

STREET RAGE

THE ULTIMATE
DRIVING
COMPILATION



TURBO OUTRUN • CHASE H.Q. • HARD DRIVIN' • POWER DRIFT

TURBO™
Out Run



TURBO OUT RUN™

Ein Rennen durch die USA in 16 Stationen, das den außergewöhnlichen Erfolg von OUT RUN, von dem eine Millionen Exemplare verkauft wurden, sicher wiederholen wird, nur ist es jetzt turbogetrieben. Helden, Bösewichte, Polizei, ein Porsche 959, tage- und nachtelanges Fahren, Stürme und Gewitter sind nur einige der Risiken, denen Sie ausgesetzt sein werden. «Zweifelloos das Rennspiel des Jahres.»

LADEN

CBM64/128 Diskette – **LOAD****, 8,1 eintippen und **RETURN** drücken. Dann den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen.

CBM64/128 Kassette – **SHIFT**- und **RUN/STOP**-Tasten gleichzeitig drücken und dann **RETURN**. **PLAY**-Taste auf dem Kassettenrecorder drücken. Das Spiel wird automatisch geladen. Danach den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen.

Spectrum Kassette – **LOAD**** tippen und die **ENTER**-Taste drücken. **PLAY**-Taste auf dem Kassettenrecorder drücken. Dann den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen.

Spectrum +3 Diskette – Computer einschalten, Diskette eingeben und **ENTER** drücken. Dann den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen.

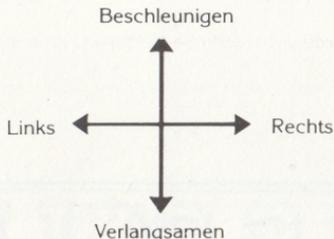
Schneider Kassette – **CTRL** und die kleine **ENTER**-Taste drücken. **PLAY**-Taste auf dem Kassettenrecorder drücken. Dann den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen.

Schneider Diskette – **RUN** DISK tippen und **ENTER** drücken. Das Spiel wird automatisch geladen. Dann den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen.

Atari ST – Diskette eingeben und Computer einschalten. Das Spiel wird automatisch geladen. Dann den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen.

CBM Amiga – Computer einschalten und Diskette eingeben. Das Spiel wird automatisch geladen. Dann den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen.

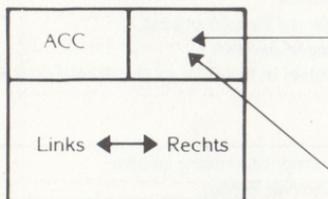
JOYSTICK-STEUERUNG (FÜR ALLE COMPUTER)



MANUELL – **FEUERKNOPF** – Gangschaltung, **LEERTASTE** – Turbo

AUTOMATISCH – **FEUERKNOPF/LEERTASTE** – Turbo

MAUSSTEUERUNG (ATARI ST/AMIGA)



MANUELL

Einmal drücken, um Gang zu wechseln.
Niedergedrückt halten, um zu verlangsamen.

AUTOMATISCH

Einmal drücken für Turbo.
Niedergedrückt halten, um zu verlangsamen.

LEERTASTE – Turbo

MANUELL Einmal drücken, um Gang zu wechseln. Niedergedrückt halten, um zu verlangsamen.

AUTOMATISCH Einmal drücken für Turbo. Niedergedrückt halten, um zu verlangsamen.

LEERTASTE – Turbo

TASTENSTEUERUNG

ATARI ST/AMIGA

J – Joystick, **M** – Maus, **ESC** – Spielanfang/Wiederanfang, **ENTER** oder **RETURN** – Pause

SPECTRUM/AMSTRAD

Q oder **U** – Beschleunigen, **A**, **H** oder **J** – Verlangsamen, **I** oder **X** – Links, **O** oder **C** – Rechts, **X** oder **P** – Gang wechseln, **B**, **N**, **M**, **V** oder **LEERTASTE** – Turbo

C64

RUN/STOP – Pause, **Q** – Spiel abbrechen, wenn im Pause-Modus.

STRECKENINFORMATION

New York – Eine relativ einfache Fahrt, um Sie auf die vielen Gefahren, denen Sie begegnen werden, vorzubereiten und Sie mit dem Turbo vertraut zu machen.

Washington DC – Fahren Sie durch ein Gewitter, und vermeiden Sie das Polizeiauto und die anderen Autos, denen Sie begegnen. Passen Sie auf die Bäume auf.

Pittsburgh – Schneestürme behindern Ihre Sicht. Fahren Sie vom Polizeiauto weg, und benutzen Sie Gangschaltung und Bremsen, bis Sie die Strecke kennen. Niedrige Gänge helfen bei engen Kurven.

Indianapolis – Hier können Sie Testen wie gut Sie das Auto beherrschen.

STAGE POST 1

Lassen Sie Ihr Auto überholen. Haftreifen sind empfohlen.

Chicago – Die erste Nachtfahrt. Passen Sie auf Locher und enge Kurven auf.

St. Louis – Schon wieder werden Sie von einem Polizeiauto verfolgt. Fässer teilen die Straße an einigen Stellen, und obwohl dadurch Ihr Punktestand erhöht werden kann, verkleinern diese Hindernisse Ihre Chance, die Strecke erfolgreich zu absolvieren.

Memphis – Eine knifflige Route, die viel Übung erfordert, besonders auf der Fahrt durchs Felsental.

Atlanta – Sandverwehungen behindern Sie; bleiben Sie möglichst in der Mitte der Straße.

STAGE POST 2

Zwei Optionen bleiben Ihnen. Seien Sie vorsichtig bei der Wahl.

Miami – Der Turboantrieb wird für diese extrem schnelle Strecke empfohlen.

New Orleans – Passen Sie in den S-Kurven auf. Benutzen Sie Getriebe und Bremsen vorsichtig.

San Antonio – Die Straße teilt sich in zwei Spuren. Seien Sie vorsichtig bei der Wahl.

Dallas – Die Wustenlandschaft läßt glauben, daß sie einfach zu durchfahren ist. Passen Sie auf unmarkierte Kurven auf.

STAGE POST 3

Nur noch eine Option ist übrig. Haben Sie beim letzten Stage Post die richtige Entscheidung getroffen?

Oklahoma City – Brücken und Felder. Scharfe Kurven erfordern blitzschnelle Reaktion.

Denver – Die schwierigste Strecke, durch geringe Beschilderung und Stürme wird Ihre Fahrt verlangsamt.

Grand Canyon – Relativ einfach; nun sind Sie fast zu Hause, aber Vorsicht bei engen Straßen.

Los Angeles – Die letzte Strecke vor dem Ziel.

Mochten Sie noch einmal spielen?

FERRARI-BIOGRAPHIE

- 1898 Enzo Ferrari wird am 18. Februar in Modena, Italien, geboren.
1910 Enzo beschließt, Rennfahrer und nicht Opersänger zu werden.
1920 Enzo fährt für Alfa Romeo und wird zweiter beim Targa Florio- Rennen auf Sizilien.
1929 Enzo Ferraris Rennfahrerteam wird gebildet für Alfa Romeo.
1947 Enzo baut die ersten Ferrari-Rennwagen.
1949 Das Ferrari-Team gewinnt das Mille Miglia-Rennen (Italienrundfahrt).
1952 Das Ferrari-Team gewinnt die Weltmeisterschaft.
1953 Ferrari Autoproduktion beginnt.
1956
1958 } Ferrari gewinnt Weltmeisterschaft.
1961 }
1963 Bis zu 500 Autos werden pro Jahr produziert.
1964 Ferrari gewinnt Weltmeisterschaft.
1969 Fiat kauft 50% der Ferrari-Anteile.
1975 } Nikki Lauda gewinnt die Weltmeisterschaft für Ferrari.
1977 }
1979 Mehr als 2000 Autos werden pro Jahr produziert.
1985 Mehr als 3000 Autos werden pro Jahr produziert.
1987 Der Ferrari F40 wird produziert, um den 40 Jahrestag der Ferrari-Autoproduktion zu feiern.

STRECKENINFORMATION:

New York – Ein recht einfacher Trip auf dieser Etappe, um Sie für die vielen Gefahren vorzubereiten, die Sie auf den späteren Etappen erwarten, und um Ihnen eine Chance zu geben, sich an den Turbomotor zu gewöhnen.

Washington D.C. – Sie fahren durch einen Sturm und müssen einem Polizeiauto und anderen Autos, die Ihnen entgegenkommen, ausweichen. Passen Sie auf die Bäume auf!

Pittsburgh – Schneestürme blockieren Ihnen auf dieser Etappe den Weg, was es äußerst schwer macht, die Kurven zu sehen, an die man herankommt. Mit Turbo vom Polizeiauto wegfahren, aber Gangschaltung und Bremsen benutzen, bis Sie die Strecke kennen. Niedrige Gänge helfen bei scharfen Kurven.

Indianapolis – Eine gute Etappe zum Ausprobieren des Turbo.

STRECKENPOSTEN 1

Eine Gelegenheit, das Auto zu frisieren. Griffige Reifen werden empfohlen.

Chicago – Ihre erste Nachtfahrtgelegenheit. Achten Sie auf Hubbel auf der Straße und scharfe Kurven.

St. Louis – Sie werden wieder von einem Polizeiauto verfolgt. An manchen Stellen ist die Straße mit Fässern geteilt und, obwohl sie Ihre Punkte vervielfachen, verringern diese Hindernisse die Wahrscheinlichkeit, daß sie die Runde überstehen.

Memphis – Eine schwierige Strecke, die besonders im Tal der Felsen viel Übung verlangt.

Atlanta – Treibsand verschlechtert die Strecke, bleiben Sie daher so weit wie möglich in der Mitte.

STRECKENPOSTEN 2

Sie haben zwei Möglichkeiten. Wählen Sie sorgfältig.

Miami – Für diese extrem schnelle Etappe wird Turbo empfohlen.

New Orleans – Achten Sie auf S-Kurven. Gangschaltung und Bremsen vorsichtig benutzen.

San Antonio – Die Fahrbahn teilt sich. Vorsicht bei der Wahl der Abzweigung.

Dallas – Unebener Wüstenboden sieht täuschend leicht befahrbar aus. Vorsicht vor nicht markierten Kurven.

STRECKENPOSTEN 3

Hier bleibt Ihnen nur eine Möglichkeit. Haben Sie an der letzten Etappe die richtige Wahl getroffen?

Oklahoma City – Hier finden Sie Brücken und Felder. Für die scharfen Kurven ist eine blitzschnelle Reaktion nötig.

Denver – Die schwierigste Etappe der ganzen Strecke, kaum beschildert und Blizzards verlangsamen Ihnen die Fahrt.

Grand Canyon – Eine recht einfache Etappe als Vorbereitung auf die Endphase wird jedoch durch enge Straßen erschwert.

Los Angeles – Die letzte Etappe führt Sie zum Ziel.



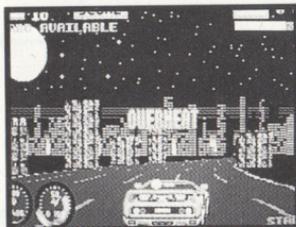
„Achte auf die Polizeiwagen.“



„Vermeide den Kontakt mit den Wolkenkratzern.“



„Augen auf die Fahrbahn richten.“



„Maschine nicht heißfahren. Cool bleiben!“

TURBO OUT RUN™

Une course auto de 16 étapes, à travers les USA, destinée à émuler l'incroyable succès OUT RUN dont un million de copies ont été vendues. Mais cette fois, c'est un jeu Turbo. Parmi les dangers que vous rencontrerez: les bons et les méchants, les voitures de police, une Porsche 959, la conduite de jour et de nuit, les orages et les tempêtes.

"Sans aucun doute le meilleur jeu de course auto de l'année."

LOADING INSTRUCTIONS

CBM64/128 Disquette – Tapez **LOAD**8,1** et appuyez sur **RETURN**. Suivez les indications d'écran.

CBM64/128 Cassette – Appuyez sur les touches **SHIFT** et **RUN/STOP** en même temps et appuyez sur **RETURN**. Appuyez sur **PLAY** sur le magnétophone. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement. Suivez les indications d'écran.

Spectrum Cassette – Tapez **LOAD***** et appuyez sur **ENTER**. Appuyez sur **PLAY** sur le magnétophone. Suivez les indications d'écran.

Spectrum +3 Disquette – Allumez l'ordinateur, introduisez la disquette et appuyez sur **ENTER**. Suivez les indications d'écran.

Amstrad Cassette – Appuyez sur **CTRL** et la petite touche **ENTER**. Appuyez sur **PLAY** sur le magnétophone. Suivez les indications d'écran.

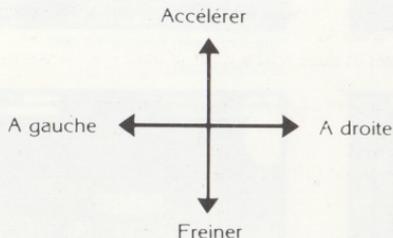
Amstrad Disquette – Tapez **RUN**DISK** et appuyez sur **ENTER**. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement. Suivez les indications d'écran.

CBM Amiga Disquette – Allumez l'ordinateur, introduisez la disquette Kickstart (A 1000 seulement) et attendez l'apparition de l'icône de workbench. Introduisez la disquette de jeu.

Atari ST – Introduisez la disquette, allumez l'ordinateur et le jeu se chargera et se déroulera automatiquement. Suivez les indications d'écran.

CBM Amiga – Allumez l'ordinateur, introduisez la disquette et le jeu s'amorcera automatiquement. Suivez les indications d'écran.

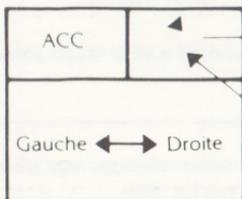
COMMANDES AU MANCHE A BALAI (POUR TOUS LES ORDINATEURS)



MANUEL – Bouton de **TIR** – Changement de vitesse. – **BARRE D'ESPACEMENT** – Turbo

AUTOMATIQUE – Bouton de **TIR/BARRE D'ESPACEMENT** – Turbo

COMMANDES A LA SOURIS (ATARI ST/AMIGA SEULEMENT)



MANUEL

Appuyez une fois pour changer de vitesse.
Gardez enfoncé pour freiner.

AUTO

Appuyez une fois pour la Turbo.
Gardez enfoncé pour freiner.

MANUEL – Appuyez une fois pour changer de vitesse. Gardez enfoncé pour freiner.

AUTO – Appuyez une fois pour la Turbo. Gardez enfoncé pour freiner.

BARRE D'ESPACEMENT – Turbo

COMMANDES AU CLAVIER

ATARI ST/AMIGA

J – Manche à balai, **M** – Souris, **ESC** – Recommence/commence le jeu, **ENTER** – Pause, **RETURN** – Pause

SPECTRUM/AMSTRAD

Q ou **U** – Accélérateur, **A**, **H** ou **J** – Frein, **I** ou **X** – A gauche, **O** ou **C** – A droite, **Z** ou **P** – Change de vitesse, **B**, **N**, **M**, **V** ou **BARRE D'ESPACEMENT** – Turbo, **ENTER** ou **RETURN** – Pause

C64

RUN/STOP – Pause, **Q** – Abandonne le jeu pendant la pause.

INFORMATIONS CONCERNANT LA ROUTE

New York – Une étape plutôt facile qui vous préparera aux nombreux risques qui vous attendent dans les futures étapes et qui vous donnera l'occasion de vous familiariser avec votre Turbo.

Washington DC – Vous êtes pris dans un orage; évitez la voiture de police et les diverses autres voitures que vous rencontrerez. Faites attention aux arbres.

Pittsburgh – Une tempête de neige vous empêche de bien distinguer les tournants. Eloignez-vous à la vitesse Turbo de la voiture de police mais, tant que vous ne connaissez pas bien la route, faites bon usage de vos vitesses et freins. (Une vitesse basse vous aidera à bien prendre les tournants difficiles.)

Indianapolis – Une bonne occasion de mettre à l'épreuve votre Turbo.

POSTE DE SECOURS 1

Une occasion pour vous de personnaliser votre voiture. Des pneus à haute adhérence vous sont recommandés.

Chicago – Votre première occasion de conduire la nuit. Faites attention aux bosses sur la route ou aux brusques virages.

St. Louis – La voiture de police vous poursuit de nouveau. Vous verrez des banniés au milieu de la chaussée, à certains endroits. Votre score augmente rapidement, mais ces obstacles diminueront vos chances de terminer cette étape.

Memphis – Une étape délicate qui demande de l'habileté, surtout à travers la vallée rocheuse.

Atlanta – Les amoncellements de sable abondent sur la route. Autant que possible, conduisez au milieu de la chaussée.

POSTE DE SECOURS 2

Vous avez le choix entre 2 options. Choisissez la bonne!

Miami – La turbo est recommandée pour ce niveau très rapide.

Nouvelle Orléans – Faites attention aux tournants en S. Utilisez soigneusement vos vitesses et vos freins.

San Antonio – La piste se divise en deux. Choisissez la bonne piste.

Dallas – Un terrain désertique et rugueux qui a l'air facile ... mais faites attention aux tournants qui ne sont pas signalés.

POSTE DE SECOURS 3

Une seule option reste. Avez-vous choisi la bonne au dernier poste de secours?

Oklahoma City – Vous rencontrez des ponts et des champs. Vous aurez besoin de vos meilleurs réflexes pour négocier les tournants.

Denver – L'étape la plus difficile. La signalisation est rare et les tempêtes de neige vous font ralentir.

Grand Canyon – Une étape assez simple qui vous rapproche de la ligne droite.

Los Angeles – La dernière étape qui vous conduira à la ligne du finish.

Etes-vous prêt à rejouer – TURBO OUT RUN?

PROFIL DE FERRARI

- 1898 Naissance d'Enzo Ferrari, le 18 Février à Modena, Italie.
- 1910 Enzo décide de devenir pilote de course et non chanteur d'opéra!
- 1920 Enzo termine en deuxième position dans la course de Targa Florio en Sicile, avec l'équipe d'Alfa Roméo.
- 1929 L'équipe d'Enzo Ferrari se forme avec les voitures Alfa Roméo.
- 1947 Enzo se met à construire les premières voitures de course Ferrari.
- 1949 L'équipe Ferrari gagne la course Mille Miglia (tour d'Italie).
- 1952 L'équipe Ferrari gagne le championnat du monde.
- 1953 La production de voitures de tourisme commence.
- 1956 } Ferrari gagne le championnat du monde.
- 1958 } Ferrari gagne le championnat du monde.
- 1961 } Ferrari gagne le championnat du monde.
- 1963 La production des voitures de tourisme atteint 500 par an.
- 1964 Ferrari gagne le championnat du monde.
- 1969 Fiat achète 50% de Ferrari.
- 1975 } Nikkí Lauda remporte le championnat du monde pour Ferrari.
- 1977 } Nikkí Lauda remporte le championnat du monde pour Ferrari.
- 1979 La production de voitures de tourisme dépasse 2000 par an.
- 1985 La production de voitures de tourisme dépasse 3000 par an.
- 1987 La Ferrari F40 est produite pour commémorer le 40ème anniversaire de la production de voitures Ferrari.

INFORMATION SUR LES ITINÉRAIRES:

New York – Un circuit assez facile a été prévu à ce niveau pour vous préparer à faire face aux nombreux risques des prochaines étapes et vous donner la possibilité de vous habituer au turbo

Washington D.C. – Passez à travers l'orage en évitant la voiture de police ainsi que toutes les autres voitures que vous pourrez rencontrer. Faites attention aux arbres

Pittsburgh – Pendant cette étape vous serez gênés par des tempêtes de neige qui rendent la visibilité difficile à l'approche des virages. Mettez votre turbo en marche pour échapper à la voiture de police mais utilisez votre levier de vitesses et vos freins jusqu'à ce que vous avez une meilleure connaissance de la route. Il vaut mieux prendre les virages très prononcés à petite vitesse

Indianapolis – Une étape agréable qui vous permet de vous familiariser habilement avec votre turbo

RELAIS 1

Une occasion de personnaliser votre voiture. Des pneus à forte adhérence sont recommandés.

Chicago – Le première occasion qui vous est donnée de conduire la nuit. Faites attention aux irrégularités de la route et aux virages prononcés.

St. Louis – Vous êtes à nouveau poursuivi par une voiture de police. Des tonneaux vous coupent la route à certains endroits et bien que votre score se multiplie, ces obstacles réduisent vos chances de terminer l'étape.

Memphis – Une route difficile qui demande une certaine expérience, principalement lors de la traversée des vallées rocheuses.

Atlanta – Des amoncellements de sable vous gêneront tout au long du trajet, par conséquent restez autant que possible sur la partie centrale de la route.

RELAIS 2

Vous avez deux possibilités. Soyez très prudent dans votre choix.

Miami – Le turbo est conseillé pour cette étape extrêmement rapide.

New Orleans – Prenez garde aux virages en S. Utilisez vos vitesses et vos freins avec prudence.

San Antonio – La piste part dans deux directions différentes.

Soyez vigilant dans votre choix.

Dallas – Un terrain désertique et accidenté qui, à tort, paraît facile à traverser. Faites attention aux virages non signalisés.

RELAIS 3

Il ne vous reste qu'une seule possibilité. Avez-vous fait le bon choix à l'étape précédente?

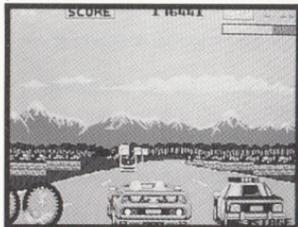
Oklahoma City – Vous allez rencontrer des ponts et des champs. Des réflexes d'une rapidité d'éclair vous seront nécessaires pour prendre les virages prononcés.

Denver – L'étape la plus difficile de tout le circuit comportant très peu de signalisation tandis que des tempêtes de neige ralentissent votre course.

Grand Canyon – Une étape raisonnablement simple qui vous met sur la voie du retour, cependant l'étroitesse des routes la rend malgré tout délicate.

Los Angeles – La dernière étape, celle qui vous permet d'atteindre avec plus d'aisance l'arrivée.

TRUGS ET ASTUCES



"Prenez garde aux voitures de police."



"Attention aux Gratte-ciels!"



"Gardez les yeux sur la route!"



"Ne surchauffez pas. Restez cool!"

© 1989 SEGA ENTERPRISES LTD.

CHASE HQ

ocean[®]

CHASE HQ

Die Geschichte

Das wird heiß! Die dampfenden Straßen locken Ihren Porsche 928 Turbo und in der Ferne künden kreischende Reifen von der Gefangennahme eines weiteren Kriminellen.

"Hier ist Nancy im Chase HQ - Wir haben ein paar Typen einzufangen. Sieht so aus, als würdest du heute Nacht nicht viel Schlaf bekommen." "Alles klar, Nancy Baby! Bin schon unterwegs."

Auf dem Bildschirm des Bordcomputers erscheinen detaillierte Angaben zu den Fahrzeugen der Verbrecher, während Sie durch die belebten Straßen von L.A. donnern - auf der Suche nach Ihrer Beute.

Sie sind der Leiter der SCI (Special Criminal Investigation) und die von Ihnen gejagten Kriminellen halten für niemanden an! Nach jahrelanger Erfahrung wissen Sie genau, daß diese Leute nur auf eine Art zu stoppen sind: sie von der Straße zu rammen!

Der begrenzte Vorrat von Turboladern hilft Ihnen bei der Verfolgung, doch diese Typen scheinen die besten und schnellsten Sportwagen zu fahren. Sie zu stellen ist nicht leicht!

Ladeanweisungen — 8-bit

CPC 464 KASSETTE

Legen Sie die zurückgespulte Kassette in den Recorder, geben Sie RUN" ein und drücken Sie die ENTER-Taste. Befolgen Sie die Anweisungen, die auf dem Bildschirm erscheinen. Ist ein Diskettenlaufwerk angeschlossen, geben Sie ITAPE ein und drücken die ENTER-Taste. Dann geben Sie RUN" ein und drücken die ENTER- Taste erneut.

(Das Zeichen I erhalten Sie, indem Sie bei gedrückter Shift-Taste die @-Taste betätigen.)

CPC 664 und 6128 KASSETTE

Schließen Sie einen geeigneten Kassettenrecorder an, wobei Sie darauf achten müssen, daß die Anschlüsse korrekt hergestellt sind, wie im Benutzerhandbuch

beschrieben. Legen Sie die zurückgespulte Kassette ein, tippen Sie **ITAPE** und drücken anschließend die **ENTER**-Taste. Danach geben Sie **RUN** ein und drücken die **ENTER**-Taste erneut. Befolgen Sie die nun am Bildschirm erscheinenden Anweisungen.

HINWEIS

Auf Rechnern mit 64KB wird das Hauptprogramm geladen, das die Spielstufen dann bei Bedarf nachlädt. Befolgen Sie die Anweisungen am Bildschirm. Bei Rechnern mit 128KB wird das Programm komplett geladen.

CPC DISKETTE

Legen Sie die Programmdiskette mit der Seite A nach oben in das Laufwerk. Tippen Sie **IDISC** und drücken Sie die **ENTER**-Taste, damit der Rechner auf das Diskettenlaufwerk zugreifen kann. Danach geben Sie **RUN**"DISC ein und drücken die **ENTER**-Taste zum Abschluß. Das Spiel wird nun automatisch geladen.

COMMODORE KASSETTE

Legen Sie die Kassette mit der bedruckten Seite nach oben in Ihren Commodore-Recorder. Achten Sie darauf, daß die Kassette ganz zurückgespult ist und das alle Verbindungskabel ordnungsgemäß angeschlossen sind. Drücken Sie die **SHIFT**- und die **RUN/STOP**-Tasten gleichzeitig. Danach befolgen Sie die Bildschirmanweisung "**PRESS PLAY ON TAPE**" (**PLAY**-Taste des Recorders drücken). Das Programm wird automatisch geladen. Beim **C128** geben Sie **GO 64** ein und drücken anschließend die **RETURN**-Taste. Danach verfahren Sie, wie für den **C64** beschrieben.

HINWEIS: Das Spiel wird in mehreren Teilen geladen. Befolgen Sie die Standardanweisungen für den **C64** und achten Sie auf die Hinweise am Bildschirm.

COMMODORE DISKETTE

Schalten Sie in den **64er-Modus**. Schalten Sie die Diskettenstation an, legen Sie die Diskette mit dem Aufkleber nach oben ein und tippen dann **LOAD "*" ,8,1**, gefolgt von **RETURN**. Nun erscheint das Titelbild und das Spiel wird automatisch geladen.

Steuerung

Dieses Spiel wird von einer Person mit einem Joystick im Port 1 oder über die Tastatur gespielt. Die Tastenbelegung können Sie ändern.

JOYSTICK

*Links/Rechts - Steuern Vorwärts - Beschleunigen Rückwärts - Bremsen
Feuerknopf - Schalten Leerfeldtaste - Turbolader*

TASTATUR

A - Beschleunigen

Z - Bremsen

K - Links

L - Rechts

N - Schalten

Leerfeld - Turbolader

P - Pause

Q - Beenden (Commodore) Esc - Beenden (CPC)

Ladeanweisungen — 16-bit

ATARI ST

Schalten Sie Ihren Computer und das Diskettenlaufwerk an, und legen Sie die Diskette in das Laufwerk ein. Das Programm wird automatisch geladen und gestartet. Beachten Sie die Anweisungen am Bildschirm.

AMIGA 500

Legen Sie die Diskette in das Laufwerk A ein und schalten Sie den Computer an. Das Programm wird automatisch geladen und gestartet.

AMIGA 1000

Starten Sie den Computer mit der Systemdiskette. Wenn das WORKBENCH-Symbol erscheint, legen Sie die Programmdiskette in das Laufwerk A ein. Das Programm wird automatisch geladen.

Steuerung

Dieses Spiel wird von einer Person mit einem Joystick gespielt.

Mit dem Feuerknopf schalten in den nächsten Gang.

Leerfeldtaste - Turbolader

Control/Esc - Beenden

Anzeigen und Punktwertung

Sie müssen in 60 Sekunden das gesuchte Fahrzeug einholen und in weiteren

60 Sekunden von der Straße drängen.

Punkte erhalten Sie entsprechend der Strecke, die Sie auf der Straße zurücklegen.

Zusätzlich erhalten Sie für überholte Fahrzeuge Punkte:

Erstes Fahrzeug - 200 Punkte

Zweites Fahrzeug - 400 Punkte

Die Zahl erhöht sich bis auf 8.000 Punkte, doch wenn Sie ein anderes Fahrzeug als das Gesuchte rammen, fangen Sie wieder mit 200 Punkten an.

Haben Sie das gesuchte Fahrzeug eingeholt, erhalten Sie für jeden Rammstoß in der ersten Stufe 10.000 Punkte, in der zweiten 20.000 und so weiter. Es gibt auch einen 'versteckten' Bonus, der Ihnen manchmal gutgeschrieben wird.

Außerdem wird die Zeit bewertet, die nach dem Abschluß jeder Spielstufe übrig ist, und für jede abgeschlossene Stufe erhalten Sie einen weiteren Bonus, der mit 10.000 Punkten beginnt.

Beim Beenden des Spiels gibt es dann noch einmal einen Bonus.

Erreichen Sie das Fahrzeug der Verbrecher, erscheint eine Trefferanzeige auf dem Bildschirm. Daran können Sie erkennen, wie oft Sie die Gangsterkutsche rammen müssen. Ist die Anzeige voll, überholt Ihr Wagen automatisch die Verbrecher und stoppt sie.

Spielablauf

Von Nancy erhalten Sie aus dem Chase Hauptquartier Anweisungen. Sie sendet Ihnen die Beschreibungen der gesuchten Fahrzeuge auf den Bildschirm Ihres Bordcomputers. In einer vorgegebenen Zeit müssen Sie das gesuchte Fahrzeug finden und einholen. Dann müssen Sie, wiederum in einer vorgegebenen Zeit, die Verbrecher von der Straße drängen. An der Statusanzeige sehen Sie, wie oft Sie den Wagen der Gangster rammen müssen. Kollidieren Sie dabei mit einem anderen Fahrzeug, verlieren Sie Zeit und Geschwindigkeit, und die Gefangennahme wird sehr schwierig. Zum Glück haben Sie einen Vorrat von Turbo Boostern, die Ihrem Wagen für eine kurze Zeit enorm beschleunigen. Gehen Sie sparsam damit um! Haben Sie das Fahrzeug der Gangster oft genug gerammt, wird es am Straßenrand stoppen und Sie können den Fahrer verhaften.

Sie müssen fünf Aufträge erledigen, jeder schwieriger als der vorherige, und rasen dabei über verschiedene Landschaften und durch unterschiedliche

Städte. An plötzlich auftauchenden Straßengabelungen weist Ihnen ein Pfeil die kürzeste Strecke. Eine ständige Gefahr sind die Fahrzeuge der unbeteiligten, aber aufgeschreckten Zivilisten. Vermeiden Sie Zusammenstöße mit denen, oder nehmen Sie die verlorene Zeit in Kauf.

Die Uhr läuft, die Haftbefehle liegen vor, Ihr Porsche ist aufgetankt und die Gangster flüchten.

“AUF DIE PISTE MIT IHNEN!”

TIPS UND TRICKS

Wenn es darum geht, Verbrecher zu fangen, brauchen sich nur die mutigsten zu melden! Gehen Sie beim Verfolgen des Zielfahrzeugs Risiken ein und seien Sie bereit, sich durch den Verkehr zu schlängeln, da es wichtig ist, daß Sie Ihre Geschwindigkeit so hoch wie möglich halten.

Konzentration ist der Schlüssel zum Erfolg – Sie werden nicht lange vorher gewarnt, wenn Sie an eine scharfe Kurve kommen! Mißbrauchen Sie nicht Ihren Turbo; Sie haben nur eine beschränkte Anzahl von Verstärkungsladungen, daher empfiehlt es sich, diese nur beim Rammen des Zielfahrzeugs zu benutzen.

Wenn Sie die falsche Abzweigung nehmen, wird das Zielfahrzeug meilenweit entfernt sein, wenn Sie wieder auf die richtige Strecke kommen – also vor Kreuzungen langsamer werden und die richtige Abzweigung nehmen. Lassen Sie sich beim Zusammenstoßen mit dem Zielfahrzeug Zeit. So erhöhen Sie nicht nur Ihre Punktzahl, sondern das bedeutet auch, daß Sie nicht so leicht einen Fehler begehen, der Sie von der Fahrbahn werfen könnte. Sie bekommen weniger Punkte, wenn Sie die Spielfortsetzungsoption benutzen.



“Die richtige abfahrt benutzen. ”



“Sich 'zu, daß Du alle Gangster rechtzeitig erkennst. ”



"Nimm' Dir Zeit beim Zusammenstossen."



"Beiß' die zähne zusammen, wenn du überholst."

Danksagungen

CPC

Programmierung: John O'Brien Grafiken: William Harbison Musik: Jonathan Dunn

COMMODORE

Programmierung, Grafiken und Musik von Teque Software Ltd.

©1989 Ocean Software ©Taito Corp. Alle Rechte vorbehalten

Deutsche Bearbeitung: AGD Hamburg, Gunnar Binder,

Produziert durch D.C. Ward

CHASE HQ

SCENARIO

Ca va chauffer! Les routes étouffantes n'attendent plus que votre Porsche Turbo 928; des crissements de freins, au loin, vous avertissent qu'un autre crime est en train de se commettre.

"Ici Nancy, à Chase HQ" - Y a d'la fripouille dans ;'air ce soir, Algernon. J crois pas que tu vas ronfler beaucoup cette nuit". "OK, Nancy baby; on y va".

Pendant que vous roulez à toute vitesse dans les rues de L.A., à la recherche de vos malfaiteurs, des descriptions de leurs véhicules défilent sur l'écran de votre ordinateur de bord.

Vous êtes de "patron" de la SCI (Special Criminal Investigation), et les types que vous pour suivez ne s'arrêtent pour personne! Vos années d'expérience vous ont appris que la seule manière d'arrêter ces zèbres, c'est de leur rentrer dedans.

Vos quelques turbosoufflantes vous aident, mais ces types semblent conduire les voitures de sport les meilleures (et les plus rapides) sur la route: pas facile de les rattraper.

POUR CHARGER LE JEU AMSTRAD

CPC 464

Placez la cassette rebovinée dans le magnétophone, tapez RUN" et appuyez ensuite sur la touche ENTER/RETURN. Suivez les instructions à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran. Si votre équipement comprend un lecteur de disquette, tapez | TAPE puis appuyez sur la touche ENTER/RETURN. Ensuite, tapez RUN" puis appuyez sur la touche ENTER/RETURN. (On obtient le symbole | en maintenant la touche shift et en appuyant sur la touche Ñ).

Cassette - CPC 664 et 6128

Connectez un magnétophone à cassette adapté en vous assurant que les bons fils sont raccordés comme indiqué dans le Manuel d'Instruction de l'Utilisateur. Placez la cassette rebovinée dans le magnétophone et tapez | TAPE puis appuyez sur la touche ENTER/RETURN. Tapez ensuite RUN", puis appuyez sur la touche ENTER/RETURN et suivez les instructions telles qu'elles apparaissent sur l'écran.

ATTENTION - AMSTRAD 64K

ce jeu se charge en plusieurs fois - suivez les instructions sur l'écran.

Amstrad 128k: ce jeu se charge en une seule fois.

Disquette

Placez la disquette du programme dans le lecteur, face A vers le haut. Tapez **DISK** et appuyez sur **ENTER/RETURN** afin de vous assurer que la machine peut avoir accès au lecteur. Maintenant tapez **RUN'DISC** et appuyez sur **ENTER/RETURN**, le jeu se chargera automatiquement.

COMMODORE

CASSETTE

Placez la cassette dans votre enregistreur Commodore, face imprimée vers le haut, et assurez-vous qu'elle est bobinée jusqu'au début, et que tous les fils sont connectés. Appuyez sur la touche **SHIFT** et, simultanément, sur la touche **RUN/STOP**. Suivez l'instruction sur l'écran: **PRESS PLAY ON TAPE**. Ce programme se charge alors automatiquement. Pour le C128, tapez **GO 64 (RETURN)**, puis suivez les instructions du C64.

N.B. Ce jeu se charge en plusieurs fois - suivez les instructions sur l'écran.

DISQUE

Sélectionnez le mode 64. Mettez votre unité de disque sous tension et placez le programme dans l'unité, face imprimée vers le haut. Tapez **LOAD "*" ,8,1 (RETURN)**. L'écran initial apparaît et le programme se charge alors automatiquement.

COMMANDES

Jeu pour un seul joueur, qui se commande à la manette (port un) ou au clavier (redéfinissable).

COMMANDES PAR MANETTE

VERS LE HAUT - ACCELERER

VERS LE BAS - FREINER

TIR - CHANGEMENT DE VITESSE

BARRE D'ESPACEMENT - TURBO

A - ACCELERER

Z - FREINER

K - VERS LE GAUCHE

L - VERS LE DROIT

N - CHANGEMENT DE VITESSE

BARRE D'ESPACEMENT - TURBO

P - PAUSE

Q - ABANDON (Commodore)

ESC - ABANDON

POUR CHARGER LE JEU

ATARI ST

Mettez l'ordinateur et l'unité de disques sous tension puis insérez le disque dans l'unité. Le programme sera automatiquement chargé; suivez les instructions sur l'écran.

AMIGA 500

Insérez le disque dans l'unité A et mettez l'ordinateur sous tension, le programme sera alors automatiquement chargé et exécuté.

AMIGA 1000

Insérez le disque système lorsque l'illustration du disque apparaît sur les icônes de travail, insérez le disque, le programme sera alors automatiquement chargé et exécuté.

COMMANDES

Jeu pour un seul joueur, avec commande à la manette de jeu.

Appuyez sur le bouton de tir pour chagez de vitesse

BARRE D'ESPACEMENT – TURBO

CONTROL/ESC – POUR ABANDONNER LE JEU

Si vous dépassez le temps permis pendant le jeu, vous pouvez appuyer sur la BARRE D'ESPACEMENT pour continuer, pour vu qu'il vous reste des unités de credit.

ETAT ET SCORE

Vous avez 60 secondes pour rattraper le véhicule poursuivi, puis 60 secondes de plus pour lui rentrer dedans et le faire quitter la route.

Vous gagnez des points pendant que vous roulez sur la route.

Vous en gagnez aussi quand vous doublez des voitures, comme suit:

Première voiture doublée - 200 points

Seconde voiture doublée - 400 points

Vous pouvez aller jusqu'à 8000 points, mais, si vous percutez une autre voiture (et non votre cible), votre score retombe à 200 points.

Quand vous atteignez votre "cible" vous allez gagner 10.000 points par coup réussi au premier niveau, et 20.000 points pour chaque coup "cachés" vous seront peut-être aussi accordés.

Vous gagnerez aussi des points additionnels pour chaque niveau terminé (débitant à 100.000 points).

D'autres points vous seront accordés si vous avez terminé tout le jeu.

Une fois que vous avez rattrapé les malfaiteurs, un "indicateur de frappe" apparaît sur l'écran. Il signale le nombre de fois que vous avez heurté votre cible. Quand l'indicateur est rempli, votre voiture double automatiquement les bandits et les arrête.

LE JEU

Vos ordres vous sont communiqués par Nancy, à Chase H.Q. (Q.G.; elle vous envoie une description du véhicule des malfaiteurs, qui apparaît sur votre ordinateur de bord. Vous n'avez qu'un temps limité pour le rattraper, après quoi vous aurez droit à une autre période pendant laquelle le faire sortir de la route. Pour ce faire, vous devez le percuter plusieurs fois (comme indiqué sur votre tableau d'état).

Si vous heurtez d'autres véhicules, vous ralentissez et la capture devient plus difficile. Vous disposez quand même de quelques "charges turbo" qui vous donnent d'avantage d'accélération - mais pour très peu de temps. Servez-vous en judicieusement! Une fois que vous aurez percuté votre adversaire un nombre de fois suffisant, sa voiture se mettra en bord de route, et vous pourrez l'arrêter.

Il y a cinq missions en tout, chacune plus dure que la précédente. Vous traverserez diverses villes et plusieurs paysages. De temps à autre, la route bifurque, et une flèche vous indique le trajet le plus court. Risque constant: la présence d'autres conducteurs, innocents mais ineptes, que vous devez éviter, ou payer la pénalité-temps.

Le temps passe...les crimes se multiplient. Votre Porsche a fait le plein d'essence. Ne laissez pas les gangsters s'échapper.

TRUCS ET ASTUCES

Quand vient le moment d'arrêter des criminels, c'est à tout votre courage qu'il vous faudra faire appel! Prenez des risques en donnant la chasse au véhicule cible et soyez prêt à vous frayer un chemin parmi les voitures car il est important que votre vitesse reste toujours au maximum.

La concentration est la clé du jeu. Vous ne serez pas vraiment averti avant de rencontrer un virage prononcé. N'utilisez pas à tort votre turbo, son utilisation vous sera mesurée. Il peut donc paraître sage de ne le mettre en marche que pour heurter le véhicule cible.

Si vous prenez la mauvaise direction, le véhicule cible sera à des kilomètres de distance avant que vous n'ayez eu le temps de reprendre la bonne voie - aussi ralentissez lorsque la route se sépare et suivez l'itinéraire correct.

Prenez votre temps pour foncer sur le véhicule cible. Ceci non seulement augmentera votre score mais signifiera que vous ferez probablement moins de fautes susceptibles de vous envoyer hors du circuit.

Vous marquerez moins de points si vous utilisez l'option jeu continu.

Utilisez votre turbo seulement lorsque vous heurtez le véhicule cible.

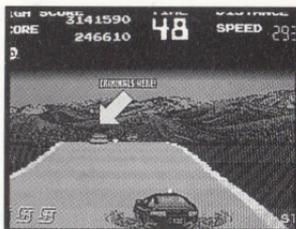
Ralentissez quand la route part dans deux directions différentes et suivez la bonne voie.

Prenez votre temps pour augmenter vos points.

Vous marquerez moins si vous utilisez l'option jeu continu.



"Suivez le bon virage."



"Pas d'excuse, le criminel est là!"



"Prenez le temps de tamponner."



"N'hésitez pas à dépasser."

GENERIQUE

AMSTRAD

Programmation: Jon O'Brien

Graphismes: William Harbison

Musique: Jonathan Dunn

©1989 Ocean Software Limited

©TAITO Corp. Tous droits réservés

COMMODORE

Programmation, Graphismes et Musique: Teque Software Ltd.

©1989 Ocean Software Limited

©TAITO Corp. Tous droits réservés

Produced by D.C.Ward

**Hard
Drivin'**

DOMARK

ZUM SPIEL

Es ist GNADENLOS. Es ist KNALLHART. Es ist jetzt Hier! HARD DRIVIN', das Game der Superlative, ist ein Renn-Simulator, der sich nun auf Ihren Heimcomputern bereit macht, den Erfolg in den Spielhallen zu wiederholen! Nun können auch Sie sich in Ihrem Wohnzimmer hinter Steuerklemmen, um sich mit 'nem Sportwagen der Sonderklasse auf einen Stunt-Kurs zu begeben! Springen Sie über Brücken, rasen Sie über die Hochgeschwindigkeits-Piste, oder erleben Sie das Schwindelgefühl, wenn Sie durch den Looping düsen! All das werden Sie hautnah – realistisch – in Super-3D "erfahren" können! Die Besten unter den Piloten werden gegen den "Phantom Photon" anzutreten haben, um im Hätetest herauszufinden, wer sich als der stärkste HARD DRIVER feiern lassen kann!

UND SO GEHT'S AB

HARD DRIVIN' besteht aus zwei verschiedenen Kursen – der Stunt-Piste und der Hochgeschwindigkeits-Strecke. Beides verlangt vom Fahrer unterschiedliche Anforderungen und absolutes Können. Bei der Stunt-Strecke gibt es drei Dinge, die es zu bewältigen gilt: der gewagte Sprung über die Brücke, die schwindelerregende Fahrt durch den Looping und das gekonnte Durchfahren der Steilkurve. Man achte besonders auf die Straßen-Schilder und die eigene Geschwindigkeit. Wer mehr als mit 60 Meilen pro Stunde über die Brücke zu springen versucht, wird sehr schnell feststellen, daß die Landung hernach zu einem Fiasko wird. Zum anderen kann es passieren, daß die Langsamfahrer bei dieser Sequenz mitten in der Luft "hängenbleiben". Also, das richtige Timing ist hier gefragt! Allerdings sollten Sie nicht gar so vorsichtig aufs Gaspedal treten. Denn: Das 60-Meilen-Schild kurz vor dem Looping besagt nur, daß Sie MINDESTENS mit dieser Geschwindigkeit in den Schwerkraft-Kreisel reindüsen müssen, um nicht vollkommen "von der Rolle" zu fallen! Je mehr Sie zuvor die einzelnen Phasen geübt und erprobt haben, desto

einfacher wird es sein, auch mit höherer Geschwindigkeit die Brücke, den Looping oder die Steilkurve elegant zu meistern. Wenn diese "Probleme" gelöst sind, geht's weiter zu den Checkpoints, um die nötigen Zeitzuschläge zu erhalten. Falls es gar gelingen sollte, eine der schnellsten Rundenzeiten hinzulegen, hat man die Chance, sich gegen den "Phantom Photon" (vom Rechner gesteuerter Super-Schlitten) innerhalb der Stunt-Strecke zu versuchen. Vorwarnung: Der "Phantom" fährt auf Biegen und Brechen, ist sehr risikoreich und heimtückisch – eine einzige Unsicherheit Ihrerseits, die zu einem Unfall führt, bedeutet das Aus, die sofortige Disqualifikation. Also, aufgepaßt!

TIPS ZUM SPIEL

Machen Sie sich mit dem Sportwagen vertaut. Üben Sie das Gegensteuern – es wird Ihnen helfen, wertvolle Sekunden zu sparen. Gleiches gilt für das Durchfahren der Kurven – stets die optimale Straßenlage finden! Erfahrene HARD DRIVER können ohne weiteres mit 110 Meilen die Steilkurve meistern, indem man rechts reinfährt und sehr stark links gegensteuert. Aber: Passen Sie auf, daß Sie nicht über die Begrenzung düsen!

STEUERUNG:

Amiga, Atari ST: Stick oder Maus für die Lenkung; Stick oder Tastatur für das Schalten.

Commodore 64: Stick oder Tastatur.

16-BIT-VERSIONEN

LENKUNG:

In der Armatour befindet sich ein kleiner Pfeil in der Mitte, um die momentane Lenkrad-Position anzuzeigen.

Maus: Rechts/Links lenken.
Linker Feuerknopf – Beschleunigung.
Rechter Feuerknopf – Verlangsamung.
Beide Knöpfe – Abbremsen.

Stick: Links oder rechts bewegen, um zu lenken.
Nach vorn – Beschleunigung.
Nach hinten – Verlangsamen.
Feuerknopf – Abbremsen.

SCHALTUNG:

Ganz rechts der Armatur befindet sich die Anzeige das momentan eingelegten Ganges. Man kann aber auch das Automatik-Getriebe wählen.

Stick: Diagonal hoch+links – erster Gang
Diagonal hoch+rechts – zweiter Gang
Diagonal runter+links – dritter Gang
Diagonal runter+rechts – vierter Gang
Feuer – Auskuppeln

Tastatur: Taste "1" – erster Gang
Taste "2" – zweiter Gang
Taste "3" – dritter Gang
Taste "4" – vierter Gang
LEERTASTE – Kuppeln (gedrückt halten)

8-BIT-VERSIONEN:

Stick: Nach vorn – Beschleunigung
Nach hinten – Verlangsamen
Links – Lenken nach links
Rechts – Lenken nach rechts
Feuer & nach vorn – nach oben schalten
Feuer & nach hinten – runterschalten

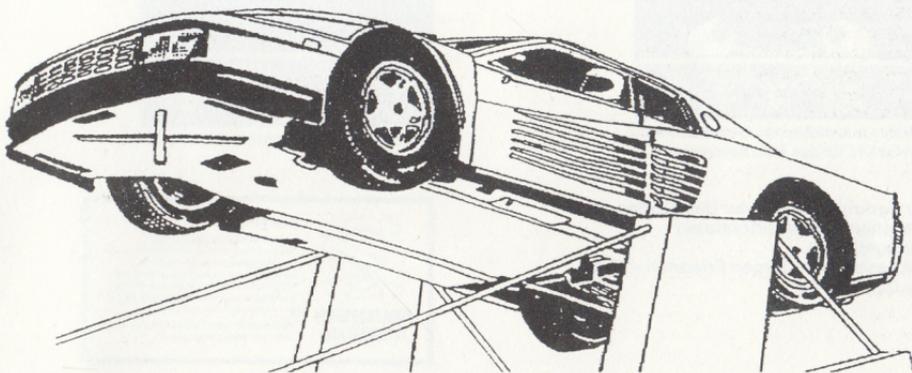
Tastatur: Q – Beschleunigung
A – Abbremsen
O – nach links lenken
P – nach rechts lenken
W – hochschalten
S – runterschalten

LADEN DER DISKETTE:

Amiga & Atari ST: Diskette ins Laufwerk und Rechner einschalten.
Commodore-64-Diskette: LOAD""", 8,1 eingeben.

LADEN DER KASSETTEN-VERSION:

Commodore-64-Kassette: SHIFT- und RUN/STOP-Tasten drücken, um danach das Band zu starten.



HINWEISE

Um ein wirklich Harter Fahrer zu sein, mußst Du lernen, die ganze Fahrbahn auszunutzen. Bremse für Ecken und Gegenstände erst im allerletzten Moment. Sei außerdem immer auf der Hut vor entgegenkommendem Verkehr und sei immer bereit, auf dem Gras zu fahren, wenn es vorne nach Gefahr aussieht. Habe keine Angst, Ecken zu schneiden, um Deine Rundenzeit zu verbessern und das Phantom Photon zu schlagen!

Wenn Du das Spiel zum ersten Mal spielst, dann wähle automatisches Getriebe. Dies ermöglicht Dir, das absolut wichtige Gefühl für das Spiel zu bekommen, ohne daß Du über die Schaltung der Gänge Sorge machen mußst.

Das Auto erhöht die Geschwindigkeit schneller, wenn die Räder gerade stehen. Verwende die Anzeige in der Mitte des Armaturenbretts, um die Stellung Deiner Räder zu prüfen. Ist die Linie in der Mitte, dann sind die Räder gerade. Denke daran, wenn Du um Ecken fährst und das Rad drehst, daß die Reibung die Geschwindigkeit ein wenig verringert.



"Du mußt über 60 fahren, um die Schleife zu machen!!"



"Mache vollen Gebrauch von der ganzen Spurbreite"



"Halte Deine Räder gerade für maximale Beschleunigung"



"Wähle automatisches Getriebe, bis Du ein Gefühl für das Auto bekommst"

Einige Merkmale sind unter Umständen auf manchen Computerformaten nicht eingerichtet.
Programmiert von: Jürgen Friedrich – 16-bit
Binary Design 8-bit



WARNUNG

Es ist eine strafbare Handlung, widerrechtlich hergestellte Kopien dieses Computerprogramms zu verkaufen, zu vermieten, zum Verkauf anzubieten oder auszustellen oder sonstwie zu vertreiben. Die Mißachtung dieser Gesetzgebung zieht gerichtliche Schritte nach sich.

Informationen über Fälle von Piraterie nimmt der Verlag entgegen.

**PIRATKOPIEREN
IST DIEBSTAHL**

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 chaîne) 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

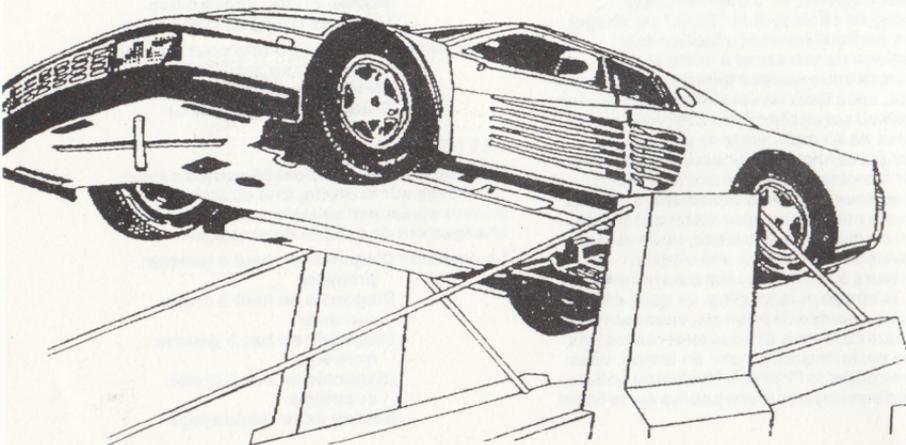
Les touches: Q: Accélération
A: Freiner
O: A gauche
P: A droite
W: Passer une vitesse
S: Rétrograder

**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 de 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 (illégal) 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.

POWER DRIFT



POWER DRIFT

Schnell . . . rasant . . . Power Drift.

Wähls einen der zwölf verrückten Fahrer, wie Z.B. Jason den Skinhead oder Jeronimo den Mohikaner, und zische über 27 den Magen herumdrehende Runden.

Du kannst sehen, wie der Staub aufgewirbelt wird und wie sich die Räder drehen, wenn Du mit kreischen dem Geräusch über die Achterbahn-Spur rast und Deine Gegner Zurücklässt. Du donnerst über Schlammwälle, fährst durch die Wüste, rutschst und Schlitter über Schneebedeckten Asphalt und rast Jurch die Nacht, bevor Du in die letzte Runde gelangst.

COMMODORE AMIGA

Programm laden

Um das Programm zu laden, die Spieldiskette A in das Laufwerk df0: einsetzen, und den Computer durch Drücken der CTRL-Taste und der beiden Amiga-Tasten rücksetzen. (A1000-Besitzer müssen zunächst Kickstart laden). Das Spiel beginnt zu laden, und meldet sich nach kurzer Zeit. Wenn Sie über 1 Megabyte von RAM oder noch mehr verfügen, verlangt das Spiel nach Spieldiskette B, damit es die Kursdaten laden kann, um die Disketten-Zugriffszeiten zu kürzen.

ANDERE DISKETTENZUGRIFFE

Beim Starten eines neuen Kurses und einer neuen Stufe erstellt das Spiel neue Diskettenzugriffe. Kann das Spiel die Diskette im Laufwerk df0: nicht finden (es ist keine Diskette vorhanden bzw. es wurde die falsche Diskette eingesetzt) wird dies angezeigt und der Benutzer aufgefordert, die richtige Diskette einzusetzen.

MENÜ OPTIONEN

Die folgenden Optionen sind im Spiel-Menü vorhanden:

1) Empfindlichkeitsverstellung

Im Joystick/Tastatur-Betriebsmodus werden die drei Empfindlichkten laufend fortgeschaltet (Geschwindigkeit, mit der das Auto von Seite zu Seite wendet).

Im Maus-Betriebsmodus kann der benutzer das gewünschte Maus-Geschwindigkeitsverhältnis selber definieren, und es wird eine gesonderte Anleitung angezeigt.

2) Kontroll-Veränderung

Diese kippt von Maus — auf Joystick/Tastatur-Modus und zurück.

Beim Starten wird die Betriebsart "Maus" angewählt.

Um das Spiel zu starten, wird beim Maus-Modus eine der beiden Maus-Tasten gedrückt, ansonsten den Joystick-Feuer-Knopf bzw. eine der beiden Umschaltertasten drücken.

Die Kurswahlanzeige wird jetzt eingegeben. Damit können Sie den gewünschten Spielkurs wählen. Mit Links bzw. Rechts wird der gewünschte Kurs angewählt. Wenn der Pfeil auf den gewünschten Fahrer zeigt, wird er durch Betätigung der Gangschaltsteuerung angewählt.

Er kann auch durch Drücken von SPACE (Leertaste) angewählt werden, allerdings ohne Spielmusik. Der Kurs wird jetzt von der Diskette geladen, und das Spiel beginnt.

SPIELFÜHRUNG

Im Betriebsmodus Joystick gelten die folgenden Steuerungen:

Nach links	Joystick nach links
Nach rechts	Joystick nach rechts
Beschleunigen	Joystick nach vorn
Bremsen	Joystick nach hinten
Gangschaltungk	Joystick-Feuerknopf.

Die Tastatur kann gleichzeitig mit dem Joystick benutzt werden.

Die folgenden Tasten werden dazu verwendet:

Nach links	, (: mit französischer Tastatur)
Nach rechts	. (: mit französischer Tastatur)
Beschleunigen	CTRL
Bremsen	Leertaste
Gangschaltung	jeder Umschalter

Im Betriebsmodus Maus gelten die folgenden Steuerungen:

Nach links/rechts	Die Richtung wird durch die horizontale Lage der Maus bestimmt
Beschleunigen	linke Maustaste
Bremsen	Leertaste: Tastenfeld-Eingabe oder beliebige Joystick-Richtung
Gangschaltung	rechte Maustaste

Wenn es im Betriebsmodus Joystick möglich ist, mit dem Joystick des Benutzers links und rechts gleichzeitig anzusteuern (bzw. wenn auf der Tastatur links und rechts gleichzeitig gedrückt werden) wird das Auto seine aktuelle Wendestellung behalten.

Die Gangschaltung dient zum Schalten von hoch 'H' auf niedrig 'L'.

Im Spiel kann jederzeit eine Pause eingelegt werden, durch Drücken der HELP-Taste. Wieder aufgenommen wird das Spiel mit Hilfe der RETURN-Taste bzw. mit der ESC-Taste wird das Spiel abgebrochen.

Um ein hohes Spielergebnis in die Tabelle einzutragen, wird die linke bzw. rechte Bewegung des gewählten Steuergerätes verwendet, um das gewünschte Zeichen zu wählen. Angewählt wird dann dieses Zeichen mit Hilfe der Gangschaltung. Die Zeichen können mit Hilfe der Tasten BACKSPACE oder DELETE auf der Tastatur wieder gelöscht werden. Das vierte Zeichen kann nicht gelöscht werden, da es das letzte ist.

WICHTIGE HINWEISE

Wenn Sie bei der Ureingabe von Workbench bzw. CLI eine der beiden Spieldisketten in eins Ihrer Laufwerke einsetzen, zeigt das System an, die Diskette ist schlecht. Machen Sie sich dabei keine Gedanken, die Diskette ist gar nicht schlecht — die Amiga kann das Format einfach nicht verstehen, mit dem das Spiel gespeichert wird.

Auf Grund der vielen Amiga-'Viren' sollte folgendes beachtet werden:

Zum Laden verwendet das Spiel den eigenen massgeschneiderten 'Boot Block'. Es kann also Virus-Detektoren geben, die warnen, dass die Spieldisketten mit einem Virus infiziert sind. Keine Sorge — sie sind nicht infiziert! Achten Sie stets darauf, dass die Spieldisketten niemals infiziert werden, sonst wird es nicht mehr möglich sein, das Spiel zu laden. Wenn die Spieldiskette A trotzdem infiziert wird, ist eine Backup-Kopie des 'Boot Blocks' im Sektor 2 und 3 der Spur 0 auf Seite 0 der Diskette gespeichert. Um das Virus zu beseitigen und die Diskette instandzusetzen, sollten diese auf die Sektoren 0 und 1 der Spur 0, Seite 0 der Diskette kopiert werden. Mit den meisten Diskettensektor-Editoren wird dies möglich sein. Bei einigen könnten Sie jedoch Probleme bei der Diskettenannahme wegen des nicht-standardmässigen Formats bekommen.

ATARI ST Laden

Um das Programm zu laden, die Spieldiskette A ins Laufwerk A: einsetzen, und den Computer mit Hilfe des Reset-Knopfs an der Hinterseite rückstellen. Das Spiel beginnt zu laden, und meldet sich nach kurzer Zeit. Wenn Sie über 1 Megabyte von RAM oder noch mehr verfügen, verlangt das Spiel nach Spieldiskette B, damit es die Kursdaten laden kann, um die Disketten-Zugriffszeiten zu kürzen.

ANDERE DISKETTENZUGRIFFE

Beim Starten eines neuen Kurses und einer neuen Stufe erstellt das Spiel neue Diskettenzugriffe. die Diskette im Laufwerk A: nicht finden (es ist keine Diskette vorhanden bzw. es wurde die falsche Diskette eingesetzt) wird dies angezeigt und der Benutzer aufgefordert, die richtige Diskette einzusetzen.

MENÜ-OPTIONEN

Die folgenden Optionen sind im Spiel-Menü vorhanden:

1) Empfindlichkeitsverstellung

Im Joystick/Tastatur-Betriebsmodus werden die drei Empfindlichkeiten laufend fortgeschaltet (Geschwindigkeit, mit der das Auto von Seite zu Seite wendet).

Im Maus-Betriebsmodus kann der Benutzer das gewünschte Maus-Geschwindigkeitsverhältnis selber definieren, und es wird eine gesonderte Anleitung angezeigt.

2) Kontroll-Veränderung

Diese kippt von Maus- auf Joystick/Testatur-Modus und zurück.

Beim Starten wird die Betriebsart "Maus" angewählt.

3) Abtastgeschwindigkeitsverstellung

Diese schaltet die Bildschirm-Abtastgeschwindigkeit von 50Hz auf 60Hz und zurück. Verwendet wird sie für bestimmte Monitore (z.B. Philips CM8833), die ein 60Hz-Bildschirm grösser als ein 50Hz-Bildschirm erscheinen lassen. Der Spielbildschirm wird somit vergrössert, ohne die Vertikalhöhe des Monitors ändern zu müssen, was das Bildseitenverhältnis sonst ändern würde. Bei bestimmten Monitoren (z.B. Atari-Farbmonitor) entsteht bei dieser Option keine optische Auswirkung, da der Monitor einen konstanten Abtastzeilenabstand anstelle einer konstanten Bildgrösse besitzt. Die beim Start vorgegebene Abtastgeschwindigkeit entspricht dem Wert, der vom ST nach der Rückstellung gesetzt wird.

Um das Spiel zu starten, wird beim Maus-Modus eine der beiden Maus-Tasten gedrückt, ansonsten den Joystick-Feuer-Knopf drücken.

Die Kurswahlanzeige wird jetzt eingegeben. Damit können Sie den gewünschten Spielkurs wählen. Mit Links bzw. Rechts wird der gewünschte Kurs angewählt. Wenn der Pfeil auf den gewünschten Fahrer zeigt, wird er durch Betätigung der Gangschaltsteuerung bzw. mit SPACE angewählt.

Der Kurs wird jetzt von der Diskette geladen, und das Spiel beginnt.

SPIELFÜHRUNG

Im Betriebsmodus Joystick gelten die folgenden Steuerungen:

Nach links	Joystick nach links
Nach rechts	Joystick nach rechts
Beschleunigen	Joystick nach vorn
Bremsen	Joystick nach hinten
Gangschaltung	Joystick-Feuerknopf

Im Betriebsmodus Maus gelten die folgenden Steuerungen:

Nach links/rechts	Die Richtung wird durch die horizontale Lage der Maus bestimmt
Beschleunigen	linke Maustaste
Bremsen	Leertaste: Tastenfeld-Eingabe oder beliebige Joystick-Richtung
Gangschaltung	rechte Maustaste.

Wenn es im Betriebsmodus Joystick möglich ist, mit dem Joystick des Benutzers links und rechts gleichzeitig anzusteuern, wird das Auto seine aktuelle Wendestellung behalten.

Die Gangschaltung dient zum Schalten von hoch 'H' auf niedrig 'L'.

Im Spiel kann jederzeit eine Pause eingelegt werden, durch Drücken der HELP-Taste. Wieder aufgenommen wird das Spiel mit Hilfe der RETURN-Taste bzw. mit der ESC-Taste wird das Spiel abgebrochen.

Um ein hohes Spielergebnis in die Tabelle einzugeben, wird die linke bzw. rechte Bewegung des gewählten Steuergerätes verwendet, um das gewünschte Zeichen zu wählen. Angewählt wird dann dieses Zeichen mit Hilfe der Gangschaltung. Die Zeichen können mit Hilfe der Tasten BACKSPACE oder DELETE auf der Tastatur wieder gelöscht werden. Das vierte Zeichen kann nicht gelöscht werden, da es das letzte ist.

SPECTRUM-CASSETTE

Cassette in Ihr Tonbandgerät einladen, LOAD eingeben, dann ENTER drücken. Abspieltaste des Tonbandgeräts betätigen.

Abjetzt Bildschirm-Anleitung beachten.

STEUERUNGEN

Joystick

←	— Links
→	— Rechts
↑	— Beschleunigen
↓	— Bremsen

FEUER — Gangschaltung

P — PAUSE

G+H zusammen — Spur abbrechen

TASTATUR

Alle Tasten völlig definierbar inkl. Pause und Quit

AMSTRAD-DISKETTE

Diskette in Laufwerk einsetzen. RUN''DISC eingeben, dann ENTER drücken.

Das Spiel wird jetzt geladen, und die Bildschirm-Anleitung wird ab jetzt beachtet.

AMSTRAD-BAND

CTRL und die kleine ENTER-Taste drücken. Abspieltaste des Tonbandgeräts drücken.

STEUERUNGEN

Siehe Spectrum

C64-CASSETTE

Cassette in Ihre Daten-Cassette einsetzen. SHIFT-TASTE gedrückt halten, und RUN/STOP drücken.

C64-DISKETTE

Diskette ins Laufwerk einsetzen. LOAD**8,1 eingeben, dann RETURN drücken.

STEUERUNGEN

Joystick (nur)

- ← — Links
- — Rechts
- ↑ — Beschleunigen
- ↓ — Bremsen

LEERTASTE — Pause (kippln)

FEUER-Taste — Gangschaltung

ACHTUNG: Dieses Spiel ist kein Multilader, d.h. nach dem Laden ist kein weiterer Band/Disketten-Zugriff erforderlich!

ALLGEMEINE HINWEISE

Um den gewünschten Spielkurs zu wählen, werden die Links-, Rechts- und Gangschaltungs-Steuerungen Ihres aktuellen Betriebsmodus verwendet. Die 12 unterschiedlichen Fahrer werden durch Betätigung der Gangschaltung angewählt, wenn der laufende Anzeiger am gewünschten Fahrer vorbeifährt. Somit werden Fahrer und Kurs gleichzeitig selektiert.

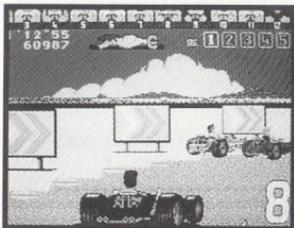
TIPS UND TRICKS

Vor dem Start des Rennens die Spielempfindlichkeit auf dem Hauptmenü prüfen. Es empfiehlt sich, mit einer niedrigen Empfindlichkeit anzufangen und sie stufenweise zu erhöhen, wenn Sie das Spiel besser unter Kontrolle kriegen.

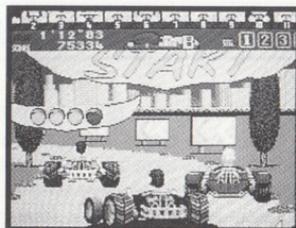
Die Kurven in diesem Spiel sind äußerst scharf, aber es gibt eine Methode auch bei Höchstgeschwindigkeit mit ihnen fertig zu werden!! Dazu müssen Sie ein Auge auf die Schilder vor jeder Kurve richten und dann Mut haben! Treten Sie voll aufs Gaspedal und werfen Sie Ihr Auto richtig in die Kurve. Es bedarf wohl einiger Übung, aber wenn es einmal klappt, werden Sie nur so auf die Ziellinie zurasen!

Vor dem Start des Rennens den Motor auf hohe Drehzahl bringen und, sobald das grüne Licht gegeben wird, versuchen sich zwischen den Wagen in der vorderen Reihe durchzuschlängeln. Wenn Sie vorne liegen, haben Sie die Gelegenheit eine gute Führung aufzubauen, ohne sich ums Überholen kümmern zu müssen.

Diese Autos halten viel aus! Haben Sie keine Angst, in andere Fahrer reinzufahren, wenn sie Ihnen in den Weg kommen.



"Achte auf die Straßenschilder."



"Beim Start, sich schnell zwischen die Führenden schieben."



"Diese flitzer halten was aus."

VORSPANN

Spectrum/Amstrad

Programmierung: John Mullins

Grafik: Clive Paul

Musik: Uncle Art

Commodore 64

Programmierung: Chris Butler

Grafik: Chris Butler

Musik: Uncle Art

ST/AMIGA

Programmierung: Z.Z.K.J.

Grafik: Saul

Musik: Uncle Art

Produktion Neil Jackson und Nic Dawson.

Eine Software Studio Produktion.

POWER DRIFT

C'est rapide . . . c'est forcené . . . c'est de la DERIVE DE PUISSANC

Choisissez parmi douze conducteurs cinglés, comme Jason — jeune voyou aux cheveux rasés — ou Jérónimo le Mohican et filez à toute vitesse sur 27 circuits à vous faire perdre l'appétit.

Regardez la poussière s'envoler et les roues tourner sur une piste à montagnes russes et faites adieu de la main à vos concurrents. Passez en ronflant sur des montagnes de boue, conduisez à travers le désert, dérapez et glissez sur une route de tarmac recouverte de neige et dévalez à travers la nuit face à la dernière boucle.

COMMODORE AMIGA

Pour charger le programme, insérez le disque A du jeu dans l'unité de disques df0: et réinitialisez l'ordinateur en appuyant sur la touche CTRL et les 2 touches Amiga. (Pour ceux qui ont un A1000, il faut d'abord charger par kickstarter). Le jeu commencera à se charger et après un moment, il s'annoncera de lui-même. Si vous avez 1 mega-octet en RAM ou plus, alors le jeu demandera le disque B du jeu pour qu'il puisse charger les données de parcours pour réduire les accès aux disques.

AUTRES ACCÈS AUX DISQUES

Le jeu effectuera des accès aux disques quand un nouveau parcours et un nouveau stade seront commencés.

Quand le jeu ne peut trouver le disque dans l'unité des disques df0: (parce qu'il n'y a pas de disque ou parce qu'il s'agit d'un disque incorrect), il indiquera ceci et demandera à l'utilisateur d'insérer le disque correct.

LISTE D'OPTIONS

Les options suivantes sont disponibles sur la liste d'options:

1) Réglage de la Sensibilité

En mode de contrôle manettes/clavier, ceci cause une itération de trois sensibilités (vitesse à laquelle la voiture tourne d'un côté à l'autre).

En mode de contrôle souris, ceci permet à l'utilisateur de définir le cadrage requis pour la souris et un écran séparé d'instructions est affiché.

2) Réglage de Contrôle

Ceci bascule entre le contrôle souris et le contrôle manettes/clavier.

Le contrôle sélectionné au départ est celui de la souris.

Pour commencer le jeu, soit enclenchez l'interrupteur de la souris si le mode de contrôle souris est sélectionné, soit appuyez sur le bouton de tir des manettes ou l'une ou l'autre des touches SHIFT (touche de majuscules).

L'écran de sélection du parcours sera alors introduit. Ceci est utilisé pour sélectionner le parcours sur lequel vous désirez jouer. Utilisez droite et gauche pour sélectionner le parcours que vous désirez. Appuyez sur la commande de changement de vitesse quand la flèche du conducteur indique le conducteur que vous voulez sélectionner. Autrement, appuyez sur la barre espace (SPACE) pour sélectionner, sans la musique du jeu. Ensuite, le parcours sera chargé du disque et le jeu commencera.

CONTROLE DU JEU

En mode contrôle manettes, les contrôles suivants s'appliquent:

Tourner à gauche	Manette à gauche
Tourner à droite	Manette à droite
Accélérer	Manette vers l'avant
Freiner	Manette vers l'arrière
Changement de vitesses	Bouton de tir de la manette

Le clavier peut aussi être utilisé en même temps que la manette. Les touches suivantes sont utilisées:

Tourner à gauche	, (; sur Clavier Français)
Tourner à droite	, (; sur Clavier Français)
Freiner	Barre Espace (SPACE)
Changement de vitesse	Touche SHIFT (Majuscules)

En mode contrôle souris, les contrôles suivants s'appliquent:

Tourner gauche/droite	La direction est déterminée par la position horizontale de la souris
Accélérer	Interrupteur gauche de la souris
Freiner	Barre Espace (SPACE); Clavier numérique Enter, ou toute direction de la manette
Changement de vitesses	Interrupteur droit de la souris

En mode contrôle manettes, s'il est possible par la manette de l'utilisateur d'aligner à la fois la gauche et la droite ensemble (ou si gauche et droite sur le clavier sont maintenus pressés ensemble), la voiture maintiendra sa position de direction actuelle.

Le contrôle de changement de vitesses est utilisé pour régler la vitesse actuelle entre haut 'H' et bas 'L'.

Le jeu peut être mis en attente à tout moment en appuyant sur la touche HELP. Le jeu peut être repris en appuyant sur la touche RETURN, ou abandonné en appuyant sur la touche ESC (Echappe).

Pour introduire un score élevé dans le tableau, utilisez un mouvement de gauche ou de droite du dispositif de contrôle sélectionné pour choisir le caractère désiré. Ce caractère peut alors être sélectionné en appuyant sur le contrôle de changement de vitesse. Les caractères peuvent être effacés en utilisant les touches BACKSPACE ou DELETE (Supprimer) sur le clavier. Le quatrième caractère ne peut être effacé puisqu'il s'agit du caractère final.

NOTES IMPORTANTES

Si vous amorcez le Workbench ou le CLI et insérez l'un ou l'autre des disques du jeu dans l'une de vos unités de disques, le système vous indiquera que le disque est mauvais. Ne vous inquiétez pas, car le disque n'est pas mauvais, le problème est que l'Amiga ne peut comprendre le format utilisé pour charger le jeu.

Etant donné la poussée de "Virus" chez l'Amiga, il faut noter que:

Le jeu utilise son propre "Bloc d'Amorçage" personnalisé pour charger et donc des détecteurs de Virus vous avertiront que les disques du jeu sont infectés par un Virus. Ne vous inquiétez pas car ils ne sont pas infectés. Faites très attention de ne jamais laisser les jeux s'infecter car si c'est le cas, le jeu ne se chargera pas. Si malheureusement vous infectez le disque A, une copie de réserve du bloc d'amorçage est stockée dans les secteurs 2 et 3 sur la piste 0, côté 0 du disque. Celles-ci devraient être copiées sur les secteurs 0 et 1 sur la piste 0, côté 0 pour enlever le virus et réparer le disque. La plupart des éditeurs de secteurs de disque devraient vous permettre d'effectuer ceci quoique vous puissiez avoir des problèmes à faire accepter le disque à cause de son format non-classique.

ATARI ST

Charge

Pour charger le programme, insérer le disque A du jeu dans l'unité de disques A: et réinitialiser l'ordinateur en appuyant sur la touche de remise à zéro située à l'arrière. Le jeu commencera à se charger et après un moment, il s'annoncera de lui-même. Si vous avez 1 mega-octet en RAM ou plus, alors le jeu demandera le disque B du jeu pour qu'il puisse charger les données de parcours pour réduire les accès aux disques.

AUTRES ACCES AUX DISQUES

Le jeu effectuera des accès aux disques quand un nouveau parcours et un nouveau stade seront commencés.

Quand le jeu ne peut trouver le disque dans l'unité de disques A: (parce qu'il n'y a pas de disque ou parce qu'il s'agit d'un disque incorrect), il indiquera ceci et demandera à l'utilisateur d'insérer le disque correct.

LISTE D'OPTIONS

Les options suivantes sont disponibles sur la liste d'options:

1) Réglage de la Sensibilité

En mode de contrôle manettes/clavier, ceci cause une itération de trois sensibilités (vitesse à laquelle la voiture tourne d'un côté à l'autre).

En mode de contrôle souris, ceci permet à l'utilisateur de définir le cadrage requis pour la souris et un écran séparé d'instructions est affiché.

2) Réglage de Contrôle

Ceci bascule entre le contrôle souris et le contrôle manettes.

Le contrôle sélectionné au départ est celui de la souris.

3) Réglage du fréquence d'image

Ceci règle la fréquence d'image de l'affichage de l'écran entre 50Hz et 60Hz. Son utilisation est pour certains écran de contrôle (par exemple Philips CM8833) qui font qu'un écran 60Hz est plus grand qu'un écran 50Hz. Ceci agrandit l'écran de jeu sans avoir à modifier le réglage de la hauteur verticale de l'écran de contrôle qui autrement changerait le format d'image. Sur certains écrans de contrôle (par exemple l'écran couleur Atari), cette option n'aura aucun effet visuel car l'écran de contrôle dispose d'un espacement constant des lignes de balayage au lieu d'un triage constant de balayage. La fréquence d'image sélectionnée au démarrage est la valeur donnée par la Sensibilité après la remise à zéro.

Pour commencer le jeu, soit enclenchez l'interrupteur de la souris si le mode de contrôle souris est sélectionné, soit appuyez sur le bouton de tir de la manette.

L'écran de sélection du parcours sera alors introduit. Ceci est utilisé pour sélectionner le parcours sur lequel vous désirez jouer. Utilisez droite et gauche pour sélectionner le parcours que vous désirez. Appuyez sur la commande de changement de vitesse ou sur la barre Espace (SPACE) quand la flèche du conducteur indique le conducteur que vous voulez sélectionner.

Ensuite, le parcours sera chargé du disque et le jeu commencera.

CONTROLE DU JEU

En mode contrôle manettes, les contrôles suivants s'appliquent:

Tourner à gauche	Manette à gauche
Tourner à droite	Manette à droite
Accélérer	Manette vers l'avant
Freiner	Manette vers l'arrière
Changement de vitesses	Bouton de tir de la manette

En mode contrôle souris, les contrôles suivants s'appliquent:

Tourner gauche/droite	La direction est déterminée par la position horizontale de la souris
Accélérer	Interrupteur gauche de la souris
Freiner	Barre Espace (SPACE); Clavier numérique Enter, ou toute direction de la manette
Changement de vitesses	Interrupteur droit de la souris

En mode contrôle manettes, s'il est possible par la manette de l'utilisateur d'aligner à la fois la gauche et la droite ensemble (ou si gauche et droite sur le clavier sont maintenus pressés ensemble), la voiture maintiendra sa position de direction actuelle.

Le contrôle de changement de vitesses est utilisé pour régler la vitesse actuelle entre haut 'H' et bas 'L'.

Le jeu peut être mis en attente à tout moment en appuyant sur la touche HELP. Le jeu peut être repris en appuyant sur la touche RETURN, ou abandonné en appuyant sur la touche ESC (Echappe).

Pour introduire un score élevé dans le tableau, utilisez un mouvement de gauche ou de droite du dispositif de contrôle sélectionné pour choisir le caractère désiré. Ce caractère peut alors être sélectionné en appuyant sur le contrôle de changement de vitesse. Les caractères peuvent être effacés en utilisant les touches BACKSPACE ou DELETE sur le clavier. Le quatrième caractère ne peut être effacé puisqu'il s'agit du caractère final.

CASSETTE SPECTRUM

Insérez la cassette dans votre magnétophone et tapez LOAD*** puis appuyez sur la touche ENTER. Appuyez sur play sur le magnétophone.

Ensuite, suivez les instructions sur l'écran.

CONTROLS

Manette

- ← — Gauche
- — Droite
- ↑ — Accélérer
- ↓ — Freiner

TIR — CHANGEMENT de vitesses

P — Mise en attente

G+H — Ensemble pour abandonner piste

CLAVIER

Toutes les touches totalement définissables, y compris mise en attente et quitte

DISQUE AMSTRAD

Insérez le disque dans l'unité de disques. Tapez RUN'DISC et appuyez sur ENTER.

Les jeux se chargeront. Dès lors suivre les instructions sur l'écran.

CASSETTE AMSTRAD

Appuyez sur la touche CTRL et la petite touche ENTER. Appuyez sur play sur le magnétophone.

CONTROLE

Comme pour le Spectrum.

CASSETTE C64

Insérez la cassette dans votre cassette données. Maintenez la touche SHIFT (Majuscules) en position appuyée et appuyez sur RUN/STOP.

DISQUE C64

Insérez le disque dans l'unité. Tapez LOAD***8.1 et pressez RETURN.

CONTROLS

Manette (seulement)

- ← — Gauche
- — Droite
- ↑ — Accélérer
- ↓ — Freiner

TOUCHE ESPACE — pour mise en attente (régler)

Bouton de TIR — Changement de vitesses

NOTE: Ce jeu n'est pas du type à multi-chargement, donc une fois que ce jeu est chargé aucun autre accès cassette/disque ne sera nécessaire.

NOTES GENERALES

Pour choisir quel parcours vous désirez jouer, utilisez les contrôles de droite, de gauche et de changement de vitesses de votre option de contrôle sélectionnée actuelle. les 12 différents conducteurs peuvent être sélectionnés en appuyant sur le changement de vitesses quand l'indicateur cyclique passe sur le conducteur désiré. Ceci sélectionnera simultanément le conducteur et le parcours.

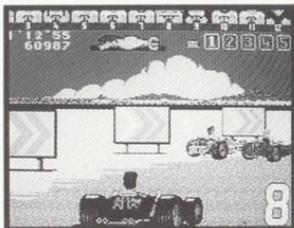
TRUCS ET ASTUCES

Avant le début de la course, vérifiez le niveau de sensibilité à l'aide du menu principal. Il est sage de commencer par une sensibilité basse et de l'augmenter au fur et à mesure que votre technique à ce jeu s'améliore.

Les virages du jeu sont extrêmement serrés, mais il y a toujours moyen d'en venir à bout, même à très grande vitesse!! Pour y parvenir gardez un œil sur les panneaux placés avant chaque virage. Puis soyez courageux. Appuyez le pied au plancher et jetez littéralement votre voiture dans le virage. Cela peut vous demander un peu de pratique pour le faire correctement, mais une fois que vous y serez arrivé, vous partirez véritablement à l'assaut des poteaux gagnants!

Avant de commencer la course, maintenir le moteur à haut régime, puis au moment précis où le feu passera au vert essayez de passer entre les voitures jusqu'au premier rang. Une fois que vous aurez atteint la première place, il vous sera possible de rester en tête et de gagner du terrain sans avoir le souci de doubler les autres.

Ces voitures ont été prévues pour durer! N'ayez pas peur de heurter les concurrents qui se mettent au travers de votre route.



"Gardez un oeil sur les panneaux."



"Au départ, plongez entre les voitures de tête."



"Ces voitures ont été construites pour durer."

CREDITS

Spectrum/Amstrad

Programmé par: John Mullins

Graphiques par: Clive Paul

Musique par: Uncle Art

Commodore 64

Programmé par: Chris Butler

Graphiques par: Chris Butler

Musique par: Uncle Art

ST/Amiga

Programmé par: Z.Z.K.J.

Graphiques par: Saul

Musique par: Uncle Art

Produits par Neil Jackson et Nick Dawson.

Une Production des Studios Software.



DOMARK

