

The Duel

TEST DRIVE II™



Manuel pour Spectrum Cassette/Disque
Amstrad Cassette/Disque

LE CHARGEMENT



Spectrum 128 Disque

1. connectez le joystick au port 1, si vous en avez un.
2. Allumez l'ordinateur.
3. Insérez le disque *THE DUEL* dans le lecteur, l'étiquette tournée vers le haut.
4. Quand l'option **LOADER** s'affiche, appuyez sur **ENTER**.

Spectrum 48/128 cassette

1. Connectez le joystick au port 1, si vous en avez un.
2. Allumez l'ordinateur.
3. Insérez la cassette dans le lecteur.
4. Si vous utilisez un Spectrum 48 k standard, tapez **LOAD** "" et appuyez sur **ENTER**. Si c'est un Spectrum +3, amenez le curseur vers le bas jusqu'à ce que **48K BASIC** soit mis en évidence, puis appuyez sur **ENTER**. Tapez **LOAD** "" et ré appuyez sur **ENTER**. Si c'est un Spectrum +2, appuyez sur **ENTER** lorsque l'option **Loader** apparaît.
5. Appuyez sur la touche **PLAY** de votre lecteur de cassette.

Amstrad Disque

1. Connectez un joystick si vous en avez un.
2. Allumez l'ordinateur.
3. lorsque **READY** s'affiche, insérez le disque *THE DUEL* dans le lecteur, l'étiquette tournée vers le haut.
4. Tapez **RUN** "Disc"

Amstrad Cassette

1. Connectez un joystick si vous en avez un.
2. Allumez l'ordinateur.
3. lorsque **READY** s'affiche, insérez la cassette *THE DUEL* dans le lecteur et appuyez sur **PLAY**
* Si vous jouez sur un ordinateur à cassette et à disquette, tapez d'abord **Tape** et appuyez sur **RETURN**.
4. tapez **RUN** "" et suivez les instructions à l'écran.

Le jeu charge alors et l'écran de sélection de votre voiture s'affiche.

Vous pouvez choisir la voiture que vous voulez contrôler et la voiture qui sera contrôlé par l'ordinateur.

Choisissez bien votre voiture, car si vous voulez en conduire une autre il vous faudra recharger le jeu.

The Duel

COMMENT PREPARER LA COURSE



Vos choix comprennent (il vaut mieux les choisir dans l'ordre ci-dessous).

(1) Votre voiture.

. Porsche 959 et Ferrari F40, amenez la barre de mise en évidence sur l'une des icônes du joystick à côté des 2 voitures. Vous contrôlerez celle que vous aurez mise en évidence

(2) L'Adversaire

Q (959) et A (F40), amenez la barre de mise en évidence sur l'une des icônes du joystick à côté des 2 voitures. Vous contrôlerez celle que vous aurez mise en évidence



La Ferrari F40, tout véhicule permettant de faire un 1/2 mile en 11 8 secondes devrait être classé top secret. Et pourtant on vous en donnera toutes les spécificités. Tout y figure sauf ce que vous ressentirez exactement en prenant un virage à 200km/h, lorsque votre estomac se nouera (NB : on la surnomme "le monstre de Ferrari").

La Porsche 959 : s'agit-il vraiment du nec plus-ultra de l'ingénierie automobile ? Montez jusqu'à plus de 300km/h sur une ligne droite et essayez de savoir qui frémit, la voiture ou votre cœur ? (NB les Porsches ne tremblent jamais).

Après avoir effectué votre sélection, appuyez sur RETURN ou ENTER pour passer à la section suivante.

(3) Voulez vous faire une course contre la montre ?

. Appuyez sur la touche M jusqu'à ce que l'horloge soit mise en évidence.

(4) Ou-bien lutter contre la main implacable et glaciale de l'ordinateur.

- . Appuyez sur la touche M jusqu'à ce que l'ordinateur soit mis en évidence
- (5) Voulez vous jouer au clavier ?
 - . Appuyez sur la touche Z jusqu'à ce que le clavier soit mis en évidence.
- (6) Ou jouer Avec un joystick +3 ,
 - . Appuyez sur la touche Z jusqu'à ce que le joystick soit mis en évidence.

CHOOISISSEZ VOTRE NIVEAU DE DIFFICULTÉ



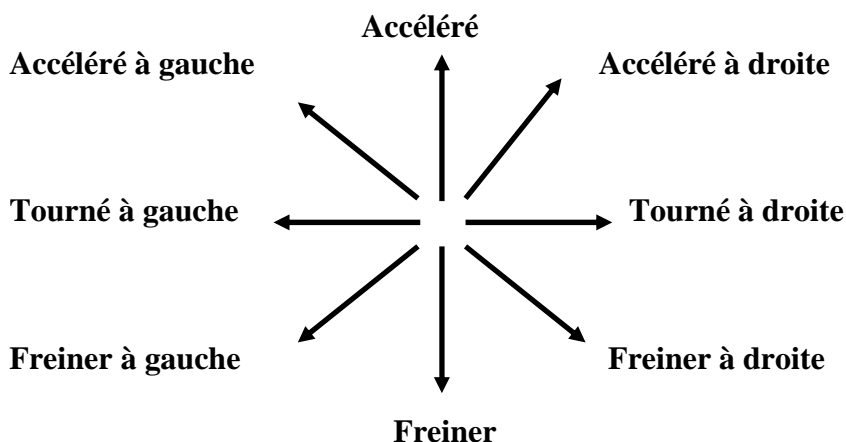
Il y a 12 niveaux de difficulté : voici un court aperçu des différentes variantes du jeu.

Niveaux	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Rapport	x	x	x	x								
Vitesse de l'Adversaire	90MPH (135km/h) - 200MPH (320 KM/H)											
Vitesse de la Police	120MPH (190km/h) - 200MPH (320 KM/H)											
Densité de la Circulation	50%										100%	
Vitesse de la Circulation	30MPH (50km/h)										60MPH (100km/h)	
Scoring	33%										100%	

. Actionnez votre joystick vers la droite ou la gauche pour choisir un niveau puis appuyez sur le bouton de tir ou appuyez sur K (à gauche) et 1 (à droite)
Appuyez sur RETURN ou ENTER pour commencer à jouer

The Duel

LA CONDUITE



Pour changer de rapports avec ces commandes accélérez ou ralentissez jusqu'à ce que vous soyez prêt à changer de vitesse, il faut alors que vous appuyez simultanément sur le bouton FEU

LES CONTRÔLES CLAVIER CORRESPONDANTS

	Clavier QWERTY	Clavier AZERTY
Tourner à gauche	Q	A
Tourner à droite	W	Z
Accélération	L	L
Ralenti	K	K

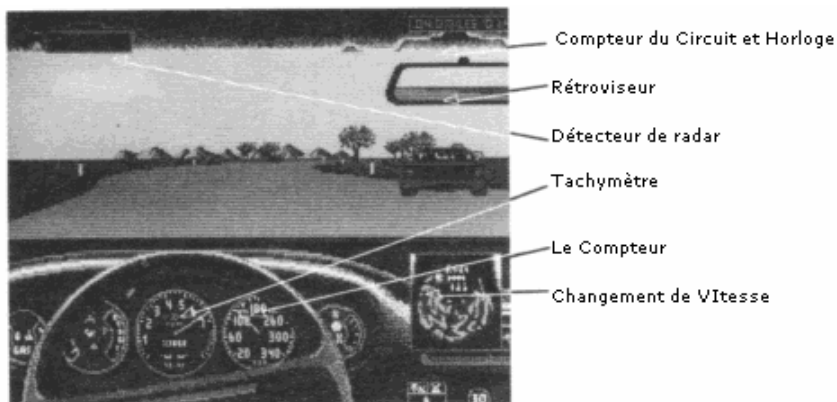
La Barre d'Espace vous permet de passer une vitesse lorsque vous accélérez et de rétrograder lorsque vous freinez.

COMMANDES SUPPLEMENTAIRES

P Pause/Reprise du jeu

ESC Fin du jeu et retour à l'écran de sélection du niveau de difficulté et des contrôles.

LE POSTE DE PILOTAGE



LE TACHYMETRE

Si le moteur tourne trop vite et si vous entrez dans la zone rouge, vous perdrez en puissance (regardez la fumée s'échapper du tuyau d'échappement sur la version Amstrad).

LE VOLANT

Vous pouvez tourner le volant avec le joystick ou au clavier. Le point en haut de l'écran se déplace pour indiquer la position du véhicule.

LE DETECTEUR DE RADAR

Il n'apparaît que si le radar est activé. Il se trouve sur le pare soleil en haut à gauche de l'essuie-glace. Si la lumière clignote, cela signifie qu'il faut ralentir, car vous allez rencontrer votre pire ennemi une voiture de police dont le conducteur est d'une humeur massacrant et qui cette semaine n'a pas dressé son quota de procès-verbal.

LA POLICE

Un flic vous poursuivra jusqu'à ce que vous le distanciez ou jusqu'à ce qu'il vous double. Dans ce dernier cas, il faut vous arrêter et prendre le procès-verbal (un PV n'est jamais recommandé car votre prime d'assurance augmente et le compteur tourne, ce qui vous fait perdre un temps précieux). Si vous percutez un flic, le jeu s'achève là. Ce n'est que justice !

LE COMPTEUR DE VITESSE

Il se trouve à droite du tableau de bord. Votre vitesse s'affiche en km/h.

The Duel

LE COMPTEUR DE CIRCUIT ET L'HORLOGE

Ils se trouvent au dessus de l'essuie-glace, il s'agit d'informations capitales. Le niveau du compteur diminue vous disant combien il vous reste à parcourir. Le minuteur augmente, vous indiquant combien de temps il vous reste pour négocier ce parcours.

LE CHANGEMENT DE VITESSE

Cet indicateur reste constamment affiché.

LE RETROVISEUR

Utilisez-le à bon escient. Il vous sera surtout utile dans les niveaux difficiles pour ne pas perdre de vue votre adversaire stupide qui fait des excès de zèle sur la l'autoroute.

LES POINTS EN HAUT DE L'ECRAN

Ces points représentent votre voiture, celle de l'ordinateur et celle des flics. Ces points se déplacent et vous indiquent votre progression dans la course de compétition. Le premier point rouge vous représente, suivi des points bleus de la voiture de l'ordinateur et de celle du flic. 3 points apparaissent si vous entrez en compétition, 2 points s'affichent si vous faites une course en solo contre la montre. Ils se déplacent de la gauche (au début de la course) vers la droite (à la fin de la course).

SUR LA ROUTE

LES VIES

Au début vous disposez de 5 vies. Chaque accident et chaque pénalité se solde par la perte d'une vie. Par contre, vous gagnez une vie à chaque fois que vous faites le plein d'essence.

LES PENALITES

Vous perdez et prenez 20 secondes de pénalité (qui viennent s'ajouter à votre temps) à chaque fois que vous avez un accident, une panne d'essence, ou sil moteur explose.

L'ESSENCE

L'élixir des Dieux de la route. Lorsque que vous voyez une ligne jaune (blanche sur Amstrad) en travers de la route, à environ un 1/2 mile (soit environ 800 mètres) de la fin de la section, il est temps de faire le plein. Lorsque vous voyez les deux lignes jaunes (blanches sur Amstrad), arrêtez-vous à coté de la station service (ligne 1 du schéma 42.76). Si vous ne vous arrêtez pas entre les lignes, vous ne pourrez pas faire le

plein. C'est grave, vous vous en rendrez compte au bout de quelques kilomètres.

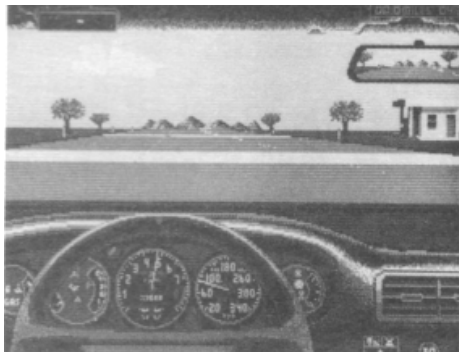


Schéma 42.76. Un dénommé Gaston est le patron de la station service qu'il appelle
"Manger et faites le plein"

GO : Faites ronfler le moteur. Vous êtes maintenant prêt à partir. Si vous êtes à un niveau où le changement de vitesse est manuel, enclenchez la première et démarrez.

LES VITESSES

Pour augmenter de rapport, actionnez le joystick vers le haut et maintenez-le dans cette position tout en appuyant sur le bouton de tir. Faites de même pour rétrograder mais en maintenant le manche du joystick vers le bas.

RESURRECTIONS

Après chaque accident ou pénalité, appuyez sur le bouton de tir pour reprendre le Duel. Si vous avez épuisé toutes vos vies, hé bien ne vous découragez pas !

LES ECRANS RESULTATS

Après la course, si vous avez un des six plus hauts scores en mémoire, un écran apparaîtra, vous demandant d'entrer votre nom. Appuyez ensuite sur ENTER. Votre nom s'affichera. A chaque fois que l'ordinateur gagne en puissance, l'écran des scores se réinitialise.

© 1989 ACCOLADE