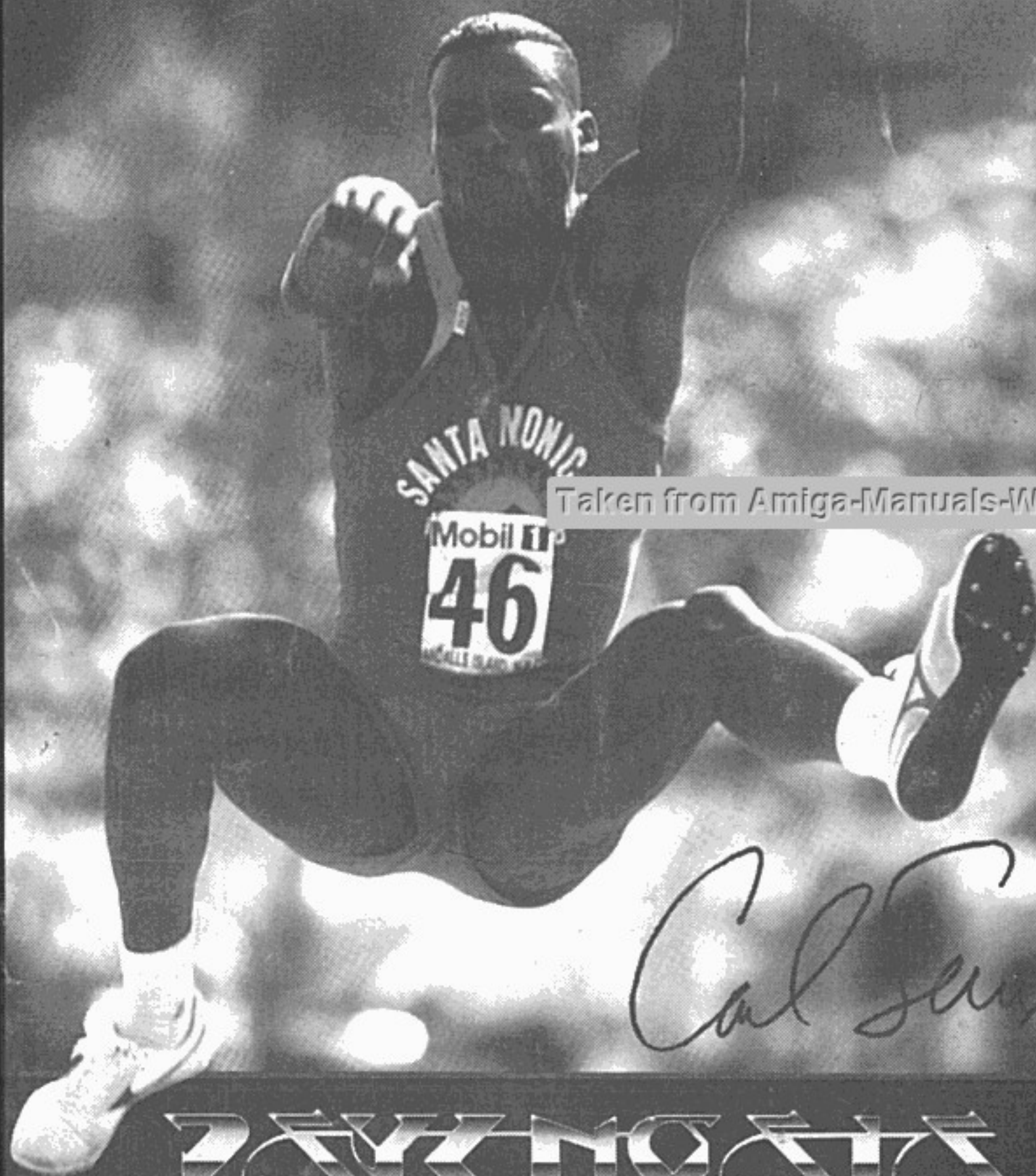


Carl Lewis CHALLENGE™



Taken from Amiga-Manuals-Website

Carl Lewis

REVOLUTION

Ce produit est sous copyright

Ici, chez **Psygnosis**, nous sommes dévoués à la tâche de vous présenter ce qu'il y a de meilleur dans les divertissements sur ordinateur. Nous investissons, dans chaque jeu que nous publions, des mois de travail assidu, que nous vouons à l'amélioration de la qualité des jeux que vous jouez. Veuillez respecter nos efforts et vous souvenir que si vous copiez des logiciels vous diminuez par là l'investissement disponible à la production de jeux nouveaux et innovateurs; c'est aussi un crime.

Ce produit logiciel, y compris toutes les images sur écran, les concepts, les bruitages, les parties musicales et le code du logiciel, est vendu par Psygnosis Ltd. à qui appartiennent tous les droits y compris le copyright. Le fait que ce produit a été vendu ne confère à l'acheteur légal à tout moment que le droit de l'utiliser, ce qui veut dire de lire le logiciel de l'unité magnétique vendue dans la mémoire d'un système ordinateur pour lequel il a été spécifiquement conçu et prévu par celui-ci. Toute autre utilisation, ou suite d'utilisation, y compris la fabrication de copies ou de doubles, la vente, la location, les prêts ou toute autre forme de distribution, de transmission ou de transfert de ce produit est une infraction aux droits de **Psygnosis** si ce n'est pas spécifiquement autorisé par écrit par **Psygnosis Ltd.**

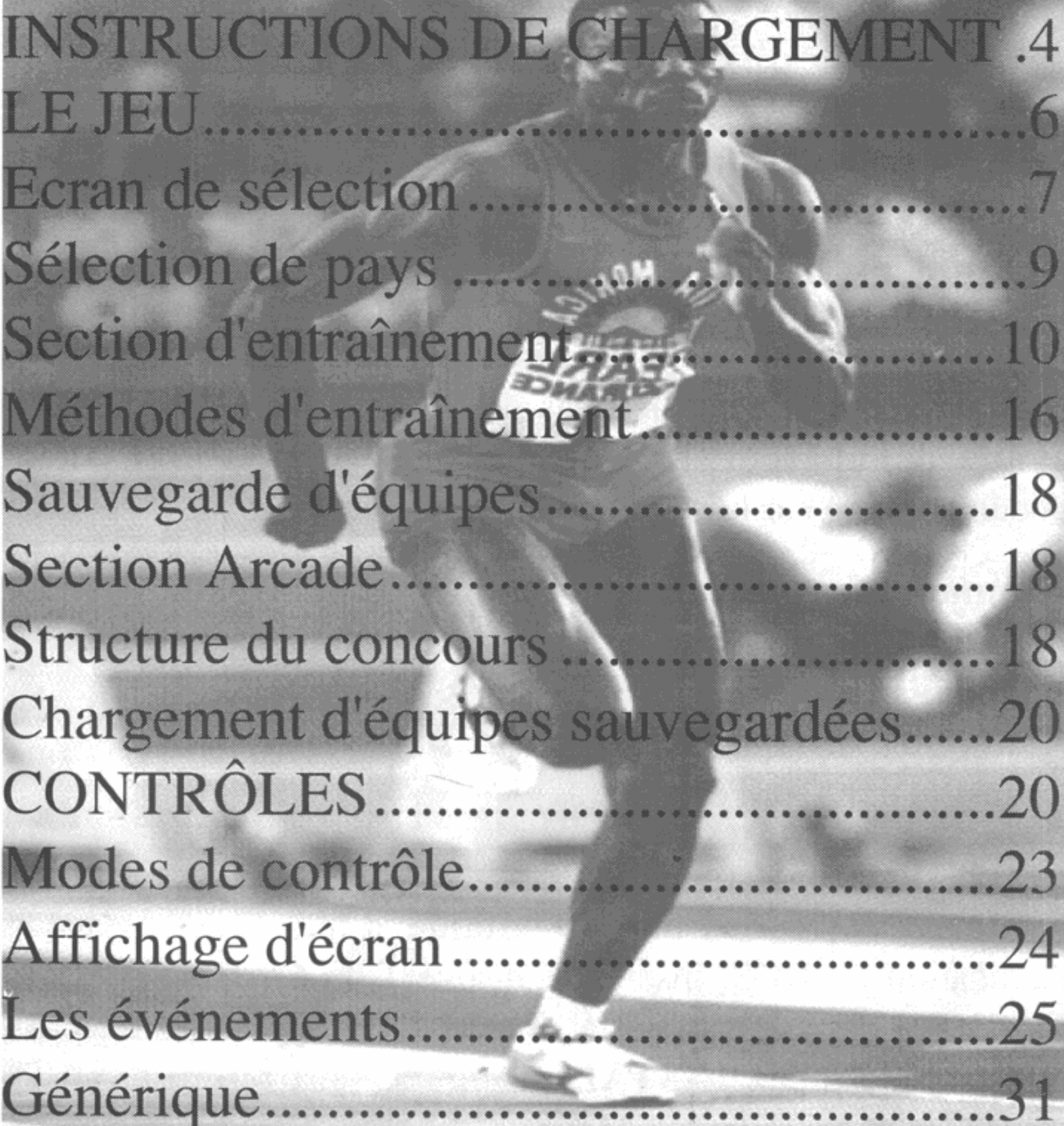
Le produit **The Carl Lewis Challenge** le code du logiciel, le mode d'emploi et tout le matériel accessoire du produit font partie du copyright de Psygnosis Ltd. qui se garde tous les droits. Ces documents, ce code logiciel et les autres matériels ne peuvent, ni entièrement ni en partie, être copiés, reproduits, loués, prêtés ou transmis d'aucune manière, ni traduits ou réduits à une unité électronique ou à une forme lisible par machine sans l'accord préalable, reçu par écrit, de Psygnosis Ltd.

Psygnosis © et les sigles associés sont des marques déposées de Psygnosis Ltd. Les photos de Carl Lewis sont reproduites avec permission de © Allsporets Ltd. Amiga™, AmigaDOS™ et Kickstart™ sont des marques déposées de Commodore-Amiga Inc.

Psygnosis Ltd., South Harrington Building,
Sefton Street, Liverpool L3 4BQ.
Tel: (051) 709 5755

Copyright © 1992 par Psygnosis Ltd. Tous Droits Réservés

SOMMAIRE



INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT	4
LE JEU.....	6
Ecran de sélection.....	7
Sélection de pays.....	9
Section d'entraînement.....	10
Méthodes d'entraînement.....	16
Sauvegarde d'équipes.....	18
Section Arcade.....	18
Structure du concours.....	18
Chargement d'équipes sauvegardées.....	20
CONTRÔLES.....	20
Modes de contrôle.....	23
Affichage d'écran.....	24
Les événements.....	25
Générique.....	31

THE Carl Lewis CHALLENGE

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Version PC

Note: Si vous voulez jouer au *Carl Lewis Challenge* avec une souris, n'oubliez pas de charger votre souris avant de charger le programme principal (cf. documentation sur la souris pour plus de détails).

Allumez votre ordinateur comme d'habitude. A l'indication du DOS, insérez le disque 1 du *Carl Lewis Challenge* dans le lecteur A. Tapez **A:** et appuyez sur return, puis tapez **CARL**, appuyez sur return et suivez les instructions sur l'écran.

Installation sur disque dur PC

Allumez votre ordinateur comme d'habitude. A l'indication du DOS, insérez le disque 1 du *Carl Lewis Challenge* dans le lecteur A. Tapez **A:** et appuyez sur return, puis tapez **INSTALL**, appuyez sur return et suivez les instructions sur l'écran.

Instructions de chargement PC à partir du disque dur (après installation) :

Allumez votre ordinateur comme d'habitude. A l'indication du DOS, tapez **CD CARL** et appuyez sur return, puis tapez **CARL** et suivez les instructions sur l'écran.

Version Amiga

Allumez votre ordinateur. Insérez le disque de Kickstart si nécessaire. Quand le Workbench vous est demandé, insérez le disque 1 du *Carl Lewis Challenge*.

Insérez le disque 2 quand c'est indiqué.

Version Atari ST

Insérez le disque 1 du *Carl Lewis Challenge*. Allumez le moniteur/TV puis votre ordinateur.

Insérez le disque 2 quand c'est indiqué.

THE Carl Lewis CHALLENGE

LE JEU

The Carl Lewis Challenge vous permet de diriger toute une équipe d'athlètes de classe mondiale et de les suivre à travers les compétitions internationales. Vous pouvez choisir de contrôler leurs méthodes d'entraînement, leur performance en compétition, ou les deux. On peut jouer jusqu'à quatre personnes, chacune dirigeant sa propre équipe d'athlètes. Les épreuves dans lesquelles les équipes concourent sont:

100 m

110 m haies

Javelot

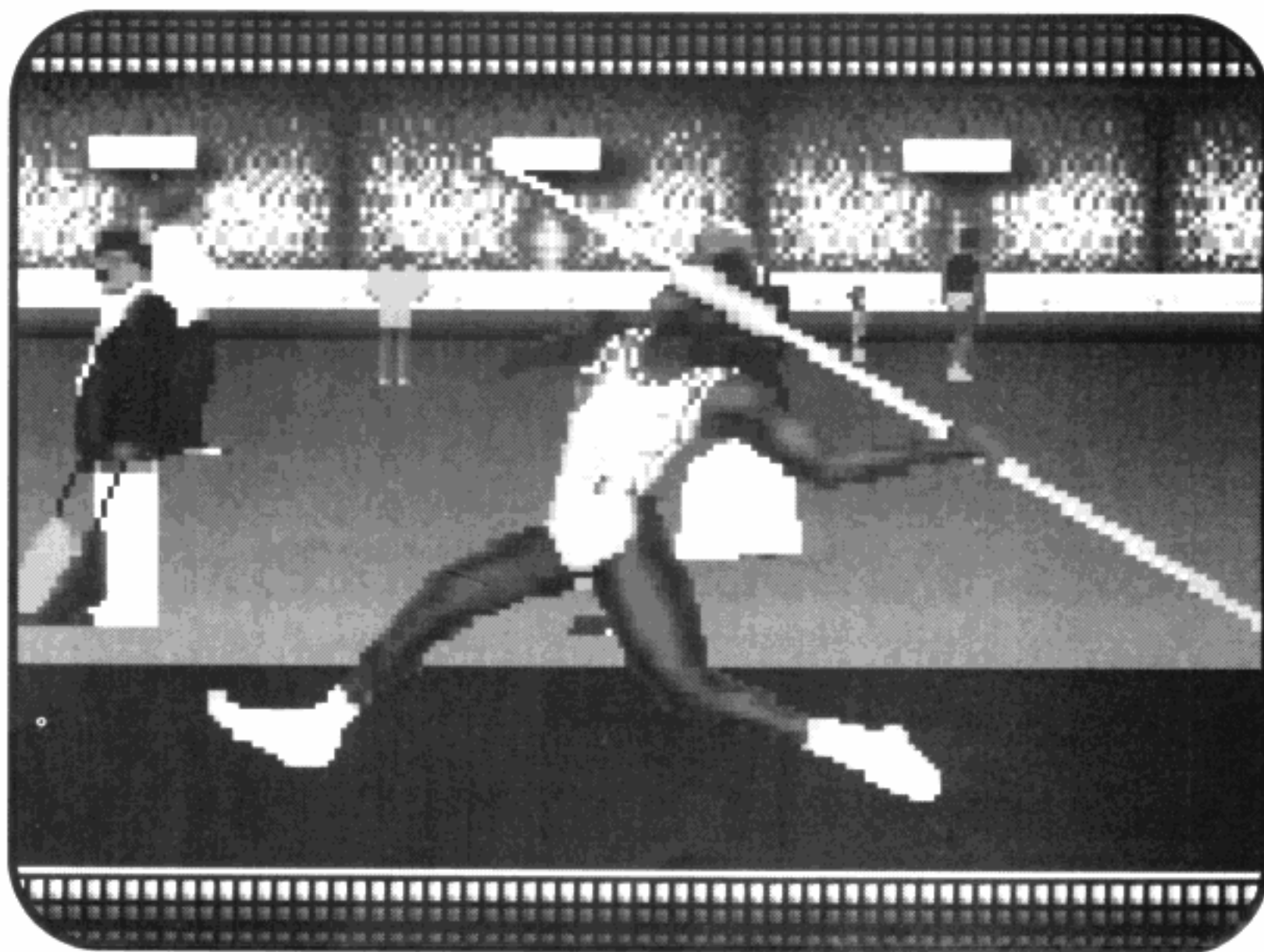
Saut en hauteur

Saut en longueur

Dans les dernières semaines avant la compétition, vous devez entraîner habilement vos athlètes pour les mener au top de la performance, prêts à combattre les meilleurs mondiaux.

L'ECRAN DE SELECTION

Après la séquence d'introduction, on vous demandera dans quelle section du jeu vous voulez jouer: La Section Entraînement, La Section Arcade ou la Véritable Simulation.



ENTRAINEMENT SEULEMENT

Dans la Section Entraînement, vous avez cinq semaines pour entraîner votre équipe et la mener au top de la performance avant de sélectionner les participants à chacune des cinq épreuves. Dans ce mode, la section arcade se déroule automatiquement, la performance de chaque membre de votre équipe dépendant uniquement de vos décisions d'entraînement préalables.

ARCADE SEULEMENT

Dans ce mode on vous présente une équipe d'athlètes déjà entraînée, tous de compétence moyenne. Il fonctionne comme un mode de pseudo-pratique. Vos athlètes ne seront pas de classe mondiale, mais seront suffisamment bons pour que vous puissiez progresser quelques pas dans le jeu et acquérir de la pratique.

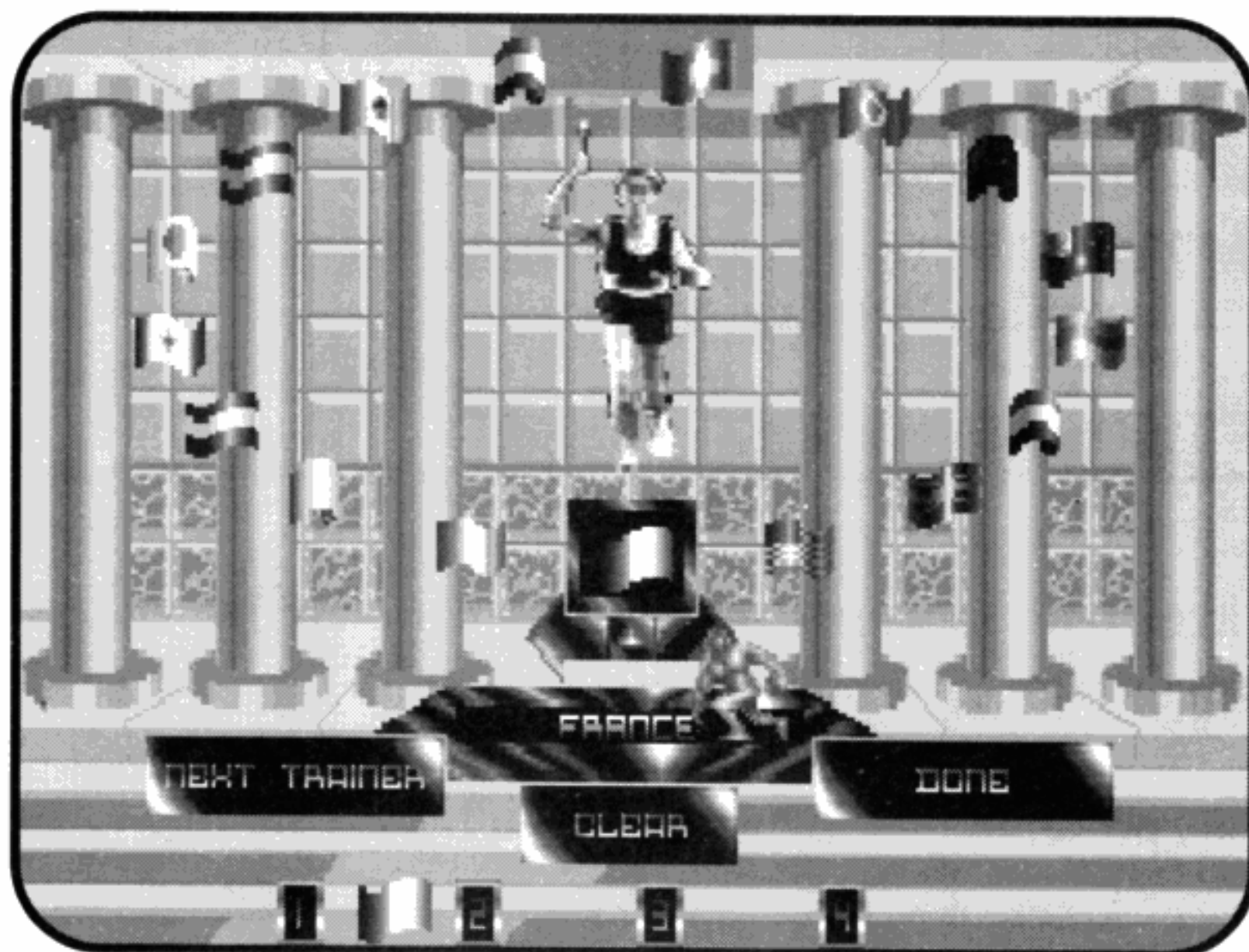
VERITABLE SIMULATION

En contrôlant les deux sections du jeu vous avez la possibilité de créer une équipe d'ultimes athlètes et de remporter des médailles d'or.

Une fois cette sélection faite, le jeu charge automatiquement la section entraînement pour que vous puissiez renforcer votre équipe d'athlètes.

Cliquez sur l'icône appropriée pour le type de jeu choisi.

SELECTION DU PAYS



Une fois que vous avez choisi le type de jeu auquel vous souhaitez jouer, chaque joueur sélectionne un pays à représenter.

Cliquez sur les flèches de direction sous le support de la flamme pour passer les drapeaux un à un. Pour sélectionner un pays, faites tourner les drapeaux jusqu'à ce que celui choisi soit en relief en bas du cercle.

Cliquez sur 'NEXT TRAINER', si vous souhaitez qu'un autre joueur participe ou sur 'DONE' si tous les joueurs ont identifié leurs pays.

Les drapeaux des pays choisis sont alignés en bas de l'écran. En cliquant sur l'icône 'CLEAR', vous relancez la procédure de sélection.

Si vous avez choisi de ne jouer que l'Arcade, vous allez maintenant entrer dans la compétition, sinon vous allez entamer la section Entraînement.

SECTION D'ENTRAINEMENT

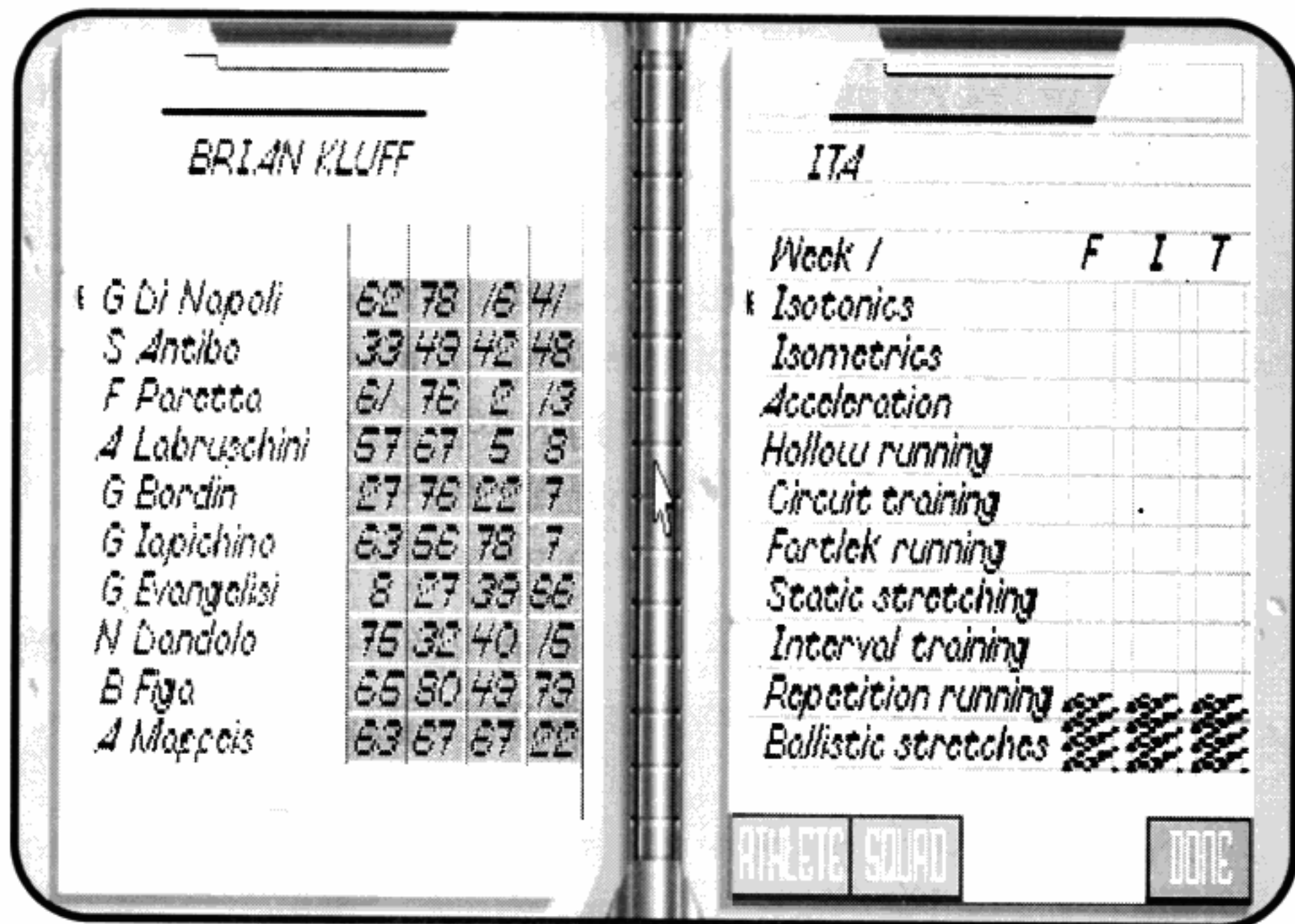
Vous avez cinq semaines pour mener votre équipe au top de sa performance avant la compétition.

On vous présente un tableau montrant les dix meilleurs athlètes de votre pays. A ce stade, vous pouvez utiliser le clavier pour éditer le nom de l'entraîneur, si vous le souhaitez.

Quatre critères évalués de 0 (mauvais) à 99 (excellent), caractérisent chaque athlète. Ces critères sont :

Agilité
Vitesse
Puissance
Endurance

Ceux-ci sont repris dans cet ordre près du nom des athlètes.



Les différentes épreuves demandent différentes combinaisons de ces critères pour atteindre la meilleure performance. A vous de décider l'importance relative de chacun d'eux.

Cliquez sur chaque icône de critère pour voir un diagramme des compétences de votre équipe. Cliquez encore pour revenir. Cliquez sur la boîte 'ATHLETE' pour voir les critères de l'athlète sélectionné sous forme de graphique. A ce point, vous pouvez éditer le nom de l'athlète en utilisant le clavier. De plus, Carl Lewis apparaît sur l'écran pour donner quelques tuyaux utiles. Cliquez encore pour revenir.

Cliquez sur la boîte 'SQUAD' pour voir le profil statistique de toute l'équipe pour tous les critères. Cliquez encore pour revenir.

A droite du tableau, dix méthodes d'entraînement sont inscrites. Chacune est étudiée pour améliorer certains critères. Utilisez votre compétence et votre jugement pour décider quelles méthodes d'entraînement renforcent les quatre critères de vos athlètes (cf. Entraînement Expliqué). Chaque méthode d'entraînement peut être ajustée de trois manières différentes :

Fréquence	(F)
Intensité	(I)
Temps	(T)

La Fréquence est le nombre de fois qu'un athlète répète un exercice par semaine.

L'Intensité est l'effort avec lequel l'athlète effectue un exercice.

Le Temps est le temps passé par l'athlète sur un exercice dans chaque session.

Sélectionnez l'athlète que vous souhaitez entraîner, en cliquant sur son nom. Puis, en entraînant le curseur de la souris sur la barre, augmentez ou diminuez la valeur des variables pour la semaine en cours. Lorsque vous êtes satisfait avec l'agenda d'entraînement, choisissez un autre athlète pour établir son programme d'entraînement.

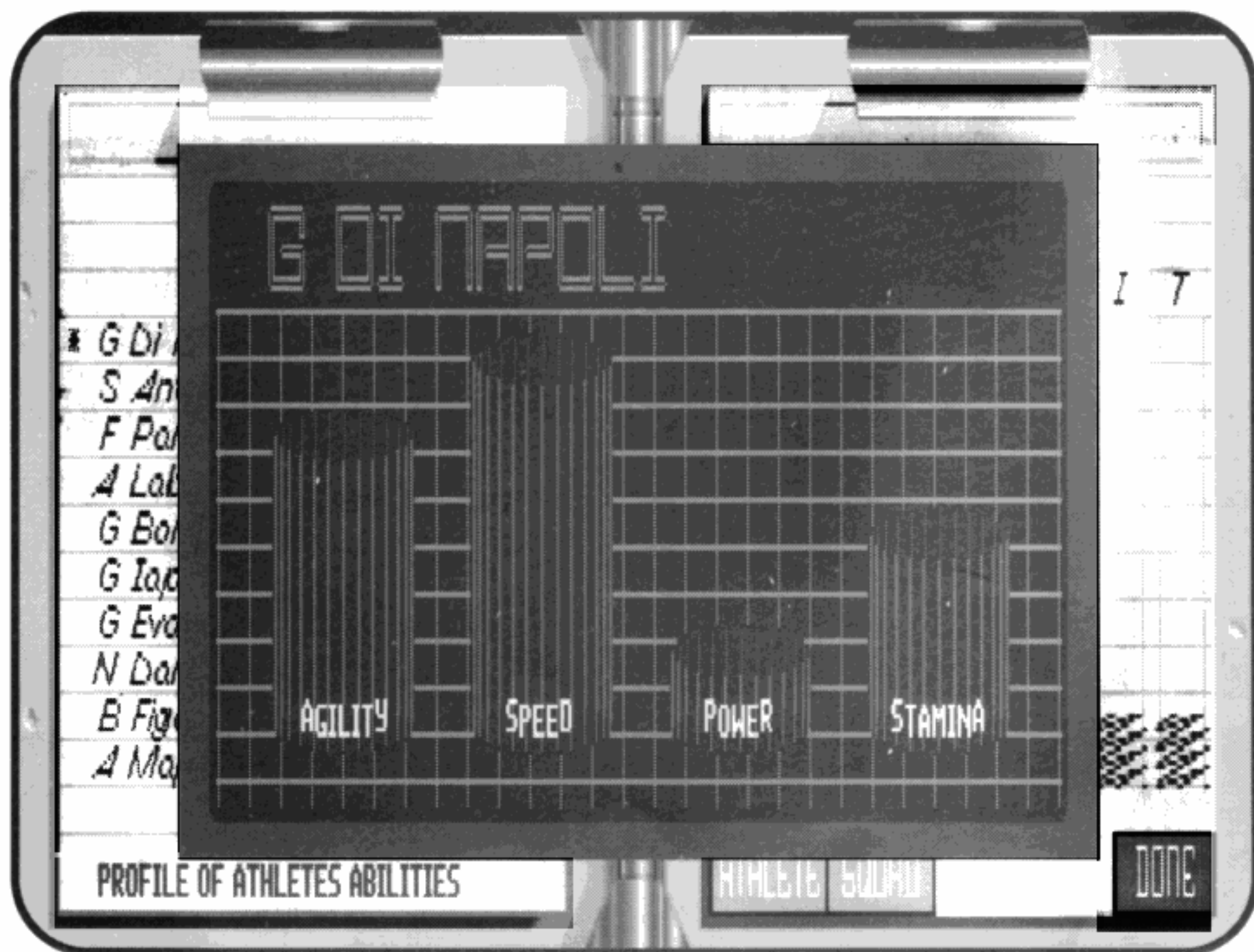
Lorsque la semaine suivante apparaît, vous pouvez remarquer que certains critères des athlètes ont changé de couleur :

Vert indique une amélioration sur la semaine précédente.



Répétez le programme d'entraînement pour tous les athlètes, pour tous les joueurs, pour les cinq semaines entières.

Le tableau change pour afficher l'écran de Sélection. Les noms des cinq épreuves remplacent le types d'entraînement. Cliquez sur la boîte appropriée pour faire participer un athlète particulier à une épreuve. Vous pouvez faire participer le même athlète à plus d'une épreuve.



Si un athlète a des critères très bas, il est probable qu'il ne pourra pas participer à l'épreuve parce qu'il échouera peut-être dans le test forme de l'équipe.

Utilisez les barres graphiques pour vous aider dans vos choix.

Quand vous avez choisi pour les cinq épreuves, cliquez sur 'DONE' pour permettre aux joueurs suivants de choisir leurs participants.

Note: si vous cliquez sur DONE avant de choisir toutes les épreuves, l'ordinateur fera une sélection au hasard pour vous. Cela n'est pas conseillé!

METHODES D'ENTRAINEMENT

Méthode	Résultat
Isotoniques	Entraînement de poids très intense, plus vous travaillez, plus l'exercice est dure. Très profitable pour: Puissance, Vitesse et Agilité.
Isométriques	Entraînement de résistance de poids. Pousser contre les poids sans vraiment les lever. Très profitable pour: Puissance.
Accélération	Depuis un départ debout, accélérez jusqu'à la vitesse maximum aussi vite que possible. Très profitable pour: Puissance, Vitesse et Agilité.
Hollow Running	Un sprint rapide suivi d'un temps de récupération et un second sprint rapide. Très profitable pour: Endurance.
Entraînement de Circuit	Exercices musculaires continuels pour tout le corps. Très profitable pour: Endurance, Puissance et Agilité.

Méthode	Résultat
Fartlek Running	<p>Course informelle (ni surveillée ni chronométrée) rapide et lente d'extérieur.</p> <p>Très profitable pour: Endurance et Vitesse.</p>
Stretching Statique	<p>Exercices durs de stretching.</p> <p>Très profitable pour: Agilité.</p>
Entraînement Intervalle	<p>Course formelle rapide et lente.</p> <p>Très profitable pour: Endurance.</p>
Course à Répétition	<p>Une course rapide suivie d'une longue période de récupération puis d'une nouvelle course rapide.</p> <p>Très profitable pour: Endurance et Vitesse.</p>
Etirements Ballistiques	<p>Etirements rythmés et élancés, utilisent l'élan du corps pour étirer les muscles.</p> <p>Très profitable pour: Agilité.</p>

SAUVEGARDER VOS EQUIPES

A la fin de chaque étape d'entraînement, on vous demande d'insérer un disque déjà formaté sur lequel vous sauvegardez votre équipe.

Maintenant vous entrez vraiment dans la compétition!

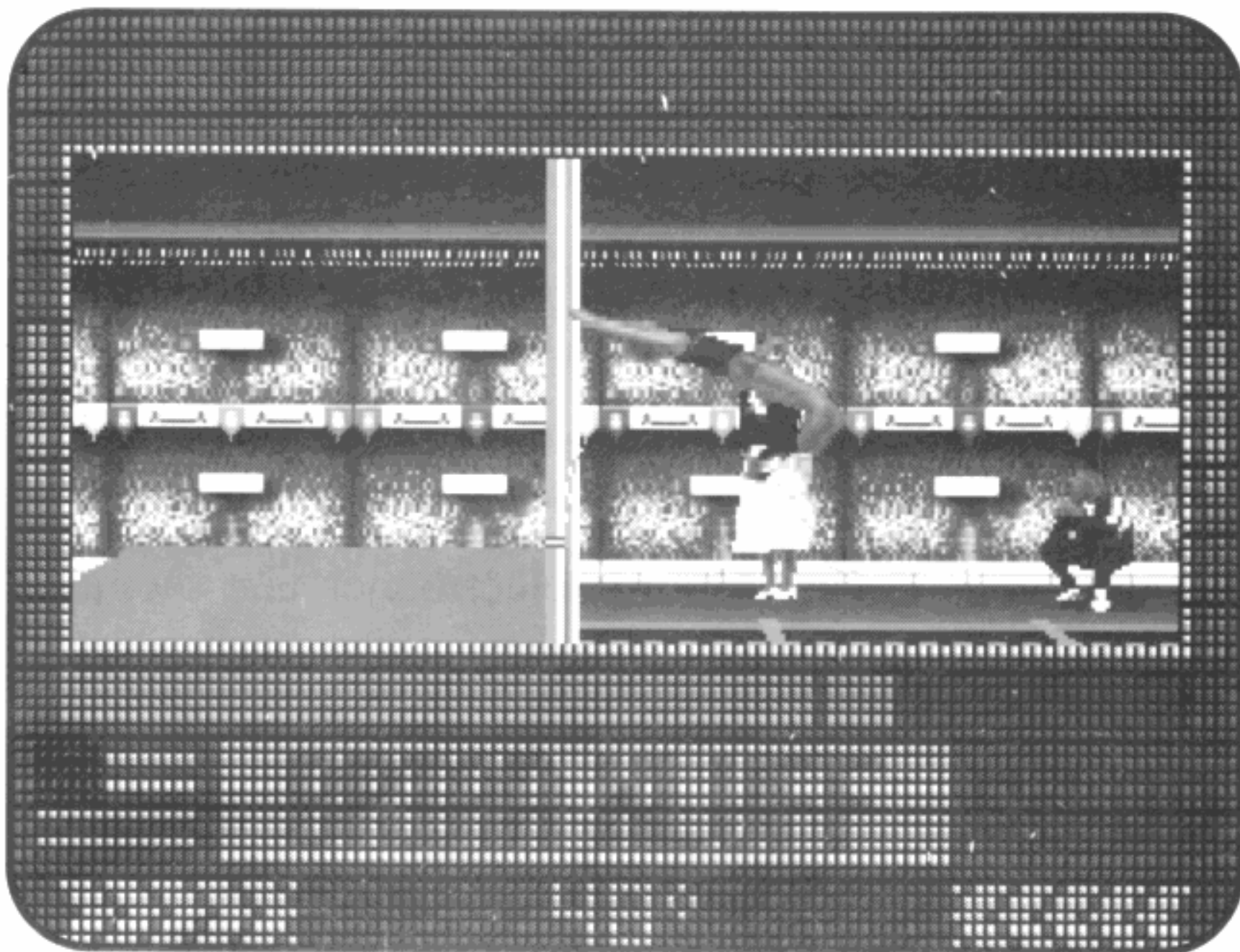
SECTION ARCADE

Si vous aviez choisi de ne jouer qu'à l'ENTRAINEMENT, vous passez par chaque épreuve, mais vous pouvez seulement regarder vos athlètes concourir. Appuyez sur un bouton de la souris à la fin de chaque étape pour procéder. Vos athlètes vont tous concourir selon les statistiques calculées dans la section de management. Vous ne pouvez pas les influencer pendant la compétition – vous devez maintenant vous asseoir dans les tribunes et croiser vos doigts. La Section Contrôle ne s'applique pas.

STRUCTURE DU CONCOURS

Il y a cinq EPREUVES. Chacune d'elles est divisée en plusieurs MANCHES, pour atteindre les finales où vous pouvez gagner les médailles. Chaque joueur doit réaliser un temps ou une distance de QUALIFICATION pour passer à la prochaine étape du jeu.

Chaque épreuve se joue manche pour manche, avant de passer à la prochaine épreuve. Si vous échouez, alors cet athlète est disqualifié pour cet événement pour le reste du jeux. Cependant, vous pouvez poursuivre dans les autres épreuves. Les exigences de qualification sont toujours plus fortes dans le dernières manches. Pour gagner une médaille finale, vous devez vous qualifier pour les finales, et finir 3^{ème} (Bronze), 2^{ème} (Argent) ou 1^{er} (Or).



CHARGEMENT DES EQUIPES SAUVEGARDEES

Au début du concours on vous demande si vous souhaitez charger une équipe sauvegardée au préalable dans la Section Entraînement.

Si vous choisissez de charger une équipe sauvegardée, insérez un disque de sauvegarde-jeu et vos statistiques sauvegardées sont chargées.

CONTRÔLES

Si vous avez choisi de ne jouer qu'ARCADE, on vous fournit une série d'athlètes de qualité moyenne pour concourir.

Si vous avez choisi la VERITABLE SIMULATION, vos athlètes vont concourir selon les combinaisons de vos compétences d'entraînement et de votre capacité d'arcade pendant chaque épreuve.

Cependant, vous devez d'abord sélectionner une méthode de contrôle. Il y en a trois sortes :

- 1) Contrôle de vitesse**
- 2) Contrôle de rythme**
- 3) Contrôle de l'équipement**

Celles-ci peuvent être utilisées par deux moyens :

- i) Joystick (Amiga/ST) ou i) Clavier (PC)
- ii) Souris

SOURIS : Contrôle de Vitesse

Bouger la souris à gauche et à droite procure de la vitesse à l'athlète. Plus vite vous bougez la souris, plus vite bougera votre athlète.

Le bouton gauche de votre souris est la commande d'action, en contrôlant les lancers et sauts de votre athlète.

SOURIS: Rythme et Equipement

Le bouton droit de votre souris est le bouton de mouvement.

Le bouton gauche de votre souris est la commande d'action, en contrôlant les lancers et sauts de votre athlète.

Amiga & ST

JOYSTICK: Contrôle de Vitesse

Bouger le joystick à gauche et à droite procure de la vitesse à l'athlète. Plus vite vous le remuez, plus vite bougera votre athlète.

Le bouton Feu sur le joystick est la commande d'action, en contrôlant les lancers et sauts de votre athlète.

JOYSTICK: Rythme et Equipement

Le bouton Feu est la commande de mouvement.

En manipulant le joystick vers le haut, vous commandez l'action, en contrôlant les lancers et sauts de votre athlète.

PC Seulement

CONTRÔLES CLAVIER: Contrôle de Vitesse

Frapper les touches curseur 'à gauche' et 'à droite' procure de la vitesse à l'athlète.

La touche curseur 'haut' est la commande d'action, en contrôlant les lancers et sauts de votre athlète.

CONTRÔLES : Rythme et Equipement

La touche curseur 'à gauche' est la commande de mouvement.

La touche curseur 'haut' est la commande d'action, en contrôlant les lancers et sauts de votre athlète.

MODES DE CONTRÔLE

1) Contrôle Vitesse. La performance de votre athlète dépend de la vitesse avec laquelle vous pouvez alterner entre les contrôles gauche/droite sur le moyen d'action choisi. Un indicateur affiche votre vitesse.

2) Contrôle Rythme. En utilisant votre moyen d'action choisi, la performance de votre athlète dépend du temps de pression sur boutons en accord avec un indicateur sur l'écran. L'indicateur présente un pendule oscillant. Appuyez sur le bouton mouvement quand le pendule atteint le point central de l'indicateur pour obtenir une poussée maximum. La poussée est proportionnelle à votre précision. Une faute de temps pourrait entraîner une perte de vitesse chez votre athlète.

3) Contrôle Equipement. En utilisant les marques sous le scanner, vous chronométrez la pression du bouton d'action pour chaque marque. Si vous ne frappez pas les marques, votre athlète perdra de la vitesse, ou ne sautera pas, ou ne lancera pas au temps correct.

Note: Une fois que chaque joueur a sélectionné une méthode de contrôle, il la garde pour toute la durée du concours.

On annonce la première épreuve. Appuyez sur un bouton pour procéder (vous attendrez peut-être la fin d'opération du lecteur de disques). Une liste de partants pour cette manche s'affiche. Les partants humains concourent un par un, commençant par le Joueur N°1. Le temps (ou la distance) de qualification pour cette manche s'affiche au coin inférieur droit de l'écran. Appuyez sur un bouton pour lancer cette manche.

Dans les épreuves sur piste, les joueurs à la suite concourent contre des records d'efforts de joueurs humains précédents.

AFFICHAGE ECRAN

L'écran affiche une vue de la piste, entourée d'un tableau de scores électronique qui vous donne toute l'information demandée. Le nom et la nationalité de l'entraîneur s'affichent en bas de l'écran. Le coin inférieur droit affiche les temps ou distance de qualification. Vous devez les atteindre ou les battre pour vous qualifier. Il y a aussi un scanner montrant les positions des athlètes et des objets (haies, ligne d'arrivée, etc.) dans l'épreuve. Le long de la piste, les barres de vitesse augmentent, vous montrant le résultat de votre compétence de contrôle. Le tableau de score supérieur affiche les résultats.

LES EPREUVES

La performance dans chaque épreuve est une combinaison complexe des critères des athlètes et de l'habilité du joueur. De mauvais critères embarrasseront le joueur arcade même le plus adepte, alors que d'excellents critères aideront un mauvais joueur arcade.

1) 100 m

On vous demande d'égaliser ou de battre le temps de qualification. Il y a toujours quatre coureurs, dont un est le vôtre (en relief). Au coup d'envoi, suivez la procédure pour le mode de contrôle sélectionné (cf. Contrôle). Il n'est pas nécessaire de battre les autres athlètes jusqu'à la fin – vous devez simplement battre le chrono. A la fin de la course, une reprise de l'action de la course est montrée (appuyez en tenant sur la commande d'action pour la sauter). Les résultats et scores suivent. Les scores sont remis quand les exigences de qualification sont battues. Il y a également un bonus si vous réalisez le record du monde!

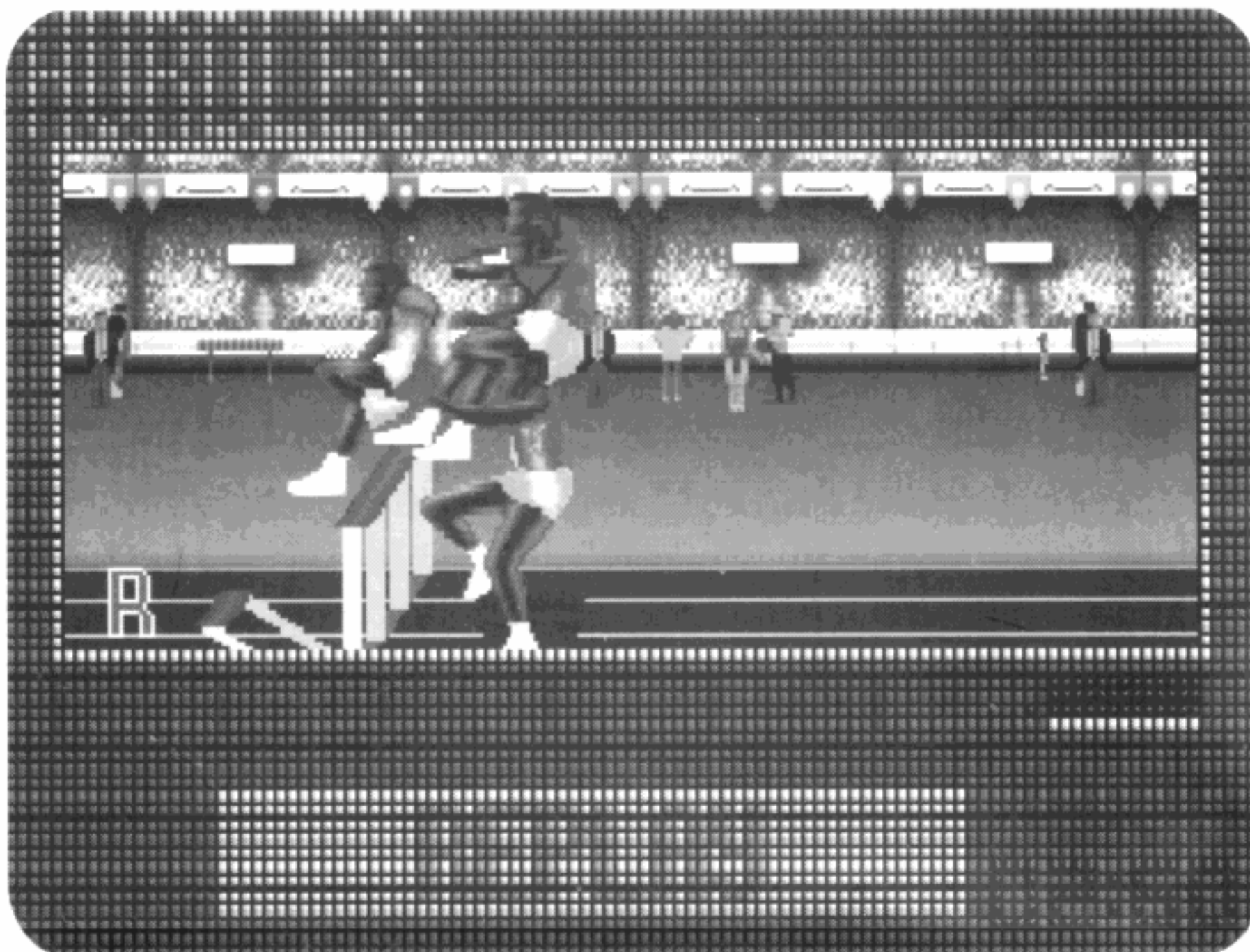
Si vous ne parvenez pas au temps de qualification, votre participation à cette épreuve est terminée, vous n'êtes pas autorisé à continuer dans les autres manches. D'autres joueurs peuvent toujours poursuivre dans cette manche.

Si vous atteignez la performance requise, vous passez à la prochaine épreuve.

2) 110 m HAIES

Celle-ci fonctionne comme le 100 m, avec l'exception que les boutons de commande d'action font sauter l'athlète.

Regardez le scanner pour anticiper les haies.



3) JAVELOT

Cette épreuve vous autorise trois tentatives de qualification par manche. Si vous n'atteignez la distance requise dans aucune des trois tentatives, vous êtes disqualifié.

Cette épreuve présente une course d'accélération, un point de lancement, et un angle de lancer. Vous devez les contrôler tous.

ACCELERATION : Utilisez votre méthode de contrôle sélectionné pour augmenter la vitesse.

POINT LANCEMENT : Appuyez sur le bouton d'action pour commencer le lancement. Le scanner fournit un guide approximatif à ce point. Continuez à augmenter la vitesse en utilisant la méthode de course d'accélération.

ANGLE: Une fois que votre athlète a terminé la séquence de lancement, un indicateur d'angle commence à monter automatiquement. Appuyez sur votre bouton d'action quand l'angle désiré est atteint.

Le lancer en résultant est affiché.

Notez que si votre athlète lâche le javelot après avoir passé la ligne de lancement, le lancer sera jugé LIGNE et non compté.

Pour éviter ce problème, commencez la séquence plus tôt ou réduisez votre course d'accélération pour vous donner le temps de vous corriger.

Il n'y a pas de reprise d'action pour le Javelot.

4) SAUT EN HAUTEUR

Cette épreuve présente une course d'accélération, un angle de saut et un mouvement de jambe.

ACCELERATION : Utilisez votre méthode de contrôle pour obtenir la vitesse maximum.

SAUT : Appuyez en tenant sur la commande d'action pour commencer le saut. L'affichage de l'angle augmente jusqu'à ce que vous relâchiez le bouton d'action. Continuez à augmenter votre vitesse! Si vous n'activez pas l'indicateur d'angle, votre saut sera LIGNE.

JAMBE : Appuyez sur votre bouton d'action pour faire fléchir vers le haut les jambes de votre athlète en haut de l'arc de saut – cela aide au dégagement.

Vous avez trois tentatives de qualification.

Il n'y a pas de reprise d'action pour le Saut en Hauteur.

5) SAUT EN LONGUEUR

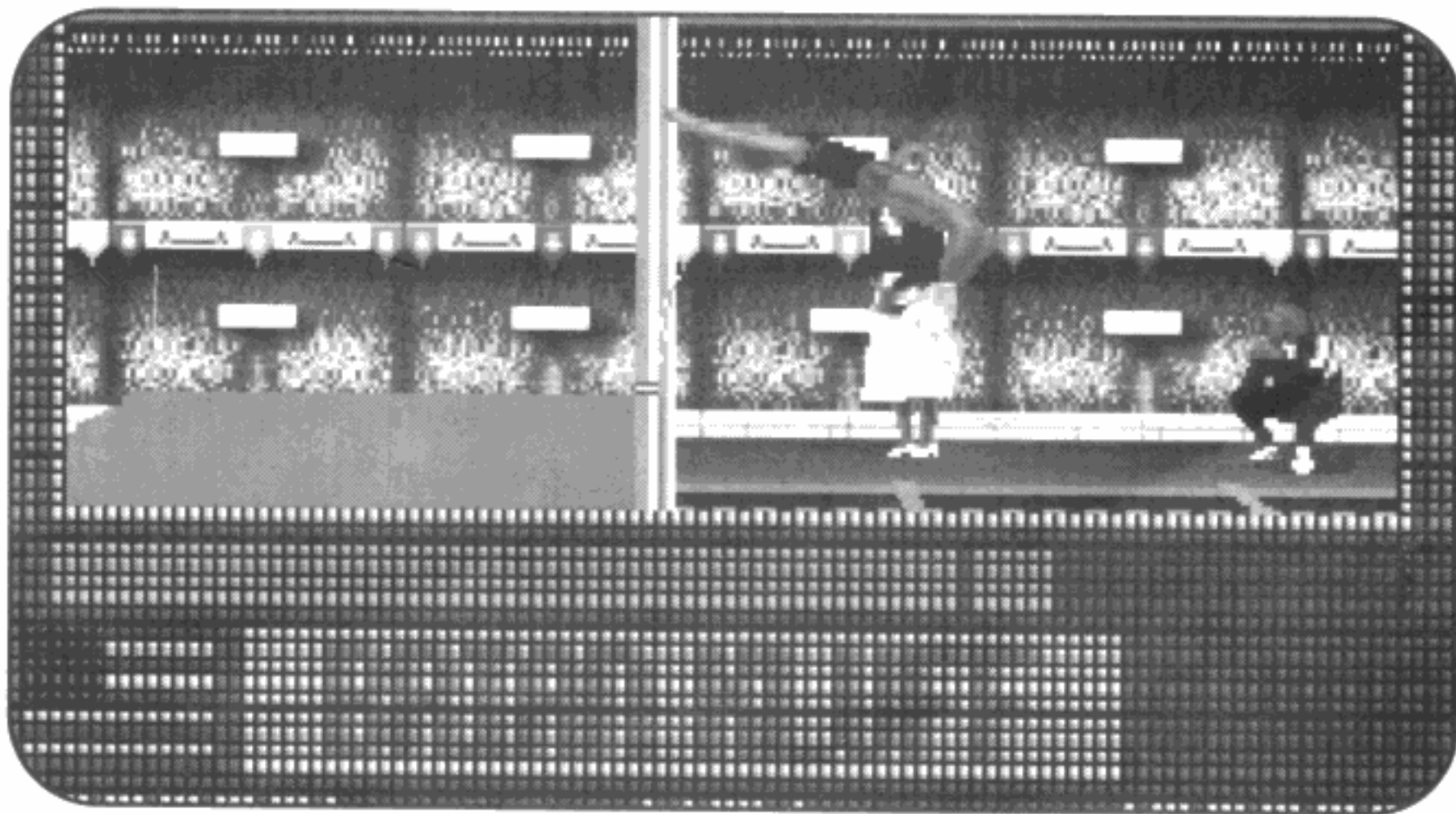
Celui-ci présente une course d'accélération et un angle de saut.

ACCELERATION : Utilisez votre méthode de contrôle pour obtenir la vitesse maximum.

SAUT : Appuyez en tenant sur votre bouton d'action pour commencer le saut. Relâchez votre bouton d'action quand l'angle choisi est atteint.

Vous avez trois tentatives de qualification.

Il n'y a pas de reprise d'action pour le Saut en Longueur.



LIMITATIONS DE LA GARANTIE

Nous garantissons que les disquettes qui font partie de ce produit sont en bon état et ne sont en aucune manière atteintes par le 'Virus'. Il incombe à l'acheteur d'empêcher toute infestation de ce produit par un virus quelconque, ce qui, bien que cela n'arrive pas souvent, l'empêchera inmanquablement de fonctionner. Toute disquette ayant un défaut de fabrication ou de copie sera remplacée gratuitement par **Psygnosis Ltd.** Dans ce cas les disquettes doivent être renvoyées directement à **Psygnosis** et seront remplacées immédiatement.

Psygnosis décline toute responsabilité pour les dommages causés par un 'Virus', que l'utilisateur peut toujours prévenir s'il éteint son ordinateur pendant au moins 30 secondes avant de charger ce produit. Si, dû à des circonstances exceptionnelles, des disquettes ont été détruites par un 'Virus', veuillez renvoyer les disquettes directement à **Psygnosis** avec la somme de 2,50 livres sterling pour défrayer les frais de remplacement. Quand vous renvoyez un produit endommagé veuillez renvoyer SEULEMENT LES DISQUETTES à **Psygnosis**.

GENERIQUE

Equipe de Programmation:Teque London

Conception :.....Dean Lester

Programmation PC :.....John Jarvis

Programmation Amiga/ST :.....Pete Jefferies

Programmation Noyau:.....Tony Love

Graphiques et Animation :Tony Hager

Musique et Sound FX :.....Chris Hülsbeck

Consultant Athlétique :Fatima Whitbread

Produit par :Richard Browne

AVERTISSEMENT

C'est une crime de vendre, louer, offrir à la vente ou au louage ou de distribuer d'aucune façon des copies illégales de ce logiciel ordinateur, et toute personne coupable sera poursuivie.

Toute information concernant le copiage illégal doit être envoyée à The Federation Against Software Theft - 19 44 628 660377.



**LE COPIAGE
ILLEGAL EST
UN VOL!**