

SUPER CARS

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Amstrad CPC 6128

Insérez disquette 1 dans l'unité de lecteur, et utilisez le charger de disquette, et tapez RUN""DISC. Suivez ensuite les instructions de chargement affichées à l'écran.

Amstrad Cassette

Insérez la cassette dans votre lecteur de cassettes. Appuyez simultanément sur CONTROL (CTRL) et sur la petite touche ENTER. Appuyez sur la touche PLAY de votre magnétophone puis appuyez sur n'importe quelle touche. Le programme se chargera et se déroulera automatiquement.

Scenario

L'action se déroule dans un monde de pseudo-fiction, où des imaginaires s'affrontent pour obtenir la suprématie sur un circuit périlleux, qui vous glace le sang, au coeur d'un désert. Le circuit est vu d'en haut. Chaque piste est constituée de virages tortueux, de lignes droites, tunnels et tournâtes qui deviennent de plus en plus dangereux à mesure que vous franchissez les étapes. Sur les pistes: boue, eau et huile représentent d'autres dangers qui ont des effets variés sur les voitures en pleine vitesse. A mesure que vous progressez dans le jeu, le nombre de vos adversaires et d'obstacles sur les pistes augmente à une allure déconcertant et effrayante.

LE JEU

Vous commencez le jeu avec un crédit de £5000. Vous pouvez choisir de consulter les caractéristiques des voitures disponibles, à aller au bureau de vente ou de commencer immédiatement. Pour indiquer l'option choisie, utilisez le pointer (main blanche) et cliquez sur l'option de votre choix. Puis appuyez sur le bouton FEU.

LES ECRANS DE SPECIFICATION

Chaque voiture a son propre écran de spécification. Les informations données sont: la variation de moteur, la vitesse maximale, les dimensions, ainsi qu'un brève description des capacités de la voiture. Pour visualiser l'un de ces écrans, placez simplement le pointer sur la voiture concernée et appuyez sur FEU.

AU BUREAU DE VENTE

Le vendeur vous fera un prix pour reprendre votre ancienne voiture, prix qui dépendra de son état. Vous pouvez soit payer le prix demandé, soit marchander pour avoir une réduction. Placez l'icône sur les informations au bas de l'écran et appuyez sur le bouton FEU lorsque vous voulez parler; placez ensuite l'icône sur la ligne correspondant à votre réponse. Cependant, attention à ne pas aller trop loin lorsque vous marchandez, car le vendeur pourrait vous expulser de son bureau. Si c'est le cas, il vous faudra participer à une autre course avant de pouvoir y entrer à nouveau. Pour sortir du bureau de vente, placez le pointer sur la porte de sortie et appuyez sur FEU.

AU GARAGE

Vous pouvez entrer dans le garage au début du jeu ou à n'importe quel moment entre les courses. C'est là que vous faites les réparations essentielles du moteur, de la carrosserie et des pneus de votre voiture. Vous pouvez également y acheter un supplément de carburant. Pour améliorer votre performance sur piste et augmenter vos chances de gagner, vous pouvez aussi acheter un assortiment de "suppléments en option" au garage.

Direction Assistée (Power Steering) -

Essentielle pour diminuer l'amplitude de vos virages et vous permettre de les prendre plus rapidement.

Turbo-Chargeur (Turbo Charger) -

Pour augmenter votre vitesse d'accélération. Cette option est particulièrement utile lorsque vous roulez sur des plaques de boue, ce qui ralentit votre voiture.

Kit Ultra-Rapide (High Speed Kit) -

Pour augmenter votre vitesse maximale: formidable sur ligne droite.

Retro - Pour freiner plus rapidement**Missile Avant (Front Missile) -**

Un seul peut être acheté par course. Tirez lorsqu'un véhicule adverse se trouve juste devant, de façon à être sûr qu'il soit hors d'usage et que toutes les voitures derrière soient bloquées.

Missile Arrière (Rear Missile) -

Pour éliminer de la course un véhicule qui demeure constamment en dernière position. Cependant, de même que pour le missile avant, vous ne pouvez en acheter qu'un seul par course.

En Cas de Dérapage (Spin Assist) -

Vous en aurez besoin si votre voiture est prise dans un dérapage provoqué par une plaque d'huile ou d'eau. Spin Assist vous permettra toujours de remettre votre voiture dans la bonne direction.

Blindage Latéral (Side Armour) -

Pour lancer un autre véhicule dans un dérapage incontrôlable, tout simplement en le percutant.

Placez l'icône sur les rubriques ou cases spéciales portant la mention TYRES (Pneus), FUEL (Carburant), ENGINE (Moteur) ou BODY (Carrosserie), suivant ce que vous voulez acheter. Lorsque la caisse enregistre la vente, le montant total de votre argent diminue en proportion. Les suppléments que vous achetez ne peuvent être utilisés que dans la course qui suit. Tout ce que vous n'utilisez pas sera annulé et vous serez obligé de acheter à nouveau pour une prochaine course.

Pour quitter le garage, placez l'icône sur la porte de sortie et appuyez sur le bouton FEU. Pour la première étape, sélectionnez une piste numérotée entre 1 et 9. Placez le pointer sur le numéro de la piste choisie et appuyez sur FEU.

Vous commencerez la compétition avec un Taraco Turbo car vous ne pourrez vous offrir de voiture plus rapide avant d'avoir remporté de prix.

Vous pouvez faire les courses dans l'ordre que vous voulez. Il vous faut cependant emprunter chacune des neuf pistes avant de pouvoir passer à l'étape suivante. Un mot de passe apparaîtra alors automatiquement sur l'écran. Appuyez sur FEU pour passer à l'étape suivante. (Des cases vides apparaissent à la fin de

ces instructions pour que vous puissiez enregistré les mots de passe et passe et passer directement aux étapes deux et trois à n'importe quel moment après avoir fini la première étape.)

Il faut que vous arriviez parmi les trois premiers concurrents d'une course pour être qualifié la course suivante. Si vous êtes quatrième ou au-dessous, cela signifie que êtes disqualifié. Si vous manquez de carburant ou ne case de défaillance des pneus, de la carrosserie ou du moteur pendant la course, vous serez également disqualifié.

QUELQUES CONSEILS

Appuyez sur le bouton FEU pour faire avancer votre voiture. Puis déplacez votre manche à balai soit à gauche soit à droite diriger votre véhicule.

Lorsque vos pneus crissent dans un virage, arrêtez d'appuyer sur le bouton FEU mais continuez à diriger votre véhicule. Ceci a l'effet du frein à main et vous permet de ralentir légèrement dans un virage.

Si vous devez traverser une plaque d'huile sur l'une lignes droites, assurez-vous que voiture va parfaitement en ligne droite afin de pouvoir contrôler le dérapage.

Utilisez toujours les missiles avant et arrière sur les lignes droites. Si vous touchez une voiture et l'immobilisez, cela provoquera un embouteillage important au prochain tour.

VISUALISATION SUR ECRAN

Le tableau de bord de votre voiture contrôle constamment l'état des pneus, de l'usure du moteur et de la carrosserie. L'importance de la détérioration pendant le course dépend des crissements de pneus, de la vitesse du moteur et de tout dommage subi par la carrosserie suite à des collisions soit sur le parcours soit avec d'autres véhicules. L'écran affiche également votre position votre position actuelle et le nombre de tours que vous avez faits.

COMMANDES DE CLAVIER

ESC - Pour sortie de jeu en cours.

P -Pause

COMMANDES DU MANCHE A BALAI

Ce jeu est commandé uniquement à partir du manche à balai.

FEU - Pour accélérer

GAUCHE - Gauche

DROITE - Droite

HAUT - Feu missile avant

BAS - Feu missile arrière

Mots de Passe

Etape 2

Etape 3

©Copyright Magnetic Fields (Software Design) Limited 1990.

©Copyright Gremlin Grphics Software Limited 1990.