

# THE ULTIMATE COLLECTION

- SKATEWARS
- ZOMBI
- GREAT COURTS
- STUNT CAR RACER
- AMC
- AFTER THE WAR

AMSTRAD  
CPC

**UBI SOFT**

FRANÇAIS

*Entertainment Software*

# SKATEWARS

**CASSETTE:** éteignez votre ordinateur. Insérez la cassette dans le lecteur de cassette puis allumez votre ordinateur. Pour charger, appuyez simultanément sur CTRL et sur ENTER. Puis, appuyez sur la touche PLAY. Le jeu chargera automatiquement.

**DISQUE:**

**INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT :**

Taper RUN"SKATE" et appuyer sur RETURN.

**EXPLICATION DU MENU :**

Appuyer sur "1" pour jouer tout seul.

Appuyer sur "2" pour jouer à deux.

Pour recomposer votre équipe, presser la touche "S".

Vous pourrez alors consulter tous les joueurs en appuyant sur la barre espace. Pour engager un des joueurs dans votre équipe, appuyer sur "RETURN".

Pour commencer la partie, appuyer sur "C".

Si vous voulez vous entraîner sur un des neuf premiers niveaux, presser "E" puis une des touches de 1 à 9.

La touche "N" permet de changer le nom des équipes.

"M" sert à modifier le type de contrôle (clavier, joystick,...)

Clavier Azerty :

X - Gauche

C - Droite

J - Haut

N - Bas

K - Tir et Saut

P - Pause

Q - Retour au Menu.

Clavier Querty :

Z - Gauche

X - Droite

K - Haut

M - Bas

L - Tir et Saut

Lors de la pause, en appuyant sur "C", vous pouvez changer la couleur du fond.

**REGLE :**

*La première équipe marquant 5 buts, remporte le tableau. Un point est aussi accordé lorsque l'on tue son adversaire. Une partie est finie lorsque l'équipe est détruite.*

# ZOMBI

## ZOMBI: INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT AMSTRAD CPC 464, 664, 6128

**DISQUE:** éteignez votre ordinateur. Insérez le disque ZOMBI dans le lecteur de disquette puis allumez l'ordinateur. Tapez RUN "ZOMBI" puis appuyez sur ENTER.

**CASSETTE:** éteignez votre ordinateur. Insérez la cassette ZOMBI dans le lecteur de cassette puis allumez votre ordinateur. Pour charger ZOMBI, appuyez simultanément sur CTRL et sur ENTER. Puis, appuyez sur la touche PLAY. Le jeu chargera automatiquement.

**BUT DU JEU :** Trouver de l'essence.

**ATTENTION** — une autre équipe joue en même temps que vous, elle n'a aucun problème de carburant mais souffre de la faim. Son nom : LES HELLS ANGELS.

**MONTER DANS UN VÉHICULE :**

- Valable pour les camions et l'hélicoptère.

**PRENDRE :**

- Un curseur apparait à l'écran. A vous de le déplacer vers un objet et de valider avec "COPY".



**POSER :**

- Touches directionnelles = curseur + "COPY".



**PAUSE :**

- Appuyer sur une touche pour reprendre le jeu.

— QUITTER LE JEU



**SE DÉPLACER :**

- Une rose des vents tridimensionnelle apparait, il vous suffit d'appuyer sur une touche autant de fois qu'il le faut pour choisir votre direction + appuyer sur "FIRE ou COPY".



**OBJETS EN MAIN :**

- Se servir des touches directionnelles pour visualiser vos objets, puis "FIRE" pour l'avoir en main.



DESCENDRE D'UN VÉHICULE

— SAUVEGARDER VOTRE PARTIE



**CHARGER**

- Charger une partie précédemment sauvegardée.



# Zombi



## RÉVEILLER

- Permet de réveiller des joueurs endormis dans un lit. Désigner avec le curseur du lit.

### UTILISER :

- On ne peut utiliser qu'un seul objet à la fois.



## OUVRIR :

- Soit aux curseurs (fenêtres, objets), soit avec la rose des vents (portes). Appuyer sur "F" pour alterner les commandes.

### ACTIVER :

- Un curseur apparaît vous permettant de désigner l'objet à activer.



## FERMER

- Action inverse que celle ci-dessus.

## MANGER / BOIRE

### DORMIR :

- Uniquement dans un lit.

NB : Le sommeil d'un personnage dure 8 heures. (jeu)

## CHANGER DE PERSONNAGE

## Vous désirez combattre :

*Il existe deux sortes de combat :*

1) *Au corps à corps : se déclenche au bout de 8 secondes (réelles) après votre arrivée dans le lieu.*

2) *Distance : Prendre l'arme en main + icône "UTILISER"*



## Utiliser les touches du clavier :

- *ESC* : Permet d'annuler une action en cours.
- *COPY* : Touche de tir avec une arme à feu - Validation des icônes (actions)
- *Z* et *X* : A utiliser en alternance pendant un combat au corps à corps.
- *F* : Inversion des actions "FERMER" et "OUVRIR".

**NB :** On peut également utiliser un joystick.

Pour la version  
cassette :  
Barre espace :  
**AFFICHE L'HORLOGE**

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

## Great Courts

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Résultats des 16e de finale.

Nom des participants au tournoi.

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

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

## Great Courts

**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.

## Great Courts

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

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

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

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

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

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

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

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

Si vous désirez changer le nom de vos adversaires, il suffit de valider la touche E. Une page écran apparaît et vous devez entrer le nom du joueur puis son score. Après chaque

saisie vous devez valider celle-ci par Return. Pour quitter cette option, il suffit d'appuyer sur la touche ESC.

## *Option SAUVEGARDE (Storage) :*

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

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

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

## **4) AMSTRAD**

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

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

## **MODE DE CHARGEMENT.**

- Eteignez votre micro-ordinateur.

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

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

- Après quelques instants, le nom et la date d'un tournoi apparaissent à l'écran. Vous devez donc entrer au clavier le nom du

# Great Courts

vainqueur de ce tournoi. Pour cela reportez vous aux annexes de la notice. Vous ne devez entrer que le nom du joueur (ne pas saisir ni la lettre du prénom ni le point). Lorsque le nom est saisi, vous voyez apparaître la page de présentation puis le menu principal.

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

## III - COMMENT JOUER A GREAT COURTS ?

Les commandes au clavier sont les suivantes:

### Joueur 1

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

### Joueur 2

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

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

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

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

#### **\* LE SERVICE**

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

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

Dans ces modes, il faut relâcher le bouton de tir de votre joystick au bon moment, sinon la balle atterrira dans le filet ou en dehors du carré de service.

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

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

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

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

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

## REMARQUES.

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

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

### III) Les différentes techniques du tennis

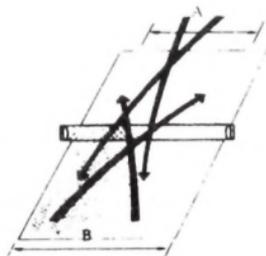
#### A) Le service :

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

Schéma 6

A : simple

B : double



A : simple

B : double

Application du service dans Greats Courts.

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

Le service se passe en trois temps.

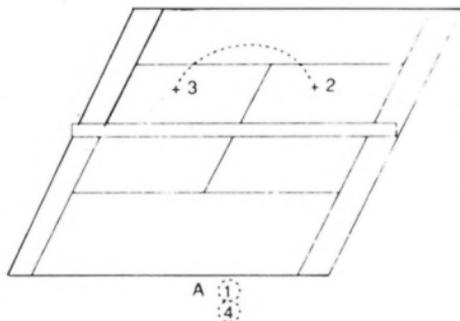
- Cliquez sur le bouton de tir du joystick. A partir de cet instant la première phase d'animation du service commence (joueur préparant son service).
- Sur le court, en face du joueur servant, apparaît un pointeur jaune (petite croix). Ce pointeur va vous servir à choisir l'endroit où la balle devra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

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

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

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

Schéma 7



A : Joueur

1 : Bouton de tir

2 : Curseur à déplacer

3 : Curseur dans la zone choisie

4 : Bouton de tir. Validation du tir

## B) Les différents coups.

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

# Great Courts

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

Schéma 8



## Application des groundstrokes dans Great Courts.

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

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

Schéma 9

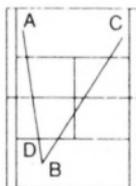
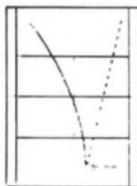
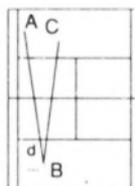


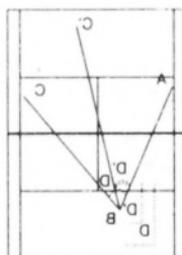
Schéma 10



# Great Courts

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

Schéma 11



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

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

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

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

Schéma 12



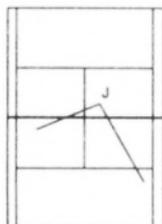
## Application de la volée dans Great Courts.

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

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

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

Schéma 13



J : Joueur

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

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

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

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

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

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

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

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

# Great Courts

Schéma 14



Schéma 15



Schéma 16



Schéma 17



Schéma 18



Schéma 19



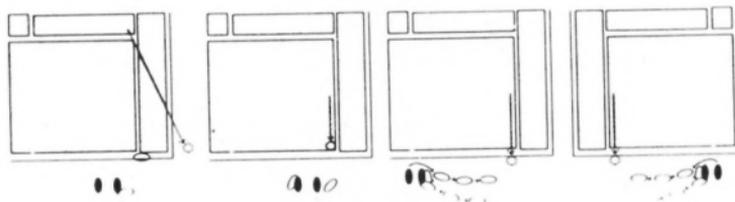
## Application de ces différents coups dans Great Courts

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

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

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

Schéma 20



## E) Les effets de balle.

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

Schéma 21



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

Schéma 22



Schéma 23

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



## Application des différents effets dans Great Courts.

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

## F) Stratégie du tennis.

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

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

# Great Courts

Schéma 24

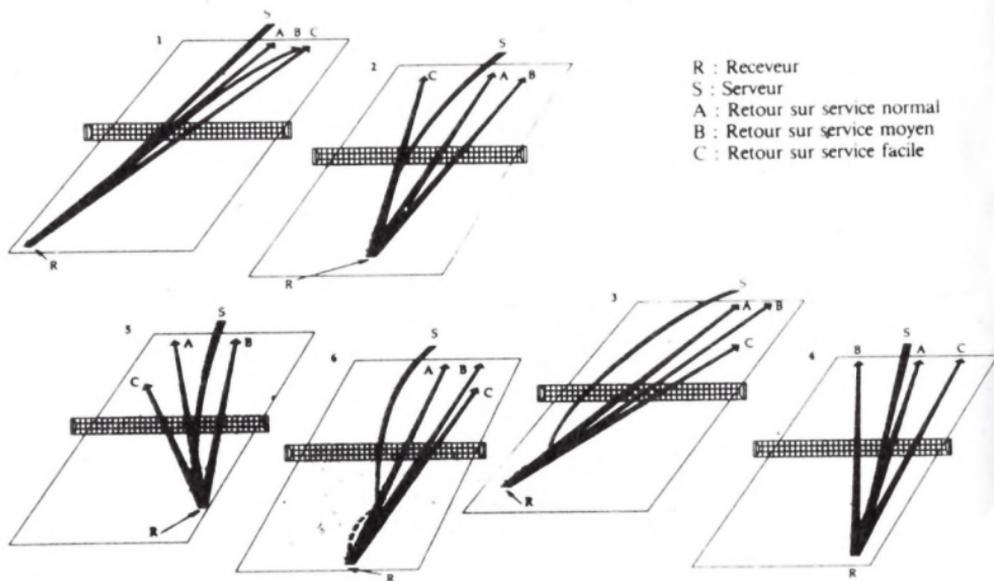


S : Serveur

R : Receveur

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

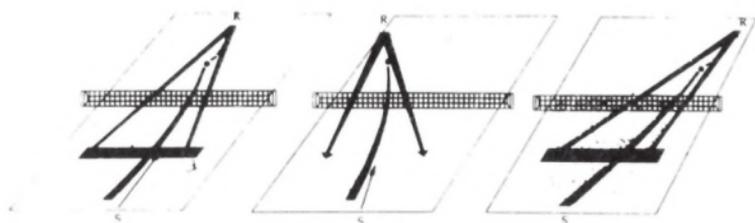
Schéma 25



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

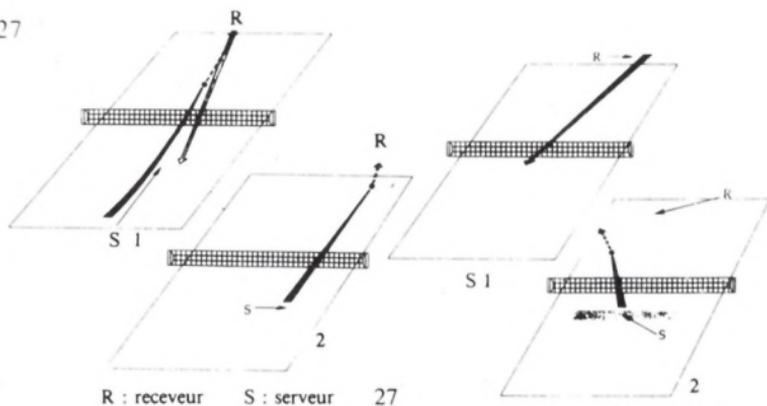
Schéma 26

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



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

Schéma 27



R : receveur    S : serveur    27

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

Schéma 28

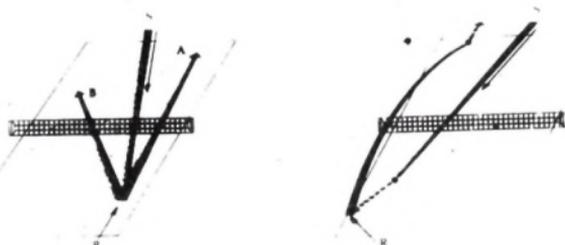
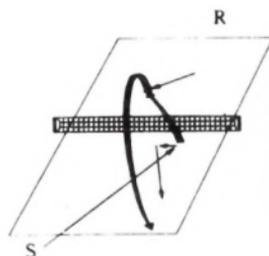


Schéma 29



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

## ANNEXES

### FRENCH OPEN

#### GAGNANTS DE L'OPEN DE FRANCE

(Disputé à Roland Garros depuis 1928)

##### Simple Messieurs

1928 H. COCHET

1929 R. LACOSTE

1930 H. COCHET

1931 J. BOROTRA

1932 H. COCHET

1933 J.H. CRAWFORD

1934 G. VON CRAMM

1935 F.J. PERRY

1936 G. VON CRAMM

1937 H. HENKEL

1938 J.D. BUDGE

1939 W.D. MAC NEILL

1946 M. BERNARD

1947 J. ASBOTH

1948 F.A. PARKER

1949 F.A. PARKER

1950 J.E. PATTY

1951 J. DROBNY

1952 J. DROBNY

1953 K.R. ROSEWALL

1954 M.A. TRABERT

1955 M.A. TRABERT

1956 L.A. HOAD

1957 S. DAVIDSON

1958 M.G. ROSE

1959 N. PIETRANGELI

1960 N. PIETRANGELI

1961 M. SANTANA

1962 R.G. LAVER

1963 R.S. EMERSON

1964 M. SANTANA

1965 F.S. STOLLE

1966 A.D. ROCHE

1967 R.S. EMERSON

1968 K.R. ROSEWALL bat R. LAVER 6-3, 6-1, 2-6, 6-2

1969 R.G. LAVER bat K.R. ROSEWALL 6-4, 6-3, 6-4

1970 J. KODES bat Z. FRANULOVIC 6-2, 6-4, 6-0

1971 J. KODES bat I. NASTASE 3-6, 6-2, 2-6, 7-5

1972 A. GIMENO bat P. PROISY 4-6, 6-3, 6-1, 6-1

# Great Courts

- 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. RENSCHAW    | 1882 W. RENSCHAW    |
| 1883 W. RENSCHAW    | 1884 W. RENSCHAW    |
| 1885 W. RENSCHAW    | 1886 W. RENSCHAW    |
| 1887 H.F. LAWFORD   | 1888 E. RAINSHAW    |
| 1889 W. RENSCHAW    | 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     |

# Great Courts

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

# Great Courts

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	1925 W.T. TILDEN
1926 R. LACOSTE	1927 R. LACOSTE
1928 H. COCHET	1929 W.T. TILDEN
1930 J.H. DOEG	1931 H.E. VINES
1932 H.E. VINES	1933 F.J. PERRY
1934 F.J. PERRY	1935 W.L. ALLISON
1936 F.J. PERRY	1937 J.D. BUDGE
1938 J.D. BUDGE	1939 R.L. RIGGS
1940 W.D. Mc NEIL	1941 R.L. RIGGS
1942 F.R. SCHROERER	1943 J.R. HUNT
1944 F.A. PARKER	1945 F.A. PARKER
1946 J.A. KRAMER	1947 J.A. KRAMER
1948 R.A. GONZALES	1949 R.A. GONZALES
1950 A. LARSEN	1951 F.A. SEDGMAN
1952 F.A. SEDGMAN	1953 M.A. TRABERT
1954 E.V. SEIXAS	1955 M.A. TRABERT
1956 K.R. ROSEWALL	1957 M.J. ANDERSON
1958 A.J. COOPER	1959 N.A. FRASER
1960 N.A. FRASER	1961 R.S. EMERSON
1962 R.G. LAVER	1963 R.H. QSUNA
1964 R.S. EMERSON	1965 M. SANTANA
1966 F.S. STOLLE	1967 J.D. NEWCOMBE

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

## AUSTRALIAN OPEN IN MELBOURNE

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

#### Simple Messieurs

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

# STUNT CAR RACER

## AMSTRAD

### Instructions de chargement

#### Version Disquette

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

#### Version Cassette

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

On vous propose à l'écran 2 choix: 2 → 464/664, 3 → 6128. Il faut toujours choisir 6128, même si vous jouez sur 464 ou 664.

### Sélection Option

#### Méthode de contrôle

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

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

#### Touches par défaut

Contrôle par les touches par défaut:

Mouvement à gauche  
Mouvement à droite  
Accélération vers l'avant  
Poussée vers le haut  
Freiner/mouvement inverse

#### Contrôles Joystick

Contrôle par le joystick:

Mouvement  
Accélération vers l'avant  
Freiner/mouvement inverse  
Poussée vers le haut

#### Contrôles Souris

Contrôle par le souris:  
Mouvement à gauche  
Déplacer la souris vers la gauche

Mouvement à droite

Accélération vers l'avant

Poussée vers le haut

Freiner/mouvement inverse

Déplacer la souris vers la droite

Déplacer la souris vers l'avant

Bouton gauche de la souris

Déplacer la souris vers l'arrière

# STUNT CAR RACER

### Type de moniteur

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

1. Moniteur mono Amstrad
2. Moniteur couleur/TV

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

**Arrêter le jeu un moment**

Arrêter

Redémarrer

**Se retirer d'une course**

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

**Se retirer d'une saison**

Appuyez sur la touche Escape pour passer à NEXT RACE.

**Redémarrer le jeu**

Appuyez sur la touche Escape pour passer à REPLAY SEASON.

**Changer et Sauvegarder les Jeux**

Vous trouverez en page 41 du manuel tous les détails sur les options chargement/sauvegarde. Rappelez-vous que vous devez disposer d'une disquette vierge formatée ou d'une bande vierge.

Les versions Amstrad ne requièrent pas de préfixes spécifiques pour les noms de fichiers.

## 1. Avec manette de jeu:

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

## A noter:

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

## 2. Au clavier

Les commandes au clavier ont été adaptées de façon à vous éviter d'avoir à appuyer sur plus de deux touches à la fois, sachant qu'une position oblique de la manette de jeu avec son bouton de mise à feu enclenché correspond à trois touches différentes.

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

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

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

## Touches de fonction

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

## Redéfinir les touches

Il est possible de redéfinir à partir du cockpit les touches de fonction pour manœuvrer la voiture. D'abord, faire PAUSE (voir plus loin), puis appuyez sur la touche "I1". Le message "PAUSE" sur l'écran est remplacé par "DEFINE KEYS" (paramétrer les touches).

## Les touches paramétrables

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

## Alignement automatique

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

## Autres contrôles

1. Sur la page "Name Selection", tapez votre nom puis retour-charriot pour continuer. Appuyez sur "SHIFT" pour obtenir les majuscules.
2. Sur les pages de menus, poussez la manette en avant ou en arrière pour déplacer la barre de sélection, puis appuyez sur le bouton de mise à feu pour confirmer votre sélection et passer à l'écran suivant. Pour ceux qui utilisent les touches de fonction, tapez 1 ou 2 ou 3, etc. pour déplacer la barre de sélection et confirmez votre choix en tapant sur retour-charriot.
3. Chaque fois que c'est nécessaire, le bouton de mise à feu ou la touche retour-charriot vous font passer à l'écran suivant.

4. Lors d'une course il vous est possible de faire PAUSE, ceci en appuyant sur:

- Pause ..... touche "p"
- Reprendre ..... touche "O"

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

## Turbo

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

## Distance par rapport à votre adversaire

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

## Le chronomètre

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

## Le compteur exprime la vitesse

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

## AUTRES CARACTÉRISTIQUES

### DOMMAGES

#### 1. Fissures du châssis

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

5. Vous pouvez vous retirer d'une course ou d'un entraînement en utilisant la touche "COMMODORE" (C64) ou la touche "ESCAPE" sur ST. \*\*\*\*\*autres touches de contrôle\*\*\*\*\*. NB : si vous êtes engagé dans une course, vous la perdrez alors automatiquement, comme vous perdrez les points attribués au meilleur temps au tour.

6. Vous pouvez abandonner en cours de saison en appuyant sur la touche "I" et en cliquant en même temps le bouton de mise à feu dans la rubrique NEXT RACE (course suivante).

7. Vous pouvez revenir en début de partie en maintenant la touche "J" appuyée et en cliquant en même temps le bouton de mise à feu sur REPLAY SEASON (rejouer la saison).

## ESSAIS

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

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

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

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

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

## TABLEAU DE BORD

### Indicateur de nombre de tours

Cet indicateur vous signale à quel tour de circuit vous en êtes.

## 2. Dommages de la structure

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

### GRUE

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

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

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

## LES COURSES SOLO

### OBJECTIF

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

### UNE SAISON DE COURSES

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

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

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

### ESSAIS

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

### ATTRIBUTION DES POINTS

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

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

## PARTIE A PLUSIEURS JOUEURS

### CHAMPIONNAT DES CONDUCTEURS

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

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



plusieurs joueurs d'une partie à un seul joueur, ce qui est indispensible puisque ce sont ces dernières qu'il vous faudra charger pour avoir accès aux circuits.

## REPRENDRE LE CHAMPIONNAT

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

Pour recommencer toute la partie et revenir au menu *single player / multi-player* (joueur seul / plusieurs joueurs) maintenez la touche "1" enfoncée et sélectionnez l'option **REPLAY**.

## SAISON DE COURSES A PLUSIEURS JOUEURS

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

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

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

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

## ABANDONNER EN COURS DE SAISON

Il est possible de sauter les courses restantes de la manche en cours

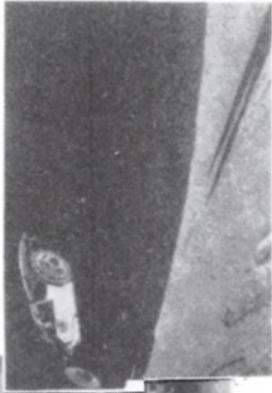


## ACCÈS AUX CIRCUITS

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

## ENREGISTRER VOTRE POSITION

Si vous n'avez pas le temps de disputer quatre saisons d'affilé, dans ce cas, avant d'entamer la saison suivante, vous pouvez enregistrer votre «position». C'est-à-dire votre nom, le nombre de points obtenus, etc., pour reprendre le championnat plus tard. Pour enregistrer votre position, sélectionner l'option "SAVE" et choisissez un nom de fichier commençant par les lettres "MP..." (MP comme *Multi-Player*). "MP" permet à l'ordinateur de distinguer une partie à



## CHARGER/ ENREGISTRER / REJOUER

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

## CHARGER/ ENREGISTRER (LOAD / SAVE)

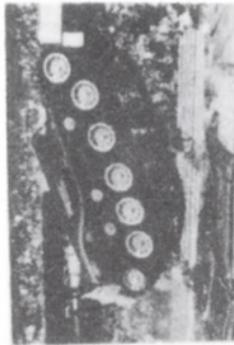
Que ce soit en chargeant ou en enregistrant un fichier, il est indispensable d'indiquer son nom. Pour certains fichiers, il convient de respecter un certain format, en les faisant toujours commencer par les mêmes lettres :

HALL.....Livres des Records  
MP.....Position dans une partie à plusieurs  
DIR.....Répertoire disquette (Commodore unique-  
ment)

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

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

Un message disant «file name inappropriate» (nom de fichier erroné) apparaît si, par exemple, vous utilisez un nom de fichier commençant par "MP" alors que vous enregistrez une position de championnat en solo.



quand la rubrique «next fixture» (épreuve suivante) est affichée à l'écran. Maintenez la touche "f1" enfoncée et appuyez sur retour-charriot ou sur le bouton de mise à feu, ce qui vous emmènera à l'écran des bonus de fin de circuit.

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

## LIVRE DES RECORDS (HALL OF FAME)

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

Ces records concernent les meilleurs temps au tour et les meilleurs temps généraux (somme de tous les temps au tour durant une course). On peut établir un record lors de n'importe quelle course, excepté aux essais. Si un record est battu, le nouveau record est mentionné dans la case des scores à la fin de la course.

## ENREGISTRER LE LIVRE DES RECORDS

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

## CHARGER LE LIVRE DES RECORDS

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

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

# Stunt Car Racer

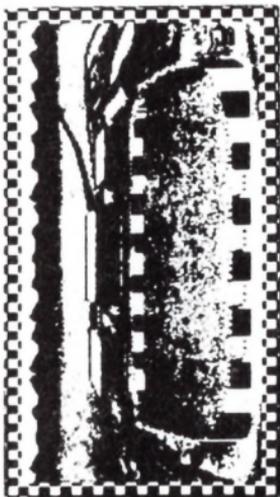
## REJOUER (REPLAY)

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

## REMISE A ZERO (GAME RESET)

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

### TRACKS

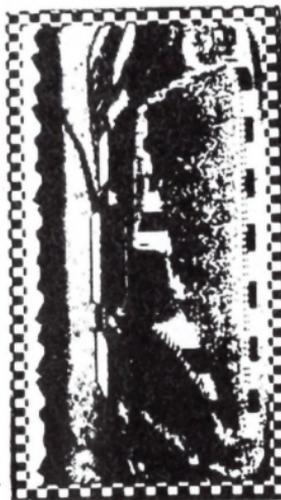


### THE STEPPING STONES



### THE ROLLER COASTER

### TRACKS



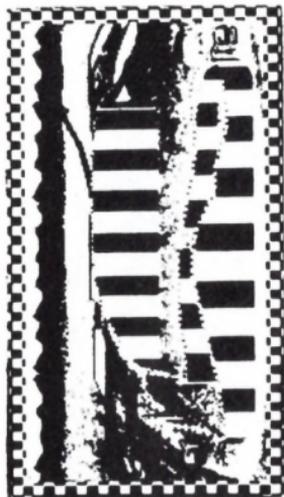
### THE BIG RAMP



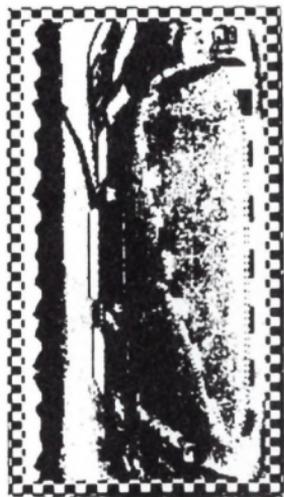
### THE HUMP BACK

# Stunt Car Racer

TRACKS



THE DRAW BRIDGE

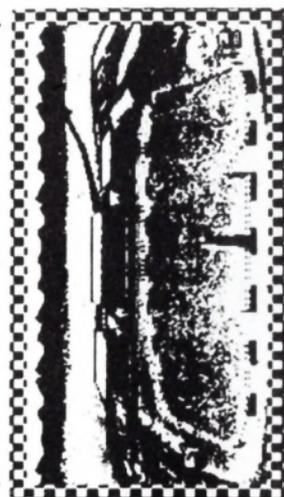


THE LITTLE RAMP

TRACKS



THE SKI JUMP



THE HIGH JUMP



Ton visage reste impassible et tes yeux fermés. Les constantes vitales semblent ne pas avoir subi aucune altération. L'ordinateur constate ton état de santé. Il donne l'ordre d'ouvrir la chambre de hibernation. Les conduits de l'air commencent d'émaner un gaz légèrement tiède qui produit en toi une réaction...

Tu te trouves sur la planète Dendar, où tu as été envoyé de la BCAMC (Base Central de Astro Marine Corps) placée à la confédération SOKK, environ 3 millions années-lumière.

Dendar est le premier objectif des dangereux DEATHBRINGERS, délinquants de toutes les races, unis entre eux, avec un seul but: conquérir la galaxie. Pour empêcher cette action la BCAMC a décidé d'envoyer l'homme le plus apte qui, en ce moment, se remet de son état de hibernation.

## FX DOUBLE CHARGE

AMC se compose de FX DOBLE CARGA, c'est, pourtant, indispensable de terminer la première pour obtenir le code pour accéder à la deuxième.

## PREMIERE CHARGE

Ta mission est celle de t'emparer du vaisseau des DEATHBRINGERS. Cela n'est pas facile puisque des centaines d'eux entreprendront ta recherche, étant donné qu'ils savent que tu es leur unique menace. Tout au haut, un vaisseau ASTRO MARINE, sans équipage, surveille tes mouvements et, avec périodicité, il t'envoie des containers avec des appuis que tu trouveras très utiles. Cela n'arrivera pas toujours, puisque, parfois, les DEATHBRINGERS changent son contenu, ce qui peut t'apporter une surprise désagréable. Le temps dont tu disposes pour réaliser cette mission est limité.

## ENNEMIS

Tout au long des huit zones tu trouveras les suivants ennemis:

- **Troupe d'attaque:** humanoïdes armés pas trop dangereux.
- **Killer-worms:** des petits vers très glissants et difficiles à

atteindre. Pour les anéantir tu dois sauter et tirer vers le bas.

- **Robots KL-234:** Ils sortent des containers et vont vers toi.
- **Mines AY-140:** essaye de te dérober, ou bien fais ce que tu peux, mais ne tire jamais sur eux parce que tu auras à le déplorer. Ils sortent des containers.
- **Aves X.I.A.R.O.S.:** Ils se dirigeront sur toi une fois qu'ils t'ont découvert, alors il n'y a qu'une chose à faire: "Tirer"
- **Le grand LASAARC:** il s'agit d'un monstre hideux qui se trouve aux aguets dans un trou. Tire sur lui des grenades jusqu'à ce que tu entendes son assourdissant cri de mort.
- **êtres Visqueux:** ils glissent bavant sur le sol. Baisse-toi pour les tuer.
- **Plantes Carnassières:** Tu sauras où se trouvent-elles quand tu auras pénétré dans leur estomac. Alors tu devra sauter pour les éviter.
- **Throwing Tromps:** ils surgissent du sol et lancent des projectiles.



- **A-34 Walkers:** ce sont des robots gigantesques qui marchent sur deux pattes hydrauliques. Pour les détruire tire d'abord sur leur tête et puis sur leur corps.
- **Soldats alliés:** étant donné qu'ils ne sont pas tes ennemis, ne tire pas sur eux, ou tu sera pénalisé. Ils ne sont pas aussi courageux, ne les tue pas, mais fais attention. Certains se transforment en horribles montres avec l'intention de t'arracher la tête.
- **Le Krauer:** il est le chef, sa hauteur est de 4 mètres, et en n'importe quel moment il peut te réduire à néant. C'est le dernier ennemi de la première phase.

## AIDES

- **Vie supplémentaire**
- **Energie:** Renouvellement de ton énergie il la élève au maximum
- **Ecus de positions:** tu deviens immunisé temporairement
- **Photolaser avec triple décharge:** il dirige la décharge vers le haut, le bas et le centre. Très utile pour en finir avec les Killer-worms.

- **D.T.E.:** (Décharge totalement effective) il en finit avec tout ce qu'il trouve dans son chemin
- **Grenades:** tu commences avec 5 grenades et tu peux obtenir 5 encore de certains container qui les contiennent

## DEUXIEME CHARGE

Dans le vaisseau des DEATHBRINGERS tu as réussi à arriver dans leur planète.

Ton but c'est d'en finir avec eux pour toujours. Tu as un temps limité pour effectuer cette mission.

## ENNEMIS

- **Choses Visqueuses:** des reptiles qui bavent vont t'assimiler si tu permet qu'ils s'approchent trop. Tu dois sauter par dessus eux par l'éviter.
- **Satellites Rec-1:** satellites ennemis de reconnaissance autonome. Ils sont difficiles à exterminer à cause de ses mouvements oscillants.
- **Ballhowers:** ils sortent de la terre et ils lancent une grande boule de feu que tu devra esquiver en sautant ou en te baissant.
- **Mad Dragons:** ils sont gigantesques avec des gueules terribles.
- **Yurk Snakes:** ils apparaissent subitement et ta façon d'agir devra être tres rapide pour empecher que tu vois son intérieur.
- **Mega-chaser:** robot gigantesque vulnérable seulement à la tête et aux jambes. Une foi détruit tu peut entrer à la base ennemie
- **Barrières Laser:** elles sont infranchissables. Tu peux les détruire par l'anéantissement des sensors qui correspond à chaque barrière.
- **Cannons de Protons:** placés sur le toit ils tirent sans cesse.
- **Deslizors:** ils ressemblent aux Rec-1 mais ils ont un mouvement plus simple.
- **Absorbers:** ils se trouvent sur le toit: pour les détruire, une foi qu'ils ont commencé à t'absorber, fire contre eux, rapidement une grenade.



- **Highguns:** canons mobiles qui se trouvent sur le toit et tirent sur deux directions.
- **Tenta-Hurs:** ils sortent des containers et ils peuvent t'engloutir si tu es assez près d'eux.
- **The Great Alien King:** il est le roi des DEATHBRINGERS. Il s'agit d'un pseudo-robot démesuré qui crache du feu et tire sans cesse.

Tu dois détruire ses deux têtes pour exterminer la grande menace de la galaxie.

## AIDES

- **Vies**
- **Energie-Grenades**
- **Temps extra**
- **Décharges jumelles:** en deux directions en rasant tout ce que tu vois.
- **Décharge verticale:** de même que les précédentes mais vers le haut.
- **Lanceflammes:** remplace la décharge habituelle.
- **Décharge normale:** Pour le récupérer au cas ou tu avais le lanceflammes.

## CONSEILS DE McWIRIL

- Dans la première phase, quand un soldat allié devient un monstre la seule façon de l'annihiler c'est de tirer sur son oeil
- Fais attention à l'immunité temporelle: elle ne vaut rien sur les plantes carnivores, ni avec le grand LISAARK ni avec KRAUER
- Fais attention aux plate-formes élévatoires: certaines se détruisent quand tu entres en contact avec elles.
- Dans la deuxième phase, la meilleure façon de terminer avec les YURK SNAKES c'est en déchargeant sur elles une grenade.
- Pour tuer le Great Alien King attend accroupi jusqu'à ce que il ouvre la bouche. Tu dois bondir, alors, pour échapper au feu et décharger sur lui des grenades jusqu'à lui arracher la tête
- Ne gaspille pas les grenades, elles ont une importance vitale à certains moments.

## CONTROLES

Touches qui peuvent être changées au goût du joueur et joystick compatibles, capable de définir les touches de GRENADE, PAUSE et ENLEVER

ACTION	FRAPPE		
TIRER .....	FEU	TIRER VERS LE HAUT .....	EN HAUT ET PUIS FEU
AVANCER .....	À DROIT OU A GAUCHE	SAUTER ET TIRER EN AVANT .....	À GAUCHE OU À DROITE ET EN HAUT ET FEU LACHER EN HAUT
AVANCER EN TIRANT .....	À DROIT OU A GAUCHE ET FEU	SAUTER ET TIRER EN DIAGONALE .....	VERS LE HAUT
AVANCER EN TIRANT VERS LE HAUT .....	À DROIT OU À GAUCHE AVEC FEU ET APRES VERS LE HAUT	À GAUCHE OU À DROITE ET .....	EN HAUT ET PUIS FEU
TIRER VERS LE HAUT .....	FEU ET APRES EN HAUT	SAUTER ET TIRER EN DIAGONALE ... VERS LE BAS	À GAUCHE OU À DROITE ET EN HAUT, FEU ET EN BAS (LACHER EN HAUT)
SAUTER .....	EN HAUT	ACCROUPI .....	EN BAS
SAUTER EN AVANT .....	À DROITE OU À GAUCHE SAUTER ET EN HAUT	TIRER ACCROUPI .....	EN BAS ET FEU

### AMSTRAD CPC 464

1. Rebobine la bande jusqu' au début.
2. Appuie simultanément sur les touches CONTROL et ENTER tout en actionnant le bouton PLAY du cassette.
3. Le programme se chargera automatiquement.

### AMSTRAD DISQUETTE

1. Mets l'AMSTRAD en marche.
  2. Introduis la disquette.
  3. Introduire la disquette dans le lecteur. Taper ùCPM pour clavier AZERTY et |CPM pour clavier QWERTY. (Le signe | s'obtient en appuyant simultanément sur les touches SHIFT et @).
  4. Le programme se chargera automatiquement.
- "Insérer le disc dans le lecteur. Taper Run "A1 pour charger la première partie. Taper Run "A2 pour charger la seconde partie.

# APRES LA GUERRE

## INTRODUCTION

Année 2019, Manhattan. Après une guerre nucléaire.

Entre les cendres surgit un héros, Jonathan Rogers, plus connu sous le nom de "Jungle Rogers", le maître de la jungle d'asphalte.

Sa seule chance de survivre est d'atteindre la plate-forme de lancement xv-238 située sur la base de contrôle de l'assassin schizophrène Mc Jerin, et s'enfuir aux colonies extérieures.

Son chemin sera semé d'embûches. Il doit traverser les rues dangereuses de Manhattan infectées de survivants condamnés qui, vu la situation désespérée, se sont transformés en voleurs et anthropophages. Ensuite, les attendent les gardiens du complexe scientifique de Mc Jerin.

## FX DOUBLE CHARGE

APRES LA GUERRE est composé de 2 charges totalement différentes l'une de l'autre, on peut donner au personnage plus de 20 actions différentes.

Pour accéder à la seconde charge, tu devras introduire le code qui apparaîtra lorsque tu auras terminé la première avec succès.

## PREMIERE CHARGE

Elle se compose de 3 phases. Ton objectif est d'arriver à la bouche de métro située hors de la ville. Tes muscles et ton adresse dans la lutte au corps à corps seront les seules armes sur lesquelles tu pourras compter.

### PHASE 1

Tu es au cœur de Manhattan dévasté. Dans cette zone, tu trouveras peu d'ennemis étant donné les chances infimes de survivre. De toutes façons, il reste encore quelques "radio-gladiateurs" très habitués à la lutte mais profondément touchés par la radiation mortelle. De plus, vu le manque d'aliments, ils feront tout ce qui est en leur pouvoir pour te sauter dessus.

Quelques-uns se trouvent également à l'intérieur des immeubles et te lancent des cartouches de dynamite.

### PHASE 2

Tu t'approches de la banlieue de la ville, passant sous le pont de Manhattan entre les boutiques détruites et les cimetières de voitures. Dans cette phase, les Radio-gladiateurs sont beaucoup plus agressifs, bien que tes principaux ennemis vont être les "MANHATTAN PUNKIES". Ceux-ci ont un avantage car ils disposent de revolvers MAGNUM C-GSI et t'attaquent dans le dos en essayant de te briser les côtes.

### PHASE 3

Dans la petite banlieue de la ville, au alentours : de sales cloaques. En face, finalement, la bouche de métro. Au cours de cette phase les ennemis se montrent beaucoup plus féroces.

A la fin de chaque phase, tu vas te retrouver avec les R. A. D. BULLS, tes adversaires les plus redoutables. Gigantesques et impitoyables, ils n'hésiteront pas à te détruire au moindre signe de faiblesse.

# After the War

## TEMPS

Quand la radioactivité envahit tout, chaque seconde qui passe est vitale. Elle va agir de plus en plus sur toi. Tu vas être de plus en plus faible. Fais attention. Si le temps s'arrête, tu perdras toutes tes vies.

## CONTROLES

### TOUTES LES TOUCHES SONT REDEFINISSABLES

	AMS	SPE	MSX	CBM
COUP DE POING	ESPACE	ESPACE	ESPACE	ESPACE
COUP DE PIED	COPIE	Z	GRAPHE	Z

SAUT ARRIERE

SAUT AVANT

SAUT

COUP DE PIED EN SAUTANT

RECULER

AVANCER

COUP DE PIED

COUP DE PIED DE FACE

SE BAISSER

COUP DE POING

COUP DE PIED VERS LE HAUT

COUP DE COUDE

COUP DE POING

COUP DE COUDE POSITION ACCROUPI

COUP DE POING POSITION ACCROUPI

## JOYSTICK

En choisissant l'option JOYSTICK, l'ordinateur te demandera de redéfinir les touches de coup de pied et coup de poing. De cette manière, tu pourras jouer en utilisant le JOYSTICK, afin d'indiquer la direction et la touche pour lancer les coups. De toutes façons le bouton de feu de ton joystick agira toujours comme coup de poing si tu utilises la touche pour les coups de pied.

## SECONDE CHARGE

Elle se compose de deux phases. Au cours de la première tu traverseras les quais et les tunnels du métro de Manhattan afin de pénétrer dans la deuxième, à l'intérieur de la base sous marine du professeur Mc Jerin. Objectif : arriver à la base de lancement pour fuir la radiation et aller en direction des colonies extérieures.

# After the War

## PHASE 1

Station 1-2-5 du métro de Manhattan. Ligne 1

Ici, tu rencontres deux "défence-robots" du professeur Mc Jerin: les FLYING RATS et les TORRETAS PPS (progressive Pneumatic Shoot). Les premiers te poursuivront d'une manière implacable si tu ne les détruits pas auparavant. De plus ils disposent d'une arme cachée dont ils ne se servent guère, mais dont le pouvoir de destruction est extrême: ce sont les IP-2433 ATOMIC MINES. Fais bien attention à elles.

Les Torretas PPS sont des armes mortelles qui surgissent du haut des tunnels et dont le canon est continuellement pointé sur toi.

Plus loin, cette fois-ci proche de la base, te poursuivront les ANDROIDES DE COMBATE "GUARDIAN MW-N" de la troisième génération, ce qui fait que leur ressemblance avec l'être humain est réellement surprenante. Ne te laisse pas tromper par leur apparence et tire sans pitié, ce ne sont que des machines.

Enfin, prends l'ascenseur qui te conduira à la base du professeur Mc Jerin, dernière destination dans ta tentative de t'échapper de la terre encore vivante.

## PHASE 2

La base du professeur Mc Jerin. La zone la plus dangereuse du monde postnucléaire. C'est le dernier pas avant la liberté mais à ta place, je ne crierais pas victoire pour autant.

Tout les mécanismes de défense du professeur ont été programmé dans un seul but: en finir avec les intrus. Cela semble absurde de te rappeler que tu en fais partie.

Les engins qui viendront à ta rencontre sont:

- KANGAROO FIGHTER: unités de défense monoplaces qui patrouillent dans toute la zone et qui disposent d'un blindage au pouvoir jusqu'ici inconnu: l'URANIUM P-24. Seulement une grande quantité de tes munitions dirigée contre la cabine d'équipage du véhicule pourra le détruire.

- MEGA-KANGAROO DESTROYER: moi, si je me retrouverais devant l'un de ces colosses j'aurais très très peur.

Si tu en rencontres un tu as le choix entre deux options: partir en courant ou suivre ce plan d'attaque:

- Les MKD possèdent un canon de munition explosive de portée variable. Tu dois toujours être attentif aux balles. Quand la douille et le détonateur se séparent cela signifie qu'il va tirer: éloigne toi et baisse-toi si c'est nécessaire!

- Les MKD avancent implacablement vers toi et le moindre contact avec son écusson de force serait mortel. Son point faible se situe dans l'articulation se trouvant sous le canon. Ils y ont le moteur atomique. Tire juste sur cette ouverture et tu stoperas leur avance.

- Comme les KANGAROO FIGHTER, les MKD possèdent un blindage d'URANIUM P-24. Une fois détruit, le moteur attaque sans pitié l'équipage du véhicule.

## TEMPS

Une fois que tu es dans les souterrains la radiation est moins forte bien qu'elle continuera à agir sur toi. Arrive avant que le temps ne se termine et prépare toi à mourir.

# After the War

## FX MACHINE GUN

Avec le FX Machine Gun tu pourras sentir tout le réalisme d'une mitraillette. Tire au front. Lève ton arme lentement. Retourne-toi. Tes munitions sont inépuisables. Essaie. C'est vraiment super!

## TOUTES LES TOUCHES SONT REDEFINISSABLES

Si, une fois accroupi tu appuies sur la touche de la direction où tu te trouves, tu te baisseras doublement mais tu ne pourras pas tirer.

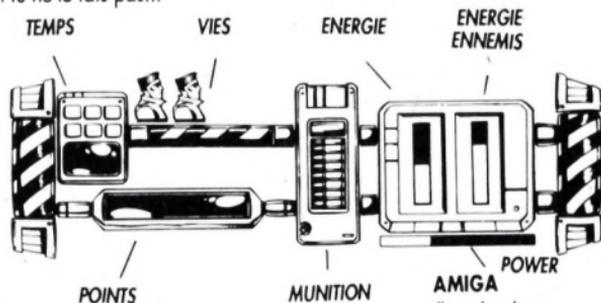
JOYSTICK: redéfinit la touche pour tirer et se baisser. De cette manière, tu pourras utiliser le JOYSTICK pour les mouvements et le clavier pour d'autres actions. De toutes manières, le bouton de feu de ton JOYSTICK servira pour le tir.

## FX GIANT SPRITES

AFTER THE WAR dispose de "sprites" deux fois plus grands que dans n'importe quel jeu vidéo. Cependant la rapidité et l'agilité dans les mouvements ne se perdent à aucun moment.

## CONSEILS DE McWIRIL

- Quand tu affrontes un "MANHATTAN PUNKIE" donne-lui des coups de coude dans la figure mais ne t'approche pas trop de lui car tu pourrais le regretter.
- Fais également attention en t'approchant d'un R.D.A. BULL. Cherche son point faible. Un seul coup porté à son point faible est beaucoup plus efficace qu'à n'importe quel autre endroit de son corps.
- Les "IP-2433 ATOMIC MINES" vont toujours vaciller 3 fois avant d'exploser. De plus, son onde expansive va de haut en bas, raison pour laquelle ne te mets jamais à l'abri sous celle-ci.
- Au contraire des Atomic Mines, en ce qui concerne les "Torretas PPS" et les "Flying Rats" il vaut mieux se mettre juste au-dessous et tirer.
- Quand tu affrontes un Mega-Kangaroo Destroyer, fais-moi plaisir!, suis le plan d'attaque que l'on t'explique dans les instructions. Si tu ne le fais pas...



### ST

Allume l'ordinateur.  
Introduis la disquette.

Le programme se chargera automatiquement.

### AMIGA

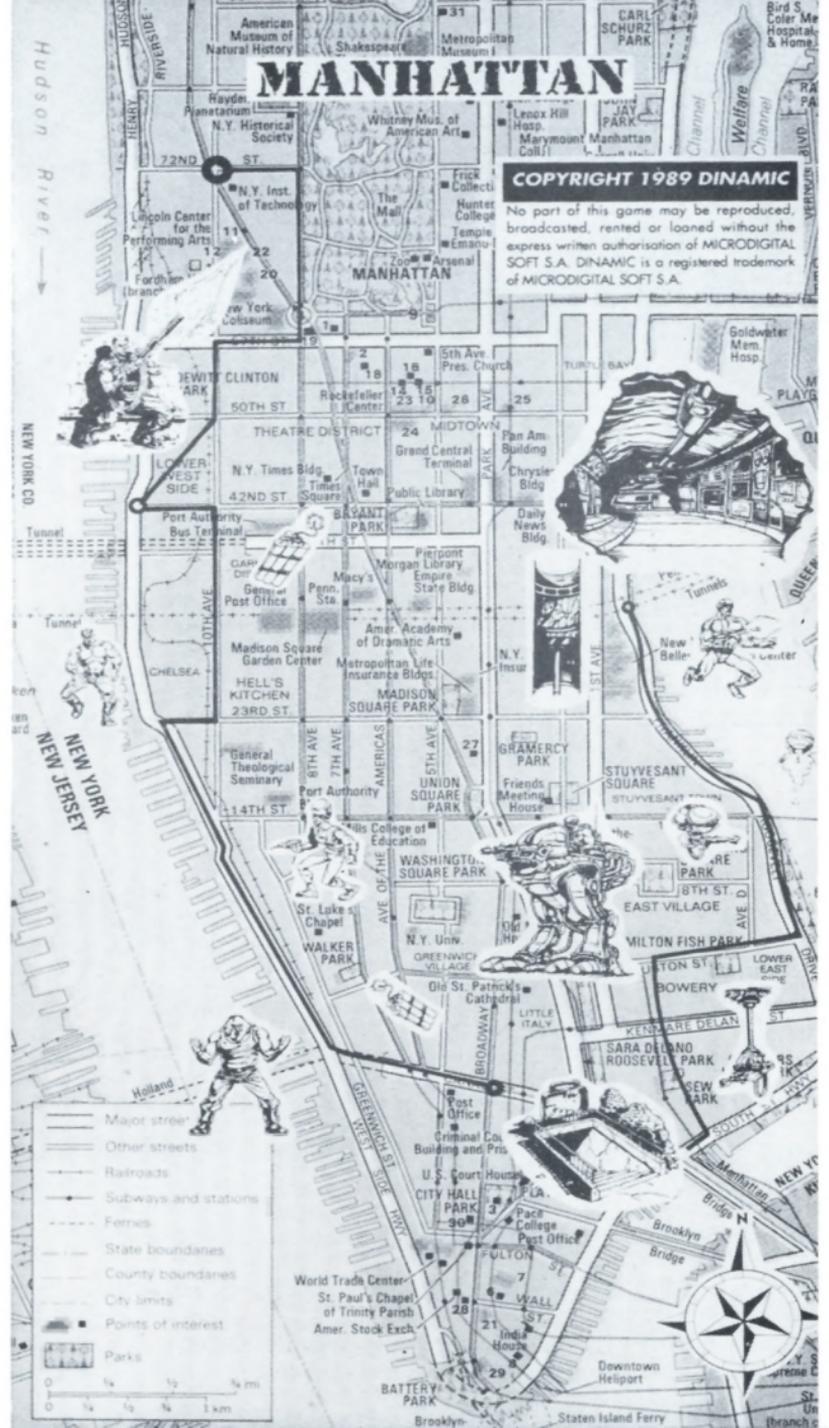
Allume l'ordinateur.  
Introduis la disquette.

Le programme se chargera automatiquement.

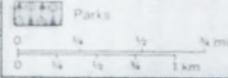
# MANHATTAN

**COPYRIGHT 1989 DINAMIC**

No part of this game may be reproduced, broadcasted, rented or loaned without the express written authorisation of MICRODIGITAL SOFT S.A. DINAMIC is a registered trademark of MICRODIGITAL SOFT S.A.



- Major street
- Other streets
- Railroads
- Subways and stations
- - - Ferries
- - - State boundaries
- - - County boundaries
- - - City limits
- Points of interest
- Parks



# THE ULTIMATE COLLECTION

En cas de logical défectueux, contacter EUROMAINTENANCE  
au 16 99 08 90 77.

Pour les concours, les astuces, les nouveautés et les hits consultez le  
3615 UBI. Des surprises vous attendent!

**GREAT COURTS, ZOMBI ©UBI SOFT. AFTER THE WAR, AMC  
©MISOFTSA DINAMIC. STUNT CAR RACER game copyright ©GEOFF  
CRAMMOND, manual copyright ©MICROPROSE SOFTWARE.**

Amstrad is a registered trademark of Amstrad Consumer Electronics PLC.  
Commodore is a registered trademark of Commodore Electronics Ltd.  
Sinclair is a registered trademark of Amstrad PLC.

5036798

**UBI SOFT**

*Entertainment Software*

SKATEWARS: 62019 - 63017  
ZOMBI: 62022 - 63015  
PRO TENNIS TOUR: 62016 - 63010  
STUNT CAR RACER: 62017 - 63009  
AMC: 62003 - 63011  
AFTER THE WAR: 62018 - 63008