

Hard

Driv'ing

DOMARK

LE JEU

C'est MECHANT, c'est DIFFICILE. Le voici enfin! Après son échappée triomphale dans les arcades, HARD DRIVIN', une référence dans le domaine des simulateurs de course, va pulvériser des records de vitesse sur votre ordinateur. Maintenant, vous pouvez vous mettre au volant d'une voiture de sport de classe mondiale et faire l'expérience d'une course de haute voltige. Sautez pardessus des ponts, conduisez sur la piste de vitesse ou bien sentez le vertige vous gagner lorsque vous arrivez dans le lopping à pic. Le tout est saisissant de réalisme, grâce à une 3D très solide. Les conducteurs de haut niveau peuvent entrer en compétition contre Phantom Photon dans un "duel" qui fera exploser toutes les barrières et déterminera quel est le véritable Hard Driver de haut niveau.

LE DEBUT

Hard Drivin' comprend 2 pistes: le "Stunt Track" et le "Speed Track", qui mettront vos talents d'automobiliste à l'épreuve et exigeront de vous des aptitudes différentes. Le "Stunt Track" met en scène 3 courses de haute voltige différentes: le "Bridge Jump" (le saut du pont), le "Loop-the-Loop" (looping en chaine) et le "Bank" (le virage). Faites particulièrement attention aux limitations de vitesse et à votre propre vitesse. Si vous roulez à plus de 60 mph sur le pont, vous ferez un vol plané avant de vous écraser au sol en atterrissant. Si vous roulez à moins de 60 mph, vous ne pourrez pas sauter assez loin. Le panneau interdisant de rouler à moins de 60 mph sur le looping vertical vous indique simplement la vitesse minimale nécessaire pour rester sur la piste. Comme vous vous entraînez, vous devriez être capable de rouler à une vitesse supérieure à la vitesse recommandée sur le pont, le virage et le looping. Si vous arrivez jusqu'aux postes de contrôle, vous recevrez un bonus de temps. Si vous avez réalisé une bonne performance en peu de temps, vous pourrez défler le Phantom Photon (la voiture de l'ordinateur) lors d'une course sur le Stunt

Track. Le Phantom conduit méchamment et si vous avez un accident, vous êtes instantanément disqualifié.

QUELQUES ASTUCES

Entraînez vous aux dérapages contrôlés – cela vous permettra de gagner du temps et de conserver une bonne position dans les virages. Les conducteurs expérimentés prennent généralement le "Bank" à 110 mph en virant d'abord sur la droite et puis très fortement sur la gauche – mais faites attention à ne pas mordre sur la chaussée.

LES CONTROLES

Amiga, Atari ST: utilisez un joystick ou la souris pour conduire, le joystick ou le clavier pour changer de vitesse.

VERSIONS 16-BIT:

LA CONDUITE:

Vous verrez un petit indicateur sur votre tableau de bord, celui-ci vous montre la direction que vous avez prise.

La souris: Prende un virage à gauche/
à droite
Bouton gauche: accélération
Bouton droite: décélération
Les deux boutons: embrayage

Le Joystick: A gauche/à droite pour tourner
En avant pour accélérer
En arrière pour décélérer
Bouton de tir pour freiner

LES VITESSES:

Votre tableau de bord possède un indicateur de vitesse sur la droite, tout au fond. Vous pouvez également sélectionner une boîte de changement de vitesse automatique.

Le Joystick: Diagonale en haut à gauche:
première
Diagonale en haut à droite:
seconde
Diagonale en bas à gauche:
troisième
Diagonale en bas à droite:
quatrième
Bouton de tir: embrayage

Le clavier: Les touches
1: première
2: seconde
3: troisième
4: quatrième
Barre d'espace: embrayage

VERSIONS 8 BIT:

Le Joystick: En avant: accélération
En arrière: décélération
A gauche: virage à gauche
A droite: virage à droite
Bouton de tir + en avant:
passer une vitesse
Bouton de tir + en arrière:
rétrograder

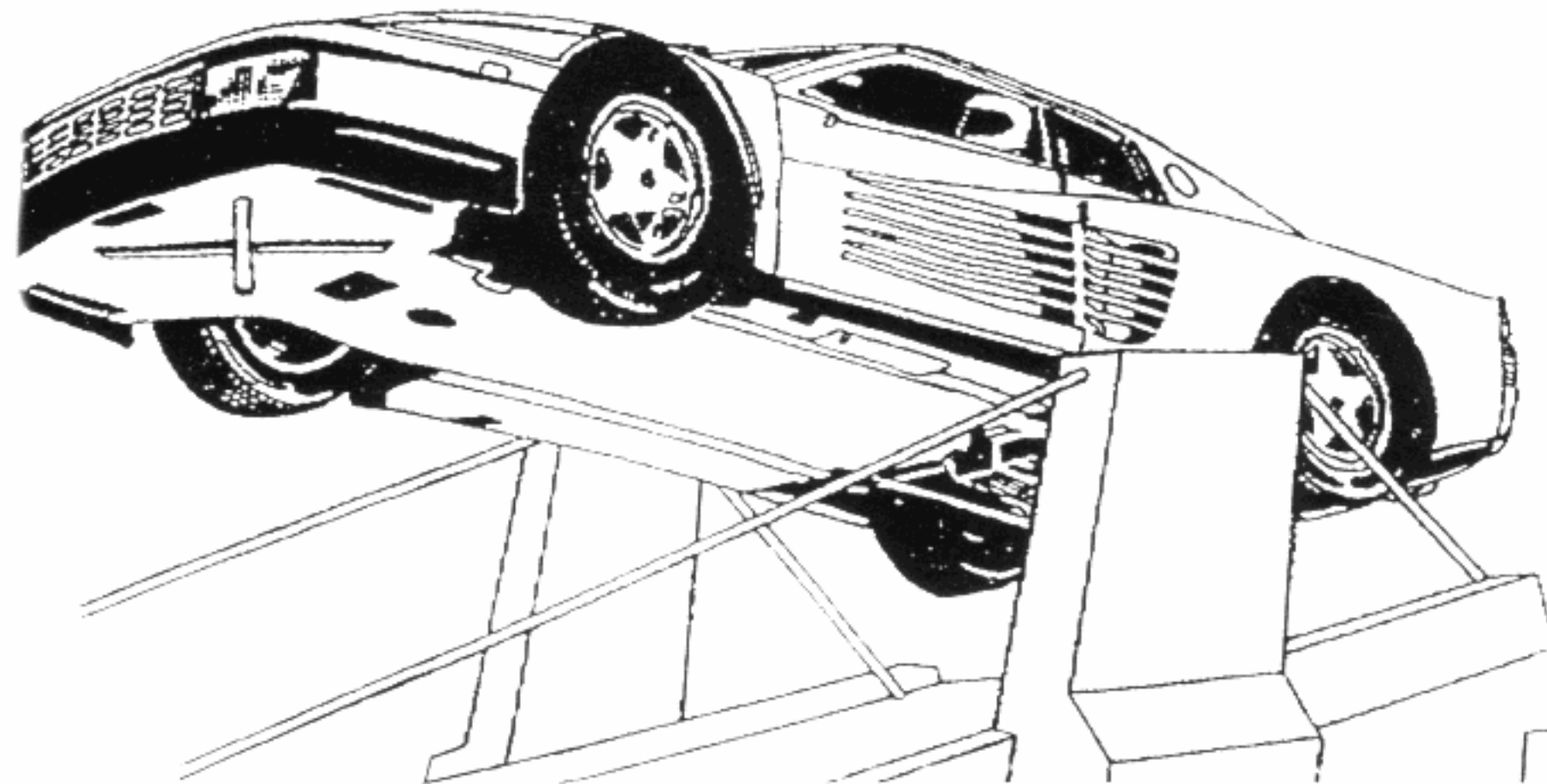
Les touches: Q: Accélération
A: Freiner
O: A gauche
P: A droite
W: Passer une vitesse
S: Rétrograder

LES INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT POUR DISQUE

Amiga et Atari ST: Insérez le disque et allumez votre ordinateur.
Commodore 64 disque: tapez LOAD "", 8,1
Amstrad CPC: tapez RUN "DISC"
Spectrum +3 disque: utilisez l'option LOADER

LES INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT POUR CASSETTE

Commodore 64 cassette: appuyez sur la touche SHIFT et appuyez sur RUN/STOP.
Amstrad cassette: appuyez sur CTRL et ENTER. Si un lecteur est connecté, tapez tout d'abord I TAPE (le premier signal s'obtient en appuyant simultanément sur SHIFT et @).
Spectrum 48K: tapez LOAD "" et appuyez sur ENTER.
Spectrum 128K: utilisez l'option LOADER.



TRUCS ET ASTUCES

Pour être un vrai conducteur intrépide, vous devez apprendre à prendre toute la piste. Freinez au tout dernier moment pour les virages et les obstacles. En plus, n'oubliez pas de faire constamment attention aux voitures venant en sens inverse et soyez prêt à rouler sur l'herbe si la route est encombrée. N'ayez pas peur de prendre les virages à la corde pour améliorer votre temps et battre le fantôme Photon!

Lorsque vous jouez pour la première fois, sélectionnez la conduite automatique. Ceci vous permettra de vous familiariser avec le jeu, ce qui est très important, et vous libère du souci de changements de vitesses.

La voiture accélérera plus vite si vos roues sont droites. Servez-vous du gabarit situé au centre du tableau de bord pour vérifier la position de vos roues. Si la ligne est au centre, les roues sont droites. N'oubliez pas ceci quand vous prenez des virages car à chaque fois que vous tournez le volant la friction vous ralentit un peu.



"Sélectionnez la conduite automatique jusqu'à ce que vous soyez bien familiarisé avec la voiture".

Selon la configuration de votre ordinateur, il est possible que certaines caractéristiques du jeu ne soient pas prises en compte.
Programmé par: Jürgen Friedrich – 16-bit
Binary Design 8-bit



"Il faut que vous fassiez au moins du 60 pour faire la boucle".



"Prendre toute la largeur de la piste"



"Maintenez vos roues bien droites pour pouvoir accélérer au maximum".



**LE PIRATAGE
C'EST DU VOL**

AVERTISSEMENT

C'est un crime puni par la loi que de vendre, louer, offrir ou exposer pour la vente ou la location, ou distribuer autrement des copies en contrefaçon (illégales) de ce programme informatique et les personnes commettant ce délit seront poursuivies en justice.

Toutes informations relatives au piratage devraient être transmises à l'éditeur dont le nom figure sur cet emballage.