

LA PASSION DU SPORT S'AFFICHE !

FUN

Radio
LA COMPIL MICRO 2

- **KICK OFF 2**
- **GRAND PRIX 500 II**
- **GREAT COURTS**
- **FIGHTING SOCCER**
- **3D GRAND PRIX**

CPC-D.

UBI SOFT

FRANÇAIS

Entertainment Software



1.0 INTRODUCTION

KICK OFF 2 conserve la vitesse et la précision de son prédécesseur, **KICK OFF**, tout en offrant des proportions correctes entre la taille du terrain, les joueurs, les buts, etc... Les deux équipes respectent strictement les règles de la Fédération. Les joueurs se comportent comme dans la réalité, se mettant en position pour recevoir les passes, etc... et le ballon réagit, lui aussi, comme dans un jeu réel. Les interceptions et les actions reposent donc sur l'habilité des joueurs et non sur la chance.

Comme lors d'une partie de football réel, **KICK OFF 2** exige du savoir-faire pour contrôler le ballon, que ce soit pour le passer, dribble, shooter, etc.

Sur le terrain, chaque joueur a ses propres qualités et ses points forts. Ils varient suivant le niveau du jeu. Un International est supérieur à un joueur de quatrième division.

Vous avez un grand nombre de possibilités de jeux à disposition. Par exemple, vous pouvez définir, de manière indépendante, le niveau de chacune des équipes. Cette possibilité permet à un débutant dirigeant une équipe internationale de faire passer un mauvais quart d'heure à un joueur chevronné ne disposant que d'une équipe de quatrième division.

Il existe deux sortes de compétitions, le **CHAMPIONNAT** et la **COUPE** avec, en cas d'égalité de score en fin de partie, l'épreuve des penalties. Dans l'ensemble, les équipes du championnat sont de force égale mais elles présentent des styles de jeux différents.

2.0 LE MENU PRINCIPAL

2.1 MATCH SIMPLE - Un match simple peut se jouer soit entre un joueur et l'ordinateur soit deux joueurs. Deux joueurs peuvent faire équipe contre l'ordinateur. Un ensemble d'options permet de modifier les conditions du match; en combinant les différentes options, vous pouvez varier vos parties à l'infini.

2.2 LE CHAMPIONNAT - Le Championnat comporte 8 équipes et se déroule sur 14 semaines. Les matchs de championnat demandent une perfection constante.

2.3 LA COUPE - La Coupe se joue sur une base d'élimination directe. Si aucune des équipes ne prévaut sur l'autre, on est amené à jouer les prolongations. Si la situation persiste, les deux équipes doivent se soumettre à l'épreuve des pénalités.

2.4 MATCHS AMICAUX INTERNATIONAUX - Cette option vous permet de faire jouer, au cours de matchs simples, les équipes internationales. Chacune d'elles un style différent.

2.5 ENTRAÎNEMENT - L'entraînement donne la possibilité à un ou deux joueurs de s'entraîner au maniement du ballon et d'apprendre à le contrôler sans être inquiété par une équipe adverse.

2.6 OPTIONS - Le sous-menu OPTION permet de définir les conditions des matchs simples et des rencontres amicales. Ces conditions doivent être définies avant de pouvoir sélectionner l'une des options ci-dessus.

3.0 LES OPTIONS

Une fois qu'elles ont été définies, les options contenues dans ce menu restent inchangées jusqu'à ce qu'elles soient modifiées. Les valeurs par défaut sont indiquées en **gras**.

3.1 DUREE: 2 x 3, 2 x 5, 2 x 10 et 2 x 20.

Les rencontres de Championnat et de Coupe se jouent en deux reprises de 5 minutes.

3.2 TERRAIN: Vous pouvez choisir entre quatre surfaces de jeu

Normal - Rebond et trajectoire du ballon normaux.

Détremé - Rebond et trajectoire du ballon diminués. Résistance des joueurs réduite.

Humide - La vitesse du ballon est plus importante, les trajectoires plus longues.

Artificiel - Le ballon rebondit plus haut. Sa vitesse est plus grande, les trajectoires plus longues. la résistance des joueurs est diminuée.

3.3 VENT: 4 options: **Pas de vent**, vent léger, vent moyen, vent violent.

3.4 PROLONGATIONS et PENALTIES: Oui ou **Non**. Si vous sélectionnez "Oui", il sera accordé, en cas de score égal à la fin de la partie, une prolongation dont la durée est calculée proportionnellement à la durée totale du match. Ce temps supplémentaire est partagé par moitié et les équipes changent de côté à la mi-temps. Si le résultat est toujours égal, l'épreuve des pénalties décide du résultat.

Matches de Coupe, valeur "NON", matchs de Championnat, valeur "OUT".

3.5 NIVEAU: Vous pouvez choisir entre 5 niveaux de qualification-**International**, Première division, Deuxième division, Troisième division et Quatrième division. Le savoir-faire et les performances des joueurs correspondent à leur division. Les matchs simples opposent des formations de niveau similaire afin que le résultat ne dépende que de l'adresse des participants. Le niveau de chacune des équipes peut être défini séparément.

3.6 CHAMPIONNAT: Vous pouvez déterminer le niveau auquel le championnat se joue. Vous avez le choix entre **International**, **Troisième** et **Première division**.

3.7 EFFET: oui et **NON** - Si vous sélectionnez "Qui", la direction du ballon peut être modifiée pendant un bref instant après le tir. Idéal pour changer la direction du ballon.

4.0 LES JOUEURS SUR LE TERRAIN

Chaque joueur présent sur le terrain se comporte suivant des qualités et un savoir-faire technique qui lui sont propres.

Les qualités sont:

La **RAPIDITE**, la **RESISTANCE**, la **COMBATIVITE** et le **TONUS**.

Le savoir-faire technique consiste en:

PASSER, **TIRER** ET **INTERCEPTER**

La manière dont les qualités et le savoir-faire technique se répartissent chez un footballeur détermine sa performance. Par exemple, un joueur très rapide disposant d'une faible résistance ne sera plus aussi efficace en fin de partie; il sera préférable de le remplacer s'il faut jouer les prolongations lors d'un match de Coupe. Un joueur ayant une grande combativité fonce sur le ballon; s'il a une bonne capacité d'interception il réussit à garder l'avantage pour son équipe; sinon, il sera préférable de le laisser harceler l'adversaire, quitte à le voir récolter un carton rouge si l'arbitre s'en aperçoit.

5.0 SELECTION DU NIVEAU DE QUALIFICATION

Il y a t niveaux de qualification plus un niveaux spécial.

INTERNATIONAL

PREMIERE DIVISION

DEUXIEME DIVISION

TROISIEME DIVISION

QUATRIEME DIVISION

Pour définir le niveau de qualification, sélectionner **OPTIONS** dans le Menu Principal, puis **NIVEAU**.

Un joueur ou deux joueurs contre l'ordinateur - EQUIPE A

Deux joueurs l'un contre l'autre:

Joueur 1 : EQUIPE A; Joueur 2; EQUIPE B

6.0 SELECTION DE LA CATEGORIE DU MATCH

Il existe quatre catégories de match. Elles sont sélectionnées à partir du menu principal.

AVERTISSEMENT: Il est nécessaire, avant de sélectionner la catégorie, de choisir le *conditions du match* à partir du sous-menu OPTION (Voir section 3.0)

6.1 MATCH SIMPLE

Deux joueurs peuvent se mesurer ensemble contre l'ordinateur ou bien encore l'un contre l'autre. Un joueur seul se bat contre l'ordinateur.

6.11 TACTIQUES

Le changement de tactique n'est possible qu'à la mi-temps. Choisissez la tactique de départ et changez-la à la mi-temps si vous le désirez.

6.12 REMPLACEMENT

Il est permis de procéder à deux changements. Se reporter à la section 11.0 pour plus d'informations à ce sujet.

6.2 MATCHS AMICAUX INTERNATIONAUX

Cette option vous permet de faire jouer en match simple deux équipes Internationales de votre choix. Lorsque cette option est sélectionnée, une liste de tous les pays apparaît. Mettez en surbrillance l'EQUIPE A et le premier pays choisi. Appuyez sur le bouton de la manette pour confirmer votre choix. Répétez le même processus pour l'Equipe B.

6.3 LE CHAMPIONNAT

Le Championnat comprend 8 équipes et se déroule sur 14 semaines. Il peut être joué à trois niveaux: troisième division, Première division et International. Utilisez le menu OPTIONS pour définir le niveau.

Niveau par défaut: première division.

Lorsque l'option CHAMPIONNAT est sélectionnée dans le menu principal, le tableau des clubs s'affiche. Les fonctions suivantes sont alors disponibles.

6.31 SELECTION DE L'EQUIPE QUI VA JOUER -

Lorsque le tableau apparaît pour la première fois, chaque équipe est précédée de la lettre C, ce qui indique que toutes les équipes sont contrôlées par l'ordinateur. Pour prendre le commandement d'une équipe (et la faire jouer dans le Championnat), il convient de procéder de la manière suivante:

Utilisez la manette de jeu pour mettre en surbrillance l'équipe désirée et appuyez sur le bouton. La lettre C est remplacée par la lettre J (Joystick). Dans certains cas, les manettes de jeu sont identifiées J1, J2.

6.32 CHARGEMENT - Cette option vous permet de charger un

Championnat précédemment sauvegardé et de continuer les rencontres. Dans ce cas, aucune des fonctions ci-dessus ne peut être utilisée. Introduisez dans l'unité, de disquette, la disquette contenant le Championnat sauvegardé et appuyez sur le bouton de la manette. Sélectionnez la partie à jouer et appuyez sur le bouton pour valider.

Cassette - Le Championnat est sauvegardé sans nom de fichier. la première équipe contenue sur la bande est chargée, Il est conseillé, lors de la sauvegarde, d'identifier le Championnat sur l'étiquette de la cassette.

Disquette - Les Championnats sont sauvegardés sous les noms CHAMP 1, CHAMP 2, ... CHAMP 10. Utilisez la manette de jeu pour sélectionner le nom désire et appuyez sur le bouton pour valider.

6.33 CONTINUER - Sélectionnez cette option pour continuer le Championnat en cours. Les deux équipes devant jouer le prochain match apparaissent en surbrillance. Si les deux équipes sont commandées par les manettes de jeu, l'ordinateur attribue automatiquement les manettes (J1 et J2).

6.34 SAUVER - Sélectionnez cette option pour sauvegarder le Championnat en cours. Pour sauvegarder, il est nécessaire de disposer d'une disquette FORMATEE de bonne qualité ou d'une bande vierge.

Disquette - Le Championnat est sauvegardé sous les noms CHAMP 1, CHAMP 2 etc jusqu'à CHAMP 10. Mettez en surbrillance le nom choisi et appuyez sur le bouton de la manette.

Cassette - Le Championnat est sauvegardé sans nom de fichier. Introduisez une cassette vierge dans l'appareil, et enfoncez les touches MARCHE et ENREGISTREMENT (PLAY et RECORD). Appuyez sur le bouton de la manette pour sauvegarder.

6.35 QUITTER - Le Championnat est abandonné sans être sauvegardé et le système vous ramène au menu principal.

6.4 LA COUPE

La Coupe se joue entre 8 équipes sur une base d'élimination directe. En cas de score égal, on joue les prolongations. Si cela ne permet pas de départager les deux équipes, l'épreuve des penalties permet de décider du résultat

Toutes les fonctions ci-dessus peuvent être utilisées.

Micro-ordinateurs 8 bits: les tactiques disponibles apparaissent. Utilisez la manette de jeu pour mettre en surbrillance celle à utiliser et validez en appuyant sur le bouton de la manette.

7.0 CONTROLE DU JOUEUR SUR LE TERRAIN

7.1 MOUVEMENT - Le joueur sur le terrain se déplace dans les huit directions de la manette.

7.2 TETES - Lorsque le ballon est en l'air, appuyez sur le bouton de la manette pour faire sauter le footballeur que vous contrôlez. Déplacez la manette dans la direction dans laquelle vous désirez que le footballeur donne le coup de tête.

7.3 TACLE BLOQUE - (Tacle: reprend du pied le contrôle du ballon en possession de l'adversaire) - Le but de cette action est d'enlever le ballon à l'adversaire. Elle doit être effectuée face au joueur ou en le surprenant et en reprenant du pied le contrôle du ballon lorsqu'il se déplace devant le footballeur. Faire un tacle par derrière constitue une FAUTE.

7.4 TACLE GLISSE - Ce genre d'action peut être faite à partir de n'importe quel endroit. Mais c'est une FAUTE de l'effectuer sur un adversaire qui n'a pas le contrôle du ballon. Si le ballon est sur le terrain, appuyez sur le bouton de la manette pour faire un tacle glissé. Le ballon doit être touché avant que l'adversaire ne le soit, sinon l'action sera pénalisée. Un tacle glissé par derrière est une faute.

8.0 CONTROLE DU BALLON

KICK OFF 2 été conçu de sorte que le contrôle du ballon soit simple. Il est en effet impossible de se souvenir de mouvements compliqués lorsque l'on est au coeur d'une action. Les gestes doivent être instinctifs. Les commandes sont donc simples. Elles peuvent être apprises et pratiquées jusqu'à la perfection en utilisant l'option ENTRAINEMENT du Menu Principal. Le contrôle du ballon devient encore plus passionnant si l'option EFFET est utilisée.

8.1 DRIBBLER: Le ballon se déplace devant le footballeur. La distance qu'il parcourt dépend de la vitesse du joueur.

8.2 SHOOTER: Appuyez sur le bouton de la manette APRES avoir touché le ballon, le ballon part alors dans la direction vers laquelle le footballeur regarde.

8.3 ARRETER: Appuyez sur le bouton de la manette AVANT de toucher le ballon pour l'arrêter et donner au joueur un contrôle total.

8.4 PASSER: Vous devez ARRETER le ballon avant de pouvoir exécuter la passe. Maintenez le bouton de la manette enfoncé et déplacez la manette dans la direction où vous désirez faire la passe, puis relâchez le bouton. Relâcher le bouton lorsque la manette est au centre vous permet de recommencer à DRIBBLER. Le footballeur se tourne dans la direction indiquée par la manette et commence à dribbler. Il shootera dans cette direction si vous appuyez sur le bouton.

8.5 LOBER: Lorsque le ballon est sur le terrain, inversez la direction de la manette pour loper.

8.6 EFFET: Cette option doit être sélectionnée à partir du menu Option. Elle permet au joueur de modifier la direction du ballon après le tir.

Cette commande ne produit un effet que pendant un court instant après le tir. Vous devez donc agir très rapidement si vous voulez changer la direction du ballon après le tir. L'option EFFET peut, avec de l'entraînement, être littéralement dévastatrice. Après avoir shooté, déplacez immédiatement la manette de jeu dans la direction où vous voulez envoyer le ballon (uniquement en avant).

9.0 CONTROLE DU GARDIEN DE BUT

Le gardien de but est contrôlé par l'ordinateur sauf dans les cas ci-après.

9.1 DEFENSE DE PENALTY: Le contrôle du gardien est alors transféré au joueur principal. Le gardien se tient dans le centre et commence à se déplacer aussitôt que le bouton de la manette est enfoncé. Plus longtemps il est enfoncé, plus le mouvement est important.

Direction de la manette et mouvements du gardien:

A - Saut				
B - Plongeon dans le coin supérieur gauche		B	A	C
C - Plongeon dans le coin supérieur droit				
D - Plongeon dans la lucarne gauche	D		E	F
E - Blocage du ballon		G		H
F - Plongeon dans la lucarne droite			J	
G - Plongeon au sol à gauche				
H - Plongeon au sol à droite				
J - Se baisser				

9.2 COUPS FRANCS INDIRECTS: Le gardien agit automatiquement à moins que le joueur ne désire le joueur. Si l'option n'est pas exercée rapidement, l'ordinateur prend le contrôle. Déplacez la manette dans la position requise avant que le gardien n'intervienne. Appuyez sur le bouton pour dégager rapidement.

- A - Puissant tir en avant
- B - Puissant tir vers la gauche
- C - Puissant tir vers la droite
- D - Tir gauche moyen
- E - Tir avant moyen
- F - Tir à droite moyen
- G - Tir à gauche faible
- H - Tir à droite faible
- J - Tir en avant faible

9.3 COMMANDES

AMSTRAD: Les joueurs peuvent utiliser le clavier ou la manette.

Sélection des options :

Au départ, pour sélectionner les options, les contrôles au clavier sont les suivants :

- A : pour monter
- Q : pour descendre
- C : pour valider

Sélection du joystick :

Pour sélectionner le joystick, dans le premier menu, validez sur "OPTIONS" et dans le deuxième menu, validez sur "CHOIX DES OPTIONS DE CONTROLS".

On ne peut pas jouer à 2 joueurs avec 2 manettes. Il faut jouer avec 1 joystick et le clavier.

9.4 POUR QUITTER EN COURS DE MATCH OU DURANT L'ENTRAINEMENT

Vous pouvez quitter en cours de partie (sauf pour les matchs de Championnat).

AMSTRAD : Appuyez sur la touche T puis sur escape.

10.0 PRINCIPES DE BASE DES DIFFERENTS COUPS

10.1 CORNERS

10.11 SELECTION DU TYPE DE COUP

Il y a un choix de 9 types de coups. Un panneau de sélection apparaît montrant le but et le point de corner. Il permet de visualiser l'endroit du ballon frappé par le joueur.

10.12 FORCE DU COUP

La durée durant laquelle le bouton de la manette est maintenu enfoncé lors de la sélection du type de coup détermine sa force. Une simple pression rapide permet de simuler un petit coup de pied (passe à un co-équipier qui se trouve près du joueur). Une pression forte et appuyée peut envoyer le ballon à l'autre bout du terrain ou hors jeu.

10.2 PENALTIES

L'angle et la hauteur du coup peuvent être contrôlés ce qui permet au tireur du penalty de placer le ballon avec précision, à n'importe quel endroit de la cage.

Un pointeur se déplaçant rapidement de gauche à droite sur la barre indique la direction horizontale que va prendre le ballon s'il est frappé à ce point-là. Appuyez sur le bouton de la manette pour commencer le tir. La hauteur à laquelle le ballon s'élève dépend de la durée pendant laquelle vous appuyez sur le bouton. Vous pouvez donc tirer dans les angles supérieurs du filet, maintenir le ballon au sol ou même... le lancer trop loin! Une pression rapide sur le bouton permet d'effectuer un tir au ras du sol.

Durant un penalty, le contrôle du gardien de but passe au joueur principal. Se reporter à la section CONTROLE DU GARDIEN DE BUT pour plus de détails à ce sujet.

10.3 COUPS FRANCS

Un coup franc est accordé si une faute a été commise par un défenseur.

10.31 TIR DES COUPS FRANCS

Le ballon est placé à l'endroit où la faute a été commise. A quelques mètres de chaque côté du ballon se tient un joueur de l'équipe qui tire le coup franc. Si les deux joueurs sont en mode équipe, le joueur principal tire le coup franc et l'autre se place du côté le plus proche du but.

Appuyez sur le bouton de la manette pour commencer le tir. La durée pendant laquelle le bouton est maintenu enfoncé détermine la hauteur du ballon. Plus longtemps le bouton est tenu enfoncé, plus haut s'élève le ballon. La force du coup est déterminé *au hasard* par l'ordinateur.

La manette de jeu vous permet de contrôler le ballon de deux manières: AVANT le tir et APRES le tir.

10.32 LE MUR

Les joueurs défendants forment un mur à au moins 9,15 m du ballon.

10.4 REMISE EN JEU

L'ordinateur remet automatiquement en jeu le ballon et le donne au joueur qui se trouve le plus proche sur le terrain. Le joueur principal peut cependant prendre le contrôle de cette action à la condition d'exercer très vite cette possibilité. Vous pouvez faire une remise en jeu COURTE ou LONGUE. Déplacez la manette de jeu dans l'une des cinq positions avant et appuyez sur le bouton pour obtenir une remise en jeu COURTE. Si le bouton n'est pas enfoncé assez vite, l'ordinateur remet en jeu automatiquement. Les trois positions arrière sont utilisées pour les remises en jeu LONGUES.

11.1 CHANGEMENTS

Il vous est permis d'effectuer deux changements durant la partie. Vous ne pouvez pas remplacer un footballeur auquel il a été remis un carton ROUGE. Il ne peut être fait qu'un seul changement à la fois. LE GARDIEN DE BUT NE PEUT PAS ETRE REMPLACE.

11.2 EFFECTUER UN REMPLACEMENT

Vous pouvez effectuer un remplacement lorsque le ballon sort en hors jeu. Le mot "No" (Numéro) apparaît sur l'écran. Indiquez le numéro du joueur que vous désirez remplacer et appuyez sur le bouton de la manette pour valider.

12.0 EPREUVE DES PENALTIES

Si après une prolongation, le résultat est toujours nul, les deux équipes doivent se prêter à l'épreuve des penalties. Cinq joueurs de chaque équipe vont tour à tour tirer un coup de pied au but. Comme le vainqueur est celui qui marque le plus de buts, chaque équipe tire alternativement un penalty. Dès qu'il y a un but de différence à égalité des essais, le camp ayant le plus de points est proclamé vainqueur. Le tir continue jusqu'à ce qu'il y ait une avance à la marque.

13.0 GENERALITES

Les arbitres du jeu ont leur propre tempérament et niveau de compétence. Quelques-uns sont plus enclins que d'autres à faire respecter la discipline. Ils peuvent donner des cartons jaunes et rouges.

Les joueurs ayant une résistance plus faible sont enclins à se fatiguer et à perdre leur vitesse et leur précision. Les joueurs ont aussi tendance à perdre du temps si l'écart de marque est faible.

COMMANDES DISPONIBLES AU CLAVIER

	AMS
Pause	T

14.0 INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

AMSTRAD (cassette): Appuyez simultanément sur les touches CTRL et ENTER.

AMSTRAD (disquette): Tapez RUN "Disc" et appuyez sur la touche RETURN.

OPTIONS SUPPLEMENTAIRES (AMSTRAD DISQUE)

15.0 LA SELECTION D'UNE EQUIPE

Vous pouvez sélectionner une équipe de 11 joueurs et choisir deux remplaçants parmi les joueurs proposées. Vous voyez ce qui suit:

Maillot N°	Nom du joueur	Division
------------	---------------	----------

Les noms sélectionnés par l'ordinateur apparaissent en face de chaque N°. Pour changer le nom de tel ou tel N°, mettez ce nom en évidence puis appuyez sur le bouton de tir. Les deux noms seront interchangés. Sélectionnez "DONE" pour sortir de ce menu.

Si deux joueurs jouent l'un contre l'autre, le joueur 1 sélectionne l'équipe A et le joueur 2 l'équipe B. Si un ou deux joueurs jouent contre l'ordinateur, vous ne pourrez sélectionner que l'équipe A, l'ordinateur sélectionnera sa propre équipe.

16.0 L'ÉDITION DES NOMS DES ÉQUIPES

Vous pouvez renommer les équipes de la ligue. Mettez en évidence le nom que vous voulez éditer puis appuyez sur Shift + G. Un curseur apparaîtra auprès du nom des équipes. Effacez le nom au clavier et tapez un nouveau nom.

Le nom modifié de l'équipe de la ligue apparaîtra dans l'International Friendly.

17.0 LE MENU DES MATCHS

Le menu suivant s'affichera en début de match:

TEAM A (EQUIPE A)	ANCO	(12 caractères max)
TEAM B (EQUIPE B)	ORDINATEUR	(12 caractères max)
NOM DU FICHER	REPLAY	(8 caractères max)
DATE	18-05-90	

Ce sont des données par défaut que vous pouvez modifier en les éditant. Mettez une donnée en évidence en actionnant la manette du joystick. Appuyez sur le bouton de tir pour que le curseur apparaisse. Effacez l'ancienne donnée et tapez la nouvelle au clavier.

Pour les matchs de ligue, les noms des équipes de ligue s'afficheront. Vous ne pourrez pas les modifier.

Si vous voulez sauvegarder un replay, il faut donner un nouveau nom de fichier avant chaque coup d'envoi. Sinon les anciens replays seront effacés et remplacés par les nouveaux. Sélectionnez DONE lorsque vous êtes satisfait.

Le nom de l'arbitre s'affichera, ainsi que le nom de l'équipe qui a gamé à pile ou face. Cette équipe pourra choisir de quel côté elle jouera.

18.0 POUR REVOIR UNE PARTIE D'UN MATCH (ACTION REPLAY)

Pour revoir une partie du match à n'importe quel moment du jeu, appuyez sur R. Le jeu s'arrêtera et vous reverrez quelques secondes du match. En mode Replay, appuyez sur S pour voir l'action au ralenti. Pour sauvegarder le replay, appuyez sur Shift-A durant le replay. Il faut qu'un disque formaté soit inséré auparavant dans le lecteur.

ATTENTION: N'UTILISEZ PAS LE DISQUE ORIGINAL DE KICK OFF 2 POUR SAUVEGARDER LES REPLAYS. VÉRIFIEZ QUE LE DISQUE ORIGINAL EST BIEN PROTÉGÉ EN ÉCRITURE.

S'il n'y a pas de disque de données formaté dans le lecteur lorsque vous effectuez la sauvegarde, l'ordinateur vous demandera d'en insérer un.

Vous pouvez sauvegarder jusqu'à 99 replays sous le même nom de fichier. L'ordinateur numérotera automatiquement les replays. La numérotation sera remise à zéro lorsque vous commencerez un nouveau jeu. Les anciens replays seront effacés et remplacés par les nouveaux si vous ne créez pas un nouveau fichier.

19.0 GOLDEN GOALS (LES MEILLEURS BUTS)

Vous avez une option pour visualiser et éditer les replays. Sélectionnez "ACTION REPLAYS" dans le menu principal. Un nouveau menu s'affiche:

FILE	:	FICHER
VIEW REPLAY	:	REPLAY
STORE	:	SAUVEGARDE

Insérez un disque de données sur lequel des replays ont été sauvegardés. Sélectionnez l'option "FILE" puis appuyez sur le bouton de tir. Le nom du premier fichier et la date s'afficheront. Appuyez sur \times ou - pour que le nom du fichier suivant ou précédent s'affiche. Lorsque vous avez sélectionné un fichier, sélectionnez l'option VIEW et appuyez le bouton de tir. Vous verrez alors la première action sauvegardée, utilisez les touches \times ou - pour visualiser le replay sauvegardé avant ou après.

Si vous pouvez sauvegarder un replay parmi les "GOLDEN GOALS", Sélectionnez l'option de sauvegarde "STORE". Insérez un autre disque formaté. Un nom de fichier est automatiquement créé par l'ordinateur: "GOLDEN SHOTS". Un numéro est donné à chaque replay.

Si vous désirez ultérieurement revoir les meilleurs moments du match, insérez le disque des "golden shots" dans le lecteur au lieu du disque de données "Action Replay". Suivez la procédure expliqués auparavant. Cette option vous permet d'éditer un disque reprenant les meilleurs moments des différentes parties des matchs sauvegardée sur les disque "Golden Shots", ceux-ci ayant été édités à tour de rôle à partir des disques de replay.

GRAND PRIX 500



INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Amstrad :

Eteignez votre ordinateur, insérez la disquette dans le lecteur, rallumez votre ordinateur et tapez : RUN "GP2

Remarque :

Le problème de défilement de l'écran peut être résolu grâce au bouton du moniteur, appelé V-HOLD, qu'il suffit de le tourner légèrement.

LE JEU

GRAND PRIX 500cc Il peut se jouer à un ou deux joueurs, au clavier ou au joystick. Les deux adversaires contrôlent chacun une moto et possèdent leur propre écran de jeu.

- L'écran du haut visualise la moto du joueur 2.
- L'écran du bas visualise la moto du joueur 1.

En mode 1 joueur, vous avez la possibilité d'affecter l'écran du haut à différentes fonctions, comme la vue du circuit en perspective; un tracking de votre moto (caméra derrière votre moto); placer la caméra sur une moto pilotée par l'ordinateur.

* *Training*

Dans le mode entraînement, il n'y a que les motos pilotées par les joueurs sur le circuit, le nombre de tour est illimité, vous pouvez sortir du mode "entraînement" à tout moment en appuyant sur la touche "ESC" de votre clavier.

* *Race*

La course s'effectue en 4 tours et s'arrête lorsque toutes les motos sont arrivées. Vous pouvez sélectionner pour chaque course, un circuit parmi les 12 du championnat.

La qualification est facultative, vous devez effectuer 1 tour, votre temps sera pris en compte et déterminera votre place sur la grille de départ.

* *Championship*

Si vous effectuez le Championnat du Monde de Vitesse, vous devrez concourir sur les 12 circuits authentiques des Grands Prix... Vous deviendrez peut être le nouveau Champion du Monde des 500 cm3 !

LES ECRANS

Lors des sélections, le curseur ne peut se déplacer qu'à l'aide du joystick ou avec les flèches du clavier. Pour valider votre choix appuyez sur le bouton de feu du joystick ou le shift droit du clavier.

Ecran de sélection des joueurs (Cf. Fig. 1)

Les motos des joueurs sont pilotées séparément à l'aide des joysticks ou du clavier aux conditions suivantes :

- l'une au joystick et l'autre au clavier

Marche à suivre

- * Sélectionnez le nombre de joueurs (1 ou 2)
- * Sélectionnez le mode de déplacement
- * Entrez votre nom (facultatif)



fig. 1

Pour réaliser ces différents choix, cliquez sur leurs zones correspondantes :

Zone A : Saisie du nom du joueur.

Zone B : Déplacement au clavier.

Zone C : Déplacement au joystick.

Zone D : Charger une partie (par exemple, un championnat n'ayant pas été terminé)

Zone E : Mode 2 joueurs, vous jouez à 2, une seconde page de sélection s'affichera après les sélections du Joueur 1

Zone F : Mode 1 joueur

Zone G : OK, touche de validation des différents choix ; en mode 2 joueurs la page de sélection du joueur 2 apparaît, en mode 1joueur l'écran de sélection des motos apparaît.

Ecran de sélection des motos

Vous avez le choix entre 4 motos d'écurie de course différentes.

Elles ont chacune leurs propres caractéristiques : Accélération plus performante, meilleure tenue de route, vitesse maximum, maniabilité etc...

Pour sélectionner une moto cliquez sur l'icône du bolide désiré, le nom de l'écurie apparaît. Cliquez sur OK pour valider votre choix.

En mode 2 joueurs, vous ne pouvez pas choisir la même moto.

Lorsque votre choix est fait, cliquez sur OK pour valider votre choix.

Cliquez sur EXIT pour retourner aux pages précédentes.

Sélection des circuits (Cf. Fig. 3)

Cliquez sur le circuit de votre choix, lorsqu'il clignote, il est validé.

Choisissez alors le mode de jeu :

Cliquez sur TRAINING pour un entraînement

Cliquez sur RACE pour une course.

Si vous souhaitez participer au Championnat du Monde :

NE SELECTIONNEZ AUCUN CIRCUIT PREALABLEMENT, cliquez sur l'icône CHAMPIONSHIP directement, les 12 circuits seront enchaînés.

Récapitulatif des différents choix :

- Choix d'un circuit + TRAINING

ou

- Choix d'un circuit + RACE

ou

- CHAMPIONSHIP

Lorsque votre choix est fait, un écran général apparaît.



fig.3

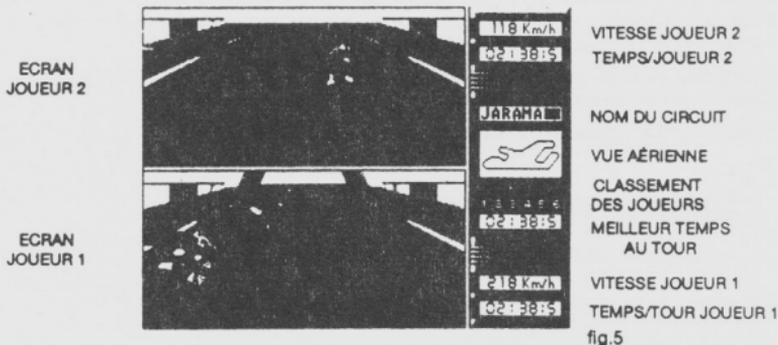
Ecran général

Un récapitulatif de vos choix apparait, reprenant le nombre de joueurs (1 ou 2), les commandes (clavier ou joystick), les écuries des motos, le circuit sélectionné.

Cliquez sur OK pour accepter vos choix précédents.

Cliquez sur EXIT pour retourner aux pages précédentes.

Description du tableau de bord (Cf. Fig 5)



LES COMMANDES

Correspondance physique des commandes

* Si vous ne possédez qu'un seul Joystick :

	JOYSTICK	CLAVIER
Accélérer	vers le haut	Flèche haute
Ralentir	vers le bas	Flèche basse
Droite	vers la droite	Flèche droite
Gauche	vers la gauche	Flèche gauche
Turbo	Fire + accélérer	Shift droit + accélérer
Freiner fortement	Fire + ralentir	Shift droit + ralentir

* Si vous possédez 2 Joysticks:

	JOYSTICK 1	JOYSTICK 2
Accélérer	vers le haut	vers le haut
Ralentir	vers le bas	vers le bas
Droite	vers la droite	vers la droite
Gauche	vers la gauche	vers la gauche
Turbo	Fire + accélérer	Fire + accélérer
Freiner fortement	Fire + ralentir	Fire + ralentir

* Le Turbo procure à votre moto une accélération très performante qui ne dure que quelques secondes et ne peut être utilisé que 3 fois par course.

* "Freiner fortement" fait piler votre moto afin d'éviter un accident ou une sortie de route, vous pouvez l'utiliser à tout moment.

Commandes annexes

En mode 1 ou 2 joueurs

P : Pause

ESC : Durant le mode "Training" ou "Race" : retour aux pages de sélection.

* Durant le mode "Championship": charge le circuit suivant.

En mode 1 joueur

Par défaut, l'écran du haut est réservé à la vue du circuit en perspective, toutefois il est possible comme nous l'avons précisé dans le chapitre II LE JEU, d'affecter d'autres fonctions à cet écran :

- En appuyant 1 fois sur la touche F1 :

* tracking de la moto pilotée par le joueur

- Lors des 5 appuis suivant sur cette même touche, l'écran du haut sera affecté successivement à l'une des cinq motos pilotées par l'ordinateur.

- En appuyant une 6ème fois sur la touche F1, vous revenez à la vue initiale : la vue du circuit en perspective.

SAUVEGARDE D'UNE PARTIE

La sauvegarde d'une partie s'effectue uniquement en mode "CHAMPIONSHIP" ou compétition.

Pour sauvegarder une compétition, appuyez simultanément sur Ctrl et S, la course s'arrête et l'ordinateur vous demande si vous voulez sauvegarder la compétition en cours. Si vous validez, vous aurez alors à insérer une disquette formatée dans le lecteur.

Tout Grand Prix non achevé lors d'une sauvegarde ne sera pas pris en compte lors de la reprise de la compétition.

Exemple : Vous avez déjà effectué le Grand Prix de Assen, Silverstone et de Spa. Vous venez de débiter le Grand Prix de Suzuka et vous décidez de faire une sauvegarde de la compétition en cours.

L'ordinateur ne sauvegardera que vos résultats précédents et lors de la reprise de la compétition vous recommencerez uniquement le Grand Prix de Suzuka.

GREAT COURTS

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

1) Utilisation de Great Courts.

Menu principal (Main menu).

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

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

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

Classement (Ranking) : visualisation des 64 premiers joueurs.

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

Une seule sauvegarde du match en cours est possible.

Les sous menus.

Option TOURNOI (Tournament)

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

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

Retour de votre clavier. Le joueur est classé en 64^e position du classement mondial en début de tournoi.

Le premier des quatre tournois auxquels le joueur doit participer est l'OPEN de MELBOURNE (Australian OPEN in Melbourne). Avant de commencer chacun des quatre tournois, une image de présentation agrémentée d'un fond musical apparaît.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Résultats des 16^e de finale.

Nom des participants au tournoi.

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

Option ENTRAÎNEMENT (Practice) : Ce choix permet au joueur de s'entraîner aux différentes techniques du tennis. Pour cela il dispose des options suivantes :

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

Machine : Entraînement avec une machine lanceuse de balle.

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

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

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

EASY : Ce mode s'adresse aux débutants et est implémenté automatiquement au chargement de **GREAT COURTS**.

Le service est facilité car le joueur n'a que le pointeur à diriger. Les fautes au filet lors du service sont quasiment impossibles (sauf erreur grave du joueur). Le test de détection de collision de la raquette et de la balle est très large si bien que le joueur a une grande probabilité de renvoyer la balle. C'est comme s'il jouait avec une grande raquette. De plus le micro-ordinateur indique au joueur, à l'aide d'un pointeur (petit losange noir), l'endroit où il doit se placer pour renvoyer la balle.

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

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

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

Le joueur doit préparer son coup (coup droit ou revers) en déplaçant son personnage par rapport à la balle sinon le choix

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

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

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

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

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

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

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

Option SAUVEGARDE (Storage) :

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

LOAD : Récupération d'une partie sauvegardée précédemment.

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

2) INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

AMSTRAD

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

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

- Eteignez votre micro-ordinateur.

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

RUN "DISC, puis validez avec la touche RETURN pour charger le jeu.

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

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

- Si vous n'effectuez aucune action, le jeu passera en mode démonstration automatiquement. Pour revenir au menu principal il suffira de cliquer sur le bouton de tir de votre joystick (ou sur la barre espace ou sur la touche COPY).

Les commandes au clavier sont les suivantes:

Joueur 1

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

Joueur 2

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

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

COMMENT CHOISIR UNE OPTION DANS LE MENU PRINCIPAL ?

Vous devez tout simplement utiliser le joystick (ou les touches Q et A) pour choisir une des options du menu (l'option choisie apparaîtra soulignée et surlignée). Pour valider une option, vous devez appuyer sur le bouton de tir de votre joystick ou sur la touche COPY.

3) COMMENT JOUER A GREAT COURTS :

* LE SERVICE

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

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

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

* LE RETOUR DE BALLE

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

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

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

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

- QUELQUES TOUCHES IMPORTANTES :

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

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

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

REMARQUES.

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

- Le menu principal possède deux fonctions supplémentaires, à

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

5) ADDITIF AU MANUEL DE GREAT COURTS:

La première option du sous menu PRACTICE peut être différente suivant la configuration du programme. Si vous jouez seul contre le micro ordinateur alors la première option sera COMPUTER. Si vous jouez à deux, ce sera TWO PLAYERS.

Il est possible de changer la vitesse en sélectionnant l'option SPEED dans le sous menu MODE. Lorsque l'option SPEED est validée, il est possible de choisir entre 5 vitesses (speed 1 à 5). Ces options sont doublées par le clavier à l'aide des touches de fonction F1 à F5.

Dans le menu principal, l'option EXIT permet de quitter le jeu et de retourner au DOS.

Additif à la fiche d'intruction

ATTENTION: GREAT COURTS est configuré avec un clavier QWERTY.

- Pour obtenir Q tapez A
- Pour obtenir A tapez Q
- Pour obtenir Y tapez W
- Pour obtenir W tapez Z
- Pour obtenir Z tapez Y
- Pour obtenir M tapez ?

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

A) Le service :

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

Application du service dans Great Courts.

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

Le service se passe en trois temps.

- Cliquez sur le bouton de tir du joystick. A partir de cet instant la première phase d'animation du service commence (joueur préparant son service).

- Sur le court, en face du joueur servant, apparaît un pointeur jaune (petite croix). Ce pointeur va vous servir à choisir l'endroit où la balle devra tomber. Dirigez le pointeur sur le court opposé diagonalement à votre joueur à l'endroit que vous avez choisi et où vous voulez que la balle tombe.

- Cliquez une deuxième fois pour valider le coup. A ce moment là, la suite de l'animation se poursuit et la balle part vers l'endroit choisi.

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

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

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

B) Les différents coups.

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

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

Application des groundstrokes dans Great Courts.

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

Le coup droit : Le choix du coup est fonction de la position du joueur par rapport à la balle au moment du stroke. L'angle donné à la balle est fonction de la distance entre le joueur et celle-ci.

En règle générale, si votre

joueur est placé à gauche de la balle, le coup sera un coup droit.

Suivant l'endroit où vous désirez que la balle tombe, il faudra positionner le joueur par rapport à celle-ci afin de déterminer l'angle de renvoi.

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

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

dans la zone des carrés de service

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

Application de la volée dans Great Courts.

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

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

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

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

Down the line shot : Il s'agit d'un coup se faisant le long de la ligne sideline

Cross court shot : Coup renvoyé diagonalement d'un côté du court à l'autre

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

Approach shot : Coup joué immédiatement avant une montée au filet

Drop shot : Coup amorti de telle sorte que la balle tombe très près du filet

Ship shot : Coup moyennement amorti de façon à faire avancer l'adversaire

Application de ces différents coups dans Great Courts

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

D) Position du joueur en réception de balle.

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

E) Les effets de balle.

Le top spin : cet effet fait tourner la balle sur elle-même dans le sens opposé de la résistance de l'air, ce qui crée une pression la faisant aller vers le sol.	Le side spin : cet effet fait tourner la balle soit vers la droite, soit vers la gauche (suivant le sens donné), ce qui arrondit sa trajectoire	L'under spin : c'est l'effet contraire du top spin
---	---	--

Application des différents effets dans Great Courts.

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

F) *Stratégie du tennis.*

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

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

Le retour de service : suivant le type de service que vous avez reçu il va falloir que vous soyez le plus offensif possible.

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

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

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

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

MEN'S SINGLES WINNERS LIST

ANNEXES

FRENCH OPEN

GAGNANTS DE L'OPEN DE FRANCE

(Disputé à Roland Garros depuis 1928)

Simple Messieurs

1928 H. COCHET	1951 J. DROBNY
1929 R. LACOSTE	1952 J. DROBNY
1930 H. COCHET	1953 K.R. ROSEWALL
1931 J. BOROTRA	1954 M.A. TRABERT
1932 H. COCHET	1955 M.A. TRABERT
1933 J.H. CRAWFORD	1956 L.A. HOAD
1934 G. VON CRAMM	1957 S. DAVIDSON
1935 F.J. PERRY	1958 M.G. ROSE
1936 G. VON CRAMM	1959 N. PIETRANGELI
1937 H. HENKEL	1960 N. PIETRANGELI
1938 J.D. BUDGE	1961 M. SANTANA
1939 W.D. MAC NEILL	1962 R.G. LAVER
1946 M. BERNARD	1963 R.S. EMERSON
1947 J. ASBOTH	1964 M. SANTANA
1948 F.A. PARKER	1965 F.S. STOLLE
1949 F.A. PARKER	1966 A.D. ROCHE
1950 J.E. PATTY	1967 R.S. EMERSON
1968 K.R. ROSEWALL bat R. LAVER 6-3, 6-1, 2-6, 6-2	
1969 R.G. LAVER bat K.R. ROSEWALL 6-4, 6-3, 6-4	
1970 J. KODES bat Z. FRANULOVIC 6-2, 6-4, 6-0	
1971 J. KODES bat I. NASTASE 3-6, 6-2, 2-6, 7-5	
1972 A. GIMENO bat P. PROISY 4-6, 6-3, 6-1, 6-1	
1973 I. NASTASE bat N. PILIC 6-3, 6-3, 6-0	
1974 B. BORG bat M. ORANTES 6-7, 6-0, 6-1, 6-1	
1975 B. BORG bat G. VILAS 6-2, 6-3, 6-4	
1976 A. PANATA bat H. SOLOMON 6-1, 6-4, 4-6, 7-6	
1977 G. VILAS bat B. GOTTFRIED 6-0, 6-3, 6-0	
1978 B. BORG bat G. VILAS 6-1, 6-1, 6-3	
1979 B. BORG bat V. PECCI 6-3, 6-1, 6-7, 6-4	
1980 B. BORG bat V. GERULAITIS 6-4, 6-1, 6-2	
1981 B. BORG bat I. LENDL 6-1, 4-6, 6-2, 3-6, 6-1	
1982 M. WILANDER bat G. VILAS 1-6, 7-6, 6-0, 6-4	
1983 Y. NOAH bat M. WILANDER 6-2, 7-5, 7-6	
1984 I. LENDL bat Mc ENROE 3-6, 2-6, 6-4, 7-5, 7-5	
1985 M. WILANDER bat I. LENDL 3-6, 6-4, 6-2, 6-2	
1986 I. LENDL bat PENFORS 6-3, 6-2, 6-4	
1987 I. LENDL bat M. WILANDER 7-5, 6-2, 3-6, 7-6	

ALL ENGLAND CHAMPIONSHIP

GAGNANTS DU TOURNOI DE WIMBLEDON

(Résultats depuis 1877)

Simple Messieurs

1877 S. W. GORE	1878 P. F. HADOW
1879 J. T. HARTLEY	1880 J. T. HARTLEY
1881 W. RENSRAW	1882 W. RENSRAW
1883 W. RENSRAW	1884 W. RENSRAW
1885 W. RENSRAW	1886 W. RENSRAW
1887 H. F. LAWFORD	1888 E. RAINSHAW
1889 W. RENSRAW	1890 W. J. HAMILTON
1891 W. BADDELEY	1892 W. BADDELEY
1893 J. PIM	1894 J. PIM
1895 W. BADDELEY	1896 H. S. MANOHY
1897 R. F. DOHERTY	1898 R. F. DOHERTY
1899 R. F. DOHERTY	1900 R. F. DOHERTY
1901 A. W. GORE	1902 H. L. DOHERTY
1903 H. L. DOHERTY	1904 H. L. DOHERTY
1905 H. L. DOHERTY	1906 H. L. DOHERTY
1907 N. E. BROOKES	1908 A. W. GORE
1909 A. W. GORE	1910 A. F. WILDING
1911 A. F. WILDING	1912 A. F. WILDING
1913 A. F. WILDING	1914 N. E. BROOKES
1919 G. L. PATTERSON	1920 W. T. TILDEN
1921 W. T. TILDEN	1922 G. L. PATTERSON
1923 W. M. JOHNSTON	1924 J. BOROTRA
1925 R. LACOSTE	1926 J. BOROTRA
1927 H. COCHET	1928 R. LACOSTE
1929 H. COCHET	1930 W. T. TILDEN
1931 S. B. WOOD	1932 H. E. VINES
1933 J. H. CRAWFORD	1934 F. J. PERRY
1935 F. J. PERRY	1936 F. J. PERRY
1937 J. D. BUDGE	1938 J. D. BUDGE
1939 R. L. RIGGS	1946 Y. PETRA
1947 J. A. KRAMER	1948 R. FALKENBURG
1949 F. R. SCHROEDER	1950 J. E. PATTY
1951 R. SAVITT	1952 F. A. SEDGMAN
1953 E. V. SEIXAS	1954 J. DROBNY
1955 M. A. TRABERT	1956 L. A. HOAD
1957 L. A. HOAD	1958 A. J. COOPER
1959 A. OLMEDO	1960 N. A. FRASER
1961 R. G. LAVER	1962 R. G. LAVER
1963 C. R. Mc KINLEY	1964 R. S. EMERSON
1965 R. S. EMERSON	1966 M. SANTANA
1967 J. D. NEWCOMBE	

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

U.S. OPEN

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

Simple Messieurs

- | | |
|-----------------------|-----------------------|
| 1881 R.D. SEARS | 1882 R.D. SEARS |
| 1883 R.D. SEARS | 1884 R.D. SEARS |
| 1885 R.D. SEARS | 1886 R.D. SEARS |
| 1887 R.D. SEARS | 1888 H.W. SLOCUM |
| 1889 H.W. SLOCUM | 1890 O.S. CAMPBELL |
| 1891 O.S. CAMPBELL | 1892 O.S. CAMPBELL |
| 1893 R.D. WRENN | 1894 R.D. WRENN |
| 1895 F.H. HOVEY | 1896 R.D. WRENN |
| 1897 R.D. WRENN | 1898 M.D. WHITMAN |
| 1899 M.D. WHITMAN | 1900 M.D. WHITMAN |
| 1901 W.A. LARNED | 1902 W.A. LARNED |
| 1903 H.L. DOHERTY | 1904 H. WARDS |
| 1905 B.C. WRIGHT | 1906 W.J. CLOTHIER |
| 1907 W.A. LARNED | 1908 W.A. LARNED, |
| 1909 W.A. LARNED | 1910 W.A. LARNED |
| 1911 W.A. LARNED | 1912 M.E. Mc LOUGHLIN |
| 1913 M.E. Mc LOUGHLIN | 1914 R.N. WILLIAMS |
| 1915 W.M. JOHNSTON | 1916 R.N. WILLIAMS |
| 1918 R.L. MURRAY | 1919 W.M. JOHNSTON |
| 1920 W.T. TILDEN | 1921 W.T. TILDEN |
| 1922 W.T. TILDEN | 1923 W.T. TILDEN |

1924 W.T. TILDEN
1926 R. LACOSTE
1928 H. COCHET
1930 J.H. DOEG
1932 H.E. VINES
1934 F.J. PERRY
1936 F.J. PERRY
1938 J.D. BUDGE
1940 W.D. Mc NEIL
1942 F.R. SCHROERER
1944 F.A. PARKER
1946 J.A. KRAMER
1948 R.A. GONZALES
1950 A. LARSEN
1952 F.A. SEDGMAN
1954 E.V. SEIXAS
1956 K.R. ROSEWALL
1958 A.J. COOPER
1960 N.A. FRASER
1962 R.G. LAVER
1964 R.S. EMERSON
1966 F.S. STOLLE

1925 W.T. TILDEN
1927 R. LACOSTE
1929 W.T. TILDEN
1931 H.E. VINES
1933 F.J. PERRY
1935 W.L. ALLISON
1937 J.D. BUDGE
1939 R.L. RIGGS
1941 R.L. RIGGS
1943 J.R. HUNT
1945 F.A. PARKER
1947 J.A. KRAMER
1949 R.A. GONZALES
1951 F.A. SEDGMAN
1953 M.A. TRABERT
1955 M.A. TRABERT
1957 M.J. ANDERSON
1959 N.A. FRASER
1961 R.S. EMERSON
1963 R.H. OSUNA
1965 M. SANTANA
1967 J.D. NEWCOMBE

1968 A.R. ASHE bat OKKFR 14-12N, 5-7, 6-3, 3-6, 6-3
1969 R.G. LAVER bat ROCHE 7-9, 6-2, 6-2, 6-1
1970 K.R. ROSEWALL bat ROCHE 2-6, 6-4, 7-6, 6-3
1971 S.R. SMITH bat J. KODES 3-6, 6-3, 6-2, 7-6
1972 I. NASTASE bat A.R. ASHE 3-6, 6-3, 6-7, 6-4, 6-3
1973 J. NEWCOMBE bat J. KODES 6-4, 1-6, 4-6, 6-2, 6-3
1974 J. CONNORS bat K.R. ROSEWALL 6-1, 6-0, 6-1
1975 M. ORANTES bat J. CONNORS 6-4, 6-3, 6-3
1976 J. CONNORS bat B. BORG 6-4, 3-6, 7-6, 6-4
1977 G. VILAS bat J. CONNORS 2-6, 6-3, 7-6, 6-0
1978 J. CONNORS bat B. BORG 6-4, 6-2, 6-2
1979 J. Mc ENROE bat V. GERULAITIS 7-5, 6-3, 6-3
1980 J. Mc ENROE bat B. BORG 7-6, 6-1, 6-7, 5-7, 6-4
1981 J. Mc ENROE bat B. BORG 4-6, 6-2, 6-4, 6-3
1982 J. CONNORS bat I. LENDL 6-3, 6-2, 4-6, 6-4
1983 J. CONNORS bat I. LENDL 6-3, 6-7, 7-5, 6-0
1984 J. Mc ENROE bat I. LENDL 6-3, 6-4, 6-1
1985 I. LENDL bat J. Mc ENROE 7-6, 6-3, 6-4
1986 I. LENDL bat MECIR 6-4, 6-2, 6-0
1987 I. LENDL bat M. WILLIAMS 6-7, 6-0, 7-6, 6-4

AUSTRALIAN OPEN IN MELBOURNE

GAGNANTS DU TOURNOI DE L'OPEN D'AUSTRALIE

Simple Messieurs

1905 R. W. HEATH	1906 A. F. WILDING
1907 H. M. RICE	1908 F. B. ALEXANDER
1909 A. F. WILDING	1910 R. W. HEATH
1911 N. E. BROOKES	1912 J. C. PARKE
1913 E. F. PARKER	1914 A. O'HARA WOOD
1915 F. G. LOWE	1919 A. R. F. KINGSCOTE
1920 P. O'HARA WOOD	1921 R. H. GEMMELL
1922 J. O. ANDERSON	1923 P. O'HARA WOOD
1924 J. O. ANDERSON	1925 J. O. ANDERSON
1926 J. B. WAWKES	1927 G. L. PATTERSON
1928 J. BOROTRA	1929 J. C. GREGORY
1930 E. F. MOON	1931 J. H. CRAWFORD
1932 J. H. CRAWFORD	1933 J. H. CRAWFORD
1934 F. G. PERRY	1935 J. H. CRAWFORD
1936 A. K. QUIST	1937 V. B. Mc GRATH
1938 J. D. BUDGE	1939 J. E. BROMWICK
1940 A. K. QUIST	1946 J. E. BROMWICK
1947 D. PAILS	1948 A. K. QUIST
1949 F. A. SEDGMAN	1950 F. A. SEDGMAN
1951 R. SAVIT	1952 K. Mc GREGOR
1953 K. R. ROSEWALL	1954 M. G. ROSE
1955 K. R. ROSEWALL	1956 L. A. HOAD
1957 A. J. COOPER	1958 A. J. COOPER
1959 A. OLMEDO	1960 R. G. LOVER
1961 R. S. EMERSON	1962 R. G. LAVER
1963 R. S. EMERSON	1964 R. S. EMERSON
1965 R. S. EMERSON	1966 R. S. EMERSON
1967 R. S. EMERSON	1968 W. W. BOWREY
1969 R. LAVER bat A. GIMENO 6-3, 6-4, 7-5	
1970 A. ASHE bat D. CREALY 6-4, 9-7, 6-2	
1971 K. ROSEWALL bat A. ASHE 6-1, 7-5, 6-3	
1972 K. ROSEWALL bat M. ANDERSON 7-6, 6-3, 7-5	
1973 J. NEWCOMBE bat O. PARUN 6-3, 6-7, 7-5, 6-1	
1974 I. CONNORS bat P. DENT 7-6, 6-4, 4-6, 6-3	
1975 J. NEWCOMBE bat J. CONNORS 7-5, 3-6, 6-4, 7-5	
1976 M. EDMONSON bat J. NEWCOMBE 6-7, 6-3, 7-6, 6-1	
1977 (Jan) R. TANNER bat G. VILAS 6-3, 6-3	
1977 (Déc) V. GERULAITIS bat J. LLOYD 6-3, 7-6, 5-7, 3-6, 6-2	
1978 G. VILAS bat J. MARKS 6-4, 6-4, 3-6, 6-3	
1979 G. VILAS bat J. SADRI 7-6, 6-3, 6-2	
1980 B. TEACHER bat K. WARWICK 7-5, 7-6, 6-3	
1981 J. KRIEK bat S. DENTON 6-2, 7-6, 6-7, 6-4	
1982 J. KRIEK bat S. DENTON 6-3, 6-3, 6-2	
1983 M. WILANDER bat I. LENDL 6-1, 6-4, 6-4	
1984 M. WILANDER bat K. CUREN 6-7, 6-4, 7-6, 6-2	
1985 S. EDBERG bat M. WILANDER 6-4, 6-3, 6-3	
1987 S. EDBERG bat P. CASH 6-3, 6-4, 3-6, 5-7, 6-3	

FIGHTING SOCCER

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Amstrad disquette

Insérez la disquette dans le lecteur de disquettes. Tapez RUN'DISC et appuyez sur ENTER.

Un jeu de sang-froid, d'habileté et de stimulation, rapide et furieux, qui explosera sur l'écran de votre moniteur!

Dans ce tournoi olympique international, vous vous battez contre dix pays et utilisez les tackles glissants contre vos adversaires, à travers cinq rounds de jeu intenses et épuisants.

Arrachez le trophée olympique à tout prix, par les dribbles, les coups de pied, les tirs, les coups de tête, la triche, dans FIGHTING SOCCER... *BATTEZ-VOUS JUSQU'A LA VICTOIRE!!*

MODE FLECHE

Si le mode clavier est sélectionné, la flèche tourne tout autour du joueur, indiquant la direction dans laquelle vous tirez; en d'autres termes, le déplacement de la flèche est indépendant.

Si le mode manche à balai est sélectionné, la flèche indiquera automatiquement la direction du joueur et la balle sera donc tirée dans cette direction.

COMMANDES DE JEU

Pour sélectionner les commandes des joueurs

Appuyez sur ENTER/RETURN pour définir les commandes pour chaque joueurs. Si le CLAVIER est sélectionné, l'utilisateur sera invité à définir les touches du jeu.

Si vous utilisez le MANCHE A BALAI, les touches de rotation de la flèche sont Z/ X; pour le MANCHE A BALAI 2, les touches sont N/M.

Pour mettre le jeu en pause

Pour aller au mode pause alors que vous êtes en plein dans le jeu, appuyez sur ENTER/RETURN; vous aurez ensuite à appuyer soit sur ENTER/RETURN pour continuer, soit sur ESPACEMENT pour sortir de jeu.

Son FX/Musique

Pour permuter entre son fx et musique, appuyez sur F5 sur l'Amstrad.

3 D GRAND PRIX

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

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

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

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

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

Instructions de jeu

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

Bonne route !

PARCOURS INTERNATIONAUX

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

Contrôle

CLAVIER

ou JOYSTICK

Z : Volant à gauche

X : Volant à droite

+ : Accélérer

? : Freiner

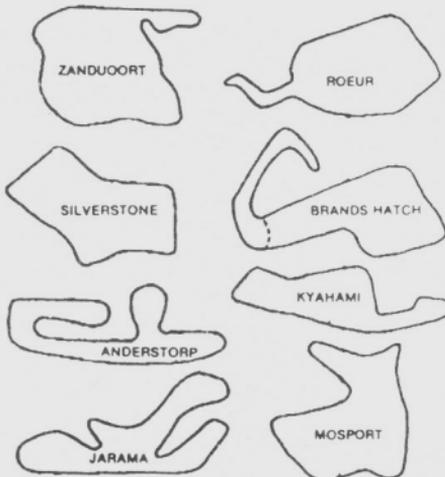
Barre espace : Changement de vitesse

Barre espace et + : Passer à une vitesse supérieure

Barre espace et ? : Rétrograder

ESC une fois : Pause

ESC deux fois : Recommencez le jeu



Pour les news, les nouveautés, les concours et les astuces, branchez-vous sur notre serveur Minitel: le 3615 UBI.

Pour tout logiciel défectueux, appelez notre Hot Line, à Euromaintenance: (16) 99.08.90.77.

3 D Grand Prix (C) Ubi Soft.
Great Courts (C) Blue Byte, (C) Ubi Soft.
Grand Prix 500 II (C) Microids.
Kick Off 2 (C) Anco Software Ltd.
Fighting Soccer (C) Activision Ltd.

Amstrad is a registered trademark of Amstrad Consumer Electronics Plc.

5045043

UBI SOFT

Entertainment Software

