THE CYCLES

International Grand Prix Racing ™

Manuel pour ordinateurs
Amstrad et Spectrum

THE CYCLES

Table des matières

Mise en route 1

Choix d'une course 3

Choix d'une cylindrée 6

Choix d'un circuit 6

Epreuve de qualification 8

Pilotage de la moto 9

Les concurrents 11

Ecran de la course 12

Négociation des virages 13

Résultats de la course 14

Créé par: Distinctive Software

Conversion: Random Access

Producteur: Chris Bankston

Testeurs: Chris Bankston, Don Marchant, Jeff Wagner

European Project Managers: Simon Pick, Dan Marchant

Manuel: Jeff Hoff

THE CYCLES

Tout semble simple au départ : un cadre, deux roues, et un bon moteur. Puis, lorsque vous regardez une moto négocier un virage en souplesse, cela devient de la magie, de l'art. Mais il n'y a peut-être rien de plus scientifique, complexe — et courageux — que la trajectoire d'un coureur dans un virage à rayon constant ou dans une longue chicane droite-gauche.

International Grand Prix Racing : c'est l'équilibre entre puissance, effets gyroscopiques, moteur couple, force de gravité, toutes les lois de la physique et les défauts de la nature humaine. Faites-en la somme, que vous appellerez « Vitesse », et sélectionnez les 15 meilleurs circuits du monde : vous obtenez le Circuit. Seuls des scientifiques intrépides, fous de vitesse, peuvent s'y mesurer.

Mise en route

Pour lancer le jeu, utilisez l'une des instructions suivantes. Pour sortir du jeu et vous retrouvez au menu principal à n'importe quel moment sur l'un des deux systèmes, appuyez sur X.

Spectrum 128 version disquette:

1 Reliez votre manette de jeu au Port 1 (si vous voulez en utiliser un).

2 Mettez votre ordinateur en route.

3 Insérez la disquette *The Cycles* dans l'unité, l'étiquette vers le haut.

4 Lorsque l'option du LOADER apparaît sur l'écran, appuyez sur **Entrée**.

Spectrum 48/128 version cassette:

1 Reliez votre manette de jeu au port 1 (si vous voulez en utiliser un).

2 Mettez votre ordinateur en route.

3 Insérez la cassette *The Cycles* dans le lecteur, l'étiquette vers le haut.

4 Si vous utilisez un Spectrum 48K, tapez **LOAD"** et appuyez sur **Entrée**. Si vous possédez un +3, appuyez sur le curseur jusqu'à ce que 48K BASIC soit surligné puis appuyez sur **Entrée**. Tapez **LOAD"** et appuyez sur **Entrée**. Si vous possédez un +2, appuyez sur **Entrée** lorsque l'option du LOADER apparaît.

5 Mettez le lecteur en route.

THE CYCLES

Mise en route (suite)

Amstrad version disquette:

1 Reliez votre manette de jeu si vous voulez en utiliser un.

2 Mettez votre ordinateur en route.

3 Au message, insérez la disquette *The Cycles* dans l'unité, l'étiquette vers le haut.

4 Tapez **RUN"DISK** puis appuyez sur **Entrée**.

Amstrad version cassette:

1 Reliez votre manette de jeu si vous voulez en utiliser un.

2 Mettez votre ordinateur en route et au message, insérez la cassette *The Cycles* dans le lecteur.

3 Si vous jouez avec un appareil à cassette et disquette, tapez **1TAPE** puis appuyez sur **Entrée**.

4 Tapez **RUN"** et suivez les instructions sur l'écran.

Choix d'une course

Organiser une course est aussi simple que faire sauter le bouchon d'un magnum de champagne. Utilisez la manette de jeu (ou les touches de direction, voir page 9) pour manoeuvrer le curseur sur l'écran Choose Game Type (fig. 1). Lorsque vous avez entré toutes les sélections suivantes (1-4), appuyez sur **Entrée** pour passer à l'écran suivant.

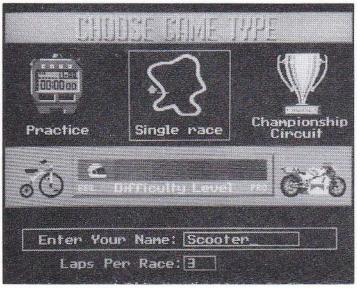


Fig. 1 ***Cliché d'écran de la version PC***

❶ Type de course

Practice (entraînement)

Choisissez cette option pour gagner quelques secondes sur le temps de vos tours d'essai et pour décider quels sont les engins qui tiennent le mieux la route. Le nombre spécifié dans l'option Laps per Race détermine le nombre de tours d'essai qui vous sont accordés.

Choix d'une course (suite)

Single Race (course en solo)

Choisissez l'un des 15 circuits, et allez-y. Il faut d'abord accomplir un tour de qualification (se reporter à Qualification page 8), et vous pouvez partir. Votre temps de qualification détermine votre position de départ par rapport à neuf autres concurrents.

Championship Circuit (tournée de championnat)

Quinze circuits, 15 courses différentes. Vos performances dans la série complète des 15 courses déterminent votre place au tableau du World Driving Championship (championnat du monde) (se reporter à Résultats des courses pour plus de détails).

❷ Niveau de difficulté

Sélectionnez la barre du niveau de difficulté, qui va de la meule à la supermoto, puis inclinez la manette vers la gauche ou vers la droite (ou utilisez les touches de direction) pour placer le casque sur le niveau de difficulté choisi.

La difficulté — l'habileté nécessaire à balancer la moto dans les virages et passer les vitesses, le niveau de vos adversaires, les chances d'accident — va du niveau débutant sur la gauche de la barre, au niveau professionnel sur la droite.

Niveau 1: débutant

Très indulgent : vitesses automatiques, impossible d'endommager la moto ou d'avoir un accident si vous quittez la piste, impossible de déraper. Vos adversaires sont gentils avec vous — vous pouvez les bousculer de temps en temps sans chuter — mais vous ne pouvez pas faire partir la moto sur la roue arrière.

Niveau 2

Un peu plus difficile : toujours vitesses automatiques, impossible de détruire le moteur ou d'endommager la moto si vous vous balladez en dehors du circuit. Mais à ce niveau, vous pouvez déraper. Vos adversaires sont moins indulgents. Et vous pouvez cabrer la moto sur la roue arrière.

Niveau 3

De la vraie moto : vous passez les vitesses vous-même. (Pour cela, reportez-vous à Pilotage de la moto.) Vous pouvez abîmer votre direction si vous sortez trop souvent de la piste et votre moteur peut griller. Attention aux dérapages.

Niveau 4

Vos adversaires ne vous font plus de cadeau. Il est tout à fait possible de détruire le moteur. Surveillez les compteurs, n'allez pas dans le rouge et restez sur la piste.

Niveau 5: professionnel

Battez-vous contre les meilleurs coureurs. Tous les coups sont permis. Bonne chance.

❸ Inscription

Placez le curseur dans la case Enter Your Name (inscrivez votre nom), puis tapez votre nom. Attention aux fautes d'orthographe, elles comptent.

❹ Choix du nombre de tours par course

Placez le curseur dans la case Laps Per Race (tours par course) et tapez un chiffre de 1 à 99. Ce chiffre détermine le nombre de tours par course ou de tours d'essai. Toutefois la qualification s'effectue toujours sur un seul tour.

THE CYCLES

Choix d'une cylindrée

A l'écran Choose Game Type (choix du jeu), appuyez sur **Entrée** et l'écran du choix de la moto apparaît.

1 Pour faire défiler les deux autres catégories de cylindrée, inclinez la manette de jeu sur la gauche ou la droite (ou utilisez les touches de direction).

2 Pour sélectionner une catégorie de cylindrée, affichez la moto de votre choix et appuyez sur **Entrée**. Vous passerez automatiquement à l'écran suivant.

Trois catégories de cylindrées peuvent courir le Grand Prix : 500 cc, 250 cc et 125 cc. Les cylindrées d'une catégorie ne courent qu'entre elles. Vous aurez neuf adversaires par catégories — 27 en tout.

125 cc

Une flèche mono-cylindre, deux-temps, qui atteint les 130 mph (200 km/h) en sixième.

250 cc

Une petite bombe à deux cylindres, deux-temps, à refroidissement à eau. Sur une belle ligne droite, elle peut grimper jusqu'à 145 mph (230 km/h).

500 cc

Quatre cylindres. Six vitesses. Vitesse de pointe de 165 mph (260 km/h). Toute en muscles dans les chicanes. Gringalets s'abstenir.

Choix d'un circuit

Si vous avez sélectionné Practice ou Single Race:

Il vous est présenté une liste de 8 pistes dans le Circuit du Grand Prix (fig 2). Elle comprend les pistes du Japon, d'Australie, des Etats-Unis, de l'Espagne, de l'Italie, de la France, de l'Angleterre et de la Suède.

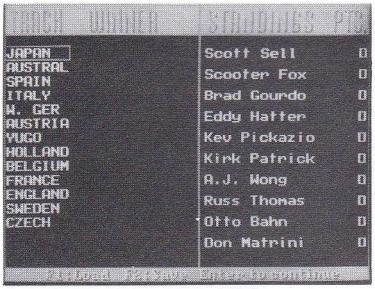


Fig. 2 ***Cliché d'écran de la version PC***

1 Pour en savoir plus sur un circuit, inclinez la manette de jeu vers l'avant ou vers l'arrière (ou utilisez les touches de direction) pour sélectionner l'une des **8** illustrations des circuits. Inclinez ensuite la manette vers la droite (ou appuyez sur la touche de direction droite) pour sélectionner Info et appuyez sur **Entrée (ou le bouton de tir).**

- **L'écran Track Spec (caractéristiques des circuits) s'affiche. Une fois que vous avez inspecté les virages, appuyez sur Entrée (ou le bouton de tir) pour revenir à la liste des circuits.**

2 Inclinez la manette de jeu vers l'avant ou vers l'arrière pour sélectionner l'un des circuits de la liste. Inclinez ensuite la manette vers la gauche (ou appuyez sur la touche de direction gauche) pour sélectionner Select et appuyez sur **Entrée**.

- Le circuit choisi s'installe. Préparez-vous à passer l'épreuve de qualification.

Remarque: Deux des circuits — United States (Etats-Unis) et Brazil (Brésil) — ne comportent pas d'épreuves pour la catégorie 125 cc. Le nombre de pistes disponibles pour les 125 est donc inférieur à deux par rapport aux autres catégories. Si vous choisissez cependant une course solo, vous pouvez courir sur ces circuits avec une 125.

Choix d'un circuit (suite)

Si vous avez sélectionné un circuit

L'écran Circuit Standings (résultats du championnat) s'affiche (fig. 3) ; il indique les noms de tous les circuits, le nom du vainqueur de chaque épreuve du Circuit ainsi que le total de ses points. Le prochain circuit de la tournée est également sélectionné.

Fig. 3 ***Cliché d'écran de la version PC***

Appuyez simplement sur **Entrée**. Les caractéristiques du prochain circuit du championnat s'affichent. Appuyez de nouveau sur **Entrée** et préparez-vous à passer l'épreuve de qualification.

Cet écran vous permet également de sauvegarder Circuits après une course.

Epreuve de qualification

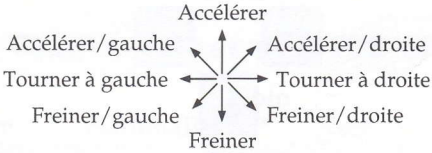
Une fois le circuit choisi, il faut passer l'épreuve de qualification. On ne laisse pas courir n'importe qui. Il s'agit d'un tour de piste contre la montre, alors foncez. Le temps obtenu déterminera votre position sur la grille de départ par rapport à 10 coureurs.

Votre performance et votre position sur la grille de départ sont automatiquement affichés après le tour de piste. Si vous n'arrivez pas à le finir (ou si cela vous prend trop de temps), la mention DNQ (Did Not Qualify/Non qualifié) s'inscrit à côté de votre nom. Essayez à nouveau ou allez chercher fortune ailleurs.

Pilotage de la moto

Pour piloter votre moto dans The Cycles, utilisez la manette de jeu ou le clavier numérique. (Pour simplifier, ce manuel ne mentionne que la manette de jeu. Consultez les tableaux suivants qui indiquent les correspondances entre manette de jeu et autres contrôles.) Choisissez le genre de contrôle depuis l'écran Game Selection.

Manette de jeu



- Inclinez la manette d'avant en arrière pour accélérer ou freiner.
- Inclinez la manette sur la gauche ou sur la droite pour diriger la moto sur la gauche ou sur la droite.
- Pour passer la vitesse supérieure, accélérez et appuyez sur le bouton de tir ; pour passer la vitesse inférieure, freinez et appuyez sur **le bouton de tir**.

Pilotage de la moto (suite)

Commandes clavier optionnelles

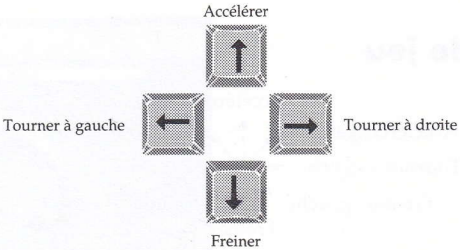
Q = Vers la gauche

W = Vers la droite

K = Freiner

L = Accélérer

P = Panique



- Pour passer à la vitesse supérieure, appuyez sur la barre d'espacement pendant l'accélération; pour rétrograder, appuyez sur la barre d'espacement pendant le freinage.

  Sur l'Amstrad, la touche curseur du haut/du bas peut être utilisée pour accélérer/ralentir et la touche curseur de droite/de gauche pour manoeuvrer.

Les concurrents

Pour chaque catégorie de cylindrée, neuf adversaires différents cherchent à vous repousser à l'arrière du peloton. Chacun possède des qualités et un caractère différents : certains sont agressifs, d'autres plus timorés ; certains mettent en oeuvre une stratégie élaborée, d'autres sont plus spontanés ; certains manoeuvrent leur moto en maîtres, d'autres ont encore besoin de pratique. Le registre des coureurs, ci–dessous, range vos adversaires par catégorie, du professionnel au débutant :

Championnat des 125 cc

Moto nº	Nom	Nationalité	Moto nº	Nom	Nationalité
88	Scooter Fox	Anglais	2	A.J. Wong	Chinois
27	Brad Gourdo	Italien	66	Russ Thomas	Américain
01	Eddy Hatter	Américain	05	Otto Bahn	Allemand
12	Kev Pickazio	Italien	09	Don Matrini	Italien
4	Kirk Patrick	Irlandais			

Championnat des 250 cc

Moto nº	Nom	Nationalité	Moto nº	Nom	Nationalité
88	Max Gray	Anglais	2	Jeremy Steele	Américain
27	Frank Delrio	Espagnol	66	Pierre Roi	Français
01	Greg Neumann	Américain	05	Tony Castle	Scottish
12	Kjell Anders	Suédois	09	Nigel Crym	Anglais
4	Claude Leduc	Français			

Les concurrents (suite)

Championnat des 500 cc					
Moto nº	Nom	Nationalité	Moto nº	Nom	Nationalité
88	Don Lee	Canadien	2	Alex Gold	Canadien
27	Tom Matthews	Américain	66	Joe Campbell	Américain
01	Ian Smythe	Anglais	05	Koji Nagata	Japonais
12	Norman Green	Australien	09	Andy Buck	Welsh
4	Jose Brio	Spanish			

Ecran de la course

Tachomètre

C'est le grand indicateur au sommet. Il enregistre (en milliers) le nombre de tours par minute (RPM) effectués par le vilebrequin. Plus le chiffre est grand, plus le moteur travaille dur. S'il chauffe trop, l'aiguille du tachomètre grimpe dans la zone de danger ou les lignes rouges et il peut exploser. Ouvrez l'oeil lorsque vous tournez aux environs de 11.000 tours minute.

Guidon

Dirigez la moto en inclinant la manette sur la gauche ou sur la droite, ou appuyez sur les touches de direction gauche ou droite.

Compteur de vitesse

Indique le nombre de miles à l'heure (1 mile = 1,605 km) en chiffres digitaux, dans la position supérieure centrale de votre écran. Si vous voulez accélérer, inclinez la manette vers l'avant ou appuyez sur la touche correspondante sur le clavier. Pour freiner, inclinez la manette vers l'arrière ou appuyez sur la touche correspondante sur le clavier. (Pour une explication détaillée sur l'accélération et le freinage, reportez-vous à la partie Pilotage de la moto.)

Indicateur des vitesses

Cela se trouve juste au-dessous de la jauge de vitesse. Vous disposez de six vitesses.

Carte

Cela se trouve dans la partie supérieure gauche de votre écran. A consulter pour anticiper les surprises que la piste tient en réserve – virages, lignes droites, chicanes.

Informations sur la course en cours

Toutes les informations nécessaires pour savoir à quel point vous êtes en train de perdre se trouvent dans la partie supérieure droite de votre écran.

P	Votre position actuelle dans la course
L	Votre tour en cours
Horloge supérieure	Temps global de la course
Horloge inférieure	Temps du tour en cours

Négociation des virages

La course se joue dans les virages ou à l'approche des virages. C'est probablement là que vous risquez le plus de quitter la piste — gagner ou perdre la course. La tactique de base consiste à étudier en détails chaque circuit et choisir une trajectoire longtemps à l'avance. Sans trop vous mettre sur la voie, nous pouvons vous suggérer que la meilleure façon de négocier un virage dans une véritable course de motos est également la meilleure pour The Cycles. Nous vous faisons confiance pour trouver comment. (Un conseil : freinez quand vous entrez dans le virage, accélérez pour en sortir.)

Tous les virages sont signalés par une bordure rayée. Des signaux à 150, 100 et 50 yards (1 yard = 0,914 m) sont souvent placés en bordure extérieure des virages pour vous aider à les négocier.

Résultats de la course

A l'issue de chaque course

Un écran apparaît . Il révèle comment vous vous êtes comporté face à vos adversaires. Il affiche vos statistiques personnelles pour la course que vous venez de finir — votre overall time (temps final), highest speed (vitesse maximale) et average speed (vitesse moyenne) — ainsi que les statistiques concernant le Best Lap (meilleur tour) : quel fut le meilleur tour, à quelle vitesse vous l'avez effectué et combien de temps cela vous a pris.

Si votre meilleure vitesse moyenne sur un tour est la meilleure de tout le circuit, elle est automatiquement enregistrée à l'écran d'information concernant ce circuit sous Lap Record (meilleur tour). Chaque circuit possède son propre écran d'information.

Si vous courez pour le championnat, appuyez sur le bouton de tir ou sur **Entrée** pour constater, sur l'écran Circuit Standings, combien de points vous avez totalisé.

Résultats du championnat

L'écran Circuit Standings (fig. 6) s'affiche à l'issue de chaque course. Il indique le nombre de points totalisés par coureur, le vainqueur de chaque course et indique dans quel pays va se tenir la prochaine compétition.

Résultats de la course (suite)

Votre nom est affiché dans la colonne des résultats. Tous ceux qui finissent une course reçoivent des points (voir ci-dessous). Si vous avez abandonné, la mention DNF (abandon) s'inscrit à côté de votre nom.

Place	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Points	20	17	15	13	11	10	9	8	7	6

Les points obtenus à chaque course sont cumulés pendant tout le championnat. Le titre de World Driving Champion (champion du monde) est décerné au coureur qui obtient le plus haut total de points à l'issue des 15 courses.

Pour créer une nouvelle course, appuyez sur **Entrée** et vous reviendrez au premier écran. Si vous courez pour le championnat, appuyez sur **Entrée** et rendez-vous au prochain circuit.

SERVICE APRES-VENTE D'ACCOLADE EN GRANDE-BRETAGNE: 01-585-3308

Contactez-nous par téléphone si vous avez besoin d'un renseignement sur ce produit ou sur tout autre produit Accolade. Nous ferons notre possible pour répondre à votre question ou résoudre votre problème. Vous pouvez également nous écrire à l'adresse suivante:

Accolade Europe Limited
Attn: Customer Service
50 Lombard Road
London SW11 3SU, England

DESIREZ-VOUS FAIRE UNE COPIE DE SECOURS DE LA DISQUETTE ?

N'hésitez pas à faire une copie de secours des disques du jeu. Consultez le manuel de l'ordinateur pour tous détails sur la sauvegarde des disques. Si, pour une raison quelconque, l'article de protection hors-disque figurant dans le

VOTRE DISQUETTE EST GARANTIE PENDANT 90 JOURS

Accolade, Inc. garantit à l'acheteur d'origine que le support sur lequel la disquette a été enregistrée ne comporte aucun défaut de fabrication ou de matériau pour une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Tout support défectueux n'ayant pas subi d'emploi abusif, d'usure excessive ou de dommage dû à une négligence peut être renvoyé dans un délai de 90 jours.

LICENCE D'EXPLOITATION ET JARGON JURIDIQUE

Ce logiciel et le manuel d'instructions sont fournis à l'acheteur sous la licence d'Accolade, Inc., et sont soumis aux conditions et aux termes suivants, auxquels l'acheteur accepte de se conformer en ouvrant l'emballage du logiciel et du manuel d'instructions, et/ou en utilisant le logiciel. L'octroi de cette licence ne confère à l'acheteur aucun droit, titre ou intérêt concernant le logiciel ou le manuel d'instructions, sauf indication expresse mentionnée dans la licence d'exploitation.

Les droits d'auteur du logiciel et du manuel d'instructions appartiennent à Accolade, Inc. (1988). Tous droits réservés. Le logiciel et le manuel d'instructions ne peuvent être ni dupliqués ni reproduits pour quelque raison que ce soit. L'acheteur n'est pas autorisé à céder ou à revendre le logiciel ou le manuel d'instructions. Tous les noms et marques déposées sont la propriété de leurs propriétaires respectifs.

Ce qui précède constitue les seuls recours de l'acheteur. Accolade, Inc. ne pourra en aucune façon être tenu responsable de tout dommage direct, indirect ou accidentel concernant le logiciel ou le manuel d'instructions, et décline expressément toute garantie implicite, y compris, et sans limitation, la garantie de commercialisation et de conformité dans un but particulier.

ACCOLADE™

The best in entertainment software.™