

GO !

MANUEL FRANÇAIS

TURBO CUP

Bonjour champion

Bienvenue dans la TURBO CUP et dans l'univers fantastique des jeux LORICIEL. Grâce à cette simulation, vous allez pouvoir participer à ce championnat automobile prestigieux.

Tout d'abord chargez le logiciel dans votre ordinateur.

Pour cela, consultez la procédure de chargement indiquée sur la cassette ou la disquette.

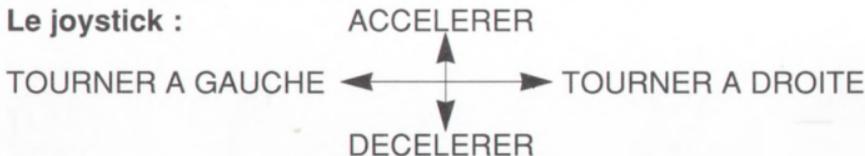
Introduction à la course

Une course se déroule en deux étapes.

La séance d'essai, en général le samedi, consiste en un tour de circuit qui permet, en fonction du temps réalisé, de définir votre place sur la grille de départ pour la course elle-même où vous devrez affronter les autres concurrents.

Comment piloter votre PORSCHE TURBO CUP

Le joystick :



Ou le clavier pour AMSTRAD

Avec les touches : S X B N

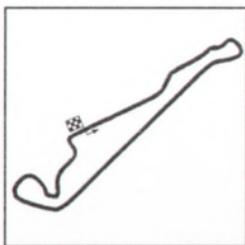
Et les fonctions supplémentaires :

ST	CPC	ACTION
ESC	ESC/STOP	Retour au Menu Général
F1	P	Pause ON / OFF
F2		Son ON / OFF

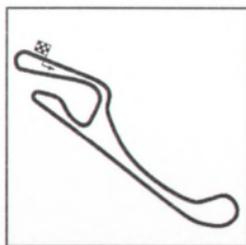
Il y a différents modes de changements de vitesse.

ST	CPC	ACTION
F6		Mode 2 joysticks, l'un sert de levier de vitesse.
F7	1	Pressez sur les touches 1, 2, 3, 4, 5 du pavé numérique pour passer à la vitesse correspondant à cette touche.
F8	2	Mode boîte automatique, (le mode pris par défaut).
F9	3	Pressez le bouton FIRE du joystick pour passer les vitesses. Si vous accélérez au même moment la vitesse supérieure est passée, si vous décélérez en pressant le FIRE, la PORSCHE rétrograde.
F10	4	C'est le mode des vrais "PROS", avec changement de vitesse comme dans la réalité. Le bouton FEU du Joystick est l'embrayage; lorsque vous le pilotez, le joystick devient le levier de vitesse et vous passez alors les vitesses comme sur une vraie voiture. La première est en haut, à fond, à gauche, la seconde juste au dessous...

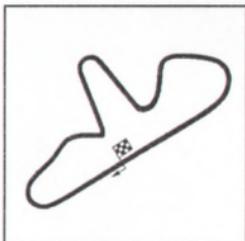
CIRCUITS



Paul Ricard



Nogaro



Dijon-Prenois



Magny-Cours

HARRICANA

Nous avons tenté avec le logiciel de retracer le plus fidèlement possible cette grande aventure, afin que vous puissiez tous participer quel que soit le lieu et la saison ;

Ce logiciel est une course qui comporte 11 étapes.

20 concurrents ont été sélectionnés au départ de la course ; le dernier arrivé à chaque étape sera éliminé.

Vous pourrez diriger votre motoneige avec votre joystick ou votre clavier ; le but de chaque étape est de rejoindre l'arrivée tout au long d'un parcours que vous ne connaissez pas à l'avance, et où seul, grâce à la carte, vous pourrez ne pas perdre votre route.

COMMENT CHARGER

- CPC DISK Insérer la disquette dans l'ordinateur.
Tapez RUN" HARRI, puis ENTER.
- CPC K7 Rembobinez la cassette, pressez la touche PLAY
du magnétoscope, tapez RUN", puis ENTER.
- ATARI ST Insérez la disquette 1 dans l'ordinateur, puis allu-
mez-le.

HARRICANA...

L'appel du grand nord et des gigantesques espaces canadiens, la magie des récits fantastiques de Jack LONDON et de son célèbre CROC BLANC, qui nous vient des plus hautes latitudes, le nom indien d'une rivière de la baie JAMES au QUÉBEC.

Une nouvelle dimension de l'aventure HARRICANA place l'exploit au cœur de paysages superbes - pratiquement inviolés - raid inédit - sensations inexplorées - en parfaite harmonie avec la

nature du territoire des Crees, à celui des Inuits... LA MOTO-NEIGE est un moyen fabuleux pour découvrir des nouveaux espaces, ces cultures méconnues, les hommes de ces contrées profondes.

Extrême froid, extrême beauté, extrême émotion, naviguer, affronter le blizzard, bivouaquer aux étapes.

HARRICANA... L'AVENTURE EXTREME.

LA MOTONEIGE POURQUOI ?

La motoneige a été conçue dans les années 40 par le canadien Joseph Armand Bombardier.

Ce moyen de communication pratique rencontre un succès extraordinaire auprès des populations nord-américaines confrontées 6 mois par an à l'un des plus vastes champs de neige du monde.

Souple, robuste, maniable, rapide, traçant la neige, cette extraordinaire machine possède toutes les qualités indispensables pour imaginer de nouvelles activités sportives. Il n'en fallait pas plus pour la lancer sur les sentiers du rêve et de l'évasion à la rencontre de quelques aventuriers qui trouvent là un nouveau passeport pour l'aventure.

POUR ATARI

a) Le tableau de bord situé en bas de l'écran, il contient (en partant de la gauche) :

– la position du joueur sur la carte (exemple C 15),

un compteur de vitesse, une boussole, le classement provisoire du joueur pour l'étape en cours, et les photos d'identité des concurrents se trouvant juste devant et derrière le joueur.

Attention : apprenez à les reconnaître, certains d'entre eux ont des comportements très particuliers !

b) Le magnétoscope (attention cette fonction n'existe pas sur CPC). Il est possible, à tous moments pendant la course, de passer en mode magnétoscope, en pressant la touche F10.

Lors de vos 11 étapes, le magnétoscope aura automatiquement enregistré fidèlement votre parcours, et celui de vos concurrents; en appuyant donc sur la touche F10, l'option magnétoscope vous permet de revivre la course, ou de vous repositionner à un endroit particulier, et prendre un nouveau départ.

Amusez-vous et utilisez les touches "avance" "retour" rapides, "lecture" ou "pause", puis pour reprendre le jeu, appuyez à nouveau sur la touche F10.

IMPORTANT :

A droite du compteur du magnétoscope est indiqué le numéro de l'étape en cours de visionnage.

VIVEZ LA GRANDE AVENTURE, LE DEFI EST LANCÉ !

LES COMMANDES

**Pendant
le jeu :**

F1 ou pause
F2 ou son on/off
F10 (passage en mode magnétoscope
ou retour à la course).
ESC Abandon de la course (fin du jeu).

**Pendant
la course :**

vers la gauche
joystick ou touche ←

ACCELERATION
Joystick ou touche ↑

vers la droite
joystick ou touche →

DECELERATION
joystick ou touche ↓
ou passage en **MARCHE ARRIERE**
(à partir vitesse nulle)

LE CANADA

UN TERRITOIRE D'AVENTURE

Gigantesque étendue de près de 10 millions de km², le Canada est recouvert de neige 6 mois par an.

Situé à l'est du Canada, entre l'embouchure du Saint-Laurent et la baie d'Hudson, le Québec offre un décor d'une rare beauté et des conditions d'accueil exceptionnelles où les traditions de l'aventure survivent mieux que partout ailleurs.

Terre de prédilection de la motoneige, le Québec entretient 23 000 km de piste à son usage.

La force de sa nordicité, sa faune, ours, loups, orignaux, hordes de caribous, sont une toile de fond qui présente l'intérêt d'une incontestable nouveauté.

Le Canada, territoire d'aventure, territoire d'amitié d'autant plus riche qu'elle va naître entre les hommes d'horizons et de cultures différentes.

CONDITIONS

Températures de + 5°C à - 45°C (air très sec).

Température moyenne dans la journée - 15°C.

Logement sous tente trappeur avec poêle à bois.

Durée du jour : 11 h 30.

1^{er} départ : 8 h le matin.

Temps de conduite : de 4 heures à 10 heures.

ÉQUIPEMENT OBLIGATOIRE DE LA MOTONEIGE

Poignées et pouce chauffants

Housses de poignées

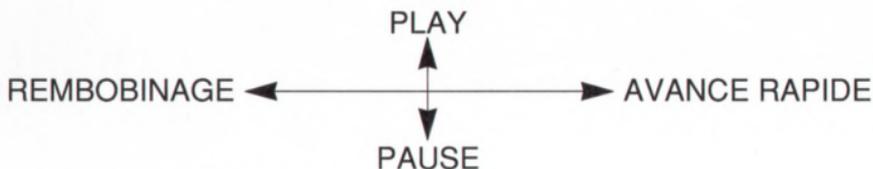
Crochets remorque avant et arrière

2 rétroviseurs

1 avertisseur puissant

Compas de navigation
Compteur kilométrique
Twin-Master
Réservoir supplémentaire interdit
(seuls les bidons seront autorisés)
Corde de 30 mètres ø 6 mm.

MODE MAGNETOSCOPE



J (F10) = RETOUR A LA COURSE

LE JEU POUR AMSTRAD CPC

Pendant le jeu, sont indiqués :

– La position du joueur sur la carte (exemple : C15), et le classement provisoire du joueur pour l'étape en cours.

Atteignez la ligne d'arrivée au plus vite grâce à la carte et aux indications qui vous sont données à l'écran.

EQUIPEMENT OBLIGATOIRE FOURNI PAR L'ORGANISATION individuel :

Combinaison spéciale • Fourrure polaire • Veste grande ours • Sac couchage – 50°C • Sac survie nourriture • Thermo • Paire de raquettes.

l'équipe :

Traîneau • Tente trappeur • Poêle à bois • Hache • Balise sécurité • Théière (3 litres) • Pharmacie • Kit fusée sécurité.

OUT BOARD

LA SIMULATION DES SENSATIONS FORTES

Une superbe simulation de hors-bord qui vous fera vivre toutes les sensations grisantes que procure la conduite de ces bolides.

Constamment entre la vie et la mort, vous apprendrez à faire abstraction du danger et de votre peur pour remporter les 6 courses proposées :

Paris, New-York, Londres, Venise, Amsterdam et Sydney.

Mais avant de les gagner, il vous faudra vous qualifier...

Pour cela, faites preuve de réflexe si vous voulez éviter les embûches que vous rencontrerez sur votre parcours et de rapidité si vous souhaitez dépasser vos adversaires.

Si vous vous classez premier ou second, votre sponsor vous remettra un chèque conséquent qui vous permettra d'équiper votre hors-bord d'une coque plus résistante et d'un moteur plus puissant.

Tâchez de ne pas décevoir votre fiancée qui vous suit sur toutes les courses...

CHARGEMENT DU JEU

ATARI ST

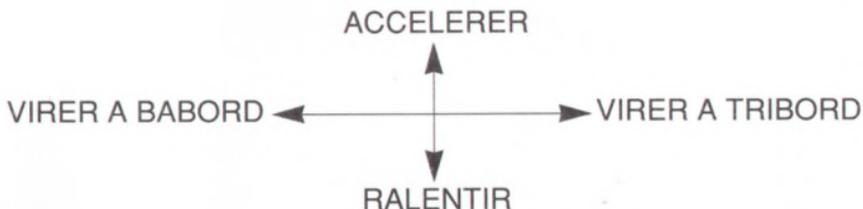
Insérer la disquette dans le lecteur interne et allumez l'ordinateur.

AMSTRAD CPC

Allumez l'ordinateur. Insérez la disquette dans le lecteur interne. Tapez RUN"DISC et appuyez sur la touche <ENTER>.

LES COMMANDES

Le hors-bord est entièrement dirigé par le joystick (ou par les touches fléchées et la barre d'espace sur CPC).



Le bouton feu sert à actionner le 'BOOST'.

COMMANDES GENERALES

	ST	CPC
PAUSE	P	DEL
ABANDON	ESC	ESC

LES QUALIFICATIONS

L'épreuve de qualification est simple mais très sélective.

Vous devez effectuer un aller-retour sur le circuit le plus rapidement possible, en passant entre les bouées que vous rencontrerez sur votre parcours.

Chaque bouée manquée vous coûte 1 minute de pénalité.

Selon votre chrono, vous serez ou non qualifié pour la course.

QUELQUES PRECISIONS SUR LA CONDUITE DE VOTRE HORS-BORD

- Lors d'un passage délicat, comme le dépassement d'un adversaire, un "BOOST" est à votre disposition afin de donner un coup de "pêche" à votre bateau.

Mais attention celui-ci consomme beaucoup plus de carburant et use votre moteur. Il faudra donc que vous l'utilisiez avec parcimonie.

- Il est fort probable que vous n'ayez pas assez de carburant pour finir la course ou que votre bateau soit endommagé : dans ce cas, il vous faudra vous arrêter au stand afin de ravitailler et de réparer.
- Lorsque vous devez effectuer un demi-tour, la bouée doit obligatoirement être contournée par la droite.
Faites attention à ne pas y arriver trop vite, car vous auriez beaucoup de mal à accomplir votre manœuvre.
- Faites attention aux différents obstacles que vous trouverez sur votre route ainsi qu'aux sillages des autres bateaux.

TOYOTA CELICA

de GREMLIN

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT



Sign 1

Amstrad Cassette

Introduisez la cassette dans le magnétophone.

Appuyez sur la touche 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.



Sign 2

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.



Sign 3

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.



Sign 4

COMMENT JOUER A 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 la version ST, 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.

Sur les autres versions, utilisez le clavier (les touches vous seront indiquées un peu plus loin) pour faire votre choix.

Les options sont :

Contrôleur : Joystick ou souris (ST 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.



Sign 5



Sign 6



Sign 7



Sign 8



Sign 9



Sign 10

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.



Sign 11

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 ST 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.



Sign 12

Note : En appuyant sur la touche **HELP** (ST 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.



Sign 13

CHOIX DU NOMBRE DE JOUEURS



Sign 14

Quand vous décidez de commencer une saison, on vous demande de choisir la composition de l'équipe de pilotes actuels. Sur la version ST, vous gardez les

pilotes actuels en appuyant sur Feu, alors que sur les autres versions, vous devez utiliser le joystick ou les commandes du clavier pour mettre en évidence les options de votre choix. 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.



Sign 15



Sign 16

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.



Sign 17

CREATION D'UN CO-PILOTE

Ce menu vous permet de préparer le co-pilote. Ceci vous conduira aux notes des co-pilotes. Au haut de l'écran, 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 située au coin inférieur gauche, montre la route et sa progression.

Les deux chevrons clignotants indiquent à quel point un message sera annoncé ou affiché si vous entrez dans



Sign 18



Sign 19



Sign 20

l'un des chevrons à cet endroit de la piste. Les messages dont vous disposez se trouvent à droite. 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 Racin d'où vous pourrez commencer la course.



Sign 21

Note : Un co-pilote incorporé existe mais il n'est pas parfait.



Sign 22

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.

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 |



Sign 23



Sign 24

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



Sign 25

Clavier (Amstrad) :

Q:	Avant
A:	Arrière
O:	Gauche
P:	Droite
Espacement :	Feu



Sign 26

Commandes de Clavier Supplémentaires (Toutes versions) :

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



Sign 27

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



Sign 28

DES PROBLEMES ?

Si vous avez un problème quelconque avec Toyota Celica GT Rally, vous pouvez appeler Gremlin au numéro 0742 753 426 entre 14 h et 16 h GMT, les jours de semaine. Si le logiciel s'avérait défectueux, veuillez le renvoyer à votre revendeur ou à Gremlin Graphics, Carver House, 2-4 Carver Street, Sheffield, South Yorkshire, S1 4FS.



Sign 29

NOTICE DE DROITS D'AUTEUR



Sign 30

Ce manuel ainsi que les informations contenues dans les disquettes sont sous le copyright de Gremlin Graphics Limited. Le propriétaire de ce produit ne peut l'utiliser que pour lui ou elle-même. Il est interdit de transférer, donner ou vendre une partie quelconque de ce manuel ou les informations contenues dans les disquettes sans l'autorisation préalable de Gremlin Graphics Software Limited. Toute personne reproduisant une partie quelconque de ce programme, dans n'importe quel media et pour n'importe quelle raison, sera coupable de violation de droits d'auteur et sera sujette à des poursuites judiciaires à la discrétion du détenteur des droits d'auteur.



Sign 31



Sign 32

CREDITS



Sign 33

Atari ST	Fungus The Bogeyman
Amstrad	Ally Davidson
Graphisme	Bernie
Musique	MC Slack



81, RUE DE LA PROCESSION
92500 RUEIL- (1) 47 52 11 33

©LORICIEL