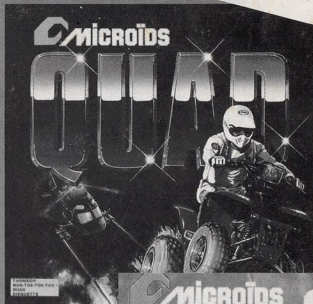


NO-TOY-SIMULATION

Microïds



500cc
GRAND PRIX



Microïds
Super **SKI**



KCAP

SIMULATION PACK INSTRUCTIONS

LANCEMENT DES PROGRAMMES

1 - THOMSON MO6-TO8-TO9-TO9+

Cassettes

Sélectionner BASIC 1.0
Taper RUN ""

Disquettes

Taper 2 : MO6-TO8-TO9+
4 : TO9

puis suivre les instructions

2 - AMSTRAD CPC

Cassettes

Taper RUN ""

Disquettes

Face A : GRAND PRIX 500 cc - Taper RUN "GP"

Face A : QUAD - Taper RUN "QUAD"

Face B : SUPER SKI - Taper RUN "S"

GP 500

Grand Prix 500 cc est une simulation du championnat du monde de vitesse moto 500 cm³ où vont s'affronter 6 motos.

Vous pouvez jouer à 1 ou 2 joueurs, chaque joueur disposant d'un écran visualisant sa moto :

- l'écran de droite pour la moto rouge,
- l'écran de gauche pour la moto bleue.

L'ordinateur pilote 4 ou 5 motos suivant le nombre de joueurs.

Si vous décidez d'effectuer le championnat, vous aurez à courir 12 Grands Prix internationaux.

Une option "Sauvegarde" vous permet toutefois d'arrêter et de reprendre le championnat après chaque Grand Prix (sur version disquette uniquement).

Vous pourrez également découvrir chaque circuit grâce au mode "Entraînement".

La course est terminée lorsque toutes les motos sont arrivées.

COMMANDES

Les motos rouges et bleues pilotées séparément à l'aide des joysticks ou du clavier aux conditions suivantes :

- sur MO6, toutes les combinaisons sont permises
- sur TO8, TO9 et TO9+, les motos seront pilotées soit toutes les deux aux joysticks, soit l'une au joystick et l'autre au clavier.

Le pilotage d'une moto nécessite cinq commandes différentes repérées (0), (1), (2), (3) et (4).

Les effets de ces commandes sont décrits au paragraphe suivant et leurs correspondances physiques dans le tableau qui suit :

DEFINITION DES COMMANDES

- (1) : Accélérer
- (3) : Ralentir
- (1) + (0) : Passer la vitesse supérieure (4 vitesses)
- (3) + (0) : Passer la vitesse inférieure
- (2) : Virage à droite
- (4) : Virage à gauche
- (2) + (0) : Virage à droite rapide
- (4) + (0) : Virage à gauche rapide
- ESC : Abandon de la partie en cours

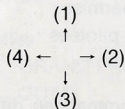
CORRESPONDANCES PHYSIQUES DES COMMANDES

Moto bleue

Moto rouge

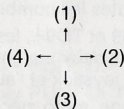
JOYSTICKS

(0) = FIRE



Joystick gauche

(0) = FIRE



Joystick droit

CLAVIER 464

(0) = SHIFT

(1) W
(4) A S (2)
Z
(3)

(1) (0) = CTRL

8
(4) 4 6 (2) (pavé numérique)
2
(3)

CLAVIER 664

(0) = SHIFT

(1) W
(4) A S (2)
Z
(3)

(1) (0) = CTRL

F8
(4) F4 F6 (2)
F2
(3)

Moto bleue

CLAVIER 6128

(0) = CTRL

(1) W
(4) A S (2)
Z
(3)

Moto rouge

(1) (0) = SHIFT

F8
(4) F4 F6 (2)
F2
(3)

CLAVIER MO6

(0) = CTRL

(1)

(1)

(0) = BASIC

E

↑

(4) S F (2)

(4) ← → (2)

X

↓

(3)

(3)

CLAVIERS TO8/TO9/TO9+

Moto pilotée au clavier

(0) = CTRL

(1)

Rappel

Sur ces machines, une seule moto peut être pilotée à partir du clavier, l'autre est nécessairement pilotée au joystick qui correspond à sa couleur (le 0 pour la moto bleue, le 1 pour la moto rouge).

E

(4) S F (2)

X

(3)

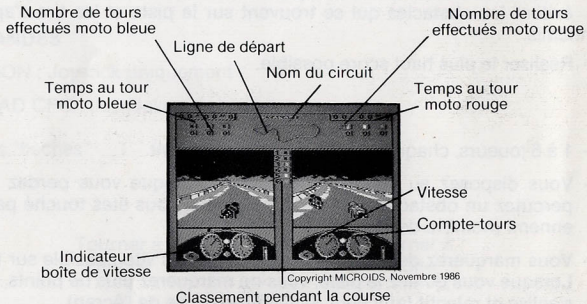
Exemple : Pour passer la vitesse supérieure - commande (1) + (0) - sur la moto rouge, il faut suivant le périphérique utilisé.

— *Joysticks* : pousser le joystick 1 vers l'avant (1) tout en appuyant sur FIRE (0).

- *Clavier MO6* appuyer simultanément sur ↑ (1) et BASIC (0)

- *Clavier TO8/TO9/TO9+* appuyer simultanément sur E (1) et CTRL (0) à condition, bien sûr, que le clavier ait été affecté à la moto rouge.

DESCRIPTION DU "TABLEAU DE BORD"



QUAD

BUTS DU JEU

- Traverser le désert qui vous sépare de la frontière le plus vite possible en évitant les obstacles qui se trouvent sur la piste et les tirs d'appareils ennemis.
- Réaliser le plus haut score possible.

REGLES DU JEU

- 1 à 6 joueurs, chaque joueur jouant séparément.
- Vous disposez au départ de plusieurs vies que vous perdez si vous percutez un obstacle de grande taille ou si vous êtes touché par un tir ennemi (nombre de vies sous l'icône QUAD).
- Vous marquerez des points en roulant le plus vite possible sur la piste. Lorsque vous quittez la piste, vous ne marquerez plus de points, le quad s'enlise et ralentit (afficheur SCORE à gauche de l'écran).
- Tous les 1000 points, vous gagnerez une vie supplémentaire.
- Si vous arrivez au bout de la piste avant la fin du compte à rebours (voir afficheur TIME à droite de l'écran), le temps restant sera ajouté aux points que vous aurez marqués, le total constituant votre score final.

- Surveillez bien la jauge située à droite des compteurs, elle vous permettra de déterminer s'il vous faut passer sur un jerrycan pour reprendre du carburant.

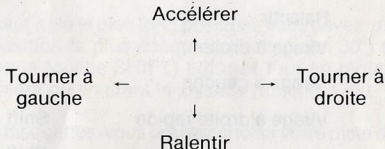
Si le niveau baisse trop, des voyants clignotants vous indiquent que vous êtes passé sur la réserve, votre vitesse sera alors limitée et vous deviendrez très vulnérable.

COMMANDES

THOMSON : Joystick uniquement

AMSTRAD CPC : Joysticks ou clavier

(touches "flèches" ↑ ↓ ← →)



- Lorsque le QUAD est déséquilibré, il est parfois possible de le redresser en tournant rapidement dans le sens opposé à la chute.
- Lorsque vous aurez quitté la piste, une flèche située en bas et à droite de l'écran vous en indique la direction.

SUPERSKI

SLALOM - SLALOM GEANT - DESCENTE

Vous devez toujours passer entre deux portes ou piquets de la même couleur (bleu ou rouge).

Pour les portes verticales, disposées dans le sens de la pente, vous avez le choix entre passer de la droite vers la gauche ou inversement mais vous devez obligatoirement alterner le sens de passage à la porte suivante.

COMMANDES

JOYSTICK		CLAVIER
↑	Accélérer (se baisse)	↑
↓	Ralentir	↓
→	Virage à droite	→
←	Virage à gauche	←
Fire + →	Virage à droite rapide	Shift →
Fire + ←	Virage à gauche rapide	Shift ←
Fire + ↘	Dérapiage droite	Shift → ↓
Fire + ↙	Dérapiage gauche	Shift ← ↓

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

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

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

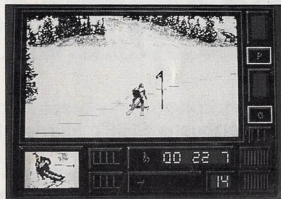
SAUT A SKI

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

Sur les versions disquettes, vous pouvez choisir votre piste de descente ou de slalom.

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

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



Nature de l'épreuve

Numéro de manche

Numéro du skieur

Chronomètre (longueur du saut)

Compteur de pénalité

- Fonction PAUSE : Appuyez sur P
- Retour au MENU : Appuyez sur CTRL M.

MICROÏDS