCUIT, défile par la FENETRE A CARRES.
2. Mettez le CARRE requis à l'affiche à l'intérieur de la FENETRE A CARRES.
3. Ensuite, déplacez le CURSEUR vers la gauche et placez-le sur le CIRCUIT à l'endroit où vous voulez faire aller le CARRE.

- Appuyez une fois sur FEU et le CURSEUR copiera le CARRE qui est dans la fenêtre à carrés sur le CIRCUIT, le mettant à la place de celui qui était dessous.
- Répétez à partir du numéro 1 ci-dessus jusqu'à ce que le circuit soit à votre satisfaction.
- Lorsque vous aurez fini d'éditer les 8 CIRCUITS de manière satisfaisante, ne manquez pas de les mémoriser sur votre propre cassette de données (ou votre propre disquette de données si vous utilisez cette version).

Notez que les circuits, étant validés avant toute course, doivent être praticables et que tout blocage du circuit ou tout bord ouvert (par exemple sur l'herbe) les invalidera.

Notez également que les CARRES PONT sont à deux sens (c'est à dire que les voitures peuvent passer dessus ou dessous) et que les RAMPES doivent être par paires.

— HASARDS —

"HUILE"/"EAU"/"GRAVILLONS"

Listés sur le menu "HASARDS". Pour chaque , vous pouvez choisir un chiffre de 0 à 4 en déplaçant GAUCHE/DROITE — c'est le nombre de ces articles qui apparaîtra au hasard quels que soient la COURSE ou le CIRCUIT. Par exemple, si vous mettez HUILE sur 3, quelle que soit la course, 3 nappes d'HUILE au maximum seront placées au hasard comme obstacle autour des CIRCUITS.

"TORNADE"

Listée sur le menu "HASARDS". En déplaçant GAUCHE/DROITE, vous pouvez sélectionner un chiffre — soit 0, soit 1 — et cela détermine si oui ou non une TORNADE apparaîtra au hasard quels que soient la COURSE ou le CIRCUIT. Sélectionnez 0 si vous ne voulez pas de TORNADE.

— CAPACITE —

"CLES ANGLAISES"

Listées sur le menu "CAPACITE". Vous pouvez choisir un chiffre de 0 à 7 en déplaçant GAUCHE/DROITE. Des CLES ANGLAISES seront placées sur chaque CIRCUIT au hasard pendant la COURSE — les joueurs doivent essayer de les ramasser en passant dessus. Le chiffre que vous sélectionnez avec cette option représente le nombre que vous devez ramasser pour vous qualifier pour des bonus "extras" pour votre voiture.

VITESSE DE TELEGUIDAGE

Listée sur le menu "CAPACITE". Vous pouvez choisir un chiffre de 0 à 5 en déplaçant GAUCHE/DROITE. Ceci détermine la vitesse à laquelle les voitures TELEGUIDEES (contrôlées par l'ordinateur) tourneront autour des circuits. Plus le chiffre est élevé, plus elles iront vite.

Souvenez-vous, les voitures TELEGUIDEES ne commettent pas d'erreurs. Elles peuvent seulement être battues par pure habileté...ou si vous réglez cette option sur un chiffre vraiment bas!

— ECRAN —

SUIVANT

Listé sur le menu "ECRANS". Appuyez sur FEU pour afficher le CIRCUIT suivant parmi les huit (écrans).

EFFACAGE

Listé sur le menu "ECRANS". Appuyez sur FEU et le CIRCUIT disparaîtra, laissant la place à un écran d'arbres!

ETABLISSEMENT D'ITINERAIRE

Listé sur le menu "ECRANS". Lors d'une course, les voitures TELEGUIDEES suivent l'itinéraire "correct" autour d'un CIRCUIT — cette option détermine l'itinéraire. Avant de pouvoir jouer une course, vous devez décider de l'itinéraire que toutes les voitures doivent suivre autour d'un circuit afin de se qualifier pour un TOUR complet (la plupart des circuits possèdent des croisements et, à moins de spécifier une direction valide à chaque croisement, il est impossible de courir). Ceci s'accomplit en guidant une flèche autour du circuit à partir de la CASE DEPART, en passant par tous les croisements jusqu'à ce qu'on revienne à la CASE DEPART. L'itinéraire que la flèche a suivi compose le TOUR requis pour la course donnée, par conséquent, quand les joueurs courent sur le circuit, il doivent suivre le même itinéraire pour avoir une chance de gagner.

- Mettez cette option en évidence sur le menu dépliant et appuyez sur FEU.
- La flèche apparaîtra sur la CASE DEPART du circuit actuellement sélectionné. Réappuyez sur FEU et elle se déplacera automatiquement aussi loin que possible autour du circuit.
- Si/Quand la flèche atteint un croisement où elle peut aller dans plus d'une direction, elle s'arrêtera. C'est alors que vous prenez le contrôle manuel avec le levier et pointez la flèche dans la direction requise à ce croisement.
- Appuyez le bouton FEU pour redéplacer la flèche.
- Répétez à partir du numéro 3 ci-dessus jusqu'à ce que la flèche se retrouve sur la CASE DEPART.
- Assurez-vous que vous avez utilisé ETABLISSEMENT DU CIRCUIT sur les 8 circuits avant de tenter de courir sur l'un d'eux.

— OPTIONS —

REGLEMENT DES TOUCHES

Listé sur le menu "OPTIONS". Ceci vous permet de redéfinir les touches de CONTROLE.

MEMOIRE

Listée sur le menu dépliant "OPTIONS".

- | | |
|----------------------|---|
| Version à cassette: | Insérez votre propre cassette de données prête à mémoriser les 8 CIRCUITS pour un usage ultérieur. |
| Version à disquette: | Insérez votre propre disquette de données prête à mémoriser les 8 CIRCUITS. Vous pouvez les mémoriser en tant que fichiers 0 à 9 (à sélectionner sur le menu dépliant). |

CHARGEMENT

Listé sur le menu "OPTIONS".

- | | |
|---------------------|---|
| Version à cassette: | Insérez dès à présent votre propre cassette de données, en vous assurant qu'elle est en position correcte pour le CHARGEMENT à partir des 8 CIRCUITS préalablement mémorisés. |
|---------------------|---|

Version à disquette: Insérez votre disquette de données dès à présent et sélectionnez un chiffre de 0 à 9 comme référence de fichier pour le chargement d'une série de 8 CIRCUITS préalablement mémorisés.

VISUALISATION DES CIRCUITS

Listée sur le menu dépliant "OPTIONS". Ceci affiche tous les CARRES disponibles sur l'écran. Appuyez sur FEU pour retourner sur EDITEUR.

UTILISATION DE LA COURSE CHAMPIONNAT SPRINT

Ce programme est basé sur l'original du jeu de courses d'arcade Championnat Sprint des Jeux Atari. C'est une course pour CHAMPIONS! Et quel défi que de courir et gagner sur huit circuits différents — de plus, si vous utilisez les circuits CONSTRUITS par vous-même, vous pouvez courir sur autant de combinaisons différentes de huit circuits que vous voulez. Pleins d'embûches ou sans un seul obstacle, cela repose entièrement sur vous!

Version à cassette:

Après un petit moment, un MENU sera affiché vous demandant de "SELECTIONNEZ CIRCUITS" avec les choix suivants:

1. CIRCUITS DE CHAMPIONNAT
2. CIRCUITS FAITS SUR COMMANDE

Si vous sélectionnez le 1, vous COURREZ sur les 8 CIRCUITS tout prêts. Si vous sélectionnez le 2, vous pourrez COURIR sur 8 CIRCUITS que vous aurez conçu en utilisant EDITEUR DE CONSTRUCTION DE CIRCUIT et vous devriez insérer votre propre cassette de données dès à présent, en vous assurant qu'elle est en position correcte pour charger vos CIRCUITS.

Version à disquette

A partir du menu principal, sélectionnez soit CHARGEMENT JEU si vous voulez COURIR sur les 8 CIRCUITS tout prêts, soit CHARGEMENT CIRCUITS SUR COMMANDE si vous désirez COURIR sur vos propres CIRCUITS conçus avec l'EDITEUR.

Lorsque vous êtes prêt à COURIR, un menu est affiché avec les chiffres 1 et 2.

Pour sélectionner le nombre de JOUEURS, appuyez sur la touche 1 jusqu'à ce que l'écran affiche le nombre correct.

Appuyez sur 2 pour COMMENCER LA COURSE!

Un menu affiche alors un plan graphique des huit circuits. Déplacez le volant du milieu pour SELECTIONNER votre CIRCUIT en utilisant GAUCHE et DROITE quand nécessaire.

REGLES DU CIRCUIT

Bientôt, vous vous trouverez sur la CASE DEPART avec les autres concurrents. Votre but est d'être le premier dans le Cercle des Gagnants, sur chaque CIRCUIT et de battre tous les autres. Dans ce but, vous devez être le premier à finir quatre tours complets passant par la CASE DEPART et suivant l'itinéraire correct. Les voitures TELEGUIDEES, ne commettant jamais d'erreurs, sont les adversaires les plus redoutables, mais vous pouvez les battre par une conduite habile.

Pendant la course, essayez de ramasser les CLES ANGLAISES qui apparaîtront au hasard — ramassez le nombre requis (dont vous aurez décidé sur l'EDITEUR) et vous pouvez gagner des points de bonus précieux pour votre voiture — ceux-ci vous donneront un avantage sur vos adversaires dans la course suivante!

La voiture se contrôle en appuyant sur FEU pour accélérer et en déplaçant GAUCHE et DROITE. Pour ralentir, ôtez tout simplement votre doigt du bouton FEU.

ZUR BEDIENUNG

CHAMPIONSHIP SPRINT in der Version für den CPC können Sie allein oder zu zweit über die Tastatur oder mit Joysticks spielen. Näheres über die Steuerung erfahren Sie im letzten Kapitel. Ein spezieller Joystick ist nicht erforderlich; Sie können jeden für den CPC geeigneten Joystick benutzen.

WIE SIE DAS SPIEL STARTEN

CHAMPIONSHIP SPRINT besteht aus zwei in sich geschlossenen Programmen: Dem eigentlichen Renn-Programm CHAMPIONSHIP SPRINT RACING und dem Programm zum Konstruieren der Rennstrecken CHAMPIONSHIP SPRINT COURSE CONSTRUCTION. Auf der Kasette belegen die Programme jeweils eine Seite. Bei der Diskettenversion wählen Sie aus einem Eingangsmenü, ob Sie das Spiel laden (LOAD GAME — CAT mit den acht mitgelieferten Strecken), neue Strecken editieren (LOAD EDITOR), oder ein Rennen auf eigenen Strecken fahren möchten (LOAD CUSTOM TRACKS — CAT lädt acht Strecken von Ihrer eigenen Diskette).

Acht fertige Rennstrecken stehen Ihnen sofort zur Verfügung, weitere acht können Sie mit dem Strecken-Editor nach Ihren eigenen Vorstellungen gestalten.

Erstellen oder verändern Sie die Bahnen, sichern Sie sie auf Ihre eigene Kasette (oder Diskette, wenn Sie die Diskettenversion benutzen), und starten Sie dann das Renn-Programm, um entweder auf den mitgelieferten oder Ihren eigenen, zuvor gesicherten Strecken zu fahren.

Die Rennbahnen werden immer in Blöcken zu acht Stück gefahren, editiert oder auf Kasette/Diskette gesichert. (Bei der Diskettenversion können Sie bis zu 10 Blöcke mit eigenen Strecken auf einer neu-formatierten Diskette unter den Dateinamen '0' bis '9' ablegen.)

DER STRECKEN-EDITOR

Nach dem Start des Programms sehen Sie auf dem Bildschirm eine Rennbahn, darüber vier Kästen, in denen die Titel der Menüs

aufgeführt sind, und einige Bauteile am rechten unteren Rand. Ein Cursor in Pfeilform ist ebenfalls vorhanden. Wenn Sie den Steuerknüppel des Joysticks bewegen, wird dieser Cursor den Bewegungen folgen.

Die Kästen am oberen Bildschirmrand dienen als Zugang zu den Funktionen des Programms und hinter jedem der Worte ('HAZARDS' — CAT Hindernisse, 'ABILITY' — CAT Geschicklichkeit, 'SCREENS' — CAT Bilder, 'OPTIONS' — CAT Optionen) verbirgt sich eine, als PULL-DOWN-MENÜ bezeichnete Auswahl. Die Funktionen aus diesen Menüs benötigen Sie zum Gestalten Ihrer eigenen Strecken.

PULL-DOWN-MENUS — CAT Verfügbare Funktionen

Die folgenden Funktionen erreichen Sie über die Pull-Down-Menüs, die sich unter den Titeln in den Kästen am oberen Bildschirmrand 'verstecken'. Wie Sie diese Pull-Down-Menüs benutzen, lesen Sie im nächsten Kapitel 'Anwenden der Pull-Down-Menüs'. Die einzelnen Optionen sind in drei Gruppen zusammengefaßt:

HAZARDS —	WHIRLWIND	Wirbelwind
	GRAVEL	Kies / Sand
	WATER	Wasserlache
	OIL	Ölfleck

SCREENS —	NEXT	Nächste Strecke zeigen
	CLEAR	Strecke löschen
	SET COURSE	Kurs für die computergesteuerten Wagen

ABILITY —	SPANNERS	Schraubenschlüssel
	DRONESPEED	Geschwindigkeit der vom Computer gesteuerten Wagen

OPTIONS —	SET KEYS	Tasten zur Steuerung bestimmen
	SAVE	Strecken sichern
	LOAD	Strecken laden
	SEE TILES	Bauteile zeigen

ANWENDEN DER PULL-DOWN-MENÜS

1. Steuern Sie den Cursor unter den Titel des Menüs, aus dem Sie eine Funktion auswählen möchten, und bewegen Sie dann den Cursor so weit als möglich nach oben.
2. Drücken Sie den Feuerknopf. Nun erscheint ein Menü mit den verfügbaren Funktionen.
3. Bewegen Sie den Cursor innerhalb des Menüs nach unten, bis ein farbiger Balken auf den Funktionen sichtbar ist. Bewegen Sie den Steuerknüppel auf oder ab, bis sich der Balken auf der gewünschten Funktion befindet.
4. Drücken Sie den Steuerknüppel nach links. Bei einigen Funktionen wird nichts passieren, bei anderen erscheint eine Zahl. Zum Beispiel bedeutet eine Null für den Menüpunkt WHIRLWIND (Wirbelsturm), daß dieses Hindernis 'ausgeschaltet' ist und auf der gerade bearbeiteten Strecke nicht vorkommen wird. Bewegen Sie den Steuerknüppel nach links oder rechts, bis die gewünschte Zahl erscheint.

Andere Funktionen lösen Sie mit dem Feuerknopf aus, beispielsweise NEXT, womit Sie die nächste Rennstrecke zur Anzeige auf den Bildschirm bringen.

5. Sie verlassen das Menü, indem Sie den farbigen Balken so weit wie möglich nach oben bewegen.

RENNSTRECKEN ANSEHEN/AUSWÄHLEN

Wählen Sie NEXT aus dem Menü SCREENS, und drücken Sie den Feuerknopf. Das Programm bringt nun die nächste der acht im Speicher des Computers abgelegten Rennstrecken auf den Bildschirm. Halten Sie den Knopf gedrückt, können Sie sich alle vorhandenen Strecken nacheinander ansehen.

RENNBAHN GESTALTEN

1. Bewegen Sie den Cursor an die rechte Seite neben die dargestellte Rennstrecke, worauf der Cursor verschwindet. Etwa auf halber Höhe befindet sich am rechten Rand ein kleines Viereck, das als Teile-Fenster (TILE WINDOW) bezeichnet wird. Durch Vor- und Zurückbewegen des Steuerknüppels können Sie nun die vorhandenen Bauteile, wie auf einem Fließband, durch dieses Fenster rollen lassen.
2. Rollen Sie die Bauteile durch das Fenster, bis das gewünschte Teil sich darin befindet.
3. Nun bewegen Sie den Steuerknüppel nach links und steuern den Cursor an die Position auf der Strecke, wo Sie das Bauteil plazieren möchten.

4. Drücken Sie den Feuerknopf, und das Bauteil aus dem Fenster wird an diese Stelle kopiert. Das ursprünglich vorhandene Teil wird dabei gelöscht.
5. Wiederholen Sie die Schritte 1 bis 4 solange, bis Sie mit der Gestaltung Ihrer Rennbahn zufrieden sind.
6. Nachdem Sie alle acht Strecken auf diese Weise gestalteteten, vergessen Sie bitte nicht, sie auf Ihre eigene Datenkassette oder Datendiskette zu sichern.

Sie sollten bei Ihren Konstruktionen unbedingt darauf achten, daß die Strecken in sich geschlossen sind. Sackgassen oder Unterbrechungen im Streckenverlauf sind nicht erlaubt. Brücken sind nur über eine Straße sinnvoll; Sie dürfen daher keine Brücke über ein unbebautes Rasenstück bauen. Zudem dürfen die Rampen nur paarweise verwendet werden. In jedem Fall prüft das Programm den Streckenverlauf vor einem Rennen.

'HAZARDS' (Hindernisse)

'OIL', 'WATER', 'GRAVEL' (Ölflecke, Wasserlachen, Kies) sind Einträge im Menü HAZARDS und stehen für mögliche Hindernisse. Sie können mit durch Links/Rechtsbewegen des Steuerknüppels einen Wert zwischen 0 und 4 wählen. Der Wert 3 bei 'OIL' bedeutet dann, daß Sie während des Rennens dreimal plötzlich irgendwo auf der Bahn einem Ölfleck ausweichen müssen.

'WHIRLWIND' (Wirbelwind)

Der Wirbelwind ist ein weiteres mögliches Hindernis beim Rennen. Diese Option finden Sie auch im Menü EXTRAS und können dann mit dem Joystick entweder 0 oder 1 einstellen. Der Wert 0 bedeutet dabei, daß das Rennens nicht durch einen unerwarteten Wirbelwind gestört wird.

ABILITY

'SPANNERS' (Schraubenschlüssel)

Diesen Eintrag finden Sie im Menü ABILITY. Sie wählen wieder mit dem Joystick einen Wert zwischen 0 und 7 aus. Die Schraubenschlüssel tauchen während des Rennens plötzlich an zufällig ausgewählten Stellen auf und sollten von den Mitspielern eingesammelt werden. Die hier eingestellte Zahl gibt die Anzahl der Schraubenschlüssel an, die ein Spieler während des Rennens für die BONUS EXTRAS einsammeln muß.

DRONESPEED

Dies ist eine Option aus dem Menü ABILITY. Durch Rechts/Linksbewegen des Steuerknüppels stellen Sie die Geschwindigkeit (0 bis 5) der vom Computer gesteuerten Wagen (DRONEN) ein. Je höher der Wert ist, desto schneller werden die Wagen des Computers. Sie sollten dabei immer daran denken, daß dem Computer keine Fehler unterlaufen. Falls Sie also hier einen hohen Wert einstellen, haben Sie nur als echter Profi eine Chance... oder Sie stellen einfach einen niedrigen Wert ein.

SCREENS

NEXT (Nächster)

Nach Anwahl dieser Funktion aus dem Pull-Down-Menü SCREENS können Sie durch Drücken des Feuerknopfes die nächste der acht Strecken anzeigen lassen.

CLEAR (Löschen)

befindet sich im Menü SCREENS und sollte sehr vorsichtig verwendet werden: Durch einen Druck auf den Feuerknopf wird die auf dem Bildschirm angezeigte Rennstrecke gelöscht, und zurück bleibt ein Bildschirm voller Bäume!

SET COURSE (Kurs festlegen)

ist ein Befehl aus dem Menü SCREENS. DRONE nennt man die Wagen, die nicht von einem Mitspieler, sondern vom Computer gesteuert werden. Diese Computer gesteuerten Wagen durchfahren die Rennstrecke automatisch immer auf dem richtigen Kurs — CATallerdings muß der Computer diesen richtigen Kurs erst einmal kennen. Bei einer Rennstrecke aus einem einzigen Kreis wäre dies kein Problem, aber die meisten Rennstrecken enthalten auch Kreuzungen. Mit diesem Befehl weisen Sie den Computer ein und zeigen ihm den 'richtigen' Weg. Hierzu steuern Sie einen Pfeil von der Startlinie durch die gesamte Rennstrecke, bis der Pfeil wieder diese Startlinie erreicht. Diese Route gilt auch für die Wagen der Mitspieler — CATeine Runde ist erst dann vollständig durchfahren, wenn der Wagen genau dieser Route gefolgt ist; Abkürzungen sind nicht erlaubt und werden nicht anerkannt.

1. Zuerst wählen Sie den Befehl SET DRONE wie beschrieben aus dem Menü OPTION aus.
2. Gleich darauf erscheint an der Startlinie ein kleiner Pfeil. Drücken Sie nun einmal den Feuerknopf, und der Pfeil fährt die Strecke soweit wie möglich selbstständig ab.
3. Der Pfeil wird an jeder Kreuzung halten, da es mehrere mögliche Fahrrichtungen gibt. Mit dem Joystick steuern Sie den Pfeil dann in die gewünschte Richtung.
4. Sobald Sie nun wieder den Feuerknopf des Joysticks drücken, setzt der Pfeil seine Fahrt fort.
5. Dieser Vorgang wiederholt sich so oft, bis der Pfeil wieder die Startlinie erreicht.
6. Es ist unbedingt notwendig, daß Sie den Kurs für alle acht Rennstrecken festlegen, bevor Sie das Rennen starten!

OPTIONS

SET KEYS (Tasten bestimmen)

Mit dieser Funktion aus dem Pull-Down-Menü OPTIONS können Sie die Tasten zur Steuerung der Wagen neu bestimmen.

SAVE (Sichern)

Befindet sich im Menü OPTIONS und dient zum Sichern der acht bearbeiteten Rennstrecken auf Kasette oder Diskette, um sie später wieder verwenden zu können.

Kassette: Legen Sie Ihre eigene Kassette (*HT die Programmkassette!*) in den Recorder ein. Achten Sie darauf, daß das Band an die richtige Position gespult ist.

Diskette: Legen Sie Ihre eigene Diskette (*HT die Programmdiskette!*) in das Laufwerk. Durch die im Menü ausgewählte Zahl bestimmen Sie, unter welcher Nummer (0 — CAT9) die Strecke gesichert werden soll. Sollte sich bereits eine Strecke mit der Nummer auf der Diskette befinden, so wird diese gelöscht!

SEE TILES (Teile ansehen)

Wählen Sie diesen Punkt aus dem Menü OPTIONS, um eine Übersicht aller verfügbaren Bauteile zu erhalten. Durch einen Druck auf den Feuerknopf gelangen Sie wieder zum Editor zurück.

DAS RENN-PROGRAMM

Dieses Programm basiert auf dem Original Atan Spielautomaten. Es ist nur etwas für Könner. Eine echte Herausforderung! Es gilt, acht Rennstrecken zu meistern und auf allen acht Strecken zu siegen. Falls Sie selbst eigene Rennstrecken gebaut haben, können Sie diese Strecken in

beliebig vielen Kombinationen durchfahren. Den Schwierigkeitsgrad der Strecken bestimmen Sie! Jetzt liegt es nur an Ihnen...

Die Kassettenversion

Nach dem Start des Programms erscheint ein Auswahl-Menü mit der Aufforderung "SELECT TRACKS NOW" (wählen Sie die Strecken aus) auf dem Bildschirm. Zur Wahl stehen

1. CHAMPIONSHIP TRACKS (die mitgelieferten Strecken)
2. CUSTOM TRACKS (Ihre eigenen Strecken)

Bevor Sie '2' wählen, um ein Rennen auf Ihren eigenen Strecken zu fahren, legen Sie Ihre eigene Kassette ein, auf die Sie zuvor die Rennstrecken sicherten, und spulen Sie das Band an die richtige Position.

Die Diskettenversion

Wählen Sie im Eingangsmenü, ob Sie ein Rennen auf den mitgelieferten Strecken fahren möchten (LOAD GAME), oder ob Sie Ihre mit dem Editor gestalteten Strecken benutzen möchten (LOAD CUSTOM TRACKS).

Anschließend wird ein Menü mit den Zahlen 1 und 2 eingeblendet, über das Sie die Anzahl der Mitspieler bestimmen. Drücken Sie die Taste 1, bis die gewünschte Zahl angezeigt wird.

Durch Drücken der Taste 2 starten Sie das Rennen!

Nun erscheint eine grafische Darstellung aller verfügbaren Rennstrecken. Drehen Sie das Lenkrad in der Mitte durch Rechts/Linksbewegungen des Joysticks, bis es auf die Strecke weist, mit der Sie beginnen möchten, und drücken Sie den Feuerknopf.

IAN BOTHAM'S TEST MATCH

The game may be played by one or two players as selected at the beginning of each game. Either keyboard or joystick may be used as selected at the start of each game.

HOME TEAM CONTROLS

	<u>Cursor/Batting</u>	<u>Bowl Type</u>
Q	Up	Fast
A	Down	Spin
O	Left	Medium
P	Right	Bouncer

Space — Position Player/Bat, in conjunction with a Direction Key.

Select Match Type with above keys.

Select Armchair or own team.

When scoreboard is displayed press "1" on small keypad for second screen. The SPACE to continue with game or if using joystick FIRE then "1" on small keypad.

VISITORS CONTROLS: Joystick or on Small Keypad

	<u>Cursor</u>	<u>Bowl Type</u>
7	Up	Fast
8	Left	Medium
9	Right	Bouncer
4	Down	Spin

1 Position player/bat, in conjunction with a direction key.

Le jeu peut se jouer avec un ou deux joueurs, selon la sélection au début de chaque jeu. On peut choisir d'utiliser soit le clavier, soit le levier au début de chaque jeu.

CONTROLE DE L'EQUIPE QUI REÇOIT

	<u> Curseur, maniemet de la batte</u>	<u>type de balle</u>
Q	vers le haut	rapide
A	ver le bas	avec effet
O	à gauche	moyenne
P	à droite	avec rebond

Espace — Position joueur/batte, en conjunction avec une touche directionnelle.

Sélectionnez le type de match avec les touches ci-dessus.

Sélectionnez Fauteuil ou propre équipe.

Quand le tableau des scores est affiché, appuyez sur "1" sur le clavier pour faire apparaître le second écran. Ensuite, appuyez sur ESPACE pour continuer le jeu ou, si vous utilisez le levier, sur FEU puis sur "1" sur le clavier.

CONTROLE DE L'EQUIPE VISITEUSE

Levier ou clavier

	<u> Curseur</u>	<u>type de balle</u>
7	vers le haut	rapide
8	à gauche	moyenne
9	à droite	avec rebond
4	vers le bas	avec effet

1 — Position joueur/batte, en conjunction avec une touche directionnelle.

Zu Beginn jedes Spieles legen Sie fest, ob einer oder zwei Mitspieler daran teilnehmen. Die Steuerung, per Joystick oder über die Tastatur, wird ebenfalls vor jedem Spiel gewählt.

Steuerung der Heimmannschaft (HOME TEAM)

	<u>Cursor/Schlagen</u>	<u>Wurfart</u>
Q	Aufwärts	Schnell
A	Abwärts	Dreher
O	Links	Mittel
P	Rechts	Abpraller

Leerfeld — Position des Spielers/Schlages nach Wahl durch -Richtungstasten festlegen

Wählen Sie mit den oben angegebenen Tasten die Spielart, und ob Sie mit den vorgegebenen Mannschaften spielen, oder die Namen selbst bestimmen möchten.

Wenn die Punktetabelle (Scoreboard) angezeigt wird, schalten Sie mit der Taste "1" auf dem Ziffernblock auf einen zweiten Bildschirm um. Mit der Leerfeldtaste schalten Sie wieder in den Spielbildschirm. Bei Joystick-Steuerung drücken Sie dazu den Feuerknopf und anschließend die "1" auf dem Ziffernblock.

Steuerung der Gästemannschaft (VISITORS)

Per Joystick oder über den Ziffernblock der Tastatur:

	<u>Cursor</u>	<u>Wurfart</u>
7	Aufwärts	Schnell
8	Abwärts	Dreher
9	Links	Mittel
4	Rechts	Abpraller

1 — Position des Spielers/Schlages nach Wahl durch -Richtungstasten festlegen

MATCH DAY II

MATCH DAY II

MATCH DAY II is an all action arcade soccer simulation featuring variable strength volleys, lobs, backheels and ground shots, jumping headers, barging, diving keepers, variable tactics and the highly accurate diamond deflection system. You may compete against your friend or against a computer team, alternatively you and your friend may team up against the computer.

MATCH DAY II also features a league championship, cup competition, user definable keys and lots, lots more!

The game may be played with the following joysticks:
KEMPSTON, CASCADE, DK TRONICS

GETTING STARTED

To get started quickly, load the game, move the cursor to the correct joystick and then press ENTER three times, this will get you onto the pitch, you may now start playing.

The game may be played using a joystick or the following keys:

O=left P=right Q=up A=down Space bar=kick/jump

These may all be redefined if you require.

THE MENU SYSTEM

Use any key other than ENTER to move the cursor. Use ENTER to select the entry indicated by the cursor.

Please note that when the instructions refer to TEAM 1 they mean the team that starts at the left end.

JOYSTICK MENU

This menu only appears when you first load the game, so try not to make any mistakes as it will mean you have to reload it.

- | | |
|-------------------------|--|
| (a) KEYS | Use for keys only. |
| (b) KEMPSTON JOYSTICK | Use for kempston joystick interface. |
| (c) CASCADE JOYSTICK | Use for cascade joystick interface. |
| (d) DK TRONICS JOYSTICK | Use for DK Tronics joystick interface. |

MAIN MENU

Near the bottom of the screen, the last result is displayed.

- | | |
|---------------------------|---|
| (a) 1 PLAYER MATCH DAY | You play soccer against the computer |
| (b) 2 PLAYER MATCH DAY | You and a friend team up against each other. |
| (c) TWIN PLAYER MATCH DAY | You and a friend team up against the computer. |
| (d) MATCH DAY CUP | You and up to seven friends may take part in a three round cup competition. |

- | | |
|----------------------|---|
| (e) MATCH DAY LEAGUE | You and up to seven friends may take part in a league championship. |
|----------------------|---|

- | | |
|----------------------|---|
| (f) KEYS AND OPTIONS | Access numerous options and facilities. |
|----------------------|---|
- Before you kick off each half, you may use the handicap system. (Not available for cup or league matches.)

- | | |
|----------------------|------------------------------|
| (a) START HALF | Kick off. |
| (b) SCORE TEAM ONE 0 | Give team 1, goal advantage. |
| (c) SCORE TEAM TWO 0 | Give team 2, goal advantage. |

PAUSE MENU

This menu may be selected only during the match by pressing STOP, as long as STOP is held down the screen will freeze, allowing you to view the state of play or even take

photographs.

- | | |
|-----------------------|-------------------------------------|
| (a) RETURN TO MATCH | Restart the game. |
| (b) QUIT MATCH | Quit match and return to main menu. |
| (c) TACTICS SELECTION | Select tactics menu. |

KEYS AND OPTIONS MENU

This is accessed from the main menu.

- | | |
|-----------------------|--|
| (a) QUIT MENU | Return to main menu. |
| (b) MATCH DAY OPTIONS | Access various match options. |
| (c) PLAYER 1 KEYS | Access the user definable key menu for player one. |
| (d) PLAYER 2 KEYS | Access the user definable key menu for player two. |
| (e) TEAM NAMES | Change the team names. |
| (f) TACTICS SELECTION | Select tactics menu. |

MATCH DAY OPTIONS MENU

Each option in this menu may be selected, and then changed by pressing ENTER.

- | | |
|--------------------|----------------------------------|
| (a) QUIT MENU | Return to keys and options menu. |
| (b) SOUND LEVEL | [HIGH/LOW/OFF] |
| (c) TIME EACH HALF | [5/10/15 MINUTES] |
| (d) KICKOMETER | [ALL/FWD/HARD/MI/III] |

See the paragraph on the kickometer for a full explanation.

- | | |
|----------------------|---|
| (e) COMPUTER MATCHES | [UNATTENDED/ATTENDED] Decide whether to watch games you are not taking part in. |
| (f) COMPUTER SKILL | [LOW/MEDIUM/HIGH] |
| (g) KEEPER 1 | [HUMAN/COMPUTER] You may delegate control of your keeper to the computer. |
| (h) KEEPER 2 | [HUMAN/COMPUTER] |

PLAYER 1 & 2 KEYS MENU

It is important to utilise this function properly - Please read the screen prompts.

- | | |
|----------|--|
| Step (a) | Move cursor to highlight the required control on which the keys are to be changed. |
|----------|--|

- | | |
|----------|--|
| Step (b) | Press ENTER (clears all current keys). |
|----------|--|

- | | |
|----------|---|
| Step (c) | Press all keys required for control (they will be printed on the current line as they are pressed). If you want to use the ENTER key then press it first. |
|----------|---|

N.B. If you accidentally press the wrong key at this point go on to Step (d) and then back to (b). (This involves pressing ENTER twice).

When all keys are selected press ENTER.

- | | |
|----------|--|
| Step (d) | If you want to change more controls then start again at Step (a). |
| Step (e) | Otherwise move the cursor to QUIT MENU and press ENTER to return to the keys and options menu. |

The default controls have been defined as follows:-

PLAYER 1		PLAYER 2	
LEFT	Joystick-Left, O	LEFT	Cursor left
RIGHT	Joystick-Right, P	RIGHT	Cursor right
DOWN	Joystick-Down, A	DOWN	Cursor down
UP	Joystick-Up, Q	UP	Cursor up
KICK/JUMP	Joystick-Fire, space	KICK/JUMP	Enter

Please note that when two humans play, the keys/joysticks sometimes interact and cause problems such as kicking the ball without pressing the fire key. This is caused by the

computers design and it is not possible to compensate in the program. The default keys are pre-defined to avoid any interaction, but if you wish to change any keys, it might occur. Look at the chart below, if player one has two keys on the same row and player two has two keys in the same columns but in a different row, then problems will occur. Another way of looking at it is to imagine a square with the keys chosen as the corners, if such a square is present then those keys will interact. ie: if player one has keys 0 and 9 they will interact if player two has 6 and 5, however if player two uses 6 and 3, or 6 and R, all is well.

Column:	0	1	2	3	4	5	6	7
Row								
0	f3	(0)	f1	PASTE	(9)	(6)	(3)	(2)
1	EXIT	PTR	CUT	COPY	(8)	(4)	(5)	(1)
2	DEL]	RETURN	*	(7)	SHIFT	1/2	+
3	=	-	L	P	≡	/	/	
4	0	9	O	I	L	K	M	.
5	8	7	U	Y	H	J	N	space
6	6	5	R	T	G	F	B	V
7	4	3	E	W	S	D	C	X
8	1	2	STOP	Q	TAB	A	LOCK	Z
9								<DEL
10	f5	EXTRA	CAN	[f7	ENTER	()	DEL

Brackets around a number (1) indicate it is a key on the number pad.

TEAM NAMES MENU

You may change any of the eight team names by moving the cursor, pressing ENTER, and then typing your new team name. Press ENTER again when you have finished. The top menu option is QUIT MENU, this will return you to the keys and options menu.

TACTICS SELECTION MENU

(a) QUIT MENU This will return to either the pause menu or keys and options menu.

TEAM NAMES MENU

You may change any of the eight team names by moving the cursor, pressing ENTER, and then typing your new team name. Press ENTER again when you have finished. The top menu option is QUIT MENU, this will return you to the keys and options menu.

TACTICS SELECTION MENU

(a) QUIT MENU This will return to either the pause menu or keys and options menu. (ATTACKING/DEFENSIVE) Push your men up front to go for goal or pull them back to shore up your defence.

(c) TEAM 2 (ATTACKING/DEFENSIVE)

MATCH DAY CUP & LEAGUE MENUS

The menus for cup & league competitions are fairly similar, and will be dealt with together at the top of each menu, just under the heading, the next fixture is printed. If there is no fixture then the competition has ended and you will have to start a new one.

Near the bottom of the screen is the CUP/LEAGUE CODE NUMBER, this changes as you progress through a competition. This number may be typed back in at a later date to restore the current position in the competition.

The computer skill level only sets the minimum level for cup and league matches, ie: during the cup semi finals the minimum skill level will be MEDIUM and during the final it will be HIGH. In the league championship different teams play at different skill levels.

Please note that if the result of a cup game is a draw after extra time, you will have to play a replay.

PLAY FIXTURE

Play the current fixture. When the game has finished, the cup/league table is shown, pressing any key at this stage will return you to the main menu. This means that you may

CONTROL

intermix league, cup and friendly matches. (Comp v Comp / Comp v Human / Human v Comp / Human v Human / 2 Humans v Comp / Comp v 2 Humans) You may select what teams you wish to control, and even change your mind mid-competition. If Comp v Comp is selected, they will not be shown unless you have changed the COMPUTER MATCH option (Match day options menu) to ATTENDED. If you do not watch, you will be shown the cup/league table immediately.

VIEW CUP/LEAGUE TABLE

START NEW CUP/LEAGUE

This will display the appropriate table. This will wipe all results in the current competition and start a new one. A new random draw is made in the case of cup competitions. The cup/league table will be displayed after this.

START OLD CUP/LEAGUE

Access the menu that permits you to type in an old code number.

QUIT MENU

Return to main menu.

START OLD CUP/LEAGUE MENUS

(a) QUIT MENU

Return to cup or league menu.

(b) CODE

Selecting this will produce a screen prompt and a cursor. Type in a previously written down code number and if you get it correct you will be shown the appropriate table before returning to the cup/league menu. If you mistype it, a screen prompt will inform you and give you a chance to have another try.

PLAYING THE GAME

Deadball situations. (Centers, throws, corners, goal kicks)

The player taking the kick/throw will automatically run to the ball, pressing the fire key sends the ball to one of nine positions.

The positions are selected by pressing the joystick the way you want the ball to go, for instance, at a centre taken by the left team, pressing the joystick right will result in a long kick to the right, pressing left results in a short kick, pressing up sends the ball to the far side of the pitch, pressing down to the near side ect. A different set of nine is provided for each deadball situation.

Please note that the kickometer has no effect on these kicks and throws.

Controlling a player.

You have control of the player in the best position to get the ball, when the ball is kicked you gain control of the player nearest the landing spot, however, when control swaps from one player to another, you will, for a short time, control both players to give you a better chance in the case of a rebound.

The player you control will have a miniature copy of the kickometer just above his head.

Getting possession.

If the ball hits your player below his knees, he will gain possession. This means that your player will automatically dribble the ball. Please note that a player will run slower while he is in possession. To gain possession of the ball you must judge its path and time your interception so that the ball arrives at your feet.

To trap a bouncing ball, you must keep your eye on its shadow and stand where you estimate the point that the ball and shadow will meet (ie: where the ball bounces). Note that the size of its shadow changes size according to the balls height.

The kickometer.

The kickometer determines the kick pressure, where III is very hard, II is medium, I is very soft and -I is a backheel.

The range of the meter may be altered from the MATCH DAY OPTIONS menu.

a) All kicks

All forward kicks and the backheel

- b) Fwd kicks All forward kicks (default value)
- c) Hard kicks The meter just uses II and III
- d) Kick II The meter is fixed at II
- e) Kick III The meter is fixed at III

Please note. When you play twin player match day, the two players under control are indicated by two different miniature kickometers. Player two controls the man with the double kickometer.

Kicking the ball while in possession.

Pressing fire while in possession will kick the ball. If your player is standing still, he will kick along the ground, if he is running, he will do a lob. The final pressure is determined by the kickometer.

Locking the kickometer & volley shots

If you press and hold your fire key, you will lock the kickometer reading for your team, this means that if your player contacts the ball, he will instantly volley the ball. The volley is a low, hard shot, ideal for shooting at goal. The final pressure of the shot is determined by the locked kickometer (shown above your players head).

Jumping

If the ball is above waist height, and fairly near your player, he may jump by pressing the fire key. While in the air, he is out of your control.

The keeper

The keeper will automatically get in a good position to save any possible shot. You get control of the keeper if the ball is coming towards the goal, pressing the fire key will make the keeper dive.

Pressing up on the joystick will dive him towards the far post, pressing down, towards the near post, and he will dive straight up if the joystick is left in the middle. If playing twin player match day, control of the keeper always goes to player one.

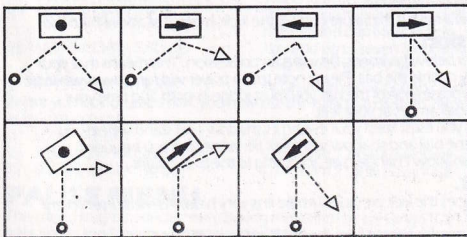
When you get control over the keeper, you retain control over the nearest player. It is possible to delegate control of your keeper to the computer, this is done on the MATCH DAY OPTIONS menu.

Barging

You may shoulder barge players to force mistakes, however when playing the computer team on the HIGH skill level, you will find they are very good at holding their ground and even barging back.

Diamond deflection system (DDS)

The DDS has been incorporated to provide maximum realism when the ball deflects from a player. In practice the ball responds not only to the angle the player is standing and the ball direction, but also to the direction he is moving, including if he is jumping, and also detects his forehead for extra control. The following diagrams show some sample deflections. The arrows inside the men indicate the way they are running.



HINTS AND TIPS

- ★ Use '2 PLAYER MATCH DAY' to get the hang of passing and receiving the ball and to test the various corners, centers, goal kicks and throws.
- ★ To keep track of the ball while it is in the air, it is important to keep your eyes on its shadow.
- ★ When using the kickometer on 'ALL KICKS', try locking it on backheels when you run into a tackle.
- ★ Use the Diamond deflection system to knock the ball on to others on your team.
- ★ Get used to using volleys, in particular, you may move into attack very quickly using volleys and a zig-zag route up the field.
- ★ For the ultimate challenge, play the computer team with skill set to 'HIGH'; the kickometer set to 'ALL KICKS' or 'FWD KICKS'; computer tactics set to 'ATTACKING' and your keeper control set to 'HUMAN'.

CREDITS

Written by Jon Ritman and Bernie Drummond. Music and sound effects by Guy Stevens.

Produced by D.C. Ward.
© 1987 Ocean Software Limited.

MATCH DAY II

MATCHDAY II

MATCHDAY II est une simulation de match de football qui comporte des renvois à la volée, des lobs, des coups de talon vers l'arrière et des coups au sol, des têtes, des mêlés, des gardiens plongeant pour rattraper la balle, diverses tactiques et un système de défense extrêmement précis: le losange de déviation, vous pouvez jouer contre un ami ou l'équipe de l'ordinateur ou vous pouvez vous allier à votre ami pour vous mesurer à l'ordinateur. MATCHDAY vous permet aussi de disputer des matchs de championnat, des matchs de coupe, de définir les touches et bien d'autres choses encore!

COMMENT COMMENCER

Pour commencer rapidement, chargez le jeu et appuyez trois fois sur ENTER, cela vous placera sur le terrain et vous pourrez commencer le jeu. Ce jeu peut se jouer en utilisant un levier ou les touches suivantes: O—gauche P—droite Q—haut A—bas Barre d'esp.—coup de pied/saut. Elles peuvent toutes être redéfinies si vous le désirez.

LE SYSTEME DU MENU

Pour déplacer le curseur, utilisez n'importe quelle autre touche que ENTER. Cette touche sert à sélectionner l'option indiquée par le curseur. Attention: quand les instructions se réfèrent à TEAM 1 (équipe 1), cela signifie l'équipe qui commence du côté gauche.

JOYSTICK MENU (menu levier)

Ce menu n'apparaît que lorsque vous procédez au chargement du jeu pour la première fois, faites donc très attention à ne pas commettre d'erreurs sinon il vous faudra le charger de nouveau.

- (a) KEYS (touches)
- (b) KEMPSTON JOYSTICK
- (c) CASCADE JOYSTICK
- (d) DKTRONICS JOYSTICK

Utilisez pour les touches seulement.
Utilisez pour l'interface levier Kempston.
Utilisez pour l'interface levier cascade.
Utilisez pour l'interface levier dktronics.

MAIN MENU (menu principal)

Le dernier résultat est affiché presque en bas de l'écran.

- (a) 1 PLAYER MATCHDAY
- (b) 2 PLAYER MATCHDAY
- (c) TWIN PLAYER MATCHDAY
- (d) MATCHDAY CUP

Vous affrontez l'ordinateur.
Vous affrontez un de vos amis.
Votre ami et vous affrontez l'ordinateur
Vous ainsi que vos amis (jusqu'à un total de sept pouvez prendre part à une coupe en trois matchs.

- (e) MATCHDAY LEAGUE

Vous ainsi que vos amis (jusqu'à un total de sept) pouvez prendre part à un championnat.

- (f) KEYS AND OPTIONS

Donne accès à de nombreuses options et manœuvres.

Avant de donner le coup d'envoi pour chaque mi-temps, vous devez utiliser le système de handicap. (vous n'en disposez pas pour les matchs de coupe ou de championnat).

- (a) START HALF
- (b) SCORE TEAM ONE 0
- (c) SCORE TEAM TWO 0

Coup d'envoi
Donne à l'équipe 1 un goal d'avantage
Donne à l'équipe 2 un goal d'avantage

MENU PAUSE

Vous ne pouvez sélectionner ce menu que durant le match en appuyant sur ESC, pendant tout le temps où vous maintenez cette touche enfoncée, tout s'immobilisera sur l'écran vous permettant ainsi d'examiner l'état du jeu ou même de prendre des photos.

- (a) RETURN TO MATCH
- (b) QUIT MATCH

Permet de reprendre le jeu.
Permet de quitter le jeu et de retourner au menu principal
Sélectionne le menu tactiques

- (c) TACTICS SELECTION

KEYS AND OPTIONS MENU (menu touches et options)

Vous pouvez y accéder à partir du menu principal.

- (a) QUIT MENU
- (b) MATCHDAY OPTIONS
- (c) PLAYER 1 KEYS

Retour au menu principal
Donne accès à diverses options de match.
Donne accès au menu permettant de définir les touches pour le joueur 1.
Donne accès au menu permettant de définir les touches pour le joueur 2.
Permet de changer le nom des équipes.
Permet de sélectionner le menu de tactiques

- (d) PLAYER 2 KEYS

- (e) TEAM NAMES
- (f) TACTICS SELECTION

MATCHDAY OPTIONS MENU (Menu des options Matchday)

Chaque option dans ce menu peut être sélectionnée puis changée en appuyant sur ENTER.

- (a) QUIT MENU
- (b) SOUND LEVEL
- (c) TIME EACH HALF
- (d) KICKOMETER

permet de retourner au menu 'keys and options' (touches et options).
HIGH/LOW/OFF — niveau sonore (haut/bas/arrêt)

- (e) COMPUTER MATCHES

Durée mi-temps (5/10/15 minutes)
(ALL/FWD/HARD/I/II/III) Pour de plus amples explications, se reporter au paragraphe sur le compteur de puissance.
(UNATTENDED/ATTENDED) Matches ordinateur (spectateur absent/présent).

- (f) COMPUTER SKILL

Vous permet d'assister ou non aux matchs que vous ne disputez pas.

- (g) KEEPER 1

(LOW/MEDIUM/HIGH) — Niveau de jeu de l'ordinateur (bas/moyen/excellent)
(HUMAN/COMPUTER) — gardien de but 1
(joueur/ordinateur) vous pouvez déléguer la garde de vos buts à l'ordinateur.

- (h) KEEPER 2

(HUMAN/COMPUTER) — gardien de but 2
(joueur/ordinateur) — même principe que pour le joueur 1.

PLAYER 1 & 2 KEYS MENU (menu des touches pour joueurs 1 et 2)

Il est important que cette fonction soit utilisée de façon convenable. Veuillez lire les messages à l'écran.

Etape (a) Déplacez le curseur afin de mettre en évidence à l'écran la commande requise pour laquelle effectuer le changement de touches.

Etape (b) Appuyez sur ENTER (annule toutes les touches du moment).

Etape (c) Appuyez sur toutes les touches requises pour la commande (celles-ci s'imprimeront sur la ligne au fur et à mesure qu'elles sont enfoncées). Si vous voulez utiliser la touche ENTER, appuyez sur celle-ci en premier. N.B. Si vous appuyez sur la mauvaise touche à ce stade, passez à l'étape (d) et revenez ensuite à (b). (Cela vous fera appuyer deux fois sur la touche ENTER).

Etape (d) Quand la sélection des touches est terminée, appuyez sur ENTER.

Etape (e) Si vous désirez changer d'autres commandes, recommencer alors à l'étape (a); sinon, retournez au menu touches et options en déplaçant le curseur jusqu'au QUIT MENU (sortie menu) et en appuyant sur ENTER.

Les commandes par défaut ont été définies de la façon suivante:-

JOUEUR 1		JOUEUR 2	
GAUCHE	Lévier - gauche, O	GAUCHE	Curseur gauche
DROITE	Lévier - droite, P	DROITE	Curseur droite
BAS	Lévier - bas, A	BAS	Curseur bas
HAUT	Lévier - haut, O	HAUT	Curseur haut
COUP DE PIED/ SAUT	Lévier feu, b.esp.	COUP DE PIED/ SAUT	Enter

Attention: quand deux joueurs disputent un match, il y a parfois un certaine interférence entre les touches/leviers ce qui pose des problèmes tels que par exemple un joueur donnant un coup de pied dans le ballon sans que l'on ait appuyé sur la touche feu. Ceci est dû à la configuration des ordinateurs et il n'a pas été possible d'y remédier dans le programme. Afin d'éviter une telle interférence, les touches par défaut sont définies à l'avance, mais si vous désirez changer la définition de certaines touches, elle risque de se produire.

Examinez le tableau ci-dessous, si le joueur 1 a deux touches situées sur la même rangée et le joueur 2 deux touches dans les mêmes colonnes mais sur une rangée différente, vous aurez alors des problèmes. Une autre façon de vous représenter cela consiste à imaginer un carré dont les coins sont constitués par les touches choisies, si vous avez un tel carré, il y aura interférence entre ces touches.

Si par ex. le joueur 1 dispose des touches 0 et 9, il y aura interférence si le joueur 2 a les touches 6 et 5 mais il n'y aura aucun problème si le joueur 2 utilise les touches 6 et 3 ou 6 et 1.

Colonne	0	1	2	3	4	5	6	7
Rangée								
0	f3	(0)	f1	PASTE	(9)	(6)	(3)	(2)
1	EXIT	PTR	CUT	COPY	(8)	(4)	(5)	(1)
2	DEL>]	RETURN #	(7)	SHIFT	/	/	+
3	-	[P	(5)	@	/	/	+
4	0	9	0	I	L	K	M	.
5	8	7	U	Y	H	J	N	b.esp.
6	6	5	R	T	G	F	B	V
7	4	3	E	W	S	D	C	X
8	1	2	STOP	O	TAB	A	LOCK	Z
9								<DEL
10	f5	EXTRA	CAN	[_]	f7	ENTER	(.)	ALT

Les parenthèses placée autour d'un chiffre (1) indique qu'il s'agit d'une touche sur le clavier alphanumérique.

TEAM NAMES MENU (menu noms des équipes)

Vous pouvez changer le nom de chacune des huit équipes en déplaçant le curseur, en appuyant sur ENTER et en tapant le nouveau nom de votre équipe. Appuyez de nouveau sur ENTER quand vous avez terminé.

L'option en haut du menu est QUIT MENU (sortie menu), ceci vous ramène au menu touches et options.

TACTICS SELECTION MENU (menu de sélection des tactiques)

- (a) QUIT MENU (sortie menu) Vous permet de retourner au menu pause ou au menu touches et options.
 (b) TEAM 1 (équipe 1) ATTACKING / DEFENSIVE (attaque / défense) Lancer vos joueurs vers les buts ennemis afin de marquer ou bien rabattez les afin de défendre les vôtres.
 (c) TEAM 2 (équipe 2) ATTACKING / DEFENSIVE (attaque / défense)

MATCHDAY CUP AND LEAGUE MENUS (Menus de matchs de Coupe et de Championnat)

Les menus pour les matchs de Coupe et de Championnat sont assez semblables et seront traités en même temps. En haut de chaque menu, juste en dessous du titre est inscrite la prochaine rencontre. S'il n'y a pas de rencontre imprimée, la compétition est alors terminée et vous devrez en commencer une nouvelle. Près du bas de l'écran se trouve le CUP/LEAGUE CODE NUMBER (numéro de code coupe/championnat), celui-ci change à mesure que vous progressez dans la compétition. Ce numéro peut être réinséré à un moment ultérieur afin de ramener à la position du moment dans la compétition.

CONTROL

Comp V Comp (ordinat. contre ordinat.) — Comp V Human (ordin. contre Joueur) — Human V Comp (Joueur contre Ordinat.) — Human V Human (Joueur contre Joueur) — 2 Humans V Comp (2 Joueurs contre Ordinat.) — Comp V 2 humans (ordinat. contre 2 Joueurs) — Vous pouvez choisir l'équipe que vous souhaitez contrôler et même en changer en cours de compétition. Si vous sélectionnez Ordinat. contre Ordinat. ils ne seront pas montés à moins que sur le Menu des options Matchday vous ayez changé l'option COMPUTER MATCH (match ordinateur) en option ATTENDEU (spectateur présent). Si vous n'y assistez pas, le tableau coupe/de championnat vous sera montré immédiatement.

VIEW CUP/LEAGUE TABLE

[Affichage coupe/championnat] — permet d'afficher le tableau correspondant.

START NEW CUP/LEAGUE LEAGUE (Débuter une nouvelle coupe/championnat) Permet d'annuler tous les résultats de la compétition du moment et de débuter une nouvelle compétition. Un nouveau tirage au sort est effectué pour les compétitions de coupe. Le tableau de coupe/championnat sera ensuite affiché.

START OLD CUP/ LEAGUE

[Reprise ancienne coupe/ancien championnat] Donne accès au menu qui vous permet d'entrer un ancien numéro de code.

QUIT MENU

[sortie menu] Vous ramène au menu principal.

START OLD CUP/LEAGUE MENUS (Menus de reprise ancienne coupe/ancien championnat)

(a) QUIT MENU

[sortie menu] Vous ramène au menu de coupe ou de championnat.

(b) CODE

Si vous effectuez cette sélection, un message et un curseur apparaîtront à l'écran. Entrez un numéro de code déjà inscrit auparavant et si celui-ci est correct, le tableau approprié s'affichera avant que vous ne retourniez au menu de coupe/championnat. Si vous le tapez de façon erronée, vous en serez informé par un message à l'écran et vous aurez droit à un autre essai.

COMMENT JOUER

Situations de ballon mort (centre, remise en touche, corners, renvoi du gardien). Le joueur donnant le coup d'envoi ou effectuant la remise en touche courra automatiquement vers le ballon, et vous enverrez le ballon dans une des neuf positions en appuyant sur feu. Les positions sont choisies en appuyant sur le levier dans la direction que vous voulez donner à le ballon, par exemple quand un centre a été pris par l'équipe de gauche, une longue passe à droite sera obtenue en poussant le levier vers la droite, une courte passe sera obtenue en poussant le levier vers la gauche, le ballon sera envoyé dans l'endroit le plus éloigné du terrain en poussant le levier vers le haut et vers l'endroit le plus proche du terrain en poussant le levier vers le bas etc... On dispose d'un groupe de neuf positions différentes pour chaque ballon mort.

Attention: le compteur de puissance (kickometer) n'aura aucun effet sur ces coups de pieds et ces renvois.

Le contrôle du joueur

Vous contrôlez le joueur qui se trouve dans la position la plus favorable pour s'emparer du ballon: une fois que le ballon a été envoyé, vous contrôlez le joueur qui se trouve le plus proche de son point de chute mais quand le contrôle passe d'un joueur à l'autre, vous pourrez pendant un court moment, contrôler les deux joueurs et ce afin de vous donner une chance supplémentaire au cas où le ballon rebondirait. Un compteur de puissance miniature sera placé au dessus du joueur que vous contrôlez.

Comment obtenir le ballon

Si le ballon frappe votre joueur au-dessous des genoux, il obtiendra le ballon ce qui signifie qu'il commencera automatiquement à dribbler. Attention: un joueur courra plus lentement quand il sera en possession de la balle. Pour vous emparer du ballon, vous devez estimer sa trajectoire et bien calculer le moment de l'interception de telle façon que le ballon arrive à vos pieds. Afin d'attraper un ballon, vous devez surveiller son ombre et vous placez à l'endroit où vous pensez que le ballon et l'ombre vont se rejoindre (c. à d. à l'endroit où le ballon rebondit). Vous remarquerez que la taille de l'ombre dépend de la hauteur du ballon.

Le compteur de puissance

Le compteur de puissance détermine la puissance du coup de pied III : très importante, II : moyenne, I : faible et -I correspond à un coup de talon (passe arrière) dans le ballon. Il est possible de changer la gamme du compteur à partir du menu MATCHDAY OPTIONS.

- | | |
|---------------|--|
| a) All kicks | Tous les coups de pied vers l'avant et le coup de talon (passe arrière). |
| b) Fwd Kicks | Tous les coups de pied vers l'avant (valeur par défaut) |
| c) Hard kicks | (coups puissants) le compteur utilise simplement II et III |
| d) Kick II | Le compteur est fixé à II |
| e) Kick III | Le compteur est fixé à III |

Attention: Quand vous jouez une partie Matchday à deux joueurs, les deux joueurs qui sont contrôlés sur le terrain sont identifiés par deux compteurs miniatures différents.

Coup de pied dans le ballon quand vous le possédez

Vous donnerez un coup de pied dans le ballon en appuyant sur feu quand vous êtes en possession du ballon. Si votre joueur est arrêté quand il frappe le ballon, celui-ci roulera sur le terrain, Si le joueur frappe le ballon en courant, il fera un lob. La puissance finale est déterminée par le compteur de puissance.

Blocage du compteur et renvois en volée

Si vous maintenez la touche feu appuyée, vous bloquerez l'affichage du compteur pour votre équipe, cela signifie que si votre joueur touche le ballon, il le renverra instantanément à la volée. Le renvoi à la volée est un coup bas et puissant qui est idéal pour tirer dans les buts. La puissance finale du tir est déterminée par le compteur bloqué (figurant au dessus de la tête de vos joueurs).

Saut

Si la balle se situe au dessus de la taille et se trouve relativement proche de votre joueur, vous pouvez le faire sauter en appuyant sur la touche feu. Durant la période où il se trouve en l'air, il ne vous sera pas possible de le contrôler.

Le gardien

Le gardien se placera automatiquement dans la position pour essayer d'arrêter n'importe quel but. Vous pourrez contrôler le gardien si la balle s'approche des buts, le gardien plongera si vous appuyez sur la touche feu. Si vous poussez le levier vers le haut, il

plongera vers la barre la plus éloignée et si vous le poussez vers le bas, vers la barre la plus proche. Il plongera en ligne droite si vous laissez le levier au milieu.

Si vous jouez un match avec deux joueurs, le contrôle du joueur passe toujours au joueur numéro 1. Tout en ayant le contrôle du gardien, vous conservez également aussi celui du joueur le plus proche. Vous pouvez déléguer le contrôle de votre gardien à l'ordinateur grâce au menu MATCHDAY OPTIONS.

Mêlées

Vous pouvez bousculer des joueurs afin de les obliger à commettre des erreurs mais attention, quand vous jouez avec l'équipe de l'ordinateur au niveau de jeu EXCELLENT, vous vous apercevrez qu'ils résistent et même ripostent de manière efficace.

Système du losange de déviation (DDS)

Le système DDS a été inclus afin de fournir un réalisme maximum quand le ballon rebondit contre un joueur. En pratique, le ballon n'est pas seulement influencé par sa propre direction et l'angle auquel se tient le joueur mais également par la direction dans laquelle le joueur se déplace si celui-ci saute et il peut également détecter l'avant de la tête pour permettre plus de contrôle. Les diagrammes suivants montrent quelques exemples de déviation. Les flèches à l'intérieur des joueurs indiquent dans quel sens ils courent.

Instantanément à la volée. Le renvoi à la volée est un coup bas et puissant qui est idéal pour tirer dans les buts. La puissance finale du tir est déterminée par le compteur bloqué (figurant au dessus de la tête de vos joueurs).

Saut

Si la balle se situe au dessus de la taille et se trouve relativement proche de votre joueur, vous pouvez le faire sauter en appuyant sur la touche feu. Durant la période où il se trouve en l'air, il ne vous sera pas possible de le contrôler.

Le gardien

Le gardien se placera automatiquement dans la position pour essayer d'arrêter n'importe quel but. Vous pourrez contrôler le gardien si la balle s'approche des

CONSEILS UTILES

- * Utilisez '2 PLAYERS MATCHDAY' pour vous habituer à faire et à recevoir des passes et pour tester les corners, centres, tirs au but et remise en touche.
- * Pour suivre le ballon quand il se trouve en l'air, il est important que vous gardiez les yeux sur son ombre.
- * Quand vous utilisez le compteur sur la position 'ALL KICKS', essayez de le bloquer sur le coup de talon vers l'arrière quand vous poursuivez un joueur pour lui prendre le ballon.
- * Utilisez le système du losange de déviation pour envoyer la balle à d'autres joueurs de votre équipe.
- * Habituez-vous à utiliser des retours à la volée, vous pouvez en particulier passer très rapidement en position d'attaque si vous remontez le terrain en utilisant des retours à la volée et un parcours en zig-zag.
- * Pour un vrai défi, affrontez l'équipe de l'ordinateur avec un niveau de jeu réglé sur 'EXCELLENT', le compteur de puissance sur 'ALL KICKS' ou 'FWD KICKS', les tactiques de l'ordinateur sur 'ATTACKING' et le contrôle de votre gardien sur 'HUMAN'.

GENERIQUE

Ecrit par Jon Ritman et Bernie Drummond
de Guy Stevens

Produit par D.C. Ward
© 1987 Ocean Software Limited.

MATCH DAY II

MATCHDAY II

MATCHDAY II ist eine aktionsgeladene Arkadenfußballsimulation mit kontrollierbaren Volleys, Lobs (Überhebern), Fersenkicken und Bodenstößen, Flugkopfbällen, Remplern, nach dem Ball hechtenden Torhütern, unterschiedlichen Taktiken und dem höchst genauen Diamond-Deflection-System (Abienksystem). Du kannst gegen einen Deiner Freunde spielen oder gegen das Computerteam, oder Du und Dein Freund können gemeinsam gegen das Computerteam antreten. MATCHDAY II umfaßt eine Ligeameisterschaft, ein Pokalspiel, benutzerdefinierbare Tasten und noch vieles mehr.

Das Spiel kann mit den folgenden Joysticks gespielt werden:
KEMPSTON, CASCADE, DKTRONICS

WIE MAN BEGINNT

Um zu beginnen, das Spiel einfach laden, Cursor auf den richtigen Joystick stellen und anschließend ENTER dreimal betätigen, dies bringt Dich auf das Spielfeld und Du kannst danach mit dem Spiel beginnen.

Das Spiel kann entweder mittels Joystick oder mittels der folgenden Tasten gespielt werden:

O=links, P=rechts, Q=hinauf, A=hinunter, Leertaste=Kicken/Springen.
Falls erforderlich, können diese neu definiert werden.

DAS MENÜSYSTEM

Benutze eine beliebige Cursorkontrolltaste, mit Ausnahme von ENTER, um den Cursor zu bewegen. Benutze ENTER, um die vom Cursor angezeigte Möglichkeit einzugeben.

Bitte achte darauf, daß mit dem in den Anleitungen bezeichneten TEAM 1 jenes Team gemeint ist, das auf der linken Spielfeldseite beginnt.

DAS JOYSTICK-MENÜ

Dieses Menü erscheint nur dann, wenn Du das Spiel das erste Mal lädest. Du darfst dabei also keine Fehler machen, da Du sonst den Ladevorgang wiederholen mußt.

- (a) JKEYS
- (b) KEMPSTON JOYSTICK

Ist nur bei Tasten zu benutzen.
Ist mit Kempston-Joystick-Interface zu benutzen.

- (c) CASCADE JOYSTICK

Ist mit Cascade-Joystick-Interface zu benutzen.

- (d) DKTRONICS JOYSTICK

Ist mit Dktronics-Joystick-Interface zu benutzen.

DAS HAUPTMENÜ

An der Bildschirmunterseite wird das jeweils letzte Spielergebnis angezeigt.

- (a) 1 PLAYER MATCHDAY
- (b) 2 PLAYER MATCHDAY
- (c) TWIN PLAYER MATCHDAY

Du spielst gegen den Computer
Du und ein Freund spielen gegeneinander
Du und ein Freund spielen gemeinsam gegen den Computer

- (d) MATCHDAY CUP

Du und bis zu sieben Freunde können an einem drei Runden dauernden Cupturnier teilnehmen.

- (e) MATCHDAY LEAGUE

Du und bis zu sieben Freunde können an einem Ligeameisterschaftsturnier teilnehmen.

- (f) KEYS AND OPTIONS

Zugriff auf eine Reihe von Auswahlmöglichkeiten und Funktionen.

Vor jedem Anstoß in einer Spielhalbe kannst Du das Handicap-System benutzen. (Dies ist bei Cup- und Ligaspielen nicht erhältlich.)

- (a) START HALF Anstoß
- (b) SCORE TEAM ONE 0 Team 1 erhält Torvorteil
- (c) SCORE TEAM TWO 0 Team 2 erhält Torvorteil

DAS PAUSENMENÜ

Dieses Menü kann nur während des Spiels durch Betätigen von STOP angewählt werden, solange STOP gedrückt bleibt, wird das Bild stillstehen, so daß Du den Spielstand betrachten oder u.U. Fotos machen kannst.

- (a) RETURN TO MATCH Rückkehr zum Spiel
- (b) QUIT MATCH Beenden des Spiels und Rückkehr zum Hauptmenü
- (c) TACTICS SELECTION Anwählen des Taktikmenüs

DAS MENÜ KEYS AND OPTIONS (Tasten und Auswahlmöglichkeiten)

Dieses Menü kann vom Hauptmenü aus angewählt werden.

- (a) QUIT MENU Rückkehr zum Hauptmenü.
- (b) MATCHDAY OPTIONS Zugriff auf verschiedene Spielmöglichkeiten.
- (c) PLAYER 1 KEYS Zugriff auf benutzerdefinierbares Tastenmenü für Spieler Eins.
- (d) PLAYER 2 KEYS Zugriff auf benutzerdefinierbares Tastenmenü für Spieler Zwei.
- (e) TEAM NAMES Ändern der Teamnamen.
- (f) TACTICS SELECTION Anwählen des Taktikmenüs.

MATCHDAY AUSWAHLMÖGLICHKEITEN

Jede einzelne Möglichkeit in diesem Menü kann durch Betätigen von ENTER ausgewählt und dann geändert werden.

- (a) QUIT MENU Rückkehr zum Menü "Keys and Options".
- (b) SOUND LEVEL (HIGH / LOW / OFF - Laut / Leise / Aus).
- (c) TIME EACH HALF (5 / 10 / 15 Minuten - Dauer der Spielhälfte).
- (d) KICKOMETER (All / FWD / HARD / II/ III). Eine ausführliche Erklärung findest Du unter dem Punkt Kickometer.
- (e) COMPUTER MATCHES (UNATTENDED / ATTENDED) Du kannst auswählen, ob Du bei Spielen, an denen Du nicht teilnimmst, zuschauen möchtest.
- (f) COMPUTER SKILL (LOW / MEDIUM / HIGH, niedriger / mittlerer / hoher Schwierigkeitsgrad)
- (g) KEEPER 1 (HUMAN / COMPUTER, Du kannst die Kontrolle Deines Torhüters dem Computer zuweisen.)
- (h) KEEPER 2 (HUMAN / COMPUTER)

TASTENAUSWAHL FÜR SPIELER 1 und 2

Es muß unbedingt darauf geachtet werden, daß diese Funktion richtig benutzt wird - die Bildschirmanweisungen genau beachten.

- Schritt (a) Stelle den Cursor auf die gewünschte Steuerungfunktion, für die die Tasten geändert werden sollen.
- Schritt (b) Betätige ENTER (damit werden alle aktiven Tasten gelöscht).
- Schritt (c) Betätige alle für die Steuerung erforderlichen Tasten (diese

werden auf der laufenden Zeile angezeigt, wenn sie gedrückt werden). Wenn Du die ENTER-Taste benutzen möchtest, mußt Du diese zuerst drücken. Anmerkung: Solltest Du versehentlich die falsche Taste betätigen, mit Schritt (d) fortsetzen und dann zu Schritt (b) zurückkehren. (Dabei muß ENTER zweimal gedrückt werden).

Schritt (d) Nachdem alle Tasten ausgewählt worden sind, ENTER betätigen.

Schritt (e) Wenn Du weitere Kontrollfunktionen ändern möchtest, mußt Du wieder mit Schritt (a) beginnen, ansonsten stelle den Cursor auf QUIT MENU und betätige ENTER, um in das Menü "Keys and Options" zurückzukehren.

Die Standardsteuerfunktionen sind wie folgt:

SPIELER 1		SPIELER 2	
LINKS	Joystick links, O	LINKS	Cursor links
RECHTS	Joystick rechts, P	RECHTS	Cursor rechts
HINUNTER	Joystick nach unten, A	HINUNTER	Cursor hinunter
HINAUF	Joystick nach oben, Q	HINAUF	Cursor hinauf
KICK/SPRUNG	Joystick Fire, Leertaste	KICK/SPRUNG	Enter

Wenn zwei Personen spielen, ist darauf zu achten, daß zwischen Tasten/Joysticks manchmal eine Wechselwirkung eintritt, was zu Problemen führen kann, wie z.B. Kicken des Balls ohne Betätigen der Fire-Taste. Dieses Problem ist auf das Design des Computers zurückzuführen und kann durch das Programm nicht kompensiert werden. Die Standardtasten sind vordefiniert, um Wechselwirkungen zu vermeiden, wenn Du aber irgendwelche Tasten ändern möchtest, kann dies u.U. vorkommen.

Wenn Du die nachstehende Tabelle betrachtest und Spieler Eins 2 Tasten in derselben Reihe zugeordnet sind und Spieler Zwei 2 Tasten in derselben Spalte, aber in einer anderen Reihe, dann wird es Probleme geben. Du kannst Dir aber auch ein Viereck vorstellen, dessen Ecken aus den gewählten Tasten bestehen. Wenn so ein Viereck vorhanden ist, wird es zwischen diesen Tasten zu Wechselwirkungen kommen.

Dies bedeutet, wenn Spieler Eins die Tasten 0 und 9 hat und Spieler Zwei die Tasten 6 und 5, wird es zu Wechselwirkungen kommen. Benutzt Spieler Zwei allerdings die Tasten 6 und 3 bzw. 6 und R, dann ist alles in Ordnung.

Spalte:	0	1	2	3	4	5	6	7
Reihe								
0	f3	(0)	f1	PASTE	(9)	(6)	(3)	(2)
1	EXIT	PTR	CUT	COPY	(8)	(4)	(5)	(1)
2	DEL>]	RETURN	#	(7)	SHIFT	/,	+
3	-	-]	P	~	@	//	
4	0	9	O	I	L	K	M	
5	8	7	U	Y	H	J	N	Leer
6	6	5	R	T	G	F	B	V
7	4	3	E	W	S	D	C	X
8	1	2	STOP	O	TAB	A	SPERRE	Z
9								DEL
10	f5	EXTRA	CAN	[-]	f7	ENTER	(.)	ALT

Klammern um eine Nummer () weisen darauf hin, daß die Nummer im Nummernfeld ist.

TEAMNAMENMENÜ

Du kannst jeden der acht Teamnamen ändern, indem du den Cursor auf die entsprechende Stelle hinbewegst, ENTER betätigst und Deinen neuen Teamnamen eingibst. Wenn Du damit fertig bist, mußt Du ENTER noch einmal betätigen. Die oberste Menüauswahl ist QUIT MENU. Dies bringt Dich wieder zum Menü "Keys and Options" zurück.

DAS MENÜ "TACTICS SELECTION"

(Taktikauswahl)

(a) QUIT MENU

Dies bringt Dich entweder zum Pausenmenü oder zum Menü "Keys and Options" zurück.

(b) TEAM 1

(ATTACKING / DEFENSIVE, Angriff / Verteidigung) Rücke Deine Männer nach vorne, um ein Tor zu erzielen, oder nach hinten, um Deine Verteidigung zu stärken.

(c) TEAM 2

(ATTACKING / DEFENSIVE)

DIE MENÜS FÜR MATCHDAY POKAL- UND LIGASPIELE

Die Menüs für Cup- und Ligaturniere sind sich ziemlich ähnlich und werden daher gemeinsam behandelt. Am Anfang des Menüs, direkt unter dem Titel, steht der nächste Spielplan. Wenn kein Spielplan angegeben wird, dann ist das Turnier beendet und Du mußt ein neues beginnen.

Im unteren Bildschirmteil steht die CUP / LEAGUE CODE NUMBER (Cup- / Ligakennnummer), diese ändert sich im Verlauf eines Turniers. Diese Nummer kann zu einem späteren Zeitpunkt wieder eingetippt werden, um den aktuellen Turnierstand wieder herzustellen.

Als Computerschwierigkeitsgrad wird nur der Mindestwert für Cup- und Ligaspiele eingestellt, d.h. bei Cup-Halbfinalspielen ist der Mindestwert MEDIUM und bei Finalspielen HIGH. Bei Ligaturnieren spielen die einzelnen Teams mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden.

Finalspielen HIGH. Bei Ligaturnieren spielen die einzelnen Teams mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden.

Wenn ein Cupspiel nach Spielverlängerung unentschieden ausgeht muß ein Rückspiel stattfinden.

SPIELPLAN

Spiele nach dem laufenden Spielplan. Wenn das Spiel beendet ist, wird die Cup-/Ligatabelle angezeigt. Wenn Du jetzt eine beliebige Taste betätigst, wirst Du in das Hauptmenü zurückgebracht. Dies bedeutet, daß Du Liga-, Cup- und Freundschaftsspiele miteinander mischen kannst.

STEUERUNG

[Comp gegen Comp / Comp gegen Mensch / Mensch gegen Comp / Mensch gegen Mensch / 2 Menschen gegen Comp / Comp gegen 2 Menschen] Du kannst auswählen, welche Teams Du steuern möchtest, und sogar noch mitten im Turnier Deine Einstellung ändern. Wird Comp gegen Comp ausgewählt, werden diese Spiele nicht angezeigt, wenn die Einstellung COMPUTER MATCH (Matchday Auswahlménü) nicht auf ATTENDED geändert wurde.

ANZEIGE DER CUP-/ LIGATABELLE

Dies bringt die entsprechende Tabelle zur Anzeige.

STARTEN EINES NEUEN CUP-/ LIGATURNIERS

Hiermit werden alle Ergebnisse des laufenden Turniers gelöscht und ein neues Turnier begonnen. Bei Cupspielen werden die Teams neuerlich willkürlich gezogen. Danach wird die Cup-/Ligatabelle angezeigt.

STARTEN DES ALTEN CUP-/ LIGATURNIERS MENÜ VERLASSEN

Upruf auf Menü, in dem eine alte Kennnummer eingegeben werden kann. Rückkehr zum Hauptmenü

STARTEN VON ALTEN CUP-/LIGASPIELEN

- (a) MENÜ VERLASSEN Rückkehr zum Cup- bzw. Ligamenu.
(b) KENNUMMER Hierbei wird eine Bildschirmaufforderung und ein Cursor angezeigt. Tippe eine alte Kennummer ein, wenn sie stimmt, wird die entsprechende Tabelle angezeigt, bevor das Cup-/Ligamenu wieder erscheint. Wenn Du Dich vertippst, wirst Du am Bildschirm die Aufforderung erhalten, noch einen Versuch zu machen.

SPIELEN

Arretierbälle (tote Bälle). (Centers, Einwürfe, Corner, Torabstöße)
Der Spieler, der den Stoß/Einwurf vornimmt, wird automatisch zum Ball laufen, und durch Drücken der Fire-Taste wird der Ball zu einer von neun Positionen geschossen.
Die Positionen werden durch Lenken des Joysticks in die gewünschte Richtung ausgewählt. Wenn zum Beispiel vom linken Team ein Center vorgenommen wird, wird durch Bewegen des Joysticks nach rechts ein langer Schuß nach rechts erfolgen, wird der Joystick nach links bewegt, erfolgt ein kurzer Schuß, wird er nach oben gedrückt, fliegt der Ball ganz auf die entgegengesetzte Seite des Spielfeldes, wird er nach unten gedrückt, fliegt er auf die dem Spieler naheliegende Seite des Spielfeldes usw. Für jede Totballsituation gibt es eine eigene Reihe von neun Positionen.
Es wird darauf hingewiesen, daß das Kickometer auf diese Kicks und Einwürfe keinen Einfluß hat.

Steuern eines Spielers.

Du hast über jenen Spieler Kontrolle, der sich in der besten Position zum Ball befindet. Wenn der Ball gekickt wird, erhält Du automatisch Kontrolle über den Spieler, der dem Landepunkt am nächsten ist. Während die Kontrolle jedoch von einem Spieler auf den anderen wechselt, wirst Du kurz beide Spieler steuern können, so daß Du im Falle eines Rückpralls eine bessere Chance hast.
Der Spieler, den Du steuerst, wird über seinem Kopf eine Kopie des Kickometers haben.

Übernahme des Balles.

Wenn der Ball Deinen Spieler unterhalb des Knies trifft, kommt er in Besitz des Balles. Dies bedeutet, der Spieler wird den Ball automatisch dribbeln. Es ist darauf zu achten, daß ein Spieler mit dem Ball langsamer laufen wird.
Um in den Besitz des Balles zu kommen, muß seine Flugbahn und der Zeitpunkt zum Abstoppen abgeschätzt werden, so daß der Ball vor den Füßen des Spielers landet.

Um einen springenden Ball zu stoppen, mußt Du seinen Schatten beobachten und Deinen Spieler dort hinstellen, wo Du glaubst, daß der Ball und der Schatten aufeinander treffen (d.h. wo der Ball aufprallt). Es ist darauf zu achten, daß der Schatten je nach Ballhöhe seine Größe ändert.

Das Kickometer.

Durch das Kickometer kann die Kickkraft bestimmt werden. III ist sehr stark, II wäre mittelstark, I sehr leicht und -I ein Fersenkick.
Die Kickometereinstellungen können im Menü MATCHDAY OPTIONS geändert werden.

- | | |
|---------------|---------------------------------------|
| a) All Kicks | Alle Vorwärts- und Fersenkicks |
| b) Fwd Kicks | Alle Vorwärtskicks (Standardwert) |
| c) Hard Kicks | Am Meter werden nur I oder II benutzt |
| d) Kick II | Das Meter ist auf auf II fixiert. |
| e) Kick III | Das Meter ist auf III fixiert. |

Achtung. Wenn Du Twin Player Matchday spielst, werden die beiden Spieler, die kontrolliert werden, durch zwei verschiedene Miniaturkickometer angezeigt. Spieler Zwei steuert den Mann mit dem Doppelkickometer.

Kicken des Balls während er im Besitz des Spielers ist.

Durch Drücken von Fire während des Ballbesitzes wird der Ball gekickt. Wenn Dein Spieler stillsteht, wird er den Ball am Boden entlang spielen, und wenn er läuft, wird er ihn in die Luft schießen. Die Schußkraft wird durch das Kickometer bestimmt.

Wenn Du Deine Fire-Taste betätigst und gedrückt hältst, wird der Kickometerwert

Verriegeln des Kickometers und Volleys

Wenn Du Deine Fire-Taste betätigst und gedrückt hältst, wird der Kickometerwert für Dein Team festgehalten, d.h., wenn Dein Spieler in Ballberührung kommt, wird er den Ball automatisch als Volley weiterspielen. Ein Volley ist ein niedriger und kräftiger Schuß, der besonders ideal ist, wenn man auf das Tor zielt. Die Schußkraft wird vom verriegelten Kickometer (über dem Kopf Deines Spielers) bestimmt.

Springen.

Wenn der Ball über der Gürtellinie ist und ziemlich nahe an Deinem Spieler, kann er durch Drücken der Fire-Taste springen. Während er sich in der Luft befindet, kannst Du ihn nicht steuern.

Der Torhüter.

Der Torhüter stellt sich automatisch in eine günstige Position, um ein mögliches Tor abzuwehren. Du erhält Kontrolle über Deinen Torhüter, wenn sich der Ball dem Tor nähert. Durch Betätigen der Fire-Taste wird der Tormann nach dem Ball hechten.

Wird der Joystick nach oben gelenkt, wird er in die lange Ecke hechten, wird der Joystick nach unten gelenkt, springt der Tormann in die kurze Ecke, und bleibt der Joystick in der Mitte stehen, wird er geradlinig nach oben springen.
Beim Spielen von Twin Player Matchday erhält Spieler Eins immer die Kontrolle über den Torwart.

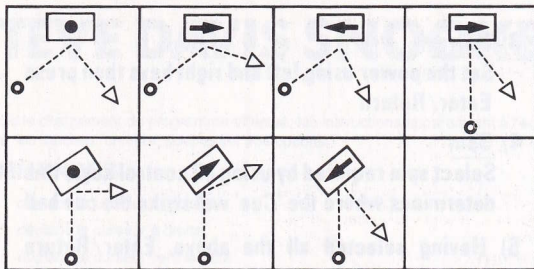
Wenn Du die Kontrolle über den Torhüter erhältst, bekommst Du immer die Kontrolle über den nächststehenden Spieler.
Es ist möglich, die Kontrolle des Torhüters dem Computer zuzuweisen. Diese Einstellung erfolgt im Menü MATCHDAY OPTIONS.

Rempeln.

Du kannst Gegenspieler mit der Schulter anremeln, so daß sie Fehler machen. Wenn aber gegen das Computerteam bei höchstem Schwierigkeitsgrad (HIGH-Wert) gespielt wird, wirst Du merken, daß die Computerspieler ziemlich standhaft sind und sogar zurückremeln.

Diamond-Deflection-System (DDS – Ablenksystem)

DDS wurde in das Spiel integriert, um höchste Realität zu vermitteln, wenn der Ball vom Spieler abprallt. In der Praxis ist dabei nicht nur der Winkel, in dem der Spieler steht, und die Ballrichtung von Bedeutung, sondern auch die Richtung, in die sich der Spieler bewegt, auch wenn er springt, außerdem wird die Position der Stirne des Spielers erfaßt, um zusätzliche Kontrolle zu erhalten. Die nachstehenden Schaubilder zeigen einige Ablenkbeispiele. Die Pfeile an den Männern zeigen an, in welche Richtung sie laufen.



HINWEISE UND RATSCHLÄGE

- ★ Spiele zuerst mit '2 PLAYER MATCHDAY', um das Passen und Stoppen von Ballen zu erlernen und die einzelnen Corner-, Center- und Torstöße sowie die Einwürfe zu üben.
- ★ Um den Ball zu verfolgen, während er in der Luft ist, ist es wichtig, sich auf den Schatten zu konzentrieren.
- ★ Wenn das Kickometer bei 'ALL KICKS' (Alle Vorwärts- und Fersenkicks) benutzt wird, sollte man es auf Fersenkicker einstellen, falls man in einen Kampf um den Ball gerät.
- ★ DDS (Ablenkensystem) soll benutzt werden, um den Ball anderen Mitgliedern in Deinem Spiel zuzulenken.
- ★ Über Dich auf Volleys ein, v.a. für den Fall, wenn Du Dich sehr schnell und in einer Zickzacklinie am Spielfeld entlang bewegen mußt und dabei Volleys benutzen mußt.
- ★ Für die höchste Herausforderung kannst Du gegen das Computerteam mit Schwierigkeitsgrad "HIGH", Kickometer auf "ALL KICKS" bzw. "FWD KICKS", Computertaktiken auf "ATTACKING" (Angriff) und Torhüterkontrolle auf "HUMANELL" antreten.

HERSTELLER

Programm von Jon Ritman und Bernie Drummond, Musik- und Soundeffekte von Guy Stevens

Produktion von D.C. Ward
© 1987 Ocean Software

STEVE DAVIS SNOOKER

Once the program has loaded the instructions will appear on the screen. Use the 'number' keys to enter your options:

CONTROLS

O - Moves Cursor Left

P - Moves Cursor Right

Q - Moves Cursor Up

A - Moves Cursor Down

Enter/Return executes instructions

Shift/Break space and N = New game

Shift/Break space and R = Retake last shot (one player game)

Shift/Break space and C = Change original shot instruction before playing it.

Colours Wanted

Nominating a colour is done by value (See Rules).

Joysticks

The program is automatically joystick compatible and can be used to replace the O, P, Q, A, and Enter commands.

TO PLAY THE GAME

1) Placing cue ball

Position the cursor in the 'D' then press Enter/Return.

2) Cue ball target

Position the centre of the cursor on the table where you want the centre of the cue ball to travel to then press Enter/Return

3) Power

Set the power using left and right keys then press Enter/Return

4) Spin

Select spin required by using all control keys, this determines where the 'Cue' will strike the cue ball

5) Having selected all the above, Enter/Return plays the shot.

If in the event of a foul shot being played the message 'Play Again' appears. If the player who committed the foul is to play the next shot then type 'Y' for Yes. If not then type 'N' for No.

RULES

Normal Snooker rules apply. A red ball (score 1) is pocketed first followed by a colour (Score as table). The same sequence follows until no reds are remaining, then the colours are potted in this sequence.

Yellow	Score	2
Green	Score	3
Brown	Score	4
Blue	Score	5
Pink	Score	6
Black	Score	7

For a foul shot, a fixed penalty of 4 for yellow, green and brown or, if blue, pink or black are struck out of sequence then the foul values are 5, 6 or 7 respectively.

STEVE DAVIS SNOOKER

Une fois le chargement du programme effectué, les instructions apparaissent à l'écran. Utilisez les touches "chiffres" pour entrer vos options:

COMMANDES

- O = déplace le curseur à gauche
- P = déplace le curseur à droite
- Q = déplace le curseur vers le haut
- A = déplace le curseur vers le bas

Enter/Return exécute les instructions

Shift/Break espace et N = Nouveau Jeu

Shift/Break espace et R = Tirez à nouveau le dernier coup (jeu à un joueur).

Shift/Break espace et C = Change les instructions originales du coup avant de le jouer.

Couleurs Désirées

La nomination d'une couleur se fait par valeur (voir Règle du jeu).

Leviers

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

COMMENT JOUER LE JEU

1) Placer la blanche

Placer le curseur dans le 'D' puis appuyer sur Enter/Return.

2) Cible de la blanche

Placez le centre du curseur à l'endroit de la table où vous souhaitez que se situe le centre du parcours de la blanche puis appuyez sur Enter/Return.

3) Puissance

Choisissez la puissance de tir en utilisant les touches droite et gauche puis appuyez sur Enter/Return.

4) Effet

Choisissez l'effet donné à la bille en utilisant toutes les touches de commande, ceci détermine l'endroit où la queue viendra frapper la blanche.

5) Après avoir sélectionné tous les paramètres figurant ci-dessus, la touche Enter/Return vous permet de jouer le coup.

En cas de coup irrégulier, le message 'play again' (rejouez) s'affichera à l'écran. Si le joueur qui vient d'effectuer le tir rejoue le coup, tapez 'Y' pour Oui, sinon tapez 'N' pour Non.

REGLE DU JEU

Ce jeu se joue conformément à la règle du jeu de billard normale. Une bille rouge (score 1) est blousée en premier suivie par une couleur (score selon tableau). La même séquence se poursuit jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de rouges puis les billes de couleur sont blousées selon la séquence suivante.

Jaune	Score	2
Verte	Score	3
Marron	Score	4
Bleu	Score	5
Rose	Score	6
Noire	Score	7

Pour un coup irrégulier, il existe une pénalité fixée à 4 pour bille jaune, verte et marron mais si une bille bleue, rose ou noire est touchée dans un ordre différent de celui de la séquence, les pénalités sont fixées respectivement à 5, 6 ou 7.

Nach dem Laden des Programmes erscheinen die Anweisungen auf dem Bildschirm. Benutzen Sie die Zehnertastatur zur Eingabe Ihrer Optionen:

STEUERUNG

O = Cursor nach links

P = Cursor nach rechts

Q = Cursor nach oben

A = Cursor nach unten

Enter = Anweisung ausführen

SHIFT und N = Neues Spiel

SHIFT und R = Letzten Stoß zurücknehmen (Ein-Personen-Spiel)

SHIFT und C = Stoß-Anweisung vor dem Ausführen verändern.

JOYSTICK

Anstatt mit den Tasten können Sie die Bewegung des Cursors auch mit einem Joystick steuern. Der Feuerknopf übernimmt dann die Funktion der ENTER-Taste.

Farbe auswählen

Zur Auswahl einer farbigen Kugel geben Sie deren Wert laut der Tabelle unter 'Regeln' ein.

DER SPIELABLAUF

1) Platzierung des Spielballs

Bewegen Sie den Cursor auf eine beliebige Position innerhalb des D-Feldes, und drücken Sie ENTER.

2) Richtung bestimmen

Bewegen Sie den Cursor an die Stelle, wohin der Mittelpunkt des Spielballs laufen soll, und drücken Sie ENTER.

3) Stärke des Stoßes

Stellen Sie die gewünschte Stoßstärke mit den Tasten für Rechts/Linksbewegung ein, und drücken Sie ENTER.

4) Drall einstellen

Bestimmen Sie mittels der Bewegungstasten, wo der Queue den Spielball treffen soll. Daraus ergibt sich der Drall, mit dem der Ball über den Tisch läuft.

5) Nachdem Sie die vorstehenden Einstellungen vornahmen, führen Sie den Stoß mit der ENTER-Taste aus.

Wenn ein Spieler einen ungültigen Stoß macht, erscheint die Meldung "Play Again". Der Gegenspieler kann nun entscheiden, ob der Spieler, der den Stoß ausführte, weiterspielen soll, oder nicht. Drücken Sie 'Y' für JA oder 'N' für NEIN.

REGELN

Es gelten die normalen Snooker-Regeln. Zunächst wird jeweils ein roter Ball (1 Punkt) in eine Tasche gespielt, anschließend ein zuvor ausgewählter, farbiger Ball (Wertung laut Tabelle). Die farbigen Bälle werden wieder an ihre Position gesetzt, die roten verbleiben in den Taschen. So wird weiterspielt, bis alle roten Bälle vom Tisch sind. Dann müssen die farbigen Bälle in der Reihenfolge ihres Wertes in die Taschen gespielt werden.

Gelb (Yellow)	2 Punkte
Grün (Green)	3 Punkte
Braun (Brown)	4 Punkte
Blau (Blue)	5 Punkte
Rosa (Pink)	6 Punkte
Schwarz (Black)	7 Punkte

Für einen Fehlstoß werden zumindest vier Punkte abgezogen. Falls der Wert des gespielten Balls über Vier liegt (Blau, Rosa und Schwarz), so wird dieser Wert abgezogen.

TRACK & FIELD

THE GAME

You're in for the workout of your life. 6 gruelling events await you: 100-Meter Dash, Long Jump, Javelin Throw, 110-meter Hurdles, Hammer Throw and the High Jump.

You can play alone against the computer or against a second player.

You can choose 4 levels of difficulty: Easy, Normal, Difficult or Awesome. You can play the whole game or just one event.

But keep in mind that your real opponent is yourself. You have to make the qualifying time or distance in each event to move on. Otherwise, it's all over.

GETTING STARTED

Once the game has loaded, use keys 1, 2, 3 and 4 to select:

Control player 1: Keyboard or Joystick 1

Control player 2: Keyboard, Joystick 1, Joystick 2 or Computer if playing against the computer.

Level of difficulty: Easy, Normal, Difficult or Awesome.

Single event or whole game: If you select "Game", you must meet the qualifying time or distance in each event before moving on. If you select a single event, you'll keep playing the same one over and over, like an athlete in practice.

On the keyboard, the keys are: ←, → and RETURN

THE EVENTS

100-METER DASH

The contest is raw speed, but it's not as easy as it looks. How fast you run depends on how fast you move the joystick from left to right and back again, back and forth, as fast as you can.

Qualifying time (normal difficulty): 12 seconds.

LONG JUMP

Build you speed by moving the joystick back and forth as fast as you can, then hit the FIRE button, and off you go! Distance is determined by you point of departure and the angle of you jump — the longer you hold the button, the higher the angle. (A 40-45 degree angle is ideal.)

Qualifying distance (normal difficulty): 7.50 meters.

JAVELIN THROW

Once again, build your speed by moving the joystick back and forth, then time your release with the FIRE button. Watch the angle of your throw — keep the FIRE button pressed long enough to reach 40 degrees. *Qualifying distance (normal difficulty): 75.00 meters.*

110-METER HURDLES

A track and field classic, the ultimate combination of speed (joystick motion as above) and timing your jumps (FIRE button). So be quick, but be careful — with each hurdle missed you lose speed! *Qualifying time (normal difficulty): 14.50 seconds.*

HAMMER THROW

A truly dizzying event! Moving the joystick back and forth starts you spinning — the faster you spin, the more power you build. But don't spin too many times, or you'll foul — so time your release point and make your throw using the FIRE button. Again, the angle is crucial — 40-45 degrees is ideal. *Qualifying distance (normal difficulty): 65.00 meters*

HIGH JUMP

The toughest challenge of all — the one that separates the men from the boys. Press any key and the computer will control your speed of you approach. Which leaves you free to concentrate on the timing and angle of your jump — which is controlled by the FIRE button again and again and again. *HINT: Don't get frustrated — it'll take several tries before you find the timing and angle that's right for you.*

MODE D'EMPLOI

LE JEU

Six épreuves épuisantes vous attendent: 100 mètres, saut en longueur, javelot, 110 mètres haies, lancer du marteau et saut en hauteur. Pour continuer la série, vous devez vous qualifier dans chaque épreuve, sinon c'est l'élimination.

Vous pouvez jouer seul contre l'ordinateur ou contre un deuxième joueur. Vous pouvez choisir quatre niveaux de difficulté: facile, normal, difficile ou très difficile. Vous pouvez jouer le jeu en entier ou une seule épreuve.

Mais gardez en tête le fait que votre vrai adversaire est vous-même. Vous devez réussir le temps ou la distance de qualification dans chaque épreuve pour continuer. Sinon c'est l'élimination.

POUR COMMENCER

Une fois le jeu chargé, utilisez les touches 1, 2, 3 et 4 pour sélectionner:

Contrôle joueur 1: Clavier ou Joystick 1

Contrôle joueur 2: Clavier, Joystick 1, Joystick 2 ou Computer si l'on joue contre l'ordinateur.

Niveau de difficulté: Facile, normal, difficile et très difficile.

Épreuve unique ou jeu entier: Si vous sélectionnez "Jeu", vous devez réussir le temps ou la distance de qualification dans chaque épreuve avant de continuer. Si vous sélectionnez une épreuve unique, vous continuerez à la jouer répétitivement, comme un athlète qui s'entraîne.

Au clavier les touches sont: ←, → et RETURN.

LES ÉPREUVES

100 METRES PLAT

La compétition se base sur la vitesse pure, mais ce n'est pas aussi facile qu'il paraît. Votre vitesse de course dépend de la vitesse à laquelle vous déplacez le levier de gauche à droite et d'avant en arrière aussi vite que possible. *Temps de qualification (difficulté normale): 12 secondes.*

SAUT EN LONGUEUR

Prenez de la vitesse en déplaçant le levier d'avant en arrière aussi vite que possible, puis appuyez sur le bouton FEU, et en avant! La distance est déterminée par votre point de départ et l'angle de votre saut — plus vous appuyez sur le bouton, plus votre angle sera ouvert. (Un angle de 40 à 45 degrés est idéal). *Distance de qualification (difficulté normale): 7,5 mètres.*

JAVELOT

Une fois de plus, prenez de la vitesse en déplaçant le levier d'avant en arrière, puis déclenchez le lancement avec le bouton FEU. Faites attention à l'angle de lancer — gardez le bouton FEU en position appuyée assez longtemps pour atteindre 40 degrés. *Distance de qualification (difficulté normale): 75 mètres.*

110 METRES-HAIES

Un classique de la piste, l'ultime combinaison de vitesse (mouvement du levier — voir ci dessus), et de synchronisation de vos sauts (bouton FEU). Donc, soyez rapide, mais faites attention — à chaque haie manquée vous perdez de la vitesse! *Temps de qualification (difficulté normale): 14,5 secondes.*

LANCER DU MARTEAU

Une épreuve à vous faire tourner la tête! Vous commencez à tourner en déplaçant le levier d'avant en arrière — plus vous tournez vite, le plus de puissance vous obtiendrez. Mais n'effectuez pas trop de tours ou vous échouerez — donc synchronisez votre point de lancement et faites-le en utilisant le bouton FEU. Une fois de plus, l'angle est primordial — 40 à 45 degrés est idéal. *Distance de qualification (difficulté normale): 65 mètres.*

SAUT EN HAUTEUR

L'épreuve la plus dure de toutes — celle qui fait la différence entre les vrais hommes et les autres. Appuyez sur une touche et l'ordinateur contrôle votre vitesse d'approche. Cela vous permet de vous concentrer sur la synchronisation et l'angle de votre saut — qui est contrôlé en appuyant répétitivement sur le bouton FEU. *UN CONSEIL: Ne vous énervez pas — il vous faudra plusieurs essais avant de trouver la synchronisation et l'angle qui vous conviennent.*

DAS SPIEL

Hier müssen Sie sich selbst beweisen. Sechs zermürende Disziplinen warten auf Sie: 100 Meter Spurt, Weitsprung, Speerwurf, 110 Meter Hürden, Hammerwurf und Hochsprung. Sie können gegen den Computer oder einen zweiten Mitspieler antreten.

Ihnen stehen vier Schwierigkeitsstufen zur Auswahl: EASY (leicht), NORMAL, DIFFICULT (schwer) und AWESOME (fürchterlich).

Doch vergessen Sie nicht: Ihr eigentlicher Gegner sind Sie selbst. Sie müssen die jeweils erforderlichen Zeiten und Werte schaffen, um sich für die folgende Disziplin zu qualifizieren. Ansonsten ist alle vorbei.

VORBEREITUNGEN

Nach dem Laden des Programms wählen Sie bitte mit den Tasten 1, 2, 3 und 4 die Einstellungen für:

Control player 1 (Steuerung Spieler 1): Tastatur oder Joystick 1

Control player 2 (Steuerung Spieler 2): Tastatur, Joystick 1, Joystick 2, oder Computer wenn Sie gegen den Computer antreten.

Level of difficulty (Schwierigkeitsstufe): EASY (leicht), NORMAL, DIFFICULT (schwer) oder AWESOME (fürchterlich).

Single event or whole game (Einzeldisziplin oder ganzes Spiel): Wenn Sie 'Game' wählen, müssen Sie in jeder Disziplin die erforderlichen Zeiten und Werte erreichen, um in die folgende zu kommen. Bei 'Single event' wiederholen Sie eine Disziplin immer wieder, wie ein Athlet beim Training.

Benutzen Sie die Tasten ←, → und ENTER.

DIE DISZIPLINEN

100 METER SPURT

Hier ist reine Geschwindigkeit gefragt, aber es ist schwerer, als es aussieht. Ihr Tempo ist davon abhängig, wie schnell Sie den Joystick hin und her bewegen. Ob von Links nach Rechts oder von Vorn nach Hinten ist gleichgültig, nur schnell muß es sein. *Untere Zeitgrenze (Schwierigkeit Normal): 12 Sekunden*

WEITSPRUNG

Bewegen Sie den Joystick wieder hin und her, um beim Anlauf möglichst schnell zu werden. Dann drücken Sie zum Abspringen den Feuerknopf. Die Sprungweite ist vom Punkt des Absprunghöhepunkt und vom Absprungwinkel abhängig. Je länger Sie den Knopf gedrückt halten, desto höher ist der Winkel (ideal ist ein Winkel von 40 bis 45 Grad). *Mindest-Weite (Schwierigkeit Normal): 7,50 Meter*

SPEERWURF

Wiederum erhöhen Sie mit dem Joystick beim Anlauf Ihr Tempo, dann drücken Sie den Feuerknopf, um den Speer abzuwerfen. Achten Sie auf den Winkel beim Abwurf, und halten Sie den Knopf gedrückt, um einen Winkel von etwa 40 Grad zu erreichen. *Mindest-Weite (Schwierigkeit Normal): 75 Meter*

110 METER HÜRDENLAUF

Ein Klassiker der Leichtathletik, die beste Kombination von Tempo (Joystick-Bewegung wie zuvor) und genauem Absprung (Feuerknopf). Drum seien Sie schnell und doch vorsichtig — jede umgestoßene Hürde verringert Ihre Geschwindigkeit! *Untere Zeitgrenze (Schwierigkeit Normal): 14,50 Sekunden*

HAMMERWERFEN

Eine wirklich schwindelerregende Disziplin! Durch Vor- und Zurückbewegen des Joysticks beginnen Sie sich zu drehen. Die Abwurfkraft wächst mit Ihrer Drehgeschwindigkeit. Doch drehen Sie sich nicht zu oft, sonst ist Ihr Wurf ungültig. Darum achten Sie auf den richtigen Moment und schleudern Sie den Hammer durch Drücken des Feuerknopfes davon. Auch hier ist der Winkel entscheidend: 40 bis 45 Grad sollte er betragen. *Mindest-Weite (Schwierigkeit Normal): 65 Meter*

HOCHSPRUNG

Der härteste Wettkampf von allen — der, bei dem nur 'richtige' Profis mithalten können. Drücken Sie irgendeine Taste und der Computer sorgt für die richtige Geschwindigkeit beim Anlauf. So können Sie sich auf den korrekten Absprung und den nötigen Winkel konzentrieren — der durch schnell wiederholtes Drücken des Feuerknopfes bestimmt wird. *Ein Tip: Geben Sie nicht so schnell auf — es ist schwer den richtigen Absprung und den richtigen Winkel zu finden.*

SUPER HANG ON

CONTROL NOTES...

Amstrad CPC owners may use any CPC compatible joystick.

RIGHT! WHERE'S THE ACTION...?

Hang on! Your objective is to race across four continents, each with a different skill class. Each continent contains a number of stages, and each stage must be completed before the timer counts down to zero. Any time made up on one stage is added to the time allowed on the next stage. To qualify for the next class, you must complete all stages of a continent within the stage times. The higher the class, the more treacherous the track, and the more stages you must complete! To help you, your bike is fitted with the latest hi-tech turbo, which you can kick into life once you reach your bike's regular top speed of 280km/ph. That's when you'll need all your wits about you, as the action really hots up!!

BURN RUBBER...

You'll find yourself at the starting gate with the other mean bikers. You control your bike's left/right movement, the throttle and the brake. Try to travel as fast as possible at all times, but keep within the marked track, or you'll lose speed. Also, avoid colliding with other bikers as that too will slow you down, and a collision with any objects at the edge of the track will cause you to wreck the bike! Luckily, your team has a couple of spare bikes, and so long as there is time remaining on the stage, you can rejoin the race.

And when it's all over, if you've earned one of today's top scores, you can put your name on the hi-score table by using the left/right control to select letters, and the FIRE control to enter them on the table.

The rest is up to you - check out the controls below, then give it your best shot, if you got what it takes, that is...

<i>Bike Control</i>	<i>Keyboard Key</i>		<i>Joystick</i>
	<i>Spectrum</i>	<i>Amstrad</i>	
Accelerate	Q to R	Q	Joystick FORWARD
Brake	A to F	A	Joystick BACKWARD
Turn LEFT	I or O	O	Joystick LEFT
Turn RIGHT	P	P	Joystick RIGHT
Turbo	ANY OF BOTTOM ROW	SPACE	FIRE BUTTON
Game Functions	Spectrum	Amstrad	
Pause	H	ESC	
Continue	ANY KEY EXCEPT A	ENTER	
Restart	PRESS H THEN A	PRESS ESC THEN CLR	

OK! LET'S GO...

Right! A short while after loading commences, the screen will display a map of the world, roughly divided into four continents. These are AFRICA (Beginner class, 6 stages), ASIA (Junior class, 10 stages), AMERICA (Senior class, 14 Stages) and EUROPE (Expert class, 18 stages). If you have the diskette version of SUPER HANG-ON, you may now select which continent you wish to race across. The continent of your choice will now load into your computer memory.

SUPER HANG-ON PLAY OPTIONS...

When the continent of your choice has loaded into your computer, the screen will display a Menu with the available play options. Type the number (or where applicable, the key) listed next to your desired option.

The options vary depending on which computer you are playing SUPER HANG-ON upon, and a short description of each option is listed below:

START GAME

When you select this option, the game will begin. Pressing the FIRE BUTTON on a selected joystick has the same effect.

KEYBOARD

Selects play by keyboard (as opposed to Joystick).

ATTRIBUTE INKS

You may alter the Attribute Inks setting by pressing the A key. SUPER HANG-ON has been designed on the Spectrum in such a manner that the usual attribute problems inherent to this machine are overcome by use of a few well chosen colours. You may, however, select to play the game with the Attribute Inks set to ON, which gives a more colourful game. If you do not like the blocks of colour that this sometimes produces, you should set Attribute Inks to OFF.

SENSITIVITY

Press the S key to alter the sensitivity of the bike control. You may select a slow response by altering Sensitivity to LOW, medium response by altering to MED, or fastest response by altering to HIGH.

SUPER HANG-ON Copyright 1986 Sega Enterprises Inc. (USA)
All Rights Reserved. Electric Dreams Software Authorised User.

DEPART SUR LES CHAPEAUX DE ROUE

Vous vous retrouvez à la barrière de départ en compagnie des autres motards. Vous contrôlez les mouvements gauche/droite de la moto, les gaz et les freins. Efforcez-vous de rouler le plus vite possible à tout moment tout en vous maintenant sur la piste, sous peine de perdre de la vitesse. Évitez aussi tout risque de collision avec d'autres motars sous peine de ralentir une fois de plus. Une collision avec des objets placés le long du circuit endommage votre moto. Mais heureusement, votre équipe possède deux motos de rechange. Tant qu'il vous reste du temps, vous pouvez toujours reprendre la course.

Une fois la course finie, vous pouvez inscrire votre nom au tableau d'honneur si vous avez atteint un des meilleurs scores de la journée. Servez-vous des commandes droite et gauche pour sélectionner les lettres, et du bouton de tir pour les afficher dans le tableau.

A vous de jouer — vérifiez les commandes ci-dessous et faites de votre mieux, si vous en êtes capable...

COMMANDE	CLAVIER		JOYSTICK
	<i>Spectrum</i>	<i>Amstrad</i>	
Accélérer	Q — R	Q	en avant
Freiner	A — F	A	en arrière
Vers la gauche	I ou O	O	à gauche
Vers la droite	P	P	à droite
Turbo	dernière rangée	Barre d'espacem.	bouton de tir
Options de jeu			
Suspendre	H	ESC	
Reprendre	H, puis A	ENTER	
Quitter		(H, puis CLR)	

OPTIONS DE JEU DE SUPER HANG-ON:

Une fois le continent choisi chargé en mémoire, un menu apparaît sur l'écran. Il contient les options de jeu dont vous disposez. Tapez le numéro (ou frappez la touche) associé à l'option choisie.

Les options varient selon l'ordinateur utilisé. Elles sont toutes décrites brièvement ci-dessous.

START GAME

Le jeu commence dès que vous sélectionnez cette option. Vous obtenez le même résultat en appuyant sur le bouton de tir.

KEYBOARD

Sélectionne les commandes au clavier (pas opposition à la manette de jeu)

SENSITIVITY

Frappez la touche S pour modifier la sensibilité de la moto. Vous pouvez choisir une réponse plus lente en sélectionnant la sensibilité la plus faible (LOW), une réponse moyenne en choisissant MED ou la réponse la plus rapide avec HIGH.

SUPER HANG-ON Copyright 1986 Sega Enterprises Inc. (USA)

SUPER HANG ON

SUPER HANG-ON wird automatisch in den Arbeitsspeicher geladen. Bei den Kassettenversionen geschieht dies in mehreren Phasen; der Ladevorgang wird durch verschiedene blinkende Farben angezeigt.

HINWEISE BEI VERWENDUNG DER KASSETTENVERSIONEN

Die Kassettenversionen werden phasenweise geladen. Der Ladevorgang wird von einer Reihe blinkender Farben begleitet. Jeweils zwei Kontinente befinden sich auf einer Seite der Kassette. Zum Abspielen des ersten Kontinents ist das Spiel in der üblichen Weise zu laden, *nur müssen Sie darauf achten, das Band nach dem Einlesen des ersten Kontinents zu stoppen*. Es befindet sich dann an der Position, wo mit dem Laden des zweiten Kontinents begonnen werden kann. Um den zweiten Erdteil zu laden, schalten Sie Ihren Computer aus und laden das Spiel in der gewohnten Manier, *ohne jedoch bis ganz an den Anfang zurückzuspulen*.

HARTE BURSCHEN

Da bist Du also, zusammen mit den anderen Hartgesottene, am Startort. Kontrolliert Links-/Rechtsbewegungen, das Gas und die Bremsen. Versuch Dein Möglichstes, stets so schnell wie nur möglich zu rasen, aber verlier dabei nicht den Weg aus den Augen, das kostet Zeit. Zusammenstöße mit den anderen Fahrern unbedingt vermeiden, das bremst nur, und Kollisionen mit anderen Objekten am Wegrand bekommen dem Motorrad nicht. Zum Glück hat Dein Team ein paar Reserveräder, und so lange die Zeit noch ausreicht, kannst Du wieder einsteigen ins Rennen. Und wenn Du den Tag heil überstanden hast und dazu noch einen High Score verdient hast, dann kannst Du Deinen Namen auf der Tafel verewigen (mit Links/Rechs die Buchstaben wählen, mit Return eintragen).

So, und damit bist Du auf Dich allein gestellt. Merk Dir die Steuerinstrumente, und dann nichts wie los.

STEUERUNG	TASTATUR		JOYSTICK
	<i>Spectrum</i>	<i>Schneider</i>	
Gas geben	Q bis R	Q	nach vorn
Bremsen	A bis F	A	nach hinten
Nach links	I oder O	O	nach links
Nach rechts	P	P	nach rechts
Turbo	unterste Reihe	Leertaste	Feuerknopf
Spielfunktionen			
Pause	H	ESC	
Weiter	H, dann A	ENTER	
Abbrechen		(in Pause: CLR)	

OK — UND WO IST JETZT DIE ACTION?

HANG ON! NUR NICHT UNGEDULDIG WERDEN. Dein Ziel ist es, die vier Erdteile zu durchqueren. Jeder bildet eine Schwierigkeitskategorie für sich, je höher die Kategorie, desto waghalsiger die Strecke und desto mehr Stufen muß man hinter sich bringen. Es ist auch ein Rennen gegen die Uhr. Etwaige verbleibende Zeit wird zur nächsten Stufe hinzugerechnet. Sicher wirst Du zu schätzen wissen, daß Deine Maschine mit dem allerletzten Hi-Tech Turbo ausgestattet ist, der in Aktion gekickt werden kann, sobald man die normale Höchstgeschwindigkeit von 280km/h drauf hat. Wer da nicht Kopf und Kragen riskieren will, muß einen kühlen Kopf bewahren!

ALSO GUT, DANN NICHTS WIE LOS

Auf dem Bildschirm wird eine Weltkarte eingeblendet, auf der die vier Erdteile sichtbar sind. AFRIKA — Anfängerkategorie, 6 Stufen; ASIEN (Juniorenklasse, 10 Stufen; AMERIKA — Seniorenklasse, 14 Stufen; EUROPA — Expertenklasse, 18 Stufen. Benutzer der Disketten-Version können jetzt auswählen, welchen der vier Kontinente sie sich vorknöpfen wollen. Dieser wird dann in den Computerspeicher geladen.

SUPER HANG-ON: DIE SPIELOPTIONEN

Sobald der gewählte Kontinent im Arbeitsspeicher ist, wird auf dem Bildschirm ein Menü mit den verfügbaren Optionen eingeblendet. Bitte die entsprechende Nummer eingeben.

Die Optionen sind je nach Computer etwas unterschiedlich. Es folgt eine kurze Beschreibung.

SPIEL STARTEN

Wahl dieser Option gibt den Startschuß ab. Drücken des FEUERKNOPFS auf dem Joystick hat die gleiche Wirkung.

KEYBOARD

Einstellung zur Steuerung über die Tastatur (statt über Joystick)

ANSPRECHVERHALTEN

Durch Drücken der S-Taste kann das Ansprechverhalten des Motorrads verändert werden. Man kann eine langsamere Reaktion forcieren, indem man die Sensitivity-Einstellung auf LOW setzt, eine mittlere mit MED und eine superschnelle mit HIGH.

SUPER HANG-ON Copyright 1986 Sega Enterprises Inc. (USA)



ocean is a registered trademark of Ocean Software Limited.