

• **COMMODORE** •

CAVE SET **MATCH** 2

AND

ocean®

LOADING

Position the cassette in your Commodore recorder with the printed side upwards and make sure that it is rewound to the beginning. Ensure that all leads are connected. Press the SHIFT key and the RUN/STOP simultaneously. Follow the screen instruction – PRESS the SHIFT PLAY ON TAPE. This program will then load automatically. For C128 loading type GO 64 (RETURN), then follow C64 instruction. Follow the instructions as they appear on screen. Ensure that all peripherals are removed. N.B. If there is more than one title on either side of the cassette always stop the tape when the first game has loaded. To load subsequent games reset the machine and follow previous loading instructions. It is advisable to ensure that the tape counter is set to zero at the start of the tape so that the position of the games can be noted for future use.

DISK

Select 64 mode. Turn on the disk drive, insert the program into the drive with the label facing upwards type LOAD "", 8,1 (RETURN), the introductory screen will appear and the program will then load automatically. Follow the instructions as they appear on screen.

CHARGEMENT

Mettre la cassette dans votre magnétophone Commodore, côté imprimé sur le dessus, tout en s'assurant qu'elle est bien réembobinée au début. Vérifier que tous les fils sont bien branchés. Appuyer simultanément sur la touche SHIFT et sur la touche RUN/STOP. Le message devrait apparaître sur l'écran dès que vous aurez appuyé sur la touche PLAY de votre magnétophone. Ce programme se chargera automatiquement. Pour charger un C128, taper GO 64 (RETURN), puis suivre les mêmes instructions que pour le C64. Une fois le chargement effectué, appuyer sur le bouton FIRE pour commencer.

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

DISQUETTE

Sélectionnez mode 64. Mettez le lecteur de disquette sur la position marche, placez le programme dans le lecteur, label vers le haut, tapez LOAD "", 8,1 (RETURN), l'écran d'introduction apparaîtra et le programme se chargera automatiquement.

LADEN

Die Kassette mit der bedruckten Seite nach oben in den Commodore Kassettenrekorder einlegen und sicherstellen, daß das Band ganz zurückgespult ist. Kontrollieren ob alle Kabel angeschlossen sind. Die SHIFT- und die RUN/STOP-Taste gleichzeitig drücken. Die Bildschirmnachricht sollte erscheinen, anschließend PLAY-Knopf drücken. Dieses Programm lädt sich automatisch. Beim C128 GO 64 (RETURN) tippen und wie C64 fortsetzen. Nach dem Laden den FIRE-KNOPF drücken.

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

DISKETTE

Wähle Modus 64. Schalte das Diskettenlaufwerk ein und lege das Programm mit der Beschriftung nach oben ein. Tippe LOAD""", 8,1 (RETURN). Die Einleitung wird erscheinen und danach lädt sich das Programm automatisch.

CARICAMENTO

Inserire la cassetta nel registratore del Commodore con la parte stampata verso l'alto, facendo attenzione che il nastro si trovi all'inizio. Controllare che tutti i cavi siano collegati. Schiacciare contemporaneamente il tasto SHIFT ed il tasto STOP/RUN. Seguire le istruzioni che appaiono sullo schermo – SCHIACCIARE IL TASTO PLAY del registratore. Questo programma verrà caricato automaticamente. Per il C128, scrivere GO64 (RETURN), poi seguire le istruzioni del C64. Quando il programma è stato completamente caricato, schiacciare il tasto FIRE per iniziare.

N.B. Se su uno dei lati della cassetta c'è più di un titolo, arrestare sempre il nastro quando è stato caricato il primo gioco. Per caricare gli altri giochi, ripristinare la macchina e seguire le istruzioni già date per il caricamento. E' consigliabile assicurarsi che il contatore del nastro sia stato azzerato all'inizio del nastro, in modo che la posizione dei giochi possa essere annotata per il futuro.

DISCO

Scegliere il modo 64. Accendere il disc drive ed inserire il programma nel drive con l'etichetta rivolta verso l'alto. Scrivere LOAD""", 8,1 (RETURN) per fare apparire il videata d'introduzione, il programma caricherà poi automaticamente.

GAME, SET and MATCH 2

	PAGE
BASKET MASTER	5
CHAMPIONSHIP SPRINT	11
IAN BOTHAM'S CRICKET	25
MATCH DAY II	33
NICK FALDO PLAYS THE OPEN	46
STEVE DAVIS' SNOOKER	49
SUPERBOWL	53
SUPER HANG ON	62
TRACK & FIELD	65
WINTER OLYMPIAD	69

BASKET MASTER

BASKET MASTER

Basket Master ... the latest sports blockbuster!

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

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

Watch your moves in slow-motion replay and hear the crowd go wild.

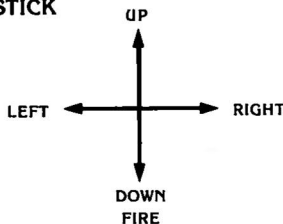
It's 3-D action all the way with brilliant high-resolution graphics and stunningly authentic sound effects in this superb sports simulation from Imagine.

Go for it! Be a Basket Master!

CONTROLS

The game is controlled by joystick

JOYSTICK



PLAY OPTIONS

ONE PLAYER

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

TWO PLAYERS

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

LEVELS

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

CHANGE NAMES

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

CONTROL OF THE PLAYERS

ADVANCE AND DIRECTION

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

THROWING

When you have the ball you can throw towards the basket in the following manner: Pressing the fire button only the player will jump; with a second press the player will throw the ball in the way best suited to the orientation of his body.

Example:



1. Sky-hook



2. Turning half way around



3. Forward etc

SLAM-DUNKS

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

STEALING THE BALL

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

REBOUNDS

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

STRUCTURE OF THE SCOREBOARD

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

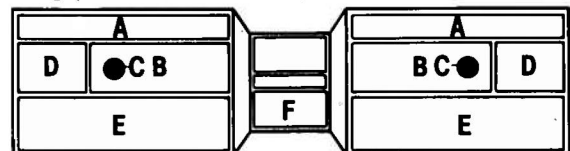
B - Personal foul counter indicates how many fouls a player has committed.

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

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

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

F - Chronograph times the 5 minutes of each period.



PLAYING STRATEGIES

STEALING THE BALL

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

DRIBBLING

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

COVERING THE ZONE

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

INTERCEPTING THE BALL

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

TIREDFNESS AND ENERGY

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

INFRACTIONS

The software reorganises the following infractions:

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

PERSONAL FOULS

They can be committed when attacking or defending.

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

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

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

ACTION REPLAYS

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

HALF-TIME, STATISTICS AND END OF THE MATCH

The match is made up of two periods of 5 minutes' playing time with a half-time rest. During the half-time and at the end of the game a statistical table with percentages and results of each player will appear on the screen.

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

GOOD SHOOTING!

© Game design Dinamic Programmed by Gary Blasillo Graphics by Lee Cawley
Produced by D.C. Ward © 1987 Imagine Software.

L'as du basket... un nouveau défi sportif!

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

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

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

Devenez un As du Basket-ball!

COMMANDES

Le jeu se joue avec le levier.

LEVIER



OPTIONS DE JEU

UN JOUEUR

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

DEUX JOUEURS

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

NIVEAUX

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

CHANGEMENT DE NOMS

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

COMMENT CONTROLER LES JOUEURS

PROGRESSION EN AVANT ET DIRECTION

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

TIRS

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



1. Tourné vers le ciel



2. En tournant son corps de moitié



3. Vers l'avant etc...

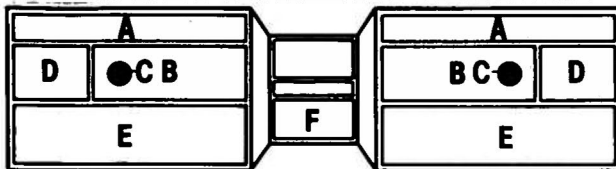
BALLON PLONGE DANS LE PANIER

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

COMMENT S'EMPARER DU BALLON

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

STRUCTURE DU TABLEAU D'AFFICHAGE



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

STRATEGIES DE JEU

APRES S'ETRE EMPARE DU BALLON

Empêchez l'adversaire de reprendre le ballon en le couvrant quand vous attaquez immédiatement après que vous vous en soyez emparé.

DRIBBLE

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

COMMENT COUVRIR LA ZONE

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

COMMENT INTERCEPTER LE BALLON

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

FATIGUE ET ENERGIE

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

INFRACTIONS

Le logiciel réorganise les infractions suivantes:

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

FAUTES CONTRE L'ADVERSAIRE

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

RALENTI

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

MI-TEMPS, STATISTIQUES ET FIN DU MATCH

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

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

BONNE PARTIE !

GENERIQUE

© Jeu conçu par Dinamic
Produit par D.C. Ward
© 1987 Imagine Software

BASKET MASTER

BASKET MASTER

Basket Master – der neuste Sportknüller!

Ein Spiel mit allgegenwärtiger Action und Spannung. Trete gegen den Computer oder Deine Freunde an in einem febrigen Kopf-an-Kopf-Kampf bei einem der schnellsten Ballsportspiele, die es gibt.

Dribbel den Ball auf Zehenspitzen über das Feld, dicht gefolgt von Deinem Gegner und ziele mit ruhiger Hand und scharfem Blick auf den Korb. Mach mit bei diesem schnellen und rasanten Spiel – es ist ein Riesenspaß.

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

Verfolge Deine Spielzüge in Zeitlupenwiederholung und höre den begeisterten, jubelnden Zuschauern zu.

Basket Master – das 3-D Computerspiel mit hochauflösten Bildern und atemberaubenden authentischen Soundeffekten dieser phantastischen Sportsimulation von Imagine.

Mach mit! Werde ein Basket Master!

STEUERUNGEN

Das Spiel wird mittels Joystick gesteuert.

JOYSTICK



SPIELAUSSWAHLMÖGLICHKEITEN

EIN SPIELER

Spiele gegen den Computer, der ein professionelles Basketballspiel simuliert.

ZWEI SPIELER

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

SCHWIERIGKEITSGRADE

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

NAMENSÄNDERUNG

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

STEUERUNG DER SPIELER

VORWÄRTSLAUF UND RICHTUNG

Mittels der Joystick bewegen sich die Spieler in die gewünschte Richtung fort. Ist ein Spieler nicht im Ballbesitz, ist sein Körper in die Richtung ausgerichtet, in die er sich fortbewegt.

Ist der Spieler dagegen im Ballbesitz, kann die Richtung in die er sich fortbewegt, ausgewählt werden, um so den Ball vom Gegner fernzuhalten.

Zur Änderung der Ausrichtung eines Spielers in Ballbesitz in eine bestimmte Richtung drücke die Joystick in die gewünschte Richtung und betätige unmittelbar danach, ohne die Joystick loszulassen, die Funktionstaste. Wenn der Spieler die gewünschte Richtung erreicht hat, loß dem FIRE knopf auf.

BALLWURF

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

Beispiel:



1. Wurf eines kurvenförmig fliegenden Balls aus der Luft



2. Wurf mit halber Drehung



3. Wurf nach vorn

SCHMETTERBÄLLE

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

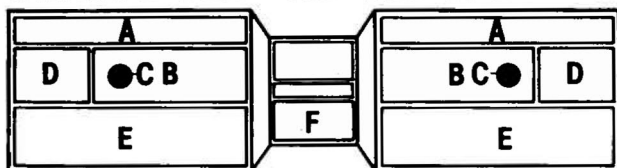
BALLABNAHME

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

ABGEPRALLTE BÄLLE

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

STRUKTUR DER PUNKTANZEIGETAFEL



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

SPIELSTRATEGIEN

BALLABNAHME

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

DRIBBELN

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

DECKEN DES SPIELFELDES UNTER DEM KORB

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

ABFANGEN DES BALLS

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

MÜDIGKEIT UND ENERGIE

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

SPIELVERSTÖSSE

Folgende Spielverstöße werden mittels der Software reorganisiert:

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

PERSONLICHEN FOULS

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

SPIELWIEDERHOLUNG

Bei jedem Schmetterkorbball wird der Wurf in Zeitlupennahaufnahme wiederholt.

HALBZEIT, STATISTIKEN UND SPILENDE

Ein Spiel besteht aus zwei fünfminütigen Spielhalbzeiten mit einer Pause in der Halbzeit. Während der Halbzeit und am Ende des Spiels erscheint auf dem Bildschirm eine statistische Tabelle mit Prozentwertangaben und Ergebnissen jedes einzelnen Spielers. Ein Spiel kann darüber hinaus beendet werden, wenn ein Spieler aufgrund von zu vielen Fouls vom Feld gewiesen wird, und dies bedeutet, daß Du trotz der auf der Anzeigetafel angezeigten Spielführung dennoch das Spiel verlierst.

GUTEN WURF!

HERSTELLER

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

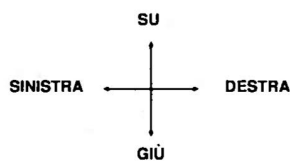
Basket master (maestro di pallacanastro)...questo sport moderno è davvero una cannonata!

Uno spettacolo tutto azione di cui voi siete protagonista, di fronte al computer o i vostri amici in una lotta testa a testa in uno degli sport più veloci del mondo. State all'erta mentre dribblate la palla lungo il campo, con il vostro avversario alle calcagna, poi con un tocco sicuro ed un buon occhio lanciate la palla verso il canestro. È una lotta furiosa, ma divertente. Difendete la vostra zona, contrastate il vostro avversario, in una corsa contro il tempo mentre correte, vi girate, saltate per poispingere con forza la palla nel canestro. Rivedete le vostre mosse mostrate al rallentatore e sentite la folla che va in delirio. È un gioco spettacolare tridimensionale, con fantastici grafici ad alta risoluzione ed effetti sonori incredibilmente verosimili; è un'eccellente simulazione di sport prodotta da Imagine. Buttatevi! Diventate un maestro della pallacanestro!

CONTROLLI

Il gioco viene controllato dal joystick

JOYSTICK



OPZIONI DI GIOCO

UN GIOCATORE

Dovete giocare contro il computer, che simula lo stile professionale del gioco della pallacanestro.

DUE GIOCATORI

Potete competere contro i vostri amici e mettere alla prova la vostra abilità nel gioco della pallacanestro.

LIVELLI

Vi è permesso di selezionare uno dei tre livelli del gioco, PRINCIPIANTE, DILETTANTE o NBA. (È molto difficile vincere su quest'ultimo livello).

CAMBIARE I NOMI

Introducete il vostro nome nel campo da gioco di sinistra. (se due giocatori prendono parte al gioco, introducetelo nella parte del campo in cui state giocando).

CONTROLLO DEI GIOCATORI

AVANZAMENTO E DIREZIONE

Il joystick fa avanzare il giocatore nella direzione desiderata. Perciò se il giocatore non è in possesso della palla, il senso d'orientamento del suo corpo coinciderà con la direzione in cui sta avanzando. Tuttavia se il giocatore è in possesso della palla il suo senso d'orientamento non cambia, ma egli si muoverà nella direzione scelta, e di conseguenza sarà in grado di tenere la palla fuori dalla portata dell'avversario. Se, mentre in possesso della palla, volete cambiare l'orientamento del corpo del giocatore, premete il joystick nella direzione scelta e, subito dopo, senza lasciar andare il joystick, premete il pulsante di tiro. Una volta che il giocatore ha raggiunto la direzione desiderata, rilasciate il pulsante di tiro.

LANCIO

Quando vi trovate in possesso della palla potete lanciarla verso il canestro nel modo seguente: Premendo il pulsante di tiro soltanto il giocatore salterà; premendolo di nuovo il giocatore lancerà la palla nella direzione che il suo senso di orientamento gli suggerisce.

Esempio:

1. Tiro a gancio
2. Mezzo giro del corpo
3. In avanti ecc.

"SLAM-DUNK"

Per eseguire uno "slam-dunk" è necessario trovarsi nella zona direttamente sottostante il canestro. Premendo il pulsante di tiro il giocatore salterà per spingere con forza la palla nel canestro. Durante il salto il giocatore decide quale tipo di "slam-dunk" vuole eseguire usando il joystick.

RUBARE LA PALLA

Per portar via la palla all'avversario, avvicinatevi, mettetelo sotto pressione, osservate i suoi movimenti, e nell'istante in cui non difende la palla, afferratela premendo il pulsante di tiro.

RIMBALZI

Per impadronirsi della palla dopo un rimbalzo dovete fare attenzione all'ombra della palla per determinare dove essa si sta dirigendo. Saltate ed afferrate la palla usando il pulsante di tiro.

STRUTTURA DEL TABELLONE

- A La barra di energia indica lo stato fisico del giocatore.
- B Il contatore di falli personale indica quanti falli un giocatore ha commesso.
- C Indica quanto vi è vicina la palla; quando compare una palla significa che vi trovate nella posizione ideale per prenderne possesso.
- D Il contatore del tabellone tiene aggiornati i punti di ogni giocatore.
- E L'area di messaggio indica il nome del giocatore che ha commesso il fallo ed il tipo di fallo.
- F Il cronometro registra i 5 minuti disponibili per ogni tempo.

STRATEGIE DI GIOCO

RUBARE LA PALLA

Difendete la palla quando siete in attacco dopo averla conquistata, per impedire all'avversario di riprenderla.

DRIBBLARE

Controllando il senso di orientamento del corpo del giocatore avrete la possibilità di cambiare la direzione e perciò dribblare la palla lontano dall'avversario e di trovare una buona posizione di lancio.

DIFENDERE LA ZONA

Quando giocate contro il computer, sappiate che il punto forte del computer è di spingere la palla nel canestro dalla zona sottostante. Per evitare questo, coprite la zona e forzate a lanciare la palla da più lontano.

INTERCETTAZIONE DELLA PALLA

Fate attenzione al vostro avversario quando lancia da lontano. Avvicinatevi, saltate per intercettare un altrimenti sicuro canestro.

STANCHEZZA ED ENERGIA

Approfittate dei vostri momenti di massima energia e recuperate la vostra forza quando vi sentite deboli. Cercate di stancare l'avversari. L'efficacia del vostro tiro viene determinata in parte dalla stanchezza, e ricordate, non potrete eseguire uno slam-dunk se siete troppo stanchi. Tenete bene d'occhio la barra sul tabellone che indica il livello di energia.

INFRAZIONI

Il software riorganizza le seguenti infrazioni:

1. Infrazione di passi
2. Fuori
3. Falli personali — cercate di non commetterne affatto.

FALLI PERSONALI

Possono essere commessi in attacco o in difesa. Quando siete in attacco dovete cercare di evitare il contatto con l'avversario quando vi avvicinate al canestro. Fate attenzione con gli "slam-dunks" quando l'avversario sta difendendo la sua zona. Quando difendete dovete evitare di rubare la palla se essa è correttamente difesa dall'avversario e non mettetelo sotto pressione dal dietro.

RIPETIZIONI DI AZIONI

Quando viene effettuato uno slam-dunk la ripetizione dell'azione apparirà da vicino ed al rallentatore.

INTERVALLO, STATISTICHE E FINE DELLA PARTITA

La partita è costituita da due tempi di 5 minuti di gioco ciascuno con un intervallo fra i due tempi. Durante l'intervallo ed alla fine del gioco una tabella di statistiche con percentuali e risultati di ogni giocatore apparirà sullo schermo. Il gioco può anche terminare quando uno dei giocatori viene espulso poiché ha commesso troppi falli, il che significa che, se commettete troppi falli, anche se siete in testa sul tabellone punti, perderete ugualmente. BUONI TIRI A CANESTRO!

BASKET MASTER

Il suo codice di programma, la rappresentazione grafica e le illustrazioni sono il copyright di Imagine Software e non possono essere riprodotti, conservati, presi a nolo o trasmessi in nessuna forma senza il permesso per iscritto di Imagine Software. Tutti i diritti sono riservati in tutto il mondo.

CHAMPIONSHIP SPRINT

CONTROL NOTES...

The Commodore 64 version of CHAMPIONSHIP SPRINT may be played by up to three players, with the joystick for PLAYER 1 inserted into PORT 1, the joystick for PLAYER 2 inserted into PORT 2, and PLAYER 3 using keyboard keys for car control. (See *QUICK REFERENCE GUIDE* for key usage). Any C64 compatible joystick may be used.

GETTING STARTED

Once the game has loaded, you'll see a screen displaying a track with a bar across the top. A small box, known as the CURSOR, glows just below the bar, and a steering WHEEL glows within the CURSOR. Moving the PLAYER 1 joystick in any direction moves the CURSOR in the same direction as the joystick *providing* that the WHEEL is glowing within the CURSOR.

Use only the PLAYER 1 joystick for all track construction and pull-down menu selections.

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

RACING THE 8 TRACKS

Before you can RACE the 8 TRACKS, you must first decide how many players will compete and then which route the cars must race to qualify. Additionally you may alter a host of gameplay options which will increase or reduce the difficulty of the track. Refer to the sections below, including *VIEW TRACKS*, *PLAYERS*, *SETDRONE*, *PLAYGAME* and *PULL-DOWN MENUS*.

PULL-DOWN MENUS – AVAILABLE GAMEPLAY OPTIONS

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

Extras	– SPANNERS OIL WATER GRAVEL WHIRLWIND	Ability	– DRONESPEED LAPS TRACK SKID FACTOR
Option	– PRINT CODE ENTER CODE PLAYERS SETDRONE PLAYGAME		

USING PULL-DOWN MENUS

1. Ensure that the CURSOR features the glowing WHEEL (if it does not, press the FIRE button)
2. Move the CURSOR just beneath the word on the bar you require ('EXTRAS', 'ABILITY' or 'OPTION'), and then move the CURSOR up until it vanishes, leaving only the lower half of the WHEEL showing.
3. Keep pushing the joystick up, and at the same time press the FIRE button.
4. The top line should now have turned black. Move the joystick down, and a menu listing options will appear.
5. Move the joystick down again until a small coloured bar appears, highlighting the menu options. Move the joystick up or down until the joystick highlights the option you require.
6. Press FIRE.

On game options, a number will appear (TRACK, for example, will show the number of the currently displayed track). If you press fire again, this number will alter. Keep pressing FIRE until the required number is shown. On other options, pressing FIRE will activate that option (PLAYGAME for example, will commence gameplay).

Once you have completed altering the gameplay options, you may exit the pull-down menu by pushing the joystick as far up as it will go, and then pressing the FIRE button. The CURSOR will appear once more.

VIEW TRACKS/SELECTING A TRACK

Select 'TRACK' listed upon the 'ABILITY' pull down menu. Choose a number between 0 and 7 by pressing FIRE. CHAMPIONSHIP SPRINT can hold eight tracks in memory at once. When you first load the game, eight default CHAMPIONSHIP tracks are selected as TRACK 0 through to TRACK 7. To view the tracks, keep pressing FIRE. To select a track, display the track you require on screen, and exit from the pull-down menu.

CONSTRUCTING YOUR OWN TRACK/MODIFYING A TRACK

1. Place the CURSOR at the position you wish to start designing/modifying the track on screen, by moving the joystick.
2. Once the CURSOR is positioned, press the FIRE button; the WHEEL within the CURSOR will disappear and the CURSOR is locked in place.
3. Moving the joystick LEFT or RIGHT now will cause a track TILE to appear on screen where the CURSOR is positioned. Select the TILE you wish to use, then press FIRE again. The WHEEL should appear, allowing you to move the cursor to another part of the screen.
4. Repeat from 2 above until the track is to your satisfaction.
5. To store this TILE combination for future usage, you should NOTE the TRACK CONSTRUCTION CODE (see PRINT CODE and ENTER CODE below).

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

– EXTRAS –

'SPANNERS'

Listed on the 'EXTRAS' pull-down menu. You may select a number between 0 and 4 by pressing FIRE. SPANNERS will be randomly put upon each TRACK as you RACE – players must try to collect them by driving over them. The number you select with this option is the number you are required to collect in a RACE around any TRACK in order that you qualify for bonus 'extras' for your car.

'OIL'/'WATER'/'GRAVEL'

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

'WHIRLWIND'

Listed on the 'EXTRAS' pull down menu. By pressing FIRE you may select a number – either 0 or 1 – and this determines whether or not a WHIRLWIND will appear randomly throughout any RACE on any TRACK. Select 0 for no WHIRLWIND.

– ABILITY –

DRONESPEED

Listed upon the 'ABILITY' pull down menu. You may select a number between 0 and 9 by pressing FIRE. This is the speed at which the DRONE (computer controlled) cars will race around the tracks. The higher the number, the faster it will complete the track. Remember, DRONE cars don't make mistakes. They can only be beaten by pure skill... or you setting this option to a really low number!

LAPS

Listed upon the 'ABILITY' pull down menu. You may choose a setting between 1 and 9 by pressing FIRE. This is the number of LAPS that competing cars in the race upon the currently selected track must complete. The first car to complete this number of LAPS is the winner of the race.

TRACK

Listed upon the 'ABILITY' pull-down menu. Refer to **VIEW TRACKS** for details of usage.

SKID FACTOR

Listed upon the 'ABILITY' pull-down menu. You may choose a number between 0 and 9. The higher this number, the more cars will SKID when driving over obstacles such as OIL. Setting at 0 will make the cars ignore the obstacles.

– OPTION –

PRINT CODE

Listed upon the 'OPTIONS' pull-down menu. Prints upon the screen the TRACK CONSTRUCTION CODE for the currently displayed track. All TRACKS are comprised of TILES, and a unique 20-character CODE is allocated to every possible TILE combination. By noting the CODE for any TRACK, you may CONSTRUCT it quickly in future by simply entering this CODE using the **ENTER CODE** option (see below).

ENTER CODE

Listed upon the 'OPTION' pull-down menu. A fast method to re-create TRACKS. Type in a 20 character CODE for the desired TRACK (any number from 0-9 and any character from A-Z may be used). The CODE for existing TRACKS may be viewed by selecting **PRINT CODE** (see above).

PLAYERS

Listed upon the 'OPTION' pull-down menu. You may select a number from 1 to 3. This is the number of human players that will race in the game. (See *CONTROL NOTES* earlier within this guide for details of player control).

SETDRONE

Listed upon the 'OPTION' pull-down menu. DRONE (computer-controlled) cars always take the 'correct' route around a TRACK in a RACE – this option determines that route. Before a race may be played, you must decide the route that all cars must race around the track in order to qualify for a complete LAP (most tracks feature junctions, and unless a valid direction is specified at each junction it is impossible to race). This is achieved by guiding an arrow around the track from the START GRID, through any junctions, until it reaches the START GRID once more. The route the arrow has taken comprises the required LAP for this track, hence when players race upon the track, they must follow the same route in order to stand a chance of winning.

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

PLAYGAME

Listed upon the 'OPTION' pull-down menu. Selecting this option will start the *Championship Sprint RACE*, starting from TRACK 0, using all of the currently selected gameplay options (see *RULES OF THE TRACK* for details of how to control your car in a RACE).

If the message *DRONE NOT SET ON TRACK* is displayed when you select this option, you need to use the SETDRONE option to specify a valid LAP upon the specified TRACK number (see *SETDRONE* above).

VIEWING THE TITLE PAGE AND AVAILABLE TILES

The title page above shows all of the available TILES you may use in constructing your own TRACKS. To view them:

1. Ensure that the CURSOR features the glowing WHEEL (if it does not, press the FIRE button)
2. Move the CURSOR as far right as it will go, and then up until it vanishes, leaving only the lower half of the WHEEL.
3. Keep pressing the joystick up, and at the same time press the FIRE button.
4. The top line should now have turned black. Move the joystick down, to reveal the title page.
5. To work on your track once more, push the joystick as far up as it will go, then press the FIRE button.

MESSAGES

Most messages that appear in CHAMPIONSHIP SPRINT are self-explanatory. The most common are listed below for your guidance, together with an accompanying explanation:

Message
BAD TRACK
MATCHING

Explanation
One or more of the TILES on the TRACK is not allowed in its current position i.e. any junction which would allow the car onto grass

DRONE NOT SET ON TRACK	The option SETDRONE must be used to validate a TRACK before it can be played
MORE THAN ONE START GRID	Only one START GRID is allowed on any TRACK
NO STARTING GRID	A START GRID must be used
RAMPS DO NOT MATCH	Ramps must be paired, must be opposite each other, and separated by up to one tile

QUICK REFERENCE GUIDE

<i>Car Control</i>	<i>PLAYER 1/PLAYER 2 (JOYSTICK)</i>	<i>PLAYER 3 (KEYBOARD)</i>
Accelerate	Joystick Button (FIRE)	=
Turn LEFT	Joystick LEFT	,
Turn RIGHT	Joystick RIGHT	?
<i>Game Functions</i>	<i>Key</i>	
Pause/Hold Race	Q	
Quit Race	RUN/STOP	

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

RULES OF THE TRACK

It's a race for CHAMPIONS! And what a challenge! To RACE and win eight different TRACKS, and if you CONSTRUCT your own TRACKS, you can race as many different combinations of eight TRACKS as you wish. As tricky or as trouble-free as you make them. It's really up to you!

Set up the eight TRACKS that you want to race as TRACKS 0-7, and then use SETDRONE and PLAYGAME options (refer to these earlier in this Guide).

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

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

CHAMPIONSHIP SPRINT

NOTES DE CONTROLE...

La version Commodore 64 de CHAMPIONSHIP SPRINT peut se jouer jusqu'à trois joueurs avec le levier sur PORT 1 pour JOUEUR 1, le levier sur PORT 2 pour JOUEUR 2, et JOUEUR 3 utilisant les touches du clavier pour contrôler la voiture. (Voir le GUIDE DE REFERENCE RAPIDE pour l'utilisation des touches). Tout levier compatible C64 peut être utilisé.

POUR COMMENCER

Une fois le jeu chargé, vous verrez apparaître sur l'écran un circuit avec une barre à travers le haut. Une petite case lumineuse, appelée CURSEUR, est située juste sous la barre et au milieu du CURSEUR se trouve un VOLANT. Déplacer le levier JOUEUR 1 dans n'importe quelle direction fait bouger le CURSEUR dans la même direction à condition que le volant ait apparu au milieu du CURSEUR.

N'utilisez que le levier JOUEUR 1 pour toute construction de circuit et les sélections du "menu dépliant".

La barre bleue en haut de l'écran est la clé de toutes les options de jeu — chaque mot sur la barre ("EXTRAS", "CAPACITE", "OPTION") a un menu "caché" derrière lui qui énoncent des options — que l'on appelle "menus dépliant". Vous devrez les utiliser pour effectuer les sélections de votre jeu — les détails d'utilisation des "menus dépliant" et des autres modalités du CHAMPIONSHIP SPRINT sont décrites ci-dessous.

COURSE SUR LES HUIT CIRCUITS

Avant de pouvoir COURIR sur les HUIT CIRCUITS, vous devez d'abord décider combien de joueurs vont prendre part puis quel circuit les voitures doivent terminer pour se qualifier. De plus, vous pouvez modifier toute une gamme d'options de jeu pour augmenter ou diminuer la difficulté du circuit. Référez-vous aux sections ci-dessous, y compris REVUE DES CIRCUITS, JOUEURS, TELEGUIDAGE, JEU et MENUS DEPLIANTS.

MENUS DEPLIANTS — OPTIONS DE JEU DISPONIBLES

Les options suivantes sont disponibles sur les menus dépliant "cachés" derrière trois catégories principales en haut de l'écran (voir *menus dépliant* ci-dessous). Les catégories sont "EXTRAS", "CAPACITE" et "OPTION" et leurs options associées sont:

Extras	— CLES ANGLAISES HUILE EAU GRAVILLONS TORNADO	Capacité	— VITESSE DE TELEGUIDAGE TOURS DE CIRCUIT CIRCUIT DEGRE DE DERAPAGE
Option	— LISTAGE DU CODE INTRODUCTION DU CODE JOUEURS TELEGUIDAGE JEU		

UTILISATION DES MENUS DEPLIANTS

1. Assurez-vous que le VOLANT lumineux figure sur le CURSEUR (s'il n'y est pas, appuyez sur le bouton FEU)
2. Déplacez le CURSEUR sur la barre juste en dessous du mot requis ("EXTRAS", "CAPACITE" ou "OPTION"), puis déplacez le CURSEUR vers le haut jusqu'à ce qu'il disparaisse, laissant seulement la moitié inférieure du VOLANT en vue.
3. Poussez sans arrêt le levier vers le haut et en même temps, appuyez sur le bouton FEU.
4. La ligne du haut devrait maintenant être devenue noire. Déplacez le levier vers le bas et un menu avec une liste d'options apparaîtra.
5. Déplacez le levier vers le bas une fois de plus jusqu'à ce qu'une petite barre de couleur apparaisse, mettant les options du menu en évidence. Déplacez le levier vers le haut ou vers le bas jusqu'à ce que le levier mette en évidence l'option requise.
6. Appuyez sur FEU.
Sur les options du jeu, un chiffre apparaîtra (CIRCUIT, par exemple, fera apparaître le chiffre correspondant au circuit actuellement sur l'écran). Si vous réappuyez sur feu, ce chiffre changera. Continuez à appuyer sur FEU jusqu'à ce que le chiffre requis soit sur l'écran.
Sur les autres options, appuyer sur FEU déclenchera l'option (JEU, par exemple, fera commencer "jeu"). Lorsque vous avez fini de modifier les options de jeu, vous pouvez sortir du menu dépliant en poussant le levier vers le haut au maximum, puis en appuyant sur le bouton FEU. Le CURSEUR réapparaîtra.

REVUE DES CIRCUITS/SELECTION D'UN CIRCUIT

Sélectionnez "CIRCUIT" sur le menu dépliant "CAPACITE". Choisissez un chiffre de 0 à 7 en appuyant sur FEU. CHAMPIONSHIP SPRINT peut mémoriser huit circuits en même temps. Au début du chargement du jeu, huit circuits CHAMPIONSHIP non apparents sont sélectionnés en tant que CIRCUIT 0 à CIRCUIT 7. Pour visualiser les circuits, appuyez sans arrêt sur FEU. Pour sélectionner un circuit, faites apparaître le circuit désiré sur l'écran, puis sortez du menu dépliant.

CONSTRUIRE SON PROPRE CIRCUIT/MODIFIER UN CIRCUIT

1. Placez le CURSEUR au point de départ voulu pour concevoir/modifier le circuit sur l'écran en déplaçant le levier.
2. Lorsque le CURSEUR est en place, appuyez sur le bouton FEU; le VOLANT à l'intérieur du CURSEUR disparaîtra et le CURSEUR est bloqué en position.
3. Déplacer le levier vers la GAUCHE ou DROITE fera apparaître un CARRE de circuit sur l'écran là où le CURSEUR se trouve. Sélectionnez le CARRE que vous désirez utiliser, puis réappuyez sur FEU. Le VOLANT devrait apparaître, vous permettant de déplacer le CURSEUR dans une autre partie de l'écran.
4. Répétez à partir du numéro 2 ci-dessus jusqu'à ce que le circuit soit à votre satisfaction.

5. Pour mémoriser cette combinaison de CARRES pour référence future, vous devez NOTER le CODE DE CONSTRUCTION DE CIRCUIT (voir LISTAGE DE CODE et INTRODUCTION DE CODE ci-dessous).

Il faut noter que les circuits, étant évalués avant toute course, doivent être praticables et que par conséquent, tout blocage du circuit ou bord ouvert (disons, donnant sur l'herbe) l'invalidera. Notez également que les carreaux PONT sont à deux sens (c'est à dire que les voitures peuvent passer dessus et dessous) et que les RAMPES doivent être par paire.

— EXTRAS —

"CLES ANGLAISES"

Listées sur le menu "EXTRAS"; vous pouvez sélectionner un chiffre de 0 à 4 en appuyant sur FEU. Les CLES ANGLAISES seront disposées au hasard sur chaque CIRCUIT pendant votre COURSE — les joueurs doivent essayer de les ramasser en passant dessus. Le chiffre que vous sélectionnez avec cette option correspond au nombre de clés que vous devez ramasser par COURSE quel que soit le CIRCUIT pour vous qualifier pour des bonus "extras" pour votre voiture.

"HUILE"/"EAU"/"GRAVILLONS"

Listés sur le menu "EXTRAS"; pour chaque, vous pouvez choisir un chiffre de 0 à 4 en appuyant sur FEU — c'est le nombre d'articles qui apparaîtront au hasard pendant toute COURSE, quel que soit le CIRCUIT. Par exemple, si vous appuyez sur 3 pour HUILE, quelle que soit la course, un total de 3 nappes d'HUILE sera placé au hasard en tant qu'obstacle sur les CIRCUITS.

"TORNADO"

Listée sur le menu "EXTRAS"; En appuyant sur FEU, vous pouvez sélectionner un chiffre — soit 0, soit 1 — et ceci détermine si oui ou non une TORNADO apparaîtra au hasard pendant toute COURSE, quel que soit le CIRCUIT. Sélectionnez 0 si vous ne voulez pas de TORNADO.

— CAPACITE —

VITESSE DE TELEGUIDAGE

Listée sur le menu "CAPACITE"; Vous pouvez sélectionner un chiffre de 0 à 9 en appuyant sur FEU. C'est la vitesse à laquelle les voitures TELEGUIDEES (contrôlées par l'ordinateur) courent autour des circuits. Plus le chiffre est élevé, plus vite elles parcourent le circuit. Souvenez-vous que les voitures TELEGUIDEES ne commettent pas d'erreurs. Elles ne peuvent être battues que par pure habileté... ou si vous choisissez un chiffre vraiment bas pour cette option!

TOURS DE CIRCUIT

Listés sur le menu "CAPACITE"; vous pouvez choisir un chiffre de 1 à 9 en appuyant sur FEU. C'est le nombre de TOURS que les voitures prenant part à la course doivent compléter sur le circuit actuellement sélectionné. La première voiture à terminer le nombre de TOURS est la gagnante de la course.

CIRCUIT

Listé sur le menu "CAPACITE", Référez-vous à REVUE DES CIRCUITS pour les détails d'utilisation.

DEGRE DE DERAPAGE

Listé sur le menu "CAPACITE"; vous pouvez choisir un chiffre de 0 à 9 en appuyant sur FEU. Le plus haut le chiffre, le plus les voitures DERAPERONT en passant sur des obstacles tels que l'HUILE. Les voitures ignoreront les obstacles si vous sélectionnez 0.

— OPTION —

LISTAGE DE CODE

Listé sur le menu dépliant "OPTIONS"; liste sur l'écran le CODE DE CONSTRUCTION DE CIRCUIT pour le circuit actuellement affiché à l'écran. TOUS LES CIRCUITS consistent de CARRES et un code unique à 20 caractères est attribué à chaque combinaison possible de CARRES. En notant le CODE pour n'importe quel CIRCUIT, vous pouvez le CONSTRUIRE rapidement à l'avenir, simplement en introduisant le code en question en utilisant l'option INTRODUCTION DE CODE (voir ci-dessous).

INTRODUCTION DE CODE

Listé sur le menu "OPTION"; une méthode rapide pour re-crée des CIRCUITS. Tapez un CODE à 20 caractères pour le CIRCUIT requis (tous chiffres de 0 à 9 et tous caractères de A à Z peuvent être utilisés). Le CODE pour tous les CIRCUITS existants peut être appelé en sélectionnant LISTAGE DE CODE (voir ci-dessus).

JOUEURS

Listés sur le menu "OPTION", vous pouvez sélectionner un chiffre de 1 à 3. C'est le nombre de joueurs humains qui vont jouer ce jeu (voir les NOTES DE CONTROLE au début de cette notice pour les détails concernant le contrôle joueur).

TELEGUIDAGE

Listé sur le menu "OPTION"; les voitures TELEGUIDEES (contrôlées par l'ordinateur) suivent toujours l'itinéraire "correct" autour d'un CIRCUIT pendant une COURSE — cette option détermine l'itinéraire. Avant de pouvoir jouer une course, vous devez décider de l'itinéraire que toutes les voitures doivent suivre autour du circuit pour se qualifier pour un TOUR complet (des croisements figurent sur la plupart des circuits et à moins de spécifier une direction valide à chaque croisement, il est impossible de courir). Ceci s'accomplit en guidant une flèche autour du circuit à partir de la CASE DEPART, en passant par chaque croisement jusqu'à ce que la flèche regagne la CASE DEPART. L'itinéraire suivi par la flèche compose le TOUR requis pour ce circuit, par conséquent, pour avoir une chance de gagner, les joueurs doivent suivre le même itinéraire lorsqu'ils courent sur le circuit.

1. Mettez cette option en évidence sur le menu dépliant et appuyez sur FEU (NOTE: si un message est affiché quand vous venez de sélectionner cette option, référez-vous aux MESSAGES (voir ci-dessous) .
2. La flèche apparaîtra sur la CASE DEPART du circuit sélectionné. Réappuyez sur FEU et elle se déplacera autour du circuit aussi loin qu'elle le peut.
3. Si/Quand la flèche atteint un croisement où elle peut se déplacer dans plus d'une direction, elle s'arrêtera. C'est alors que vous prenez le contrôle manuel avec le levier JOUEUR 1 et pointez la flèche dans la direction requise au croisement.
4. Appuyez sur le bouton FEU pour redéplacer la flèche.
5. Répétez à partir du numéro 3 ci-dessus jusqu'à ce que la flèche atteigne à nouveau la CASE DEPART.
6. Assurez-vous que vous avez utilisé TELEGUIDAGE sur les huit circuits avant de tenter de courir sur l'un d'eux.

JEU

Listé sur le menu dépliant "OPTION"; sélectionner cette option déclenchera la COURSE championnat sprint, commençant sur le CIRCUIT 0, utilisant toutes les options de jeux sélectionnées (voir REGLES DU CIRCUIT pour les détails concernant le contrôle de la voiture pendant la COURSE).

Si le message CIRCUIT NON TELEGUIDE est affiché lorsque vous sélectionnez cette option, vous devez utiliser l'option TELEGUIDAGE pour spécifier un TOUR valide sur le numéro de circuit donné (voir TELEGUIDAGE ci-dessus).

AFFICHAGE DE LA PAGE TITRE ET DES CARRES DISPONIBLES

La page titre ci-dessus montre tous les CARRES disponibles que vous pouvez utiliser dans la construction de vos propres CIRCUITS. Pour les afficher:

1. Assurez-vous que le VOLANT lumineux figure sur le CURSEUR (s'il n'y est pas, appuyez sur le bouton FEU).
2. Déplacez le CURSEUR le plus à droite possible puis vers le haut jusqu'à ce qu'il disparaisse, laissant seulement la partie inférieure du VOLANT.
3. Continuez à presser le levier vers le haut et en même temps, appuyez sur le bouton FEU.
4. La ligne du haut devrait être devenue noire. Déplacez le levier vers le bas pour faire apparaître la page titre.
5. Pour effectuer d'autres travaux sur votre circuit, poussez le levier le plus haut possible puis appuyez sur le bouton FEU.

MESSAGES

La plupart des messages qui apparaissent dans CHAMPIONSHIP SPRINT sont auto-explicatifs. Pour vous guider, voici ci-dessous la liste des plus courants accompagnés d'une explication:

Message	Explication
CIRCUIT MAL ASSEMBLE	Un ou plusieurs des CARRES sur le CIRCUIT ne peut rester dans sa position actuelle; par exemple un croisement qui laisserait la voiture aller sur l'herbe.
CIRCUIT NON TELEGUIDE	L'option TELEGUIDAGE doit être utilisée pour valider un CIRCUIT avant de pouvoir jouer dessus.
PLUS D'UNE CASE DEPART	Une seule CASE DEPART est autorisée par CIRCUIT.
PAS DE CASE DEPART	Une CASE DEPART doit être utilisée.
RAMPES NON APPARIEES	Les rampes doivent être par paire, en face l'une de l'autre et séparées par un carré maximum.

REGLES DU CIRCUIT

C'est une course pour CHAMPIONS! Et quel défi! COURIR et gagner sur huit CIRCUITS différents, de plus, si vous construisez vos propres CIRCUITS, vous pouvez courir sur autant de combinaisons différentes de huit CIRCUITS que vous désirez. Construisez-les pleins d'embûches ou sans un seul obstacle, cela dépend entièrement de vous!

Etablissez les huit CIRCUITS sur lesquels vous voulez courir dans l'ordre CIRCUITS 0 à 7, puis utilisez les options TELEGUIDAGE et JEU (références ci-dessus dans la notice).

Bientôt, vous serez sur la CASE DEPART avec les autres concurrents. Votre but est d'être le premier dans le Cercle des Gagnants sur chaque CIRCUIT et de battre tous les autres. Pour cela, vous devez être le premier à compléter le nombre requis de tours, toujours en passant par la CASE DEPART (ce chiffre est sujet à altération selon votre désir, référez-vous à la section TOURS ci-dessus). Les voitures TELEGUIDEES (par l'ordinateur) sont les adversaires les plus redoutables puisqu'elles ne commettent jamais d'erreurs; elles peuvent cependant être battues par une conduite habile.

Pendant la course, essayez de ramasser les CLES ANGLAISES qui apparaîtront au hasard — ramassez le nombre requis (voir CLES ANGLAISES) et vous gagnerez des points de bonus précieux pour votre voiture — ceux-ci vous donneront un avantage contre vos adversaires lors de la prochaine course!

La voiture se contrôle en appuyant sur FEU pour accélérer et en la dirigeant à GAUCHE ou à DROITE avec le levier. Pour ralentir, ôtez tout simplement votre doigt du bouton FEU.

GUIDE DE REFERENCE RAPIDE

Contrôle de la voiture	JOUEUR 1/JOUEUR 2 (LEVIER)	JOUEUR 3 (CLAVIER)
Accélération	Bouton levier (FEU)	=
Pour tourner à GAUCHE	Levier vers GAUCHE	>
Pour tourner à DROITE	Levier vers DROITE	?
Fonctions du jeu	Touche	
Pause/course suspendue	Q	
Abandon de course	RUN/STOP	

CHAMPIONSHIP SPRINT

ZUR BEDIENUNG

CHAMPIONSHIP SPRINT in der Version für den Commodore 64 können Sie allein, zu zweit und sogar zu dritt spielen. Dabei benutzt der erste Spieler den Joystick im Anschluß 1 (Port 1), der zweite Spieler den Joystick im Anschluß 2 (Port 2) und der dritte Spieler benutzt die Tastatur. Näheres erfahren Sie im letzten Kapitel. Ein spezieller Joystick ist nicht erforderlich; Sie können jeden für den Commodore 64 geeigneten Joystick benutzen.

WIE SIE DAS SPIEL STARTEN

Sobald das Spiel von der Diskette oder Kassette in den Arbeitsspeicher des Rechners geladen ist, sehen Sie auf dem Bildschirm eine Rennstrecke, sowie einen blauen Balken am oberen Bildrand. Das kleine Rechteck unter dem Balken mit dem Steuerrad in der Mitte nennt man CURSOR. Dieser Cursor folgt den Bewegungen des Joysticks. Sobald Sie den Steuerknüppel des Joysticks nach rechts drücken, wird auch der Cursor auf dem Bildschirm nach rechts wandern. Das gilt allerdings nur solange das Steuerrad im Cursor zu sehen ist.

Um eine Option aus den Pull-Down-Menüs zu aktivieren, oder um eigene Strecken zu erstellen, benutzen Sie bitte ausschließlich den Joystick im Anschluß 1 (Port 1).

Die blaue Zeile am oberen Bildrand ist der Schlüssel zu allen Programmfunktionen — hinter jedem der drei Titel 'EXTRAS', 'ABILITY' und 'OPTION' verbirgt sich ein Menü mit den einzelnen Funktionen. Daher stammt auch der Name PULL-DOWN-Menü; das eigentliche Menü wird unter den Titeln 'hervorgezogen'. Über diese Menüs aktivieren Sie alle Funktionen des Programmes — wie das genau funktioniert und was CHAMPIONSHIP SPRINT Ihnen sonst noch bietet, erfahren in den folgenden Kapiteln.

EIN RENNEN ÜBER ALLE ACHT RENNSTRECKEN

Bevor Sie nun mit dem Rennen beginnen, müssen Sie erst die Anzahl der Teilnehmer eingeben und festlegen, nach welcher Strecke sich die Wagen qualifiziert haben. Zusätzlich stehen Ihnen noch eine Vielzahl Optionen zur Verfügung, über die Sie den Schwierigkeitsgrad der Strecken einstellen. Weiteres hierzu erfahren Sie in den folgenden Abschnitten, 'VIEW TRACKS', 'PLAYERS', 'SETDRONE', 'PLAYGAME' sowie 'PULL-DOWN MENÜS'.

Pull-Down-Menüs — verfügbare Optionen zum Spiel

Die folgenden Optionen erreichen Sie über die Pull-Down-Menüs, die sich unter den Titeln in dem blauen Balken oben 'verstecken'. Wie Sie diese Pull-Down-Menüs benutzen, lesen Sie im nächsten Kapitel 'Anwenden der Pull-Down-Menüs'. Die einzelnen Optionen sind in drei Gruppen zusammengefaßt:

EXTRAS

SPANNERS	Schraubenschlüssel
OIL	Ölfleck
WATER	Wasserlache
GRAVEL	Kies / Sand
WHIRLWIND	Wirbelwind

OPTION

PRINT CODE	'Bauplan' zeigen
ENTER CODE	'Bauplan' eingeben
PLAYERS	Anzahl der Mitspieler
SET DRONE	Kurs für die computergesteuerten Wagen
PLAYGAME	Spiel starten

ABILITY

DRONESPEED	Geschwindigkeit der vom Computer gesteuerten Wagen
LAPS	Anzahl der Runden
TRACK	Rennstrecke
SKID FACTOR	Schleuderfaktor

ANWENDEN DER PULL-DOWN-MENÜS

1. Prüfen Sie zuerst, ob sich in dem Cursor auch das Steuerrad befindet. Falls nicht, drücken Sie bitte einmal den Feuerknopf des Joysticks.
2. Setzen Sie den Cursor direkt unter einen der drei Menütitel und drücken den Knüppel des Joysticks nach oben, bis der Cursor verschwindet und nur noch der untere Teil des Steuerrades zurückbleibt.
3. Halten Sie den Knüppel auch weiterhin nach oben, und drücken Sie gleichzeitig die Feuertaste.
4. Die Zeile oben müßte nun schwarz anstatt blau sein. Sobald Sie jetzt den Cursor nach unten bewegen, erscheint das gewünschte Pull-Down-Menü.
5. Drücken Sie den Joystick-Knüppel noch einmal nach unten, bis die erste Option durch einen farbigen Balken hervorgehoben wird. Diesen Balken können Sie wie den Cursor mit dem Joystick im jeweiligen Pull-Down-Menü nach oben oder unten bewegen.
6. Setzen Sie diesen Balken auf die gewünschte Option, und drücken Sie den Feuerknopf.

Bei einigen Funktionen wird daraufhin eine Zahl erscheinen. Die Funktion TRACK beispielsweise zeigt Ihnen dann die Nummer der momentan eingeblendeten Rennbahn. Drücken Sie dann so oft den Feuerknopf, bis der gewünschte Wert angezeigt wird. Andere Befehle werden durch den Feuerknopf sofort aktiviert, wie zum Beispiel PLAY GAME — das Spiel wird gestartet.

Nachdem Sie auf diese Weise alle Optionen nach Ihren Wünschen eingestellt haben, fahren Sie den Auswahlbalken soweit wie möglich nach oben und drücken den Feuerknopf. Das Menü verschwindet und der Cursor erscheint wieder auf dem Bildschirm.

RENNSTRECKE ANSEHEN/AUSWÄHLEN

Benutzen Sie hierzu wie oben beschrieben den Befehl 'TRACK' aus dem Menü 'ABILITY'. Drücken Sie danach so oft den Feuerknopf, bis die gewünschte Nummer der Strecke (zwischen 0 und 7) erscheint. CHAMPIONSHIP SPRINT hält für Sie bis zu acht Rennbahnen gleichzeitig im Arbeitsspeicher parat. Nach dem Laden des Spieles stehen Ihnen sofort acht

Standardstrecken zur Verfügung, die von 0 bis 7 durchnummeriert sind. Diese acht Rennbahnen können Sie sich erst einmal in Ruhe ansehen, in dem Sie mit dem Feuerknopf alle Rennbahnen 'durchblättern'. Haben Sie sich für eine entschieden, holen Sie diese auf den Bildschirm und verlassen dann einfach das Pull-Down-Menü.

EIGENE RENNBAHN ERSTELLEN/VERÄNDERN

1. Setzen Sie hierzu mit Hilfe des Joysticks den Cursor auf den Abschnitt der Strecke, den Sie verändern wollen.
2. Danach drücken Sie bitte den Feuerknopf. Das Steuerrad im Cursor verschwindet, und der Cursor bleibt jetzt für die folgenden Schritte immer auf dieser Position stehen.
3. Bewegen Sie nun bitte den Joystick nach links oder rechts. Anstelle des Cursors erscheinen nun nacheinander die Streckenteile. Alle Strecken setzen sich aus diesen Teilen zusammen, die Sie über den Joystick auswählen. Sobald Sie wieder den Feuerknopf drücken, wird das ausgewählte Streckenteil in die Rennbahn eingesetzt. Der Cursor erscheint wieder mit dem Steuerrad in der Mitte und kann zum nächsten 'Bauabschnitt' gefahren werden.
4. Die Schritte 2 und 3 wiederholen Sie nun so oft, bis der neue Streckenverlauf Ihren Vorstellungen entspricht.
5. Um diesen neuen Streckenverlauf für spätere Rennen zu speichern, müssen Sie sich den TRACK CONSTRUCTION CODE notieren. Lesen Sie hierzu bitte das Kapitel PRINT CODE und ENTER CODE.

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

EXTRAS

'SPANNERS' (Schraubenschlüssel)

Diesen Eintrag finden Sie im Menü EXTRAS. Auch hier wählen Sie wieder mit dem Feuerknopf einen Wert zwischen 0 und 4 aus. Die Schraubenschlüssel tauchen während des Rennens plötzlich an zufällig ausgewählten Stellen auf und sollten von den Mitspielern eingesammelt werden. Die hier eingestellte Zahl gibt die Anzahl der Schraubenschlüssel an, die ein Spieler während des Rennens für die BONUS EXTRAS einsammeln muß.

'OIL', 'WATER', 'GRAVEL' (Ölflecke, Wasserlachen, Kies)

sind ebenfalls Einträge im Menü EXTRAS und stehen für mögliche Hindernisse. Auch hier stellen Sie wieder mit dem Feuerknopf einen Wert zwischen 0 und 4 ein. Der Wert 3 bei 'OIL' bedeutet also, daß Sie während des Rennens dreimal plötzlich irgendwo auf der Bahn einem Ölfleck ausweichen müssen.

'WHIRLWIND' (Wirbelwind)

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

ABILITY

DRONESPEED

Dies ist eine Option aus dem Menü ABILITY. Falls Sie nicht zu dritt in das Rennen starten, übernimmt der Computer die restlichen Wagen, die man DRONE nennt. Mit dem Feuerknopf stellen Sie die Geschwindigkeit (0 bis 9) dieser vom Computer gesteuerten Wagen ein. Je höher der Wert ist, desto schneller werden die Wagen des Computers. Sie sollten dabei immer daran denken, daß dem Computer keine Fehler unterlaufen. Falls Sie also hier einen hohen Wert einstellen, haben Sie nur als echter Profi eine Chance... oder Sie stellen einfach einen niedrigen Wert ein.

LAPS (Runden)

finden Sie im Menü ABILITY und kann mit dem Feuerknopf auf einen Wert zwischen 1 und 9 eingestellt werden. Damit ist die Anzahl der Runden gemeint, die die Wagen auf der gerade ausgewählten Rennstrecke absolvieren müssen. Der Wagen, der zuerst die hier vorgeschriebene Anzahl Runden durchfahren hat, ist damit der Gewinner des Rennens auf dieser Strecke.

TRACK (Rennstrecke)

Ist eine weitere Option im Menü ABILITY. Einzelheiten hierzu finden Sie im Abschnitt RENNBAHN ANSEHEN / RENNBAHN AUSWÄHLEN.

SKID FACTOR (Schleudern)

Ist ebenfalls im Menü ABILITY enthalten. Sie können jeden Wert zwischen 0 und 9 vorgeben. Je höher dieser Wert ist, desto mehr werden die Wagen bei Hindernissen, wie zum Beispiel Ölflecke, ins Schleudern kommen. Falls Sie diesen Wert auf 0 setzen, stellen diese Hindernisse keine Gefahr mehr dar — die Hindernisse werden ignoriert.

OPTION

PRINT CODE

Dieser Befehl befindet sich im Pull-Down-Menü OPTION. Er zeigt Ihnen auf dem Bildschirm einen Code aus 20 Buchstaben oder Ziffern für die momentane Rennstrecke. Alle Strecken setzen sich aus einer Reihe von Einzelteilen zusammen. Der CODE ist eine Art Bauplan der Rennstrecke in Kurzform. Notieren Sie sich den CODE Ihrer eigenen Rennstrecken. Mit Hilfe des Codes können Sie über den Befehl ENTER CODE eigene Rennstrecken jederzeit wieder aufbauen lassen.

ENTER CODE

Ist ein Befehl aus dem Menü OPTION und die schnellste Möglichkeit, einmal entworfene eigene Rennstrecken jederzeit vom Programm wieder aufbauen zu lassen. Tippen Sie einfach den notierten Code von 20 Buchstaben oder Ziffern ein und auf dem Bildschirm erscheint nach kurzer Zeit die gewünschte Rennstrecke. Welchen Code Sie für eine neue eigene Rennstrecke eintippen müssen, erfahren Sie über den Befehl PRINT CODE.

PLAYERS (Mitspieler)

Über diesen Befehl im Menü OPTION geben Sie die Anzahl der menschlichen Mitspieler (maximal 3) ein. Bis zu drei Spieler können über zwei Joysticks und die Tastatur gleichzeitig am Rennen teilnehmen (siehe auch Abschnitt ZUR BEDIENUNG). Nicht besetzte Wagen übernimmt der Computer.

SETDRONE

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

1. Zuerst wählen Sie den Befehl SET DRONE wie beschrieben aus dem Menü OPTION aus. Achtung: Falls gerade ein Hinweis (MESSAGE) eingeblendet ist, müssen Sie sich erst um den Hinweis kümmern — wie, das erfahren Sie im Abschnitt MESSAGES.
2. Gleich darauf erscheint an der Startlinie ein kleiner Pfeil. Drücken Sie nun einmal den Feuerknopf, und der Pfeil fährt die Strecke soweit wie möglich selbstständig ab.
3. Der Pfeil wird an jeder Kreuzung halten, da es mehrere mögliche Fahrtrichtungen gibt. Mit dem Joystick 1 (Port 1) steuern Sie den Pfeil dann in die gewünschte Richtung.
4. Sobald Sie nun wieder den Feuerknopf von Joystick 1 (Port 1) drücken, setzt der Pfeil seine Fahrt fort.
5. Dieser Vorgang wiederholt sich so oft, bis der Pfeil wieder die Startlinie erreicht.
6. Es ist unbedingt notwendig, daß Sie den Kurs für alle acht Rennstrecken festlegen, bevor Sie das Rennen starten!

PLAY GAME (Spiel starten)

Dieser Befehl ist im Menü OPTION enthalten und startet das Rennen auf der Rennstrecke Nummer 0. Alle zu diesem Zeitpunkt eingestellten Optionen werden aktiviert und können nun nicht mehr verändert werden. Wie Sie die Wagen steuern, erfahren Sie im Abschnitt REGELN ZUM RENNEN.

Falls der Hinweis *DRONE NOT SET ON TRACK* erscheint, haben Sie noch nicht für alle Rennstrecken den Kurs für die vom Computer gesteuerten Wagen vorgegeben. Holen Sie dies zuerst mit dem Befehl SET DRONE aus dem Menü OPTION nach, bevor Sie das Rennen erneut starten.

TITELSEITE UND STRECKENTEILE ANSEHEN

Die Titelseite enthält alle verfügbaren Bauteile, die Ihnen für eigene Rennstrecken zur Verfügung stehen. Um diese Titelseite aufzurufen,

1. prüfen Sie, ob das Steuerrad im Cursor zu sehen ist. Falls nicht, drücken Sie bitte einmal den Feuerknopf.
2. Bewegen Sie den Cursor diesmal nicht nach oben, sondern so weit nach rechts wie möglich. Erst jetzt bewegen Sie den Cursor einmal nach oben, bis der Cursor verschwindet und nur noch ein Teil des Steuerrades zurück bleibt.
3. Halten Sie den Knüppel des Joysticks auch weiterhin nach oben und drücken gleichzeitig den Feuerknopf.
4. Die normalerweise blaue Zeile am oberen Bildschirmrand müßte nun schwarz sein. Drücken sie den Joystick nach unten, und die Titelseite wird eingeblendet.
5. Um zu Ihrer Rennstrecke zurückzukehren, schieben Sie den Joystick so weit wie möglich nach oben und drücken abschließend den Feuerknopf.

MESSAGES (Hinweise)

Die meisten Hinweise erklären sich zwar weitgehend selbst, sind aber alle in Englisch abgefaßt. Daher folgt hier eine Liste der wichtigsten Hinweise mit einer kurzen Erklärung:

Hinweis	Erklärung
BAD TRACK MATCHING	Ein oder mehrere Teile Ihrer Strecke sind an der derzeitigen Position nicht erlaubt, wie zum Beispiel eine Kreuzung, die in einer Richtung auf dem Rasen endet.
DRONE NOT SET ON TRACK	Es ist unbedingt notwendig, daß Sie vor dem Start den Kurs für jede der acht Rennstrecken vorgeben.
MORE THAN ONE START GRID	Auf Ihrer Rennstrecke gibt es zwei Startlinien; erlaubt ist aber nur eine Startlinie pro Rennstrecke.
NO STARTING GRID	Ihre Rennstrecke enthält überhaupt keine Startlinie — wo sollen die Wagen an den Start gehen?
RAMPS DO NOT MATCH	Rampen dürfen nur paarweise verwendet werden. Sie müssen sich gegenüber stehen und dürfen nur einen Abschnitt weit auseinander plziert werden.

REGELN ZUM RENNEN

Dieses Rennen ist nur etwas für Könnner. Eine echte Herausforderung! Es gilt, acht Rennstrecken zu meistern und auf allen acht Strecken zu siegen. Falls Sie selbst eigene Rennstrecken gebaut haben, können Sie diese Strecken in beliebig vielen Kombinationen durchfahren. Den Schwierigkeitsgrad der Strecken bestimmen Sie! Jetzt liegt es nur an Ihnen...

Zuerst wählen Sie die acht Rennstrecken von 0 bis 7 aus, die Sie absolvieren wollen. Danach legen Sie mit dem Befehl SET DRONE den Kurs für jede Strecke fest, wählen unter den anderen Optionen aus und schon kann das Rennen mit dem Befehl PLAY GAME starten.

Kurz darauf stehen die Wagen an der Startlinie. Ihr Ziel ist es, auf jeder Rennstrecke besser und schneller als Ihre Mitspieler zu sein und so auf allen Strecken zu siegen. Sieger ist derjenige, der als Erster die vorgeschriebene Anzahl Runden absolviert hat (die Anzahl der Runden stellen Sie im Menü ABILITY mit dem Befehl LAPS ein). Die vom Computer gesteuerten Wagen sind dabei Ihre hartnäckigsten Gegner, da ihnen niemals Fehler unterlaufen — gegen diese Wagen haben Sie nur mit einer überlegenen Taktik und der besseren Fahrweise eine Chance.

Während des Rennens sollten Sie unbedingt alle Schraubenschlüssel einsammeln, die von Zeit zu Zeit auf der Strecke liegen. Falls Sie die nötige Anzahl Schraubenschlüssel einsammeln konnten, erhalten Sie als Bonus wertvolle Extras für Ihren Wagen. Diese Extras sichern Ihnen vielleicht den entscheidenden Vorsprung vor Ihren Gegnern im nächsten Rennen.

Der Wagen wird mit dem Joystick nach links oder rechts gesteuert. Zum Beschleunigen halten Sie den Feuerknopf gedrückt, zum Bremsen lassen Sie den Feuerknopf einfach los.

STEUERUNG

Funktion	Spieler 1 und 2 Joysticks	Spieler 3 Tastatur
Beschleunigen	Feuerknopf drücken	=
Nach links	Knüppel nach links	>
Nach rechts	Knüppel nach rechts	?
Sonstiges		
Pause / Rennen unterbrechen:	Taste 'Q' drücken	
Rennen beenden	Taste 'RUN/STOP' drücken	

NOTE DI CONTROLLO...

La versione per il Commodore 64 di CHAMPIONSHIP SPRINT (CORSA DI CAMPIONATO) può essere giocata con un massimo di tre giocatori, con il joystick per il PLAYER 1 (GIOCATORE 1) inserito nella PORT 1 (PORTA DI ACCESSO 1), il joystick per il PLAYER 2 (GIOCATORE 2) inserito nella PORT 2 (PORTA DI ACCESSO 2), ed il PLAYER 3 (GIOCATORE 3) che usa i tasti della tastiera per il controllo della macchina. (Riferirsi alla GUIDA RAPIDA DI RIFERIMENTO per l'uso dei tasti). Può essere usato qualunque joystick compatibile con il C64.

COME INIZIARE IL GIOCO

Una volta caricato il gioco, vedrete uno schermo che mostra una pista con una barra lungo la parte superiore. Una piccola scatola, che viene chiamata CURSORE, si illumina appena sotto la barra, ed un VOLANTE si illumina all'interno del CURSORE. Il movimento del joystick del PLAYER 1 (GIOCATORE 1) in qualunque direzione muove il CURSORE nella stessa direzione del joystick purché il VOLANTE sia illuminato all'interno del CURSORE.

Usate soltanto il joystick del PLAYER 1 (GIOCATORE 1) per tutta la costruzione della pista e le selezioni dei pull-down menus (menu scorrevoli).

La barra blu sulla parte superiore dello schermo è il tasto per le opzioni di gioco — ogni parola sulla barra "EXTRAS" (EXTRA), "ABILITY" (CAPACITÀ) "OPTIONS" (OPZIONI) ha un menu "nascosto" dietro di essa che elenca le opzioni — questi vengono chiamati "Pull Down Menus" (menu scorrevoli).

Avrete bisogno di usarli per eseguire le vostre selezioni di gioco — i dettagli completi sull'uso dei "Pull Down Menus" (menu scorrevoli) e le altre caratteristiche di CHAMPIONSHIP SPRINT (CORSA DI CAMPIONATO) vengono descritti sotto.

GAREGGIARE NELLE 8 PISTE

Prima di poter GAREGGIARE nelle 8 PISTE, dovrete innanzitutto decidere quanti giocatori parteciperanno e poi quali percorsi dovranno eseguire le macchine per qualificarsi. Fate riferimento alle sezioni sotto, che includono VIEW TRACKS (PANORAMICA DELLE PISTE), PLAYERS (GIOCATORI), SETDRONE

(REGOLARE LA MACCHINA AUTOMATIZZATA), PLAYGAME (ESECUZIONE DEL GIOCO), e PULL-DOWN MENUS (MENU SCORREVOLI).

Extra	— CHIAVI INGLES ACQUA VORTICE DI VENTO	Capacità	— AUTOMATIZZATA GIRI PISTA FATTORE DI SLITTAMENTO
Opzione	— SCRITTURA DI UN CODICE INTRODUZIONE DI UN CODICE GIOCATORI REGOLARE LA MACCHINA ESECUZIONE DEL GIOCO		

COME USARE I PULL-DOWN MENUS (MENU SCORREVOLI)

1. Assicuratevi che il CURSORE abbia il VOLANTE illuminato (se no, premere il pulsante di FIRE (TIRO)).
2. Muovete il CURSORE appena sotto la parola sulla barra che avete scelto "EXTRAS" (EXTRA), "ABILITY" (CAPACITÀ) O "OPTION" (OPZIONE), e poi muovete il CURSORE verso l'alto fino a quando scompare, lasciando in vista soltanto la metà inferiore del VOLANTE.
3. Continuate a spingere il joystick verso l'alto, ed allo stesso tempo premete il pulsante di FIRE (TIRO).
4. A questo punto la linea dovrebbe essere diventata nera. Muovete il joystick verso il basso, ed apparirà un menu che elenca le opzioni.
5. Muovete il joystick di nuovo verso il basso fino a quando appare una piccola barra colorata, che mette in evidenza le opzioni del menu. Muovete il joystick verso l'alto o verso il basso fino a quando il joystick mette in evidenza l'opzione che richiedete.
6. Premete FIRE (TIRO).

Sulle opzioni di gioco, apparirà un numero (TRACK (PISTA), per esempio, mostrerà il numero della pista attualmente presentata su schermo). Se premete di nuovo fire (tiro), tale numero

cambierà. Continuate a premere FIRE (TIRO) fino a quando viene mostrato il numero richiesto. Sulle altre opzioni, il premere FIRE (TIRO) metterà in funzione quella opzione (PLAYGAME (ESECUZIONE DEL GIOCO), inizierà l'esecuzione del gioco). Dopo aver terminato di cambiare le opzioni di esecuzione del gioco, potrete uscire dal menu scorrevole premendo il joystick il più in alto possibile, e poi premendo il pulsante di FIRE (TIRO).

Il CURSORE apparirà di nuovo sullo schermo.

PANORAMICA DELLE PISTE/SELEZIONE DI UNA PISTA

Selezionate "TRACK" (PISTA), elencata nel menu scorrevole di "ABILITY" (CAPACITÀ). Scegliete un numero tra 0 e 7 premendo FIRE (TIRO). CHAMPIONSHIP SPRINT (CORSA DI CAMPIONATO) può memorizzare fino ad otto piste alla volta. Quando caricate il gioco per la prima volta, vengono selezionate otto piste implicite di CHAMPIONSHIP SPRINT (CORSA DI CAMPIONATO) dal numero 0 a 7. Per avere una panoramica delle piste, continuate a premere FIRE (TIRO). Per selezionare una pista, presentate sullo schermo la pista richiesta, ed uscite dal menu scorrevole.

COSTRUZIONE DELLA VOSTRA PISTA/MODIFICAZIONE DI UNA PISTA

1. Mettete il CURSORE nella posizione in cui volete creare/modificare la pista sullo schermo, muovendo il joystick.
2. Una volta messo in posizione il CURSORE, premete il pulsante di FIRE (TIRO); il VOLANTE all'interno del CURSORE scomparirà e il CURSORE verrà bloccato in quella posizione.
3. Il movimento del joystick a DESTRA o a SINISTRA farà comparire sullo schermo una MATTONELLA nella posizione del CURSORE. Selezionate la MATTONELLA che volete usare, poi premete di nuovo FIRE (TIRO). Dovrebbe comparire il VOLANTE, che vi permetterà di muovere il cursore ad un'altra parte dello schermo.
4. Ripetete dal punto 2 fino a quando avrete completato la costruzione della pista.
5. Per memorizzare questa combinazione di MATTONELLE per poterla usare in futuro, dovrete PRENDERE NOTA del CODICE DI COSTRUZIONE DELLA PISTA (vedere sotto: SCRITTURA DEL CODICE e INTRODUZIONE DEL CODICE).

Dato che le piste sono convalidate prima di una corsa, bisogna che siano possibili da percorrere, per cui ogni ostacolo della pista, o un'apertura nel bordo della pista (per esempio, sull'erba), non sono validi.

Bisogna anche notare che le mattonelle per il PONTE vanno in due direzioni diverse (e cioè, le macchine devono passarvi sia sopra che sotto), e che le due RAMPE devono essere accoppiate.

— EXTRAS —

"CHIAVI INGLES"

Sono elencate nel menu scorrevole di "EXTRAS" (EXTRA). Potete selezionare un numero tra 0 e 4 premendo FIRE (TIRO). Le CHIAVI INGLES verranno messe a casaccio lungo la PISTA mentre GAREGGIATE — i giocatori devono cercare di raccogliarle passandovi sopra con le macchine. Il numero che selezionate con questa opzione è il numero che dovete raccogliere durante la CORSA intorno alla PISTA per poter ottenere degli "extra" per la vostra macchina.

"OLIO"/"ACQUA"/"GHIAIA"

Sono elencati nel menu scorrevole di "EXTRAS" (EXTRA). Per ognuno di questi potete scegliere un numero da 0 a 4 premendo FIRE (TIRO): questo è il numero degli oggetti che appariranno a casaccio in ogni GARA intorno alla PISTA. Per esempio, se stabilite l'OLIO a 3, in quella gara un totale di 3 macchie d'OLIO verranno poste a casaccio lungo la PISTA come ostacoli.

"VORTICI DI VENTO"

Sono elencati nel menu scorrevole di "EXTRAS" (EXTRA). Premendo FIRE (TIRO) potete selezionare un numero — 0 o 1 — e questo determina se un VORTICE DI VENTO apparirà o meno a casaccio durante qualunque GARA su qualunque PISTA. Selezionate 0 per non avere nessun VORTICE DI VENTO.

— ABILITY — (CAPACITÀ)

VELOCITÀ DELLA MACCHINA AUTOMATIZZATA

Elencata nel menu scorrevole di "ABILITY" (CAPACITÀ). Potete selezionare un numero da 0 a 9 premendo FIRE (TIRO). Questa è la velocità con cui gareggeranno nella pista le macchine AUTOMATIZZATE (controllate da un computer). Più alto sarà il numero, più velocemente esse percorreranno la pista. Ricordatevi, le macchine AUTOMATIZZATE non commettono errori. Possono soltanto essere sconfitte da pura abilità...o selezionando questa opzione ad un numero bassissimo!

GIRI

Elencati nel menu scorrevole di "ABILITY" (CAPACITÀ). Potete scegliere una regolazione tra 1 e 9 premendo FIRE (TIRO). Questo è il numero di GIRI che le macchine in gara devono completare sulla pista selezionata attualmente.

La prima macchina che porta a termine questo numero di GIRI è la vincitrice della gara.

PISTA

Elencata nel menu scorrevole di "ABILITY" (CAPACITÀ). Per come usarla, fate riferimento a: PANORAMICA DELLE PISTE.

FATTORE DI SLITTAMENTO

Elencato nel menu scorrevole di "ABILITY" (CAPACITÀ). Potete scegliere un numero tra 0 e 9. Più alto è il numero, più le macchine SLITTERANNO quando passano su ostacoli come l'OLIO. Regolando a 0 le macchine ignoreranno gli ostacoli.

— OPZIONE —

SCRITTURA DEL CODICE

Elencato nel menu scorrevole di "OPTION" (OPZIONE). Scrive sullo schermo il CODICE DI COSTRUZIONE DELLA PISTA per la pista mostrata in quel momento. Tutte le PISTE sono composte di MATTONELLE, e viene assegnato un CODICE particolare a 20 caratteri per ogni possibile combinazione di MATTONELLE. Prendendo nota del CODICE per ogni PISTA, potrete COSTRUIRLA velocemente in futuro introducendo semplicemente questo CODICE tramite l'opzione: INTRODUZIONE DEL CODICE (vedi sotto).

INTRODUZIONE DEL CODICE

Elencato nel menu scorrevole di "OPTION" (OPZIONE). Un metodo veloce che permette di ricreare le PISTE. Scrivete sullo schermo un CODICE a 20 caratteri per la PISTA scelta (può essere utilizzato qualunque numero tra 0 e 9 e qualunque carattere dalla A alla Z). Il CODICE per le PISTE in uso può essere visto selezionando SCRITTURA DEL CODICE (vedere sopra).

GIOCATORI

Elencati nel menu scorrevole di "OPTION" (OPZIONE). Potete selezionare un numero dall'1 al 3. Questo è il numero delle persone che gareggeranno nel gioco. (Vedere NOTE DI CONTROLLO all'inizio di questa guida per i dettagli sul controllo del giocatore).

REGOLARE LA MACCHINA AUTOMATIZZATA

Elencata nel menu scorrevole di "OPTION" (OPZIONE). Le macchine AUTOMATIZZATE (controllate da un computer) usano sempre il percorso esatto della PISTA durante una GARA — questa opzione determina quale percorso.

Prima che si possa iniziare una gara, si deve decidere il percorso che tutte le macchine dovranno seguire lungo la pista per potersi qualificare per un GIRO completo (la maggior parte delle piste hanno dei raccordi, ed a meno che venga specificata una direzione valida ad ogni raccordo, non si potrà gareggiare). Questa operazione può essere eseguita muovendo un freccia lungo la pista dalla GRIGLIA DI PARTENZA, a tutti i raccordi, fino a quando essa raggiunge di nuovo la GRIGLIA DI PARTENZA. Il percorso che la freccia ha seguito include il GIRO richiesto per questa pista, perciò quando i giocatori gareggiano lungo la pista, devono seguire lo stesso percorso per avere una possibilità di vincere.

1. Evidenziate sullo schermo questa opzione sul menu scorrevole e premete FIRE (TIRO) (AVVERTENZA: Se si presenta su schermo un messaggio quando selezionate questa opzione per la prima volta, fate riferimento al paragrafo sotto: MESSAGES (MESSAGGI)).
2. La freccia apparirà sulla GRIGLIA DI PARTENZA della pista selezionata attualmente. Premete di nuovo FIRE (TIRO) ed essa si muoverà automaticamente il più lontano possibile nella pista.
3. Se/Quando la freccia raggiunge un raccordo dove si può spostare in più di una direzione, si fermerà. A questo punto, potete usare il controllo manuale con il joystick del GIOCATORE 1 per fare in modo che la freccia sia rivolta verso la direzione richiesta in quel raccordo.
4. Premete il pulsante FIRE (TIRO) per muovere di nuovo la freccia.
5. Ripetete dal punto 3 fino a quando la freccia raggiunge di nuovo la GRIGLIA DI PARTENZA.
6. Accertatevi di aver usato la MACCHINA AUTOMATIZZATA su tutte le 8 piste prima di cominciare a gareggiare con una qualunque.

ESECUZIONE DEL GIOCO

Elencata nel menu scorrevole di "OPTION" (OPZIONE). Selezionando questa opzione si darà inizio alla GARA di Championship sprint (Corsa di campionato), a cominciare dalla PISTA 0, usando tutte le opzioni attualmente selezionate (vedere REGOLE DELLA PISTA per i dettagli su come controllare la vostra macchina in una GARA).

Se viene presentato sullo schermo il messaggio DRONE NOT SET ON TRACK (LA MACCHINA AUTOMATIZZATA NON È MESSA SULLA PISTA) quando selezionate questa opzione, dovete usare l'opzione SETDRONE (REGOLARE LA MACCHINA AUTOMATIZZATA) per specificare un GIRO valido sul numero di PISTA specificato (vedere sopra: REGOLARE LA MACCHINA AUTOMATIZZATA).

PANORAMICA DEL FRONTESPIZIO E DELLE MATTONELLE A DISPOSIZIONE

Il frontespizio menzionato sopra mostra tutte le MATTONELLE che potete usare per costruire le vostre PISTE. Per controllarle:

1. Accertatevi che il CURSORE abbia il VOLANTE illuminato (in caso contrario, premete il pulsante di FIRE (TIRO)).
2. Muovete il CURSORE il più a destra possibile, e poi verso l'alto fino a quando sparisce, lasciando in vista soltanto metà del VOLANTE.
3. Continuate a premere il joystick verso l'alto, ed allo stesso tempo premete il pulsante di FIRE (TIRO).
4. A questo punto la linea più in alto dovrebbe essere diventata nera. Muovete il joystick verso il basso, per rendere visibile il frontespizio.

5. Per continuare nella costruzione della vostra pista, spingete il joystick il più in alto possibile, poi premete il pulsante di FIRE (TIRO).

MESSAGES (MESSAGGI)

La maggior parte dei messaggi che compaiono in CHAMPIONSHIP SPRINT (CORSA DI CAMPIONATO) si spiegano da sé. I più comuni sono elencati e spiegati qui sotto:

Messaggio	Spiegazione
INCORRETTA CORRISPONDENZA CON LA PISTA	Una o più MATTONELLE sulla PISTA non sono nella posizione permessa (per esempio un qualunque raccordo che permette alla macchina di finire sull'erba)
LA MACCHINA AUTOMATIZZATA NON È MESSA SULLA PISTA	L'opzione REGOLARE LA MACCHINA deve essere usata per convalidare una PISTA prima che vi si possa gareggiare
C'È PIÙ DI UNA GRIGLIA DI PARTENZA	Viene permessa soltanto una GRIGLIA DI PARTENZA per ogni PISTA
ASSENZA DELLA GRIGLIA DI PARTENZA	Deve essere usata una GRIGLIA DI PARTENZA
LE RAMPE NON CORRISPONDONO	Le rampe devono essere accoppiate, devono essere in direzione opposta l'una all'altra, e devono essere separate al massimo da una mattonella.

REGOLE DELLA PISTA

Questa è una corsa per CAMPIONI! E che sfida! Per GAREGGIARE e vincere in 8 PISTE diverse, e se COSTRUITE le vostre PISTE, potrete gareggiare in tutte le combinazioni possibili delle otto PISTE. Potete renderle quanto più facili o più difficili volete. Dipende soltanto da voi!

Regolare le otto PISTE in cui volete gareggiare come PISTE da 0 a 7, e poi usate le opzioni: REGOLARE LA MACCHINA AUTOMATIZZATA ed ESECUZIONE DEL GIOCO (che troverete nella parte iniziale di questa guida).

In un batter d'occhio vi troverete sulla GRIGLIA DI INIZIO con gli altri concorrenti. Il vostro scopo è di essere il primo nel Circolo dei Vincitori, su ogni PISTA, sconfiggendo tutti gli altri. Per far ciò, dovrete essere il primo a completare il numero richiesto di giri attraverso la GRIGLIA DI

PARTENZA (numero che potete cambiare, come spiegato prima nel paragrafo: GIRI di questa guida). Le macchine COMPUTERIZZATE sono i vostri più temibili avversari, poiché non commettono mai errori, ma possono essere battute da una guida abile della vostra macchina. Mentre gareggiate, cercate di collezionare le CHIAVI INGLESII che appariranno a casaccio — raccoglietene la quantità sufficiente (vedere CHIAVI INGLESII) e sarete ricompensati con degli extra per la vostra macchina — che vi avvantaggeranno nei confronti dei vostri avversari nella prossima gara!

Potete controllare la vostra macchina premendo FIRE (TIRO) per accelerare, e curvando a SINISTRA e a DESTRA con il joystick. Per rallentare, togliete semplicemente il dito dal pulsante di FIRE (TIRO).

GUIDA RAPIDA DI RIFERIMENTO

Controllo macchina	GIOCATORE 1/ GIOCATORE 2	GIOCATORE 3
	(JOYSTICK)	(TASTIERA)
Accelerare	Pulsante del joystick (FIRE)	=
Curvare a SINISTRA	Joystick a SINISTRA	
Curvare a DESTRA	Joystick a DESTRA	?
Funzioni di gioco	Tasto	
Pausa/arresto del gioco	Q	
Abbandono della gara	RUN/STOP	

IAN BOTHAM'S TEST MATCH

INSTRUCTIONS

You will require TWO joysticks ...they plug into the conventional joystick sockets on your Commodore C64 Computer.

The joystick connected to PORT ONE on your C64 Computer controls the FIELDING/BOWLING team (VISITORS) and the joystick connected to PORT TWO controls the BATTING team (HOME TEAM). At the conclusion of an innings, these reverse automatically, so that players need not exchange joysticks.

STANDARD RULES OF CRICKET APPLY.

Captains then toss a coin — the winner choosing either to be the FIELDING/BOWLING or BATTING TEAM. The team that BATS first is always the HOME TEAM and the FIELDING/BOWLING team are the VISITORS.

Teams cannot Declare — they must always complete their innings.

TYPES OF GAMES:

There are three games playable. Simply select the game you wish to play.

LIMITED GAME: — A limited game consisting of 16 six-ball Overs.

ONE DAY: — A one day game consisting of 32 six-ball Overs.

TEST MATCH: — An unlimited Overs game. Players play a two innings a side Test Match.

Decide which game you want to play and as that game appears on the screen, release the joystick and press the FIRE button ONCE ...ONLY ONCE and your game choice is 'locked in'. DO NOT, under any circumstances, press the FIRE button more than once.

Each of these "Types of Games" can be played by either the ...

ARMCHAIR CRICKET PLAYERS — Two teams of players already selected for you for each game

— OR —

YOUR TEAM SELECTIONS

— Three different self-programmable games... You can select and insert your own players' names or your favourite International Cricketers.

Now at the bottom centre of the screen the caption "ARMCHAIR CRICKET PLAYERS" is displayed. If you wish to play with the ARMCHAIR CRICKET PLAYERS TEAMS press the FIRE button ONCE and ONLY ONCE and then proceed to "set your fielders".

ALTERNATIVELY, to play IAN BOTHAM'S TEST MATCH CRICKET GAME with "YOUR TEAM SELECTIONS" push the Fielder joystick UP ...ONCE and ONLY ONCE, and then release: the caption "YOUR TEAM SELECTIONS" is now displayed. To program 'your team selection', press the FIRE button ONCE and ONLY ONCE and the "BATTING TEAM SCOREBOARD" for the HOME TEAM is then displayed with a 'flashing indicator' along the top of the Scoreboard after the "Type of Game" to be played, i.e. LIMITED : ONE DAY : TEST MATCH.

To enter your HOME TEAM'S "NAME" (i.e. Australia, England, West Indies, OR McPhee, Walker, Avram — as examples) type in the letters as you would do on a typewriter and then press the RETURN key. The flashing indicator will then appear in the column under BATSMAN ...then simply proceed to type in YOUR HOME TEAM SELECTIONS — the eleven (11) players names, keeping in mind that the last four (4) Batsmen/Players will be your 'bowlers' in the next innings.

After the eleventh name has been entered the Scoreboard will then automatically change to the VISITING TEAM'S SCOREBOARD with the 'flashing indicator' displayed along the top as before. Then proceed to type in the VISITING TEAM'S "NAME" and the names of the eleven (11) players as before, keeping in mind that the last four (4) Batsmen/Players will be your 'bowlers' in the first innings.

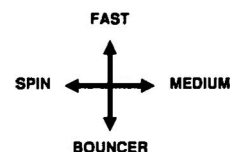
Upon the entry of the eleventh player's name, the Screen will then automatically change to PLAYING FIELD and you can then program your PLACEMENT of the FIELDERS.

PLACEMENT OF THE FIELDERS

As the Fielding/Bowling player, you can place the 9 fielders anywhere on the playing field. (The Wicket Keeper is always in a fixed position and the Bowler is set to your "Bowler Type" instructions). You can set your own field positions relative to the type and speed of ball to be bowled in a particular over and you can change those positions and bowling type at the end of each over, if you so wish.

Now in the bottom right hand corner of the screen you will see your first 'fielder'. Using the joystick you can move each of the 9 fielders to the positions you require. As you place the fielder in the position you want him in, press the FIRE button and the next fielder will appear at the bottom right hand corner of the screen. REMEMBER: ONCE YOU HAVE PRESSED THE FIRE BUTTON, THAT FIELDER IS LOCKED INTO THAT POSITION FOR THAT OVER. NEVER PRESS THE FIRE BUTTON TWICE OR YOU WILL LOSE A FIELDER (until that OVER is played).

BOWLING



Once the bowler has selected his type of ball to be bowled for an OVER, player-field settings cannot be changed — they must always be done prior to selecting the 'type of ball' to be bowled by the bowler.

After the placement of the 9th fielder and you press the FIRE button, appearing on the left hand side of the screen will be "BOWLER TYPE". When this appears, simply select your choice of balls to be bowled, then press the FIRE button. When you answer disappears from the screen, you can start to play. The bowler will run and bowl when you move the joystick to the position for the ball you wish to bowl. Just move the joystick to that position and then let go. E.g.: If you have selected FAST bowler, simply move the joystick to that position UP for each of the six balls of that Over. DO NOT HOLD IT IN THAT POSITION, BUT LET IT GO.

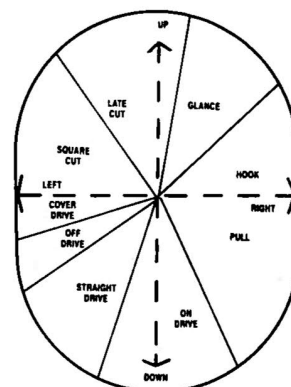
NOTE: You can bowl balls other than the type you selected, but the chance of you getting the Batsman OUT are very much reduced. In fact, if you have selected a FAST ball and you actually play a SPIN ball, it is almost certain that you will NOT GET A WICKET.

BATTING

- GLANCE** — The ball is turned with a flick of the bat behind the batsman's pads in the direction of the fine leg fielder.
- HOOK PULL** — These are very exciting and difficult to play, but hopefully big run getters. The batsman hits a short pitched ball across his body on the inside of the field.
- ON DRIVE** — A stroke to hit the ball towards the fence (boundary) on the inside of the field.
- STRAIGHT DRIVE** — A stroke to hit the ball straight down the ground past the bowler.
- OFF DRIVE** — A stroke to hit the ball towards the fence (boundary) on the outside of the field.
- COVER DRIVE** — A stroke played to balls well outside the off stump and hit into the Covers (area between square cut-off drive).
- SQUARE CUT** — A stroke in which the ball is hit square of the wicket on the offside.
- LATE CUT** — Similar to a square cut except that the batsman allows the ball to pass his back leg before striking it.

A ball will now be delivered. As soon as the bowler commences his delivery, the batsman can select the type of batting stroke he plans to use by MOVING HIS JOYSTICK to the position required. The batsman can change his mind at ANY time until the FIRE button is pressed. This is the action that makes the batsman play the stroke. The timing of this is VERY CRITICAL — select batting position, hold it and press the FIRE button only when the ball reaches the wicket area — the Black Stumps. E.g.: to play a SQUARE CUT Batting Stroke, move the joystick LEFT. If you mistime a stroke, the probability is that you will miss the ball and accordingly be OUT is very high. The degree of skill required to remain "in" increases with the number of overs played by each batsman.

Armchair Cricket Players' Guide to Batting Strokes**



For the batsman to RUN, the ball must first be successfully HIT. Once this has occurred, you press the FIRE button and the two batsmen will be seen to run and ONE RUN will be scored. For 2 or more runs, you can press the FIRE button each time the batsman returns to his crease or hold the FIRE button and the batsmen will continue their running until released. However, if the wicket keeper receives the ball while the batsmen are running, the batsman WILL BE RUN OUT. If a run is scored off that ball, it will be accredited to the batsman who hit the ball (the striker of the ball).

See Hints and Tips

HOW BATSMEN CAN BE OUT ...DISMISSED

- "HOWZAT?"** (How's that) An appeal that means "how is that?", the question asked of the Umpire when the Fielding Team appeals for a wicket — the dismissal of a batsman. Umpire (computer) responds with the dismissal decision. This type of appeal only applies to LBW, Run Out, Stumped and Caught Behind.
- "BOWLED"** This happens when the ball directly hits the wickets after leaving the bowler's hand.
- "CAUGHT"** The batsman hits the ball into the air and is caught by a fielder before it touches the ground.
- "L.B.W."** (Leg Before Wicket). The batsman is dismissed when the ball hits him on the leg pads in front of the wickets and the umpire thinks the ball would have hit the wickets.
- "RUN OUT"** If either batsman, in attempting a run, does not get back to his crease when the ball breaks the wickets, he is "OUT".
- "STUMPED"** The batsman is given out if he leaves his crease to strike at the ball, missing it, and the wicket keeper takes the ball and breaks the wicket before the batsman returns to the crease.

"CAUGHT BEHIND" The batsman hits the ball and is caught by the wicket keeper. As one batsman is out (dismissed) another takes his place until TEN batsmen have been dismissed, then that team's game (innings) is over.

FIELDING:**

As soon as the bowler has commenced his delivery a RED "cursor" or cross will appear on the screen below the Bowler's wicket. This cursor is used to enable the fielding player to "pick up" the fielder he wishes to field that ball should the batsman hit the ball. The cursor moves very rapidly under the control of the joystick. When you are close to the fielder you wish to play, press the FIRE button — remembering that to effectively play this fielder you must ALWAYS be within 1/2 cm of him before pressing the FIRE button. He will then turn RED and you can move him around the field in an attempt to stop the ball. Two things will be observed at this point.

- 1) Until you pick up a fielder, the cursor moves quite fast.
- 2) Once you have picked up a fielder, he only moves at 1/3rd of the original speed. If you pick the wrong fielder there is very little chance that you will be able to STOP the ball.



Having selected the appropriate fielder, place him in line with and OVER the TOP of the oncoming ball. As the ball collides with him you MUST press the FIRE button and he will attempt to stop the ball. Should he be successful, one of two things can occur: Either you have CAUGHT the batsman who will then be OUT, or the Fielder will return the ball to the wicket keeper. If the batsman is NOT in his crease (the wickets), he will be declared "RUN OUT". With the 'short-stop' balls in the field, you will have to run you fielder in to meet the ball, pick it up by pressing the FIRE button — ONCE — when you fielder is OVER the TOP of the ball ...this will activate the "pick up and return of the ball" to the wicket keeper. Do not forget that even if you have selected the appropriate fielder, intercepted the ball and attempted to stop it, you may have missed by pressing the FIRE button too early and the ball will continue to the boundary, when either 4 or 6 runs will be scored.

See Hints and Tips

SCOREBOARDS:

A END OF OVER — At the end of each Over (after 6 balls bowled) on the bottom centre of the playing field screen a SCORE CAPTION is displayed giving the Batting Team's performance to date

e.g. OVERS 5 2 FOR 24

This means the Batting Team, after 5 Overs have been bowled, has lost 2 wickets for a score of 24 runs.

This SCORE CAPTION updates the game progress automatically and is displayed a the End of each Over for the duration of the game being played.

On returning to the game the cursor will be observed below the Bowler's wicket. This is to allow the Fielding player to re-position his team for the new Over, if he wishes to do so. To move a fielder, place the cursor (cross) over the fielder and press the FIRE button. You can now move that fielder to any position on the screen-field area you wish. Press the FIRE button to place that fielder and the cursor will then reappear back below the Bowler's wicket. This can be repeated as many times as you want until the field is set as you want it. Once

you are happy with the field and the cursor is again below the bowler's wicket, press the FIRE button again and the question "Bowler Type" will appear again. You are now ready to play the next over.

EXTRAS (Sundries) — These are extra runs credited to the Batting team from either byes, leg byes, no balls or wides as the result of balls bowled.

After the first innings in Limited and One Day games and the third innings of a Test Match, the Batting Scoreboard will show "RUNS TO WIN". This is the target score countdown for the second team (The Visitors) to win the game.

- B BOWLINGS SCOREBOARD** — To change to the Bowling Scoreboard the 'Batting' player must press his FIRE button ...ONCE. The bowling Scoreboard indicates the performance of the Bowlers to date, the dismissals and the score at the 'Fall of each Wicket'. When you wish to return to the game, the 'Bowling' player must press his FIRE button ...ONCE.

- C** When a WICKET FALLS, (batsman is dismissed) the screen will change to the "HOWZAT" appeal, or the "How Batsman is Out" (dismissed) decision is given. If the batsman is OUT without scoring, "DOODLES THE DUCK" will appear and walk across the lower part of the screen.

The Batting Scoreboard will then appear. The Bowling Scoreboard will appear when the Batting Player presses his FIRE button ONCE ...ONLY ONCE. The Bowling Player controls the movement from his Scoreboard to the next ball to be bowled or a New OVER sequence, by pressing his FIRE button ONCE ...ONLY ONCE.

Unless the wicket has fallen on the last ball of the Over, you CANNOT re-set the field. All that is required is to bowl the ball and the game continues.

GAME RESULT

The Team Batting first is always the HOME TEAM.

The Team Fielding/Bowling first are always the VISITORS.

The result of the game played will be displayed on the screen as follows:

.HOME TEAM won byRun/s:

OR

VISITORS won byWicket/s

OR

as otherwise indicated.

NOTE: To start a new game, press any FIRE button ONCE after the Game Result display

HINTS and TIPS

- 1) At any time the ball is out of play you can "hold" the game. Simply do not play the next ball and the game will "hold" where you left it. Just as a caution, whenever you press the fire button, make sure you only do it ONCE. You only get ONE CHANCE.

- 2) Fielding — It's imperative that to effectively play ANY fielder you MUST be within 1/2cm of him before pressing the FIRE button.

Best fielding results are achieved when using your SKILL and CONCENTRATION to place your fieldsmen "FRONT ON" to the ball when picking-up and retrieving the ball in the field. BE WATCHFUL OF THIS — when mastered, the results achieved are rewarding!!

© ARMCHAIR ENTERTAINMENT LTD.

IAN BOTHAM'S TEST MATCH

INSTRUCTIONS

Vous aurez besoin de DEUX leviers ... qui se branchent sur les prises traditionnelles de votre ordinateur Commodore C64.

Le levier connecté au PORT UN de votre Ordinateur C64 contrôle l'équipe qui TIENT LE CHAMP/LANCE LA BALLE (VISITORS) et le levier connecté au PORT DEUX contrôle l'équipe qui MANIE LA BATTE (HOME TEAM : équipe qui reçoit). A la fin d'un tour de batte, ils permutent automatiquement afin que les joueurs n'aient pas à échanger les leviers.

LE JEU EST REGI PAR LES REGLES DE JEU DE CRICKET NORMALES

Les capitaines tirent à pile ou face - le vainqueur choisit L'EQUIPE QUI TIENT LE CHAMP/LANCE LA BALLE ou L'EQUIPE QUI MANIE LA BATTE. LA HOME TEAM est toujours l'équipe qui manie la batte en premier et l'équipe qui TIENT LE CHAMP/LANCE LA BALLE les VISITORS.

TYPES DE JEU:

On peut jouer trois types de jeu différents; sélectionnez simplement le jeu que vous souhaitez jouer.

LIMITED GAME: - Un "limited game" est constitué de 16 Séries de six balles

ONE DAY: - Un jeu "one day" est constitué de 32 Séries de six balles

TEST MATCH: - Ce jeu est constitué d'un nombre illimité de Séries.

NOTE: Un "over" consiste en 6 balles lancées. Choisissez le jeu que vous souhaitez jouer et au moment où le jeu apparaît à l'écran, relâchez le levier et en appuyant sur le bouton FEU UNE FOIS ... ET UNE FOIS SEULEMENT, vous entrez votre choix de jeu. Vous ne devez EN AUCUN CAS appuyer plus d'une fois sur le bouton feu.

ARMCHAIR CRICKET PLAYERS - Deux équipes de joueurs ont déjà été sélectionnées pour vous pour chaque jeu

- OU -

YOUR TEAM SELECTIONS - Trois jeux auto-programmables différents ... Vous pouvez sélectionner et insérer les noms de vos propres joueurs ou ceux de vos joueurs internationaux préférés.

Le titre "ARMCHAIR CRICKET PLAYERS" va apparaître au centre de la partie inférieure de l'écran. Si vous souhaitez jouer avec les équipes "ARMCHAIR CRICKET PLAYERS", appuyez sur le bouton FEU UNE FOIS et UNE FOIS SEULEMENT et passez ensuite à "set your fielders" (choix des chasseurs).

Pour jouer le TEST MATCH D'IAN BOTHAM avec "YOUR TEAM SELECTIONS" (sélections de votre équipe), poussez le levier du Chasseur VERS LE HAUT ...UNE FOIS et UNE FOIS SEULEMENT, puis relâchez: le titre "YOUR TEAM SELECTIONS" s'affiche alors. Pour programmer "your team selection", appuyez sur le bouton FEU UNE FOIS et UNE FOIS SEULEMENT et le "BATTING TEAM SCOREBOARD" de la "HOME TEAM" (l'équipe qui reçoit) s'affiche avec un indicateur clignotant sur le bord supérieur du Tableau d'affichage après le

"Type of Game" à joueur, par exemple LIMITED : ONE DAY : TEST MATCH.

Pour entrer le HOME TEAM'S NAME (Nom de l'équipe qui reçoit) c'est à dire Australie, Angleterre, les Antilles, OU McPhee, Walker, Avram - par exemple, tapez les lettres comme sur un clavier normal puis appuyez sur la touche RETURN. L'indicateur clignotant apparaîtra ensuite dans la colonne sous le mot "BATSMAN" ... puis pour YOUR HOME TEAM SELECTIONS (sélections de l'équipe qui reçoit), entrez au clavier le nom des 11 joueurs tout en gardant en mémoire que les quatre derniers Joueurs qui manient la batte/Joueurs vous serviront de 'lanceurs' au prochain tour de batte.

Après l'entrée des onze noms, le Tableau d'affichage sera automatiquement remplacé par le VISITING TEAM'S SCOREBOARD (Tableau d'affichage de l'équipe en déplacement) avec l'indicateur clignotant affiché comme auparavant sur le bord supérieur. Puis entrez au clavier THE VISITING TEAM'S "NAME" (nom de l'équipe en déplacement) et comme précédemment les noms des onze joueurs tout en gardant en mémoire que les quatre derniers Joueurs qui manient la batte/Joueurs vous serviront de 'lanceurs' au premier tour de batte.

Après l'entrée du nom du onzième joueur, l'Ecran affichera automatiquement PLAYING FIELD (terrain de jeu) et vous pourrez alors programmer le PLACEMENT de vos FIELDERS (chasseur).

PLACEMENT DES CHASSEURS

En tant que Chasseur/Lanceur, vous pouvez placer 9 chasseurs n'importe où sur le terrain de jeu. (Le gardien de guichet se trouve toujours dans une position fixe et le Lanceur est programmé selon les instructions pour le "Bowler Type" (type de lanceur).

Votre premier 'chasseur' va maintenant apparaître en bas et à droite de l'écran. A l'aide du levier, vous pouvez placer chacun des 9 chasseurs dans les positions requises. A mesure que vous placez le chasseur dans la position que vous avez choisie, appuyez sur le bouton FEU et le chasseur suivant apparaîtra en bas et à droite de l'écran. ATTENTION: UNE FOIS QUE VOUS AVEZ APPUYE SUR LE BOUTON FEU, LE CHASSEUR EST BLOQUE DANS CETTE POSITION POUR LE PRESENT TOUR DE BATTE. N'APPUYEZ JAMAIS DEUX FOIS SUR LE BOUTON FEU, SINON VOUS PERDREZ UN CHASSEUR (pour le temps que dure ce TOUR DE BATTE).

LANCLEMENT DE LA BALLE

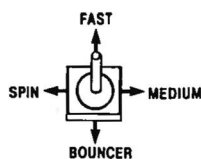
"FAST" - (rapide)

"SPIN" - (effet)

"MEDIUM" - (moyen)

"BOUNCER" - (rebondissement en hauteur)

NOTE: Vous pouvez lancer des balles différentes du type que vous avez sélectionné mais vous avez une chance beaucoup plus faible de mettre le Batteur OUT. En fait si, ayant sélectionné une balle FAST, vous jouez une balle SPIN, il est pratiquement certain que vous N'OBTIENDREZ PAS UN GUICHET (Wicket).

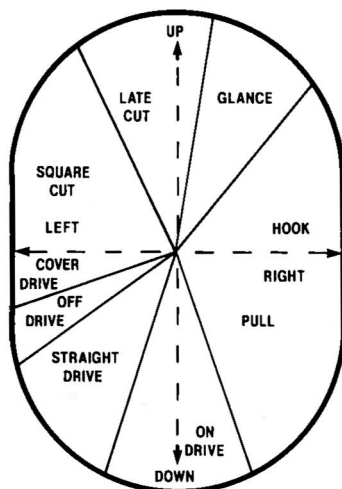


MANIEMENT DE LA BATTE

Le joueur batteur utilise le levier dans PORT DEUX. Pour que le batteur puisse COURIR, il faut d'abord que la balle ait été bien frappée. Une fois que cela s'est produit, vous appuyez sur le bouton FEU et vous verrez les deux batteurs courir et UN RUN sera marqué. Pour 2 runs ou plus, vous pouvez appuyer sur le bouton FEU à chaque fois que le batteur retourne à sa ligne ou maintenir le bouton FEU appuyé et les batteurs continueront à courir jusqu'à ce qu'il soit relâché.

ARMCHAIR CRICKET PLAYERS

Guide des Coups de Batte



FIELDING (Arrêt et Renvol de la balle dans le champ)

Dès que le lanceur a lancé la balle, un curseur ou une croix ROUGE apparaît sur l'écran en dessous du guichet du Lanceur. Ce curseur sert à permettre au joueur qui dispose des chasseurs de choisir l'un d'entre eux pour arrêter et renvoyer cette balle si le batteur la frappe. Le curseur se déplace très rapidement sous le contrôle du levier. Quand vous êtes proche du chasseur choisi, appuyez sur le bouton FEU - souvenez-vous que pour jouer avec ce chasseur efficacement, vous devez TOUJOURS vous trouver à 1/2 cm de lui avant d'appuyer sur le bouton FEU. Il deviendra alors ROUGE et vous pourrez le déplacer sur le terrain pour essayer d'arrêter la balle. Deux choses sont à remarquer à ce point du jeu.

ANLEITUNG

Mit IAN BOTHAM'S TEST MATCH können Sie Cricket ganz einfach und komfortabel von Ihrem Sessel im Wohnzimmer aus spielen. Wie im richtigen Spiel ist dieser Sport nicht einfach — Ihnen stehen aktionsgeladene Augenblicke bevor, die Ihren Mut, Ihre volle Konzentration und Geschicklichkeit erfordern. Das Spiel ist für zwei Mitspieler ausgelegt und beinhaltet bis zu sechs unterschiedliche Spielvariationen.

Zum Spielen benötigen Sie zwei Joysticks, die Sie bitte über die gewohnten Anschlüsse mit dem Commodore 64 verbinden. Mit dem Joystick am Port 1 steuern Sie die Gastmannschaft (das FIELDING/BOWLING-Team), mit dem anderen Joystick kontrollieren Sie die Heimmannschaft (das BATTING-Team).

ES GELTEN DIE STANDARD-REGELN DES CRICKETS!

Demnach werfen die Kapitäne der Mannschaften eine Münze — der Sieger bestimmt, ob sein Team das Spiel als BATTING- oder als FIELDING-Team beginnt. In jedem Fall wird das BATTING-Team als Heimmannschaft (HOME-TEAM) bezeichnet, das FIELDING-Team sind die Gäste (VISITORS).

SPIELARTEN

Ihnen stehen drei Spielarten zur Auswahl — bestimmen Sie, was Ihnen am Besten gefällt:

- LIMITED GAME** — Ein begrenztes Spiel über 16 'Overs'.
- ONE DAY** — Ein Spiel über den ganzen Tag, mit 32 'Overs'.
- TEST MATCH** — Ein Spiel mit uneingeschränkter Anzahl von 'Overs'.

Ein 'Over' besteht aus sechs Würfen. Drücken Sie den Steuerknüppel des Joysticks, bis das gewünschte Spiel auf dem Bildschirm erscheint, und drücken Sie dann EINMAL den Feuerknopf. Falls Sie den Feuerknopf mehrfach drücken, überspringen Sie damit ungewollt die folgenden Menüs! Zu jeder der drei Spielarten können Sie die Mannschaften wie folgt wählen:

ARMCHAIR CRICKET PLAYERS — "Die Lehnstuhl-Cricket-Spieler", zwei für jedes Spiel fest vorgegebene Mannschaften

ODER

YOUR TEAM SELECTION

— Eigene Aufstellung — Sie bestimmen die Namen der Spieler in jeder der Mannschaften selbst.

Am unteren Bildschirmrand ist als Vorgabe "ARMCHAIR CRICKET PLAYERS" eingeblendet. Wenn Sie damit einverstanden sind, drücken Sie EINMAL den Feuerknopf. Lesen Sie in diesem Fall bitte bei "AUFSTELLUNG DER FELDSPIELER" weiter.

Falls Sie lieber mit Ihrer eigenen Aufstellung spielen möchten, drücken Sie bitte EINMAL den Joystick 1 nach oben, worauf am unteren Rand "YOUR TEAM SELECTION" erscheint. Wenn Sie nun den Feuerknopf EINMAL drücken, wechselt die Anzeige auf die Punktetabelle des BATTING-Teams. Über der Tabelle, neben der angewählten Spielart, blinkt das Eingabefeld für "NAME", womit der Name der Heimmannschaft gemeint ist. (Beispielsweise Australien, West Berlin, England, oder Möllenbeck, McPhee, Avram) Tippen Sie die gewünschte Bezeichnung des Teams über die Tastatur ein, und schließen Sie die Eingabe mit der RETURN-Taste ab. Nun blinkt das Eingabefeld unter der Überschrift "BATSMAN", und Sie geben auf die gleiche Weise die Namen der elf Spieler Ihres Teams ein. Die Spieler mit den letzten vier Namen werden in den nächsten Runden Ihre Werfer sein.

Nachdem Sie alle elf Namen für die Heimmannschaft eingaben, wechselt die Tabelle auf die Gästemannschaft, und Sie geben die Team-Bezeichnung und die Namen der Spieler ein. Sobald Sie mit der Eingabe fertig sind, wird auf dem Bildschirm das Spielfeld dargestellt, und Sie können mit der Aufstellung Ihrer Spieler beginnen.

AUFSTELLUNG DER FELDSPIELER

Der Kapitän des FIELDING/BOWLING-Teams kann seine neun Feldspieler auf beliebige Positionen im Feld aufstellen. Der WICKET KEEPER (die deutsche Bezeichnung 'Torwart' ist hier eher verwirrend, daher bleiben wir bei dem englischen Titel dieses Herren) steht immer an einer bestimmten Position, während die Stellung des Werfers von der gewählten Art des Wurfes abhängig ist.

In der rechten unteren Ecke des Bildschirms sehen Sie nun Ihren ersten Feldspieler. Mit dem Joystick bewegen Sie die Spieler an die gewünschten Positionen und setzen sie dort durch Drücken des Feuerknopfes ab. Daraufhin erscheint rechts unten der nächste Spieler. BEACHTEN SIE BITTE, DASS NACH DEM DRÜCKEN DES FEUERKNOPFES DER SPIELER FÜR DIESES OVER AN DIESER POSITION VERBLEIBT. FALLS SIE DEN FEUERKNOPF DOPPELT DRÜCKEN, VERLIEREN SIE FÜR DIESE RUNDE EINEN SPIELER!

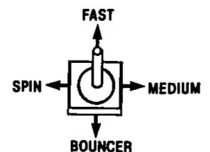
WERFEN

Der Werfer gehört zur Feldmannschaft. Wenn auf der linken Seite die Frage nach der Wurfart ("BOWLER TYPE") erscheint, erwartet der Werfer Ihre Anweisung, nach der er den Ball auf den Batsman schleudern soll. Bewegen Sie den Steuerknüppel in die der Wurfart entsprechende Richtung:

- | | |
|-----------------------------|--|
| Schnell (FAST) | (Aufwärts) Der Ball wird mit großer Kraft abgeworfen und verändert seine Richtung kaum. Diese Wurfart ist eine Herausforderung an die Reaktionsfähigkeit des Batsman. |
| Mittel (MEDIUM) | (Rechts) Der Ball wird mit mittlerer Kraft abgeworfen und fliegt in einer hohen, geschwungenen Bahn. |
| Aufpraller (BOUNCER) | (Abwärts) Ein gefährlicher Ball, der kurz auf den Boden prallt, und dann direkt auf den Kopf des Batsman zufliegt. |
| Dreher (SPIN) | (Links) Ein langsamer Ball, der den Batsman zu Angriffsschlägen verleiten soll. Wenn der Ball den Boden berührt, wird sein Flug durch die Drehung beschleunigt und der Batsman könnte ihn verfehlen. |

Übersicht der Wurfarten

***** Diagram "GUIDE TO BOWLERS TYPES" *****



Nachdem die Wahl für den ersten Wurf getroffen wurde, ist es nicht mehr möglich, die Aufstellung der Feldspieler zu verändern.

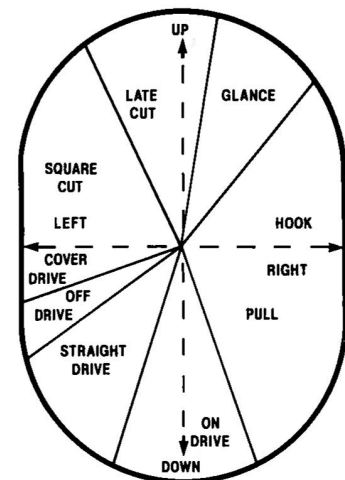
SCHLAGEN (BATTING)

Der Spieler des BATTING-Teams wird über den Joystick in Port 2 gesteuert und bewegt sich entsprechend der gewählten Schlagart (TYPE OF BATTING).

Der Batsman muß zunächst versuchen, den Ball von seiner Flugbahn auf das WICKET abzubringen und in die hintere Hälfte des Spielfeldes (die ONSIDE oder LEGSIDE) zu lenken. Dann muß er zwischen den Enden des PITCH hin und her laufen, solange bis die Feldmannschaft den Ball gefangen und an den Wicket Keeper abgibt. Jeder abgeschlossene Lauf zählt.

Übersicht der Schlagarten

***** Diagram "GUIDE TO BATTING STROKES" *****



Nachdem der Werfer den Ball abgeworfen hat, kann der Batsman mit dem Joystick seine Schlagart bestimmen (siehe Abbildung). Durch Drücken des Feuerknopfes wird der gewählte Schlag ausgeführt. Diese Entscheidung muß allerdings sehr schnell fallen! Nachdem der Ball erfolgreich abgeschlagen wurde, drücken Sie den Feuerknopf und die beiden Batsman beginnen zu laufen. Ein Lauf endet, sobald ein Batsman auf der CREASE, der Ausgangsposition vor den Wickets, ankommt. Wenn Sie glauben, daß die Batsman noch einen weiteren Lauf schaffen, bevor die Feldspieler den Ball fangen, drücken Sie den Feuerknopf erneut. Sobald der Wicket Keeper den Ball fängt, oder ein Feldspieler den Ball in der Luft fängt und kein Batsman auf der Crease steht, ist der ausführende Batsman aus dem Spiel (RUN OUT).

FELDSPIELER

Nach dem Abwurf des Balls erscheint ein rotes Fadenkreuz auf dem Bildschirm, mit dem ein Feldspieler der Heimmannschaft ausgewählt werden kann. Steuern Sie das Kreuz mit dem Joystick in die Nähe des gewünschten Spielers, und drücken Sie den Feuerknopf. Der gewählte Feldspieler wird jetzt rot und kann mit dem Joystick auf dem Spielfeld bewegt werden, um den Ball zu stoppen.

Sobald der Ball auf den Feldspieler trifft, drücken Sie den Feuerknopf und der Spieler versucht den Ball zu fangen. Wenn der Ball den Boden noch nicht berührt, ist der Batsman sofort aus dem Spiel. Andernfalls gibt der Feldspieler den Ball zum Wicket Keeper. Ist der Batsman nicht auf der Crease, wenn der Keeper den Ball aufhängt, ist der Batsman ebenfalls RUN OUT.

ISTRUZIONI

GIOCO DEL CRICKET — IAN BOTHAM'S TEST MATCH: Il modo in cui si può giocare il cricket da poltrona nella comodità del vostro salotto. Come il vero e proprio gioco del cricket, non è un gioco facile... è un gioco d'azione ed alquanto interessante. Richiedete abilità, concentrazione ed agilità di gioco ed è creato per DUE giocatori con fino a SEI POSSIBILITÀ DI GIOCO DIVERSE.

Avrete bisogno di DUE joystick, che vengono inseriti nelle prese convenzionali per joystick sul vostro computer Commodore 64.

Il joystick collegato alla PORTA UNO (PORTA DI ACCESSO 1) sul vostro Commodore 64 controlla la squadra CHE LANCIA/RINCORRE LA PALLA (OSPITI) ed il joystick collegato alla PORTA DUE (PORTA DI ACCESSO 2) controlla la squadra che COLPISCE LA PALLA (SQUADRA DI CASA). Alla fine di un inning (turno di battuta), questi ruoli si invertono automaticamente perciò i giocatori non dovranno scambiare joystick.

VENGONO APPLICATE LE REGOLE STANDARD DEL GIOCO DEL CRICKET.

I capitani fanno testa e croce — il vincitore sceglie di essere la squadra che LANCIA o CHE COLPISCE LA PALLA. La squadra IN BATTUTA per prima è sempre la SQUADRA DI CASA e la squadra che LANCIA/RINCORRE LA PALLA è la squadra OSPITE.

TIPI DI GIOCO:

Si possono eseguire tre tipi di gioco. Semplicemente selezionate il gioco che volete eseguire.

LIMITED GAME — Un gioco della durata limitata che consiste in 16 Over da sei palle ciascuno.

ONE DAY

— Un gioco della durata di un giorno che consiste in 32 Over da sei palle ciascuno.

TEST MATCH

— Un gioco dal numero illimitato di Over.

NOTA: Un "over" significa 6 lanci di palla. Per selezionare il tipo di lancio che volete effettuare "singete e tenete premuto" il joystick del Filder in SU. I "Types of games" (tipi di gioco) continueranno ad rimanere sullo schermo fino a quando non decidete il tipo di gioco; quando quel tipo di gioco compare sullo schermo, rilasciate il joystick e premete il pulsante di FIRE (TIRO) UNA VOLTA ...UNA VOLTA SOLTANTO per "bloccare" la vostra scelta di gioco. NON premete MAI il pulsante di TIRO più di una volta.

Ognuno di questi "Tipi di gioco" può essere giocato da...

GIOCATORI DI CRICKET DA POLTRONA

— Due squadre di giocatori già selezionate per voi per ogni tipo di gioco

— O —

LE VOSTRE SELEZIONI DI SQUADRA

— tre giochi diversi autoprogrammabili...Potete selezionare ed introdurre i nomi dei vostri giocatori o i nomi dei vostri favoriti giocatori di cricket di fama internazionale.

Al centro della parte inferiore dello schermo viene mostrata la intestazione "ARMCHAIR CRICKET PLAYERS" (GIOCATORI DI CRICKET DA POLTRONA). Se volete giocare con le SQUADRE DI GIOCATORI DI CRICKET DA POLTRONA premete il pulsante di TIRO UNA VOLTA ed UNA VOLTA SOLTANTO e poi procedete a "set your fielders" (disporre i vostri giocatori che rincorrono e lanciano la palla). (Vedere la DISPOSIZIONE dei FIELDERS).

ALTERNATIVAMENTE, per giocare il GIOCO DEL CRICKET TEST MATCH DI IAN BOTHAM con "YOUR TEAM SELECTIONS" (VOSTRE SELEZIONI DI SQUADRA) spingete il joystick del Filder in SU...UNA VOLTA ed UNA VOLTA SOLTANTO, e poi rilasciatelo: a questo punto viene mostrata l'intestazione "YOUR TEAM SELECTIONS" (VOSTRE SELEZIONI DI SQUADRA). Per programmare la "vostra selezione di squadra", premete il pulsante di TIRO UNA VOLTA ed UNA VOLTA SOLTANTO, dopo di che verrà mostrato il "TABELLONE DELLA SQUADRA IN BATTUTA" per la SQUADRA CHE GIOCA IN CASA con un "indicatore lampeggiante" lungo la parte superiore del Tabellone dopo il "type of game" (tipo di gioco) da giocare, e cioè LIMITED: ONE DAY: TESTA MATCH (LIMITATO: UN GIORNO: PARTITA INTERNAZIONALE DI CAMPIONATO). Per introdurre il vostro NOME DELLA SQUADRA DI CASA (cioè Australia, England, West Indies, O McPhee, Walker, Avram — come esempi) scrivete le lettere come se steste usando una macchina di scrivere e poi premete il tasto RETURN (RINVIO). L'indicatore lampeggiante apparirà allora nella colonna sotto BATSMAN (BATTITORE)...poi semplicemente continuate nel procedimento e scrivete SELEZIONI DELLA VOSTRA SQUADRA DI CASA — i nomi degli undici (11) giocatori, come prima, tenendo presente che gli ultimi quattro (4) Battitori/Giocatori diventeranno i vostri "bowlers" (lanciatori) nei prossimi innings. Dopo che l'undicesimo nome è stato introdotto, il Tabellone cambierà automaticamente a PLAYING FIELD (CAMPO DA GIOCO) e voi potete programmare la vostra DISPOSIZIONE dei FIELDERS.

DISPOSIZIONE DEI FIELDERS

Come giocatore che rincorre e rilancia la palla/lanciatore, potete disporre i 9 uomini in qualunque posizione sul campo. (Il Wicket Keeper (guardiano della porta) è sempre nella stessa posizione ed il Lanciatore viene messo in posizione seguendo le istruzioni del vostro "Tipo di lanciatore"). Ora nell'angolo di destra nella parte inferiore dello schermo vedrete il vostro primo "fielder". Usando il joystick potete muovere ognuno dei 9 fielders nelle posizioni che volete. Quando

mettete il fielder nella posizione in cui lo volete, premete il pulsante di TIRO ed il prossimo fielder apparirà sull'angolo di destra sulla parte bassa dello schermo. RICORDATE: UNA VOLTA CHE AVETE PREMUTO IL PULSANTE DI TIRO, QUEL FIELDER E' FISSO IN QUELLA POSIZIONE PER LA DURATA DI QUELL'OVER. NON PREMETE MAI IL PULSANTE DI TIRO DUE VOLTE O PERDERETE IL FIELDER (fino al termine di quell'OVER).

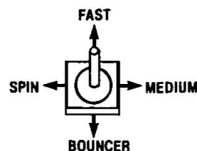
BOWLING (LANCIO DELLA PALLA)

Il Lanciatore è un membro della squadra che prende e rilancia la palla. Usa il joystick inserito nella PORTA UNO e lo muove secondo il tipo di palla che vuole lanciare al battitore. La lancia con forza verso il giocatore in battuta nel tentativo di fargli collezionare il minor numero di punti e fargli terminare i suoi "innings" (turni di gioco). Il FIELDER cerca di prendere o fermare e recuperare tutte le palle che vengono lanciate nel campo da gioco.

Nel gioco del cricket "IAN BOTHAM'S TEST MATCH" il lanciatore può lanciare la palla in QUATTRO stili diversi per utilizzare la sua abilità contro il battitore. Per esempio.

- "FAST" (veloce) (Muovete il joystick in SU) — la palla viene lanciata velocemente e la sua direzione in aria e su rimbalzo è quasi immutata. Questo tipo di lancio viene usato per cogliere di sorpresa i riflessi del battitore.
- "MEDIUM" (medio) (Muovete il joystick verso DESTRA) — la palla viene lanciata ad una velocità media e, se lanciata correttamente, cambierà la traiettoria.
- "BOUNCER" (Muovete il joystick in GIÙ) — una palla pericolosa che, se il lancio è corto, rimbalza in direzione della testa del battitore e la spaventa un pochino!
- "SPIN" (Muovete il joystick verso SINISTRA) — è una palla più lenta che viene utilizzata per costringere il battitore ad effettuare colpi di attacco. Quando la palla colpisce il terreno comincia a girare, ruotando verso i wicket (le porte)

Guida ai TIPI DI LANCI DELLA PALLA per i giocatori di cricket da poltrona.

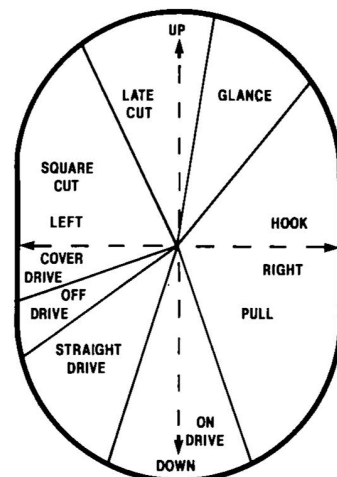


Una volta che il lanciatore ha selezionato il tipo di lancio per un OVER, la disposizione dei giocatori nel campo non può essere cambiata.

BATTING

Il giocatore in battuta usa il joystick inserito nella PORTA DUE e lo muove secondo il "type of batting" (tipo di battuta) eseguito dopo che la palla è stata lanciata. È compito del battitore rimanere nel gioco (nell'area tra i due wickets [porte]) e accumulare quanti più runs (punti) possibili senza perdere il wicket (e cioè senza essere eliminato) dato che la squadra con il punteggio più alto vince il gioco. Quando il battitore esegue una battuta, la palla colpita viene mandata verso il campo da gioco. La metà del campo di fronte al battitore (parte sinistra dello schermo) viene chiamata OFFSIDE e la metà del campo dietro le gambe del battitore (parte destra dello schermo) viene chiamata ONSIDE o LEGSIDE.

Guida ai colpi di battuta per il giocatore di cricket da poltrona



Per far sì che el battitore CORRA, la palla deve essere COLPITA correttamente. Una volta eseguita la battuta correttamente, premete il pulsante di FIRE (TIRO) e vedrete i due battitori correre ed ottenere UN RUN (UN PUNTO). Per ottenere 2 o più runs (punti) potete premere il pulsante di TIRO ogni volta che il battitore ritorna o tenere premuto il pulsante di TIRO ed il battitori continueranno a correre fino a quando non pulsante verrà rilasciato; però, se il giocatore dietro il wicket riceve la palla mentre i battitori stanno correndo, il battitore VERRÀ ELIMANTO.

A questo punto verrà lanciata una palla. Non appena il lanciatore comincia il suo lancio, il battitore può selezionare il tiro di colpo che intende usare MUOVENDO IL SUO JOYSTICK nella posizione richiesta (fate riferimento alla figura 4). Il battitore può cambiare idea in QUALUNQUE momento fino a quando il pulsante di TIRO è premuto. Questa è l'azione che permette al battitore di colpire la palla, la cui coordinazione è MOLTO CRITICA — selezionare la posizione di battuta, mantenerla e premere il pulsante di FIRE (TIRO).

FIELDING (PRENDERE E RILANCIARE LA PALLA)

Non appena il lanciatore comincia il suo lancio un "cursore" ROSSO o una croce scomparirà sullo schermo sotto il wicket (la porta) del battitore. Il cursore viene usato per permettere ad un giocatore che sta prendendo e rilanciando la palla di "scegliere" il fielder a cui vuole mandare la palla se il battitore la colpirà. Il cursore si muove molto rapidamente sotto il controllo del joystick. Quando siete vicini al fielder a cui volete lanciare la palla, premete il pulsante di TIRO — e ricordatevi che per effettuare un buon passaggio a questo fielder dovete SEMPRE trovarvi a 1/2 cm da lui prima di premere il pulsante di TIRO. Il fielder diventerà ROSSO e voi potete muoverlo intorno al campo nel tentativo di fermare la palla. Quando la palla viene a contatto con lui, DOVETE premere il pulsante di TIRO ed il fielder cercherà di fermarla. Se ci riuscisse, i casi sono due: avete CATTURATO il battitore, che verrà ELIMINATO, o il fielder ritornerà la palla al giocatore dietro il wicket (porta). Se il battitore non si trova ancora nell'area tra i due wicket, verrà "RUN OUT" (ELIMINATO).

MATCH DAY II

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

GETTING STARTED

To get started quickly, load the game and press **Q** three times, this will get you onto the pitch, you may now start playing.
The game may be played using a joystick in port 2 or the following keys:

- Q** - LEFT
- W** - RIGHT
- F1** - UP
- F3** - DOWN
- F7** - KICK/JUMP

THE MENU SYSTEM

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

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

JOYSTICK MENU

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

- (a) One joystick in port 2 - Selected if only one joystick is used. If two player game is then selected, player two will have to use keys [see keys menu].
- (b) Two joysticks - Selected when both player one and player two will be using joysticks.
- (c) No joystick - Selected when no joysticks at all are available. Both players will have to use keys [see keys menu].

MAIN MENU

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

- (a) 1 PLAYER MATCHDAY You play soccer against the computer.
- (b) 2 PLAYER MATCHDAY You and a friend play against each other.
- (c) TWIN PLAYER MATCHDAY You and a friend team up against the computer.
- (d) MATCHDAY CUP You and up to seven friends may take part in a three round cup competition.
- (e) MATCHDAY LEAGUE You and up to seven friends may take part in a league championship.
- (f) KEYS AND OPTIONS Access numerous options and facilities. Before you kick off each half, you may use the handicap system (Not available for cup or league matches)
- (a) START HALF Kick off
- (b) SCORE TEAM ONE 0 Give team 1, goal advantage.
- (c) SCORE TEAM TWO 0 Give team 2, goal advantage.

PAUSE MENU

This menu may be selected only during the match by pressing "RUN/STOP".

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

KEYS AND OPTIONS MENU

This is accessed from the main menu.

- (a) QUIT MENU Return to keys and options menu.
- (b) MATCHDAY OPTIONS Access various match options.
- (c) PLAYER 1 KEYS Access the user definable key menu for player one.
- (d) PLAYER 2 KEYS Access the user definable key menu for player two.
- (e) TEAM NAMES Change the team names.
- (f) TACTICS SELECTION Select tactics menu.
- (g) COLOUR SCHEME Select team and pitch colours.

N.B. To leave the colour scheme option, press **Q**.

MATCHDAY OPTIONS MENU

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

- (a) QUIT MENU Return to keys and options menu.
- (b) SOUND LEVEL [HIGH/LOW/OFF]
- (c) TIME EACH HALF [5/10/15 MINUTES]
- (d) KICKOMETER [ALL/FWD/HARD/MID]
- (e) COMPUTER MATCHES See the paragraph on the kickometer for a full explanation. [UNATTENDED/ATTENDED]
- (f) COMPUTER SKILL Decide whether to watch games you are not taking part in. [LOW/MEDIUM/HIGH]
- (g) KEEPER 1 [HUMAN/COMPUTER]
- (h) KEEPER 2 You may delegate control of your keeper to the computer. [HUMAN/COMPUTER]

PLAYER 1 & 2 KEYS MENU

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

- Step (a) Move cursor to highlight the required control on which the keys are to be changed.
- Step (b) Press **Q** (clears all current keys).
- Step (c) Press all keys required for control (they will be printed on the current line as they are pressed). If you want to use the **Q** key then press it first. N.B. If you accidentally press the wrong key at this point go on to Step (d) and then back to (b). (This involves pressing **Q** twice).
- Step (d) When all keys are selected press **Q**.
- Step (e) If you want to change more controls then start again at Step (a), otherwise move the cursor to QUIT MENU and press **Q** to return to the keys and options menu.

The default controls have been defined as follows -
In two player mode if both players are using keyboard

PLAYER 1
LEFT Left cursor key
RIGHT Right cursor key
DOWN F3
UP F1
KICK/JUMP F7



PLAYER 2
LEFT 
RIGHT I
DOWN S
UP E
KICK/JUMP SPACE

In two player mode if player 1 is using joystick (Port 2)

PLAYER 2 Keys
LEFT 
RIGHT I
DOWN L
UP P
KICK/JUMP SPACE

The Commodore joystick ports are interactive with the keyboard. When 1 or 2 joysticks are selected certain keys are not available.

TEAM NAMES MENU

You may change any of the eight team names by moving the cursor, pressing , and then typing your new team name. Press  again when you have finished.

The top menu option is QUIT MENU, this will return you to the keys and options menu.

TACTICS SELECTION MENU

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

TEAM 1 [ATTACKING/DEFENSIVE]

Push your men up front to go for goal or pull them back to shore up your defence.

TEAM 2 [ATTACKING/DEFENSIVE]

MATCHDAY CUP & LEAGUE MENUS

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

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

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

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

PLAY FIXTURE

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

CONTROL

[Comp V Comp / Comp V Human / Human V Comp / Human V Human / 2 Humans V Comp / Comp V 2 Humans]

You may select what teams you wish to control, and even change your mind mid-competition. If Comp V Comp is selected, they will not be shown unless you have

changed the COMPUTER MATCH option (Matchday options menu) to ATTEND. If you do not watch, you will be shown the cup/league table immediately.

VIEW CUP/LEAGUE TABLE

This will display the appropriate table.

START NEW CUP/LEAGUE

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

START OLD CUP/LEAGUE

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

QUIT MENU

Return to main menu.

START OLD CUP/LEAGUE MENUS

QUIT MENU

Return to cup or league menu.

CODE

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

PLAYING THE GAME

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

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

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

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

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

Getting possession. If the ball hits your player below his knees, he will gain possession. This means that your player will automatically dribble the ball. Please note that a player will run slower while he is in possession.

To gain possession of the ball you must judge its path and time your interception so that the ball arrives at your feet. To trap a bouncing ball, you must keep your eye on its shadow and stand where you estimate the point that the ball and shadow will meet (ie where the ball bounces).

Note that the size of its shadow changes size according to the balls height.

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

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

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

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

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

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

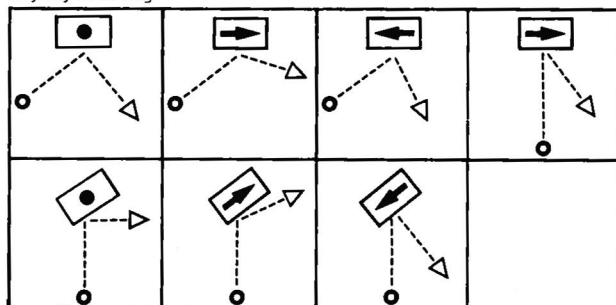
Jumping. If the ball is above waist height, and fairly near your player, he may jump by pressing the fire key. While in the air, he is out of your control.

The keeper. The keeper will automatically get in a good position to save any possible shot. You get control of the keeper if the ball is coming towards the goal, pressing the fire key will make the keeper dive. Pressing up on the joystick will dive him towards the far post, pressing down, towards the near post, and he will dive straight up if the joystick is left in the middle.

If playing twin player matchday, control of the keeper always goes to player one. When you get control over the keeper, you retain control over the nearest player. It is possible to delegate control of your keeper to the computer, this is done on the MATCHDAY OPTIONS menu.

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

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



HINTS AND TIPS

Use '2 PLAYER MATCHDAY' to get the hang of passing and receiving the ball and to test the various corners, centres, goal kicks and throws.

To keep track of the ball while it is in the air, it is important to keep your eyes on its shadow. When using the kickometer on 'ALL KICKS', try locking it on backheels when you run into a tackle.

Use the Diamond deflection system to knock the ball on to others on your team. Get used to using volleys, in particular, you may move into attack very quickly using volleys and a zig-zag route up the field.

For the ultimate challenge, play the computer team with skill set to 'HIGH', the kickometer set to 'ALL KICKS' or 'FWD KICKS', computer tactics set to 'ATTACKING' and your keeper control set to 'HUMAN'.

CREDITS

Written by John Ritman and Bernie Drummond

Coded by John Darnell

Music by Jonathan Dunn

Produced by D.C. Ward.

© 1987 Ocean Software Limited

MATCH DAY II

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

COMMENT COMMENCER

Pour commencer rapidement, chargez le jeu et appuyez trois fois sur **Q**, cela vous placera sur le terrain et vous pourrez commencer le jeu. Le jeu se joue en utilisant un levier branché au port 2 ou en utilisant les touches suivantes :

- ◀ — GAUCHE
- ▶ — DROITE
- F1 — HAUT
- F3 — BAS
- F7 — COUP DE PIED / SAUT

LE SYSTEME DU MENU

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

LE MENU LEVIER

Ce menu apparaît seulement quand vous chargez le jeu pour la première fois, faites donc attention à ne pas commettre d'erreur, sinon il vous faudra procéder à un nouveau chargement.

- (a) One joystick in port 2 — (Un levier au port 2) — Sélectionnez cette option si un levier seulement est utilisé. Si vous choisissez ensuite un jeu à deux joueurs, le joueur 2 devra utiliser les touches (voir menu touches).
- (b) Two joysticks — (deux leviers) — sélectionnez cette option si le joueur 1 et le joueur 2 utilisent un levier.
- (c) No joystick — (pas de levier) Sélectionnez cette option quand vous ne disposez d'aucun levier. Les deux joueurs devront utiliser les touches (voir menu touches).

MAIN MENU (menu principal)

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

- (a) 1 PLAYER MATCHDAY Vous affrontez l'ordinateur
- (b) 2 PLAYER MATCHDAY Vous affrontez un de vos amis.
- (c) TWIN PLAYER MATCHDAY Votre ami et vous affrontez l'ordinateur
- (d) MATCHDAY CUP Vous ainsi que vos amis (jusqu'à un total de sept) pouvez prendre part à une coupe en trois matchs
- (e) MATCHDAY LEAGUE Vous ainsi que vos amis (jusqu'à un total de sept) pouvez prendre part à un championnat (touches et options) Donne accès à de nombreuses options et manœuvres
- (f) KEYS AND OPTIONS

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

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

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

PAUSE MENU (menu pause)

Vous ne pouvez sélectionner ce menu que durant le match en appuyant sur RUN/STOP.

- (a) RETURN TO MATCH Permet de reprendre le jeu
- (b) QUIT MATCH Permet de quitter le jeu et de retourner au menu principal
- (c) TACTICS SELECTION Sélectionne le menu tactiques

KEYS AND OPTIONS MENU (menu touches et options)

Vous pouvez y accéder à partir du menu principal.

- (a) QUIT MENU Retour au menu principal
- (b) MATCHDAY OPTIONS Donne accès à diverses options de match
- (c) PLAYER 1 KEYS Donne accès au menu permettant de définir les touches pour le joueur 1.
- (d) PLAYER 2 KEYS Donne accès au menu permettant de définir les touches pour le joueur 2
- (e) TEAM NAMES Permet de changer le nom des équipes
- (f) TACTICS SELECTION Permet de sélectionner le menu de tactiques
- (g) COLOUR SCHEME Permet de sélectionner les couleurs de l'équipe et du terrain

N.B. Pour quitter l'option 'colour scheme', appuyez sur **Q**.

MATCHDAY OPTIONS MENU (Menu des options Matchday)

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

- (a) QUIT MENU permet de retourner au menu 'keys and options' (touches et options)
- (b) SOUND LEVEL HIGH/LOW/OFF — niveau sonore (haut/bas/arrêt)
- (c) TIME EACH HALF Durée mi-temps (5/10/15 minutes)
- (d) KICKOMETER (ALL/FWD/HARD/I/II/III) Pour de plus amples explications, se reporter au paragraphe sur le compteur de puissance (UNATTENDED/ATTENDED) Matches ordinateur (spectateur absent/présent) Vous permet d'assister ou non aux matchs que vous ne disputez pas
- (e) COMPUTER MATCHES (LOW/MEDIUM/HIGH) — Niveau de jeu de l'ordinateur (bas/moyen/excellent)
- (f) COMPUTER SKILL (HUMAN/COMPUTER) — gardien de but 1 (joueur/ordinateur) vous pouvez déléguer la garde de vos buts à l'ordinateur
- (g) KEEPER 1 (HUMAN/COMPUTER) — gardien de but 2 (joueur/ordinateur) — même principe que pour le joueur 1
- (h) KEEPER 2

PLAYER 1 & 2 KEYS MENU

(menu des touches pour joueurs 1 et 2)

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

- Etape (a) Déplacez le curseur afin de mettre en évidence à l'écran la commande requise pour laquelle effectuer le changement de touches.
- Etape (b) Appuyez sur **☒** (annule toutes les touches du moment).
- Etape (c) Appuyez sur toutes les touches requises pour la commande (celles-ci s'imprimeront sur la ligne au fur et à mesure qu'elles sont enfoncées). Si vous voulez utiliser la touche **☒**, appuyez sur celle-ci en premier. N.B. Si vous appuyez sur la mauvaise touche à ce stade, passez à l'étape (d) et revenez ensuite à (b). (Cela vous fera appuyer deux fois sur la touche **☒**).
- Etape (d) Quand la sélection des touches est terminée, appuyez sur **☒**.
- Etape (e) Si vous désirez changer d'autres commandes, recommencer alors à l'étape (a); sinon, retournez au menu touches et options en déplaçant le curseur jusqu'au QUIT MENU (sortie menu) et en appuyant sur **☒**.

Les commandes par défaut ont été définies de la façon suivante:-
En fonction 2 joueurs si les deux joueurs utilisent le clavier

JOUEUR 1	
GAUCHE	Touche curseur gauche
DROITE	Touche curseur droite
BAS	F3
HAUT	F1
COUP DE PIED/SAUT	F7

JOUEUR 2	
GAUCHE	↑
DROITE	↓
BAS	S
HAUT	E
COUP DE PIED/SAUT	B. D'ESP

En fonction 2 joueurs si le joueur 1 utilise un levier (port 2)

JOUEUR 2	
GAUCHE	↑
DROITE	↓
BAS	L
HAUT	P
COUP DE PIED/SAUT	B. D'ESP

TEAM NAMES MENU

(menu noms des équipes)

Vous pouvez changer le nom de chacune des huit équipes en déplaçant le curseur, en appuyant sur **☒** et en tapant le nouveau nom de votre équipe.

Appuyez de nouveau sur **☒** quand vous avez terminé.

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

TACTICS SELECTION MENU

(menu de sélection des tactiques)

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

MATCHDAY CUP AND LEAGUE MENUS

(Menus de matchs de Coupe et de Championnat)

Les menus pour les matchs de Coupe et de Championnat sont assez semblables et seront traités en même temps. En haut de chaque menu, juste en dessous du titre est inscrite la prochaine rencontre. S'il n'y a pas de rencontre imprimée, la compétition est alors terminée et vous devrez en commencer une nouvelle.

Près du bas de l'écran se trouve le CUP/LEAGUE CODE NUMBER (numéro de code coupe/championnat), celui-ci change à mesure que vous progressez dans la compétition. Ce numéro peut être réinséré à un moment ultérieur afin de ramener à la position du moment dans la compétition.

Le niveau de jeu de l'ordinateur sera réglé au minimum pour les matchs de coupe et de championnat, c'est à dire que durant les matchs de demi-finale de Coupe, le niveau de jeu minimum sera MOYEN et durant les finales, il sera EXCELLENT. Dans les matchs de Championnat, différentes équipes jouent à différents niveaux de jeu.

Attention: Si dans un match de coupe, le résultat est toujours match nul après que l'on ait joué les prolongations, il vous faudra jouer un second match.

PLAY FIXTURE

Jouez la rencontre du moment. Quand le jeu est terminé, le tableau de la coupe/du championnat est affiché; vous pouvez à ce stade revenir au menu principal en appuyant sur n'importe quelle touche. Cela signifie que vous pouvez alterner entre matchs de championnat, matchs de coupe et rencontres amicales.

CONTROL

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

VIEW CUP/LEAGUE TABLE

(Affichage coupe/championnat) — permet d'afficher le tableau correspondant.

START NEW CUP/LEAGUE LEAGUE

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

START OLD CUP/ LEAGUE

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

QUIT MENU

(sortie menu) Vous ramène au menu principal.

START OLD CUP/LEAGUE MENUS

(Menus de reprise ancienne coupe/ancien championnat)

- (a) QUIT MENU (sortie menu) Vous ramène au menu de coupe ou de championnat.

(b) CODE

Si vous effectuez cette sélection, un message et un curseur apparaîtront à l'écran. Entrez un numéro de code déjà inscrit auparavant et si celui-ci est correct, le

tableau approprié s'affichera avant que vous ne retourniez au menu de coupe/championnat. Si vous le tapez de façon erronée, vous en serez informé par un message à l'écran et vous aurez droit à un autre essai.

COMMENT JOUER

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

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

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

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

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

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

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

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

Blocage du compteur et renvois en volée. Si vous maintenez la touche feu appuyée, vous bloquerez l'affichage du compteur pour votre équipe, cela signifie que si votre joueur touche le ballon, il le renverra instantanément à la volée. Le renvoi à la volée est un coup bas et puissant qui est idéal pour tirer dans

les buts. La puissance finale du tir est déterminée par le compteur bloqué (figurant au dessus de la tête de vos joueurs).

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

Le gardien. Le gardien se placera automatiquement dans la position pour essayer d'arrêter n'importe quel but. Vous pourrez contrôler le gardien si la balle s'approche des buts: le gardien plongera si vous appuyez sur la touche feu. Si vous poussez le levier vers le haut, il plongera vers la barre la plus éloignée et si vous le poussez vers le bas, vers la barre la plus proche. Il plongera en ligne droite si vous laissez le levier au milieu.

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

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

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

CONSEILS UTILES

Utilisez '2 PLAYERS MATCHDAY' pour vous habituer à faire et à recevoir des passes et pour tester les corners, centres, tirs au but et remise en touche.

Pour suivre le ballon quand il se trouve en l'air, il est important que vous gardiez les yeux sur son ombre.

Quand vous utilisez le compteur sur la position 'ALL KICKS', essayez de le bloquer sur le coup de talon vers l'arrière quand vous poursuivez un joueur pour lui prendre le ballon.

Utilisez le système du losange de déviation pour envoyer la balle à d'autres joueurs de votre équipe.

Habituez-vous à utiliser des retours à la volée, vous pouvez en particulier passer très rapidement en position d'attaque si vous remontez le terrain en utilisant des retours à la volée et un parcours en zig-zag.

Pour un vrai défi, affrontez l'équipe de l'ordinateur avec un niveau de jeu réglé sur 'EXCELLENT', le compteur de puissance sur 'ALL KICKS' ou 'FWD KICKS', les tactiques de l'ordinateur sur 'ATTACKING' et le contrôle de votre gardien sur 'HUMAN'.

GENERIQUE

Ecrit par Jon Ritman et Bernie Drummond
Musique et effets sonores de Guy Stevens
Produit par D.C. Ward.

MATCH DAY II

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

WIE MAN BEGINNT

Um zu beginnen, das Spiel einfach laden und \odot dreimal betätigen, dies bringt Dich auf das Spielfeld. Du kannst nun mit dem Spiel beginnen. Das Spiel kann entweder mittels Joystick in Port 2 oder mittels der folgenden Tasten gespielt werden:

- \odot — LINKS
- \odot — RECHTS
- F1 — HINAUF
- F2 — HINAB
- F3 — KICK/SPRUNG

DAS MENÜSYSTEM

Benutze eine beliebige Cursorkontrolltaste, mit Ausnahme von \odot , um den Cursor zu bewegen. Benutze \odot , um die vom Cursor angezeigte Möglichkeit einzugeben. Bitte achte darauf, daß mit dem in den Anleitungen bezeichneten TEAM 1 jenes Team gemeint ist, das auf der linken Spielfeldseite beginnt.

DAS JOYSTICK-MENÜ

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

- (a) One Joystick in Port 2 (Ein Joystick in Port 2) - Nur wenn ein Joystick benutzt wird. Wenn das Spiel mit 2 Spielern gespielt wird, muß Spieler 2 die Tasten benutzen (vgl. Tastenmenü).
- (b) Two Joysticks (Zwei Joysticks) - Wenn Spieler 2 mit Joysticks spielen.
- (c) No Joysticks (Keine Joysticks) - Wenn keine Joysticks zur Verfügung stehen. Beide Spieler werden die Tasten benutzen (vgl. Tastenmenü).

DAS HAUPTMENÜ

An der Bildschirmunterseite wird das jeweils letzte Spielergebnis angezeigt.

- (a) 1 PLAYER MATCHDAY Du spielst gegen den Computer
- (b) 2 PLAYER MATCHDAY Du und ein Freund spielen gegeneinander
- (c) TWIN PLAYER MATCHDAY Du und ein Freund spielen gemeinsam gegen den Computer
- (d) MATCHDAY CUP Du und bis zu sieben Freunde können an einem drei Runden dauernden Cupturnier teilnehmen.
- (e) MATCHDAY LEAGUE Du und bis zu sieben Freunde können an einem Ligameisterschaftsturnier teilnehmen.
- (f) KEYS AND OPTIONS Zugriff auf eine Reihe von Auswahlmöglichkeiten und Funktionen.

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

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

DAS PAUSENMENÜ

Dieses Menü kann nur während des Spiels durch Betätigen von RUN/STOP ausgewählt werden.

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

DAS MENÜ KEYS AND OPTIONS (Tasten und Auswahlmöglichkeiten)

Dieses Menü kann vom Hauptmenü aus ausgewählt werden.

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

Anmerkung: Zum Verlassen des Menüs COLOUR SCHEME \odot drücken.

MATCHDAY AUSWAHLMÖGLICHKEITEN

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

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

TASTENAUSWAHL FÜR SPIELER 1 und 2

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

- Schritt (a) Stelle den Cursor auf die gewünschte Steuerfunktion, für die die Tasten geändert werden sollen.
- Schritt (b) Betätige \odot (damit werden alle aktiven Tasten gelöscht).
- Schritt (c) Betätige alle für die Steuerung erforderlichen Tasten (diese werden auf der laufenden Zeile angezeigt, wenn sie gedrückt werden). Wenn Du die \odot -Taste benutzen möchtest, mußt Du diese zuerst drücken. Anmerkung: Solltest Du versehentlich die falsche Taste betätigen, mit schritt (d) fortsetzen und dann zu schritt (b) zurückkehren. (Dabei muß \odot zweimal gedrückt werden).
- Schritt (d) Nachdem alle Tasten ausgewählt worden sind, \odot betätigen.
- Schritt (e) Wenn Du weitere Kontrollfunktionen ändern möchtest, mußt Du

wieder mit Schritt (a) beginnen, ansonsten stelle den Cursor auf QUIT MENU und betätige Φ um in das Menü "Keys and Options" zurückzukehren.

Die Standardsteuerfunktionen sind wie folgt:
Beim Spiel mit zwei Spielern, wenn beide Spieler die Tastatur benutzen.

SPIELER 1
LINKS LINKE CURSORTASTE
RECHTS RECHTE CURSORTASTE
HINUNTER F3
HINAUF F1
KICKEN/SPRUNG F7

SPIELER 2
LINKS Φ
RECHTS I
HINAB S
HINAUF E
KICKEN/SPRUNG LEERTASTE

Beim Spiel mit einem Spielern, wenn Spieler 1 einen Joystick benutzt (Port 2).

PLAYER 2 Tasten
LINKS Φ
RECHTS I
HINAB L
HINAUF P

KICKEN/SPRUNG LEERTASTE
Die Commodore Joystick ports sind mit der Tastatur gekoppelt. Wenn 1 oder 2 Joysticks gewählt werden, sind bestimmte Tasten nicht verfügbar.

TEAMNAMENMENÜ

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

DAS MENÜ "TACTICS SELECTION" (Taktikauswahl)

- (a) QUIT MENU Dies bringt Dich entweder zum Pausenmenü oder zum Menü "Keys and Options" zurück.
(b) TEAM 1 [ATTACKING/DEFENSIVE. Angriff/Verteidigung] Rücke Deine Männer nach vorne, um ein Tor zu erzielen, oder nach hinten, um Deine Verteidigung zu stärken.
(c) TEAM 2 [ATTACKING / DEFENSIVE]

DIE MENÜS FÜR MATCHDAY POKAL- UND LIGASPIELE

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

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

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

Wenn ein Cupspiel nach Spielverlängerung unentschieden ausgeht, muß ein Ruckspiel stattfinden.

SPIELPLAN

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

STEUERUNG

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

ANZEIGE DER CUP-/LIGATABELLE

Dies bringt die entsprechende Tabelle zur Anzeige.

STARTEN EINES NEUEN CUP-/LIGATURNIERS

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

STARTEN DES ALTEN CUP-/LIGATURNIERS

Zugriff auf Menü, in dem eine alte Kennnummer eingegeben werden kann.

MENÜ VERLASSEN

Rückkehr zum Hauptmenü

STARTEN VON ALTEN CUP-/LIGASPIELEN

(a) MENÜ VERLASSEN

Rückkehr zum Cup- bzw. Ligamenü.

(b) KENNNUMMER

Hierbei wird eine Bildschirmaufforderung und ein Cursor angezeigt. Tippe eine alte Kennnummer ein, wenn sie stimmt. Wird die entsprechende Tabelle angezeigt, bevor das Cup-/Ligamenü wieder erscheint. Wenn Du Dich vertippst, wirst Du am Bildschirm die Aufforderung erhalten, noch einen Versuch zu machen.

SPIELEN

Arretierbälle (tote Bälle). [Centers, Einwürfe, Corner, Torabstöße]

Der Spieler, der den Stoß/Einwurf vornimmt, wird automatisch zum Ball laufen, und durch Drücken der Fire-Taste wird der Ball zu einer von neun Positionen geschossen.

Die Positionen werden durch Lenken des Joysticks in die gewünschte Richtung ausgewählt. Wenn zum Beispiel vom linken Team ein Center vorgenommen wird, wird durch Bewegen des Joysticks nach rechts ein langer Schuß nach rechts erfolgen, wird der Joystick nach links bewegt, erfolgt ein kurzer Schuß, wird er nach oben gedrückt, fliegt der Ball ganz auf die entgegengesetzte Seite des Spielfeldes, wird er nach unten gedrückt, fliegt er auf die dem Spieler naheliegende Seite des Spielfeldes usw. Für jede Totballsituation gibt es eine eigene Reihe von neun Positionen.

Es wird darauf hingewiesen, daß das Kickometer auf diese Kicks und Einwürfe keinen Einfluß hat.

Steuern eines Spielers. Du hast über jenen Spieler Kontrolle, der sich in der besten Position zum Ball befindet. Wenn der Ball gekickt wird, erhältst Du automatisch Kontrolle über den Spieler, der dem Landepunkt am nächsten ist.

Während die Kontrolle jedoch von einem Spieler auf den anderen wechselt, wirst Du kurz beide Spieler steuern können, so daß Du im Falle eines Rückpralls eine bessere Chance hast. Der Spieler, den Du steuerst, wird über seinem Kopf eine Kopie des Kickometers haben.

Übernahme des Balles. Wenn der Ball Deinen Spieler unterhalb des Knies trifft, kommt er in Besitz des Balles. Dies bedeutet, der Spieler wird den Ball automatisch dribbeln. Es ist darauf zu achten, daß ein Spieler mit dem Ball langsamer laufen wird.

Um in den Besitz des Balles zu kommen, muß seine Flugbahn und der Zeitpunkt zum Abstoppen abgeschätzt werden, so daß der Ball vor den Füßen des Spielers landet.

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

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

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

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

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

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

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

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

Wird der Joystick nach oben gelenkt, wird er in die lange Ecke hechten, wird der Joystick nach unten gelenkt, springt der Tormann in die kurze Ecke, und bleibt der Joystick in der Mitte stehen, wird er geradlinig nach oben springen.

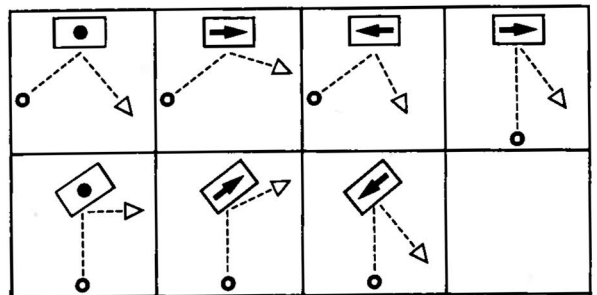
Beim Spielen von Twin Player Matchday erhält Spieler Eins immer die Kontrolle über den Torwart.

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

Rempeln. Du kannst Gegenspieler mit der Schulter anrempeeln, so daß sie Fehler machen. Wenn aber gegen das Computerteam bei höchstem

Schwierigkeitsgrad (HIGH-Wert) gespielt wird, wirst Du merken, daß die Computerspieler ziemlich standhaft sind und sogar zurückrempeeln.

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



HINWEISE UND RATSCHLÄGE

Spiele zuerst mit '2 PLAYER MATCHDAY', um das Passen und Stoppen von Bällen zu erlernen und die einzelnen Corner-, Center- und Torstöße sowie die Einwürfe zu üben.

Um den Ball zu verfolgen, während er in der Luft ist, ist es wichtig, sich auf den Schatten zu konzentrieren.

Wenn das Kickometer bei 'ALL KICKS' (Alle Vorwärts- und Fersenkicks) benutzt wird, sollte man es auf Fersenkicker einstellen, falls man in einen Kampf um den Ball gerät.

DDS (Ablenkensystem) soll benutzt werden, um den Ball anderen Mitgliedern in Deinem Spiel zuzulenken.

Über Dich auf Volleys ein, v.a. für den Fall, wenn Du Dich sehr schnell und in einer Zickzacklinie am Spielfeld entlang bewegen mußt und dabei Volleys benutzen mußt.

Für die höchste Herausforderung kannst Du gegen das Computerteam mit Schwierigkeitsgrad "HIGH", Kickometer auf "ALL KICKS" bzw. "FWD KICKS", Computertaktiken auf "ATTACKING" (Angriff) und Torhüterkontrolle auf "HUMAN" (manuell) antreten.

HERSTELLER

Programm von Jon Ritman und Bernie Drummond
Musik- und Soundeffekte von Guy Stevens
Produktion von D.C. Ward.

MATCH DAY II

MATCHDAY II è un gioco per computer che simula una partita di calcio caratterizzata da tiri al volo di potenza variabile, pallonetti, rovesci e tiri di rimbalzo, colpi di testa volanti, scontri con gli avversari, portieri in tuffo, tattiche diverse ed il sistema di deviazione accuratissimo a diamante. Potete competere contro un amico o contro una squadra del computer, oppure voi ed il vostro amico potete giocare insieme contro il computer.

COME INIZIARE

Per iniziare velocemente, caricate il gioco e premete C tre volte; ciò vi porterà sul campo da gioco, ed ora potrete cominciare a giocare.

Il gioco può essere giocato usando un joystick nella port 2 (porta di accesso 2) o i seguenti tasti:

←	—	SINISTRA
→	—	DESTRA
F1	—	SU
F3	—	GIÙ
F7	—	CALCIO/SALTO

IL SISTEMA DEI MENU

Usate un tasto qualunque ad eccezione di C per muovere il cursore. Usate C per selezionare l'introduzione indicata dal cursore.

Notate che quando le istruzioni fanno riferimento alla TEAM 1 (SQUADRA 1) si intende la squadra che comincia sulla parte sinistra.

MENU DEL JOYSTICK

Questo menu viene soltanto mostrato quando caricate il gioco per la prima volta perciò fate attenzione a non commettere errori altrimenti dovrete ricaricarlo di nuovo.

- (a) Un joystick nella port 2 (porta di accesso 2) — Da selezionare se viene usato soltanto un joystick. Se poi viene selezionato il gioco per due giocatori, il secondo giocatore dovrà usare i tasti (vedere il menu dei tasti).
- (b) Due joystick — Da selezionare quando entrambi i giocatori 1 e 2 usano i joystick.
- (c) Nessun joystick — Da selezionare quando non c'è a disposizione nessun joystick. Entrambi i giocatori dovranno usare i tasti (vedere il menu dei tasti).

MENU PRINCIPALE

Vicino alla parte inferiore dello schermo viene mostrato l'ultimo risultato.

- (a) 1 PLAYER MATCHDAY (MATCHDAY AD 1 GIOCATORE) Giocate la partita di calcio contro il computer.
- (b) 2 PLAYER MATCHDAY (MATCHDAY A 2 GIOCATORI) Voi giocate contro un vostro amico.

- (c) TWIN PLAYER MATCHDAY (MATCHDAY A GIOCATORE DOPPIO)

Voi ed un amico giocate insieme contro il computer.

- (d) MATCHDAY CUP (COPPA DI MATCHDAY)

Voi ed un massimo di sette amici potete prendere parte alla competizione da tre partite per vincere la coppa.

- (e) MATCHDAY LEAGUE (CAMPIONATO DI MATCHDAY)

Voi ed un massimo di sette amici potete partecipare al campionato di calcio.

- (f) KEYS AND OPTIONS (TASTI ED OPZIONI)

Vi permettono di accedere a numerose opzioni ed agevolazioni.

Prima di dare inizio ad ogni primo o secondo tempo della partita, potete usare il principio dell'handicap. (Non applicabile nelle partite di coppa o di campionato).

- (a) . START HALF (PRIMO TEMPO)

Inizio della partita.

- (b) SCORE TEAM ONE 0 (ASSEGNARE ALLA SQUADRA UNO: 0)

Dà alla squadra 1 un determinato numero di goal di vantaggio.

- (c) SCORE TEAM TWO 0 (ASSEGNARE ALLA SQUADRA DUE: 0)

Dà alla squadra 2 un determinato numero di goal di vantaggio.

PAUSE MENU (MENU DI PAUSA)

Questo menu può essere selezionato soltanto durante la partita premendo "RUN/STOP".

- (a) RETURN TO MATCH (RITORNARE ALLA PARTITA)

Incominciate di nuovo la partita.

- (b) QUIT MATCH (ABBANDONARE IL GIOCO)

Abbandonate il gioco e ritornate al menu principale.

- (c) TACTICS SELECTIONS (SELEZIONE DI TATTICHE)

Selezionate il menu di tattiche.

KEYS AND OPTIONS MENU (MENU DEI TASTI E DELLE OPZIONI)

Vi si accede tramite il menu principale.

- (a) QUIT MENU (ABBANDONARE IL MENU)

Ritornate al menu dei tasti e delle opzioni.

- (b) MATCHDAY OPTIONS (OPZIONI DI MATCHDAY)

Accedete a varie opzioni della partita.

- (c) PLAYER 1 KEYS (TASTI DEL GIOCATORE 1)

Accedete al menu dei tasti definibili dell'utente per il giocatore uno.

- (d) PLAYER 2 KEYS (TASTI DEL GIOCATORE 2)

Accedete al menu dei tasti definibili dell'utente per il giocatore due.

- | | |
|--|---|
| (e) TEAM NAMES (NOMI DELLA SQUADRA) | Cambiate i nomi della squadra. |
| (f) TACTICS SELECTION (SELEZIONE DELLE TATTICHE) | Selezionate il menu delle tattiche. |
| (g) COLOUR SCHEME (COLORI DISPONIBILI) | Selezionate la squadra e i colori del campo di gioco. |

N.B. Per abbandonare l'opzione dei colori disponibili, premete C.

MENU DELLE OPZIONI DI MATCHDAY

Ogni opzione in questo menu può essere scelta, e poi cambiata premendo ENTER (INVIO).

- | | |
|---|--|
| (a) QUIT MENU (ABBANDONARE IL MENU) | Ritornate al menu dei tasti e delle opzioni. |
| (b) SOUND LEVEL (VOLUME) | (ALTO/BASSO/SPENTO) |
| (c) TIME EACH HALF (DURATA DEL PRIMO TEMPO) | (5/10/15 MINUTI) |
| (d) KICKOMETER (CALCIOMETRO) | (TUTTI/QUELLI IN AVANTI/II/III) |
- Fate riferimento al paragrafo sul calciometro per una spiegazione dettagliata.
- | | |
|---|--|
| (e) COMPUTER MATCHES (PARTITE DEL COMPUTER) | (CON/SENZA SPETTATORE)
Stabilisce se guardare o meno la partita a cui non state partecipando. |
| (f) COMPUTER SKILL (ABILITÀ DEL COMPUTER) | (BASSA/MEDIA/ALTA) |
| (g) KEEPER 1 (PORTIERE 1) | (PERSONA/COMPUTER)
Vi dà la possibilità di delegare il controllo del vostro portiere al computer. |
| (h) KEEPER 2 (PORTIERE 2) | (PERSONA/COMPUTER) |

PLAYER 1 & 2 KEYS MENU (MENU DEI TASTI DEL GIOCATORE 1 & 2)

È importante utilizzare correttamente questa funzione —Siete pregati di leggere con attenzione i messaggi guida sullo schermo.

- | | |
|----------|--|
| Fase (a) | Muovete il cursore per evidenziare il controllo richiesto su cui i tasti devono essere cambiati. |
| Fase (b) | Premete C (cancella tutti i tasti correnti). |
| Fase (c) | Premete tutti i tasti richiesti per il controllo (verranno scritti sulla linea corrente mentre vengono premuti). Se volete usare il tasto C, dovete allora premerlo per primo. N.B. Se premete per errore il tasto sbagliato, a questo punto avanzate alla fase (d) e poi ritornate alla fase (b). (Questo significa che dovrete premere C due volte). |
| Fase (d) | Una volta selezionati tutti i tasti, premete C. |
| Fase (e) | Se volete cambiare più controlli allora cominciate di nuovo dalla fase (a), altrimenti muovete il cursore a QUIT MENU (ABBANDONARE IL MENU) e premete C per ritornare al menu di tasti e opzioni. |

I controlli impliciti sono stati definiti come segue:-

Nella modalità per due giocatori se entrambi i giocatori stanno usando la tastiera.

GIOCATORE 1

- | | |
|--------------|-------------------------------|
| SINISTRA | Tasto del cursore di sinistra |
| DESTRA | Tasto del cursore di destra |
| GIÙ | F3 |
| SU | F1 |
| CALCIO/SALTO | F7 |

GIOCATORE 2

- | | |
|--------------|--------|
| SINISTRA | ← |
| DESTRA | → |
| GIÙ | S |
| SU | E |
| CALCIO/SALTO | SPAZIO |

GIOCATORE 2 Tasti

- | | |
|--------------|--------|
| SINISTRA | ← |
| DESTRA | → |
| GIÙ | L |
| SU | P |
| CALCIO/SALTO | SPAZIO |

Le porte di accesso per il joystick sul Commodore sono interattive con la tastiera. Quando vengono selezionati 1 o 2 joystick, certi tasti non sono disponibili.

TEAM NAMES MENU (MENU DEI NOMI DELLA SQUADRA)

Potete cambiare qualunque degli otto nomi della squadra muovendo il cursore, premendo C, e poi scrivendo il nome della vostra nuova squadra. Premete C di nuovo quando avete terminato.

L'opzione del menu più in alto è QUIT MENU (ABBANDONARE IL MENU), che vi farà ritornare al menu dei tasti e delle opzioni.

TACTICS SELECTION MENU (MENU DI SELEZIONE DELLE TATTICHE)

- | | |
|-------------------------------------|---|
| (a) QUIT MENU (ABBANDONARE IL MENU) | Questo vi farà ritornare al menu di pausa o al menu di tasti e di opzioni. |
| (b) TEAM 1 (SQUADRA 1) | (IN ATTACCO/IN DIFESA)
Mandate i vostri uomini in attacco per segnare un goal o fateli indietreggiare in difesa. |
| (c) TEAM 2 (SQUADRA 2) | (IN ATTACCO/IN DIFESA) |

MATCHDAY CUP & LEAGUE MENUS (MENU DI COPPA & DI CAMPIONATO DI MATCHDAY)

I menu per le partite di coppa e di campionato sono abbastanza simili, e saranno spiegati insieme. Sulla parte superiore di ogni menu, appena sotto la testata, è scritto il prossimo incontro. Se non c'è scritto nessun incontro significa che la competizione è terminata e dovrete iniziare un'altra.

Vicino alla parte inferiore dello schermo c'è il NUMERO DI CODICE DELLA COPPA/CAMPIONATO, che cambierà mentre procedete nella competizione. Il numero può essere riscritto più tardi per riprendere dal punto in cui avevate lasciato la competizione.

Il livello di abilità del computer determina soltanto il livello minimo per le partite di coppa e di campionato, e cioè: durante le semifinali della coppa il livello minimo di abilità sarà MEDIO e durante la finale sarà ALTO. Nel campionato squadre diverse giocano a livelli di abilità diversi.

Notate che il risultato di una partita di coppa è un pareggio dopo i tempi supplementari; in questa evenienza dovrete disputare un'altra partita.

PLAY FIXTURE (GIOCARLA PARTITA STABILITA)

Giocate l'incontro corrente. Al termine della partita, viene mostrata la classifica; a questo punto se premete un tasto qualunque ritornerete al menu principale. Il che significa che correte il rischio di mischiare le partite di coppa e quelle amichevoli.

CONTROL (CONTROLLO)

(Comp V comp/Comp V Human/Human V Comp/ Human V Human/ 2 Human V Comp/ Comp V 2 Humans)
(computer contro computer/ computer contro persona/ persona contro computer/ persona contro persona/ 2 persone contro computer/ computer contro 2 persone).
Potete selezionare qualunque squadra che intendete controllare, ed anche cambiare idea nel mezzo della competizione. Se viene selezionato Computer contro computer, le partite non verranno mostrati a meno che non abbiate cambiato l'opzione di COMPUTER MATCH (PARTITA DI COMPUTER) su ATTEND (ASSISTERE). Se invece non guardate la partita, vi verrà mostrata immediatamente la classifica della coppa/campionato.

Questo si mostrerà la relativa classifica.

VIEW CUP/LEAGUE TABLE (PANORAMICA DELLA CLASSIFICA DI COPPA/CAMPIONATO).

START NEW CUP/LEAGUE (INIZIARE UNA NUOVA COPPA/CAMPIONATO).

Questo cancellerà tutti i risultati nella competizione attuale e ne comincerà una nuova. Nel caso di competizioni di coppa verrà eseguita un'estrazione a casaccio. La classifica della coppa/campionato verrà mostrata dopo di ciò.

START OLD CUP/LEAGUE (COMINCIARE UNA PARTITA DI COPPA/CAMPIONATO PRECEDENTE)

Accedete al menu che vi permette di scrivere un vecchio numero di codice.

QUIT MENU (ABBANDONARE IL MENU)

Ritornate al menu principale.

START OLD CUP/LEAGUE MENUS (COMINCIARE MENU DI COPPA/CAMPIONATO PRECEDENTI)

(a) **QUIT MENU (ABBANDONARE IL MENU)**

Ritornate al menu della coppa o del campionato.

(b) **CODE (CODICE)**

Selezionando questa funzione verrà introdotto un messaggio guida sullo schermo e un cursore. Scrivete sullo schermo un numero di codice scritto precedentemente, e se sarà corretto vi verrà mostrata la relativa classifica prima di ritornare al menu della coppa/campionato. Se sbagliate a scriverlo, un messaggio guida su schermo ve lo farà sapere e vi darà la possibilità di provare di nuovo.

ESECUZIONE DEL GIOCO

Situazioni di palla da ferma. (Tiri dal centro, rimesse in gioco, corner, rimesse dal fondo)

Il giocatore che effettua il calcio o la rimessa correrà automaticamente verso la palla; premendo il tasto di fire (tiro) la palla viene mandata in una delle nove posizioni. Le posizioni vengono selezionate premendo il joystick nella direzione in cui volete che vada la palla. Per esempio, ad una palla da centrocampo calciata dalla squadra di sinistra, premendo il joystick sulla destra si eseguirà un lungo tiro sulla destra; premendo sulla sinistra si eseguirà un tiro corto, premendo verso l'alto si manderà la palla verso la parte più lontana del campo, premendo verso il basso verso la parte vicina ecc. Per ogni situazione di palla da ferma è disponibile una serie diversa di nove posizioni.

Notate che il calciometro non avrà alcun effetto su questi tiri e rimesse.

Controllo di un giocatore. Avete il controllo del giocatore che è nella posizione migliore per prendere possesso della palla; quando la palla viene tirata otterrete il controllo del giocatore più vicino al punto in cui finirà la palla; tuttavia, quando il controllo della palla cambia da giocatore a giocatore, per un breve periodo sarete in grado di controllare entrambi i giocatori per avere una migliore possibilità in caso di rimpallo.

Il giocatore che controllate avrà una copia in miniatura del calciometro situato appena sopra la sua testa.

Prendere possesso della palla. Se la palla colpisce il vostro giocatore al di sotto delle ginocchia, egli ne prenderà possesso. Questo significa che il vostro giocatore effettuerà un dribbling con la palla. Notate che il giocatore correrà più lentamente mentre è in possesso della palla.

Per prendere possesso della palla dovete giudicarne la traiettoria e sincronizzare la vostra intercettazione in modo da far giungere la palla ai vostri piedi. Per intercettare una palla che rimbalza, dovete tener d'occhio la sua ombra e mettervi nella posizione in cui pensate che la palla e l'ombra si incontreranno (e cioè: dove la palla rimbalza).

Notate che la dimensione dell'ombra della palla cambia a seconda dell'altezza della stessa.

Il calciometro. Il calciometro determina la pressione del tiro, e III sta a significare molto forte, II è medio, I è molto debole e -I è un colpo di tacco.

La gamma del calciometro può essere cambiata usando il menu: MATCHDAY OPTIONS (OPZIONI DI MATCHDAY).

- | | |
|--------------------|---|
| a) Tutti i calci | Tutti i calci in avanti e i colpi di tacco. |
| b) Calci in avanti | Tutti i calci in avanti (valore implicito) |
| c) Calci forti | Il calciometro usa soltanto II e III |
| d) Calcio II | Il calciometro viene fissato a II |
| e) Calcio III | Il calciometro viene fissato a III |

Notate che quando giocate matchday con giocatore doppio, i due giocatori sotto controllo vengono indicati da due calciometri diversi in miniatura. Il giocatore due controlla l'uomo con il calciometro doppio.

Calciare la palla mentre ne si è in possesso. Premendo fire (tiro) mentre in possesso della palla vi farà calciare la palla. Se il vostro giocatore è fermo, la calcerà lungo il terreno, se sta correndo, effettuerà un pallonetto. La pressione finale viene determinata dal calciometro.

Blocco del calciometro & tiri al volo. Se premete e tenete premuto il tasto di fire (tiro), bloccherete la lettura del calciometro per la vostra squadra, il che significa che se il vostro giocatore tocca la palla, immediatamente effettuerà un tiro al volo. Il tiro al volo è un tiro forte, basso, ideale per tirare in porta. La pressione finale del tiro viene determinata dal calciometro bloccato (mostrato sopra la testa del vostro giocatore).

Salto. Se la palla è al di sopra della vita, ed abbastanza vicina al vostro giocatore, egli può saltare premendo il tasto di fire (tiro). Mentre è in aria, non lo potete controllare.

Il portiere. Il portiere mi metterà automaticamente in una buona posizione per parare qualunque tiro possibile. Potete controllare del portiere se la palla sta arrivando verso la porta; premendo il tasto di fire (tiro) farete tuffare il portiere. Premendo verso l'alto sul joystick lo farà tuffare verso il palo più lontano, premendo verso il basso, verso il palo più vicino, e se il joystick viene lasciato nel mezzo il portiere si tufferà in avanti.

Se state giocando matchday con giocatore doppio, il controllo del portiere viene sempre dato al giocatore uno. Quando avete controllo del vostro portiere, manterrete il controllo sul giocatore più vicino. Se è possibile delegare il controllo del vostro portiere al computer, questa funzione viene eseguita sul menu MATCHDAY OPTIONS (OPZIONI DI MATCHDAY).

Scontrarsi con l'avversario. Potete scontrarvi con i giocatori per far commettere loro un fallo, tuttavia quando giocate la squadra del computer sul livello di abilità ALTO, vi renderete conto che essi sono bravissimi nel mantenersi in piedi e nell'urtarvi a loro volta.

Diamond deflection system (DDS) (sistema di deviazione a diamante). Il DDS è stato incorporato per offrire il massimo realismo quando la palla viene deviata da un giocatore. In pratica la palla non soltanto reagisce all'angolo in cui si trova il giocatore ed alla direzione della palla, ma anche alla direzione in cui egli si sta muovendo, anche durante un suo salto, e rivela anche la fronte del giocatore per un controllo maggiore. I seguenti diagrammi all'interno degli uomini indicano la direzione in cui stanno correndo.

SUGGERIMENTI I CONSIGLI

Usate "2 PLAYER MATCHDAY" "MATCHDAY A 2 GIOCATORI" per abituarvi a passare e ricevere la palla e a provare i vari corner, calci dal centro del campo, calci dal fondo e rimesse.

Per seguire la palla mentre è in aria, è importante tenere d'occhio la sua ombra. Quando usate il calciometro su "ALL KICKS" (TUTTI I CALCI), cercate di bloccarlo sui colpi di tacco mentre dribblate un avversario.

Usate il sistema di deviazione a diamante per passare la palla ad altri giocatori della vostra squadra. Abituatevi a tirare al volo, in particolare potete andare all'attacco molto velocemente usando tiri al volo ed un percorso a zig-zag lungo il campo da gioco.

Come "non plus ultra" in fatto di sfida, giocate contro la squadra del computer con l'abilità regolata ad ALTA; il calciometro regolato a "ALL KICKS" "(TUTTI I CALCI)" o "FWD KICKS" (CALCI IN AVANTI), le tattiche del computer regolate ad "ATTACCO" ed il controllo del vostro portiere regolato a "HUMAN" (PERSONA).

NICK FALDO'S OPEN

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

TEEING OFF

PLAYING THE COMPUTER GAME

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

FOR CBM 64:

A = Left. Z = Right.
N = Up. M = Down.
Space Bar = Fire.
Quit = O.

To play a shot follow the sequence below:

- (a) The hand or cursor which controls the icons is moved using a joystick or the keyboard.
- (b) Move the cursor to box 4 using either

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

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

(d) Move the cursor back to the animated player, box 5 and press FIRE or SPACE-BAR. Pressing FIRE or RETURN will give you the caddy's comment on your choice of club. You can change your club at this point, or by pressing FIRE or RETURN take the shot. (e) If you move the cursor to box 2 and press FIRE or SPACE-BAR you will change the top part of the screen to a smaller scale picture of the hole you are playing.

(f) Box 6 shows you the distance and par for each hole as you play and the scorecard. (g) To Quit game press O.

The controls you set before playing a shot are the major influence on any one play. However, the joystick or keyboard is 'live'. That is, as the animated golfer moves his club you can 'fine tune' the strength and

direction of shot. Left or Right alters the direction and Up and Down the strength. Moving the joystick say, left diagonally will move the ball further forward and to the left. Experiment a little, it's not difficult. The effect provides a real 'live' feel to the play.

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

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

DEBUT DE LA PARTIE

DEROULEMENT DU JEU SUR L'ORDINATEUR

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

A	—	Gauche
N	—	Haut
ESPACE	—	Feu
O	—	Abandon
Z	—	Droite
M	—	Bas

Pour jouer, suivez les instructions suivantes:

- (a) La main ou le curseur qui commande les icônes se déplace à l'aide du levier ou du clavier.

- (b) Mettez le curseur dans la case 4 à l'aide du levier ou des commandes du clavier. Choisissez parmi les clubs proposés en utilisant HAUT/BAS et appuyez sur FEU ou ESPACE pour confirmer votre choix.
- (c) Mettez le curseur dans la case 1 pour choisir la force d votre tir et dans la case 3 pour en choisir la direction. Placez le curseur près des flèches afin que celle désirée s'allume et appuyez sur FEU ou ESPACE pour confirmer la force ou la direction de votre tir.
- (d) Ramenez le curseur vers le joueur, case 5, et appuyez sur FEU ou ESPACE. Si vous appuyez sur FEU ou RETURN vous obtiendrez les remarques du caddie sur le club que vous avez choisi. Vous pouvez alors changer de club ou jouer si vous appuyez sur FEU ou RETURN.
- (e) Si vous mettez le curseur dans la case 2 et appuyez sur FEU ou ESPACE, la partie supérieure de l'écran changera et vous obtiendrez une image réduite du trou joué.
- (f) Dans la case 6 figurent la distance et le par pour chaque trou au fur et à mesure que vous avancez ainsi que la carte de parcours.
- (g) Pour abandonner, appuyez sur O.

Les commandes choisies avant de jouer ont une influence décisive sur chaque coup. Toutefois, le levier et le clavier sont "vivants". Ainsi, lorsque le joueur déplace son club, vous pouvez "affiner" la direction et la force du tir. GAUCHE et DROIT E en changeant la direction, HAUT et BAS la force. Par exemple, en déplaçant le levier vers la gauche et en diagonale, vous en verrez la balle plus loin en avant et vers la gauche. Il faut essayer, ce n'est pas difficile. L'effet produit vous donne une sensation réelle du jeu. Une fois que la balle est jouée, l'image sur l'écran se déroulera devant vous pour vous donner votre nouvelle position. A l'aide de la carte échelle réduite (case 2) repérez votre position et préparez la balle suivante. Le joueur se mettra automatiquement en place pour le coup suivant.

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

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

ABSCHLAG DAS SPIEL

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

A	—	Links
Z	—	Rechts
N	—	Aufwärts
M	—	Abwärts
LEERFELD	—	Abschlag
O	—	Beenden

Zum Spielen eines Balls gehen Sie bitte folgendermaßen vor:

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

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

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

Il "OPEN" da Nick Faldo ha luogo nel campo da golf di St. George a Sandwich, che era la località designata per il centotredicesimo campionato dell'open nel luglio 1985. Il percorso è situato vicino al mare ed è molto ventoso ed esposto.

Bunker profondi, argini imprevedibili e ruscelli fanno tutti parte del gioco. Qui sotto c'è un sommario che descrive le buche e le regole locali che vengono seguite nel percorso.

LANCIO DELLA PALLA DAL TEE ESECUZIONE DEL GIOCO DA COMPUTER

Potete selezionare la mazza, e la direzione del vostro colpo usando il joystick o la tastiera. La parte inferiore dello schermo viene suddivisa in diverse sezioni. La parte superiore è il campo da golf di St. George.

A	—	Sinistra
Z	—	Destra
N	—	Su
M	—	Giù
Barra di spaziatura	—	Fire (tiro)
O	—	Abbandono del gioco

Per eseguire un colpo seguite la sequenza elencata sotto:

- La mano o il cursore che controlla le icone viene mosso usando un joystick o la tastiera.
- Muovete il cursore alla casella 4 usando il joystick o la tastiera. Scegliete la mazza che volete tra quelle disponibili usando UP/DOWN (SU/GIÙ) e premendo FIRE (TIRO) o SPACE-BAR (BARRA DI SPAZIATURA) per confermare la vostra scelta.
- Muovete il cursore alla casella 1 o alla casella 3 per selezionare rispettivamente la potenza o la direzione del vostro colpo.
Mettete il cursore vicino alle frecce in modo da far illuminare quella che volete, e premete FIRE (TIRO) o SPACE-BAR (BARRA DI SPAZIATURA) per confermare la potenza o la direzione del vostro colpo.
- Ritornate il cursore al giocatore animato, casella 5, e premete FIRE (TIRO) o SPACE-BAR (BARRA DI SPAZIATURA). Premendo FIRE (TIRO) o RETURN (INVIO) vi sarà data l'opinione del portamazze sulla vostra scelta di mazza. A questo punto potete cambiare la mazza, o eseguire il colpo premendo FIRE (TIRO) o RETURN (INVIO).
- Se muovete il cursore alla casella 2 e premete FIRE (TIRO) o SPACE-BAR (BARRA DI SPAZIATURA) cambierete la parte superiore dello schermo ad una riproduzione su scala ridotta della buca che state giocando.
- La casella 6 vi mostra la distanza e il par per ogni buca che state giocando e il segnapunti.
- Per abbandonare il gioco premete O.

I controlli che scegliete prima di eseguire un colpo sono ciò che influenza di più ogni colpo. Tuttavia, il joystick o la tastiera sono "attivi", e cioè, quando il golfista animato muove la sua mazza, sarete in grado di ritoccare con precisione la potenza e la direzione del colpo. Sinistra e destra cambia la direzione e Su e Giù la potenza. Il movimento del joystick a sinistra in diagonale muoverà la palla più in avanti e verso sinistra. Fate un po' di esperimenti, non è poi così difficile. Ne conseguirà una sensazione di gioco "dal vivo".

Una volta eseguito il colpo, lo schermo scorrerà nella nuova posizione. Usate la mappa a scala ridotta (casella 2) per vedere dove siete e per decidere sull'esecuzione del prossimo colpo. Il golfista si metterà automaticamente in fila per il prossimo colpo.

STEVE DAVIS SNOOKER

CONTROLS

W or I	=	Up
X, Z or M	=	Down
A or J	=	Left
D or L	=	Right
S or K	=	Fire
Joystick		

Once the game has loaded the title screen appears and the music starts.

Pressing fire causes the main menu screen to appear where there are five icons to the right of the playing area (top = 1, bottom = 5). Moving the joystick up or down and then pressing fire enables you to select the option you require.

MAIN MENU

Icon 1	changes player 1 to the computer option and vice versa
Icon 2	changes player 2 to the computer option and vice versa
Icon 3	enters the edit mode - see later.
Icon 4	enters the play mode - see later.
Icon 5	displays the help screen.

EDIT MODE

Icon 1	changes the colour of the table
Icon 2	changes the colour of the cushions
Icon 3	plays one shot in the edit mode and returns you to the edit mode
Icon 4	calls the help screen
Icon 5	returns to the main menu

To select a ball, move the hand over the ball then

press and hold down the fire button while you move the ball to its desired location. Release the fire button and the ball will stay where it is.

N.B. The hand will not allow you to release one ball on top of another.

If you move the hand and ball to the cushion at the top of the table and release the fire button the ball will be deleted from the table.

If you move the hand to the right side of the table you can access the edit menu.

After re-arranging the table you can move from the edit mode to the play mode with the edited screen. However at least one red must be left on the table.

PLAY MODE

Icon 1	displays current player 1 setup
Icon 2	displays current player 2 setup
Icon 3	allows you to switch the music on and off (F1 also allows you the same function at any time)
Icon 4	calls the help screen
Icon 5	returns to the main menu

If a computer has been selected for one or more of the play options the computer asks for the skill level for which to play on. Moving the joystick up or down varies the skill level. Table speed has three options fast, normal or slow, again this is controlled by the joystick/keys.

Pressing F7 enables you to return the game to the position it was in before you played your last shot.

© This game is sold under the condition that it shall not be RESOLD, LENT, HIRED or COPIED without written permission from Blue Ribbon Software Ltd.

AT THE TABLE

- To play, position the white cue ball in the "D". Press fire.
- Then move the "+" to the ball you have selected to hit and position it at the point of contact you decide will offer you the best shot. Press fire.
- Select the spin you require. Press fire.
- Select the power you require. Press fire.

To execute the shot press fire.

After potting a red you will be asked to select a colour. Move the "+" over the colour you require and press fire, the colour you select will be shown on the bottom of the screen. During match play if your opponent commits a foul shot you can request them to play. The Computer will always choose to play itself. Your decision is made using the joystick and pressing fire.

RULES

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

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

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

STEVE DAVIS SNOOKER

COMMANDES

W ou I	=	Haut
X, Z ou M	=	Bas
A ou J	=	Gauche
D ou L	=	Droite
S ou K	=	Feu

LEVIER

Une fois le chargement du jeu effectué, l'écran titre apparaît et la musique démarre.

On fait apparaître l'écran menu principal en appuyant sur feu. Vous y trouverez cinq icônes placées à la droite de la zone de jeu (haut=1, bas=5). La sélection de l'option désirée s'effectue en déplaçant le levier vers le haut ou le bas et en appuyant sur feu.

MENU PRINCIPAL

icône 1	—	Permet de choisir entre joueur 1 et option ordinateur
icône 2	—	Permet de choisir entre joueur 2 et option ordinateur
icône 3	—	Permet d'entrer en mode Edition - voir plus avant.
icône 4	—	Permet d'entrer en mode Jeu - voir plus avant.
icône 5	—	Affiche l'écran d'aide (Help).

MODE EDITION

icône 1	—	Change la couleur de la table
icône 2	—	Change la couleur des coussins
icône 3	—	Joue un coup en mode édition et vous ramène à ce mode
icône 4	—	Appelle l'écran d'aide
icône 5	—	Ramène au menu principal

Pour sélectionner une bille, déplacez la main au-dessus de la bille puis appuyez sur le bouton feu et maintenez-le abaissé tandis que vous déplacez la bille jusqu'à la position désirée. Relâchez le bouton feu et la bille restera là où elle se trouve.

N.B. La main ne vous permettra pas de relâcher une bille au-dessus d'une autre.

Si vous déplacez la main et la bille jusqu'au coussin situé en haut de la table et relâchez le bouton feu, la bille sera effacée de la table.

En déplaçant la main sur le côté droit de la table vous avez accès au menu édition.

Après avoir changé la disposition de la table, vous pouvez passer du mode édition au mode jeu avec l'écran édité. Cependant, il faut qu'une rouge au moins reste sur la table.

MODE JEU

icône 1	—	Affiche la table du joueur 1
---------	---	------------------------------

icône 2	—	Affiche la table du joueur 2
icône 3	—	Vous permet de mettre ou de couper la musique (F1 contrôle également cette fonction à tout moment)
icône 4	—	Appelle l'écran d'aide
icône 5	—	Ramène au menu principal

Si une ou plusieurs des options de jeu ont été sélectionnées sur l'ordinateur, celui-ci demandera le niveau d'habileté auquel le jeu va se jouer. On change ce niveau en déplaçant le levier vers le haut ou le bas. Pour la table de jeu, on dispose de trois vitesses: rapide, normale ou lente. Cette fonction est aussi contrôlée par le levier/les touches.

Vous pouvez retourner à la position de jeu précédent en appuyant sur F7.

A LA TABLE

- Pour jouer, placez la blanche dans le "D". Appuyez sur feu.
- Puis déplacez le "+" jusqu'à la bille que vous avez choisie de toucher et placez-le au point de contact qui selon vous offre la meilleure possibilité de tir. Appuyez sur feu.
- Sélectionnez l'effet requis. Appuyez sur feu.
- Sélectionnez la puissance requise. Appuyez sur feu.

Pour effectuer le tir, appuyez sur feu.

Après avoir mis en blouse une rouge, vous aurez à sélectionner une couleur. Déplacez le "+" sur la couleur requise et appuyez sur feu, la couleur sélectionnée apparaîtra en bas de l'écran. Durant le jeu, si votre adversaire commet un coup irrégulier, vous pouvez lui demander de continuer à jouer. Dans un cas de ce type, l'ordinateur choisira toujours de jouer. Vous effectuez votre choix en utilisant le levier et en appuyant sur feu.

REGLE DU JEU

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

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

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

STEVE DAVIS SNOOKER

STEUERUNG

W oder I	=	Aufwärts
X, Z oder M	=	Abwärts
A oder J	=	Links
D oder L	=	Rechts
S oder K	=	Feuerknopf

JOYSTICK

Nach dem Laden des Spiels erscheint das Titelbild und die Musik beginnt zu spielen.

Durch Drücken des Feuerknopfes gelangen Sie in das Hauptmenü, das aus fünf Symbolen rechts neben dem Spielfeld besteht (oben = 1, unten = 5). Wählen Sie mit dem Joystick die gewünschte Option, und drücken Sie den Feuerknopf.

HAUPTMENÜ

Symbol 1	—	Schaltet für Spieler 1 auf Computersteuerung oder menschlichen Spieler.
Symbol 2	—	Schaltet für Spieler 2 auf Computersteuerung oder menschlichen Spieler.
Symbol 3	—	Führt zum Editormenü - siehe unten.
Symbol 4	—	Führt zum Spielmenü - siehe unten.
Symbol 5	—	Zeigt den Hilfsbildschirm (englisch).

EDITORMENÜ

Symbol 1	—	Ändert die Farbe des Tisches.
Symbol 2	—	Ändert die Farbe der Banden.
Symbol 3	—	Spielt einen Ball im Editormodus und führt wieder zum Editormenü.
Symbol 4	—	Zeigt den Hilfsbildschirm (englisch).
Symbol 5	—	Führt zurück zum Hauptmenü.

Sie wählen einen Ball aus, indem Sie die Hand über den Ball führen. Drücken und halten Sie nun den Feuerknopf, während Sie den Ball an die gewünschte Position bewegen. Dann lassen Sie den Feuerknopf los, und der Ball verbleibt an der Position.

Es ist nicht möglich, einen Ball auf einen anderen zu legen.

Wenn Sie den Ball auf der oberen Bande ablegen, wird dieser Ball vom Tisch und aus dem Spiel genommen.

Zum Anwählen einer Option aus dem Editormenü bewegen Sie die Hand zum rechten Rand des Tisches.

Nachdem Sie die Positionen der Bälle verändert haben, können Sie mit der neuen Aufstellung in das Spielmenü überwechseln. Allerdings muß sich zumindest ein roter Ball auf dem Tisch befinden.

DAS SPIELMENÜ

Symbol 1	—	Zeigt die Aufstellung für Spieler 1.
Symbol 2	—	Zeigt die Aufstellung für Spieler 2.
Symbol 3	—	Schaltet die Musik ein und aus. (Dies ist auch jederzeit mit F1 möglich.)
Symbol 4	—	Zeigt den Hilfsbildschirm (englisch).
Symbol 5	—	Führt zurück zum Hauptmenü.

Wenn Sie für einen Spieler die Computersteuerung wählen, fragt das Programm bei einigen Optionen nach der für den Computer gewünschten Spielstärke. Sie verändern die Einstellung durch Auf- und Abbewegen des Joysticks. Die Geschwindigkeit, mit der die Bälle rollen, können Sie ebenfalls mit dem Joystick oder der Tastatur in drei Stufen einstellen: Fast (schnell), Normal oder Slow (langsam).

Mit der Taste F7 machen Sie Ihren letzten Stoß rückgängig und stellen auf dem Tisch wieder den Zustand vor dem letzten Stoß her.

AUF DEM TISCH

- Bevor Sie Ihren Stoß ausführen, positionieren Sie den weißen Spielball auf eine beliebige Position innerhalb des D-Feldes, und drücken Sie den Feuerknopf.
- Dann bewegen Sie das Fadenkreuz zu dem ausgewählten Ball und markieren durch Drücken des Feuerknopfes die Stelle, an der der Spielball den Ball treffen soll und drücken den Feuerknopf.
- Bestimmen Sie mittels der Bewegungstasten den Drall, mit dem der Spielball laufen soll, und drücken Sie den Feuerknopf.
- Stellen Sie die benötigte Stoßstärke ein, und drücken Sie den Feuerknopf.

Nun führen Sie den Stoß durch Drücken des Feuerknopfes aus.

Nachdem Sie einen der roten Bälle in die Tasche spielen, fragt das Programm nach der Farbe des Balls, den Sie nun eintreiben möchten. Bewegen Sie das Fadenkreuz auf die Farbe, und drücken Sie den Feuerknopf. Die gewählte Farbe wird am unteren Bildschirmrand angezeigt. Wenn ein Spieler einen ungültigen Stoß ausführte, kann der Gegenspieler entscheiden, ob der Spieler, der den Stoß ausführte, weiterspielen soll, oder nicht. Treffen Sie Ihre Wahl mit dem Joystick, und drücken Sie den Feuerknopf. Der Computer wird in diesem Fall immer selbst spielen.

REGELN

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

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

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

STEVE DAVIS SNOOKER

CONTROLLI

W o I	=	Su
X, Z o M	=	Giù
A o J	=	Sinistra
D o L	=	Destra
S o K	=	Tiro

Joystick

Una volta caricato il gioco, lo schermo del titolo del gioco compare e la musica comincia. Premendo il pulsante di tiro compare lo schermo del menu principale dove ci sono cinque icone a destra della zona di gioco (in alto = 1, in basso = 5). Muovendo il joystick su o giù e poi premendo il pulsante di tiro vi consente di selezionare la vostra scelta.

MENU PRINCIPALE

- Icona 1 — Cambia la scelta a computer per il giocatore 1 e viceversa
- Icona 2 — Cambia la scelta a computer per il giocatore 2 e viceversa
- Icona 3 — Introduce la modalità redazione — vedere più avanti.
- Icona 4 — Introduce la modalità gioco — vedere più avanti.
- Icona 5 — Presenta lo schermo di aiuto.

MODALITÀ DI REDAZIONE

- Icona 1 — Cambia il colore del tavolo da gioco.
- Icona 2 — Cambia il colore delle sponde del tavolo
- Icona 3 — Esegue un turno di gioco nella modalità di redazione e vi fa ritornare alla modalità di redazione.
- Icona 4 — Chiama lo schermo di aiuto.
- Icona 5 — Vi fa ritornare al menu principale.

Per scegliere una palla, muovete la mano sopra la palla e poi premete e tenete premuto il pulsante di tiro mentre muovete la palla nella posizione desiderata. Rilasciate il pulsante di tiro e la palla rimarrà dov'è.

N.B. La mano non vi permetterà di rilasciare una palla sopra un'altra

Se muovete la mano e la palla verso la sponda nella parte superiore del tavolo e rilasciate il pulsante di tiro la palla verrà tolta dal tavolo.

Se muovete la mano verso la parte destra del tavolo potete accedere al menu di redazione.

Dopo aver rimesso in posizione le palle sul tavolo potete trasferirvi dalla modalità di redazione alla modalità di gioco con lo schermo redatto.

Tuttavia, almeno una palla rossa deve essere lasciata sul tavolo.

MODALITÀ DI GIOCO

- Icona 1 — Mostra la posizione attuale di gioco del giocatore 1
- Icona 2 — Mostra la posizione attuale di gioco del giocatore 2
- Icona 3 — Vi permette di accendere o spegnere la musica (questa funzione può essere eseguita premendo il tasto F1 in qualunque momento del gioco)
- Icona 4 — Chiama lo schermo di aiuto.
- Icona 5 — Vi fa ritornare al menu principale.

Se è stato selezionato un computer per una o più delle opzioni di gioco il computer vi chiede il livello di abilità con cui continuare il gioco.

Il movimento del joystick in su e in giù varia il livello di abilità. La velocità del tavolo può essere scelta fra veloce, normale e lenta, e di nuovo questo è controllato dal joystick/tasti.

Premendo F7 potrete far ritornare il gioco nella posizione in cui era prima del vostro turno.

IL TAVOLO

- a) Per giocare, mettete in posizione la palla da colpire nella "D". Premete il pulsante di tiro.
- b) Poi muovete il "+" alla palla che avete scelto di colpire e mettetelo nel punto di contatto che pensate vi offra il colpo migliore. Premete il pulsante di tiro.
- c) Scegliete la rotazione che volete. Premete il pulsante di tiro.
- d) Scegliete la potenza del colpo che ritenete opportuna. Premete il pulsante di tiro.

Per eseguire il colpo premete il pulsante di tiro. Dopo aver messo in buca una palla rossa vi verrà chiesto di scegliere un colore. Muovete il "+" sopra il colore che desiderate e premete il pulsante di tiro; il colore che scegliete verrà mostrato nella parte inferiore dello schermo. Durante il gioco se il vostro avversario commette un colpo falloso, gli potete chiedere di giocare. Il computer sceglierà sempre di eseguire il prossimo colpo. La vostra decisione verrà eseguita usando il joystick e premendo il pulsante di tiro.

REGOLE

Vengono applicate le regole normali dello snooker. Una palla rossa (1 punto) viene messa in buca per prima seguita da un colore (Punti come da tabella). Fa seguito la stessa sequenza fino a quando non rimangono più palle rosse; allora gli altri colori verranno messi in buca in questa sequenza:

Giallo	Punti 2
Verde	Punti 3
Marrone	Punti 4
Blu	Punti 5
Rosa	Punti 6
Nero	Punti 7

Per un colpo falloso, c'è una penalizzazione fissa di 4 punti per giallo, verde e marrone; se invece la palla blu, quella rosa e quella nera non vengono messe in buca nella corretta sequenza allora i valori dei punti di penalizzazione sono rispettivamente di 5, 6 e 7.

SUPERBOWL

JOYSTICK

Single player - Ensure that your joystick is connected to Port one.

Two player - You will require two joysticks, in Ports one and two.

Restart game - Press the RESTORE key on the keyboard.

The joysticks are used to move UP and DOWN the menu structures using FIRE to select the desired option. During play, the joystick controls your selected player, and FIRE either changes control to another player or passes the ball (explained in more detail, later).

GAME PLAY - Quick Start

The game SUPERBOWL revolves around the two teams who made it to the final of SUPERBOWL XX, played on 26th January, 1986 at the New Orleans stadium. The two finalists were the CHICAGO BEARS and the NEW ENGLAND PATRIOTS: the final score was:

BEARS 46 PATRIOTS 10

This is your chance to replay that wonderful final in this superb computer simulation. It's up to you, now... AMERICAN FOOTBALL is played in FOUR QUARTERS of FIFTEEN MINUTES duration each. The teams change ends at the end of each quarter, and the FIRST and THIRD QUARTERS commence each HALF with a KICK OFF.

For the purposes of this game, the game clock is stopped on the completion of each play, and is restarted at the SNAP of each successive play. The game is played in two sections, OFFENSE and DEFENSE. Each team is controlled by a series of comprehensive menus, the OFFENSE always being selected first.

If you wish to play the game but are a little worried about its complexity, then worry no more, for SUPERBOWL has been designed to allow the total novice to play without necessarily understanding its finer points.

When faced with the OFFENSE menu, all you need do is select the PLAY GAME option: at which point, control is transferred to the DEFENSE menu. The person playing DEFENSE (or the computer) can again simply select the PLAY GAME option. The game will then begin when the OFFENSE presses the fire button.

Of course, the subsequent game will not be as sophisticated as if the menus had been utilised, but will certainly allow you to become familiar with the concept of this simulation.

OFFENSE KICK OFF

The game commences with a KICK OFF from the kicking team's 35-Yard line. This play is automatically selected as required to commence each half and after a TOUCHDOWN. The essence of the play is important, as the principle is carried through to other kicking plays. When the fire button is pressed AND KEPT DEPRESSED, the forward/backward movement of the joystick will affect a POWER SCALE. This scale shows a reading based on the PERCENTAGE OF A MAXIMUM KICK but, in addition to affecting the strength of the kick, it also affects the TRUENESS OF THE KICK. In other words, a maximum kick has more chance of veering away from the straight line. When the fire button is released, the offensive play is automatic. As in real Football, the kicker must practice and become aware of what he is able to do.

The Defense is quite capable of catching the kick and advancing the ball back up the field, although the Offense can only establish possession of the ball: THEY CANNOT ADVANCE THE BALL ANY FURTHER.

GAME PLAY

The MAIN MENU gives the option of the type of strategy you wish to adopt for the particular play. NOTE: KICK-OFF AND EXTRA POINT ATTEMPT ARE SELECTED AUTOMATICALLY.

The choices available are:

LONG PASS
SHORT PASS

RUSH PLAY
SPECIAL PLAY

Each option leads to a sub-menu giving further, more specific options, such as the SHOTGUN offense.

Essentially, LONG PASS plays can gain a good deal of yardage, but there is a good chance that the ball will be intercepted by the opposition. SHORT PASS plays are a little safer, but still give the option of the successful receiver running a fair distance with the ball. RUSH PLAYS are the bread-and-butter plays, but it is usually only possible to make a few yard gain on each down. Of course, in PASS PLAYS, there is always the option of the Quarterback rushing with the ball instead of passing it. SPECIAL PLAYS include the two kicking plays, the PUNT and the FIELD GOAL ATTEMPT, and also the GOAL LINE RUSH which is just a concerted RUSH PLAY specifically designed for the play on the opposition's goal line.

Having selected the specific Offensive play, the player has the ability to see the actual movements of his team members, by VIEWING NEXT FRAME. There is also the option to select the PREFERRED RECEIVER, that is, the receiver who the player is intending (initially) to receive the catch from the quarterback.

Then the player simply selects the PLAY GAME option which passes control to the DEFENSE (to make their selection).

THE SNAP

During play, the game-clock is started when the Offense presses his fire button, causing the CENTRE to SNAP the ball back to the quarterback. At this point, the joystick will control the QUARTERBACK, whilst the other players move upfield according to their chosen strategy.

PASSING

As soon as the fire button is pressed again (without releasing), the joystick will move the screen cursor around the eligible receivers (starting with the preferred receiver), that is, those men able to catch a forward pass. When the fire button is released, the ball is immediately passed to the selected receiver WHO THEN COMES UNDER JOYSTICK CONTROL. (BEFORE THE BALL IS ACTUALLY CAUGHT). The receiver must now position himself correctly to catch the pass. There can only be one forward pass AND IT MUST OCCUR BEFORE THE BALL CROSSES THE LINE OF SCRIMMAGE, otherwise the offense incurs a penalty (Loss of Down).

CATCHING

The receiver must be moved to the place where the player thinks the ball is going to land (within a few yards of the receiver's position).

If the ball touches the receiver between ground-level and six feet, then it is considered a good catch and the player can attempt to advance toward the goal line.

If the ball touches the receiver between six feet and nine feet, then there is a possibility of a catch of a recoverable fumble (one which can be advanced).

Over nine feet, and the ball is considered missed. In this event, the ball will be considered dead when it

touches the ground, that is, the pass is incomplete. This causes the original yardage required to remain the same but at the expense of the down, so a SECOND-AND-SIX AT THE 60 YARD LINE would become a THIRD-AND-SIX AT THE 60 YARD LINE.

If the ball touches any ineligible receiver, the pass is unfortunately considered incomplete, causing a Loss of Down.

If the ball first touches a defensive player, then the player can catch the ball according to the above guidelines, but after a fumble by either team, the ball can be recovered by any player and advanced in the appropriate direction.

CONTROLLING OTHER RECEIVERS

Having successfully caught the ball or fumbled, the player can choose to control any of the receivers by pressing the fire button and moving the cursor whilst keeping the fire button depressed. When the button is released the appropriate receiver is under joystick control, so the player can use him either to retrieve a free ball (after a fumble) or to protect the ball carrier on his run for touchdown, although please note that because of the inherent speed of the game, this is a necessarily difficult manoeuvre.

TOUCHDOWN

When the ball carrier crosses the opposition's goal line or an eligible receiver catches the ball in the opposition's end zone his team will score a touchdown. Play will then automatically transfer to the EXTRA POINT ATTEMPT, which operates in a similar fashion to the Kick-Off, in that the fire button when kept depressed, will utilise the POWER SCALE. The player must determine how much power he needs apply to successfully send the ball between the uprights. When the fire button is released the play is automatic.

FIELD GOAL ATTEMPT

In operation, this is the same as the Extra Point Attempt, in that the object is to kick the ball between the uprights. As before, the fire button controls the POWER SCALE which determines the strength and trueness of the kick. If the kick is unsuccessful then the opposition restarts play with a first down at the point of the kicking team's scrimmage line.

THE PUNT

Keeping the fire button depressed will again control the POWER SCALE which will determine the strength and, to a lesser degree than in other kicks, the trueness of the kick. This ensures that the punt receiver (on the defense) will have to work to catch the ball.

If the ball is missed, then the opposition starts play with a first down at the point at which the ball comes to rest. In the event that this is in the END ZONE, then the scrimmage takes place on the 20-yard line.

If the ball is caught, then the defense can advance the ball, but if it is fumbled either team can recover the ball and advance it.

DEFENSE

The DEFENSE is set up using a rather more involved menu system, which begins with a MAIN MENU offering the four major types of defence strategy.

3-4-4 DEFENSE 4-2-5 DEFENSE

The numbers represent the layout of the defense, so the 3-4-4 defense has three front-line defenders followed by two lines of four.

The player first chooses the type of defense strategy which he thinks will best handle the Offense initial line-up (which is displayed on screen) and then will enter the main strategy menu which allows the player to set up which players are to mark given offensive linemen.

This strategy menu lists the players by actual NFL player numbers:

DEFENSE	OFFENSE
21 Safety	22 Running Back
23 Safety	25 Running Back
35 Cornerback	88 Quarterback
38 Cornerback	81 Split End
91 Defensive End	85 Tight End
50 Linebacker	10 Quarterback
53 Linebacker	54 Centre
63 Defensive Tackle	64 Guard
73 Defensive Tackle	69 Guard
95 Defensive End	65 Tackle
55 Linebacker	71 Tackle

The player can choose which Offensive players to mark with his defenders but also there are two extra options. The first is that any defender can mark the ball carrier, that is, they will always go for the person carrying the ball. Secondly, there is the FREE option which shows all the unmarked Offensive players.

To operate this menu, the joystick will control up and down movement. If the fire button is pressed whilst selecting a defender, the joystick will then only operate within the offensive players and the BALL option. By pressing the fire button now, that offensive player becomes marked by the selected defender. For example, let's assume that the defender highlighted is number 22, the Running Back, pressing the fire button will cause the offensive players to be highlighted in turn according to the joystick movement. If the button is pressed whilst number 10, the Quarterback, is highlighted, then the effect will be that for this particular play number 22 will personally mark number 10. THE EFFECT OF THIS PARTICULAR STRATEGY IS VALID ONLY FOR THIS PARTICULAR PLAY.

When this selection is complete, the defense is given the option to select which player he wishes to control when the game commences.

As soon as the Offense begins the defenders will behave as per their selected patterns, except for the player under joystick control. If the player wishes to change the defender under control then he must press the fire button and whilst the fire button is depressed joystick movement will highlight the various players on the pitch. As soon as the button is released, he will have control of that particular player.

That covers most of the of the game play, but YOU are the one in control.

SUPERBOWL

© 1986 NFL Inc. All Rights reserved. Ocean Software Limited authorised user.

The official NFL authorised computer simulation. Produced by Jon Woods. © 1986 Ocean Software Limited

SUPERBOWL

LEVIER

Pour un seul joueur — Assurez vous que le levier est connecté au Port 1

Pour deux joueurs — Vous aurez besoin de deux leviers, dans Ports 1 et 2

Pour reprendre le jeu — Appuyez sur la touche REMISE sur le clavier.

Les leviers sont utilisés pour déplacer les structures du menu vers le HAUT et vers le BAS en se servant de FEU pour sélectionner l'option désirée. Pendant le jeu, le levier contrôle le joueur que vous avez sélectionné et FEU, soit passe le contrôle à un autre joueur, soit passe le ballon (explications plus détaillées ci-dessous).

JEU — Début Rapide

Le jeu SUPERBOWL est basé autour des deux équipes qui se retrouvent en finale de SUPERBOWL XX, jouée le 26 Janvier 1986 au stade de la Nouvelle Orléans. Les deux finalistes étaient les "BEARS" DE CHICAGO et les "PATRIOTS" DE NOUVELLE ANGLETERRE: le score final était:

"BEARS": 46

"PATRIOTS": 10

Vous avez maintenant la chance de rejouer cette finale magnifique grâce à cette simulation informatique superbe. Tout dépend de vous...

LE FOOTBALL AMERICAIN se joue en QUATRE QUARTS d'une durée de QUINZE MINUTES chacun. Les équipes changent de côté à la fin de chaque quart et les PREMIERS et TROISIEMES QUARTS se commencent, chaque MI-TEMPS, par un COUP D'ENVOI. Pour l'objet de ce jeu, l'horloge du jeu est arrêtée à l'achèvement de chaque jeu et remise en marche par simple PRESSION à chaque jeu successif. Le jeu se joue en deux sections, OFFENSIVE et DEFENSE. Chaque équipe se contrôle par une série de menus compréhensifs, l'OFFENSIVE étant toujours sélectionnée en premier.

Si vous désirez jouer ce jeu mais êtes un peu inquiet de sa complexité, ne vous en faites pas car SUPERBOWL a été conçu pour permettre au véritable novice de le jouer, sans avoir à saisir les points plus subtils.

Si le menu OFFENSIVE est affiché, vous n'avez qu'à sélectionner l'option MARCHE JEU et le contrôle sera transféré au menu DEFENSE. La personne jouant en DEFENSE (ou l'ordinateur) peut simplement sélectionner l'option MARCHE JEU à nouveau. Ainsi, le jeu commencera lorsque l'OFFENSIVE appuiera sur le bouton feu.

Evidemment, le jeu qui suivra ne sera pas aussi sophistiqué que si les menus avaient été utilisés, mais il vous permettra de vous familiariser avec le concept de cette simulation.

OFFENSIVE

COUP D'ENVOI

Le jeu commence par un COUP D'ENVOI à partir de la ligne des 35 mètres de l'équipe qui lance. Ce coup est automatiquement sélectionné comme obligatoire pour commencer chaque mi-temps et après un ESSAI. L'essence de ce jeu est importante car le principe est répété dans les autres jeux de pieds. Quand le bouton feu est appuyé et GARDE EN POSITION APPUYEE, le mouvement avant/arrière du levier modifiera une ECHELLE DE PUISSANCE. L'indication sur cette échelle est basée sur le POURCENTAGE D'UN COUP DE PIED

MAXIMUM, non seulement la puissance du coup est modifiée, mais également la PRECISION DU COUP DE PIED. En d'autres termes, un coup maximum a plus de chances de dévier de la trajectoire en ligne droite. Lorsque le bouton feu est relâché, le jeu d'offensive est automatique. De même que pour un vrai match de football, le botteur doit s'entraîner et devenir maître de ses capacités.

L'équipe de défense est tout à fait capable d'attraper le coup et de remonter le ballon sur le terrain bien que l'équipe d'offensive ne puisse que prendre possession du ballon : ELLE NE PEUT PAS REMONTER LE BALLON PLUS LOIN.

JEU

Le MENU PRINCIPAL donne l'option du type de stratégie que vous désirez adopter pour un jeu en particulier. NOTE: COUP D'ENVOI ET ESSAI DE POINT SUPPLEMENTAIRE SONT SELECTIONNES AUTOMATIQUEMENT.

Les choix disponibles sont les suivants:

PASSE LONGUE
PASSE COURTE

JEU RAPIDE
JEU SPECIAL

Chaque option mène à un sous-menu donnant d'autres options plus spécifiques, telles que le TIR d'offensive.

Dans l'ensemble, les jeux à PASSES LONGUES peuvent faire gagner un bon nombre de mètres, mais il y a une bonne chance pour que le ballon soit intercepté par l'opposition. Les jeux à PASSES COURTES présentent moins de risques, mais donne tout de même l'option à un receveur performant de courir une bonne distance avec le ballon. Les JEUX RAPIDES sont ceux qui assurent le nécessaire, mais en général, on ne peut gagner que quelques mètres sur chaque essai. Bien sûr, dans les JEUX DE PASSE, le quart arrière a toujours l'option de filer avec le ballon au lieu de le passer à un autre joueur. Les JEUX SPECIAUX comprennent les deux coups d'envoi, le COUP DE VOLEE et la TENTATIVE DE BUT, ainsi que la RUEE sur la LIGNE DE BUT qui est juste un JEU RAPIDE concerté, conçu spécifiquement pour jouer sur la ligne de but de l'équipe adverse.

Après la sélection du jeu d'Offensive spécifique, le joueur a la possibilité de voir les mouvements concrets des membres de son équipe par une REVUE DE L'IMAGE SUIVANTE. Une autre option permet également de sélectionner le RECEVEUR DE PREFERENCE, c'est à dire le receveur qu'initialement, le joueur a l'intention de faire attraper le ballon lancé par le quart arrière.

Puis, le joueur sélectionne tout simplement l'option JEU donnant le contrôle à l'équipe DE DEFENSE (pour qu'elle fasse sa sélection).

LE RATRAPAGE

Pendant le jeu, l'horloge du jeu est mise en marche lorsque l'Offensive appuie sur le bouton feu, causant au CENTRE de RATRAPER le ballon et de le repasser au quart arrière. A ce moment là, le QUART ARRIERE sera contrôlé par le levier tandis que les autres joueurs remontent le terrain selon leurs propres stratégies.

LES PASSES

Dès que vous réappuyez sur le bouton feu (sans relâche), le levier déplacera le curseur de l'écran parmi les receveurs possibles (en commençant par le receveur de préférence), c'est à dire les hommes capables d'attraper une passe avant. Quand vous relâchez le bouton feu, le ballon est immédiatement passé au receveur sélectionné QUI EST MAINTENANT SOUS LE CONTROLE DU LEVIER (AVANT MEME QUE LE BALLON SOIT ATTRAPÉ). Le receveur doit alors se positionner correctement pour attraper la passe. Une seule passe avant est possible ET ELLE DOIT SE FAIRE AVANT QUE LE BALLON NE TRAVERSE LA LIGNE DE MELEE, sinon l'équipe d'offensive encoure une pénalité (perte d'essai).

PRISE DU BALLON

Le receveur doit être déplacé à l'endroit où le joueur pense que le ballon va atterrir (à quelques mètres au plus de la position du receveur).

Si le ballon touche le receveur entre le sol et une hauteur de 6 pieds (2 mètres), la prise est considérée bonne et le joueur peut tenter d'avancer vers la ligne de but.

Si le ballon touche le receveur entre 6 et 9 pieds (2 à 3 mètres), il a alors la possibilité de rattraper une mauvaise prise du ballon (du moment qu'elle est vers l'avant).

Plus de 9 pieds (3 mètres), et le ballon est considéré manqué. Dans ce cas, le ballon est considéré mort quand il atteint le sol, c'est à dire que la passe est incomplète. D'où la distance originale reste la même mais aux dépens de l'essai, donc un "DEUX ET SIX" SUR LA LIGNE DES 60 METRES serait transformé en "TROIS ET SIX" SUR LA LIGNE DES 60 METRES.

Si le ballon touche un receveur incompetent, la passe est malheureusement considérée incomplète, causant une perte d'essai.

Si le ballon touche un joueur de l'équipe de défense, ce joueur peut s'emparer du ballon selon les indications ci-dessus, mais après une mauvaise prise par une des équipes, le ballon peut être repris par n'importe quel joueur et avancé dans la direction appropriée.

CONTROLE DES AUTRES RECEVEURS

Une fois le ballon attrapé, bien ou mal, le joueur peut choisir de contrôler n'importe lequel des receveurs en appuyant sur le bouton feu et en déplaçant le curseur avec le bouton feu toujours en position appuyée. Quand le bouton est relâché, le receveur adéquat est sous contrôle du levier, le joueur peut alors l'utiliser, soit pour aller chercher une balle libre (après une mauvaise prise), soit protéger le porteur du ballon pendant sa course pour marquer un essai; veuillez cependant noter qu'à cause de la vitesse propre à ce jeu, cette tactique présente des difficultés évidentes.

ESSAI

Lorsqu'un joueur avec le ballon passe la ligne de but de l'opposition ou qu'un receveur adéquat attrape le ballon dans la zone de fond de l'opposition, son équipe marque un essai. Le jeu transférera automatiquement sur TENTATIVE DE POINT SUPPLEMENTAIRE, qui opère de manière similaire au Coup d'Envoi, du fait que si vous gardez le bouton feu appuyé, l'ECHELLE DE PUISSANCE sera utilisée. Le joueur doit déterminer exactement quel facteur de puissance il doit appliquer pour envoyer le ballon entre les poteaux avec succès. Lorsque le bouton feu est relâché, le jeu est automatique.

TENTATIVE DE BUT

L'opération est la même que pour la tentative de point supplémentaire du fait que le but est d'envoyer le ballon entre les poteaux. Là encore, le bouton feu contrôle l'ECHELLE DE PUISSANCE qui détermine la force et la précision du coup de pied. Si le coup est manqué, l'opposition reprend le jeu avec un premier essai au point de la ligne de mêlée de l'équipe qui a tiré.

LE COUP DE VOLEE

Garder le bouton feu appuyé contrôlera, une fois de plus, l'ECHELLE DE PUISSANCE qui détermine la puissance, et à un moindre degré que pour les autres coups, la précision du coup de pied. Cela forcera le receveur de volée (en défense) à travailler pour attraper le ballon.

S'il manque le ballon, l'opposition commence alors à jouer avec un premier essai là où le ballon est tombé. Au cas où ceci se trouve dans la ZONE DE FOND, une mêlée prend place sur la ligne des 20 mètres.

S'il attrape le ballon, la défense peut avancer le ballon, mais si c'est une mauvaise prise de balle, chaque équipe peut reprendre le ballon et l'avancer.

DEFENSE

La DEFENSE est établie sur un système-menu bien plus élaboré, commençant avec une MENU PRINCIPAL offrant quatre types principaux de stratégie de défense.

3-4-4 DEFENSE	4-3-4 DEFENSE
4-2-5 DEFENSE	7-1-3 DEFENSE

Les chiffres représentent les positions de la défense, la défense 3-4-4 a trois défenseurs en première ligne suivis de deux lignes de quatre.

Le joueur choisit d'abord le type de stratégie de défense qui, à son avis, parera le mieux l'ordre initial de l'offensive (affiché à l'écran) ensuite il entrera le menu principal de stratégie qui permet au joueur de décider quels joueurs vont marquer des hommes donnés sur la ligne d'offensive.

Ce menu de stratégie liste les joueurs avec de vrais numéros de joueurs NFL:

DEFENSE	OFFENSIVE
21 Sûreté	22 Course arrière
23 Sûreté	25 Course arrière
35 Retourant	88 Ailier arrière
38 Retourant	81 Fond éparpillé
91 Fond Défense	85 Fond resserré
50 Arrière ligne	10 Quant arrière
53 Arrière ligne	54 Centre
63 plaquage défensif	64 Garde
73 Plaquage défensif	69 Garde
95 fond défensif	65 Plaquage
55 Arrière ligne	71 Plaquage

Le joueur peut choisir quels joueurs de l'offensive seront marqués par ses défenseurs mais il y a deux options supplémentaires. La première est que tout défenseur peut marquer le porteur de ballon, donc les joueurs attaqueront toujours la personne qui porte le ballon. La seconde est l'option LIBRE qui montre tous les joueurs d'Offensive non marqués.

Pour opérer ce menu, le levier contrôlera les mouvements vers le haut et le bas. Si le bouton feu est en position appuyée pendant la sélection d'un défenseur, le levier n'opérera que parmi les joueurs d'offensive et l'option BALLON. En appuyant maintenant sur le bouton feu, ce joueur d'offensive est alors marqué par le défenseur sélectionné. Par exemple, assumons que le défenseur en évidence est le numéro 22, la course arrière, en appuyant sur le bouton feu causera la mise en évidence des joueurs d'offensive, tour à tour, selon les mouvements du levier. Si le bouton est appuyé pendant que le numéro 10, le Quart arrière, est en évidence, le résultat sera que, pour ce match, le numéro 22 marquera personnellement le numéro 10. LE RESULTAT DE CETTE STRATEGIE PARTICULIERE N'EST VALIDE QUE POUR LE MATCH EN QUESTION.

Lorsque la sélection est complète, on donne à la défense l'option de sélectionner le joueur qu'elle désire contrôler quand le match commencera.

Dès que l'offensive commence, les défenseurs se comporteront selon le modèle donné, sauf le joueur contrôlé par le levier. Si le joueur veut changer le défenseur sous contrôle, il doit appuyer sur le bouton feu et, pendant qu'il est appuyé, le mouvement du levier mettra en évidence les divers joueurs sur le terrain. Dès le relâchement du bouton, il contrôlera le joueur en évidence.

Ceci recouvre la plupart du jeu, mais VOUS-MEME en avez le contrôle.

JOYSTICK

Ein Mitspieler: Der Joystick muß an Port 1 angeschlossen sein

Zwei Mitspieler: Sie brauchen hierfür zwei Joysticks, die am Port 1 und am Port 2 angeschlossen werden.

Spiel starten: Drücken Sie hierzu die Taste RESTORE.

Mit Hilfe der Joysticks bewegen Sie sich in den Pull-Down-Menüs nach oben oder unten und lösen dann mit der Feuertaste den gewünschten Befehl aus. Während des Spieles steuern Sie mit dem Joystick den ausgewählten Spieler. Mit der Feuertaste wechseln Sie entweder zu einem anderen Spieler oder geben den Ball an einen anderen Spieler ab (wie, das wird später noch ausführlich erklärt).

SPIEL BEGINNEN - Schneller Anfang

Das Spiel SUPERBOWL handelt von zwei Mannschaften, die sich im 20. SUPERBOWL Finale am 26. Januar 1986 in New Orleans gegenüber stehen. Die beiden Mannschaften waren die CHICAGO BEARS und die NEW ENGLAND PATRIOTS; das Spiel gewannen die BEARS mit

BEARS 46 — PATRIOTS 10

Dies ist jetzt Ihre Chance, dieses fantastische Finale mit dieser hervorragenden Computersimulation zu wiederholen. Es liegt nun ganz bei Ihnen ...

Das amerikanische FOOTBALL unterteilt sich in vier Spielabschnitte zu je 15 Minuten. Die beiden Mannschaften wechseln nach jedem Abschnitt die Seiten; der erste und der dritte Abschnitt beginnt die jeweilige Halbzeit mit einem KICK OFF. Bei diesem Spiel wird die Uhr nach jedem erfolgreichen Durchgang gestoppt und bei jedem neuen KICK OFF neu gestartet. Es ist in ANGRIF (OFFENSE) und Verteidigung (DEFENSE) unterteilt. Die beiden Mannschaften werden mit Hilfe von aufeinander folgenden Menüs dirigiert, wobei das Menü für den Angriff immer zuerst erscheint.

Falls Sie zwar gerne SUPERBOWL spielen würden, aber vor der Vielfalt der Möglichkeiten und dem Schwierigkeitsgrad kapitulieren, machen Sie sich keine Sorgen mehr. Das Konzept von SUPERBOWL erlaubt auch absoluten Anfängern den Einstieg, ohne daß Sie unbedingt alle Feinheiten verstehen müssen.

Sobald das Menü für den Angriff erscheint, brauchen Sie nur PLAY GAME (Spiel starten) auszuwählen und schon wird zum Verteidigungsmenü umgeschaltet. Der Mitspieler oder, falls Sie allein spielen, der Computer kann nun ebenfalls wieder die Funktion PLAY GAME anwählen. Das Spiel wird dann gestartet, sobald der 'Verteidiger' die Feuertaste des Joysticks drückt.

Natürlich wird das Spiel nicht so herausragend ablaufen, als wenn Sie alle Möglichkeiten der Pull-Down-Menüs ausgeschöpft hätten, aber es erlaubt Ihnen, sich mit dem Grundgedanken der Simulation vertraut zu machen.

OFFENSE (Angriff) — KICK OFF

Das Spiel beginnt mit einem KICK OFF von der 35-Yard-Linie der angreifenden Mannschaft. Es ist automatisch darauf eingestellt, entweder die Halbzeit zu beginnen oder nach einem TOUCHDOWN (Aufprallen des Balles) das Spiel fortzusetzen. Ein Punkt ist sehr wichtig und wird wie bei vielen anderen Ballspielen auch gehandhabt: Sobald Sie die Feuertaste drücken und diese gedrückt halten, wirken sich die Vorwärts- und Rückwärtsbewegungen des Joysticks auf eine Kraftanzeige (POWER SCALE) aus. Auf der Skala wird der Prozentsatz der maximalen Schußkraft angezeigt; aber auch die Genauigkeit des Schusses ist davon abhängig. Mit anderen Worten, mit der maximalen Schußkraft haben Sie größere Chancen, den Ball von der geraden Linie nach vorne zu schießen. Sobald Sie die Feuertaste loslassen, wird der Schuß automatisch ausgeführt. Wie im richtigen FOOTBALL, müssen Sie auch hier viel üben, um ein Gefühl für den Ball zu bekommen.

Der Verteidiger ist zwar durchaus in der Lage, den Ball abzufangen und zurück ins Feld zu spielen; aber er kann nur den Ball halten, ihn aber nicht wieder nach vorn spielen.

piel starten)

Im Hauptmenü wählen Sie die Strategie aus, die Sie in dem folgenden Spiel verfolgen wollen. Hinweis: KICK-OFF und EXTRA POINT ATTEMPT werden automatisch ausgewählt.

Sie haben die Wahl zwischen:

LONG PASS	RUSHPLAY
SHORT PASS	SPECIAL PLAY

Jede dieser Möglichkeiten führt Sie zu einem weiteren Menü mit weiteren Optionen, wie zum Beispiel SHOTGUN Angriff.

Natürlich bringen Sie mit einem LONG PASS den Ball über viele Yards, allerdings steigt auch die Wahrscheinlichkeit, daß die Verteidigung den Ball abfängt. Ein SHORT PASS ist zwar etwas sicherer, aber auch hier kann der nächste Spieler mit dem Ball noch ein Stück weit laufen. RUSH PLAYS sind die häufigsten Spielzüge; sie bringen den Ball aber meist nur wenige Yards weiter. Natürlich kann auch der Quarterback mit dem Ball vorstoßen, anstatt ihn sofort abzugeben. SPECIAL PLAY beinhaltet zwei Weitergaben, den PUNT (Fallstoß), den FIELD GOAL ATTEMPT und den GOAL LINE RUSH (Vorstoß auf das Tor), ist also eigentlich ein aufeinander abgestimmtes RUSH PLAY speziell für das Spiel auf der gegnerischen Torlinie.

Nachdem Sie sich für Ihren Angriff entschieden haben, können Sie den Ablauf und die Bewegungen der Spieler über den Befehl VIEWING NEXT FRAME beobachten. Außerdem haben Sie die Möglichkeit, einen PREFERRED RECEIVER auszuwählen, also den Spieler, an den der Quarterback den Ball eigentlich abgeben soll.

Zum Schluß wählen Sie bitte einfach den Befehl PLAY GAME, und der Mitspieler erhält als Verteidiger die Kontrolle über das Spiel.

SNAP

Während des Spieles beginnt die Uhr erst dann wieder zu laufen, nachdem der Spieler die Feuertaste gedrückt hat. Der Ball wird dann zum Quarterback zurückgespielt, und die Spieler der gegnerischen Mannschaft laufen zu ihren neuen Positionen gemäß der ausgewählten Strategie.

PASSING (Abgeben)

Sobald Sie wieder die Feuertaste drücken (und gedrückt halten), springt der Cursor zuerst zu dem PREFERRED RECEIVER und danach zu allen anderen Spielern, die für die Abgabe in Frage kommen. Das sind alle Spieler, die einen Paß nach vorne annehmen können.

Nachdem Sie die Feuertaste loslassen, wird der Ball sofort zu dem anvisierten Spieler abgegeben, den Sie gleichzeitig mit dem Joystick steuern können, noch bevor der Ball ankommt. Dieser Spieler muß nun rechtzeitig in Stellung gehen, um auch tatsächlich den Ball zu bekommen. Es gibt nur einen Paß nach vorne, der unbedingt angenommen werden muß, bevor der Ball die LINE OF SCRIMPAGE überquert, anderenfalls erfolgt ein Abbruch wegen LOSS OF DOWN.

CATCHING (Abfangen)

Der Spieler auf dem Feld muß an die Position geführt werden, wohin der der Ball nach Ihrer Meinung landet (plus / minus ein paar Yards entfernt).

Falls der Ball nicht weiter als 6 Fuß vom Spieler entfernt ankommt, wird dies akzeptiert, und der Spieler kann versuchen, den Ball weiter in Richtung Torlinie zu spielen.

Wenn der Ball jedoch zwischen 6 und 9 Fuß vom anvisierten Spieler entfernt landet, muß der Spieler erst mit dem Verteidiger um den Ball kämpfen.

Ist der Ball dagegen mehr als 9 Fuß entfernt gelandet, gilt der Paß als fehlgeschlagen. In diesem Fall ist der Ball verloren, sobald er auf dem Boden ankommt - der Paß ist also unvollständig.

Sollte der Ball bei einem anderen Spieler ankommen, gilt der Paß leider auch als unvollständig und resultiert in einem LOSS OF DOWN.

Hat dagegen einer der Verteidiger den Ball bekommen, kann der Spieler den Ball gemäß den Regeln abfangen. Anschließend hat allerdings jeder Spieler die Chance, den Ball zu bekommen und in die jeweilige Richtung zu spielen.

KONTROLLE DER ÜBRIGEN SPIELER

Sobald ein Spieler den Ball bekommt, ganz gleich, ob es der anvisierte eigene oder ein Spieler der gegnerischen Mannschaft ist, sollten Sie den Ball sofort weiter an den nächsten Spieler abgeben. Drücken Sie dazu die Feuertaste, halten Sie diese gedrückt und bewegen Sie den Steuerknüppel des Joysticks. Der Cursor springt jetzt nacheinander zu den anderen Spielern Ihres Teams. Sobald Sie die Feuertaste wieder freigeben, wird der Ball in die Richtung des so angepeilten Spielers abgegeben und die Joystickbewegungen steuern nun diesen Spieler. Jetzt gilt es, den Ball aufzufangen oder, als Verteidiger, dem Angreifer den Ball abzunehmen. Wegen des rasanten Tempos ist das natürlich ein ziemlich schwieriges Manöver.

TOUCHDOWN

Falls ein Spieler mit dem Ball die gegnerische GOAL LINE überquert oder ein anvisierter Spieler den Ball innerhalb des END ZONE auffängt, bekommt die andere Mannschaft einen TOUCHDOWN zugesprochen. Der Computer schaltet dann automatisch auf EXTRA POINT ATTEMPT um, das dem KICK OFF sehr ähnlich ist. Das Drücken der Feuertaste wirkt sich nun auf die POWER SCALE (Kraftanzeige) aus. Die entscheidende Frage ist jetzt, mit welcher Kraft Sie den TOUCHDOWN ausführen, um den Ball zwischen die beiden Pfosten zu bekommen. Sobald Sie die Feuertaste wieder freigeben, wird der TOUCHDOWN mit der gerade eingestellten Kraft und Genauigkeit ausgeführt.

FIELD GOAL ATTEMPT

Im Prinzip funktioniert dies ähnlich wie beim EXTRA POINT ATTEMPT. Es gilt auch hier, den Ball zwischen die beiden Pfosten zu schießen. Wie oben beschrieben, halten Sie die Feuertaste solange gedrückt, bis die gewünschte Kraft in der POWER SCALE eingestellt ist. Sobald Sie die Feuertaste loslassen, wird der Schuß automatisch ausgeführt. Hoffentlich war der Schuß erfolgreich, anderenfalls erhält die gegnerische Mannschaft den Ball.

THE PUNT (Fallstoß)

Auch hierbei wirkt sich die Feuertaste wieder auf die POWER SCALE aus und bestimmt ebenfalls die Genauigkeit des Schusses, allerdings nicht im gleichen Ausmaß wie bei den anderen Spielzügen. Aus dem Grund muß sich der angepeilte Spieler ziemlich anstrengen, um den Ball auch tatsächlich zu bekommen.

Hat das nicht geklappt, erhält die gegnerische Mannschaft den Ball und spielt ihn von der Stelle aus weiter, an der der Ball liegen blieb. Falls der Ball in der END ZONE ankam, wird das Spiel von der 20-Yard-Linie aus fortgesetzt.

Falls die Verteidiger den Ball gefangen haben, können sie den Ball weitergeben. Durch geschicktes Spielen haben aber beide Mannschaften gute Chancen, den Ball zu bekommen

DEFENSE (Verteidigung)

Die Verteidigung wird über ein umfangreicheres Menüsystem gesteuert. Es beginnt mit dem Hauptmenü, in dem die vier wichtigsten Verteidigungsstrategien zusammengefaßt wurden:

3-4-4 DEFENSE 4-3-4 DEFENSE

4-2-5 DEFENSE 7-1-3 DEFENSE

Die Ziffern repräsentieren den Aufbau der Verteidigung. 3-4-4 DEFENSE bedeutet also, daß drei Spieler in der vorderen Linie spielen, gefolgt von zwei Linien mit je vier Spielern.

Zu Beginn entscheiden Sie sich also für die Strategie, mit der Sie sich die besten Chancen gegen die eingeblendete Aufstellung der Angreifer ausrechnen. Es folgt danach das Strategie-Menü, über das Sie Ihre Spieler auf die festgelegten Positionen verteilen.

In diesem Strategie-Menü sind die Spieler mit ihren NFL-Spieler-Nummern aufgeführt:

DEFENSE	OFFENSE
21 Safety	22 Running Back
23 Safety	25 Running Back
35 Cornerback	8 Flankerback
38 Cornerback	81 Split End
91 Defensive End	85 Tight End
50 Linebacker	10 Quarterback
53 Linebacker	54 Centre
63 Defensive Tackle	64 Guard
73 Defensive Tackle	69 Guard
95 Defensive End	65 Tackle
55 Linebacker	71 Tackle

Sie ordnen hierbei also den jeweiligen Angreifern einen der eigenen Spieler zu. Es gibt aber noch zwei weitere Optionen, BALL und FREE. Zum einen kann jeder Verteidiger dem Angriffsspieler mit dem Ball zugeordnet werden; dieser Verteidigungsspieler wird also immer zu dem jeweiligen Angreifer mit dem Ball laufen. Außerdem zeigt Ihnen die Option FREE, welche Angriffsspieler noch nicht gedeckt sind.

In diesem Menü wählen Sie zuerst mit dem Joystick einen Verteidiger aus und drücken dann die Feuertaste. Der Cursor auf dem Bildschirm springt dann zu den Angriffsspielern und der BALL-Option. Nachdem Sie jetzt erneut die Feuertaste drücken, ist der Verteidiger einem der Angreifer zugeordnet. Ein Beispiel: Der Cornerback mit der Nummer 35 soll während des Spieles den Quarterback mit der Nummer 10 decken. Wählen Sie hierzu also zuerst den '35 COMERBACK' aus, drücken dann die Feuertaste, setzen den Cursor neben '10 QUARTERBACK' und drücken abschließend wieder die Feuertaste. DIESE INDIVIDUELLE STRATEGIE HAT NUR FÜR DIESES EINE SPIEL GÜLTIGKEIT.

Zum Schluß nach dieser Zuordnung bestimmen Sie noch, auf welchen Ihrer Spieler der Joystick zu Beginn des Spieles eingestellt werden soll.

Sobald der Angriff das Spiel startet, verhalten sich die Spieler des Verteidigers wie Sie es in Ihrer Strategie vorgaben. Eine Ausnahme bildet der Spieler, den Sie mit dem Joystick kontrollieren. Falls Sie auf einen anderen Spieler umschalten wollen, halten Sie die Feuertaste gedrückt und wählen mit dem Joystick den gewünschten Spieler aus. Sobald Sie jetzt die Feuertaste wieder freigeben, können Sie diesen Spieler mit dem Joystick dirigieren.

SUPERBOWL

JOYSTICK

Giucatore singolo — Accertatevi che il vostro joystick sia collegato alla Port 1 (porta di accesso 1).

Due giocatori — Avrete bisogno di due joystick, nelle porte di accesso 1 e 2.

Per ricominciare il gioco — Premete il tasto RESTORE (RIMETTERE A ZERO) sulla tastiera.

I joystick vengono usati per muovere SU e GIÙ le liste di opzione del menu usando FIRE (TIRO) per selezionare l'opzione desiderata. Durante il gioco, il joystick controlla il vostro giocatore scelto, e FIRE (TIRO) sostituisce il controllo ad un altro giocatore o passa la palla (verrà spiegato più dettagliatamente più avanti).

ESECUZIONE DEL GIOCO — Inizio rapido

Il gioco SUPERBOWL si basa sulla finale di SUPERBOWL XX, finale disputata il 26 gennaio 1986 nello stadio di New Orleans. Le due squadre finaliste erano i CHICAGO BEARS e i NEW ENGLAND PATRIOTS: il risultato finale fu:

BEARS 46 — PATRIOTS 10.

Questa è la vostra occasione per giocare di nuovo questa meravigliosa finale in questa fantastica simulazione di gioco per computer. Dipende da voi, ora...

IL CALCIO AMERICANO viene giocato in QUATTRO QUARTI della durata di QUINDICI MINUTI ciascuno. Le squadre cambiano campo alla fine di ogni quarto, ed ogni METÀ del PRIMO e del TERZO QUARTO cominciano con un CALCIO D'INIZIO. Per questo gioco, l'orologio viene fermato una volta terminata ogni azione, e viene avviato di nuovo alla RIMESSA IN GIOCO dell'azione successiva. Il gioco viene giocato in sezioni, DI ATTACCO e DI DIFESA. Ogni squadra viene controllata da una serie di menu completi, e quello DI DIFESA viene sempre selezionato per primo.

Se volete partecipare al gioco, ma la sua complessità vi preoccupa, non

disperate, poiché SUPERBOWL è stato creato per permettere anche ad un principiante di giocare bisogno di dovere capire le sottigliezze del gioco.

Quando vi trovate di fronte al menu di OFFENSE (ATTACCO), tutto quello che dovete fare è di selezionare l'opzione PLAY GAME (ESECUZIONE DEL GIOCO), ed a questo punto il controllo viene trasferito al menu di DIFENCE (DIFESA). La persona che gioca in DIFESA (o il computer) può semplicemente selezionare di nuovo l'opzione di PLAY GAME (ESECUZIONE DEL GIOCO). Il gioco avrà inizio quando l'ATTACCO preme il pulsante di fire (tiro).

Naturalmente, il gioco seguente non sarà altrettanto sofisticato poiché il menu è già stato utilizzato, ma vi permetterà comunque di familiarizzarvi con il concetto del gioco.

ATTACCO CALCIO D'INIZIO

Il gioco comincia con un CALCIO D'INIZIO dalla linea di 35 yards (iarde) della squadra che deve effettuare il calcio. Questa azione viene selezionata automaticamente per dare inizio ad ogni metà quanto e dopo una META. Questa azione è molto importante, poichè il suo principio viene applicato in altre azioni in cui di devè calciare la palla. Quando viene premuto il pulsante di tiro e VIENE TENUTO PREMUTO, il movimento in avanti/indietro del joystick influirà sulla SCALA DI POTENZA. Questa scala mostra una lettura che è basata sulla PERCENTUALE DI UN CALCIO MASSIMO ma, oltre ad influire sulla potenza del calcio, influisce anche sull'ACCURATEZZA DEL CALCIO. In altre parole, un calcio dalla potenza massima ha una maggiore probabilità di cambiare direzione invece di percorrere una linea retta. Quando il pulsante di tiro viene rilasciato, l'azione di attacco è automatica. Come nel vero calcio americano, chi esegue il tiro deve esercitarsi ed essere conscio delle sue capacità.

La Difesa è in grado di prendere la palla che è stata calciata e di farla avanzare lungo il campo; nonostante l'Attacco possa riprendere possesso della palla, NON POTRÀ FAR AVANZARE OLTRE LA PALLA.

ESECUZIONE DEL GIOCO

Il MAIN MENU (MENU PRINCIPALE) vi offre la possibilità di scegliere il tipo di strategia da adottare per quell'azione particolare. DA NOTARE: I TENTATIVI DI CALCI D'INIZIO E DI PUNTO EXTRA VENGONO SELEZIONATI AUTOMATICAMENTE.

Le scelte a disposizione sono:

PASSAGGIO LUNGO	PASSAGGIO CORTO
AZIONE VELOCE	AZIONE SPECIALE

Ogni opzione vi porta ad un sub-menu (sottomenu) che vi darà informazioni più specifiche, come per esempio l'attacco a FUCILE.

In linea di massima, le azioni a PASSAGGIO LUNGO vi permettono di coprire una distanza maggiore, ma c'è sempre la possibilità che la palla venga intercettata dai vostri avversari. Le azioni a PASSAGGI CORTI sono un po' meno rischiose, pur dando al giocatore che riceverà la palla la possibilità di correre per una distanza piuttosto lunga. LE AZIONI VELOCI sono le azioni sicure, ma solitamente si potrà percorrere soltanto una breve distanza con la palla su ogni down. Naturalmente, nelle AZIONI DI PASSAGGIO, si può sempre scegliere che il quarterback (terzino) avanzi correndo col pallone invece di passarlo. LE AZIONI SPECIALI includono le due azioni di calcio del pallone, il PUNT (calcio dato al pallone lasciandolo cadere dalle mani) e il TENTATIVO DI GOAL DAL CAMPO, ed anche la CORSA ALLA LINEA DI GOAL, che è semplicemente un'AZIONE DI CORSA programmata e creata per l'azione sulla linea di goal degli avversari.

Dopo aver selezionato l'azione di attacco specifica, il giocatore ha la capacità di vedere i veri e propri movimenti dei membri della sua squadra tramite la PANORAMICA DEL FOTOGRAMMA SUCCESSIVO. C'è anche la possibilità di scegliere il RICEVITORE PREFERITO, e cioè il giocatore a cui il quarterback (terzino) intende inizialmente mandare il pallone.

Poi il giocatore semplicemente seleziona l'opzione PLAY GAME (ESECUZIONE DEL GIOCO), che passa il controllo alla DIFESA (perchè eseguano la loro scelta).

LA RIMESSA IN GIOCO

Durante il gioco, l'orologio viene avviato quando l'Attacco preme il pulsante di tiro, facendo in modo che il CENTRAVANTI esegua LA RIMESSA IN GIOCO mandando la palla al TERZINO, mentre gli altri giocatori avanzano lungo il campo da gioco secondo la strategia scelta.

PASSARE IL PALLONE

Non appena viene premuto il pulsante di tiro (senza rilasciarlo), il joystick muoverà il cursore dello schermo intorno ai possibili ricevitori (a cominciare dal ricevitore preferito), e cioè, a quegli uomini che sono in grado di ricevere un passaggio in avanti. Quando viene rilasciato il pulsante di tiro, la palla è immediatamente passata al ricevitore scelto CHE POI VA SOTTO IL CONTROLLO DEL JOYSTICK (PRIMA CHE IL PALLONE SIA EFFETTIVAMENTE PRESO). A questo punto il ricevitore deve mettersi nella posizione corretta per afferrare il passaggio. Può avere luogo soltanto un passaggio un avanti E DEVE AVVENIRE PRIMA CHE IL PALLONE ATTRAVERSI LA LINEA DELLA MISCHIA, altrimenti l'attacco incorrerà in una penalizzazione (Non verrà eseguito il down).

RICEVERE IL PALLONE

Il ricevitore deve essere messo nella posizione in cui il giocatore pensa che cadrà il pallone (a poche iarde dalla posizione del ricevitore). Se la palla tocca il ricevitore tra il livello del terreno e 180 cm, questa viene considerato una buona presa ed il giocatore può cercare di avanzare verso la linea di goal. Se la palla tocca di ricevitore tra ad un'altezza tra 180 cm e 270 cm, c'è la possibilità di prendere il pallone dopo averlo perso ma poi recuperato.

Oltre 270 cm, il pallone viene considerato mancato. In questo caso, il pallone viene considerato fuori gioco quando tocca il terreno, e cioè il passaggio è incompleto. Ciò fa sì che la distanza originale richiesta rimanga la stessa ma a spese del down, perciò un SECONDO-E-SEI ALLA LINEA DI 60 IARDE DIVENTEREBBE un TERZO-E-SEI ALLA LINEA DI 60 IARDE. Se il pallone tocca un ricevitore che non può riceverlo, il passaggio viene allora considerato incompleto, causando una perdita del Down. Se il pallone tocca per primo un giocatore che può riceverla, allora il giocatore può prendere il pallone secondo le direttive date sopra, ma dopo che l'una o l'altra squadra ha perso il pallone e l'ha poi recuperato, il pallone può essere recuperato da qualunque giocatore e può essere avanzato nella direzione appropriata.

CONTROLLO DEGLI ALTRI RICEVITORI

Dopo essere riusciti a prendere il pallone o dopo averlo perso e poi recuperato, il giocatore può scegliere di controllare qualunque ricevitore premendo il pulsante di tiro e muovendo il cursore ed allo stesso tempo tenendo premuto il pulsante. Quando il pulsante viene rilasciato, il ricevitore idoneo è sotto controllo del joystick, così il giocatore può usare il ricevitore per riprendere il possesso del pallone dopo che un avversario l'ha perso, o per proteggere il giocatore in possesso del pallone nella sua corsa verso la meta, nonostante si deve notare che a causa della velocità implicita del gioco, questa risulterà una manovra alquanto difficile.

META

Quando il giocatore in possesso del pallone supera la linea di goal avversaria o un ricevitore idoneo prende il pallone nella zona di fondocampo

avversaria, la sua squadra realizzerà una meta. L'azione verrà allora trasferita automaticamente al TENTATIVO DI PUNTO EXTRA, che si svolge in maniera simile al Calcio d'inizio, e cioè, quando il pulsante di tiro viene tenuto premuto, verrà utilizzata la SCALA DI POTENZA. Il giocatore deve determinare quanta potenza dovrà applicare per riuscire a mandare il pallone tra i pali. Quando il pulsante di tiro viene rilasciato, l'azione diventa automatica.

TENTATIVO DI GOAL DAL CAMPO

Quando operativa, questa azione è come il "tentativo di punto extra", e cioè lo scopo è di cercare di calciare il pallone tra i pali. Come prima, il pulsante di tiro controlla la SCALA DI POTENZA che determina la forza e l'accuratezza del tiro. Se il tiro non è riuscito, allora gli avversari ricominciano l'azione con un primo down nel punto della linea di mischia della squadra che sta calciando.

IL PUNT

(Calcio che si dà al pallone prima che tocchi terra)

Il tenere premuto il pulsante di tiro controllerà di nuovo la SCALA DI POTENZA, che determinerà la forza e, in misura minore rispetto agli altri tiri, l'accuratezza del tiro. Di conseguenza il ricevitore del punt (in difesa) faticherà nell'afferrare il pallone. Se il pallone viene mancato, allora gli avversari cominciano l'azione dal punto in cui il pallone si è fermato. Nel caso questo sia il FONDOCAMPO, la mischia avverrà sulla linea delle 20 iarde. Se il pallone viene preso, la difesa può far avanzare il pallone, ma se il possesso del pallone viene perso, una delle due squadre può riprendere possesso del pallone e portarlo in avanti.

DIFESA

La DIFESA viene costituita usando un sistema di menu più complicato, che comincia con un MAIN MENU (MENU PRINCIPALE), che vi dà la possibilità di scegliere tra quattro tipi di strategia difensiva principali.

3-4-4 IN DIFESA	4-3-4 IN DIFESA
4-2-5 IN DIFESA	7-1-3 IN DIFESA

I numeri rappresentano la disposizione della difesa, cosicché la difesa 3-4-4 ha tre difensori nella Prima linea, seguita da due linee di quattro.

Il giocatore prima sceglie il tipo di strategia di difesa che egli ritiene più adatto nell'affrontare la linea iniziale di attacco (che viene mostrata sullo schermo) e poi sceglierà il menu di strategia principale, che gli permette di stabilire quali giocatori marcheranno gli uomini di linea a loro affidati. Questo menu di strategia elenca i giocatori secondo i veri e propri numeri di giocatori NFL:

DIFESA	ATTACCO
21 Safety	22 Running Back
23 Safety	25 Running Back
35 Cornerback	88 Flankerback
38 Cornerback	81 Split End
91 Defensive End	85 Tight End
50 Linebacker	10 Quarterback
53 Linebacker	54 Centre
63 Defensive Tackle	64 Guard
73 Defensive Tackle	69 Guard
95 Defensive End	65 Tackle
55 Linebacker	71 Tackle

Il giocatore può scegliere quali giocatori in attacco marcare con i suoi difensori ma ci sono anche due opzioni extra. La prima è che ogni difensore può marcare chi è in possesso del pallone, e ciò significa che essi attaccheranno sempre la persona in possesso del pallone. Secondariamente, c'è l'opzione LIBERO che mostra tutti i giocatori di attacco non marcati.

Per accedere a questo menu, il joystick controllerà il movimento verso l'alto o verso il basso. Se viene premuto il pulsante di tiro mentre si sceglie un difensore, il joystick entrerà in funzione soltanto con i giocatori di attacco e l'opzione PALLONE. Premendo il pulsante di tiro a questo punto, quel giocatore di attacco verrà marcato dal difensore scelto. Per esempio, poniamo il caso che il difensore scelto sia il numero 22, il Corridore, premendo il pulsante di tiro i giocatori di attacco saranno messi in evidenza a turno, a seconda del movimento del joystick. Se il pulsante viene premuto mentre viene messo in evidenza il numero 10, il terzino, significa che per quella particolare azione il numero 22 marcherà personalmente il numero 10. L'EFFETTO DI QUESTA STRATEGIA PARTICOLARE È VALIDA SOLTANTO PER QUESTA AZIONE PARTICOLARE. Quando questa selezione viene completata, la difesa ha la possibilità di scegliere quale giocatore intende controllare all'inizio del gioco. Non appena l'attacco comincia, i difensori giocheranno secondo schemi selezionati, eccetto per il giocatore sotto controllo del joystick. Se il giocatore vuole cambiare il difensore che sta controllando, dovrà premere il pulsante di tiro e, mentre il pulsante resta premuto, il movimento del joystick metterà in evidenza i vari giocatori sul campo. Non appena il pulsante viene rilasciato, egli potrà controllare quel particolare giocatore. Questo vale per la maggior parte del gioco, ma in fin dei conti siete VOI in controllo.

SUPER HANG ON

CONTROL NOTES...

Commodore 64 owners may play SUPER HANG-ON using any C64 compatible joystick, with the joystick inserted into Port 2.

RIGHT! WHERE'S THE ACTION...?

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

BURN RUBBER...

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

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

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

Bike Control

Accelerate
Brake
Turn LEFT
Turn RIGHT
Turbo

Joystick

Joystick FORWARD
Joystick BACKWARD
Joystick LEFT
Joystick RIGHT
FIRE BUTTON

OK! LET'S GO...

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

SUPER HANG-ON PLAY OPTIONS...

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

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

START GAME

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

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

SUPER HANG ON

DEPART SUR LES CHAPEAUX DE ROUE

Vous vous retrouvez à la barrière de départ en compagnie des autres motards. Vous contrôlez les mouvements gauche/droite de la moto, les gaz et les freins. Efforcez-vous de rouler le plus vite possible à tout moment tout en vous maintenant sur la piste, sous peine de perdre de la vitesse. Evitez aussi tout risque de collision avec d'autres motars sous peine de ralentir une fois de plus. Une collision avec des objets placés le long du circuit endommage votre moto. Mais heureusement, votre équipe possède deux motos de rechange. Tant qu'il vous reste du temps, vous pouvez toujours reprendre la course. Une fois la course finie, vous pouvez inscrire votre nom au tableau d'honneur si vous avez atteint un des meilleurs scores de la journée. Servez-vous des commandes droite et gauche pour sélectionner les lettres, et du bouton de tir pour les afficher dans le tableau.

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

COMMANDE JOYSTICK

Accélérer	en avant
Freiner	en arrière
Vers la gauche	à gauche
Vers la droite	à droite
Turbo	bouton de tir

OPTIONS DE JEU DE SUPER HANG-ON:

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

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

START GAME

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

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

SUPER HANG ON

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

HINWEISE BEI VERWENDUNG DER KASSETTENVERSIONEN

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

HARTE BURSCHEN

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

STEUERUNG JOYSTICK

Gas geben	nach vorn
Bremsen	nach hinten
Nach links	nach links
Nach rechts	nach rechts
Turbo	Feuerknopf

OK — UND WO IST JETZT DIE ACTION?

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

ALSO GUT, DANN NICHTS WIE LOS

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

SUPER HANG-ON: DIE SPIELOPTIONEN

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

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

SPIEL STARTEN

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

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

(TENETEVI BEN STRETTI!)

NOTE DI CONTROLLO...

Per chi possiede un Commodore 64 SUPER HANG-ON può essere giocato usando un joystick qualunque che sia compatibile con il C64, con il joystick inserito nella Port 2 (porta di accesso 2).

BENE! DOV'È L'AZIONE...?

Tenetevi stretti! Il vostro obiettivo è di attraversare il più velocemente possibile i quattro continenti, ognuno con un grado diverso di abilità. Ogni continente contiene un numero di fasi, ed ogni fase deve essere completata prima che il tempo a disposizione sul vostro cronometro scenda a zero. Se avete ancora del tempo a disposizione dopo aver terminato una fase, questo tempo viene aggiunto al tempo disponibile nella fase successiva. Per qualificarvi per il grado successivo, dovete completare tutte le fasi di un continente entro il tempo disponibile in quella fase. Più alto è il grado, più difficile sarà il percorso, e più fasi dovete completare! Per aiutarvi, la vostra moto viene fornita con la più moderna turbocompressore a tecnologia avanzata, che potrete far entrare in azione non appena raggiungerete la consueta velocità massima di 280 km all'ora. Ed è allora che dovete ricorrere alla vostra presenza di spirito, poichè l'azione davvero si animerà!!

SURRISCALDATE LE GOMME...

Vi troverete al cancello di partenza con gli altri motociclisti pronti alla sfida. Potete controllare il movimento verso destra o sinistra della vostra moto, l'acceleratore ed il freno. Cercate di viaggiare sempre il più velocemente possibile, ma state nel percorso segnato, o perderete velocità. Inoltre, cercate di evitare scontri con altri motociclisti o sarete costretti a ridurre la velocità, ed uno scontro con uno qualunque degli oggetti ai lati del percorso vi farà distruggere la moto! Per fortuna, la vostra squadra ha un paio di moto di scorta perciò, purchè ci sia tempo sufficiente su quella fase, potrete ritornare a far parte della corsa.

E quando è tutto finito, se avete ottenuto uno dei punteggi più alti della giornata, potete mettere il vostro nome sulla tabella dei punteggi più alti usando il controllo di sinistra/destra per selezionare le lettere, e il controllo di FIRE (TIRO) per introdurli nella tabella.

Il resto dipende da voi — controllate attentamente i controlli elencati sotto, e poi fate del vostro meglio, se possedete lo spirito necessario, naturalmente...

Controllo della moto

Accelerare	Joystick IN AVANTI
Frenare	Joystick IN DIETRO
Curvare a SINISTRA	Joystick a SINISTRA
Curvare a DESTRA	Joystick a DESTRA
Turbocompressore	PULSANTE DI TIRO

BENE! SI COMINCIA...

Bene! Dopo avere iniziato il caricamento del gioco, lo schermo vi mostrerà una cartina geografica del mondo, divisa grosso modo in quattro continenti. Ci sono AFRIKA (grado per principianti, 6 fasi), ASIA (grado junior, 10 fasi), AMERICA (grado Senior, 14 fasi), ed EUROPA (grado per esperti, 18 fasi). Se possedete la versione di SUPER HANG-ON per dischetto, a questo punto potete selezionare quale continente volete attraversare. Il continente di vostra scelta si caricherà nella memoria del vostro computer.

OPZIONI DI GIOCO DI SUPER HANG-ON...

Una volta caricato nel computer il continente di vostra scelta, lo schermo mostrerà un Menu con le opzioni di gioco a disposizione. Scrivete il numero (o, dove applicabile, la lettera) elencato accanto all'opzione scelta.

Le opzioni variano a seconda del computer che state usando nel giocare SUPER HANG-ON, e qui sotto viene elencata una breve descrizione di ogni opzione:

INIZIARE IL GIOCO

Quando scegliete questa opzione, il gioco comincerà. Premendo il PULSANTE DI TIRO su un joystick scelto si avrà lo stesso effetto.

TRACK & FIELD

THE GAME

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

You can play alone, or against up to 3 other players. You can choose 4 levels of difficulty: Easy, Normal, Difficult or Awesome. You can play the whole game or just one event.

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

GETTING STARTED

Once the game has been loaded, press the F1 key to call up the option selection screen. From this screen, use F1, F3 and F5 keys to select:

LEVEL OF DIFFICULTY: Easy, Normal, Difficult, Awesome.

NUMBER OF PLAYERS: 1 to 4

NUMBER OF JOYSTICKS: 1 or 2. When only one joystick is used, it must be plugged into Port 1, and all players must use it. In the 2-joystick mode, the odd-numbered players (1 and 3) play off Port 1, the even players (2 and 4) play off Port 2.

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

THE EVENTS 100-METER DASH

The contest is raw speed, but it's not as easy as it looks. How fast you run depends on how fast you move the joystick from left to right and back again – back and forth, as fast as you can. *Qualifying time (normal difficulty): 13.00 seconds.*

LONG JUMP

Build your speed by moving the joystick back and forth as fast as you can, then hit the FIRE button, and off you go! Distance is determined by your point of departure and the angle of your jump – the longer you hold the button, the higher the angle. (A 40-45 degree angle is ideal.) *Qualifying distance (normal difficulty): 7.00 meters.*

JAVELIN THROW

Once again, build your speed by moving the joystick back and forth, then time your release with the FIRE button. Watch the angle of your throw – keep the FIRE button pressed long enough to reach 40 degrees. *Qualifying distance (normal difficulty): 72.50 meters.*

110-METER HURDLES

A track and field classic, the ultimate combination of speed (joystick motion, as above) and timing your jumps (FIRE button). So be quick, but be careful – one missed hurdle, and you're history! *Qualifying time (normal difficulty): 13.50 seconds.*

HAMMER THROW

A truly dizzying event! Moving the joystick back and forth starts you spinning – the faster you spin, the more power you build. But don't spin too many times, or you'll foul – so time your release point and make your throw using the FIRE button. Again, the angle is crucial – 40-45 degrees is ideal. *Qualifying distance (normal difficulty): 77.00 meters.*

HIGH JUMP

The toughest challenge of all – the one that separates the men from the boys. Start by moving the joystick back and forth until you start moving – after that, the computer controls the speed of your approach. Which leaves you free to concentrate on the timing and angle of your jump – which is controlled by hitting the FIRE button again and again and again. *HINT: Don't get frustrated – it'll take several tries before you find the timing and angle that's right for you.*

TRACK & FIELD

MODE D'EMPLOI

LE JEU

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

Vous pouvez jouer seul, ou contre trois autres joueurs maximum. Vous pouvez choisir quatre niveaux de difficulté: facile, normal, difficile ou très difficile. Vous pouvez jouer le jeu en entier ou une seule épreuve.

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

POUR COMMENCER

Une fois le jeu chargé, appuyez sur la touche F1 pour faire apparaître l'écran de sélection. A partir de cet écran, utilisez les touches F1, F3 et F5 pour sélectionner:

NIVEAU DE DIFFICULTE: Facile, Normal, Difficile et Très Difficile.

NOMBRE DE JOUEURS: de 1 à 4

NOMBRE DE LEVIERS: 1 ou 2. Lorsqu'on utilise un seul levier, on doit le brancher dans Port 1, et tous les joueurs doivent l'utiliser. Dans la modalité à deux leviers, les joueurs pairs (2 et 4) jouent sur Port 2.

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

100 METRES PLAT

La compétition se base sur la vitesse pure, mais ce n'est pas aussi facile qu'il paraît. Votre vitesse de course dépend de la vitesse à laquelle vous déplacez le levier de gauche à droite et d'avant en arrière aussi vite que possible. *Temps de qualification (difficulté normale): 13 secondes.*

SAUT EN LONGUEUR

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

JAVELOT

Une fois de plus, prenez de la vitesse en déplaçant le levier d'avant en arrière, puis déclenchez le lancement avec le bouton FEU. Faites attention à l'angle de lancer — gardez le bouton FEU en position appuyée assez longtemps pour atteindre 40 degrés. *Distance de qualification (difficulté normale): 72.50 mètres.*

110 METRES-HAIES

Un classique de la piste, l'ultime combinaison de vitesse (mouvement du levier — voir ci dessus), et de synchronisation de vos sauts (bouton FEU). Donc, soyez rapide, mais faites attention — une seule haie manquée et vous êtes hors course! *Temps de qualification (difficulté normale): 13.50 secondes.*

LANCER DU MARTEAU

Une épreuve à vous faire tourner la tête! Vous commencez à tourner en déplaçant le levier d'avant en arrière — plus vous tournez vite, le plus de puissance vous obtiendrez. Mais n'effectuez pas trop de tours ou vous échouerez — donc synchronisez votre point de lancement et faites-le en utilisant le bouton FEU. Une fois de plus, l'angle est primordial — 40 à 45 degrés est idéal. *Distance de qualification (difficulté normale): 77 mètres.*

SAUT EN HAUTEUR

L'épreuve la plus dure de toutes — celle qui fait la différence entre les vrais hommes et les autres. Commencez par déplacer le levier d'avant en arrière jusqu'à ce que vous commenciez à bouger — après ça l'ordinateur contrôle votre vitesse d'approche. Cela vous permet de vous concentrer sur la synchronisation et l'angle de votre saut — qui est contrôlé en appuyant répétitivement sur le bouton FEU. *UN CONSEIL: Ne vous énervez pas — il vous faudra plusieurs essais avant de trouver la synchronisation et l'angle qui vous conviennent.*

TRACK & FIELD

DAS SPIEL

So ein Konditionstraining haben Sie noch nie mitgemacht. Sie können sich auf 6 mörderische Strapazen gefaßt machen: 100m Sprint, Weitsprung, Speerwerfen, 110m Hürdenlauf, Hammerwerfen und Hochsprung.

Sie können entweder allein spielen oder sich an anderen Teilnehmern (höchstens drei) messen. Sie können unter vier Schwierigkeitsstufen entscheiden: leicht, normal, schwierig oder furchteinflößend. Sie können das gesamte Spiel oder nur eine Disziplin bewältigen.

— Um weiterzumachen, müssen Sie in jeder Disziplin die Qualifikationszeit oder -distanz schaffen.

DER START

Nach Laden des Spiels mit Taste F1 die Optionswahl auf den Schirm bringen, woraufhin mit Tasten F1, F3 und F5 folgende Auswahl vorgenommen wird:

SCHWIERIGKEITSGRAD: leicht, normal, schwierig, furchteinflößend.
SPIELERZAHL: 1 bis 4.

JOYSTICK-ZAHL: 1 oder 2. Wenn nur ein Joystick benutzt wird, muß er an Port 1 angeschlossen und von allen Teilnehmern verwendet werden. Sind 2 Joysticks vorhanden, dann gehört Port 1 zu den "ungeraden" Spielern (d.h. 1 und 3) bzw. Port 2 zu den "geraden" Spielern (d.h. 2 und 4).

EINE EINZIGE DISZIPLIN ODER DAS GESAMTE SPIEL: Bei Auswahl von "Spiel" müssen Sie vor dem Weiterspielen immer erst die Qualifikationszeit oder -distanz schaffen. Bei Auswahl einer einzigen Disziplin wird diese ununterbrochen wiederholt, genau wie ein Sportler im Training.

DIE DISZIPLINEN — 100m SPRINT

Bei diesem Wettkampf ist nur die Geschwindigkeit ausschlaggebend, aber es ist schwieriger, als man glaubt. Ihr Tempo hängt davon ab, wie schnell der Joystick von links nach rechts und wieder zurück bewegt werden kann — hin und her, so schnell wie möglich. Qualifikationszeit (normaler Schwierigkeitsgrad): 13,00 Sekunden.

WEITSPRUNG

Zuerst das Tempo aufbauen, indem der Joystick so schnell wie möglich hin- und herbewegt wird, und dann mit der Taste LOSFFUERN! Die Distanz hängt von Ihrem Absprungpunkt und

-winkel ab — je länger die Taste gedrückt wird, desto höher der Winkel. (Ein Winkel von 40° - - 45° ist ideal.)

Qualifikationsdistanz (normaler Schwierigkeitsgrad): 7,00 m.

SPEERWERFEN

Auch in diesem Fall wird das Tempo durch Hin- und Herbewegung des Joysticks erhöht, danach wird mit der Taste LOSGEFEUERT! Auf den Wurfwinkel achten — die Feuertaste so lange drücken, bis man einen Winkel von 40° erzielt. Qualifikationsdistanz (normaler Schwierigkeitsgrad): 72,50 m.

110m HÜRDENLAUF

Ein klassisches Leichtathletik-Ereignis — grundsätzlich eine Kombination von Geschwindigkeit (Joystick-Ausschlag wie oben) und richtig koordiniertem Lauf über die Hürden (Feuertaste). Man muß schnell, aber vorsichtig sein — eine versäumte Hürde — und der Spaß ist vorbei! Qualifikationszeit (normaler Schwierigkeitsgrad): 13,50 Sekunden.

HAMMERWERFEN

Ein tolles Ereignis! Mit der Hin- und Herbewegung des Joysticks fängt man an zu schleudern — je schneller, desto höher die Wurfkraft. Man darf aber nicht zu lange schleudern, sonst begeht man ein Foul — der Wurfpunkt muß also mit der Feuertaste koordiniert werden. Auch hier ist der Winkel ausschlaggebend — 40° — 45° ist ideal.

Qualifikationsdistanz (normaler Schwierigkeitsgrad): 77,00 m.

HOCHSPRUNG

Die schwierigste Aufgabe von allen — der Unterschied zwischen Anfängern und Könnern. Den Joystick zuerst hin — und herbewegen, bis man anfängt zu laufen — die Anlaufgeschwindigkeit hängt danach vom Computer ab. Man kann sich also auf die Koordination und den Sprungwinkel konzentrieren - der durch wiederholtes LOSFEUERN bestimmt wird. Ein Tip: sich nicht entmutigen lassen — man braucht mehrere Anläufe, ehe man die richtige Koordination und den passenden Winkel weghat.

TRACK & FIELD

ISTRUZIONI

IL GIOCO

Dovrete sostenere la sfida più dura della vostra vita: vi attendono 6 estenuanti gare: i 100 metri, il salto in lungo, il lancio del giavellotto, i 110 metri ad ostacoli, il lancio del martello ed il salto in alto.

Potete giocare da soli, o contro un massimo di 3 giocatori. Potete scegliere 4 livelli di difficoltà: facile, normale, difficile e spaventoso. Potete partecipare all'intero gioco o soltanto ad una gara. Ma tenete presente che il vostro vero avversario siete voi stesso. Dovete ottenere il tempo o la distanza necessari per qualificarvi in ogni gara per continuare il gioco. Altrimenti, è tutto finito.

COME INIZIARE

Una volta caricato il gioco, quando premete il tasto F1 si presenterà lo schermo per selezionare la vostra scelta. Da questo schermo, usate i tasti F1, F3 e F5 per selezionare:

IL LIVELLO DI DIFFICOLTÀ: facile, normale, difficile, spaventoso.

IL NUMERO DEI GIOCATORI: da 1 a 4.

IL NUMERO DEI JOYSTICK: 1 o 2. Quando viene usato soltanto un joystick, esso deve essere collegato alla Porta di accesso 1, e tutti i giocatori lo devono usare. Nella modalità per 2 joystick, i giocatori 2 e 4 usano la Porta di accesso 2.

GARA SINGOLA O TUTTO IL GIOCO: Se selezionate "Game" (gioco), dovete ottenere il tempo o la distanza di qualificazione in ogni gara per poter continuare. Se selezionate una gara singola, continuerete ad eseguire la stessa gara volta dopo volta, proprio come un atleta in allenamento.

LE GARE

I 100 METRI

È una gara di pura velocità, ma non è facile come sembra. La vostra velocità di corsa dipende dalla velocità con cui muoverete il joystick da destra a sinistra, in continuazione, il più velocemente possibile. *Tempo di qualificazione (difficoltà normale): 13,00 secondi.*

SALTO IN LUNGO

Aumentate la vostra velocità muovendo il joystick da destra a sinistra e così via, il più velocemente possibile, poi premete il pulsante di TIRO, e siete pronti al salto! La distanza viene determinata dal vostro punto di partenza e dall'angolo del vostro salto — più a lungo tenete premuto il pulsante, più alto sarà l'angolo. (Un angolo di 40-45 gradi è ideale). *Distanza di qualificazione (difficoltà normale): 7,00 metri.*

LANCIO DEL GIAVELLOTTO

Di nuovo, aumenterete la vostra velocità muovendo il joystick da destra a sinistra e così via, poi premete il pulsante di TIRO per lanciare il giavellotto. Fate attenzione all'angolo di lancio — tenete premuto il pulsante di TIRO sufficientemente a lungo per raggiungere un angolo di 40 gradi. *Distanza di qualificazione: (difficoltà normale): 72,50 metri.*

110 METRI AD OSTACOLI

Una gara classica di atletica leggera, la più difficile combinazione di velocità (movimento del joystick, come sopra) e di sincronismo dei salti (premendo il pulsante di TIRO). Siate veloci ma fate attenzione — un ostacolo mancato, e siete finiti! *Tempo di qualificazione (difficoltà normale): 13,50 secondi.*

LANCIO DEL MARTELLO

Una gara da capogiro! Il movimento continuo del joystick da destra a sinistra vi farà ruotare — più velocemente ruotate, più aumenterà la potenza del vostro lancio. Ma fate attenzione a non ruotare troppo, altrimenti commetterete un fallo — perciò cercate di sincronizzare il punto di rilascio ed eseguite il vostro lancio usando il pulsante di TIRO. Di nuovo, l'angolo è cruciale — un angolo di 40-45 gradi è ideale. *Distanza di qualificazione: (difficoltà normale): 77,00 metri.*

SALTO IN ALTO

La gara più dura di tutte — quella che davvero separa il forte dal debole. Cominciate col muovere il joystick a destra e a sinistra fino a quando comincerete a muovervi — dopo di che, il computer controlla la velocità del vostro avvicinamento. Il che significa che sarete liberi di concentrarvi sulla sincronizzazione e sull'angolo di salto — che è controllato tramite la pressione continua sul pulsante di TIRO. **SUGGERIMENTO:** Non perdetevi d'animo — dovete tentare diverse volte prima di riuscire a trovare la sincronizzazione e l'angolo che fanno che voi.

WINTER OLYMPIAD

After the opening credit screen press the FIRE BUTTON to continue to the first option screen.

- OPTION 1 -** Select the number of players 1 - 6 then press RETURN.
Now type in the players' names no more than 8 characters.
Press RETURN.
- OPTION 2 -** On the Flags of Nations screen select the Country you wish to compete for, using the Joystick and FIRE BUTTON for each player.
- OPTION 3 -** Events Screen
You can select to play or miss an Event by pressing the Y or N key as it flashes next to the event.
After the Opening Ceremonies have been completed press the FIRE BUTTON to start loading the first Event you have selected.
- EVENT 1** **SKI JUMP (3 HEATS)**
To start the descent press the FIRE BUTTON then as he approaches the take-off point re-press the FIRE BUTTON to launch him into the air.
While in the air, control the skier with the Joystick keeping them level for landing. To land the skier safely push the joystick to the left just as he touches down.
Points are awarded for both distance and style.
Style is the length of time you have held the skier in a level position together with a safe landing.
- EVENT 2** **DOWNHILL (1 HEAT)**
Fire button starts the Skier's descent down the twisting route. Push joystick UP to accelerate, pull Down to slow, Left and Right to move skier.
FIRE BUTTON to jump the hazardous fallen logs.

After the scores have been displayed and you have selected either "NEXT EVENT" or "RE-TRY" push the joystick UP to continue.

EVENT 3

BOB SLED

To start the sled on it's run, press Keys A and S alternatively to gather as much speed and distance before the driver and brake man jump in for their descent.
A and S controls the bob Left and Right as it hurtles down the track.
To apply the brake on the bob press Space Bar or Fire Button on Joystick.
The optimum position through the bends at maximum speed and minimum time is towards the top of the bend but beware too high and it becomes dangerous.

EVENT 4

SKI JUMP

To start the Skier's descent press the Fire Button/Space Bar.
As he approaches the take off point, again press Fire Button or Space Bar to launch him into the air. Whilst in the air P and L control the skier's skis.
To gain maximum points, time your jump off the run and keep your skis together for as long as possible for those valuable style points.

EVENT 5

SLALOM

To start Skier's run press P or Up on Joystick.
A and S keys are left and right or joystick.
Weave your skier through the gates keeping the Red flags to the right and the Blue flags to the left.
At the end of all Events the final Medal Table will be displayed.
To replay the game, simply switch OFF the computer and re-load.

WINTER OLYMPIAD

Une fois l'écran du générique affiché, appuyez sur le BOUTON FEU pour faire apparaître l'écran avec la première option.

- OPTION 1** — Sélectionnez le nombre de joueurs (de 1 à 6), puis appuyez sur RETOUR. Tapez les noms des joueurs avec 8 caractères maximum. Appuyez sur RETOUR.
- OPTION 2** — Sur l'écran Drapeaux des Nations, sélectionnez le pays pour lequel vous désirez concourir en utilisant le levier et le BOUTON FEU pour chaque joueur.
- OPTION 3** — Ecran d'épreuves
- Vous pouvez sélectionner de jouer ou de manquer une Epreuve en appuyant sur la touche Y ou N alors qu'elle clignote à côté de l'épreuve. Après la fin des cérémonies d'ouverture, appuyez sur le BOUTON FEU pour commencer à charger la première Epreuve que vous avez choisi.

EPREUVE 1 SAUT A SKIS (3 ELIMINATIONS)

Pour amorcer la descente, appuyez sur le BOUTON FEU puis, quand le skieur approche du point d'envol, réappuyez sur le BOUTON FEU pour le lancer dans les airs.

Une fois en l'air, contrôlez les skis avec le Levier en en les gardant horizontaux pour la réception. Pour faire atterrir le skieur en sécurité, poussez le levier à gauche, juste comme il se reçoit.

Des points sont attribués selon la distance et pour le style.

Le style représente le laps de temps pendant lequel vous avez gardé les skis horizontaux ainsi qu'une réception assurée.

EPREUVE 2 DESCENTE (1 ELIMINATION)

Le bouton Feu déclenche la descente du Skieur le long d'une piste en zigzag. Poussez le levier vers le HAUT pour accélérer, tirez-le vers le BAS pour ralentir, à Gauche et à Droite pour déplacer le skieur.

Le BOUTON FEU le fait sauter par dessus les troncs d'arbres tombés au hasard.

Après l'affichage des scores et après avoir sélectionné "EPREUVE SUIVANTE" ou "NOUVEL ESSAI", poussez le levier vers le HAUT pour continuer.

EPREUVE 3 BOBSLEIGH

Pour faire démarrer la luge, appuyez tour à tour sur les touches A et S pour acquérir autant de vitesse et de distance possibles avant que le pilote et l'homme qui freine ne sautent dessus pour la descente.

A et S contrôlent la luge de Gauche à Droite comme elle dévale la piste.

Pour faire fonctionner le frein sur la luge, appuyez sur la Barre Espace ou sur le Bouton Feu du levier.

EPREUVE 4

La position optimum, à vitesse maximale et temps minimum à travers les zigzags, se situe vers le haut de la courbe mais attention, elle devient dangereuse si trop élevée.

SAUT A SKIS

Pour amorcer la descente du Skieur, appuyez sur Bouton Feu/Barre Espace. Comme il approche du point d'envol, réappuyez sur Bouton Feu ou Barre Espace pour le lancer dans les airs. Une fois en l'air, les skis du skieurs se contrôlent avec P et L.

Pour acquérir le maximum de points, synchronisez votre saut de la piste et gardez vos skis en place aussi longtemps que possible pour ces précieux points de style.

EPREUVE 5

SLALOM

Pour amorcer la descente du Skieur, appuyez sur P ou poussez le levier vers le HAUT.

Le levier ou les touches A et S le déplacent à gauche et à droite.

Faites zigzager votre skieur entre les portes en gardant les drapeaux Rouges à sa droite et les drapeaux Bleus à sa gauche.

A la fin de toutes les épreuves, un tableau définitif des Médailles sera affiché.

Pour recommencer à jouer, simplement DEBRANCHER l'ordinateur et le recharger.

WINTER OLYMPIAD

Nach dem Vorspann durch Drücken des FEUERKNOPFS auf den ersten Options-Bildschirm überwechseln.

- OPTION 1** Anzahl Mitspieler auswählen (1 bis 6), dann RETURN drücken. Dann die Namen der Mitspieler (bis zu 8 Buchstaben) eingeben. RETURN drücken.
- OPTION 2** Im Bildschirm mit den Länderflaggen das Land auswählen, für das Sie fahren wollen. Joystick und FEUERKNOPF benützen.
- OPTION 3** Ereignis-Bildschirm
Zum Auswählen oder Überspringen eines Ereignisses Y (Ja) oder N (Nein) drücken, wenn es beleuchtet wird.
Nach Ablauf der Eröffnungszeremonie mit dem FEUERKNOPF das erste ausgewählte Ereignis in Gang setzen.
- EREIGNIS 1 SKISPRINGEN (SKI JUMP, 3 RUNDEN)**
Für den Anlauf auf der Schanze den FEUERKNOPF drücken, dann zum Absprung erneut FEUERKNOPF betätigen.
Im Sprung die Skier mit dem Joystick zur Vorbereitung auf die Landung möglichst flach halten. Für ein sicheres Aufsetzen auf dem Boden den Joystick im letzten Moment vor der Landung nach links drücken.
Die Punktwertung richtet sich nach der Sprungweite und dem Stil.
Der Stil wird beurteilt nach der Länge der Zeit, in der die Skier flach gehalten wurden, und aus der sicheren Landung.
- EREIGNIS 2 ABFAHRT (DOWNHILL, 1 RUNDE)**
Mit dem Feuerknopf den Fahrer auf die Abfahrtsstrecke schicken. Zum Beschleunigen Hebel nach oben schieben, wenn's zu rasant wird, Hebel nach unten drücken. Nach links und rechts bewegen, um auf der Strecke zu bleiben und die Ideallinie zu finden!
Zum Überspringen der Baumstämme, die auf der Rennstrecke herumliegen (!!!), den FEUERKNOPF drücken.
Nach Anzeige der Punkte und Auswahl von NEXT EVENT (nächstes Ereignis) oder RETRY (Neuversuch) den Joystick nach oben drücken, um weiterzumachen.
- EREIGNIS 3 BIATHLON (1 Runde)**
Der Feuerknopf gibt dem Kämpfer den Anstoß; durch nach links und nach rechts Bewegen des Joysticks Tempo und Rhythmus allmählich

nach rechts Bewegen des Joysticks Tempo und Rhythmus allmählich aufbauen. Bei Erreichen der Schußlinie hat er 5 Kugeln für die 5 Ziele zur Verfügung. Ein gutes Resultat setzt sowohl Schnelligkeit wie auch Treffsicherheit voraus.

Nach Einblenden der Punktetafel mit dem Feuerknopf das nächste Ereignis laden.

- EREIGNIS 4 SLALOM (1 LAUF)**
Zum Starten des Slalomläufers den Feuerknopf drücken, dann durch Bewegen nach links und rechts die Tore gekonnt umfahren!
Der Feuerknopf kann verwendet werden, um den Fahrer etwas aufzurichten, damit er sich mit den Stöcken besser abstoßen und Tempo drauflegen kann. Diese Technik ist besonders auf dem flacheren Stück vor der Ziellinie zu empfehlen!
Die Tore müssen mit der gelben Flagge rechts und der braunen links durchfahren werden.
Drücken des Feuerknopfs nach Anzeige der Punktetafel bringt Sie zum nächsten Ereignis.
- EREIGNIS 5 BOB (3 ABFAHRTEN)**
Zum Starten den Feuerknopf drücken. Den Schlitten durch Links- und Rechtsbewegungen auf der steilen, kurvenreichen Bahn halten.
Die beste Position in den Kurvenstrecken ist in der Höhe, unterhalb der Kante — aber aufgepaßt!
Wenn's zu haarig wird und der Schlitten außer Kontrolle zu geraten droht: mit Feuerknopf bremsen.

Wenn Sie das letzte ausgewählte Ereignis absolviert haben, werden die Medaillengewinner angezeigt.

Zum Neustarten das Spiel gemäß Anleitung neu laden.

WINTER OLYMPIAD

Dopo lo schermo iniziale dei crediti premete il PULSANTE DI FIRE (TIRO) per accedere allo schermo di opzione.

OPZIONE 1 — Selezionate il numero dei giocatori da 1 a 6, poi premete RETURN. Ora scrivete i nomi dei giocatori usando non più di 8 caratteri. Premete RETURN.

OPZIONE 2 — Sullo schermo delle Bandiere delle Nazioni selezionate la Nazione per cui volete competere, usando il joystick e il PULSANTE DI FIRE (TIRO) per ogni giocatore.

OPZIONE 3 — Schermo delle gare
Potete scegliere di partecipare ad una Gara o di saltarla premendo il tasto Y (sì) o N (no) mentre lampeggia accanto alla gara.

Al termine della cerimonia di apertura, premete il PULSANTE DI FIRE (TIRO) per cominciare a caricare la prima gara che avete selezionato.

GARA 1 SALTO DAL TRAMPOLINO (3 PROVE)

Per cominciare la discesa premete il PULSANTE DI FIRE (TIRO), poi mentre vi avvicinate al punto di decollo premete di nuovo il PULSANTE DI FIRE (TIRO) per lanciare in aria lo sciatore.

Durante il volo, controllate gli sci con il joystick cercando di tenerli in posizione orizzontale per un buon atterraggio. Per far sì che lo sciatore atterri bene spingete il joystick verso sinistra non appena tocca il suolo. I punti vengono aggiudicati in base alla distanza e allo stile. Lo stile è basato sul lasso di tempo in cui avete tenuto gli sci uniti in posizione orizzontale e sull'esecuzione di un buon atterraggio.

GARA 2 DISCESA LIBERA (1 PROVA)

Il Pulsante di fire (tiro) comincia la discesa dello sciatore lungo il percorso tortuoso. Spingete il joystick in SU per accelerare, in GIÙ per rallentare, a SINISTRA e a DESTRA per muovere lo sciatore.

Premete il PULSANTE DI FIRE (TIRO) per evitare i pericolosi tronchi d'albero che sono caduti sulla pista.

Dopo che i punteggi vengono mostrati sullo schermo e voi avete selezionato "NEXT EVENT" (PROSSIMA GARA) o "RE-TRY" (PROVARE DI NUOVO) spingete il joystick in SU per proseguire.

GARA 3 BOB

Per avviare il bob, premete i tasti A e S alternativamente per accumulare la massima velocità e distanza prima che il guidatore ed il frenatore entrino nel bob.

I tasti A ed S muovono il bob a destra e a sinistra nella sua impetuosa discesa.

Per azionare il freno sul bob premete la barra di spaziatura o il pulsante di tiro sul joystick.

GARA 4

La posizione ottimale per eseguire le curve alla velocità massima e con il minimo spreco di tempo è verso la parte superiore della curva, ma fate attenzione poiché se andate troppo in alto diventa pericoloso.

SALTO DAL TRAMPOLINO

Per iniziare la discesa dello sciatore premete il pulsante di tiro o la barra di spaziatura.

Mentre vi avvicinate al punto di decollo, premete il pulsante di tiro o la barra di spaziatura per lanciarlo in aria. Durante il volo i tasti P e L controllano gli sci dello sciatore.

Per ottenere un punteggio più alto, saltate nel momento giusto e tenete gli sci ben uniti il più a lungo possibile per gli importanti punti di stile.

GARA 5

SLALOM

Per cominciare la discesa dello sciatore premete il tasto P o Su sul joystick. I tasti A ed S sono equivalenti a sinistra e destra sul joystick.

Fate scendere lo sciatore a zig-zag tra le porte con le bandierine rosse alla sua destra e quelle blu alla sua sinistra.

Alla fine di tutte le gare verrà mostrato il medagliere finale.

Per giocare di nuovo, semplicemente SPEGNETE il computer e ricaricate il gioco.