

intégraL

La Compil

LOTUS ESPRIT



TURBO
CHALLENGE



TOYOTA

CELICA



S P O R T

TEAM SUZUKI



COMBO
RACER



GRENDELIA

INTEGRAL

ST/Amiga

Lotus Esprit Turbo Challenge
Combo Racer
Toyota Celica GT Rally
Team Suzuki

Amstrad

Lotus Esprit Turbo Challenge
Toyota Celica GT Rally
Super Cars
Super Scramble Simulator

Amstrad Cassette

A l'origine, ces Amstrad jeux étaient enregistrés de chaque côté de la cassette, mais pour les besoins de cette compilation, le jeu ainsi que les données, se trouvent sur un seul côté de la cassette. Par conséquent, veuillez ignorer les instructions chaque fois que l'on vous demande de retourner la cassette.

GREMLINS GRAPHICS PRESENTENT

LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE

par Magnetic Fields.

Copyright Gremlin Graphics Software Limited 1990

Lotus Esprit Turbo Challenge est un jeu de course automobile à un ou deux joueurs. D'après Gremlins, c'est le plus rapide, le plus fluide et le plus grisant de tous les jeux de course de style arcade jamais vus.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

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.

Amstrad Disquette

Insérez la disquette dans votre unité de lecture, l'étiquette vers le haut. Tapez: CPM et appuyez sur ENTER. Le programme se chargera et se déroulera automatiquement.

Atari ST

1. Branchez votre joystick sur le port N° 1.
2. Insérez la disquette jeu dans le lecteur de disquettes.
3. Allumez d'abord votre télé/moniteur, puis votre ordinateur.
4. Le jeu se chargera alors automatiquement.

Amiga

1. Branchez votre joystick sur le port N° 2.
2. Allumez d'abord votre télé/moniteur, puis votre ordinateur.
3. Insérez la disquette jeu dans le lecteur de disquettes.
4. Le jeu se chargera alors automatiquement.

Les Options

Les options principales s'affichent sur l'écran des Options. Pour faire un choix, il vous suffit de déplacer le joystick vers le haut ou vers le bas. Vous mettez ainsi en évidence les options que vous désirez modifier. Déplacez ensuite votre joystick vers la gauche ou vers la droite. Voici les différentes options possibles:

Difficulty (Difficulté):

Vous pouvez choisir entre Easy (Facile), Medium (Moyen), Difficult (Difficile) et Practice (Entraînement). Au niveau facile, vous devez terminer sept courses; au niveau moyen, il y en a dix; et au niveau difficile, il y en a quinze. L'option entraînement vous permet de vous entraîner à conduire sur des pistes spécialement aménagées.

Number of players (Nombre de joueurs):

Un ou deux.

Name of Player (Nom du joueur):

Pour utiliser cette option, effacez d'abord le nom déjà inscrit au menu puis tapez votre propre nom.

Manual Gears/Computerised Gears (Vitesses Manuelles/Vitesses informatisées):

Choisissez entre vitesses manuelles et vitesses informatisées. Les vitesses manuelles habituelles sont beaucoup plus difficiles à manipuler au départ. Cependant les vitesses informatisées sont moins performantes au point de vue reprise et vitesse maximale.

Normal/Alternative controls (commandes normales/alternatives):

Lotus est doté de deux méthodes de commande du joystick, vous pouvez donc choisir l'une d'entre elles. A notre avis, une fois que vous la connaîtrez bien, la méthode alternative vous procurera plus de plaisir que la méthode normale. La méthode normale est celle qui est généralement utilisée pour les jeux de course.

Commandes normales du joystick:

Haut:	Accélère
Bas:	Freine
Gauche:	Tourne à gauche
Droit:	Tourne à droite
Haut et Feu:	Passer la vitesse supérieure
Bas et feu:	Passer la vitesse inférieure

Commandes alternatives du joystick:

Feu:	Accélère
Back:	Freine
Gauche:	Tourne à gauche
Droit:	Tourne à droite
Haut:	Passer la vitesse supérieure
Bas:	Passer la vitesse inférieure

Commande de la souris:

(Seulement pour les vitesses informatisées)

Bouton de gauche de la souris: Accélère

Bouton de droite: Freine

Une fois que votre sélection est faite, appuyez sur le bouton feu pour quitter l'écran. Vous aurez ensuite la possibilité de choisir la musique qui accompagnera vos efforts pendant la course. Il y en a quatre en tout, pour en choisir une, déplacez le joystick de gauche à droite et appuyez sur feu quand celle que vous voulez entendre est mis en évidence.

La course

A chaque niveau, le coureur devra terminer dans les dix premiers pour être qualifié pour la course suivante. En mode deux joueurs, si l'un des deux conducteurs termine dans les dix premiers, les deux coureurs participeront à la course suivante. La position de départ d'un coureur est déterminée par sa position à l'arrivée de la course précédente, laquelle est inversée. Par exemple, si un coureur finit premier, il

commencera la course suivante à la vingtième place; s'il finit second, il commencera la course suivante à la dix-neuvième place, etc... Sur les pistes les plus difficiles, le conducteur devra faire face à des dangers plutôt désagréables, sur route et hors route, et certaines pistes vous réserveront d'assez mauvaises surprises.

Assistances

Certaines pistes sont trop longues pour être parcourues sans faire le plein de carburant, il vous faudra donc des points d'assistance. Ils se trouvent toujours juste après la ligne de départ/arrivée, et sont indiqués par un panneau représentant une clé jaune. Pour faire un arrêt carburant, placez-vous dans la voie de dégagement et freinez. Vous passerez ensuite à un nouvel écran sur lequel vous verrez votre réservoir se remplir. La quantité de carburant est indiquée sur le compteur à droite de l'écran. Vous pouvez quitter cet écran dès que vous pensez avoir assez de carburant en appuyant sur le bouton feu.

COMBO RACER

INSTRUCTIONS POUR COMBO RACER

Combo Racer

Combo Racer est un jeu d'arcades super rapide de motos dont le but est de terminer en tête des autres conducteurs à la fin d'une saison de huit courses. Il y a trois niveaux de difficultés: Vous commencez sur le niveau facile et, une fois cette saison terminée, la saison suivante se jouera sur le niveau intermédiaire et la troisième sera très, très dure.

Qualification

Vous pouvez vous entraîner sur l'une des huit pistes quand vous voulez. Avant chaque course, vous n'aurez que trois tours de qualification qui détermineront votre position sur la grille. Votre temps est indiqué sur l'écran de course, ainsi que le temps de votre meilleur tour d'aparavant. En-dessous se trouvent les meilleurs et les pires temps de qualification des autres joueurs. Si vous trouvez que vous êtes déjà qualifié pour une position de départ après un ou deux tours seulement et que vous ne voulez pas prendre part au troisième tour, appuyez sur la touche ESCAPE pour voir les positions sur la grille de tous les compétiteurs.

Dégats au moteurs

Chaque fois que vous avez un accident de moto lors de la qualification ou de la course elle-même, vous subirez trois pour cent de dégâts de moteur. De même, si vous effleurez un mur de tunnel, vos dégâts de moteur augmentent. Quand ces dégâts atteignent 15%, ils affecteront le rendement de votre moteur qui commencera à se détériorer. A plus de 30% de dégâts de moteur, vos chances de gagner une course seront sévèrement limitées. Si les dégâts atteignent 75%, votre moto sera bonne pour la ferraille et vos chances de terminer la course s'évaporeront.

Instructions sur le jeu

Une fois le jeu chargé, on vous offrira un menu principal à partir duquel vous pourrez accéder à tous les sous-menus et au jeu.

Un joueur/deux joueurs

Cette option permute entre mode un joueur et mode deux joueurs quand vous déplacez le manche à balai à gauche ou à droite. En appuyant sur F1, vous faites permuter les commandes entre claviers et manche à balai pour le joueur un et si vous appuyez sur F2, vous les faites permuter pour le joueur deux. Si vous choisissez l'option deux joueurs, le joueur un conduira la moto et le joueur deux contrôlera les mouvements de celui qui se trouve sur le siège arrière. Si vous choisissez le mode deux joueurs, il faudra vous attendre à exécuter un excellent travail d'équipe si vous voulez terminer en tête. En mode un joueur, la personne se trouvant derrière est contrôlée par l'ordinateur.

Piste d'Entrainement

Cette option vous permettra de vous entraîner sur l'une des huit pistes se trouvant actuellement en mémoire. Si vous déplacez le manche à balai à gauche ou à droite, vous passez d'une piste à l'autre. En appuyant sur FEU, vous vous placez sur la piste se trouvant actuellement sur l'écran.

Options

La première course commencera à partir de ce menu. Avant cela, vous devez créer un Conducteur, ce que vous faites à partir de ce menu. Une fois que vous avez choisi cette option, un menu vous offrira les options suivantes; Load Data (Chargez les Données), Save Data (Sauvegardez les Données), First/Next Race (Première Course/ Course Suivante), Select Player (Sélectionnez un Joueur) et Main Menu (Menu Principal). Les deux premiers choix chargeront et sauvegarderont les détails du conducteur si vous voulez vous arrêter de jouer au milieu d'une saison. La troisième option vous emmènera directement aux épreuves éliminatoires de la course suivante pendant une saison.

Pour commencer une course, choisissez l'option 'Select Player' (Sélectionnez Joueur) et 1 "ANON" d'en haut sera mis en vedette. Appuyez sur le bouton FEU, effacez les lettres, tapez votre propre nom et appuyez sur la touche RETURN. Choisissez ensuite l'option 'First Race' (1ère Course) et vous entrez directement dans les phases éliminatoires. La dernière option vous renverra au menu principal.

First/next race

Elle est la même que le menu des options. Mettez tout simplement cette option en vedette et appuyez sur FEU pour passer à la prochaine course de la saison à partir du menu principal. Cependant, nous vous conseillons de faire deux tours d'entraînement avant la course.

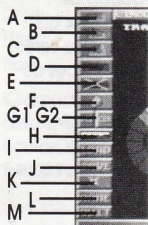
View points (Visionnement des Points)

Cette option est évidente. Elle vous permet de vérifier la progression de votre équipe vers la haut du tableau.

Laps (Tours)

Le nombre de tours peut être augmenté de cinq tours à la fois, jusqu'à un maximum de 25. Déplacez le manche à balai à gauche et à droite pour modifier le nombre de tours et appuyez sur FEU pour fixer le nombre de tours requis.

Track editor (Editeur de Pistes)



La construction des pistes est extrêmement amusante. Vous trouverez, sur le disque des données, une série de huit pistes que nous avions, selon les termes immortels de John Noakes, préparées auparavant, mais il est plus intéressant de construire vos propres pistes. Une fois l'éditeur des pistes chargé, F1 fera permuter les commandes entre souris et manche à balai.

On vous donnera d'abord l'option 'Upload all Tracks' (Chargez toutes les Pistes). Si vous voulez modifier les pistes actuellement retenues en mémoire, choisissez 'NO'. Si, au contraire, vous voulez charger une nouvelle série de pistes d'un disque de données, choisissez 'YES'. Si c'est la première fois que vous utilisez d'éditeur, choisissez 'NO'.

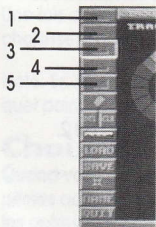
Bien sûr, la meilleure manière d'apprendre comment vous servir de l'Editeur est de l'utiliser et, tant que vous ne sauvegardez rien sur disque, vous ne causerez aucun problème. Ne vous gênez donc pas! Cependant, pour ceux d'entre vous qui sont plutôt méthodiques, voici un guide rapide sur l'utilisation de l'éditeur des pistes.

Tout d'abord, cliquez le bouton gauche de la souris sur l'option 'Clear Current Track' (Dégagez la Piste Courante). Une incitation confirmera cette option; appuyez tout simplement sur 'YES' pour commencer à construire la piste. Déplacez ensuite le pointeur sur l'option 'A' pour ajouter un morceau de piste rectiligne.

Cliquez sur cette option une vingtaine de fois et la piste commencera à se développer sur l'écran principal. Vous verrez cette piste se développer aussi sur le petit écran. Le petit écran sert surtout à vérifier que la piste se termine effectivement là où elle commence et pour vous donner une idée de la manière dont se développe la piste.

Après cela, déplacez le pointeur sur l'option 'B' pour ajouter un tournant à droite à la piste. Ajoutez un demi cercle d'une manière à ce que la piste se dédouble sur elle-même. Ajoutez ensuite environ cinq morceaux droits suivis d'un quart de cercle à droite, six morceaux droits, un quart de cercle à gauche, un demi cercle et deux morceaux rectilignes pour rejoindre la ligne de départ. Vous aurez alors créé un circuit, bien que pas très intéressant.

Ensuite, cliquez sur l'option tunnel, déplacez le pointeur sur une section quelconque de la piste et cliquez dessus. Elle se tachètera, indiquant ainsi qu'une section de tunnel a été créé.



Bien sûr, une piste aussi plate que la Hollande n'offre pas beaucoup de stimulation aux pilotes de course. Vous devez donc y ajouter des collines et autres. Cliquez sur l'option 'F', celle qui ressemble à un morceau de fromage et vous verrez toutes les options d'au-dessus se transformer en triangles différents.

Le triangle 1, tout à fait en haut, marquera une section de pente rapide. Le 2 est une pente pas trop raide, 3 est une section plate, 4 une montée et 5 une montée raide. Vous mettez en vedette l'option en cliquant sur l'un de ces triangles. Déplacez ensuite le pointeur sur une section de la piste pour en faire une colline. Vous commencez par le début du circuit et progressez vers la fin. Si vous commencez au milieu, toute la section se trouvant avant la première colline restera plate. La petite fenêtre sera, à présent, une représentation exagérée des sections escarpées et vous donnera une certaine idée concernant les collines se trouvant sur votre piste. La piste changera aussi de couleur sur les sections escarpées, ce qui vous permettra de voir comment se développe votre piste.

Pour ajouter une colline, cliquez le pointeur sur le type de colline que vous voulez puis sur la section de piste où vous voulez la faire apparaître. Toute la piste à partir de ce point sera colorée, indiquant ainsi l'altitude. Vous pouvez rendre la colline plus longue ou plus raide en ajoutant une autre colline à la section suivante, et ainsi de suite jusqu'à une altitude de trois collines. Pour redescendre à la base, il vous suffit de cliquer sur les collines en pente et sur la section sur laquelle vous voulez commencer à descendre. A présent que vous avez votre piste, vous voudrez l'égayer d'un paysage. Choisissez l'option qui ressemble un peu à un paysage en 'H' et vous obtiendrez un menu offrant les huit types de paysages différents. Cliquez tout simplement sur le paysage de votre choix.

N.B. Les collines et les tunnels ne peuvent pas occuper la même section de la piste.

Une fois que vous avez terminé votre piste, cliquez sur l'option de sauvegarde qui vous donnera le choix entre la sauvegarde sur RAM ou sur Disque. Si vous sauvegardez sur disque, vous devez d'abord donner un nom à la piste avec l'option 'L' du menu.

Un disque de données peut être un disque formaté quelconque. Après avoir sauvegardé, allez à Quit (Quitter) et vous retournerez au menu principal. En choisissant 'Practice' (Entraînement), vous pourrez essayer votre nouvelle piste.

TOYOTA CELICA GT RALLY

Instructions De Chargement

Amstrad Cassette

Introduisez la cassette dans le magnétophone. Appuyez sur la touche CONTROL (CTRL) et la petite touche ENTER en même temps. Appuyez sur PLAY sur le magnétophone puis sur une touche quelconque. Le programme se chargera et se déroulera automatiquement. Suivez ensuite les instructions de chargement de l'écran.

Amstrad Disque

Introduisez la disquette dans le lecteur, le côté étiqueté faisant face vers le haut. Tapez RUN"DISK et appuyez sur ENTER. Le programme se chargera et se déroulera automatiquement. Suivez ensuite les instructions de chargement de l'écran.

Commodore Amiga

1. Allumez votre TV/Moniteur puis votre ordinateur.
2. Introduisez votre disquette de jeu dans le lecteur DFO.
3. Assurez-vous que la souris soit bien branchée sur le Port 1 ou que le joystick soit branché sur le Port 2.
4. Le jeu se chargera alors et se déroulera automatiquement.

Atari ST

1. Introduisez votre disquette dans le lecteur.
2. Assurez-vous que la souris soit bien branchée sur le Port 1 ou que le joystick soit branché sur le Port 0.
3. Allumez votre TV/Moniteur puis votre ordinateur.
4. Le jeu se chargera alors et se déroulera automatiquement.

Comment Jouer à Toyota Celica GT Rally

Une fois le jeu chargé, le premier écran qui vous est offert est celui des Préférences de Commandes à partir duquel vous pouvez adapter le jeu à vos propres exigences. Sur les versions ST et Amiga, utilisez les touches de curseur pour passer d'une option à l'autre et les touches de curseur "Gauche"/"Droite" pour mettre en évidence l'option que vous choisissez. Alternativement, vous pouvez utiliser le joystick.

Les options sont:

Contrôleur:

Joystick ou souris (ST/Amiga seulement).

Vitesses:

Manuelles ou automatiques.

Conduite:

Auto ou click.

Cette option vous permet d'avoir une conduite à centrage automatique ou non automatique. Si vous choisissez le centrage automatique (Auto), le centrage revient à une position centrale quand vous ramenez le joystick au centre. Avec la conduite au "click", vous devez déplacer le joystick dans la direction opposée à celle dans laquelle se déplace la voiture actuelle pour changer de direction.

Sensibilité:

Faible, moyenne ou haute.

Cette option vous permet de régler la sensibilité de la conduite. Une haute sensibilité rendra le jeu plus difficile et stimulant alors qu'une faible sensibilité facilitera le jeu pour les débutants.

Conduite Inversée:

Activée ou désactivée.

Lors de notre présentation de "Toyota" à un certain nombre de journalistes, ceux-ci ont eu l'occasion d'essayer une voiture en conduite "inversée": quand on tourne le volant à gauche, la voiture vire à droite et vice-versa. Cette option s'est avérée si populaire que nous avons décidé de l'inclure dans le jeu. Donc, après avoir joué à Toyota en conduite normale, compliquez le jeu en essayant la conduite inversée.

Après avoir modifié le jeu à votre goût, appuyez sur la barre d'espacement ou sur le bouton Feu pour quitter ce menu. On vous offre alors le choix Start a Season (Commencez une saison) ou Practice a Track (Entraînez-vous sur une piste). Vous pouvez aussi charger un jeu sauvegardé en appuyant sur la touche F10 sur le ST ou l'Amiga ou en utilisant le joystick sur les autres versions. L'option Practice a Track vous permet de choisir le pays dans lequel vous voulez prendre part à une course: l'Angleterre, le Mexique ou la Finlande. Une fois que vous avez choisi le pays, vous serez automatiquement transféré à la piste de ce pays. Si vous choisissez l'option Start a Season, vous passez à un autre menu.

Note: En appuyant sur la touche HELP (ST/Amiga seulement), vous retournez à ce menu à partir de n'importe quel point du jeu. Cette option n'est malheureusement pas disponible sur les autres versions.

Choix du Nombre de Joueurs

Quand vous décidez de commencer une saison, on vous demande de choisir la composition de l'équipe de pilotes actuels. Sur la version ST et Amiga, vous gardez les pilotes actuels en appuyant sur Feu, alors que sur les autres versions. Si vous décidez de modifier le nombre de pilotes ou leurs noms, on vous demandera d'introduire le nombre de concurrents de un à quatre en appuyant sur les touches numériques appropriées. On vous demandera ensuite d'introduire les noms des joueurs. Après cela, vous passerez automatiquement au menu de la course.

Le Menu Racing (Course)

Ce menu vous permet de sauvegarder un jeu, de créer un co-pilote ou de commencer la course elle-même. Appuyez sur Feu pour aller directement à une course. Appuyez sur la touche F1 pour aller au menu de préparation du co-pilote. En appuyant sur la touche F9 ou en mettant en évidence la section appropriée, vous sauvegardez un jeu. Appuyez sur F10 pour charger un jeu sur l'écran approprié.

Création d'un Co-Pilote

Ce menu vous permet de préparer le co-pilote. Ceci vous conduira aux notes des co-pilotes (voir l'illustration). Au haut de l'écran (A), vous verrez deux titres: Start (Départ) et Finish (Arrivée). Une ligne, indiquant la distance de la piste qui reste, sera tracée le long de la route, entre ces deux points, à mesure que vous conduisez. La grande illustration (B), située au coin inférieur gauche, montre la route et sa progression.

Les deux chevrons clignotants (C) indiquent à quel point un message sera annoncé ou affiché si vous entrez dans l'un des chevrons à cet endroit de la piste. Les messages dont vous disposez se trouvent à droite de l'illustration (D). A côté de chaque message se trouve une touche sur laquelle vous devez appuyer pour introduire un message particulier. Par exemple, si vous voulez signaler un 'tournant brusque à gauche', appuyez sur la touche 3 à l'endroit de la piste où vous voulez que votre message soit présenté. En poussant le joystick vers le haut ou vers le bas, vous vous déplacez vers le haut ou le bas de la piste, du départ à l'arrivée. Après avoir créé votre co-pilote, vous retournerez au menu Racing d'où vous pourrez commencer la course.

Note: Un co-pilote incorporé existe mais il n'est pas parfait. Il transmettra certains messages mais si vous voulez que chaque courbe et chaque virage soit indiqués, vous devez préparer votre propre co-pilote.

La Course

Une fois que vous êtes dans la section de la course, tout dépendra alors de votre talent et de vos capacités. L'illustration ci-dessus vous donne une idée de la disposition de l'écran de course principal. Voici les commandes pour la course:

Joystick:

Feu:	Maintenir la touche feu enfoncée pour faire démarrer la voiture.
Avant:	Accélérer.
Arrière:	Freiner.
Gauche:	Tourner à gauche.
Droite:	Tourner à droite.
Avant et feu:	Monter d'une vitesse.
Arrière et feu:	Rétrograder.

Souris:

Bouton de droite:	Allumer le moteur.
Bouton de gauche:	Accélérer.
Roulement à gauche:	Tourner à gauche.
Roulement à droite:	Tourner à droite.
Touche de curseur Haut:	Monter d'une vitesse.
Touche de curseur Bas:	Rétrograder.

Commandes de Clavier Supplémentaires (Toutes versions):

Essuie-glaces activés/désactivés:	F1 (ST/Amiga) W (autres)
Pause activée/désactivée:	P (ST/Amiga) S (autres)

Toutes les autres commandes supplémentaires seront indiquées sur l'écran.

Crédits

Ataris ST/Amiga	Fungus The Bogeyman
Spectrum/Amstrad	Ally Davidson
Graphismes	Bernie
Musique	MC Slack

Team Suzuki

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Commodore Amiga

1. Introduisez la disquette dans le lecteur de disques incorporé.
2. Branchez la souris sur le port numéro 1.
3. Allumez l'ordinateur/la télévision et le jeu se chargera alors automatiquement.

Atari ST

1. Introduisez la disquette dans le lecteur de disques incorporé.
2. Branchez la souris sur le port numéro 0.
3. Allumez l'ordinateur/la télévision et le jeu se chargera alors automatiquement.

Le Jeu Team Suzuki

Le but de Team Suzuki est, bien sûr, d'être le pilote le plus rapide du monde et de terminer en première position après une saison de seize circuits choisis parmi les pistes les plus passionnantes et les plus difficiles du monde. Cela ne sera pas aisé: sept autres prétendants essaieront d'atteindre le même but mais le défi sera dur et captivant. Etes-vous à la hauteur? Il n'y a qu'un moyen de le savoir...

Le menu principal

Bien que Team Suzuki soit plus une simulation qu'un jeu d'arcades, les commandes et le système des menus sont conçus de manière à faciliter au maximum votre progression à travers le jeu. En conséquence, la plupart des informations dont vous aurez besoin sont affichées sur l'écran. Pour choisir une option quelconque, vous n'aurez qu'à placer le pointeur de la souris sur cette information et à appuyer sur le bouton de gauche.

Après le chargement du jeu, le premier écran qui se présentera à vous sera l'écran de choix des motos selon la grosseur de leurs cylindres et de choix entre entraînement, course simple ou saison complète. La moto la plus petite, ayant une capacité de 125 cm³, a des vitesses automatiques et est donc la moto la plus facile à contrôler. Les grosses cylindrées ont des vitesses manuelles et sont plus rapides; il est donc beaucoup plus difficile de gagner avec ces motos.

Si vous choisissez l'entraînement, vous passez directement à un circuit vide sur lequel vous pouvez vous familiariser avec les commandes de la moto.

Cette écran vous permet également de choisir les méthodes de contrôle. Il existe trois séries de commandes:

Les commandes normales:

La commande HELP vous permet non seulement de faire des sélections à partir du menu des options mais aussi de permuter entre les commandes normales et les autres commandes. Les commandes normales sont:

Bouton de droite de la souris: Accélérer.

Bouton de gauche de la souris: Freiner.

CTRL: Monter d'une vitesse.

SHIFT: Rétrograder.

Autres Commandes:

Bouton de droite de la souris et roulement de la souris vers l'avant: Augmenter les tours par minute / Accélérer.

Bouton de gauche de la souris et roulement de la souris vers l'arrière: Monter d'une vitesse.

Bouton de droite de la souris et roulement de la souris vers l'arrière: Freiner.

Bouton de gauche de la souris et roulement de la souris vers l'arrière: Rétrograder.

Commandes de joystick:

Voici les commandes de joystick disponibles:

Gauche: virer à gauche.

Droite: virer à droite.

Haut: accélérer.

Bas: freiner.

Haut et Feu: monter d'une vitesse.

Bas et Feu: rétrograder.

“Par-dessus votre épaule”

Dans n'importe quel mode, vous avez la possibilité de regarder derrière vous pour vérifier si les coureurs se rapprochent de vous ou s'ils sont sur le point de vous rattraper. Pour cela, appuyez sur la barre d'espacement. Relâchez-la pour retourner à la vision normale.

Course Simple

Le choix de cette course vous fait passer à un autre menu ayant les options suivantes:

Extra Tracks (pistes supplémentaires): Cette option vous permet de charger des pistes, en plus des seize pistes qui sont déjà présentes.

Qualify (se qualifier): Allez directement au damier pour vous qualifier. Cette qualification a lieu avant chaque course. Quel que soit votre temps de qualification, vous vous qualifierez pour la course mais votre position sur le damier sera déterminée par votre tour de piste le plus rapide.

Laps per race (tours de piste par course): Le défaut pour le nombre de tours par course est 5. Ce chiffre peut être modifié afin de permettre jusqu'à cinquante tours par course. Les tours sont augmentés de cinq à chaque fois que vous cliquez sur le bouton de droite de la souris et diminués de cinq quand vous cliquez sur le bouton de gauche.

Track (piste): Cette option vous permet de modifier la piste sur laquelle se déroulera la course simple. Utilisez les boutons de la souris pour passer d'une piste à l'autre jusqu'à ce que vous trouviez la piste qui vous convient. Vous aurez aussi l'option d'introduire votre nom à cet écran, dans le tableau bleu portant la mention "PLAYER ONE" (joueur un). Servez-vous de la touche Backspace (Rappel Arrière) pour effacer le nom qui se trouve dans ce tableau et y taper le vôtre.

Saison Complète

Si vous sélectionnez cette option, les choix suivants vous seront offerts:

Load Game (charger le jeu):

Vous pouvez charger et sauvegarder votre position après chaque course si vous le souhaitez. Cette option vous permet aussi de charger une position sauvegardée. En même temps que vous sauvegardez vos propres données, vous sauvegarderez également les données de tous les autres motocyclistes.

Save Game (sauvegarder le jeu):

Cette option vous permet de sauvegarder une position sur disquette après une course quelconque. Les instructions se rapportant à cette opération sont affichées sur l'écran. La possibilité de sauvegarder sur RAM (mémoire vive) existe mais vous ne pouvez l'utiliser que trois fois par saison.

Extra Tracks (pistes supplémentaires):

voir plus haut.

Qualify (se qualifier):

voir plus haut.

Laps per race (tours de piste par course):

voir plus haut.

Cet écran affiche le classement actuel des concurrents à la fin de chaque course. Vous pouvez aussi taper votre nom sur cet écran de la même manière qu'il vous a été indiqué auparavant.

La Course

Une fois que vous êtes dans la course, un indicateur situé au coin supérieur gauche enregistre, dans l'ordre, le temps de votre tour de piste actuel, votre meilleur temps et le nombre de tours qui restent.

Dégâts à la moto

Si votre moto entrain en collision avec une autre, si elle venait à sortir carrément de la route ou encore, si vous tombiez de votre moto, vous subiriez une certaine quantité de dégâts. Sur les motos de 125 cm³, les dégâts subis sont moins importants que ceux qui sont subis sur les plus grosses cylindrées, ce qui fait que ce niveau n'est pas trop difficile. Un message indiquant la nature des dégâts clignotera sur votre écran. Si vous subissez trop d'accidents pendant une course, votre moto sera si endommagée que vous serez obligé d'abandonner la course.

Indicateur de position

A la fin de chaque tour de piste, votre position clignotera sur l'écran. Il en sera de même à chaque fois que vous dépasserez un adversaire.

Autres options

Team Suzuki est probablement le jeu de polygones à scrolling le plus régulier qui existe et il peut même être rendu plus régulier et plus rapide. Voici comment le faire: En même temps qu'il calcule la position de tous les polygones et qu'il les trace sur l'écran, l'ordinateur doit également tracer votre tableau de bord. Essayez de prendre part à la course sans l'aide de votre tableau de bord, ce qui épargnera le soin à votre ordinateur de penser au tableau et lui donnera plus de temps pour rendre les polygones plus réguliers.

Comme option par défaut et afin d'avoir un jeu plus régulier et plus rapide, les autres motos sont dépourvues de pilotes. Cependant, les pilotes existent. Ils peuvent être appelés à l'écran ou retirés. Bien que le jeu ne soit pas aussi régulier si les autres motos sont conduites par leurs pilotes, cette dernière option injecte quand même plus de réalisme à la course. Il vous appartient, bien sûr, de choisir la combinaison que vous voulez. Voici les touches correspondant à ces options:

Avec/Sans les pilotes: M

Avec/sans tableau de bord: C

Ces options peuvent être utilisées à tout moment du jeu, même pendant la course. Elles vous permettent de trouver le genre de course qui vous convient le mieux.

Points de vue

La moto peut être vue à partir de votre propre perspective ou à partir d'un nombre infini d'autres points.

- 1 - Vue avant à partir de la moto.
- 2 - Vue arrière à partir de la moto.
- 3 - Vue d'une position fixe de la caméra.
- 4 - Angles de vue de la caméra par rapport à la moto.
- 5 - Angles de vue de la caméra par rapport au nord.

Les vues 4 et 5 peuvent être modifiées à l'aide des touches de clavier suivantes:

- 2 - Rotation vers le haut.
- 4 - Rotation à gauche.
- 6 - Rotation à droite.
- 8 - Rotation vers le bas.

Touche de direction "Haut" - Zoom.

Touche de direction "Bas" - Sortie de zoom.

Ces options ne s'appliquent qu'en mode d'entraînement. Pendant la course, vous êtes limité aux options 1, 2 et 3 seulement.

Répétitions

En mode d'entraînement, les quinze à trente dernières secondes d'une course sont enregistrées. Vous pouvez les revoir à la fin d'une course. Pour cela, appuyez sur la touche R.

Autres touches

Q - Quitter la qualification ou la course actuelle.

ESCAPE - Quitter le jeu entièrement.

BACKSPACE - Pause. Appuyer sur une touche quelconque pour continuer.

< - Assombrissement de l'écran.

> - Eclaircissement de l'écran.

P - Afficher la position.

D - Afficher les dégâts.

Generique

Programmation

Karl West

Musique

MC Slack

Présentation artistique supplémentaire

Jer O'Carroll

Mention spéciale à toute l'équipe de Suzuki pour son soutien généreux et à Team Suzuki pour son aide.

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 enregistrer 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 vous 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 votre 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 la 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

Étape 2

Étape 3

© Copyright Magnetic Fields (Software Design) Limited 1990.

© Copyright Gremlin Graphics Software Limited 1990.

SUPER SCRAMBLE SIMULATOR

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Amstrad CPC à Cassettes

Appuyez simultanément sur CTRL et la petite touche ENTER. Appuyez sur le bouton PLAY de votre magnétophone.

Amstrad CPC à Disques

Tapez RUN"DISK et appuyez sur ENTER. Le jeu se chargera et commencera automatiquement.

Scenario

Attaquez-vous à l'ultime défi de moto-cross. Ce jeu de simulation vous emmène sur 15 terrains éreintants, figurant des collines d'inclinaison de 1:2 des ruisseaux, des obstacles d'eau, des rondins, des voitures et des camions. Contrôlez votre accélération, votre freinage et vos changements de vitesse (évittez de caler) pendant votre course contre la montre.

JEU

Amstrad

Le jeu comprend 15 parcours divisés en 5 séries de trois. Il y a trois séries de parcours dans la boue et deux séries de parcours sur béton. Au cours d'une série les parcours peuvent être sauvegardés dans n'importe quel ordre mais la série entière doit être complétée avant d'aller à la suivante. Si vous ne finissez pas le parcours dans le temps limite le jeu se terminera.

Chaque parcours doit être complété le plus rapidement possible pour achever un score maximum. Vous serez pénalisé dans votre temps, si vous n'arrivez pas à franchir un obstacle correctement, si vous vous écartez du parcours si vous avez un accident ou si vous calez. Des points supplémentaires vous seront accordés à fin de chaque parcours pour le temps non-utilisé.

Plan de l'écran

ECRAN DU HAUT - Une vue détaillée de la moto sur le parcours et des obstacles qu'elle franchit.

ECRAN DU MILIEU - Vue montrant le position des joueurs et quelques mètres devant eux.

ECRAN DU BAS - (de gauche à droite)

1. Chronomètre.
2. Tableau du bord - le cadran gauche est l'indicateur de vitesse. Les lumières centrales sont celles des différentes vitesses (toutes vertes - point mort, rouge en bas - première, rouge au milieu - seconde, rouge en haut - troisième). Le cadran à droite est le compte-tours.
3. Votre score.

Controles

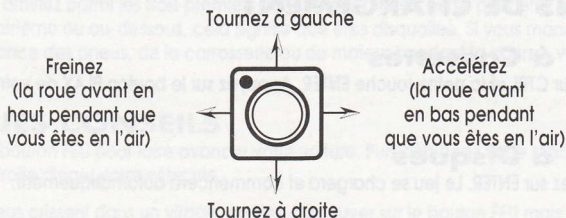
Tous les contrôles et toutes les options sont au manche à balai excepté:

Pause P

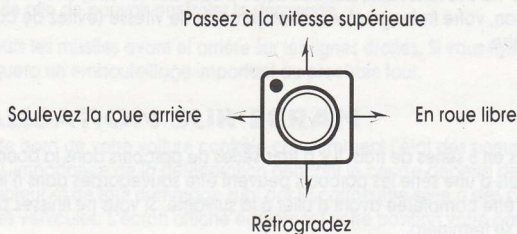
Amstrad

Manche a balai

Sans le bouton de TIR presse:



Avec le bouton de TIR pressé



Manche à balai dans la position centrale avec le bouton de TIR pressé - Esquivez.

NOTICE DE DROITS D'AUTEUR:

© GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED 1991.

Ce manuel et les informations contenues dans les disquettes et les cassettes sont sous copyright de Gremlin Graphics Ltd. Ce produit ne peut être utilisé par le propriétaire qu'à des fins personnelles. Il est interdit de transférer, donner ou vendre une partie quelconque du manuel ou des informations contenues dans les disquette sans la permission préalable de Gremlin Graphics Software Limited. Toute personne qui reproduit une partie quelconque de ce programme, par quel que moyen et pour quelle que raison que ce soit sera coupable d'infraction aux droits d'auteur et sera poursuivi en justice à la discrétion du détenteur des droits d'auteur.

Les noms Lotus et Lotus Esprit sont sous copyright de Lotus PLC. Lotus Esprit Turbo Challenge est un produit autorisé du Groupe Lotus PLC.



**Gremlin P.P.S -
150 Bd HOUSEMANN - PARIS**