

TOYOTA CELICA GT RALLY

Instructions De Chargement

Amstrad Cassette

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

Amstrad Disque

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

Commodore Amiga

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

Atari ST

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

Comment Jouer à Toyota Celica GT Rally

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

Les options sont:

Contrôleur:

Joystick ou souris (ST/Amiga seulement).

Vitesses:

Manuelles ou automatiques.

Conduite:

Auto ou click.

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

Sensibilité:

Faible, moyenne ou haute.

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

Conduite Inversée:

Activée ou désactivée.

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

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

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

Choix du Nombre de Joueurs

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

Le Menu Racing (Course)

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

Création d'un Co-Pilote

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

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

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

La Course

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

Joystick:

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

Souris:

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

Commandes de Clavier Supplémentaires (Toutes versions):

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

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

Crédits

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