

COMBO RACER

INSTRUCTIONS POUR COMBO RACER

Combo Racer

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

Qualification

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

Dégâts au moteurs

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

Instructions sur le jeu

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

Un joueur/deux joueurs

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

Piste d'Entrainement

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

Options

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

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

First/next race

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

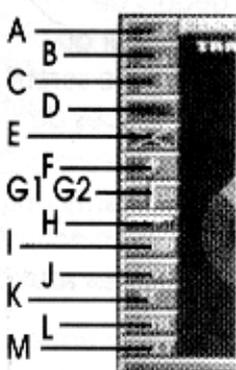
View points (Visionnement des Points)

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

Laps (Tours)

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

Track editor (Editeur de Pistes)



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

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

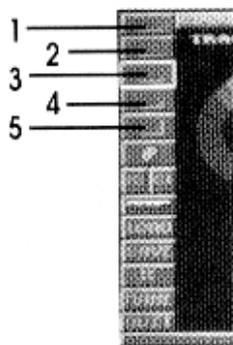
Bien sûr, la meilleur manière d'apprendre comment vous servir de l'Editeur est de l'utiliser et, tant que vous ne sauvegardez rien sur disque, vous ne causerez aucun problème. Ne vous gênez donc pas! Cependant, pour ceux d'entre vous qui sont plutôt méthodiques, voici un guide rapide sur l'utilisation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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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