

COMMAND PERFORMANCE

CHOLO™

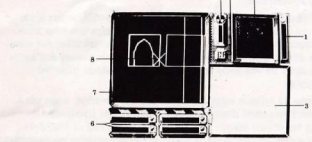
OBJECTIF

Il est important de lire ces instructions de manière à bien comprendre les conséquences du holocauste et l'énormité des difficultés de la race humaine, empiètrées dans son bunker nucléaire. Plus important encore, vous saisissez l'étendue de votre responsabilité en ce qui concerne son avenir.

En utilisant le fameux jeu de bunker "RAT", vous avez accès au seul robot de surface sous le contrôle de l'ordinateur du bunker. Tous les autres ordinateurs et robots sont la proie de leur propres circuits logiques, malavisés et corrompus, décidés à maintenir scellé le couvercle du bunker tétradrrique. A vous de le desceller. Les robots ne sont pas entièrement perdus; en les pénétrant par la méthode du "hacking", vous pouvez les reprogrammer pour qu'ils acceptent votre contrôle et pour accéder aux ordinateurs de surface en vue d'obtenir les informations se trouvant dans leurs fichiers. Il vous appartient d'utiliser avec soin les robots et les informations que vous trouvez, de manière à ce que vous puissiez découvrir le secret qui vous permettra de faire sauter le couvercle du bunker et de libérer la population qui y est troulve.

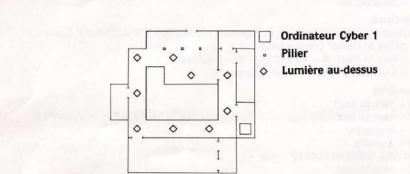
COMMENT COMMENCER

Une fois Cholo chargé, vous serez en mode menu. Dans l'écran de vision, vous verrez un droide tournant RAT, le seul robot sous votre contrôle pour le moment. Ignorez le reste des affichages du mode menu pour l'instant et appuyez sur la touche de **SELECTION DE ROBOT** pour prendre le contrôle du droide RAT. Votre affichage sera similaire à celui montré plus loin.



- Damage (Dégâts)**
Montre l'étendue des dégâts subis par un robot particulier. Tous les robots se répareraient lentement d'eux-mêmes.
- Map/Radar (Carte/Radar)**
Montre une vue d'ensemble de la ville de Cholo ou vos environs immédiats si le programme de radar est installé. Ni l'un, ni l'autre ne marchent à l'intérieur.
- Message Area (Zone de Messages)**
Tous les messages de situation et les indices importants sont affichés ici. Quittez donc l'oeil.
- Radiation**
Montre la "CHALEUR" de la zone autour d'un robot. Attention: lorsque la radiation atteint un certain niveau qui dépend du type de robot, ce robot subira des dégâts importants tant qu'il n'aura pas quitté la zone.
- Compass (Boussole)**
Montre la direction (N, S, E, O) à laquelle fait face le robot qui est sous votre contrôle.
- Rampaks**
Ces quatre rampaks servent à contenir des programmes et des fichiers à textes qui sont très importants pour trouver la solution du jeu.
- View Screen (Ecran de Vision)**
Montre une vue d'oeil d'appareil photo à partir de votre équipement de surveillance du robot, et le robot courant en mode menu.
- Sights (Vues)**
Ceci n'apparaîtra qui si le robot sous votre contrôle est équipé d'une arme. Le DROIDE RAT commence à l'intérieur du bâtiment central des ordinateurs. Just à l'écarte de Bridge Street, et fait face à l'entrée. En utilisant les touches de contrôle du ROBOT PRINCIPAL, vous pouvez déplacer le droide RAT tout autour du bâtiment. Si vous dirigez le RAT jusqu'à l'intérieur des salles des ordinateurs montrée sur la carte ci-dessous, et que vous heurtez doucement l'ordinateur CYBER, le RAT établira une interface avec CYBER 1 et pourra é changer des programmes avec lui.

BATIMENT CENTRAL DES ORDINATEURS



ECHANGE DE PROGRAMMES

- Une fois une interface établie, vous avez le choix:
- Faites lire (READ) un programme dans l'un de vos rampaks.
 - Faites écrire (WRITE) un programme d'un rampak à l'ordinateur.
 - Débranchez-vous (DISCONNECT) de l'ordinateur.
 - Utilisez les touches d'accélération et de ralentissement pour choisir l'option que vous voulez plus appuyez sur la touche FEU.
 - READ vous donne la liste de tous les programmes contenus dans la mémoire de l'ordinateur auxquels le droide à interface peut accéder.
 - Cette option ne sera pas offerte si l'ordinateur ne contient pas de programme.
 - Utilisez les touches d'accélération et de ralentissement pour choisir l'option que vous voulez plus appuyez sur la touche FEU. A présent, utilisez les touches **TOURNEZ A GAUCHE/TOURNEZ A DROITE** pour sélectionner le rampak dans lequel vous voulez mettre le programme puis appuyez sur la touche FEU.
 - Note: Vous pouvez effacer les programmes contenus dans un rampak en écrivant dessus.
 - WRITE vous permet de stocker et de préserver des programmes contenus dans les rampaks du robot à l'interface dans la mémoire d'un ordinateur et fonctionne de la même manière que READ. Cette option ne sera pas offerte si l'ordinateur ne contient pas de programme.
 - DISCONNECT En sélectionnant cette option et en appuyant sur FEU, vous vous coupez de l'ordinateur et restituez le contrôle normal à votre robot.

Vous trouverez le fichier **PassITXT** (mot de Passe-liste texte) dans le Cyber 1. Faites lire cette fiche dans l'un des rampaks du droide RAT, sortez du Cyber et appuyez sur la touche **MENU GOTO**.

LE DEROULEMENT DES PROGRAMMES

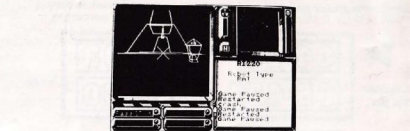
Quelques programmes contenus dans un rampak tels le Radar PRG, fonctionnent automatiquement, alors que d'autres tels PassITXT doivent être déroulés.

Pour dérouler un programme contenu dans un rampak, allez au mode menu en appuyant sur la touche **MENU GOTO** et utilisez les touches **RAMPAK SUIVANT/ DERNIER RAMPAK** pour sélectionner le programme que vous voulez dérouler. Appuyez ensuite sur la touche **FAITES DEROULER RAMPAK**.

La zone de messages indiquera le résultat du déroulement du programme (si résultat il y a).

Si vous faites dérouler PassITXT, on vous donnera une liste de mots de passe à entrer dans le robot. Notez-les car vous en aurez besoin pour gagner accès aux autres robots du jeu.

Appuyez sur la touche de **SELECTION DE ROBOT**s pour reprendre le contrôle du droide RAT et dirigez-vous vers l'entrée du Bâtiment Central des Ordinateurs. Quand vous quittez le bâtiment, votre vue devrait ressembler à celle ci-dessous.



LE 'HACKING' DES AUTRES ROBOTS

Maintenant que vous êtes dehors, votre carte de vision à vol d'oiseau de la ville de Cholo sera opérationnelle (à moins que Radar PRG ne soit en train de se dérouler). Votre position est indiquée par un point cliquant en haut et au centre de la carte. Vous devriez aussi voir un petit robot de classer Hacker allant vers l'Est, le long de Bridge Street. Tournez à droite, poursuivez le Hacker en essayant de vous mettre à la même vitesse que lui et ouvrez le feu avec le canon à ions de RAT. Après plusieurs coups directs, le Hacker sera paralysé temporairement et un message de confirmation apparaîtra dans la zone à messages. Cessez le feu, sinon le Hacker sera trop endommagé pour être d'une utilité que conque, à moins, bien sûr que vous ne trouviez un moyen de le réparer plus tard.

A présent, guidez le RAT sur le Hacker jusqu'à ce que les deux se touchent et une interface sera alors établie entre les deux.

On vous permet à ce moment trois essais pour entrer le mot de passe correct du Hacker. Si vous échouez trois fois, l'interface du robot sera coupée. Vous pouvez, cependant, essayer de nouveau. Une fois relié correctement, on vous donne le nom et le mot de passe du robot et l'option d'échanger les programmes de manière exactement identiques à celle des ordinateurs.

(Il est conseillé de garder les programmes dans plus d'un robot car une fois qu'un robot 'meurt', vous perdez tous les programmes qu'il contenait).

PERMUTATION ENTRE LES ROBOTS

Une fois que vous êtes relié au Hacker, coupez-vous de lui et appuyez sur la touche **MENU GOTO**.

Vous découvrirez alors que RIZZO le RAT et IGOR le HACKER sont affichés en alternance dans l'écran de vision. Vous avez maintenant deux robots sous votre contrôle

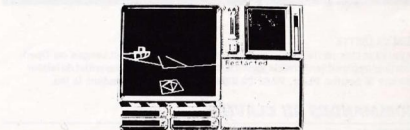
Vous pouvez faire activer le processus d'examination des robots sous votre contrôle en utilisant les touches **ROBOT SUIVANT/DERNIER ROBOT**.

Les jauges de radiations et de dégâts varieront pour chaque robot, de même que la position du robot sur la carte et le contenu des rampaks.

Note: les dégâts subis par le Hacker après que le RAT lui ait paralysé. Quelques coups de plus l'auraient tué! Mais comme tous les robots ont un mécanisme d'auto-réparation, le Hacker sera retapé à neuf en quelques minutes. Utilisez les touches **ROBOT SUIVANT/DERNIER ROBOT** jusqu'à ce que le Hacke soit montré dans l'écran de vision et appuyez sur la touche de **SELECTION DE ROBOT**s. Vous contrôlez à présent le Hacker et vous pouvez le guider tout autour de Cholo. Notez que le Hacker n'a pas de vues et n'est équipé d'aucune arme.

Vous avez à présent les connaissances de base nécessaires pour vous familiariser avec les commandes et avec la disposition de la ville de Cholo à l'aide de votre carte datant d'avant la guerre, avant d'essayer de délivrer les habitants du bunker.

TELEPORTEUR TERRE – VAISSEAU



LES TELEPORTEURS

Il y a deux types de téléporteurs dans la ville de Cholo: un pour vous transporter de terre à terre et l'autre pour vous transporter de la terre au vaisseau.

Pour utiliser un téléporteur terre-terre, mettez d'abord un robot sur la rampe d'un téléporteur puis arrêtez-vous. Vous entendrez un bruit indiquant que votre robot est placé correctement sur la rampe du téléporteur.

Ensuite, emmenez un autre robot à l'autre téléporteur et placez-le sur la rampe du téléporteur. De nouveau, le bruit indiquant une position correcte retentira un certain nombre de fois puis les deux robots changeront de place.

Note: Les téléporteurs terre-terre marchent en paires. Un téléporteur donné est relié à un autre uniquement. Vous devez découvrir les téléporteurs qui sont reliés entre eux.

Pour utiliser un téléporteur terre-vaisseau, vous devez d'abord arrimer un vaisseau sur le côté de l'appontement le plus proche du téléporteur terre. Une fois armée correctement, on vous en informera. Déplacez ensuite le robot que vous voulez faire monter à bord du vaisseau sur la rampe du téléporteur terre, vous entendrez l'indicateur de position correcte un certain nombre de fois puis le robot montera à bord. Lorsque l'opération est terminée, on vous le fera savoir.

Pour quitter un vaisseau, vous devez d'abord arrimer le vaisseau puis prendre le contrôle du robot se trouvant à bord. Le robot sera téléporté au téléporteur terre.

INFORMATIONS UTILES

Faites bien attention le long du littoral: si un robot tombe dans la mer, il mourra et il n'y aura pas moyen de le récupérer.

Soyez patient quand vous essayez de paralyser l'oeil volant. Il descendra au sol de temps à autre.

Si l'oeil volant est en l'air et ne bouge pas, allez à une nouvelle position, à une certaine distance de l'endroit où vous vous trouvez, parce que tous les robots sont continuellement en train de préparer leurs prochains déplacements, si vous êtes là où ils veulent aller, et qu'ils ne peuvent aller dans aucune autre direction, ils pourraient se contenter de s'asseoir à l'endroit où ils se trouvent.

Le Radar PRG est capital quand vous essayez de retrouver des robots qui sont hors de vue. Parfois, il pourrait être le seul moyen de les retrouver!

Les robots de Gard patrouillent toujours une zone en groupe de quatre. Si vous essayez de déplacer un robot hors de sa zone, il mourra.

Quand vous entrez dans une zone de patrouille de robots de Gard avec un nouveau robot, tous les robots de Gard dans cette zone seront réinitialisés. Déplacez donc tous les robots que vous voulez dans une zone de robots de Gard avant de commencer à tirer.

Autrement, dès que vous placez un nouveau robot dans la zone, les robots de Gard reviennent en force et vos coups de feu n'auront servi à rien.

GUIDE DES TOUCHES

Commandes de Robot Principal:

	CBM 64/128	SPECTRUM	AMSTRAD
Tournez gauche	Z	Z	Z
Tournez droite	X	X	X
Accélérez	/	/	/
Ralentissez	/	M	/
Feu	RETURN	ENTER	RETURN

Commandes de l'Oeil Volant:

Haut	RETURN	ENTER	RETURN
Bas	ESPACEMENT	ESPACEMENT	ESPACEMENT
Déplacement gauche	<	A	<
Déplacement droite	>	S	>
Ton haut	↑	N	↑
Ton bas	↓	N	↓
Dévié gauche	Z	Z	Z
Dévié droite	X	X	X
Menu Goto	RESTORE	1	ESC
Dépasse	CRSR	0	CLR

Commandes de l'oeil Volant:

Haut	RETURN	ENTER	RETURN
Bas	ESPACEMENT	ESPACEMENT	ESPACEMENT
Déplacement gauche	<	A	<
Déplacement droite	>	S	>
Ton haut	↑	N	↑
Ton bas	↓	N	↓
Dévié gauche	Z	Z	Z
Dévié droite	X	X	X
Menu Goto	RESTORE	1	ESC
Dépasse	CRSR	0	CLR

En Mode Menu:

Robot Sui vant	CBM 64/128	SPECTRUM	AMSTRAD
Dermler Robot <td>/</td> <td>M</td> <td>/</td>	/	M	/

Sélectionner Robot	RETURN	ENTER	RETURN
Sauvegarder	F3	W	F
Rampak Sui vant	X	X	X
Dernier Rampak	Z	Z	Z
Déroulez Rampak	ESPACEMENT	ESPACEMENT	ESPACEMENT
Chargez	F1	Q	L

Commandes d'Appareil Photo:

	CBM 64/128	SPECTRUM	AMSTRAD
Ton haut	/	K	/
Ton bas	=	M	=
Dévié gauche	-	J	-
Dévié droite	-	X	-

Commandes d'Avion:

Entangler haut	RETURN	ENTER	RETURN
Entangler arrière	ESPACEMENT	ESPACEMENT	ESPACEMENT
Ton haut	/	K	/
Ton bas	=	M	=
Roulez gauche	Z	Z	Z
Roulez droite	X	X	X
Pause	CRSR	9	DEL

Le chargement et le déroulement des anciens jeux ne peuvent être faits qu'en mode menu.

Enlevez la disquette/cassette de CHOLO et introduisez votre disquette/cassette des Jeux sauvegardés.

Tapez le nom de fichier requis-entrez 6 caractères - et appuyez sur **RETURN** (CBM 64/128/Amstrad/Jeux) (Spectrum). On vous demandera de confirmer le chargement/à sauvegarder. Appuyez sur Y pour continuer et N pour annuler l'opération.

Note pour les utilisateurs de Spectrum: NE PAS APPUYER SUR LA BARRE D'ESPACEMENT PENDANT LE CHARGEMENT OU LA SAUVEGARDE.

Firebird et le logo Firebird sont des marques de British Telecommunications plc.



FRAPPEUR, EN POSITION!

Bienvenue au jeu de baseball le plus réaliste jamais conçu. Montez sur le marbre et essayez d'envoyer la balle hors du terrain. Vous pouvez essayer de "burner", voler un but et de contrôler la course et l'option d'échanger leurs positions. Vous pouvez contrôler le type de terrain et sa location, de même que les voltigeurs.

SELECTIONNEZ LES OPTIONS DE JEU

Une fois le jeu chargé, vous pouvez utiliser le menu pour sélectionner diverses combinaisons d'options de jeu telles que Equipe qui Reçoit/Visiteurs, équipes (s'il y en a une) et contrôler laquelle l'ordinateur jouera; vous pouvez aussi choisir un frappeur désigné (DH).

Note aux utilisateurs de CBM: Une fois le programme chargé, maintenez la touche **PLAY** enfoncée sur l'enregistreur à cassettes car des informations supplémentaires seront chargées à mesure que le jeu progresse.

Vous ne verrez, affichée, qu'une seule ligne à la fois (en commençant par la ligne 1). Déplacez le manche à balai en BAS ou en HAUT pour visionner les deux options possibles. Quand le choix que vous voulez faire est affiché, appuyez sur le bouton FEU pour commander le jeu.

ECRANS DE DECISIONS DU MANAGER

Les quatre écrans affichés durant Hard Ball sont: le Manager's Decision Screen (Ecran de Décisions du Manager), le Pitcher/Batter Screen (Ecran du Lanceur/Frappeur), Left Field View (Vue du Terrain Gauche) et Right Field View (Vue du Terrain Droit). Le jeu commence avec l'Ecran de Décisions du Manager. Cet écran apparaît aussi si l'on appuie sur la **BARRE D'ESPACEMENT** durant l'Ecran du Lanceur. Dans l'Ecran du Manager, si vous appuyez sur la **BARRE**

d'**ESPACEMENT**, vous "jouerez la balle" commentant ainsi le jeu (ou le continuant là où vous l'avez laissé). L'écran affichera une composition sélectionnée des deux équipes, indiquera qui est le frappeur ainsi que les joueurs et leur but (1b, 2b ou 3b), la manière dont ils frappent, (droite, gauche, ou permutation), leur position de jeu et leur moyenne de frappe.

Sous la liste de chaque équipe se trouve un menu d'options de décisions de la direction que chaque joueur peut sélectionner en déplaçant le curseur à la ligne en question et en appuyant sur le bouton FEU. En cas de "substitution" ou "échange de positions", des indications d'écran supplémentaires seront affichées au bas de l'écran (voir explication plus loin).

Pour ce qui est des autres options, les paramètres (indiqués ici entre parenthèses) tourneront en cercle et seront affichés l'un après l'autre quand vous appuyez sur le bouton FEU au moment où cette ligne est sélectionnée (mise en vedette). Le paramètre couramment affiché est automatiquement le paramètre sélectionné et reste en vigueur jusqu'à ce qu'il soit chargé. Les listes d'options sont comme suit:

Pour l'équipe sur le terrain (défense) – 5 choix:

- Substitution de Joueurs
- Echange de Positions
- Arrière-Champ (Normal, Décalage à Droite, Décalage à Gauche).
- Avant-Champ (Normal ou Jeu Double).
- (Pas de) Marche Délibérée.

Pour l'équipe Qui Frappe (Attaque) – 2 Choix:

- Substitution de Joueurs.
- Echange de Positions

Si l'un des deux joueurs sélectionne "Substitution" ou "Exchange Positions" (Echange de Position), la couleur de la partie inférieure de l'Ecran de Décisions du Manager changera à celle de l'équipe appropriée. Dans ces modes, appuyez sur la **BARRE D'ESPACEMENT** au milieu d'une activité pour annuler et retourner au jeu.

Substitution

Une liste sera affichée pour sélectionner "Substitute from Bench (Sélectionnez une liste sur "On Roster") (Sur liste)". A ce moment, l'entrée soulignée peut être sélectionnée en déplaçant le manche à balai à GAUCHE ou à DROITE (sélection d'un joueur) et en appuyant sur le bouton FEU. Quand l'entrée "banc" est spécifiée, vous pouvez parcourir la liste des joueurs sur le banc de haut en bas ou vice versa dans une fenêtre à 3 lignes au bas de l'écran, en utilisant le manche à balai. Sélectionnez ensuite le joueur que vous voulez entrer sur le terrain en appuyant sur le bouton FEU. Quand la liste est sélectionnée, le curseur peut être déplacé de haut en bas de la liste avec le manche à balai. Appuyez sur le bouton FEU pour sélectionner le joueur qui doit quitter le terrain.

Note: Quand un joueur à été remplacé (après le premier but), il ne peut pas retourner sur le terrain et ne va pas à liste des joueurs sur le banc. Le nouveau joueur qui entre sur le terrain le remplacé dans sa position courante.

Echange de Positions

Choisissez l'entrée à remplir d'une manière identique à celle définie plus haut pour "substitution", dans le genre: "échange — position avec — position (échange) — position avec — position). Ceci permettra un défilement vertical du curseur à travers les positions sur liste et montrera le s statistiques entières de performance correspondant à chaque joueur au bas de l'écran. Appuyez sur le bouton FEU pour sélectionner la position à échanger. Si vous sélectionnez un joueur pour une position qui ne lui convient pas, un message approprié sera affiché plus tard (par exemple "player out of position" "joueur hors de position"). Il y aura aussi une possibilité d'erreur dans le jeu ou à lancer médioce. Souvenez-vous: appuyez sur la **BARRE D'ESPACEMENT** pour commencer (ou continuer) le jeu.

L'ECRAN DE DECISIONS DU MANAGER

Les trois écrans affichés durant Hard Ball sont: le Manager's Decision Screen (Ecran de Décisions du Manager), le Pitcher/Batter Screen (Ecran du Lanceur/Frappeur), et le Field View (Vue du Terrain).

Le jeu commence avec l'Ecran de Décisions du Manager. Cet écran apparaîtra aussi si l'on appuie sur la **BARRE D'ESPACEMENT** durant l'Ecran du Lanceur. Dans l'Ecran du Manager, si vous appuyez sur la **BARRE D'ESPACEMENT**, vous "jouerez la balle" commentant ainsi le jeu (ou le reprenant là où vous l'avez laissé). L'écran affichera une composition sélectionnée des deux équipes. 7" indiquera qui est le frappeur ainsi que les joueurs et leur but (1er, 2ème ou

3ème) et leur moyenne de frappe. Les lanceurs sont dénotés par un P et les valeurs affichées sont la moyenne des points gagnés par le lanceur.

L'un des joueurs peut alors appuyer sur bouton FEU pour faire afficher une composition complète, ainsi que les positions des équipe et la main avec laquelle il frappera/battera (Droite, Gauche ou Permutation). Au-dessous de la liste se trouvent les options de décisions de la direction qui peuvent être sélectionnées en bougeant à gauche pour sélectionner SUBSTITUE (Remplacez) ou à droite pour sélectionner EXCHANGE (Echangez). Vous pouvez sélectionner le joueur à remplacer ou échanger en remontant ou descendant la liste (le joueur sélectionné étant affiché en couleurs inversées).

Pour échanger un joueur, allez à l'entrée appropriée dans la liste et déplacez-vous à gauche. Vous pouvez alors parcourir la liste des joueurs sur le banc dans une fenêtre à 3 lignes au-dessous de la liste des joueurs sur le banc ou le bas. Sélectionnez le joueur qui doit entrer sur le terrain en appuyant sur le bouton FEU. Note: Quand un joueur à été remplacé (après le premier but), il ne peut pas retourner sur le terrain et ne va pas à la liste des joueurs sur le banc. Le nouveau joueur qui entre sur le terrain le remplacé dans sa position courante. En bougeant à droite ou à gauche, vous retournez à la liste.

Pour échanger des positions, choisissez l'entrée d'une manière identique à celle définie plus haut pour "substitution". Ensuite, déplacez-vous vers le haut ou le bas pour sélectionner l'option de direction et appuyez sur FEU pour échanger leurs positions. Si vous sélectionnez un joueur pour une position qui ne lui convient pas, un message approprié sera affiché plus tard (par exemple "player out of position" "joueur hors de position"). Cela peut aussi causer un lancer médioce. Comme pour la substitution, en bougeant à droite ou à gauche, vous retournez au menu de la liste.

Le joueur qui joue l'équipe qui lance peut aussi sélectionner l'option Intentional Walk (Marche délibérée) sur l'écran de direction en appuyant sur FEU. Souvenez-vous: appuyez sur la **BARRE D'ESPACEMENT** pour commencer (ou continuer) le jeu.

LE JEU

Le jeu commence avec l'écran montrant l'arbitre, le lanceur et le frappeur. Le joueur représentant le lanceur (équipe sur terrain) peut sélectionner un type de terrain comme indiqué au bas de l'écran. Il doit sélectionner un parmi les quatre terrains affichés. Il y a huit genres de terrains:

- Fastball (droit et très rapides)
- Fastball (droit et rapide).
- Offspeed (droit)
- Change-Up (terrain droit plus lent)
- Curve ball (grande courbe balayante)
 - pour les gauchers, la balle courbe vers la gauche,
 - pour les droitiers, la balle courbe vers la droite.
- Slider (la balle retombe – courbe vers le bas)
- Slider (identique à curve ball mais la balle décrit une courbe au dernier moment).

L'autre joueur qui représente l'équipe qui frappe peut sélectionner sa stratégie d'attaque en tenant le bouton FEU enfoncé pendant qu'il déplace le manche à balai pour sélectionner une ou plusieurs options. Quand il relâche le bouton FEU, sa (ou ses) sélection sera faite, permettant ainsi au jeu de continuer (si le lanceur a lu aussi fait sa sélection).

Note: Même s'il ne veut aucune option, le lanceur doit appuyer sur et relâcher son bouton FEU pendant que le manche à balai est en position neutre pour que le jeu puisse continuer. Ses options apparaîtront également au bas de l'écran et comprendront le vol de 'bunt' ou de but (si cela est approprié).

Note: Si vous êtes à un coureur de vol sur un but et que le frappeur ne frappe pas la balle, le receveur essaiera alors de faire sortir le coureur de tête.

Quand un joueur vient frapper pour la première fois, ses statistiques seront affichées.

Lorsque les deux joueurs ont fait leurs sélections, une nouvelle série de choix est offerte au bas de l'écran (haut de l'écran pour les versions Spectrum/Amstrad).

Le lanceur pourra sélectionner l'emplacement du terrain (par exemple haut, interne, et court) mais le manche à balai et son travail commencera une fois le bouton FEU relâché. Le frappeur pourra sélectionner son emplacement de swing correspondant avec le manche à balai et effectuer un swing en appuyant sur le bouton FEU. Quand la balle est frappée, le voltigeur à la réception sera identifié vous devez gagner des points pour les championnats mondiaux dans les courses "SEASON" sur les 6 pistes consécutives. Avec cet argent vous pourrez vous acheter un volteur (arrière, gauche, droite, avant) en vue d'attrapé, le voltigeur peut choisir où lancer la balle (3ème, 2ème, vers le lanceur ou 1 er).

Neuf zones de lancer sur le marbre:
2 1 x 2 = toujours un coup
1 x 1 x 1 = grande probabilité d'être un coup.
2 1, 2 = faible probabilité d'être un coup.

© 1986 Aclogle. Tous droits réservés.



Bobsleigh est une simulation spectaculaire d'un Sport Olympique d'hiver rapide et dangereux.

Préparez votre équipe, montrez votre bob et en avant vers la glissade parfaite!

Entrez dans le jeu sur les grandes pistes avec le sentiment Inégalée de la vitesse et de la vitesse des virages jusqu'à ce que vous soyez prêt pour la Coupe Mondiale et les Jeux Olympiques.

Entrez dans l'équipe et allez-y pour la médaille d'or!

SECURITY TABLE

1980	64-148	127969	190-558	253-820	316-889	379-486	442	23
2288	65-1251	131168	254-185	317021	380-945	443-182		

