

SUPERCARS

AMSTRAD

- Nigel Mansell's Grand Prix
- 3D Grand Prix
- Overlander
- Fury
- Buggy 2
- Asphalt

NIGEL MANSELL'S

GRAND PRIX



A) INTRODUCTION

En plus de la recherche de la vitesse, des sensations fortes et du danger du plus grands des spectacles sportifs, le GRAND PRIX DE NIGEL MANSELL se veut d'être la première simulation de course à présenter quelques uns des immenses progrès réalisés récemment par la construction et la technologie automobiles.

Le cockpit, par exemple, avec sa télémétrie et son affichage digital apporte au conducteur toutes les données dont il a besoin sur la condition de sa machine de plusieurs millions et sur sa position sur la piste. De plus, un système de communication et relaisélectronique aux stands permet de recevoir de précieuses informations supplémentaires. Cette machine, comme dans la réalité, signifie plus que l'odeur de pneumatiques brûlés, qu'un compteur ou qu'un compte-tours.

Ce jeu simple offre une excellente opportunité même au plus inexpérimenté des joueurs, de s'élancer, en vrombissant sur la piste à des vitesses extraordinaires, avec le turbo au maximum, en ignorant consommation d'essence, usure de pneus ou ligne de conduite. Cependant, pour ceux qui en savent un peu plus, ou qui désirent apprendre davantage, voici une occasion de courir sur une sélection des plus prestigieux circuits du monde, en quête de ces précieux points de championnat!

Gagner le Grand Prix ne sera pas facile . . . Etre le Champion du Monde est un très grand exploit!

B) COMMENT COMMENCER

Suivez les recommandations de procédure habituelles. Reférez-vous à l'étiquette adhésive sur la cassette ou sur la disquette pour plus d'information.

Si votre copie est protégée par VIZAR, suivez soigneusement les instructions présentées par la brochure VIZAR jointe.

Une fois que le jeu est chargé dans votre ordinateur, sélectionnez 'PRACTICE'.

Sur certains ordinateurs, à cause des restrictions de la mémoire, l'information pour les différents circuits doivent être chargées séparément de la cassette ou de la disquette chaque fois qu'il est nécessaire. Si cela est le cas, un message sur l'écran indiquera quand et comment.

IMPORTANT

Lisez attentivement la notice adhésive de la cassette afin de vous assurer que vous chargez le programme correctement.

Il y a 16 circuits de Grand Prix. Section H présente un schéma de chaque circuit, avec quelques informations importantes. L'ordre de 1 à 16 était l'ordre des courses pour les championnats du monde de Formule 1 pour l'année 1987. Sur une cassette, ou un chargement d'extra information est nécessaire, les données concernant ces circuits seront elles aussi en réserve sur la bande dans le même ordre. On trouvera l'Australie, par exemple, vers la fin de la bande magnétique.

Sélectionnez '1' puis 'ENTER' pour choisir le Brésil.

IMPORTANT

Le jeu électronique 'LE GRAND PRIX DE NIGEL MANSEL' est une simulation sophistiquée d'une voiture de course de formule 1. Notre conseil est que vous lisiez les instructions suivantes avec attention avant d'essayer de conduire.

C) FIDÉLITÉ ET MÉTHODE DU JEU

(Conseillers techniques:— Nigel Mansell, Peter Windsor, Williams Grand Prix Engineering Ltd)

Toute attention a été prise pour que votre expérience passée dans le cockpit de la fabuleuse voiture de course de formule 1 Williams soit aussi juste que possible. Une sérieuse étude des données disponibles au conducteur pendant une course a pour résultat l'affichage sophistiqué présenté au bas de l'écran. Le véritable affichage du tableau de bord dans la Williams est un peu plus simple, mais toute l'information affichée sur ce panneau est disponible à l'équipe du stand par l'intermédiaire du relais électronique au stand. Pendant un Grand Prix cette information affichée sur ce panneau est aussi accessible au conducteur à tout moment par l'intermédiaire de ce relais radio aux stands et c'est pourquoi il nous a semblé vital d'incorporer ce panneau dans l'affichage principal.

Pendant que vous conduisez, votre Williams se comportera de la même façon que la vraie machine. Pour obtenir le meilleur de votre voiture, par conséquent, vous devez apprendre à la connaître, et la connaître bien. Un conducteur de formule 1 passe beaucoup plus de temps à l'entraînement qu'à la compétition dans les courses de Grand Prix. Si vous avez quelque espoir de devenir Champion du Monde, votre entraînement est essentiel. La différence entre gagner ou parvenir à rien peut être comptée en moins d'un dixième de seconde par tour. Il y a très peu de marge pour l'erreur. Votre voiture de course est une machine extraordinairement sophistiquée et puissante. Dans de mauvaises mains, elle est très dangereuse, mais si elle est conduite correctement, elle est capable de vous offrir le Championnat du Monde. Obtenir le meilleur de votre voiture, est par conséquent un compromis entre le pousser à l'extrême de ses possibilités, tout en étant attentif afin de la 'faire durer' tout le temps de la course. C'est celui qui passe la ligne d'arrivée le premier qui compte. Si vous poussez votre voiture beaucoup trop, vous êtes peut-être le premier, mais vous pouvez aussi avoir des problèmes mécaniques ou d'essence pendant la course. Une fois de plus, connaissez bien votre voiture et sachez ce qu'elle peut ou ne peut pas faire.

De la même façon, vous devez apprendre à apprécier votre propre habileté à conduire et devenir encore meilleur. Corrigez votre ligne de conduite, par exemple, peut gagner de précieuses secondes par tour. Essayez de conduire en souplesse, en coupant dans les virages. Quand vous jouerez pour la première fois il est évident que la Williams passera la plupart du temps hors circuit. Mais au fur et à mesure qu'un circuit vous deviendra familier, vous apprendrez à anticiper les virages et à faire prendre à votre voiture la position correcte en ajustant votre vitesse. Savoir quand accélérer et quand freiner et quand changer vos vitesses est bien évidemment vital. Une simple méthode à suivre:—

- 1) Accélérez jusqu'à ce que vous ayez besoin de ralentir pour un virage
- 2) Ralentissez jusqu'à une vitesse correcte pour prendre un virage
- 3) Accélérez pendant la négociation du virage
- 4) En effectuant 1) à 3), changer de vitesse pour garder la vitesse de votre moteur au bon régime.

Ce conseil n'est peut-être pas infallible, mais il vous aidera à commencer.

Si vous conduisez correctement, vous serez capable d'obtenir par tour des temps presque identiques à ceux affichés sur le circuit dans la Section H. Ceux d'entre vous qui sont déjà des familiers de la compétition automobile de base, pourront obtenir très tôt un temps par tour tout à fait acceptable. Pour tous la règle est l'entraînement, encore l'entraînement, toujours l'entraînement.

D) AFFICHAGE DANS LE COCKPIT

Vous trouverez le panneau d'affichage suivant:—

- 1) COMPTE-TOURS (1000 × tours)

Le compte-tours est la partie la plus importante de l'affichage du cockpit. Il

informe le conducteur sur la vitesse du moteur (et non la vitesse de la voiture sur la piste). Par exemple, si l'aiguille est sur '12', le moteur fait 12,000 révolutions par minute (t/m). C'est 200 tours par secondes!

Le compte-tours aide le conducteur à utiliser son moteur avec efficacité et d'en obtenir le plus de puissance possible. Il lui évite aussi de maltraiter son moteur et même peut-être à l'endommager.

Si le nombre de tours est trop bas, le moteur peine et perd en puissance. C'est l'accélération à bas régime, par conséquent, qui est insuffisante.

Si le nombre de tours est, au contraire, trop élevé, le moteur tourne trop vite. Il va éventuellement s'échauffer et peut même être endommagé. Vous gâcher en plus de l'essence.

Entre le nombre de tours trop élevé et le nombre de tours trop bas, il y a le **REGIME MOTEUR**. Entre le régime moteur le moteur donne le plus de puissance aux roues et l'accélération de la voiture est à son maximum. La puissance moyenne varie légèrement d'une voiture à l'autre mais se situe habituellement entre 9,000 et 12,000 tours par minute.

En accélérant, par conséquent, changez de vitesse quand l'aiguille approche 12,000 tour/min. Vous pouvez dépasser un peu cette limite si vous le désirez, c'est à dire à peu près 12,500-tour/min. La puissance augmentera un peu, mais alors il y aura pénalité de carburant. De telles décisions dépendent des circonstances. Si vous êtes en train de dépasser et avez décidé de conserver votre carburant, ceci est peut-être une bonne stratégie. Dans ce cas l'expérience est le meilleur guide pour de telles décisions de tactique.

Si vous ralentissez, descendez d'une vitesse pour garder un régime de moteur correct. A nouveau, entraînement et expérience vous aideront dans ces circonstances.

2) CARBURANT

Normale jauge de carburant

3) TEMPERATURE DE L'HUILE

Ceci indique la température de l'huile dans le réservoir. Un échauffement de l'huile peut causer des problèmes mécaniques.

4) PRESSION DE L'HUILE

Ceci indique la pression de l'huile pompée dans les pièces mouvantes du moteur. Celle-ci tombe si la température du moteur augmente et l'huile devient moins épaisse.

5) TEMPERATURE DE L'EAU

Ceci indique la température du liquide de refroidissement. Un échauffement peut causer des problèmes mécaniques.

6) TEMPERATURE DU TURBO

Ceci indique la température du turbo-compresseur, qui augmentera avec le niveau du régime et de la suralimentation. Un turbo-compresseur est un appareil qui augmente la pression du mélange air/carburant qui est forcé dans l'orifice d'admission du moteur. En simple termes, un petit ventilateur (ou turbine) dans le tuyau d'échappement pivote sous l'action des gaz chauds et fait fonctionner un ventilateur dans le système d'admission, qui aspire l'air qui est en trop dans le moteur, augmentant la pression dans le système d'admission afin d'accroître la puissance du moteur.

7) TURBO-COMPRESSEUR

Ceci indique la pression d'admission du mélange air/carburant dans le système d'admission par le turbo. La pression maximale est de 4 atmosphères (ceci est limité par la soupape d'échappement: le signal 'over' indique l'opération de cette soupape). Le turbo-compresseur vous permet d'obtenir une importante augmentation de puissance de votre moteur. Cependant, plus vous utilisez le turbo, plus grande est votre consommation d'essence. A nouveau, voici une situation de compromis entre accélération et consommation d'essence et seulement beaucoup

de pratique et d'expérience vous apprendra comment utiliser le turbo au mieux. Le turbo à quatre positions, de minimum à maximum.

8) **VITESSES** (à droite dans le bas du panneau)

Il y a six vitesses. Un point rouge indique la vitesse présentement enclenchée. Si la voiture est au point mort, le point rouge apparaît entre les vitesses 1 et 2

9) **RÉTROVISEURS DE CÔTE** (à droite et à gauche en haut du panneau)

Les rétroviseurs vous montrent la route et toute autre voiture derrière vous.

10) **DONNÉES ELECTRONIQUES ET TÉLÉMETRIQUES DE BORD RELAYÉES DE L'ORDINATEUR DU STAND**

Cet affichage vous donnent la plus récente information sur la condition de votre voiture et sa performance.

Vitesse: en miles/heure

Temps par tour: temps du dernier tour bouclé (en secondes)

Vitesse moyenne: dernier tour complet (en miles/heure)

Meilleure vitesse: meilleur temps par tour que vous avez réalisé (en secondes)

Réserve de carburant: jauge extrêmement précise (en litres). Une voiture de grand prix est autorisée à avoir 195 litres de carburant de haut octane pour couvrir une distance de course d'à peu près 190 miles (300 kilomètres).

Consommation: taux de consommation (litres par minute)

Rapport carburant/distance: distance que vous pouvez parcourir selon votre réserve de carburant à un taux moyen de consommation calculé sur le dernier tour bouclé (Km)

Distance jusqu'à l'arrivée: distance qui reste jusqu'à la ligne d'arrivée – re-ajustée à chaque fin de tour.

Temps par tour, vitesse limite, distance etc, sont calculés chaque fois que la ligne départ/arrivée est passée.

11) **RELAIS RADIO** (bas du panneau)

L'équipe du stand a la possibilité de communiquer avec vous et vice versa grâce à une relais radio. D'importantes informations sur la course et des messages s'afficheront sur ce panneau.

E) CONDUIRE LA WILLIAMS

1) CONTROLES

Controles	Levier de commande	Clavier
Accélérer	↑	A
Change up a gear	↑ plus FIRE	A + espacement
Freiner	↓	Z
Descendre une vitesse	plus FIRE/ou FEU) (ou FIRE seulement)	Z + espacement (ou espace, seul)
Tourner à gauche	←	O
Tourner à droite	→	P
Turbo (Min. a Max.)		1,2,3,4
Arrêt jeu	H à nouveau ou n'importe quel mouvement de commande pour recommencer	H

2) PRÊT AU DEPART

Pousser le levier de commande en avant sans toucher le bouton 'FEU' (ou FIRE). Maintenant vous bougez. Continuez d'accélérer, puis mettez vous en seconde, et ainsi de suite.

Tout ce dont vous avez besoin c'est maintenant de la pratique!

F) CHAMPIONNAT DU MONDE DE FORMULE 1

Il est décidé que le Championnat de course automobile se déroulera sur le seizième circuit de Grand Prix de la Section H.

Les points sont attribués ainsi:-

Premier	9 points	Quatrième	3 points
Deuxième	6 points	Cinquième	2 points
Troisième	4 points	Sixième	1 point

Le conducteur qui a obtenu le plus de points en fin de saison est le Champion du Monde.

Pour commencer un nouveau Championnat du Monde, sélectionner: 'Nouveau Grand Prix' (ou New Grand Prix).

Pour compléter une saison, vous devez courir sur tous les seize circuits, dans l'ordre présenté. A la fin de chaque Grand prix, vous aurez le choix entre sauvegarder la situation présente sur cassette ou sur disquette. La saison peut être alors poursuivie plus tard en sélectionnant 'CONTINUE GRAND PRIX'.

Au début d'une nouvelle saison vous pouvez nommer tous les conducteurs et leurs voitures. Dans LE GRAND PRIX DE NIGEL MANSSELL, il y a au moins huit autres des meilleurs champions qui seront en compétition avec vous pour le titre de Champion du Monde.

Contrairement à la réalité, vous pouvez également choisir le nombre de tours que chaque Grand prix peut couvrir (en se rappelant toutefois que chaque tour prend au moins une minute et qu'un Grand prix peut couvrir 60 tours ou plus! - nous avons souhaité inclure cette option!

Les options sont 5, 10, 20 ou, pour les vrais enthousiastes, la totale distance, comme présentée dans la Section H.

Une fois sélectionnée, cette option est fixée pour le seizième Grand Prix de cette particulière saison.

G) JOUR DE LA COURSE

A) ENTRAINEMENT

Avant un Grand Prix, vous avez une session d'entraînement de trois tours et un tour 'd'échauffement', à partir des stands.

Ceci vous donne ainsi une dernière chance de vous familiariser avec le circuit avant la course elle-même. Mais faites aussi attention aux autres voitures pendant leur tour d'échauffement et d'entraînement.

Il est aussi d'une importance vitale de réaliser un temps de tour aussi rapide que possible puisque, votre tour le plus rapide décide de votre position sur la ligne de départ. Si votre temps par tour est le meilleur, vous serez en première position (Nigel Mansell a obtenu 8 fois la première position pendant la saison 1987!).

b) LA COURSE

Le grand moment est arrivé. L'avertissement des trente dernières secondes vient de retentir. Attention au panneau à gauche dans le haut de l'écran. Quand la lumière rouge s'allumera, il n'y aura que quelques secondes avant le départ - C'est vert! Vous êtes parti!

BONNE CHANCE!

c) ARRÊT AU STAND

Quand vous désirez vous arrêter au stand (pour changer vos pneumatiques, etc), sortez de la piste principale et dirigez vous sur la route d'accès, tout en réduisant votre vitesse. Vous accéderez alors au stand, où automatiquement vos pneus seront changés. Quand ce travail est terminé, vous serez autorisé à repartir par un signal. C'est alors à vous d'accélérer hors des stands et de vous retrouver à nouveau sur la piste principale, en faisant attention aux autres voitures lorsque vous sortirez et vous retournerez à la course en prenant à nouveau de la vitesse.

Vous pouvez vous arrêter au stand aussi souvent que vous le désirez, mais vous perdez à chaque fois un temps précieux; alors ne vous arrêtez pas si cela n'est pas nécessaire. Mais, au contraire, essayer de terminer la course avec un seul train de pneus, peut avoir pour résultat une moins bonne tenue de route dans les derniers tours de la course. Un de vos pneumatiques peut même éclater, ce qui vous peut alors vous coûter la course.

A schematic diagram of a closed-loop track, likely for a vehicle or robot. The track is a continuous black line forming a complex shape with several turns. A small square with a cross inside is located on the track, and an arrow points to the right, indicating the direction of travel.

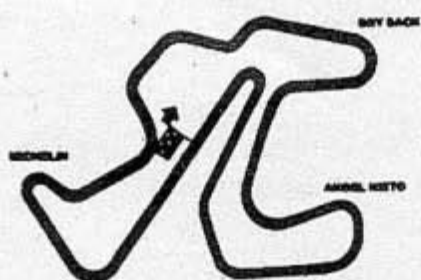
A hand-drawn circuit diagram for a 'Ligne droite du cristal'. It features a central rectangular component labeled 'L' with a grid pattern. To its left is a small circle labeled 'V'. To its right is a larger circle labeled 'V'. The circuit is connected to a power source on the left, indicated by a battery symbol and the text 'LIGNE DROITE DU CRISTAL'. The circuit then splits into two paths: one going up to a component labeled 'COLONNE DE SONDAGE' and another going down to a component labeled 'SOLIDE DROITE DU CRISTAL'. The paths rejoin at the bottom, which is labeled 'VIRAGE DU POINT'.

Diagram illustrating the layout of a track section, showing various zones and features:

- CHICANE 1
- SACRIFICING
- ADAPTIVE
- OPTIMIZED
- CHICANE 2
- SPLITTING

A stylized line drawing of a racetrack. The track is composed of several loops and curves. At the bottom center, there is a small car icon positioned at what appears to be the starting line. The drawing is simple, using only black outlines on a white background.

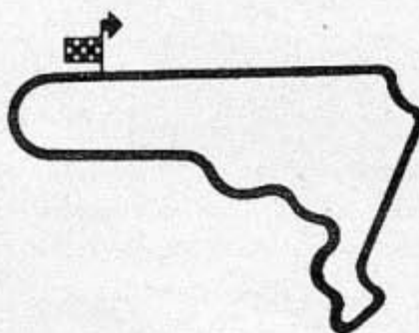
12
Estovill - PORTUGAL
Distance par tour: 2.703 milles/4.350 km
Course: 70 tours 189.210 milles/304.500 km
Record par tour:
1 min 20.943 secs (120.216 m/h/193.469 km/h)



13

Jerez - ESPAGNE

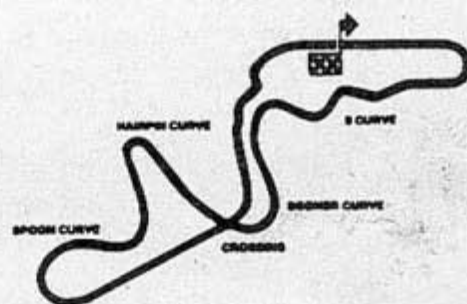
Distance par tour: 2.621 milles/4.218 km
Course: 72 tours 188.712 milles/303.696 km
Record par tour:
1 min 27.176 secs (108.234 m/h/174.186 kmh)



14

Ricardo Rodriguez - MEXIQUE

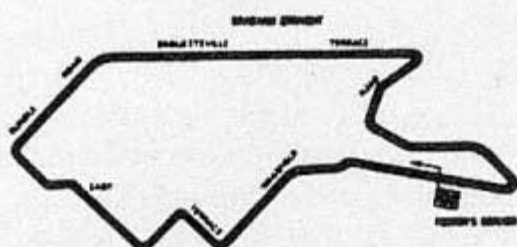
Distance par tour: 2.747 milles/4.421 km
Course: 68 tours 186.796 milles/300.628 km
Record par tour:
1 min 19.360 secs (124.615 m/h/200.549 kmh)



15

Suzuka - JAPON

Distance par tour: 3.499 milles/5.613 km
Course: 53 tours 185.45 milles/313.39 km
Record par tour:
1 min 54.378 secs (110.11 m/h/186.08 kmh)



16

Adelaide - AUSTRALIE

Distance par tour: 2.348 milles/3.779 km
Course: 82 tours 192.536 milles/309.878 km
Record par tour:
1 min 20.787 secs (104.638 m/h/168.398 kmh)

NOTE

Nous recherchons constamment à améliorer la qualité de nos produits qui font l'objet de contrôles de qualité d'un standard très élevé durant leur production.

Cependant, au cas où, après avoir procédé à la vérification de votre matériel, vous auriez quelques difficultés à charger ce produit, nous serons heureux de remplacer la cassette ou la disque défectueux.

Avant de nous retourner la cassette pour son remplacement, veuillez vérifier l'alignement de la tête d'azimuth, et essayer de charger le jeu de chacune des faces de la cassette.

Vous pouvez également consulter votre revendeur de logiciels local.

S'il vous est impossible d'effectuer le chargement, veuillez nous écrire en nous faisant part des détails suivants:

- votre nom et votre adresse
- le nom du produit
- s'il s'agit d'une cassette ou d'un disque
- quel ordinateur
- quel manchet et quel périphérique (le cas échéant)
- Quand et où le produit a été acheté
- une description complète des difficultés que vous avez rencontrées
- prière de ne pas retourner la boîte ou l'emballage avec les cassettes ou les disques détecteurs.

VEILLEZ À LAISSER LES CASSETTES SE DEROUULER ENTIEREMENT, LES CHARGEMENTS RAPIDES POUVANT ENTRAINER FREQUEMMENT LE NON-FONCTIONNEMENT DE L'ECRAN PENDANT UN CERTAIN TEMPS.

Programme réalisé par D. J. L. Software

(Conseillers techniques -

Nigel Mansell, Peter Windsor, Williams Grand Prix Engineering Ltd.)

© Martech Games 1987.

3 D GRAND PRIX

Prenez place au volant de la plus rapide des Formules 1 et après une série d'essais, élanchez-vous sur les huit plus prestigieux circuits de Formule 1 du Monde !

La griserie de la vitesse, le suspens, les frayeurs et peut-être la gloire que connaissent les grands pilotes... au bout de votre joystick.

A l'intérieur du cockpit, vous trouverez tous les paramètres habituels : jauge d'essence, d'eau, compteur et compte-tours, levier de vitesse, etc... Les rétroviseurs vous seront d'une grande utilité : n'oubliez jamais de garder un œil sur ce qui se passe derrière vous !

Et rappelez-vous que vous n'êtes pas tout seul sur le circuit ; vos redoutables concurrents essaieront sans cesse de vous doubler au risque de provoquer un accident.

3 D Grand Prix est disponible sur disc et sur cassette Amstrad.

Instructions de jeu

Vous vous êtes qualifiés pour les championnats du Monde de Formule 1. La première course aura lieu sur le circuit de Zandvoort. Pour être sélectionné pour la course suivante, vous devez vous placer dans les trois premiers. Chaque course comporte trois tours du circuit et le championnat du monde se déroule sur 8 circuits internationaux.

Bonne route !

Contrôle

CLAVIER

ou JOYSTICK

Z : Volant à gauche

X : Volant à droite

+ : Accélérer

? : Freiner

Barre espace : Changement de vitesse

Barre espace et + : Passer à une vitesse supérieure

Barre espace et ? : Rétrograder

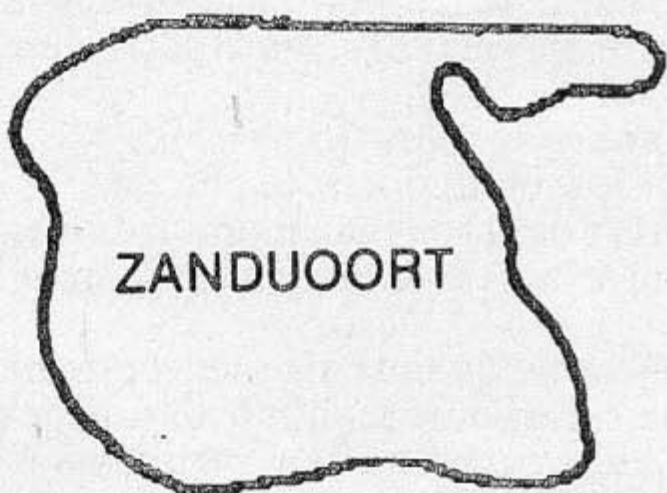
ESC une fois : Pause

ESC deux fois : Recommencez le jeu

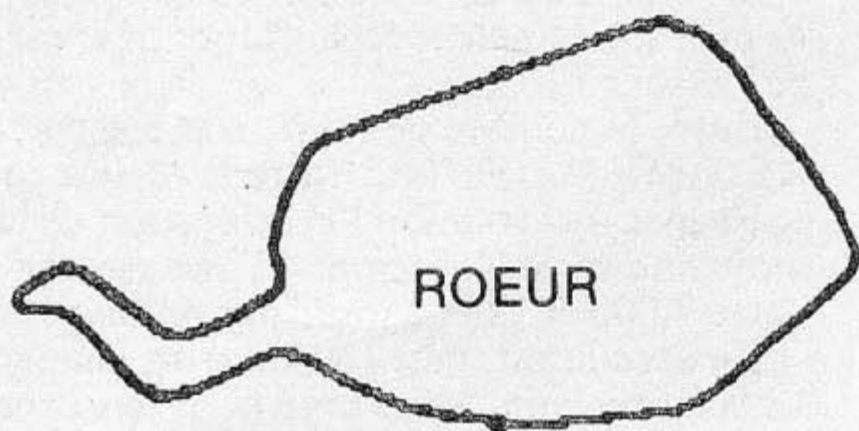
3 D Grand Prix a été conçu par Dave Mendes et Mick O'Neill.

PARCOURS INTERNATIONAUX

NOM	LIEU	Circuit	Longueur
1 Zanduoort	Near Haarlem (Belgium)	2,6 m	4,2 km
2 Silverstone	Northants (England)	2,9 m	4,6 km
3 Anderstorp	Anderstorp (Sweden)	2,5 m	4,1 km
4 Jarama	nr Madrid (Spain)	2,1 m	3,4 km
5 Roeur	Roeur (France)	4,1 m	6,5 km
6 Brands Hatch	Fawkham (Kent)	2,6 m	4,2 km
7 Kyahami	Johannesburg (South Africa)	2,5 m	4,1 km
8 Mosport	nr Lake Ontario (Canada)	2,5 m	4,1 km



ZANDUOORT



ROEUR



SILVERSTONE



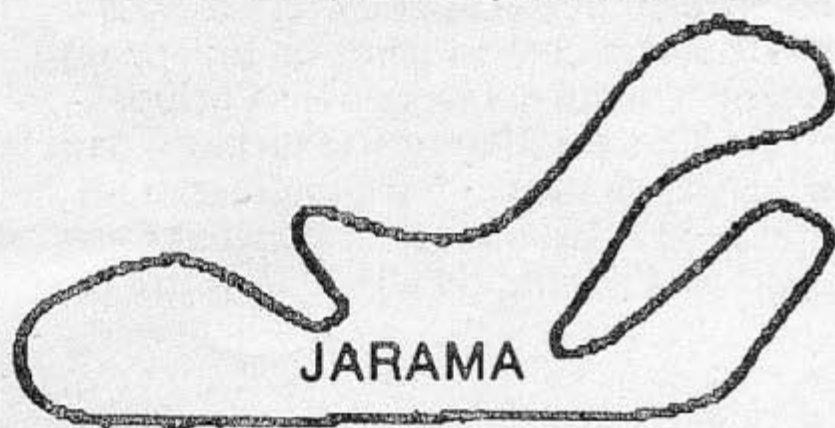
BRANDS HATCH



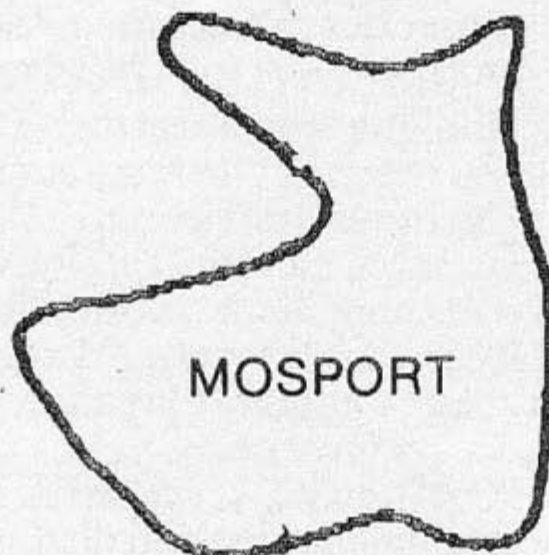
ANDERSTORP



KYAHAMI



JARAMA



MOSPORT

THE OVERLANDER

Nous sommes en 2025. La planète jadis verte et magnifique ressemble maintenant à la Vallée de la Mort aux Etats-Unis. Le sol est sec et escarpé; on ne voit que très peu de végétation. La Terre se trouve dans cet état depuis que la couche d'ozone a été détruite tout à fait à la fin du 20ème siècle. La version donnée en est que le responsable était l'aérosol; une forme primitive de conteneur de distribution utilisant un gas combustible très dangereux. Les scientifiques avaient observé les trous se développant dans la couche d'ozone et l'avaient signalé mais personne ne les avait pris au sérieux, jusqu'à ce qu'il fût trop tard. Les trous étaient là et grossissaient. Le dégât fut minime, tout d'abord, puis il prit une telle ampleur que l'apocalypse était inévitable. La radiation du soleil causa des dégâts terribles à l'environnement et força les gens à se retirer dans les sous-sols, à l'abri des effets néfastes des rayons ultraviolets. De vastes cités souterraines émanèrent, mais totalement isolées.

Aujourd'hui, le seul lien entre ces cités souterraines est le vieux réseau d'autoroutes à la surface, maintenant dirigé par des gangs anarchiques de hors-la-loi, connus comme étant les habitants de la surface. Les seuls gens osant faire des voyages de nos jours sont les Overlanders.

Les Overlanders sont une race à part. Ils se protègent entre eux. Leur seule passion dans la vie, ce sont leurs voitures préfabriquées, véhicules pré-apocalyptiques déplacés en sous-sol et reconstruits; reconstruits pour la vitesse et la survie. Ils font des voyages pour du cash, faisant passer des marchandises sous les yeux des habitants de la surface. La vie améliore la voiture. Les marchandises sont transportées pour du cash, le cash, ça veut dire une voiture meilleure, plus rapide, plus puissante.

INSTRUCTIONS DE JEU

Au début de chaque voyage, il vous faut choisir l'un des deux cargos de marchandises se dirigeant vers l'autre ville. Vous aurez deux offres: l'une de la Fédération; l'autre des Seigneurs du Crime (Les Crimelords). L'une des organisations offrira une récompense plus importante que l'autre pour achever le contrat. Cependant, ce cargo aura plus de valeur, sera plus dangereux et transportera même des marchandises illégales. Du à la nature dangereuse du cargo de valeur plus importante, et à sa valeur de transaction aux habitants de la surface plus élevée, le voyage sera plus difficile étant donné que les gangsters sont déterminés à vous stopper. Cinquante pourcent du contrat sera donné pour aider à financer le voyage.

Avant de vous diriger vers la surface, il vous faut préparer le voyage en achetant assez de carburant et d'armes pour faire votre chemin. La distance entre les villes varie, aussi faites attention de ne pas perdre d'argent sur une consommation inutile en carburant. Après avoir fait le plein, vous pouvez choisir la puissance thermique et les pièces détachées qui seront nécessaires pour ce voyage, à prix raisonnable. Un seul type d'arme peut être transporté à la fois tandis que les à-côtés peuvent être pris dans n'importe quel ordre et n'importe quelle quantité. Certains à-côtés durent tout le temps du jeu une fois achetés tandis que certains sont achetés en quantités qui peuvent diminuer. Les armes diverses comprennent un fusil à sortie standard, un lance-flammes, des missiles terre-terre et des torpilles. Des disques de freins puissants, un turborchargeur à injection d'oxyde azoteux et un moteur à brûleur à piston peuvent être achetés pour ajouter à la performance de votre voiture. Vous pouvez aussi ajouter plusieurs articles tels que rames de batteries, produit de nickelage, anti-érosif, et chambres à air pour vous rendre la vie un peu plus facile sur la route. Si vous avez assez d'argent, vous pouvez bien sûr acheter plus de voitures.

La surface est dirigée par plusieurs gangs de hors-la-loi qui ne reculeront devant rien pour mettre la main sur votre voiture et sa marchandise. Chacun des gang pose une menace différente mais tout aussi égale et il faut que vous appreniez leurs caractéristiques d'attaque si vous voulez survivre longtemps à la surface.

L'un des gangs se fait appeler Les Crawlers. Ils ne possèdent aucune voiture personnelle mais préfèrent voyager à pied. Ils sont célèbres pour bloquer les sections des routes de la surface avec des voitures retournées et des haies en bois et tentent de forcer les véhicules à sortir de la route.

"Les Gunshot Alleys" sont aussi bien établis comme membres alignés le long de la route, armés de carabines à canon scié, tirant sur les véhicules qui passent pour marquer des points.

Les Roadhogs constituent un autre gang des habitants de la surface et roulent sur les autoroutes dans de superbes limousines d'acier platiné. Ils essaient de forcer les autres véhicules à sortir de la route en fonçant dessus à toute vitesse. De la fermeté et une conduite agressive est nécessaire pour secouer ces gars, ou bien vous pouvez les battre à leur propre jeu et les forcer à sortir de la route en dépassant un obstacle.



LE FURY

INTRODUCTION

Attachez votre harnais de sécurité pour la Course destructive de l'Age de l'Espace. Sur une piste (appelée le Cercle) flottant dans l'espace et dont les courbes peuvent permettre d'atteindre des vitesses incroyables et de connaître des sensations fortes, le Fury est un vrai jeu électronique rapide et addictif qui vous entrainera dans une bataille contre les vainqueurs téméraires et rusés de tous les mondes connus.

Votre but est simple – gagner à tout prix.

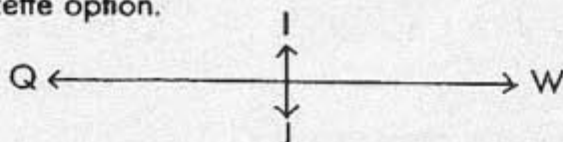
MODE D'EMPLOI DE FURY

SYSTÈME D'ENTRÉE DE DONNÉES

Le Système d'entrée de données utilise une croix ou un curseur circulant librement qui se déplace sur un menu en utilisant les touches ou le manche de direction.

S'il est possible de procéder à une sélection, le mot **FIXE** apparaîtra dans le coin inférieur droit de l'écran. Appuyer sur **FEU** pour sélectionner cette option.

Touches



O = FEU

Il est possible de sortir des pages de menu grâce aux moyens suivants :

1. En sélectionnant une option fixe.
2. En déplaçant la croix vers le coin inférieur gauche du tableau de jeu et en appuyant sur **FEU**.
3. En sélectionnant les icons flèches pour feuilleter les pages d'information.

MENU PRINCIPAL

1. Début d'un nouveau jeu.

Vous venez de commencer votre première course.

2. Inscrivez votre nom.

Inscrivez votre nom puis utilisez la touche **ENTREE** ou **RETOUR**. La touche de **CORRECTION** peut être utilisée normalement.

MENU D'OPTIONS

Sélectionner manche ou clavier.

Il est possible de sélectionner la piste de Course comme suit :

FIXE – pas de mouvements ascendants et descendants durant la course.

ou

FLOTTANTE – possibilité de mouvements ascendants et descendants avec votre voiture.

MENU DU JEU

Ce menu fournit également des renseignements vitaux sur l'état du jeu et sur la prochaine course, y compris :

TYPE DE COURSE (voir **LES COURSES**)

VOTRE PRIME – le prix de votre tête qui vous donne une indication de votre **STATUT** et est également utilisé pour déterminer votre **POSITION PARMI LES PILOTES**.

PILOTES DETRUIITS – nombre total d'adversaires que vous avez tués.

DONNEES SUR LES COURSES – ce qu'il faut que vous fassiez pour passer à la course suivante.

Exemple : FAIRE QUATRE TOURS DE PISTE EN 300 SI

(SI = Seconde Intergalactique)

ARGENT – (apparaissant sur le coin supérieur droit de l'écran). Somme totale de Groats Galactiques en votre possession.

Les options sont les suivantes :

COURSE – Vous place sur la piste pour la course suivante dans la voiture en votre possession actuellement.

NOUVELLES VOITURES – utilisée pour acheter une nouvelle voiture. Chacun apparaissant sur l'écran avec son prix en Groats Galactiques. Pour acheter une voiture, il vous suffit de sélectionner le modèle de votre choix qui vous appartiendra, à condition bien sûr que vous ayez l'argent nécessaire.

Il existe d'énormes variations de prix et de performances d'une voiture à l'autre.

Au début du jeu, vous possédez une AVENGER (voir VOITURES DE COURSE).

EQUIPEMENT – les articles apparaissant sur le menu sont les suivants :

DISPOSITIF D'EJECTION

MISSILES

GROS LANCE-
FLAMMES

MITRAILLETES

PETIT LANCE-
FLAMMES

CARBURANT

REPARATIONS

Vous pourrez voir votre position actuelle à côté de chaque article (soit la quantité, soit le mot FIXE, indiquant que vous êtes déjà en possession de cet article) ainsi que le prix unitaire de l'article.

Pour sélectionner un article, AMENER votre curseur sur celui-ci et presser sur FEU.

L'ARGENT sera automatiquement déduit de votre compte.

Il est possible de répéter ce processus sur certains des articles – afin par exemple de renforcer votre position en missiles.

NOTE: Les armes ne sont disponibles que pour les COURSES MEURTRIÈRES. Il est impossible d'accéder à ce menu sans voiture.

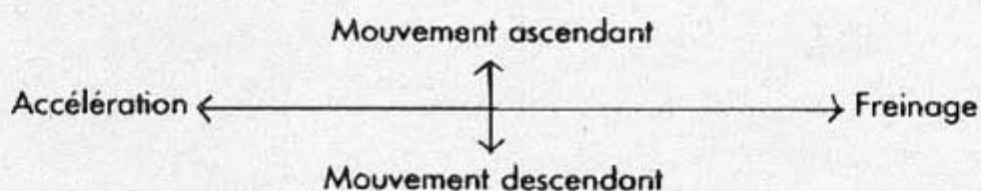
PILOTES – cela vous permet de prendre connaissance des participants à la course suivante. Vous pourrez voir :

Le Nom : du pilote, en commençant par le premier et en allant jusqu'au dernier.

La Prime : Le prix pour la tête de ce pilote.

L'identification scanner : la lettre utilisée pour identifier sa voiture sur le SCANNER DE PISTE.

CONTROLES DU JEU



(IMPORTANT – le niveau auquel votre voiture peut effectuer un mouvement ascendant est déterminé par votre vitesse.)

FEU – pour faire fonctionner les MITRAILLETES, les MISSILES et les LANCE-FLAMMES. Voir SYSTEMES D'ARMES pour plus ample information.

H – pour ARRETER le jeu.

BARRE D'ESPACEMENT – pour déplacer une croix de dépistage centrée sur votre voiture.

PILOTE (à pied) – si vous vous trouvez sur la piste sans voiture (incident très désagréable), secouez le manche (ou appuyez sur les touches) de droite à gauche le plus rapidement possible (et prenez vos jambes à votre cou pour atteindre la ligne d'arrivée !!).

LE FURY

Si vous entrez dans cette quatrième dimension, appelée le Fury, il n'y a aucun conseil à donner. Cherchez à comprendre. Le Fury a des pouvoirs extraordinaires.

LES COURSES

1. **CONTRE LA MONTRE** : course contre la montre. Si vous ne réussissez pas à finir ou à faire mieux que le temps de qualification, vous êtes éliminé de la course.

Si vous arrivez à détruire des voitures appartenant à des ennemis, votre prime augmente et la leur baisse. Plus le prix mis sur leur tête est élevé, plus vous gagnez d'argent.

Des sommes d'argent sont également distribuées en tant que prix dépendant de la place à laquelle vous finissez la course.

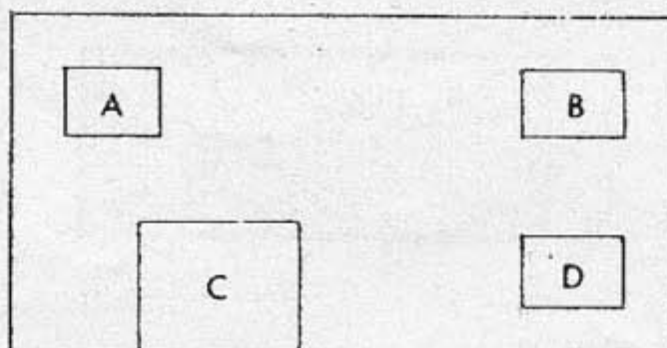
2. COURSE DE DESTRUCTION : course de destruction de tout ce qui est accessible. En vous servant de toutes les armes que vous pourrez acheter, vous devez détruire votre CONTINGENT de nòids pour survivre. N'ayez aucune pitié.

3. JEU DU CHAT : une voiture est choisie au hasard et devient "CHAT". Pour transmettre son titre de "CHAT", elle doit toucher une autre voiture, qui devient "CHAT" à son tour. Le "CHAT" sera représenté par une croix.

Toute voiture qui devient "CHAT" est constamment endommagée. Si la voiture "CHAT" est détruite ou termine la course, une nouvelle voiture sera choisie au hasard et deviendra "CHAT".

NOTE : dans certaines courses, la croix de dépistage pour Recherche et Destruction (RD) devra être évitée – ou gare !!

TABEAU DE COURSE



A = SCANNER DE PISTE – fait apparaître un segment de piste devant et derrière vous.

Votre voiture apparaît sur l'écran sous la forme d'une croix. Les voitures de vos adversaires sont représentées par leur lettre d'identification scanner.

B = POSITIONS – montre la position des voitures à la première, deuxième et troisième place. Votre voiture est représentée par une petite croix.

C = INDICATEUR MULTI-FONCTIONS – ce tableau fait apparaître :

Contre la Montre/Jeu du Chat

1. Votre position dans la course
2. Votre vitesse
3. Votre niveau de carburant
4. Nombre de tours restant à faire ($\times 10$)
5. Nombre de tours restant à faire ($\times 1$)
6. Votre temps (en SI)

Course de destruction

- Nombre de Nòids tués
- Votre vitesse
- Votre niveau de carburant
- Munitions encore disponibles (cartouches $\times 10$)
- Munitions encore disponibles (cartouches $\times 1$)
- Votre temps (en SI)

D = INDICATEUR DE DOMMAGES – représentation graphique des dommages infligés à votre voiture. Chaque voiture a une matrice de dommages d'écrans. Lorsque celle-ci est faible, la boîte devient rouge.

RECHERCHE ET DESTRUCTION (RD) (SEEK AND DESTROY (SD))

Les juges apprécient très peu les pilotes dont la conduite est monotone (très mauvais pour les indices d'écoute). S'ils le désirent, ils peuvent poursuivre le pilote incriminé avec la croix SD et le détruire. S'ils s'en prennent à vous, essayez de les impressionner.

INDICATEURS DE PISTE (sur le Cercle lui-même)

Rouge – en train d'être pisté par RD.

Bleu – course terminée.

Rose – voiture en train de subir des dommages.

Vert – un tour terminé.

Blanc – course contre la montre/jeu de chat terminé(e).

SYSTEMES D'ARMES

Sertain Ind

Société formée en 2011, Sertain est le fournisseur principal en armes légères de toutes les forces armées des pays les plus importants à travers Sol. Lorsque les armes deviennent légales sur les Cercles, Sertain s'engage sur le marché concurrentiel pour la destruction des Nòids et encore aujourd'hui, Sertain produit des équipements de la plus haute qualité.

Lance-Flammes

Il en existe deux sortes, avec une portée de 8 m et de 20 m, et ils sont idéaux pour les combats directs avec les Nòids. Cependant, le carburant nécessaire à ces armes provient directement du réservoir du véhicule, ce qui peut être très dangereux. Les flammes sont projetées en exerçant une pression continue sur le bouton marqué FEU.

Missiles semi-guidés

Très appréciés par la majorité des Pilotes, les missiles constituent la forme d'attaque la plus sûre, bien que chère. Ils possèdent une ogive unique, et sont du type "à lancer et à oublier". Un seul missile peut facilement détruire quatre ou cinq Nòids à la fois.

Mode d'emploi :

1. Exeracer une pression continue sur le bouton feu pour amorcer l'un des missiles ou les deux.
2. Positionner le véhicule derrière la cible à atteindre.
3. Appuyer de nouveau sur le bouton feu afin de lancer les missiles.

4. Il est possible de viser lors du lancement des missiles en exerçant un mouvement ascendant ou descendant lors du tir.

Mitraillettes

L'équipement des voitures en Mitraillettes est standard mais les munitions (contenant huit cartouches) doivent être achetées généralement par caisses de cinq. Le tir à Mitraillette se fait en exerçant une pression rapide sur le bouton FEU.

Dispositif d'Ejection

Il est possible d'acheter et d'installer des dispositifs d'éjection dans la plupart des véhicules. Le Système d'Ejection Automatique se met en marche dès que la voiture tombe en panne de carburant ou que l'écran de protection tombe. Malheureusement, le mécanisme de mise en marche reste dans la voiture et le dispositif ne peut donc être réutilisé. Il a été avancé que cette faute importante dans la conception a en fait été voulue par Sartain afin d'assurer le renouvellement des ventes de ce dispositif onéreux.

BREF HISTORIQUE

LA LUNE DE LA LUNE

1996

C'est en cette année 1996 qu'a lieu la première Course en Cercle officielle. Il a fallu huit années pour construire le Cercle, qui se trouve dans le désert d'Arizona et mesure 20 km de diamètre et plus de 60 km de long. La Course elle-même se déroule sur deux semaines avec plus de 1000 pilotes participant à la compétition. Le taux de mortalité est lourd, 438 pilotes ayant perdu la vie et plus de 122 ayant été blessés.

Les voitures participant à la compétition ont des moteurs à explosion fonctionnant à l'essence et sont capables d'atteindre des vitesses de 200 km/h.

Pour la dernière course de cette année d'inauguration, il ne reste que trois pilotes : Seya Alkli, Jardinore et Leal Lamier (le père de Reason Lamier, maintenant célèbre). La voiture de Leal explose trois secondes après le départ de la course. La bataille est serrée durant les douze tours de piste restants, mais Seya réussit à triompher, gagnant avec une avance de 0,39 secondes. C'est ainsi que se termine la première année de la Course en Cercle.

2001

La Course en Cercle devient une grosse affaire. Des cercles surgissent de toute part sur Raal, alors appelé "Terre", avec des courses financées par "Network", la première station de télévision – retransmettant les compétitions pratiquement non-stop. Ces événements éclipsent même la découverte de l'année – un rocher noir trouvé sur la lune. La réponse que Dr. Logon (M. Network) donne lorsqu'on le questionne sur les Courses en Cercle est : "Oh, ça permet de garder le taux de population à un niveau acceptable".

2005

Les premières voitures à puissance inertielle font leur apparition. Utilisant un carburant à base de nitrogène liquide, ces véhicules sont capables d'atteindre des vitesses de plus de 320 km/h. Malheureusement, ce carburant s'avère être particulièrement instable et même le plus léger coup apporté au véhicule peut provoquer une explosion.

2006

Pour répondre aux exigences créées par les nouveaux moteurs, il devient nécessaire de construire de nouveaux Cercles. Le Dr. Logon, multi-milliardaire, donne ses instructions pour qu'un nouveau Cercle soit construit en orbite autour de la lune de Raal.

2009

Le Cercle de la lune est terminé et mesure 100 km de diamètre et plus de 300 km de long. La première course est prévue pour 2010. La station de télévision retenue pour retransmettre la Course du Siècle est Network.

2010

La Course commence au début de l'année. 53 pilotes meurent au cours de la première étape de la course. Ces morts sont mises sur le compte du nouveau carburant. La Course continue tout au long de l'année, et est gagnée par l'un des nombreux pilotes de Logon, Cathrine Bach. Des rumeurs concernant la réapparition du rocher noir courent également, ce dernier orbitant cette fois autour de Solis (Jupiter). Cependant, tout un chacun est bien trop occupé par la Course pour s'y intéresser et le rocher noir disparaît sans laisser de trace.

2012

Des courses ont lieu et sont retransmises régulièrement, mais l'intérêt du public baisse petit à petit pour atteindre un minimum.

2018

Alors que l'intérêt du public pour les Courses de Centre baisse considérablement, un fait étrange est observé. Au cours d'une course de routine sur le Cercle de la lune, maintenant appelé la Lune de la Lune, l'un des pilotes maintient son véhicule très près du haut du Cercle. Il se trouve en dernière place, poussant sa voiture au maximum, lorsque son véhicule se fend soudain en millions de tranches minuscules et disparaît de la piste. Observant ce spectacle, cinq autres pilotes sont victimes d'accidents. On découvre plus tard que le pilote en question est Viktor Anome – personne ne l'a plus jamais revu. Cet incident a pour effet premier de faire remonter une fois de plus la courbe de popularité des Courses de Cercle.

2019

Afin d'assurer le maintien de la popularité des Courses de Cercle, et pour que celles-ci soient mentionnées dans les livres d'histoire, Logon présente des plans pour la construction d'une planète artificielle en orbite autour de Jupiter, appelée Devs. Cette planète aurait à son tour 12 Cercles gigantesques autour d'elle et cet ensemble, appelé "La Limite du Rêve" deviendrait la Dixième Merveille de l'Univers.

2027

Devs est terminée et au cours des années qui suivent, les 12 Cercles de Devs deviennent la principale attraction dans Sol.

2035

Grâce à Devs, il est maintenant certain que les Courses de Cercles rentreront dans l'histoire. Il ne se passe pas une heure sans qu'une épreuve ne se déroule sur l'un des nombreux Cercles de Devs – et elles sont toutes retransmises sur Network, faisant de Logon l'homme le plus riche de tous les temps.

2040

Pour la première fois, le règlement des Courses de Cercle est modifié. Les pilotes devenant de plus en plus expérimentés, les accidents horribles se font plus rares, ce qui entraîne la création de courses spéciales durant lesquelles chaque pilote court individuellement contre la montre. Leur but : détruire un nombre prédéterminé de voitures contrôlées par des androïdes. La différence : les Pilotes peuvent équiper leur véhicule de toutes les armes qu'ils peuvent acheter et fixer.

2041

Network découvre rapidement que la destruction d'androïdes devient moins populaire au sein du Public. Aussi les androïdes sont remplacés par de nouveaux pilotes ayant tous envie de devenir Pilotes de Courses de Cercle. S'ils survivent à une course meurtrière, ils deviennent des Pilotes à part entière. Les représentants de cette chair à canon sont appelés NOIDS – il s'agit de la forme de vie la plus vile.

2045

Depuis la disparition de Viktor Anome, des centaines de pilotes ont disparu de la piste de façon inexplicable. Le 18 juin 2045, Reason Lamier, le leader incontesté des Courses de Cercle, lance sa voiture sur la piste et disparaît l'instant d'après. 80 milliards de personnes retiennent leur souffle – mais huit secondes plus tard la voiture de Reason réapparaît – à 430 km de l'endroit où elle avait disparu. Il gagne la course avec aisance. Reason se hisse alors hors du véhicule et devant l'ensemble des habitants de Sol qui le regardent, il prononce ces paroles maintenant devenues immortelles "C'est le Fury", et perd connaissance. Cinq jours plus tard, Reason reprend connaissance et, bien qu'il participe toujours aux courses, reste muet.

De nos jours, les Pilotes atteignent Le Fury de façon répétée lors des compétitions, mais aucun n'a jamais révélé ce qu'il se trouvait derrière la barrière.

VOITURES DE COURSE

Il est beaucoup plus facile de participer à une Course de Cercle si vous choisissez une voiture selon vos moyens financiers. Vous trouverez ci dessous des renseignements vitaux sur les voitures disponibles :

L'AVENGER, 2030–2048

Prix – 450 g
Vitesse Maximale – 240 km/h
Accélération – médiocre
Freinage – très médiocre
Capacité en Armement – 2
Ecrans de Protection – très faibles
Consommation de Carburant – très médiocre

Construite par Millard, l'Avenger est la voiture de Cercle la moins chère. Sa production commence à la fin des années 2030 et son succès est énorme, cette voiture permettant en effet d'accéder à l'initiation à la course sans avoir à déboursés de frais trop importants. Il est bon de noter cependant que, après l'apparition de l'Avenger sur les circuits, le taux de mortalité sur les Cercles a augmenté de 40%. A cause de la conception périmée de son châssis, il est impossible d'emmagasiner des missiles à l'intérieur de l'Avenger.

HUNTER – 2040–2078

Prix – 650 g
Vitesse Maximale – 300 km/h
Accélération – médiocre
Freinage – médiocre
Capacité en Armement – 6
Ecrans de Protection – médiocres
Consommation de Carburant – très médiocre

Une autre voiture Millard, construite pour remplacer l'Avenger, mais avec de très légères améliorations. Cette voiture n'a jamais eu un grand succès : il s'agit en effet d'une voiture de taille importante, lourde, difficile à manoeuvrer et équipée d'un petit moteur.

RE-AVENGER – 2045

Prix – 725 g
Vitesse Maximale – 300 km/h
Accélération – moyenne
Freinage – moyen
Capacité en Armement – 10
Ecrans de Protection – très médiocres
Consommation de Carburant – médiocre

Version II de l'Avenger qui avait remporté un grand succès. La vitesse maximale est augmentée pour atteindre 300 km/h, l'accélération et le freinage sont améliorés, tout ceci entraînant une augmentation du prix. Principal désavantage de cette nouvelle version : elle est équipée du même faible générateur d'écrans de protection que la première Avenger.

HARLET – 2035–2056

Prix – 800 g
Vitesse Maximale – 320 km/h
Accélération – bonne
Freinage – moyen
Capacité en Armement – 10
Ecrans de Protection – bons
Consommation de Carburant – extrêmement médiocre

Première tentative de production d'une voiture de Cercle par Nueva, la Harlet est l'une des premières voitures avec une matrice d'écrans de protection de forte puissance. Malheureusement, sa forte consommation de carburant constitue un net désavantage. De nombreux Pilotes ont été éliminés du Cercle après avoir conduit une Harlet avec des lance-flammes.

HURLANT – 2050

Prix – 1850 g
Vitesse Maximale – 340 km/h
Accélération – excellente
Freinage – bon
Capacité en armement – 12
Ecrans de Protection – bons
Consommation de Carburant – extrêmement médiocre

Seconde et dernière tentative de Nueva. Les concepteurs-projeteurs portent tous leurs efforts sur le moteur et la Corporation Roche intente un procès contre eux, affirmant que le moteur est un répliquat de son GZ-4000 très populaire. Roche perd le procès et la Hurlant connaît un grand succès, seule la consommation de carburant laissant à désirer.

WASTER – 2040–2049

Prix – 1000 g
Vitesse Maximale – 240 km/h
Accélération – très médiocre
Freinage – très médiocre
Capacité en Armement – 50
Ecrans de Protection – excellents
Consommation de Carburant – excellentes

Ce véhicule est le premier construit uniquement pour la destruction de Noïds. Construit par Sandor, il bénéficie d'une capacité en armement très élevée, d'une consommation de carburant très faible (permettant la bonne utilisation des lance-flammes) mais le Waster est une voiture très lourde et peu rapide.

ROCHE – 2055

En 2055, l'énorme Corporation Roche, renommée pour sa fabrication d'engins spatiaux, produit trois voitures :

Roche 1000 – 3500 g

Roche 1250 – 5600 g

Roche 1300 – 8350 g

Bien qu'elles soient toutes de bonnes voitures, les Pilotes jugent que Roche aurait pu faire mieux.

L'ANOME – 2070–2071

Prix – 14,000 g
Vitesse Maximale – 450 km/h
Accélération – excellente
Freinage – excellent
Capacité en Armement – 30
Ecrans de Protection – excellents
Consommation de Carburant – excellente

Produite par Roche, et portant le nom du premier pilote disparu dans le Fury, l'Anome est une édition à tirage limité très onéreuse.

ASPHALT

Suivre les instructions de chargement
qui se trouvent sur la disquette ou sur la
cassette.

Disque : taper RUN AS

Cassette : taper CTRL + ENTER

BUGGY 2

Joystick indispensable

Au volant de votre buggy,
traversez le désert tout en évitant
toute sorte d'objets.

Vous pourrez voir :
des bidons, des trous,
des ponts à traverser, etc.
Le tout dans une animation en 3D
d'une rapidité incroyable.