

# CHAMPIONSHIP SPRINT

## INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

**AMSTRAD DISC:** Allumez l'ordinateur. Insérez la disquette dans le lecteur et tapez run "DISC". Le jeu chargera automatiquement.

**AMSTRAD CASSETTE:** Allumez l'ordinateur. Insérez la cassette dans le lecteur. Puis appuyez simultanément sur les touches CTRL et ENTER. Appuyez ensuite sur PLAY et une fois sur n'importe quelle touche. Le jeu chargera automatiquement. Il est inutile de vouloir charger le Track editor.

## Notes de contrôle

La version Amstrad CPC DE CHAMPIONSHIP SPRINT peut se jouer jusqu'à 2 joueurs avec le joystick ou sur clavier.

## Pour commencer

CHAMPIONSHIP SPRINT se divise en deux sections distinctes. CHAMPIONSHIP SPRINT RACING et CHAMPIONSHIP SPRINT COURSE CONSTRUCTION. Si vous avez la version cassette, vous les trouverez sur les deux côtés de la cassette. Vous pouvez COURIR sur huit CIRCUITS pré-établis et vous avez la possibilité de créer d'autres séries de huit CIRCUITS en utilisant le programme de CONSTRUCTION qui est un CREATEUR DE CIRCUITS. Créez des CIRCUITS en utilisant le programme de CONSTRUCTION. Sauvegardez-les sur votre propre cassette (ou sur votre disquette, si vous avez la version disquette), puis chargez le programme de COURSE pour jouer sur les CIRCUITS pré-établis ou sur vos propres CIRCUITS mis en mémoire. Les CIRCUITS se courent ou se créent par série de huit à la fois; ils sont également sauvegardés sur votre propre cassette de données (ou disquette, si vous avez la version disquette) en une série de huit CIRCUITS.

Extras -	TORNADE GRAVILLONS EAU HUILE	Capacité -	CLES ANGLAISES. VITESSE DE TELEGUIDAGE.
Ecrans -	SUITE REMISE A ZERO ITINERAIRE PREVU	Options -	TOUCHES DE REDEFINITION. SAUVEGARDE. CHARGEMENT. AFFICHAGE DE CARRES.

## UTILISATION DES MENUS DEPLIANTS

1. Déplacez le CURSEUR juste en-dessous du mot choisi ("EXTRAS", "CAPACITE", "ECRANS" ou "OPTIONS") puis faites monter le CURSEUR au maximum. Le CURSEUR doit maintenant se trouver sur le mot choisi.
2. Appuyez sur FEU. Un menu devrait apparaître avec le listage des options.
3. Déplacez le joystick 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 joystick vers le haut ou vers le bas jusqu'à ce qu'il mette en évidence l'option voulue.
4. Déplacez le joystick 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 combiné avec l'option TORNADE, cela signifie qu'elle est en effet "éteinte" et qu'elle n'apparaîtra plus sur le circuit en cours de construction.

Déplacez simplement le joystick vers la gauche ou la droite jusqu'à ce que le chiffre voulu apparaisse. Sur d'autres options, appuyer sur FEU activera cette option (SUITE par exemple fera apparaître le circuit suivant).

5. Lorsque vous avez fini de modifier les options du jeu, vous pouvez sortir du menu dépliant en poussant le joystick vers le haut au maximum.

#### **VISUALISATION DES CIRCUITS/SELECTION D'UN CIRCUIT**

Sélectionnez "SUITE" sur le menu dépliant "ECRANS". En appuyant sur FEU, vous ferez apparaître le circuit (écran) suivant.

CHAMPIONSHIP SPRINT peut mémoriser huit circuits à la fois. Pour visualiser les CIRCUITS, appuyez sans arrêt sur FEU.

#### **COMMENT CONSTRUIRE VOTRE PROPRE CIRCUIT/MODIFIER UN CIRCUIT**

1. Placez le CURSEUR sur la partie droite de l'écran (à côté de CIRCUIT) et vous le verrez disparaître! Juste au-dessus de cette partie droite se trouve un petit encadré. C'est la FENETRE A CARRES, et le curseur est maintenant derrière cette fenêtre. Alors, en déplaçant le joystick vers le haut ou vers le bas, vous verrez une série d'éléments composant le CIRCUIT appelés CARRES DE CIRCUITS, défiler dans la FENETRE A CARRES.

2. Placez le CARRE voulu, de telle sorte qu'il apparaisse dans la FENETRE A CARRES.

3. Déplacez maintenant le CURSEUR vers la gauche et mettez-le à l'emplacement du CIRCUIT où vous désirez placer le CARRE.

4. Appuyez une fois sur FEU et le curseur reproduira le CARRE à partir de la FENETRE A CARRES, en remettant en place ce qu'il y avait sous le CIRCUIT.

5. Répétez à partir du numéro 1 ci-dessus jusqu'à ce que le circuit soit à votre satisfaction.

6. Lorsque vous avez créé les 8 circuits à votre satisfaction, n'oubliez pas de les SAUVEGARDER sur votre propre cassette de données (ou votre propre disquette de données, si vous utilisez la version disquette).

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 CARRES 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.

#### **OPTIONS**

##### **TOUCHES DE REDEFINITION**

Listées dans le menu "OPTIONS". Elles vous permettent de redéfinir les touches de CONTROLE.

##### **SAUVEGARDE**

Listée dans le menu "OPTIONS". Introduisez votre propre cassette de données prête à enregistrer les 8 CIRCUITS destinés à être utilisés ultérieurement.

##### **CHARGEMENT**

Listé dans le menu "OPTIONS". Introduisez maintenant votre propre cassette de données, en vérifiant qu'elle est correctement mise en place pour charger les 8 CIRCUITS préalablement sauvegardés.

## **VERSION CASSETTE**

Après quelques instants, un menu apparaîtra, vous demandant de **SELECTIONNER** des **CIRCUITS**. Les choix proposés sont:

1. **CIRCUITS CHAMPIONSHIP**
2. **CIRCUITS PERSONNALISEES**

Si vous choisissez 1, vous courez sur les 8 **CIRCUITS** pré-établis. Si vous choisissez 2, vous pourrez **COURIR** sur les 8 **CIRCUITS** que vous avez créés en utilisant l'**EDITEUR DE CONSTRUCTION DE CIRCUITS**, et vous devriez introduire votre propre cassette **CIRCUITS** en vous assurant qu'elle est à l'endroit voulu pour charger vos circuits.

## **REGLES DU CIRCUIT**

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 avoir effectué 4 tours complets en passant par la **CASE DEPART** et en suivant le bon itinéraire. Les voitures **TELEGUIDEES** (par l'ordinateur) sont les adversaires les plus redoutables puisqu'elles ne commettent jamais d'erreur, 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 voulu (comme vous l'avez pré-réglé dans le **CREATEUR**) et vous gagnerez des 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 joystick. Pour ralentir, retirez tout simplement votre doigt de la touche de **FEU**.

## **EXTRAS**

### **"HUILE", "EAU", "GRAVILLONS"**

Listés sur le menu **"EXTRAS"**. Pour chaque, vous pouvez choisir un chiffre de 0 à 4 en vous déplaçant vers la **GAUCHE** ou vers la **DROITE**. C'est le nombre d'articles qui apparaîtra 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 comme obstacles sur les **CIRCUITS**.

## **TORNADE**

Listée sur le menu dépliant **"EXTRAS"**. En vous déplaçant vers la **GAUCHE** ou vers la **DROITE**, vous pouvez sélectionner un chiffre (soit 0, soit 1) et ceci détermine si oui ou non une **TORNADE** apparaîtra au hasard pendant toute **COURSE**, quel que soit 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 vous déplaçant vers la **GAUCHE** ou vers la **DROITE**. 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 choisissez avec cette option correspond au nombre de **CLES** que vous devez ramasser par **COURSE**, quel que soit le **CIRCUIT**, pour avoir droit à des bonus supplémentaires pour votre voiture.

### **VITESSE DE TELEGUIDAGE**

Listée sur le menu "CAPACITE". Vous pouvez sélectionner un chiffre de 0 à 5 en vous déplaçant vers la GAUCHE ou vers la DROITE. C'est la vitesse à laquelle les voitures TELEGUIDEES (contrôlées par ordinateur) courront sur les circuits. Plus le chiffre est élevé, plus vite elles parcourront le circuit. Souvenez-vous que les voitures TELEGUIDEES ne commettent pas d'erreur. Elles ne peuvent être battues que par pure habileté...ou si vous choisissez un chiffre vraiment bas pour cette option!

### **ECRANS**

#### **SUITE**

Listée sur le menu "ECRANS". Appuyez sur FEU pour faire apparaître les 8 CIRCUITS suivants (écrans).

#### **REMISE A ZERO.**

Listée sur le menu "ECRANS". Appuyez sur FEU et le CIRCUIT sera effacé, laissant apparaître un écran d'arbres!

### **ITINERAIRE PREVU**

Listé sur le menu "ECRANS". Les voitures TELEGUIDEES (contrôlées par ordinateur) suivent l'itinéraire correct sur un CIRCUIT pendant une COURSE. Cette option détermine l'itinéraire. Avant de pouvoir disputer une course, vous devez décider de l'itinéraire que toutes les voitures doivent suivre sur le circuit pour se qualifier pour un TOUR complet (des carrefours figurent sur la plupart des circuits, et à moins de spécifier une direction valide à chaque carrefour, il est impossible de continuer à courir). Ceci s'accomplit en guidant une flèche autour du circuit à partir de la CASE DEPART en passant par chaque carrefour, jusqu'à ce que la flèche regagne la CASE DEPART. L'itinéraire suivi par la flèche comprend 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.
2. La flèche apparaîtra sur la CASE DEPART du circuit sélectionné. Réappuyez sur FEU et elle se déplacera le long du circuit aussi loin qu'elle le pourra.
3. Si/Quand la flèche atteint un carrefour où elle peut se déplacer dans plus d'une direction, elle s'arrête. C'est alors que vous prenez le contrôle manuel avec le joystick et pointez la flèche dans la direction voulue au carrefour.
4. Appuyez sur la touche FEU pour déplacer la flèche.
5. Répétez à partir du numéro 3 jusqu'à ce que la flèche atteigne de nouveau la CASE DEPART.
6. Assurez-vous que vous avez utilisé ITINERAIRE PREVU sur les huit circuits avant de tenter de courir sur l'un d'entre eux.