

ENDURO RACER

Consignes de jeu

Commodore C64

Une fois que le jeu est chargé, l'écran de présentation et le tableau des meilleurs scores apparaissent en alternance. Pour démarrer le jeu, il suffit d'appuyer sur la barre d'espacement ou sur le bouton de tir; la touche R vous permet de redéfinir les commandes clavier.

Définition des commandes clavier

Cette option vous permet de choisir différentes touches pour diriger votre moto. Par défaut, les commandes ont pour équivalent-clavier les touches suivantes:

Commandes

TOUCHE DU CLAVIER	FONCTION
A	Augmenter la puissance
Z	Cabrer la moto
.	Virer à gauche
.	Virer à droite
Barre d'espacement	Freiner
H Run/Stop	Commence une pause
R F7	Réinitialise le jeu

Amstrad/Schneider

Dès que le jeu Enduro Racer est chargé en mémoire, appuyez sur n'importe quelle touche du clavier pour faire apparaître l'écran des menus.

DEMARRAGE DU JEU

UN JOUEUR

Pour sélectionner l'une de ces deux options, appuyez sur la barre d'espacement ou sur le bouton de tir de la manette de jeu.

Démarrage du jeu

Dès que cette option est contrastée, c'est-à-dire sélectionnée, appuyez sur la barre d'espacement; le jeu peut alors commencer. Si vous disposez d'une manette de jeu, appuyez sur le bouton de tir.

Un joueur

Lorsque cette option est contrastée, appuyez sur la barre d'espacement pour commuter entre le mode Un joueur et Deux joueurs. Si vous jouez à deux, le message "1 UP" apparaît dans le coin inférieur droit de l'écran lorsque le premier joueur joue. Le message "2 UP" indique que l'adversaire entre en jeu. La commande du jeu passe à son adversaire lorsque le joueur tombe ou que son temps de jeu est écoulé.

Commandes

TOUCHE DU CLAVIER	FONCTION
Q	Augmenter la puissance
A	Cabrer la moto
O	Virer à gauche
P	Virer à droite
Barre d'espacement	Freiner
H	Commande une pause
R	Réinitialise le jeu

Spectrum

Dès que le jeu Enduro Racer est chargé en mémoire, appuyez sur n'importe quelle touche du clavier pour faire apparaître l'écran des menus.

DEMARRAGE DU JEU

UN JOUEUR

MODIFIER LE MODE DE COMMANDE

DEFINIR LES COMMANDES CLAVIER

Ces fonctions vous permettent de régler le jeu à votre gré. Dès que l'une d'elle s'allume, vous pouvez la désactiver pour en choisir une autre; pour ce faire, appuyez sur n'importe quelle touche du clavier, à l'exception de la barre d'espacement.

Pour sélectionner l'une de ces options, il vous faut appuyer sur la barre d'espacement ou sur le bouton de tir la manette de jeu.

Démarrage du jeu

Dès que cette option s'allume sur l'écran, appuyez sur la barre d'espacement; le jeu peut alors commencer. Si vous disposez d'une manette de jeu, appuyez sur le bouton de tir.

Un joueur

Dès que cette option s'allume sur l'écran, appuyez sur la barre d'espacement pour permuter entre le mode Un joueur et Deux joueurs. Si vous jouez à deux, le message "1 UP" apparaît dans le coin inférieur droite de l'écran lorsque le premier joueur joue. Le message "2 UP" indique que l'adversaire entre en jeu. La commande du jeu passe à son adversaire lorsque le joueur tombe ou que son temps de jeu est écoulé.

Modifier le mode de commande

Cette fonction vous permet d'utiliser diverses manettes ou un autre clavier pour commander votre moto. Dès que cette option s'allume sur l'écran, appuyez sur la barre d'espacement pour faire apparaître la liste suivante:

KEYBOARD
KEMPSTON
SINCLAIR LEFT
SINCLAIR RIGHT
CURSOR

Les quatre dernières fonctions sont disponibles si vous utilisez la manette de jeu. Choisissez alors celle qui correspond au type de manette dont vous vous servez. En appuyant sur n'importe quelle touche du clavier pour passer d'une option à l'autre. Appuyez sur la barre d'espacement pour valider votre choix.

Définir les commandes clavier

Vous pouvez définir vos propres commandes clavier pour diriger votre moto. Par défaut, les commandes ont pour équivalent-clavier les touches suivantes:

Commandes

TOUCHE DU CLAVIER	FONCTION
Q	Augmenter la puissance
A	Cabrer la moto
O	Virer à gauche
P	Virer à droite
Barre d'espacement	Freiner
H	Commande une pause
R	Réinitialise le jeu

Sur ordinateur Spectrum, Amstrad et C64, dotés d'une manette de jeu. Si vous vous servez d'une manette de jeu, vous pourrez obtenir les actions suivantes en orientant la manette comme indiqué ci-dessous:

	Puissance	
Gauche		Droite
	Cabrer	

Bouton de tir: Freinage.

Affichage

Le haut de votre écran doit ressembler à ce qui suit:

TOP (maximum)	1000000	TIME (durée)	SCORE (points)	970034
STAGE (piste)	1	54	SPEED (vitesse)	161 Km/Hr

La rubrique TOP vous indique le maximum de points.

La rubrique TIME vous indique le temps, exprimé en secondes, qu'il vous reste pour terminer votre parcours.

La rubrique STAGE vous indique la piste sur laquelle vous courez.

La rubrique SPEED vous indique votre vitesse, exprimée en kilomètres/heure.

RECOMMANDATIONS

Evitez les autres participants, les rochers, les arbres, les flaques d'eau, etc. Restez sur la route principale afin de vous maintenir à la vitesse maximum (sur la piste 3, la route est bordée d'eau).

Si vous apercevez un dos d'âne, cabrez votre moto, afin de ne pas perdre de vitesse. Vous pouvez également le contourner, au risque de vous ralentir.

Les cinq pistes disponibles dans ce jeu vous emmènent sur 5 types de terrains.

Fin de jeu et meilleur résultat

A la fin du jeu, les données suivantes s'affichent à l'écran:

PISTE	RESULTAT	JOUEUR
1	0 47 27	0 50 27
2	0 55 00	62
3	0 59 99	
4	0 59 99	
5	0 59 99	
TOTAL	4 42 24	0 50 27

Le premier chiffre de la colonne du milieu représente le numéro de la piste, et les autres le meilleur temps sur cette piste.

Vous voyez apparaître dans la colonne Joueur les temps que vous avez réalisés. Au cas où vous n'avez pu terminer la course sur la dernière piste, un pourcentage indique jusqu'où vous êtes allé.

En entrant dans le tableau des maximum, vous pourrez spécifier votre nom à l'aide du clavier ou de la manette de jeu. Pour déplacer le curseur vers le haut, le bas, la gauche ou la droite, servez-vous des commandes suivantes:

VERS LE HAUT – PUISSANCE

VERS LE BAS – CABRER LA MOTO

VERS LA GAUCHE – A GAUCHE

VERS LA DROITE – A DROITE

Le bouton de tir ou la barre d'espacement vous permettent de valider la lettre allumée sur l'écran.

Une fois votre nom spécifié, choisissez ED pour valider l'entrée.