FESTIVALIA

ATARI ST * AMIGA * AMSTRAD CPC
COMMODORE 64 * SPECTRUM

* GREAT COURTS
* SUPERWONDER BOY
* ACTION FIGHTER
* P 47
* TRIVIAL POURSUITE

UBI SOFT
Entertainment Software

SOMMAIRE

GREAT COURTS ..... p. 3

SUPER WONDER BOY ..... p. 39

ACTION FIGHTER ..... p. 40

P 47 ..... p. 43

TRIVIAL POURSUITE ..... p. 44

Great Courts
by UBI SOFT

Created and designed by
Lothar Schmitt, Uwe Meier, H. Ruttmann

Programmed by Lothar Schmitt
Background art and character animation
by Uwe Meier
Sound by H. Ruttmann

AMIGA is a registered trademark of Commodre - AMIGA, Inc.
ATARI and ST are registered trademark of ATARI Corporation.
IBM is a registered trademark of International Business Machines, Inc.
Great Courts is a trademark of UBI SOFT.

SOMMAIRE DE GREAT COURTS

I) Utilisation de Great Courts 9

Menu principal (Main menu)..... 9

- Tournoi (Tournament).
- Entraînement (Practice).
- Mode.
- Classement (Ranking).
- Sauvegarde (Storage).

Les sous menus..... 9

Option tournoi (Tournament).

- Play.
- Table.

Option entraînement (Practice)..... 10

- Deux joueurs (Two players).
- Machine.
- Service.

Option mode..... 11

- Easy.
- Advanced.
- Professionnal.

Option classement (Ranking)..... 13

Option sauvegarde (Storage)..... 13

- Load.
- Save.

II) INSTRUCTION DE CHARGEMENT DE GREAT COURTS 13

1) SPECTRUM 13

2) ATARI ST 14

3) AMIGA 16

4) AMSTRAD 19

5) COMMODORE 64 22

III) Les différentes techniques du tennis 24

Le service.
- Règles générales.
- Appliqué à Great Courts.

Les différents coups..... 26
Groundstrokes.
- Coup droit.
- Revers.
- La volée.
- Appliqué à Great Courts.

Les différents coups par rapport à l'adversaire..... 29
- Down the line shot.
- Crosscourts shot.
- Passing shot.
- Approach shot.
- Drop shot.
- Ship shot.
- Appliqué à Great Courts.

Position du joueur en réception de balle. 30
- Technique de réception.
- Appliqué à Great Courts.

Les effets de balle. 31
- Top spin.
- Under spin.
- Side spin.
- Appliqué à Great Courts.

Stratégie du tennis. 31
- Le service.
- Le retour de service.
- Le service-volée
- La deuxième volée.
- Le passing shot.
- Le lob.

IV) Annexes. 34

Gagnants du tournoi de l'Open de France (French Open).
de Wimbledon (All England Championship).
de l'US Open (Flushing Meadow).
de l'Open d'Australie (Australian Open).

I) Utilisation de Great Courts.

Menu principal (Main menu).

Tournoi (Tournament) : Cette option vous permet de commencer le premier tournoi du grand chelem, à savoir l'Open de Melbourne (Australie).

Entraînement (Practice) : Apprentissage des différentes techniques avec une machine qui renvoie les balles, jeu contre un adversaire humain, entraînement au service.

Mode : Choix de l'un des trois modes de difficulté (Easy, Advanced, Professional).

Classement (Ranking) : visualisation des 64 premiers joueurs.

Sauvegarde (Storage) : chargement ou sauvegarde du jeu en cours.
Une seule sauvegarde du match en cours est possible.

Les sous menus.

Option TOURNOI (Tournament)

PLAY : Sélection du prochain match ou introduction à un tournoi.
Si c'est le premier match du tournoi que le joueur dispute, alors il doit entrer son nom. Si une erreur est commise lors de la saisie du nom, il est toujours possible de réécrire celui-ci en appuyant sur la touche DEL (Delete) de votre clavier. Après avoir entré le nom, il faut le valider à l'aide de la touche Return de votre clavier. Le joueur est classé en 64e position du classement mondial en début de tournoi.
Le premier des quatre tournois auxquels le joueur doit participer est l'OPEN de MELBOURNE (Australian OPEN in Melbourne). Avant de commencer

chacun des quatre tournois, une image de présentation agrémentée d'un fond musical apparaît.
Les matchs se déroulent de la même manière que dans la réalité, excepté pour le changement de côté des joueurs. Le joueur joue toujours au premier plan, ceci pour une jouabilité maximale.
La combativité et le niveau de jeu des adversaires est fonction de leur classement. Cette différence existe dans les trois modes.
Si le niveau de difficulté choisi est EASY, seuls les deux premiers matchs du tournoi seront dans ce mode (16e et 8e de finale). Le troisième match du tournoi (4e de finale) sera joué en mode Advanced.
En cas de victoire à ce tournoi, le joueur pourra participer aux tournois suivants :

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

Lors d'un match il est possible d'accéder aux options suivantes :
Pause : Il suffit d'appuyer sur la touche P du clavier.
Replay : Touche R. Cette option vous permet de visualiser en 3 dimensions et de façon animée le dernier échange.

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

Résultats des 16e de finale.
Nom des participants au tournoi.

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

Option ENTRAINEMENT (Practice) : Ce choix permet au joueur de

s'entraîner aux différentes techniques du tennis. Pour cela il dispose des options suivantes :

Deux joueurs (Two players) : Jeu contre un deuxième adversaire humain. Ce mode de jeu respecte les règles de tennis. Contrairement au mode PLAY, le changement de côté des joueurs est pris en compte de la même manière que dans la réalité.

Machine : Entraînement avec une machine lanceuse de balle. Le joueur a la possibilité de choisir entre 6 programmes d'entraînement lui permettant un apprentissage des différents coups du tennis. Il peut également s'entraîner pour améliorer ses points faibles. Si vous désirez vous entraîner sur les différents terrains il faut pour cela passer par le mode PLAY et aller au tournoi possédant le court voulu. Ensuite commencez à jouer puis abandonner le match en appuyant sur la touche ESC (Escape) de votre clavier ou sur la touche ESC et le bouton de tir de votre joystick simultanément. Il ne reste plus qu'à revenir à l'entraînement.

Service : Le choix de cette option permet au joueur d'améliorer son service.

Option MODE : Choix du degré de difficulté du jeu. Le joueur a le choix entre les trois modes suivants :

EASY : Ce mode s'adresse aux débutants et est implémenté automatiquement au chargement de GREAT COURTS.
Le service est facilité car le joueur n'a que le pointeur à diriger. Les fautes au filet lors du service sont quasiment impossibles (sauf erreur grave du joueur). Le test de détection de collision de la raquette et de la balle est très large si bien que le joueur a une grande probabilité de renvoyer la balle. C'est comme s'il jouait avec une grande raquette. De plus le micro-ordinateur indique au joueur, à l'aide d'un pointeur

(petit losange noir), l'endroit où il doit se placer pour renvoyer la balle.
Le choix de l'option EASY rend GREAT COURTS très agréable à utiliser pour les débutants.

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

PROFESSIONAL : Mode pour les joueurs ayant une grande expérience de GREAT COURTS.
Le joueur doit préparer son coup (coup droit ou revers) en déplaçant son personnage par rapport à la balle sinon le choix du coup droit ou revers ne sera pas valide (le coup sera fonction de la position du joueur par rapport à la balle). Pour éviter ce type d'erreur il faut procéder de la manière suivante :
Préparation du coup : Placez le personnage à l'endroit supposé être le bon.
Validation du coup : Appuyez sur le bouton de tir. Si la balle est sur la droite du personnage, celui-ci essayera le coup droit (et inversement).
Ce mode possède donc plus de difficultés, plus de variantes et demande donc plus de technique. Le moment où le joueur appuie sur le bouton de tir est important et le mieux est que le joueur se prépare à frapper la balle en courant (en appuyant sur le bouton de tir du joystick) ce qui permet au tennisman de se positionner à la réception.

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

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

Option CLASSEMENT (Ranking) : C'est le classement mondial des 64 premiers joueurs (y compris vous). En début de jeu, vous êtes classé 64e et votre position évolue suivant vos résultats aux différents matchs disputés.
Si vous désirez changer le nom de vos adversaires, il suffit de valider la touche E. Une page écran apparaît et vous devez entrer le nom du joueur puis son score. Après chaque saisie vous devez valider celle-ci par Return. Pour quitter cette option, il suffit d'appuyer sur la touche ESC.

Option SAUVEGARDE (Storage) :

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

LOAD : Récupération d'une partie sauvegardée précédemment.

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

II INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT DE GREAT COURTS

1) SPECTRUM

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT :

Pour jouer à GREAT COURTS, vous avez besoin d'un SPECTRUM et d'un joystick (facultatif).

CHARGEMENT (version cassette) :

– Eteignez votre ordinateur.

– Insérez la cassette de GREAT COURTS dans le lecteur et mettez votre ordinateur sous tension. Confirmez l'option "CHARGEMENT CASSETTE" en pressant RETURN sur votre clavier. Un message apparaîtra vous demandant de presser sur la touche PLAY de votre lecteur de cassette, puis sur une touche quelconque de votre clavier. Le programme se chargera ensuite automatiquement.

– Après quelques instants, le nom et la date d'un tournoi apparaissent à l'écran. Vous devez donc entrer au clavier le nom du vainqueur de ce tournoi. Pour cela reportez-vous aux annexes de la notice. Vous ne devez entrer que le nom du joueur (ne pas saisir ni la lettre du prénom ni le point). Lorsque vous avez entré le nom, une page de présentation apparaît à l'écran, suivie du menu principal.

– Si vous ne faites rien le jeu passe automatiquement en mode de démonstration. Pour retourner au menu principal, pressez simplement sur le bouton de tir de votre joystick (ou sur la touche < du clavier, ou alternativement sur la touche ENTER).

COMMENT JOUER A GREAT COURTS ?

a) CLAVIER :

Les commandes de clavier sont les suivantes :

Joueur N° 1	clavier QWERTY
Mouvement vers le haut	Q
Mouvement vers le bas	A
Mouvement vers la droite	R
Mouvement vers la gauche	E

Choix et validation d'un coup : touche <

Joueur N° 2	clavier AZERTY
Mouvement vers le haut	I
Mouvement vers le bas	K
Mouvement vers la droite	P
Mouvement vers la gauche	O

Choix et validation d'un coup : touche ".".

b) JOYSTICK :

Vous pouvez faire des mouvements dans les quatre directions en utilisant le joystick. Choisissez et validez le coup en utilisant le bouton de tir de votre joystick.

c) CHOIX DES OPTIONS DANS LE MENU PRINCIPAL :

Vous vous servez du joystick (ou des touches Q et A) pour choisir une des options du menu (l'option sélectionnée apparaît soulignée et éclairée). Pour confirmer une option, pressez le bouton de tir de votre joystick ou la touche < de votre clavier.

– SERVIR : Lorsque vous jouez contre l'ordinateur, vous commencez toujours par servir. Cliquez sur le bouton de tir de votre joystick ou la touche <, ou la barre d'espace. Déplacez ensuite le pointeur noir vers la gauche ou vers la droite (selon le côté où vous servez) en vous servant du joystick, des touches W et E, ou des touches P et O.

N.B. : dans les modes "ADVANCED" et "PROFESSIONAL", il est préférable de s'entraîner avant de commencer un jeu.

Dans ces modes, vous devez relâcher le bouton de tir de votre joystick au bon moment sinon la balle ira dans le filet ou sortira des limites de la zone de service.

– RENVOYER LA BALLE :

Lors des échanges, presser le bouton de tir de votre joystick (ou la touche <) pour préparer votre coup, et relâchez-le pour renvoyer la balle.

N.B. : le joueur cesse de se déplacer lorsque vous cliquez sur le bouton de tir de votre joystick.

– QUITTER UNE OPTION ET RETOURNER A L'ECRAN DE SELECTION PRECEDEMMENT CHOISI :

Pour quitter une option, pressez la touche ENTER de votre clavier.

REMARQUES :

Comparée aux versions ATARI et AMIGA, la version SPECTRUM de GREAT COURTS présente quelques différences :

– Le menu principal a deux fonctions supplémentaires : l'option TWO PLAYERS (= deux joueurs) et l'option DEMO.

– Dans l'option TOURNAMENT (tournoi), vous ne pouvez doinner votre nom qu'avec le joystick ou les commandes du clavier.

– Il n'est pas possible de voir un REPLAY.

– L'option TABLE n'existe pas.

– Dans l'option PRACTICE (entraînement), il n'est pas possible de jouer à deux.

– Il n'est pas possible de sauvegarder un jeu en cours (STORAGE) ou un classement en cours (CURRENT RANKING).

– Il est possible de choisir le côté du court sur lequel le joueur veut jouer. Pour ce faire, sélectionnez l'option MODE, puis l'option PLAY BACK si vous voulez jouer en fond de court ou PLAY FRONT si vous voulez jouer en avant.

– Il est possible de regarder une démonstration du jeu en sélectionnant le mode DEMO.

2) ATARI ST

GREAT COURTS fonctionne sur les ATARI suivants : ATARI 520 ST, 1040, MEGA ST2 et 4, ATARI STE anciennes et nouvelles ROMS en version couleur ou monochrome.

Pour utiliser GREAT COURTS, il vous faut un ATARI et un (ou deux) joystick(s). Si votre joystick possède un auto-fire, vérifiez que celui-ci est sur la position OFF.

MODE DE CHARGEMENT :

* Eteignez votre micro-ordinateur,

* Insérez la disquette 1 de GREAT COURTS dans le lecteur A. Si votre ATARI est un ATARI 520 ST, vérifiez qu'il n'y a pas de périphériques de connectés.

* Allumez votre ATARI. GREAT COURTS se charge automatiquement et après quelques instants, la page de présentation apparaît avec une musique.

Pour accéder au menu principal, cliquez sur le bouton de tir de votre joystick. Un message vous demandera d'insérer la disquette 2 de GREAT COURTS. Vous verrez apparaître le nom d'un tournoi et une date, reportez-vous aux annexes de la notice, entrez le nom du gagnant correspondant au tournoi (n'entrez pas l'initiale qui précède le nom) et appuyez sur RETURN. En cas d'erreur de saisie, appuyez sur la touche BACKSPACE puis renouvelez l'opération. Si vous avez entré le bon mot de passe, vous accédez directement au menu principal.

Vous voyez alors apparaître différentes options que vous sélectionnez en déplaçant la manette du joystick vers le haut ou vers le bas (vous voyez le contour lumineux entourant une option se déplacer), appuyez sur le bouton de tir pour valider l'option choisie.

N.B. : Dans l'option TOURNAMENT, vous ne pouvez pas accéder à l'option TABLE si vous jouez le premier match d'un tournoi.
Si vous choisissez l'option PLAY après chaque nouvel écran, appuyez sur le bouton de tir de votre joystick pour accéder à l'écran suivant. Lorsque vous donnerez votre nom, validez la saisie avec la touche return.

COMMENT JOUER A GREAT COURTS :

* LE SERVICE

Lorsque vous jouez, vous commencez systématiquement par servir. Cliquez sur le bouton de tir de votre joystick, dirigez à gauche ou à droite le pointeur jaune avec le joystick et placez-le là où vous souhaitez envoyer la balle.

N.B. : Dans les modes "ADVANCED" et "PROFESSIONAL", prenez bien soin de vous entraîner avant de commencer une partie.
Dans ces modes, il faut cliquer une seconde fois pour sélectionner le moment du tir.

* LE RETOUR DE BALLE

Lors de l'échange, appuyez sur le bouton de tir de votre joystick pour armer et relâchez-le pour renvoyer la balle.

N.B. : Le déplacement du joueur s'arrête lorsque vous appuyez sur le bouton de tir de votre joystick (il y a une inertie qui est fonction de sa vitesse et du terrain).

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

Pour quitter une partie, appuyez simultanément sur le bouton de tir de votre joystick et sur la touche ESC (escape).

- QUELQUES TOUCHES IMPORTANTES :

P - Vous permet de faire une pause lorsque vous jouez un match. Cliquez sur le bouton de tir de votre joystick pour redémarrer.

R - Provoque un replay 3 D de votre dernier échange.

E - Cette touche n'est valide que dans l'option RANKING. Elle vous permet de changer les noms des joueurs dans le classement. Pour cela, entrez le nom du joueur et validez en appuyant sur RETURN. Vous pouvez changer les noms des 64 joueurs du classement. Pour quitter cette option, appuyez sur la touche ESC.

Additif à la fiche d'intruction

ATTENTION: GREAT COURTS est configuré avec un clavier QWERTY.

sur ATARI
Pour obtenir Q tapez A
Pour obtenir A tapez Q
Pour obtenir Y tapez W
Pour obtenir W tapez Z
Pour obtenir Z tapez Y
Pour obtenir M tapez ?

L'option LOAD n'est valide que lorsque vous avez sauvegardé une partie précédemment.
Eteignez bien votre machine avant d'utiliser GREAT COURTS.

3) AMIGA

GREAT COURTS fonctionne sur les AMIGA suivants : AMIGA 500, 1000*, 2000 (*Kickstart 1.2 ou plus) ayant un Workbench 1.2 ou 1.3 version PAL ou NTSC.

Pour utiliser GREAT COURTS, il vous faut un AMIGA et un (ou deux) joystick(s). Si votre joystick possède un auto-fire, vérifiez que celui-ci est sur la position OFF.

MODE DE CHARGEMENT :

* Eteignez votre micro-ordinateur,

* Insérez la disquette de GREAT COURTS dans le lecteur DFO. Si votre AMIGA est un AMIGA 500, vérifiez qu'il n'y a pas de périphériques de connectés.

* Allumez votre AMIGA. GREAT COURTS se charge automatiquement et après quelques instants, la page de présentation apparaît avec une musique.

Pour accéder au menu principal, cliquez sur le bouton de tir de votre joystick. Vous verrez apparaître le nom d'un tournoi et une date, reportez-vous aux annexes de la notice, entrez le nom du gagnant correspondant au tournoi (n'entrez pas l'initiale qui précède le nom) et appuyez sur RETURN. En cas d'erreur de saisie, appuyez sur la touche BACKSPACE puis renouvelez l'opération. Si vous avez entré le bon mot de passe, vous accédez directement au menu principal.

Vous voyez alors apparaître différentes options que vous sélectionnez en déplaçant la manette du joystick vers le haut ou vers le bas (vous voyez le contour lumineux entourant une option se déplacer), appuyez sur le bouton de tir pour valider l'option choisie.

N.B. : Dans l'option TOURNAMENT, vous ne pouvez pas accéder à l'option TABLE si vous jouez le premier match d'un tournoi.
Si vous choisissez l'option PLAY après chaque nouvel écran, appuyez sur le bouton de tir de votre joystick pour accéder à l'écran suivant. Lorsque vous donnerez votre nom, validez la saisie avec la touche return.

II - COMMENT JOUER A GREAT COURTS :

* LE SERVICE

Lorsque vous jouez, vous commencez systématiquement par servir. Cliquez sur le bouton de tir de votre joystick, dirigez à gauche ou à droite le pointeur jaune avec le joystick et placez-le là où vous souhaitez envoyer la balle.

N.B. : Dans les modes "ADVANCED" et "PROFESSIONAL", prenez bien soin de vous entraîner avant de commencer une partie.
Dans ces modes, il faut cliquer une seconde fois pour sélectionner le moment du tir.

* LE RETOUR DE BALLE

Lors de l'échange, appuyez sur le bouton de tir de votre joystick pour armer et relâchez-le pour renvoyer la balle.

N.B. : Le déplacement du joueur s'arrête lorsque vous appuyez sur le bouton de tir de votre joystick (il y a une inertie qui est fonction de sa vitesse et du terrain).

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

Pour quitter une partie, appuyez simultanément sur le bouton de tir de votre joystick et sur la touche ESC (escape).

III - QUELQUES TOUCHES IMPORTANTES :

P - Vous permet de faire une pause lorsque vous jouez un match. Cliquez sur le bouton de tir de votre joystick pour redémarrer.

R - Provoque un replay 3D de votre dernier échange.

E - Cette touche n'est valide que dans l'option RANKING. Elle vous permet de changer les noms des joueurs dans le classement. Pour cela, entrez le nom du joueur et validez en appuyant sur RETURN. Vous pouvez changer les noms des 64 joueurs du classement. Pour quitter cette option, appuyez sur la touche ESC.

Additif à la fiche d'intruction

ATTENTION: GREAT COURTS est configuré avec un clavier QWERTY.

Sur AMIGA
Pour obtenir A tapez Q
Pour obtenir M tapez ?
Pour obtenir Q tapez A
Pour obtenir W tapez Z
Pour obtenir Z tapez W

L'option LOAD n'est valide que lorsque vous avez sauvegardé une partie précédemment.
Eteignez bien votre machine avant d'utiliser GREAT COURTS.

4) AMSTRAD

Great Courts fonctionne sur les AMSTRAD CPC 6128, CPC 664, CPC 464.
Pour utiliser Great Courts, il vous faut un AMSTRAD et un joystick (en option).

MODE DE CHARGEMENT.

- Eteignez votre micro-ordinateur.

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

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

- Après quelques instants, le nom et la date d'un tournoi apparaissent à l'écran. Vous devez donc entrer au clavier le nom du vainqueur de ce tournoi. Pour cela reportez vous aux annexes de la notice. Vous ne devez entrer que le nom du joueur (ne pas saisir ni la lettre du prénom ni le point). Lorsque le nom est saisi, vous voyez apparaître la page de présentation puis le menu principal.

- Si vous n'effectuez aucune action, le jeu passera en mode démonstration automatiquement. Pour revenir au menu principal il

suffira de cliquer sur le bouton de tir de votre joystick (ou sur la barre espace ou sur la touche COPY).

III - COMMENT JOUER À GREAT COURTS ?

Les commandes au clavier sont les suivantes:

Joueur 1

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

Joueur 2

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

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

COMMENT CHOISIR UNE OPTION DANS LE MENU PRINCIPAL ?

Vous devez tout simplement utiliser le joystick (ou les touches Q et A) pour choisir une des options du menu (l'option choisie

apparaîtra soulignée et surlignée). Pour valider une option, vous devez appuyer sur le bouton de tir de votre joystick ou sur la touche COPY.

* LE SERVICE

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

NB : Dans les modes "ADVANCED" et "PROFESSIONAL", prenez bien soin de vous entraîner avant de commencer une partie. Dans ces modes, il faut relâcher le bouton de tir de votre joystick au bon moment, sinon la balle atterrira dans le filet ou en dehors du carré de service.

* LE RETOUR DE BALLE

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

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

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

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

REMARQUES.

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

- Le menu principal possède deux fonctions supplémentaires, à

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

5) COMMODORE 64

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

GREAT COURTS fonctionne sur les COMMODORE C64 et C128.
Pour utiliser GREAT COURTS, il vous faut un COMMODORE (64 ou 128) et un joystick.

MODE DE CHARGEMENT

– Eteignez votre micro-ordinateur.

• Version disque : Insérez la disquette GREAT COURTS dans le lecteur puis mettez votre micro-ordinateur sous tension.
C 64 : Tapez LOAD "★",8,1 puis validez avec la touche RETURN. Le jeu se charge.
C 128 : Passez en mode C 64. Pour cela, après avoir mis sous tension votre micro-ordinateur, appuyez simultanément sur la touche RESET et sur la touche COMMODORE. Tapez LOAD "★",8,1 puis validez avec la touche RETURN. Le jeu se charge automatiquement.

• Version cassette : Insérez la cassette de GREAT COURTS dans le lecteur et mettez votre micro-ordinateur sous tension.
C 64 : Appuyez sur les touches SHIFT et RUN/STOP simultanément puis appuyez sur la touche PLAY de votre lecteur. Le jeu se charge automatiquement.
C 128 : Passez en mode C 64. Pour cela, après avoir mis sous tension votre mirco-ordinateur, appuyez simultanément sur la touche RESET et sur la touche COMMODORE. Appuyez sur les touches SHIFT et RUN/STOP simultanément puis appuyez sur la touche PLAY de votre lecteur. Le jeu se charge automatiquement.

– Après quelques instants, le nom et la date d'un tournoi apparaissent à l'écran. Vous devez donc entrer au clavier le nom du vainqueur de ce tournoi. Pour cela reportez-vous aux annexes de la notice. Vous ne devez entrer que le nom du joueur (ne pas saisir ni la lettre du prénom ni le point). Lorsque le nom est saisi, vous devez le valider en appuyant sur la touche RETURN. Ensuite vous verrez apparaître la page de présentation puis le menu principal.
ATTENTION : votre joystick doit être connecté au port 2.

COMMENT JOUER A GREAT COURTS ?

Comment choisir une option dans le menu principal ?
Vous devez tout simplement utiliser le joystick pour choisir une des options du menu (l'option choisie apparaîtra entourée). Pour valider une option, vous devez appuyer sur le bouton de tir de votre joystick.

• LE SERVICE
Lorsque vous jouez contre l'ordinateur, vous commencez systématiquement par servir. Cliquez sur le bouton de tir de votre joystick puis dirigez à gauche ou à droite (cela dépend de l'endroit d'où vous servez) le pointeur noir avec le joystick et placez-le là où vous souhaitez envoyer la balle.
N.B. : Dans les modes "ADVANCED" et "PROFESSIONAL", prenez bien soin de vous entraîner avant de commencer une partie.
Dans ces modes, il faut appuyer sur le bouton de tir de votre joystick une deuxième fois pour frapper la balle, sinon elle atterrira dans le filet ou en dehors du carré de service.

• LE RETOUR DE BALLE
Lors de l'échange, appuyez sur le bouton de tir de votre joystick pour armer le coup et relâchez-le pour renvoyer la balle.
N.B. : Le déplacement du joueur s'arrête lorsque vous appuyez sur le bouton de tir de votre joystick. A ce moment précis il est possible de choisir le type de coup (LOB ou SMASH).
Le lob : Avant de relâcher le bouton de tir de votre joystick, dirigez la manette de votre joystick vers l'arrière.
Le smash : Avant de relâcher le bouton de tir de votre joystick, dirigez la manette de votre joystick vers l'avant.

COMMENT SORTIR D'UNE OPTION ET RETOURNER A L'ECRAN DE SELECTION PRECEDEMMENT CHOISI ?
Pour quitter une option, appuyez sur la touche RUN/STOP de votre clavier.

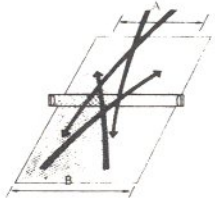
REMARQUES
Par rapport aux versions ATARI et AMIGA, GREAT COURTS COMMODORE possède quelques différences.
– Dans l'option TOURNAMENT (tournoi), l'option TABLE est remplacée par GIVE UP. Cette option vous permet d'abandonner un tournoi.
– Il n'est pas possible d'effectuer de REPLAY.
– Il n'est pas possible d'effectuer une sauvegarde du jeu en cours (STORAGE) ou du classement (RANKING).

III) Les différentes techniques du tennis

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

Schéma 6

A : simple
B : double

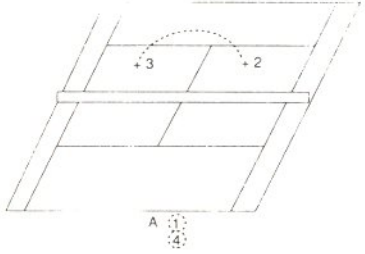


A : simple
B : double

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

Le service se passe en trois temps.
- Cliquez sur le bouton de tir du joystick. A partir de cet instant la première phase d'animation du service commence (joueur préparant son service).
- Sur le court, en face du joueur servant, apparaît un pointeur jaune (petite croix). Ce pointeur va vous servir à choisir l'endroit où la balle devra tomber. Dirigez le pointeur sur le court opposé diagonalement à votre joueur à l'endroit que vous avez choisi et où vous voulez que la balle tombe.
- Cliquez une deuxième fois pour valider le coup. A ce moment là, la suite de l'animation se poursuit et la balle part vers l'endroit choisi.
ATTENTION : Si vous n'êtes pas assez rapide à diriger le pointeur, la balle partira automatiquement.
De même si vous cliquez trop tôt la balle sera en dehors du court.
Dans le mode EASY il n'est pas obligatoire de cliquer la deuxième fois.

Schéma 7



A : Joueur
1 : Bouton de tir
2 : Curseur à déplacer
3 : Curseur dans la zone choisie
4 : Bouton de tir. Validation du tir

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

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

Schéma 8

Application des groundstrokes dans Great Courts.

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

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

Schéma 9

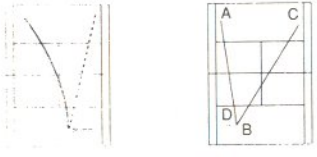
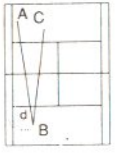
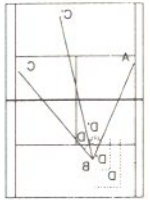


Schéma 10



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

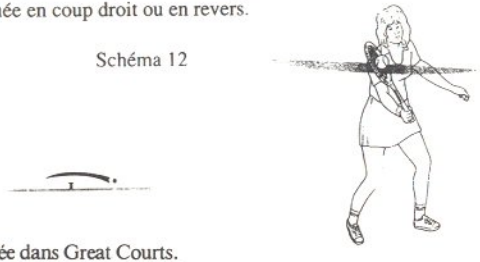
Schéma 11



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

La volée : Il s'agit d'un stroke effectué avant que la balle ne touche le sol (premier vol). Elle est généralement effectuée lorsque le joueur se trouve dans la zone des carrés de service (CF. schéma 12).
La volée peut être jouée en coup droit ou en revers.

Schéma 12



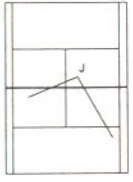
Application de la volée dans Great Courts.

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

de sortir la balle du court. Afin d'éviter ce genre de mauvaises balles suivez les indications du schéma 13.
NB : Essayez de croiser (de décroiser) la balle le plus possible comme cela elle aura plus de chance de toucher le court.

Schéma 13

J : Joueur



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

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

Down the line shot : Il s'agit d'un coup se faisant le long de la ligne sideline (CF. schéma 14).
Cross court shot : Coup renvoyé diagonalement d'un côté du court à l'autre (CF. schéma 15).
Passing shot : Il s'agit d'une balle passant à côté de l'adversaire lorsque celui-ci essaie de monter à la volée (CF. schéma 16).
Approach shot : Coup joué immédiatement avant une montée au filet
(CF. schéma 17).
Drop shot : Coup amorti de telle sorte que la balle tombe très près du filet (CF. schéma 18).
Ship shot : Coup moyennement amorti de façon à faire avancer l'adversaire
(CF. schéma 19).

Schéma 14

Schéma 15

Schéma 16

Schéma 17

Schéma 18

Schéma 19

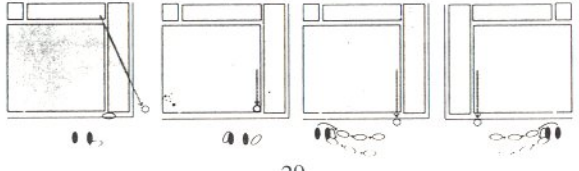
Application de ces différents coups dans Great Courts

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

D) Position du joueur en réception de balle.

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

Schéma 20



E) Les effets de balle.

Le top spin : cet effet fait tourner la balle sur elle-même dans le sens opposé de la résistance de l'air, ce qui crée une pression la faisant aller vers le sol. (CF. schéma 21).	Le side spin : cet effet fait tourner la balle soit vers la droite, soit vers la gauche (suivant le sens donné), ce qui arrondit sa trajectoire (CF. schéma 22).	L'under spin : c'est l'effet contraire du top spin (CF. schéma 23).

Schéma 21 Schéma 22 Schéma 23

Application des différents effets dans Great Courts.

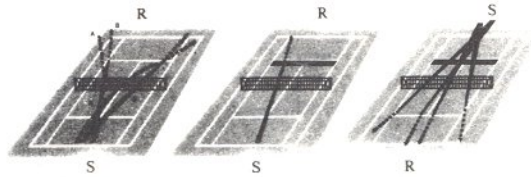
Il n'est pas possible de choisir l'effet de la balle à proprement dit. L'effet est en fait choisi par le micro-ordinateur suivant plusieurs critères (vitesse de la balle, nature du sol, position des joueurs, ...).

F) Stratégie du tennis.

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

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

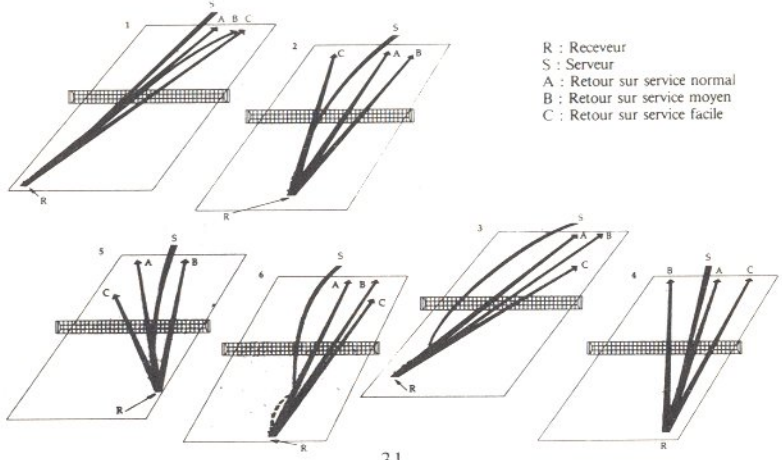
Schéma 24



S : Serveur R : Receveur

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

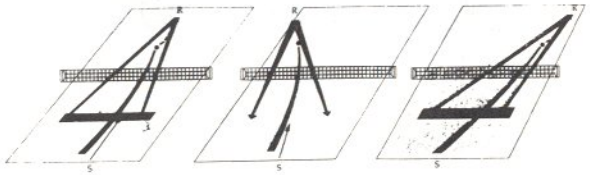
Schéma 25



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

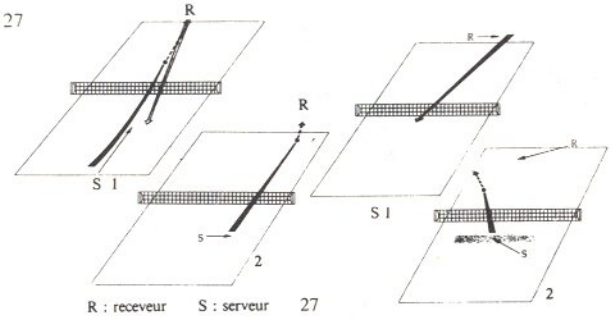
Schéma 26

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



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

Schéma 27

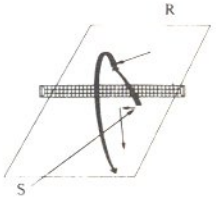


R : receveur S : serveur 27

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

Schéma 28

Schéma 29



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

ANNEXES

FRENCH OPEN

GAGNANTS DE L'OPEN DE FRANCE
(Disputé à Roland Garros depuis 1928)

Simple Messieurs

1928 H. COCHET
1929 R. LACOSTE
1930 H. COCHET
1931 J. BOROTRA
1932 H. COCHET
1933 J.H. CRAWFORD
1934 G. VON CRAMM
1935 F.J. PERRY
1936 G. VON CRAMM
1937 H. HENKEL
1938 J.D. BUDGE
1939 W.D. MAC NEILL
1946 M. BERNARD
1947 J. ASBOTH
1948 F.A. PARKER
1949 F.A. PARKER
1950 J.E. PATTY
1951 J. DROBNY
1952 J. DROBNY
1953 K.R. ROSEWALL
1954 M.A. TRABERT
1955 M.A. TRABERT
1956 L.A. HOAD
1957 S. DAVIDSON
1958 M.G. ROSE
1959 N. PIETRANGELI
1960 N. PIETRANGELI
1961 M. SANTANA
1962 R.G. LAVER
1963 R.S. EMERSON
1964 M. SANTANA
1965 F.S. STOLLE
1966 A.D. ROCHE
1967 R.S. EMERSON

1968 K.R. ROSEWALL bat R. LAVER 6-3, 6-1, 2-6, 6-2
1969 R.G. LAVER bat K.R. ROSEWALL 6-4, 6-3, 6-4
1970 J. KODES bat Z. FRANULOVIC 6-2, 6-4, 6-0
1971 J. KODES bat I. NASTASE 3-6, 6-2, 2-6, 7-5
1972 A. GIMENO bat P. PROISY 4-6, 6-3, 6-1, 6-1
1973 I. NASTASE bat N. PILIC 6-3, 6-3, 6-0
1974 B. BORG bat M. ORANTES 6-7, 6-0, 6-1, 6-1
1975 B. BORG bat G. VILAS 6-2, 6-3, 6-4
1976 A. PANATA bat H. SOLOMON 6-1, 6-4, 4-6, 7-6
1977 G. VILAS bat B. GOTTFRIED 6-0, 6-3, 6-0
1978 B. BORG bat G. VILAS 6-1, 6-1, 6-3
1979 B. BORG bat V. PECCI 6-3, 6-1, 6-7, 6-4
1980 B. BORG bat V. GERULAITIS 6-4, 6-1, 6-2
1981 B. BORG bat I. LENDL 6-1, 4-6, 6-2, 3-6, 6-1
1982 M. WILANDER bat G. VILAS 1-6, 7-6, 6-0, 6-4
1983 Y. NOAH bat M. WILANDER 6-2, 7-5, 7-6
1984 I. LENDL bat Mc ENROE 3-6, 2-6, 6-4, 7-5, 7-5
1985 M. WILANDER bat I. LENDL 3-6, 6-4, 6-2, 6-2
1986 I. LENDL bat PENFORS 6-3, 6-2, 6-4
1987 I. LENDL bat M. WILANDER 7-5, 6-2, 3-6, 7-6

ALL ENGLAND CHAMPIONSHIP

GAGNANTS DU TOURNOI DE WIMBLEDON
(Résultats depuis 1877)

Simple Messieurs

1877 S.W. GORE
1878 P.F. HADOW
1879 J.T. HARTLEY
1880 J.T. HARTLEY
1881 W. RENSHAW
1882 W. RENSHAW
1883 W. RENSHAW
1884 W. RENSHAW
1885 W. RENSHAW
1886 W. RENSHAW
1887 H.F. LAWFORD
1888 E. RAINSHAW
1889 W. RENSHAW
1890 W.J. HAMILTON
1891 W. BADDELEY
1892 W. BADDELEY
1893 J. PIM
1894 J. PIM
1895 W. BADDELEY
1896 H.S. MANOHY
1897 R.F. DOHERTY
1898 R.F. DOHERTY
1899 R.F. DOHERTY
1900 R.F. DOHERTY
1901 A.W. GORE
1902 H.L DOHERTY
1903 H.L. DOHERTY
1904 H.L. DOHERTY
1905 H.L. DOHERTY
1906 H.L. DOHERTY
1907 N.E. BROOKES
1908 A.W. GORE
1909 A.W. GORE
1910 A.F. WILDING
1911 A.F. WILDING
1912 A.F. WILDING
1913 A.F. WILDING
1914 N.E. BROOKES
1919 G.L. PATTERSON
1920 W.T. TILDEN
1921 W.T. TILDEN
1922 G.L. PATTERSON
1923 W.M. JOHNSTON
1924 J. BOROTRA

1925 R. LACOSTE
1926 J. BOROTRA
1927 H. COCHET
1928 R. LACOSTE
1929 H. COCHET
1930 W.T. TILDEN
1931 S.B. WOOD
1932 H.E. VINES
1933 J.H. CRAWFORD
1934 F.J. PERRY
1935 F.J. PERRY
1936 F.J. PERRY
1937 J.D. BUDGE
1938 J.D. BUDGE
1939 R.L. RIGGS
1946 Y. PETRA
1947 J.A. KRAMER
1948 R. FALKENBURG
1949 F.R. SCHROEDER
1950 J.E. PATTY
1951 R. SAVITT
1952 F.A. SEDGMAN
1953 E.V. SEIXAS
1954 J. DROBNY
1955 M.A. TRABERT
1956 L.A. HOAD
1957 L.A. HOAD
1958 A.J. COOPER
1959 A. OLMEDO
1960 N.A. FRASER
1961 R.G. LAVER
1962 R.G. LAVER
1963 C.R. Mc KINLEY
1964 R.S. EMERSON
1965 R.S. EMERSON
1966 M. SANTANA
1967 J.D. NEWCOMBE

1968 R. LAVER bat T. ROCHE 6-3, 6-4, 6-2
1969 R. LAVER bat J. NEWCOMBE 6-7, 5-7, 6-4, 6-4
1970 J. NEWCOMBE bat K. ROSEWALL 5-7, 6-3, 6-3, 3-6, 6-1
1971 J. NEWCOMBE bat S. SMITH 6-3, 5-7, 2-6, 6-4, 6-4
1972 S. SMITH bat I. NASTASE 4-6, 6-3, 6-3, 4-6, 7-5
1973 J. KODES bat A. METREVELI 6-1, 9-8, 6-3
1974 J. CONNORS bat K. ROSEWALL 6-1, 6-1, 6-4
1975 A. ASHE bat J. CONNORS 6-1, 6-1, 5-7, 6-4
1976 B. BORG bat I. NASTASE 6-4, 6-2, 9-7
1977 B. BORG bat J. CONNORS 3-6, 6-2, 6-1, 5-7, 6-4
1978 B. BORG bat J. CONNORS 6-2, 6-2, 6-3
1979 B. BORG bat R. TANNER 6-7, 6-1, 3-6, 6-3, 6-4
1980 B. BORG bat J. Mc ENROE 1-6, 7-5, 6-3, 6-7, 8-6
1981 J. Mc ENROE bat B. BORG 4-6, 7-6, 7-6, 6-4
1982 J. CONNORS bat J. Mc ENROE 3-6, 6-3, 6-7, 7-6, 6-4
1983 J. Mc ENROE bat LEWIS 6-2, 6-2, 6-2
1984 J. Mc ENROE bat J. CONNORS 6-1, 6-1, 6-2
1985 B. BECKER bat K. CUREN 6-3, 6-7, 7-6, 6-4
1986 B. BECKER bat I. LENDL 6-4, 6-3, 7-5
1987 P. CASH bat I. LENDL 7-6, 6-2, 7-5

U.S. OPEN

GAGNANTS DU TOURNOI DE L'U.S. OPEN
A FOREST HILLS jusqu'en 1977, à FLUSHING MEADOW depuis 1978

Simple Messieurs

1881 R.D. SEARS
1882 R.D. SEARS
1883 R.D. SEARS
1884 R.D. SEARS
1885 R.D. SEARS
1886 R.D. SEARS

1887 R.D. SEARS
1888 H.W. SLOCUM
1889 H.W. SLOCUM
1890 O.S. CAMPBELL
1891 O.S. CAMPBELL
1892 O.S. CAMPBELL
1893 R.D. WRENN
1894 R.D. WRENN
1895 F.H. HOVEY
1896 R.D. WRENN
1897 R.D. WRENN
1898 M.D. WHITMAN
1899 M.D. WHITMAN
1900 M.D. WHITMAN
1901 W.A. LARNED
1902 W.A. LARNED
1903 H.L. DOHERTY
1904 H. WARDS
1905 B.C. WRIGHT
1906 W.J. CLOTHIER
1907 W.A. LARNED
1908 W.A. LARNED
1909 W.A. LARNED
1910 W.A. LARNED
1911 W.A. LARNED
1912 M.E. Mc LOUGHLIN
1913 M.E. Mc LOUGHLIN
1914 R.N. WILLIAMS
1915 W.M. JOHNSTON
1916 R.N. WILLIAMS
1918 R.L. MURRAY
1919 W.M. JOHNSTON
1920 W.T. TILDEN
1921 W.T. TILDEN
1922 W.T. TILDEN
1923 W.T. TILDEN
1924 W.T. TILDEN
1925 W.T. TILDEN
1926 R. LACOSTE
1927 R. LACOSTE
1928 H. COCHET
1929 W.T. TILDEN
1930 J.H. DOEG
1931 H.E. VINES
1932 H.E. VINES
1933 F.J. PERRY
1934 F.J. PERRY
1935 W.L. ALLISON
1936 F.J. PERRY
1937 J.D. BUDGE
1938 J.D. BUDGE
1939 R.L. RIGGS
1940 W.D. Mc NEIL
1941 R.L. RIGGS
1942 F.R. SCHROERER
1943 J.R. HUNT
1944 F.A. PARKER
1945 F.A. PARKER
1946 J.A. KRAMER
1947 J.A. KRAMER
1948 R.A. GONZALES
1949 R.A. GONZALES
1950 A. LARSEN
1951 F.A. SEDGMAN
1952 F.A. SEDGMAN
1953 M.A. TRABERT
1954 E.V. SEIXAS
1955 M.A. TRABERT
1956 K.R. ROSEWALL
1957 M.J. ANDERSON
1958 A.J. COOPER
1959 N.A. FRASER
1960 N.A. FRASER
1961 R.S. EMERSON
1962 R.G. LAVER
1963 R.H. QSUNA
1964 R.S. EMERSON
1965 M. SANTANA
1966 F.S. STOLLE
1967 J.D. NEWCOMBE
1968 A.R. ASHE bat OKKER 14-12N, 5-7, 6-3, 3-6, 6-3
1969 R.G. LAVER bat ROCHE 7-9, 6-2, 6-2, 6-1
1970 K.R. ROSEWALL bat ROCHE 2-6, 6-4, 7-6, 6-3
1971 S.R. SMITH bat J. KODES 3-6, 6-3, 6-2, 7-6
1972 I. NASTASE bat A.R. ASHE 3-6, 6-3, 6-7, 6-4, 6-3
1973 J. NEWCOMBE bat J. KODES 6-4, 1-6, 4-6, 6-2, 6-3
1974 J. CONNORS bat K.R. ROSENWALL 6-1, 6-0, 6-1
1975 M. ORANTES bat J. CONNORS 6-4, 6-3, 6-3
1976 J. CONNORS bat B. BORG 6-4, 3-6, 7-6, 6-4

1977 G. VILAS bat J. CONNORS 2-6, 6-3, 7-6, 6-0
1978 J. CONNORS bat B. BORG 6-4, 6-2, 6-2
1979 J. Mc ENROE bat V. GERULAITIS 7-5, 6-3, 6-3
1980 J. Mc ENROEE bat B. BORG 7-6, 6-1, 6-7, 5-7, 6-4
1981 J. Mc ENROE bat B. BORG 4-6, 6-2, 6-4, 6-3
1982 J. CONNORS bat I. LENDL 6-3, 6-2, 4-6, 6-4
1983 J. CONNORS bat I. LENDL 6-3, 6-7, 7-5, 6-0
1984 J. Mc ENROE bat I. LENDL 6-3, 6-4, 6-1
1985 I. LENDL bat J. Mc ENROE 7-6, 6-3, 6-4
1986 I. LENDL bat MECIR 6-4, 6-2, 6-0
1987 I. LENDL bat M. WILANDER 6-7, 6-0, 7-6, 6-4

AUSTRALIAN OPEN IN MELBOURNE

GAGNANTS DU TOURNOI DE L'OPEN D'AUSTRALIE

Simple Messieurs

1905 R.W. HEATH
1906 A.F. WILDING
1907 H.M. RICE
1908 F.B. ALEXANDER
1909 A.F. WILDING
1910 R.W. HEATH
1911 N.E. BROOKES
1912 J.C. PARKE
1913 E.F. PARKER
1914 A. O'HARA WOOD
1915 F.G. LOWE
1919 A.R.F. KINGSCOTE
1920 P. O'HARA WOOD
1921 R.H. GEMMELL
1922 J.O. ANDERSON
1923 P. O'HARA WOOD
1924 J.O. ANDERSON
1925 J.O. ANDERSON
1926 J.B. WAWKES
1927 G.L. PATTERSON
1928 J. BOROTRA
1929 J.C. GREGORY
1930 E.F. MOON
1931 J.H. CRAWFORD
1932 J.H. CRAWFORD
1933 J.H. CRAWFORD
1934 F.G. PERRY
1935 J.H. CRAWFORD
1936 A.K. QUIST
1937 V.B. Mc GRATH
1938 J.D. BUDGE
1939 J.E. BROMWICK
1940 A.K. QUIST
1946 J.E. BROMWICK
1947 D. PAILS
1948 A.K. QUIST
1949 F.A. SEDGMAN
1950 F.A. SEDGMAN
1951 R. SAVIT
1952 K. Mc GREGOR
1953 K.R. ROSEWALL
1954 M.G. ROSE
1955 K.R. ROSEWALL
1956 L.A. HOAD
1957 A.J. COOPER
1958 A.J. COOPER
1959 A. OLMEDO
1960 R.G. LOVER
1961 R.S. EMERSON
1962 R.G. LAVER
1963 R.S. EMERSON
1964 R.S. EMERSON
1965 R.S. EMERSON
1966 R.S. EMERSON
1967 R.S. EMERSON
1968 W.W. BOWREY
1969 R. LAVER bat A. GIMENO 6-3, 6-4, 7-5
1970 A. ASHE bat D. CREALY 6-4, 9-7, 6-2
1971 K. ROSEWALL bat A. ASHE 6-1, 7-5, 6-3
1972 K. ROSEWALL bat M. ANDERSON 7-6, 6-3, 7-5
1973 J. NEWCOMBE bat O. PARUN 6-3, 6-7, 7-5, 6-1
1974 J. CONNORS bat P. DENT 7-6, 6-4, 4-6, 6-3

1975 J. NEWCOMBE bat J. CONNORS 7-5, 3-6, 6-4, 7-5
1976 M. EDMONSON bat J. NEWCOMBE 6-7, 6-3, 7-6, 6-1
1977 (Jan) R. TANNER bat G. VILAS 6-3, 6-3, 6-3
1977 (Déc) V. GERULAITIS bat J. LLOYD 6-3, 7-6, 5-7, 3-6, 6-2
1978 G. VILAS bat J. MARKS 6-4, 6-4, 3-6, 6-3
1979 G. VILAS bat J. SADRI 7-6, 6-3, 6-2
1980 B. TEACHER bat K. WARWICK 7-5, 7-6, 6-3
1981 J. KRIEK bat S. DENTON 6-2, 7-6, 6-7, 6-4
1982 J. KRIEK bat S. DENTON 6-3, 6-3, 6-2
1983 M. WILANDER bat I. LENDL 6-1, 6-4, 6-4
1984 M. WILANDER bat K. CUREN 6-7, 6-4, 7-6, 6-2
1985 S. EDBERG bat M. WILANDER 6-4, 6-3, 6-3
1987 S. EDBERG bat P. CASH 6-3, 6-4, 3-6, 5-7, 6-3

SUPER WONDER BOY

WONDERBOY AU PAYS DES MONSTRES

Wonderboy est de retour! Cette fois, c'est un adolescent aventureaux qui doit abattre le féroce dragon MEKA, qui crache le feu, pour que la paix retourne au Pays des Marveilles. Tom-Tom se mesure aux plus maléfiques monstres jamais connus. Des anacondas diaboliques, des vicieuses chauves-souris vampires, des hommes de boue fous et des squelettes hurlants, pour n'en citer que quelques-uns.

Prenez des trésors sur votre chemin pour vous donner des forces et de la protection. Des potions revivifiantes pour remonter les niveaux de vie, des tourbillons pour les batailles à distance et des bottes ailées pour vous envoler.

Devant vous, le défi suprême — une aventure cauchemardesque mettant en scène le bien contre le mal, car encore une fois le peuple pacifique du Pays des Merveilles fait appel à Wonderboy pour le délivrer des griffes de MEKA et de ses monstres meurtriers!!

Le futur du Pays des Merveilles est maintenant entre vos mains!

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

C64 cassette Insérez votre cassette dans le lecteur de cassettes. Maintenez les touches SHIFT et RUN/STOP enfoncées en même temps.
C64 disquette Insérez la disquette dans le lecteur de disquettes. Tapez LOAD"*",8,1 et appuyez sur RETURN.
C128 Tapez GO64 puis appuyez sur RETURN. Quand le message de guidage parait sur l'écran, tapez Y puis RETURN et suivez les instructions pour le C64.
Spectrum cassette Insérez la cassette dans votre lecteur de cassettes et tapez LOAD"" puis appuyez sur la touche ENTER. Puis appuyez sur la touche PLAY du lecteur.

Amstrad disquette Insérez la disquette dans le lecteur de disquettes. Tapez RUN"DISC et appuyez sur ENTER.
Amstrad cassette Appuyez sur CTRL et la petite touche ENTER. Appuyez sur la touche PLAY du lecteur.
Atari ST Insérez la disquette dans le lecteur A et mettez l'ordinateur en marche.
Amiga Allumez l'ordinateur et attendez le message de guidage WORKBENCH, puis insérez la disquette de jeu.

COMMANDES

MANETTE	— GAUCHE	←GAUCHE
"	— DROIT	→DROITE
"	— HAUT	↑ SAUT
	BAS	↓ BAS
"	— BAS + TIR	TIR ARME SPÉCIALS
"	— TIR	TIR
CLAVIER	— BARRE ESPACE	ENTRE PAR LA PORTE
P	— PAUSE	

Sur le Spectrum/Amstrad, il faut appuyer 1/2/3 pour les options dans les magazines à la place de faire bouger le curseur avec la manette et de choisir dans toutes les autres versions.

COMMANDES CLAVIER SPECTRUM

Saut/haut	— S
Gauche	— N
Droite	— M
Bas	— X
Arme spéciale	— Bas et tir
Tir	— CAPS SHIFT ou SYMBOL SHIFT
BARRE ESPACE	— FRAPPER (pour entrer par les portes)
P	— Pause
Q	— Quitter

ACTION FIGHTER

Le Président vous a chargé de cinq missions très dangereuses qui ont pour but de détruire la force de frappe ennemie. Le combat se déroulera en territoire ennemi, au sol et en l'air.
Dans ce but, vous bénéficierez des nouveaux véhicules transformables top secrets. Vous commencez le jeu à moto. Vous pouvez alors réunir 4 éléments (représentés par les icônes A B C D) qui transformeront la moto en voiture. Les icônes apparaîtront en fonction du nombre de véhicules ennemis que vous aurez détruits. Lorsque vous serez en voiture, appuyez sur la BARRE D'ESPACE pour revenir à la moto et vice-versa. La transformation en jet-car se fait automatiquement une fois que vous avez réuni les deux derniers éléments (représentés par les icônes E et F). La jet-car ne se transformera en moto qu'à l'atterrissage, lorsque vous aurez accompli votre mission. Vous perdrez alors tous les éléments que vous aviez réunis.

COMMENT JOUER:
Vous devez vous déplacer à l'intérieur de la section basée au sol tout en détruisant les véhicules ennemis et en récoltant les éléments des icônes (ABCDEF) jusqu'au décollage.
Une fois en l'air, vous devez vous diriger vers vos cibles. Tout est indiqué au début de chaque tableau. Vous pouvez choisir de les bombarder ou de tirer en fonction de leur altitude. La mission suivante apparaît lorsque vous les avez détruites. Il y a un bonus de temps à la fin de chaque mission: si vous accomplissez votre mission dans les temps, des points supplémentaires vous sont accordés.

SUR LA ROUTE: Lorsque vous vous déplacez au sol, des véhicules ennemis vous attaquent et vous barrent la route. Vous devez rester sur la route car elle est équipée de glissières de sécurité. Si vous les heurtez à une vitesse relativement faible vous ne ferez que rebondir, mais si votre vitesse est élevée vous serez détruit. Il vous faut aussi compter avec les passerelles qui enjambent l'eau. Vous pouvez sauter par-dessus si vous vous en approchez en bonne position et à la bonne vitesse, mais vous pouvez aussi les éviter en vous garant à temps sur le bord de la route si votre vitesse est excessive. Un indicateur est situé en haut de l'écran: il vous avertit des virages qui se trouvent devant vous etc., afin que vous puissiez ralentir si vous voulez éviter les rampes de sécurité. Si vous apercevez une camionnette SEGA sur la route, placez vous derrière elle: vous serez automatiquement tiré à l'intérieur. Vous serez alors équipé d'une nouvelle arme. Ces armes sont données dans l'ordre suivant:

1. Arme à deux coups
2. Missiles
3. Tir arrière
4. Invulnérabilité partielle

Si vous perdez une vie , vous perdez aussi tous les éléments que vous aviez reuni. Vous devez donc recommencer.

EN VOL: Lorsque vous êtes en vol, votre jet-car peut voler à deux vitesses différentes. Vous commencez à la vitesse la plus faible, mais vous pouvez attraper un bonus flottant qui vous permettra d'aller plus vite. Ce n'est qu'à la fin de la section aérienne que vous devez détruire l'objectif de votre mission. Si vous voyez l'hélicoptère à deux hélices SEGA, volez derrière lui afin de prendre des armes supplémentaires identiques à celles récoltées au sol dans la camionnette SEGA. Vous disposez, en plus de votre arme à feu courante, d'un viseur pour guider avec précision les bombes que vous lancez.
Les drapeaux-bonus (seulement sur AMIGA & ATARI ST):
Vous pouvez les trouver au sol et en vol. Il y en a 20 par niveau: si vous les réunissez tous, vous bénéficierez d'un énorme bonus.

LES VEHICULES:

. LA MOTO:
En tant que véhicule terrestre,la moto possède de très bonnes facultés d'accélération et de freinage. Elle est aussi très maniable (de gauche à droite). Les hélicoptères ennemis ne l'attaquent pas, mais la moto ne possède ni protection frontale, ni protection arrière en cas de collision avec des véhicules ennemis.

. LA VOITURE:
La voiture peut résister aux collisions frontales et arrières.
Elle garde de bonnes capacités de contrôle en cas de choc latéral contre un véhicule ennemi mais elle peut être attaquée par les hélicoptères ennemis.
L'accélération n'est pas aussi bonne que celle de la moto.
La maniabilité n'est pas aussi grande que celle de la moto.

. LA JET-CAR:
La jet-car bénéficie d'une bonne maniabilité.

LES COMMANDES:
ATARI ST/AMIGA: Branchez votre joystick dans le port joystick. Poussez vers le haut pour accélérer, vers le bas pour ralentir.
Vous pouvez aussi utiliser les touches suivantes:

CONTROL	Pause/Fin de pause
ESC	Quitter le jeu
BARRE D'ESPACE ...	Transformation du vehicule: voiture en moto /moto en voiture

AMSTRAD CPC: Vous pouvez jouer indifféremment avec le joystick ou avec le clavier:

Z	Gauche
X	Droite
O	Monter/Accélerer
K	Descendre/Ralentir
P	Feu
H	Pause
Q	Quitter
Barre d'espace	Transformer la voiture en moto moto en voiture

COMMANDES
SPECTRUM/AMSTRAD CPC

Z ..... gauche
X ..... droite
O ..... en haut/accélérer
K ..... en bas/ralentir
P ..... feu
H ..... stop
Q ..... abandonner
Espace ..... transformer voiture en vélo
..... transformer vélo en voiture

COMMODORE 64
Branchez un joystick dans la prise 2. Pressez ↑ pour accélérer, ↓ pour décélérer.

RUNSTOP ..... stop
Q ..... abandonner
Espace ..... transformer voiture en vélo
..... transformer vélo en voiture

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT :

ATARI ST : Insérez la disquette "ACTION FIGHTER" dans le drive A et allumez l'ordinateur. Le jeu se chargera automatiquement.

AMIGA : Les utilisateurs d'Amiga avec KICKSTART sur disque doivent d'abord booter le Kickstart version 1.2 ou plus. Insérez la disquette "ACTION FIGHTER" au prompt Workbench. Le jeu se chargera automatiquement.

AMSTRAD CPC 464/664/6128 : Les utilisateurs de cassettes doivent appuyer simultanément sur la touche Contrôle et sur la petite touche Enter, puis sur n'importe quelle touche pour charger.
Les utilisateurs de disquettes doivent insérer la disquette "ACTION FIGHTER" dans le drive interne et taper "RUN ACTION" pour charger.

Cassette : Presser en même temps la touche CONTROL et la petite touche ENTER puis pressez n'importe quelle touche pour charger le jeu.

Disques : Insérez le disque Action Fighter dans le drive interne et tapez RUN "ACTION" pour charger.
Insérez le disque Action Fighter dans le drive et tapez LOAD"★",8,1 puis pressez RETURN.

SPECTRUM 48/128K/+3
Cassette : En mode 48K. Tapez LOAD"" et pressez Enter.
Spectrum +3 disques : Insérez le disque ACTION FIGHTER dans le drive interne et sélectionnez chargeur (Loader).

P-47

L'AVION
Le Republic P-47 Thunderbolt était l'un des meilleurs avions de combat américains de la Seconde Guerre Mondiale. En 1943, sous le commandement des forces de combat de la RAF et opérant des bases britanniques, leurs tâches principales consistaient en des missions relativement courtes au-dessus du Nord de la France. L'année suivante, ils furent équipés de "citernes spéciales", apportant le carburant supplémentaire nécessaire à leur spectaculaire puissance de tir et permettant d'effectuer des raids en plein jour au-delà des lignes ennemies. Le P-47 était alors le bombardier le plus rapide et le plus lourd des Forces Armées Américaines et sa puissance spectaculaire était toujours prouvée en cours de combat. Avec ses fonctions de plongeon et son arsenal de combat au-dessus de la moyenne, le "Lead Sled" était l'arme meurtrière principale du 8ᵉ Régiment de l'Armée de l'Air.

OBJETS A RAMASSER
B Bombes (bombs) ..... *Sont larguées de l'avion à chaque tir*
E Missiles pulvérisateur (Spray missile) ..... *Décollent de l'avant de votre avion comme des missiles puis se transforment en petits projectiles (de 2 à 8 selon votre niveau d'énergie), volant en éventail.*
M Multi-missiles ..... *2 à 8 missiles décollant de l'avant de votre avion, se divisant de façon empennée puis continuant.*
S Accélération (Speed-up) ..... *Selon votre niveau d'énergie, votre avion accélère.*
T Tir dirigeable (Directable fire) ..... *Tir de 2 à 8 balles dans la direction du joystick. L'avion se dirige aussi dans la même direction – manœuvre meurtrière mais difficile.*
1 Vers le haut Extra vie ..... *Vous donne une vie supplémentaire.*

P-47 : LE JEU
Délirez avec votre P-47 en traversant huit niveaux d'activité ennemie, en bombardant leurs véhicules au sol et en tirant sur leurs avions. A la fin de chaque niveau, il vous faut faire face à l'imposant navire de guerre, aux tanks ou aux avions ennemis et les détruire pour passer au niveau suivant.
En chemin, il existe plusieurs objets à ramasser. A chaque fois que vous en saisissez un, votre niveau d'énergie augmente commençant au niveau un et allant jusqu'à quatre. Le niveau d'énergie détermine la quantité d'armes spéciales lâchées à chaque point de ramassage. Par exemple, lorsque vous avez saisi les bombes, une bombe sera tirée par niveau d'énergie.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT
AMIGA : Si le Kickstart est sur disquette, insérez la disquette de kickstart et allumez l'Amiga. Au message de Worckbench, insérez la disquette de jeu.
SPECTRUM 48K : Tapez LOAD"" puis mettez le lecteur de cassette en marche.
SPECTRUM 128K,+2 : Appuyez sur Enter lorsque le Loader est sélectionné puis mettez le lecteur de cassette en marche.
SPECTRUM +3 : Insérez la disquette puis appuyez sur Enter lorsque le loader est sélectionné.
ATARI ST : Insérez la disquette puis mettez l'ordinateur en marche. Le jeu se charge automatiquement.
IBM PC : Insérez la disquette et sélectionnez l'unité appropriée. Tapez PC47 pour la version CGA, ou PE47 pour la version EGA.
AMSTRAD cassette : Appuyez sur CTRL & Enter puis mettez le lecteur en marche.
AMSTRAD disquette : Tapez Run"Disc.
CBM64 disquette : Insérez la disquette puis tapez LOAD"★",8,1.
CBM64 cassette : Appuyez sur SHIFT & RUN/STOP puis mettez le lecteur en marche.

FIN DU JEU
Une fois les huit niveaux terminés, les versions Spectrum, C64 et Amstrad du jeu se remettent au début pour recommencer. Dans les versions ST, Amiga et IBM un message de félicitations s'affiche et vous pouvez recommencer la mission avec un niveau de difficulté plus élevé en choisissant parmi quatre niveaux existants.

COMMANDES
Toutes les versions permettent de redéfinir les commandes au clavier et possèdent une option joystick. L'option joystick sur l'IBM PC n'est compatible qu'avec la carte de contrôle de jeu IBM ou le port de joystick incorporé pour l'Amstrad PC. Pour retourner au DOS sur l'IBM PC, appuyez sur F10.

TRIVIAL PURSUIT

INTRODUCTION
La version de TRIVIAL PURSUIT pour micro-ordinateur est une reproduction fidèle du jeu de société classique, mais avec de nombreuses améliorations afin de le rendre plus attractif. Pour ceux qui n'ont jamais joué au jeu de société classique, les règles de TRIVIAL PURSUIT se trouvent ci-dessous, suivies d'explications sur le déroulement du jeu pour micro-ordinateur. Cette dernière partie est la plus importante pour vous si vous savez déjà jouer à TRIVIAL PURSUIT. De toutes façons, le logiciel a été conçu pour être aussi agréable et facile à comprendre que possible. Alors, suivez les instructions pour le chargement du jeu (page 5), et préparez vous à avoir le souffle coupé par une TRIVIAL PURSUIT sur l'écran de votre ordinateur personnel.

LE BUT DU JEU :
Le gagnant est celui qui retourne le premier au centre du jeu et répond correctement à une question d'une catégorie choisie par les joueurs. Avant de tenter de répondre à une question gagnante, le joueur doit passer par des cases de chacune des six catégories et répondre alors correctement à une question.

COMMENT JOUER A TRIVIAL PURSUIT :
L'ordre de jeu est déterminé par l'ordre alphabétique des noms, inscrits sur une liste avant de commencer à jouer.

Les joueurs "lancent la flèchette" afin de choisir un numéro au hasard (ceci remplace le dé), et, en partant de la case centrale, ils déplacent leur jeton jusqu'à n'importe quelle case allumée sur le tableau de jeu. Vous remarquerez que les cases par catégories de sujet sont allumées avec des codes-couleur correspondant à chaque type de sujet, ceci afin de vous permettre de mieux choisir vos séries préférées. Quand un jeton arrive sur une case, une question de la catégorie de cette case est alors posée.

Si le joueur répond correctement, il a droit à un autre tour. Si la réponse est fausse, la personne suivante sur la liste prend son tour. Quand un joueur tombe sur une case (au bout d'un rayon) d'une certaine catégorie et répond correctement, il reçoit une pastille de la couleur de cette série, qui ira s'afficher dans le camembert en haut à droite.

Si le joueur arrive sur une case grise "jeter à nouveau", un autre tour lui est accordé. Si un joueur amène son jeton sur la rosace du milieu avant d'avoir couvert le camembert de pastilles, alors il peut choisir n'importe quelle catégorie de question. On peut y arriver en bougeant le joystick, et les sujets en dessous du tableau s'allument alors. Une fois qu'un joueur a le camembert rempli de six pastilles, il avance alors jusqu'à la rosace, et doit réussir à amener son jeton exactement sur celle-ci. A ce moment-là, les autres joueurs choisissent une catégorie de questions à laquelle répondre. Pour gagner, il faut répondre correctement à cette question.

DEBUT DU JEU :
La première chose à faire est d'inscrire le nom des joueurs. Il peut y avoir 1 à 6 joueurs. Puis appuyer sur ENTER/RUN sans entrer de nom, et le curseur se déplacera jusqu'à "Nouveau Jeu" sur le menu. A ce moment là, vous disposez d'un certain nombre d'options. Vous pouvez entrer des noms (si vous avez fait un erreur, ou si quelqu'un vous rejoint, part, ou souhaite continuer à jouer), fixer une limite de temps pour répondre aux questions (entre 5 secondes et 9 minutes), et décider si vous allez ou non faire participer "TP" au jeu (le petit bonhomme qui est le Maître du Jeu). On peut aussi introduire des effets sonores (ce qui ne changera en rien la musique des questions). Vous pouvez charger automatiquement un nouveau groupe de questions, et, ce qui est important, contrôler le nombre de points de chaque joueur sur le tableau des performances. Cette option peut être sélectionnée en déplaçant le curseur vers le haut ou vers le bas, puis en appuyant sur la touche : FIRE. Pour plus de détails sur ces options, voir les tableaux pages 3 et 4.

Une fois que votre choix d'options est fait, positionnez simplement le curseur sur le choix "Nouveau Jeu" au menu, et appuyez sur "FIRE" pour entrer dans le jeu.

Vous vous retrouverez sur l'écran avec TP (s'il est réveillé) en train de vous attendre. Dorénavant le joystick et les touches permettent de contrôler les mouvements vers l'avant tout au long du jeu. Pour avancer vous devez tout simplement appuyer sur la touche correspondante. A différents moments au cours du jeu, on vous demandera de faire des choix. Il suffit alors de déplaer le joystick, d'appuyer sur les touches dans la direction désirée et d'appuyer sur "FIRE" pour continuer.

RAPPEL : Si il semble que rien ne se passe, appuyez simplement sur le bouton pour passer à l'étape suivante.

QUESTIONS :
Que "TIP" vous pose une question avec un texte, une musique ou un dessin, il ne sert à rien de taper la réponse. Simplement prononcez celle-ci à haute voix et appuyer sur la touche "FIRE" pour voir si elle est correcte. Tout comme dans le jeu de société classique, c'est aux joueurs de décider si la réponse est assez proche de la solution.

PRESENTATION DES PASTILLES GAGNANTES
A chaque fois qu'un joueur aura effectué un tour complet, ici apparaîtra le nombre de pastilles qu'il a gagnées.
LES JETONS : Ils indiquent la position du joueur sur le tableau. Seul le jeton, alors utilisé par le joueur, apparaît.
LA ROSACE : Le but de chaque joueur !
LE TABLEAU DES PERFORMANCES
Vous pouvez voir comment chacun s'en sort d'après ce tableau. Les couleurs correspondantes aux noms sur la liste.
T.P. : La vedette du spectacle !
CASE DE COULEUR PAR CATEGORIE DE QUESTION
Trouvez la bonne réponse à la question quand votre jeton est sur l'une d'elles, et vous obtiendrez la pastille de la couleur correspondant à la catégorie de la question.

NOM DU JOUEUR
PRESENTATION GRAPHIQUE DES REPONSES
L'endroit en vert montre le nombre de réponses correctes.
L'endroit en rouge montre le nombre de réponses fausses.
NOMBRE DE POINTS
Ceci montre à combien de questions vous avez encore droit par rapport au nombre de questions qui vous ont été posées. (Par exemple Nick a 3 questions sur 4 de correctes).

FENETRE POUR LES QUESTIONS
Elle vous propose des questions et des messages utiles (sauf pour CBM).
QUESTION GRAPHIQUE A L'ECRAN
Depuis combien de temps jouez-vous ?
BOUGIE-CHRONOMETRE
Montre d'après sa taille combien de temps vous avez encore devant vous pour répondre à une question. (Sélectionnez l'option correspondante sur le menu à l'écran.)
BULLE POUR LES QUESTIONS SUR COMMODORE
Toutes les images proviennent de la version COMMODORE 64.

ENTRER DES NOMS
Cette option fait apparaître un sous-menu (voir ci-dessous).
POURSUIVRE LE JEU
Si vous avez interrompu le jeu pour une raison ou pour une autre, cette option vous donne la possibilté de reprendre là où vous vous étiez arrêté.
COMMENCER LE JEU
Commencez le jeu par le début (un sous-menu vous permet d'annuler cette option si vous changez d'avis).
LE CHRONOMETRE
Il établit combien de temps vous avez pour répondre à une question. Cela peut aller de 5 secondes à 9 minutes. Si vous ne le mettez pas en marche, vous pouvez avoir autant de temps que vous le souhaitez.
TP EST REVEILLE/ENDORMI
Voudriez-vous voir "TP" dormir à poings fermés ? Alors profitez de cette option pour l'envoyer au lit !
FOND SONORE : MARCHE/ARRÊT
Pour jouer tard dans la nuit (ceci ne change en rien la musique des questions).
CHARGER DES QUESTIONS
Utilisez cette option quand vous avez épuisé toutes les questions en mémoire, afin de vous donner plus d'énigmes à résoudre. Il vous faudra alors mettre en marche la cassette.
TABLEAU DES POINTS
Découvrez comment vous et vos amis se débrouillent !
NOUVEAU JOUEUR : Un joueur est-il arrivé en retard, ou a-t-il envie de vous rejoindre ? Vous pouvez facilement le faire entrer dans le jeu en utilisant cette option.
UN JOUEUR S'EN VA : Si Papa doit être de bonne heure à son travail et doit quitter le jeu, vous pouvez lui permettre de partir grâce à cette option.
LA PAUSE DU JOUEUR : Utilisez-la si Maman veut offrir du café, ou si votre ami ne peut plus supporter la tension du jeu et veut se reposer un instant.
LES JOUEURS REVIENNENT
Après la pause, les joueurs reprennent le jeu.
SORTIE
Elle permet de quitter le menu.

LE TABLEAU

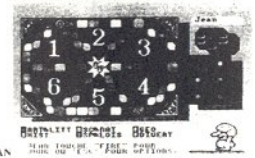
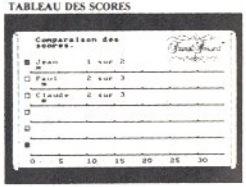
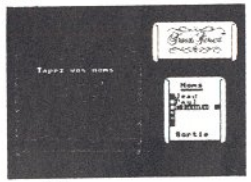


TABLEAU DES SCORES

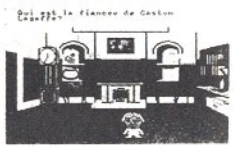


MENU DU JOUEUR SUR L'ECRAN

PRINCIPAL MENU SUR L'ECRAN



L'ECRAN DES QUESTIONS



INSTRUCTIONS POUR LE CHARGEMENT

VERSION SUR CASSETTE

A l'intérieur de votre boîte vous trouverez deux cassettes. Sur l'une d'elles est marqué : "Genus™ Edition" et sur l'autre "Séries de Questions" (qui ne comprend que des questions).

Introduisez la cassette rembobinée "Genus™ Edition" dans votre lecteur de cassettes, et suivez les instructions ci-dessous sur votre ordinateur personnel.

Spectrum 48K	- Tapez "LOAD", appuyez sur ENTER, puis mettez en marche la cassette. IMPORTANT : Afin de rendre la musique des questions plus claire, retirez la cassette une fois chargée, branchez le cordon "EAR" sur la prise "RECORD" de votre lecteur de cassettes. Appuyez sur "RECORD + PLAY" et montez le volume. (Note : il peut arriver que ceci ne marche pas pour toutes les marques de lecteurs de cassettes.
Spectrum 128K	- Choisissez l'option 48K au menu principal puis suivez les instructions 48K.
Commodore 64K	- Appuyez sur la touche SHIFT puis sur la touche RUN/STOP, puis mettez en marche la cassette.
Commodore 128K	- Débranchez l'ordinateur, appuyez sur touche "" puis rebranchez l'ordinateur, suivez les instructions de CBM 64 (voir ci-dessus).
Gamme Amstrad CPC	- Appuyez sur CTRL puis sur la petite touche ENTER, puis mettez en marche la cassette.
BBC "B" Micro	- Tapez CH "". Appuyez sur la touche ENTER, puis mettez en marche la cassette.

A l'exception du BBC Micro, quand le programme est chargé, le jeu contient alors le premier groupe de questions. Dans la version BBC, il vous faudra introduire la "cassette questions". Celle-ci doit être laissée sur "PLAY" dans le lecteur de cassettes jusqu'à la fin du jeu.

La cassette de questions contient un certain nombre de séries de questions, que vous pouvez charger comme désiré à chaque fois qu'un nouveau groupe de questions a été épuisé. Suivez les instructions comme elles apparaissent sur l'écran. Ces cassettes contiennent plus de 3.000 questions, mais d'autres cassettes de questions seront disponibles (voir à la fin de cette brochure pour plus de détails).

VERSIONS SUR DISQUETTE

Introduisez la disquette dans le lecteur et baissez le volet.

Commodore 64K	- Tapez LOAD "*",8,1 appuyez sur RETURN.
Commodore 128K	- Débranchez l'ordinateur, appuyez sur la touche "C= ", puis rebranchez l'ordinateur. Suivez les instructions de CBM 64 comme ci-dessus.
Gamme Amstrad CPC	- Taper : CBM et appuyez sur ENTER (: est obtenu en appuyant sur SHIFT puis sur la touche "@".)
BBC "B" Micro	- Appuyer sur SHIFT puis sur BREAK.

Une fois la disquette chargée, les versions Commodore et Amstrad comprendront une première série de questions. Si vous souhaitez commencer avec l'un des autres groupes de questions, sélectionnez l'option "Chargement des Questions" sur le menu principal, et le numéro de la série désirée vous sera alors demandé.

Pour la version BBC Micro 80 pistes, il vous faudra donner le numéro de la série avec laquelle vous souhaitez commencer. Les instructions du jeu sont sur la face 1 de la disquette avec 8 séries de questions sur la face 2.

La version BBC Micro 40 pistes comprend 2 disquettes. La disquette pour les questions comprend 4 groupes sur chaque face.

Si pour une raison ou pour une autre, vous ne parveniez pas à charger, n'hésitez pas à téléphoner à Domark au : 19.44.01.947.5624 (heures de bureau) et nous aurons alors le plaisir de vous aider.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

ATARI ST avec moniteur couleur ou relié à un poste TV

1. Eteignez votre ordinateur
2. Insérez la disquette dans le lecteur
3. Allumez l'ordinateur

Le jeu se chargera automatiquement.

Commodore Amiga

1. Si vous disposez de Kickstart, vous devez tout d'abord initialiser Kickstart version 1.2 ou une version plus récente.
2. Lors de l'apparition du message de demande de l'utilitaire, insérez la disquette.

Le jeu se chargera automatiquement.

Attention : une extension mémoire vive ou un équipement non standard peuvent empêcher le bon déroulement du jeu.

POUR CEUX QUI N'ONT PAS DE JOYSTICK

Spectrum 48K/128K	- Q = vers le haut A = vers le bas O = vers la gauche P = vers la droite Barre Espace = Fire
Amstrad 464	- Les quatre touches-curseur = les quatre directions Barre Espace = Fire
BBC	- Les quatre touches-curseur = les quatre directions
Commodore 64/128K	- Touche F1 = vers le haut Touche F7 = vers le bas Moitié gauche du tableau = à gauche Moitié droite du tableau = à droite. Plus les touches curseur pour les Commodore 128 en mode 64. Barre Espace = Fire.

QUELQUES INDICATIONS SUR LES QUESTIONS

Quand les questions contenues dans le programme principal sont épuisées, vous pouvez trouver de nouvelles questions dans "Uniload™ Question Pack" sur cassette ou sur disquette. Suivez les instructions sur l'écran pour charger une nouvelle série de questions.

Au fur et à mesure que vous jouez, notez le chiffre au compteur, au début de chaque série de questions, pour une prochaine utilisation.

Si "Erreur de Chargement" apparaît sur votre écran, rembobinez "Uniload™ Question Pack" jusqu'au début de la série de questions et appuyez sur "Play".

UNE PARTICULARITE

Une caractéristique du jeu pour micro-ordinateurs qui n'apparaît pas dans le jeu de société est le tableau des scores. Avant d'envoyer une flèchette, vous pouvez revenir au menu des options, et en sélectionnant "Tableau de score", vous pouvez connaître la façon dont vous vous débrouillez. Est-ce-que vous répondez à plus de questions que votre ami ? Est-il ou est-elle meilleur(e) pour les questions sportives que vous ? Tout cela est suivi de près et exposé par l'ordinateur.

Quand on en arrive au point où l'un des joueurs atteint la rosace, vous pouvez, en appuyant sur la touche correspondant à l'option, découvrir le tableau analysant le score, et choisir alors le genre de questions auquel il lui est le plus difficile de répondre !

Mais n'oubliez pas que vos amis peuvent vous en faire autant !

POUR JOUER EN SOLITAIRE

Si vous entrez seulement un nom dans la liste au début, vous jouez alors automatiquement en solitaire. Vous devrez répondre aux questions aussi vite que vous pourrez (pas de tricherie, TP vous surveille !) et essayer de finir le jeu. L'ordinateur vous chronomètre et garde un enregistrement de vos réponses. A la fin, vous obtiendrez un certain nombre de points en fonction de votre performance.

A vous de voir si vous êtes ou non honnête, mais souvenez-vous tricher n'a jamais réussit à personne !!!

FESTIVALIA ST AG CPC C64 SPECTRUM

GREAT COURTS © 1988, 1989 UBI SOFT.

ACTION FIGHTER has been manufactured under licence from Sega Enterprises Ltd Japan. ACTION FIGHTER and Sega are trademarks of Sega Enterprises Ltd © 1986 Firebird.

SUPERWONDERBOY™ et SEGA© sont des marques déposées de SEGA ENTERPRISES LTD. Ce jeu a été fabriqué sous licence de Sega Enterprises Ltd., Japan © SEGA 1987, 1989.

Commercialisé et distribué par Activision (UK) Ltd.

TRIVIAL PURSUIT is a Trade Mark owned and licensed by Horn Abbot International Ltd. This game is sold subject to the following conditions ; all unauthorised copying, hiring, lending, exchanging, public performance and broadcasting is strictly prohibited. Published by Domark Limited, 204 Worple Road, London SW20 8PN. Tel. : 01-947 5624. The software program remains the copyright of Domark Ltd. Trivial Pursuit was programmed by Oxford Digital Enterprises.

P47 Licensed from © JALECO 1988 Manual Copyright © Microprose Software 1989.