

# CHAMPIONSHIP SPRINT

## NOTES DE CONTROLE

La version Amstrad CPC de CHAMPIONNAT SPRINT peut se jouer avec deux joueurs maximum en utilisant soit le levier, soit le clavier (voir GUIDE DE REFERENCE RAPIDE pour l'utilisation des touches). Tout levier compatible CPC peut être utilisé.

## POUR COMMENCER

CHAMPIONNAT SPRINT est divisé en deux sections distinctes — COURSE DE CHAMPIONNAT SPRINT et CONSTRUCTION DE CIRCUIT DU CHAMPIONNAT SPRINT — si vous utilisez la version à cassette, vous les trouverez sur chaque côté de la cassette. Si vous utilisez la version à disquette, un menu sera affiché vous offrant les options CHARGEMENT JEU (COURSE CHAMPIONNAT utilisant les huit CIRCUITS tout prêts), CHARGEMENT EDITEUR (CONSTRUCTION DE CIRCUIT DU CHAMPIONNAT SPRINT) et CHARGEMENT CIRCUITS FAITS SUR COMMANDE (COURSE CHAMPIONNAT utilisant 8 CIRCUITS FAITS SUR COMMANDE par vous-même sur votre propre disquette).

Huit CIRCUITS tout prêts vous sont fournis pour COURIR et vous pouvez en créer d'autres séries de huit en utilisant le programme CONSTRUCTION qui est un EDITEUR DE CIRCUIT.

Créer/éditer des CIRCUITS en utilisant le programme CONSTRUCTION, sauvegardez-les sur votre cassette (ou disquette si vous utilisez cette version), puis chargez le programme COURSE pour jouer, soit sur les CIRCUITS tout prêts, soit sur vos propres CIRCUITS préalablement sauvegardés!

Les CIRCUITS s'EDITENT ou se PARCOURENT 8 à la fois, ils sont aussi sauvegardés comme série de 8 circuits sur votre cassette de données (ou disquette si vous utilisez cette version). (Les utilisateurs de disquette peuvent mémoriser 10 séries de CIRCUITS TOUT PRETS, sauvegardés sur fichier, appellation 0 à 9, sur une disquette vierge formatée).

## UTILISATION DE CONSTRUCTION DE CIRCUIT DU CHAMPIONNAT SPRINT

Ce programme est connu sous le nom d'EDITEUR DE CIRCUIT et une fois qu'il est chargé, l'écran affichera un circuit avec quatre mots compartimentés à travers le haut et des plans en bas à droite. Sur l'écran, vous pouvez voir une flèche appelée le CURSEUR et, en déplaçant le levier dans une direction donnée, vous déplacez le CURSEUR dans la même direction.

Les mots compartimentés en haut de l'écran sont la clé aux options de jeu — chaque mot sur la barre ("HASARDS", "CAPACITE", "ECRANS", "OPTIONS") a un menu avec une liste d'options cachée derrière — on les appelle "Menus Dépliants". Vous devrez les utiliser pour effectuer vos sélections de jeu — tous les détails concernant l'utilisation des "Menus Dépliants" et des autres modalités de CHAMPIONNAT SPRINT sont décrites ci-dessous.

## MENUS DEPLIANTS — OPTIONS DE JEU DISPONIBLES

Les options suivantes sont à disposition sur les menus dépliants "cachés" derrière quatre catégories principales en haut de l'écran (voir utilisation des menus dépliants ci-dessous). Les catégories sont "HASARDS", "CAPACITE", "ECRANS" et "OPTIONS" et leurs options associées sont les suivantes:

**Hasards** — TORNADE  
GRAVILLONS  
EAU  
HUILE

**Ecrans** — SUIVANT  
EFFACAGE  
ETABLISSEMENT D'ITINERAIRE

**Capacité** — CLES ANGLAISES  
VITESSE DE TELEGUIDAGE

**Options** — REGLEMENT DES TOUCHES  
MEMOIRESEER  
CHARGEMENT  
AFFICHAGE DES CARRÉS

## UTILISATION DES MENUS DEPLIANTS

- Déplacez le CURSEUR juste en dessous du mot requis sur le menu de mots ("HASARDS", "CAPACITE", "ECRANS" ou "OPTIONS"), puis déplacez le CURSEUR aussi loin que possible vers le haut. Le CURSEUR devrait alors se trouver sur le mot du menu.
- Appuyez sur FEU. Un menu apparaîtra avec une liste d'options.
- Redéplacez le levier vers le bas jusqu'à ce qu'une petite barre de couleur apparaisse, mettant en évidence les options du menu. Déplacez le levier vers le haut ou vers le bas jusqu'à ce que le levier ait mis en évidence l'option requise.
- Déplacez le levier vers la gauche. Sur certaines options, cela n'aura aucun effet, mais sur d'autres, un chiffre apparaîtra, par exemple lorsque le chiffre "0" apparaît en association avec l'option TORNADE, cela signifie que cette modalité est en fait "éteinte" et n'apparaîtra pas sur le circuit en construction. Déplacez simplement le levier à gauche ou à droite jusqu'à ce que le chiffre voulu apparaisse.  
Une pression de FEU activera les autres options (SUIVANT, par exemple affichera le CIRCUIT suivant).
- Une fois que vous avez fini de modifier les options de jeu, vous pouvez sortir du menu dépliant en poussant le levier aussi loin que possible vers le haut.

## REVUE DES CIRCUITS/SELECTION D'UN CIRCUIT

Sélectionnez "SUIVANT", listé sur le menu "ECRANS". Une pression de FEU provoquera l'affichage du CIRCUIT suivant (écran). CHAMPIONNAT SPRINT peut mémoriser huit circuits en même temps. Pour visualiser les CIRCUITS, continuez à appuyer sur FEU.

## CONSTRUIRE SON PROPRE CIRCUIT/MODIFIER UN CIRCUIT

- Déplacez le CURSEUR dans la portion droite de l'écran (à côté du CIRCUIT) et vous verrez qu'il disparaît! Juste au dessus du milieu de ce côté droit se situe une petite case. On l'appelle la FENETRE A CARRÉS et le curseur se situe maintenant derrière cette fenêtre. En déplaçant le levier vers le haut et le bas, vous verrez alors qu'un choix d'éléments de CIRCUIT, appelés CARRÉS DE CIRCUIT, défile par la FENETRE A CARRÉS.
- Mettez le CARRÉ requis à l'affiche à l'intérieur de la FENETRE A CARRÉS.
- Ensuite, déplacez le CURSEUR vers la gauche et placez-le sur le CIRCUIT à l'endroit où vous voulez faire aller le CARRÉ.

- Appuyez une fois sur FEU et le CURSEUR copiera le CARRE qui est dans la fenêtre à carrés sur le CIRCUIT, le mettant à la place de celui qui était dessous.
- Répétez à partir du numéro 1 ci-dessus jusqu'à ce que le circuit soit à votre satisfaction.
- Lorsque vous aurez fini d'éditer les 8 CIRCUITS de manière satisfaisante, ne manquez pas de les mémoriser sur votre propre cassette de données (ou votre propre disquette de données si vous utilisez cette version).

Notez que les circuits, étant validés avant toute course, doivent être praticables et que tout blocage du circuit ou tout bord ouvert (par exemple sur l'herbe) les invalidera.

Notez également que les CARRES PONT sont à deux sens (c'est à dire que les voitures peuvent passer dessus ou dessous) et que les RAMPES doivent être par paires.

#### — HASARDS —

##### "HUILE"/"EAU"/"GRAVILLONS"

Listés sur le menu "HASARDS". Pour chaque, vous pouvez choisir un chiffre de 0 à 4 en déplaçant GAUCHE/DROITE — c'est le nombre de ces articles qui apparaîtra au hasard quels que soient la COURSE ou le CIRCUIT. Par exemple, si vous mettez HUILE sur 3, quelle que soit la course, 3 nappes d'HUILE au maximum seront placées au hasard comme obstacle autour des CIRCUITS.

##### "TORNADE"

Listée sur le menu "HASARDS". En déplaçant GAUCHE/DROITE, vous pouvez sélectionner un chiffre — soit 0, soit 1 — et cela détermine si oui ou non une TORNADE apparaîtra au hasard quels que soient la COURSE ou le CIRCUIT. Sélectionnez 0 si vous ne voulez pas de TORNADE.

#### — CAPACITE —

##### "CLES ANGLAISES"

Listées sur le menu "CAPACITE". Vous pouvez choisir un chiffre de 0 à 7 en déplaçant GAUCHE/DROITE. Des CLES ANGLAISES seront placées sur chaque CIRCUIT au hasard pendant la COURSE — les joueurs doivent essayer de les ramasser en passant dessus. Le chiffre que vous sélectionnez avec cette option représente le nombre que vous devez ramasser pour vous qualifier pour des bonus "extras" pour votre voiture.

#### VITESSE DE TELEGUIDAGE

Listée sur le menu "CAPACITE". Vous pouvez choisir un chiffre de 0 à 5 en déplaçant GAUCHE/DROITE. Ceci détermine la vitesse à laquelle les voitures TELEGUIDEES (contrôlées par l'ordinateur) tourneront autour des circuits. Plus le chiffre est élevé, plus elles iront vite.

Souvenez-vous, les voitures TELEGUIDEES ne commettent pas d'erreurs. Elles peuvent seulement être battues par pure habileté...ou si vous réglez cette option sur un chiffre vraiment bas!

#### — ECRAN —

##### SUIVANT

Listé sur le menu "ECRANS". Appuyez sur FEU pour afficher le CIRCUIT suivant parmi les huit (écrans).

#### EFFACAGE

Listé sur le menu "ECRANS". Appuyez sur FEU et le CIRCUIT disparaîtra, laissant la place à un écran d'arbres!

#### ETABLISSEMENT D'ITINERAIRE

Listé sur le menu "ECRANS". Lors d'une course, les voitures TELEGUIDEES suivent l'itinéraire "correct" autour d'un CIRCUIT — cette option détermine l'itinéraire. Avant de pouvoir jouer une course, vous devez décider de l'itinéraire que toutes les voitures doivent suivre autour d'un circuit afin de se qualifier pour un TOUR complet (la plupart des circuits possèdent des croisements 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 tous les croisements jusqu'à ce qu'on revienne à la CASE DEPART. L'itinéraire que la flèche a suivi compose le TOUR requis pour la course donnée, par conséquent, quand les joueurs courent sur le circuit, il doivent suivre le même itinéraire pour avoir une chance de gagner.

- Mettez cette option en évidence sur le menu dépliant et appuyez sur FEU.
- La flèche apparaîtra sur la CASE DEPART du circuit actuellement sélectionné. Réappuyez sur FEU et elle se déplacera automatiquement aussi loin que possible autour du circuit.
- Si/Quand la flèche atteint un croisement où elle peut aller dans plus d'une direction, elle s'arrêtera. C'est alors que vous prenez le contrôle manuel avec le levier et pointez la flèche dans la direction requise à ce croisement.
- Appuyez le bouton FEU pour redéplacer la flèche.
- Répétez à partir du numéro 3 ci-dessus jusqu'à ce que la flèche se retrouve sur la CASE DEPART.
- Assurez-vous que vous avez utilisé ETABLISSEMENT DU CIRCUIT sur les 8 circuits avant de tenter de courir sur l'un d'eux.

#### — OPTIONS —

##### REGLEMENT DES TOUCHES

Listé sur le menu "OPTIONS". Ceci vous permet de redéfinir les touches de CONTROLE.

##### MEMOIRE

Listée sur le menu dépliant "OPTIONS".

Version à cassette: Insérez votre propre cassette de données prête à mémoriser les 8 CIRCUITS pour un usage ultérieur.

Version à disquette: Insérez votre propre disquette de données prête à mémoriser les 8 CIRCUITS. Vous pouvez les mémoriser en tant que fichiers 0 à 9 (à sélectionner sur le menu dépliant).

##### CHARGEMENT

Listé sur le menu "OPTIONS".

Version à cassette: Insérez dès à présent votre propre cassette de données, en vous assurant qu'elle est en position correcte pour le CHARGEMENT à partir des 8 CIRCUITS préalablement mémorisés.

**Version à disquette:** Insérez votre disquette de données dès à présent et sélectionnez un chiffre de 0 à 9 comme référence de fichier pour le chargement d'une série de 8 CIRCUITS préalablement mémorisés.

## VISUALISATION DES CIRCUITS

Listée sur le menu dépliant "OPTIONS". Ceci affiche tous les CARRES disponibles sur l'écran. Appuyez sur FEU pour retourner sur EDITEUR.

## UTILISATION DE LA COURSE CHAMPIONNAT SPRINT

Ce programme est basé sur l'original du jeu de courses d'arcade Championnat Sprint des Jeux Atari. C'est une course pour CHAMPIONS! Et quel défi que de courir et gagner sur huit circuits différents — de plus, si vous utilisez les circuits CONSTRUITS par vous-même, vous pouvez courir sur autant de combinaisons différentes de huit circuits que vous voulez. Pleins d'embûches ou sans un seul obstacle, cela repose entièrement sur vous!

### Version à cassette:

Après un petit moment, un MENU sera affiché vous demandant de "SELECTIONNEZ CIRCUITS" avec les choix suivants:

1. CIRCUITS DE CHAMPIONNAT
2. CIRCUITS FAITS SUR COMMANDE

Si vous sélectionnez le 1, vous COURREZ sur les 8 CIRCUITS tout prêts. Si vous sélectionnez le 2, vous pourrez COURIR sur 8 CIRCUITS que vous aurez conçu en utilisant EDITEUR DE CONSTRUCTION DE CIRCUIT et vous devriez insérer votre propre cassette de données dès à présent, en vous assurant qu'elle est en position correcte pour charger vos CIRCUITS.

### Version à disquette

A partir du menu principal, sélectionnez soit CHARGEMENT JEU si vous voulez COURIR sur les 8 CIRCUITS tout prêts, soit CHARGEMENT CIRCUITS SUR COMMANDE si vous désirez COURIR sur vos propres CIRCUITS conçus avec l'EDITEUR.

Lorsque vous êtes prêt à COURIR, un menu est affiché avec les chiffres 1 et 2.

Pour sélectionner le nombre de JOUEURS, appuyez sur la touche 1 jusqu'à ce que l'écran affiche le nombre correct.

Appuyez sur 2 pour COMMENCER LA COURSE!

Un menu affiche alors un plan graphique des huit circuits. Déplacez le volant du milieu pour SELECTIONNER votre CIRCUIT en utilisant GAUCHE et DROITE quand nécessaire.

## REGLES DU CIRCUIT

Bientôt, vous vous trouverez 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. Dans ce but, vous devez être le premier à finir quatre tours complets passant par la CASE DEPART et suivant l'itinéraire correct. Les voitures TELEGUIDEES, ne commettant jamais d'erreurs, sont les adversaires les plus redoutables, mais vous pouvez les battre par une conduite habile.

Pendant la course, essayez de ramasser les CLES ANGLAISES qui apparaîtront au hasard — ramassez le nombre requis (dont vous aurez décidé sur l'EDITEUR) et vous pouvez gagner des points de bonus précieux pour votre voiture — ceux-ci vous donneront un avantage sur vos adversaires dans la course suivante!

La voiture se contrôle en appuyant sur FEU pour accélérer et en déplaçant GAUCHE et DROITE. Pour ralentir, ôtez tout simplement votre doigt du bouton FEU.