

# Gee Bee AIR RALLY

## **DECOLLEZ AVEC GEEBEE !**

Appuyez sur la touche "CTRL" et la petite touche "ENTER" en même temps.

GeeBee vous met aux commandes les plus chaudes de cet avion qui est capable de 400 km/h. Avez-vous le cran pour gagner la Cartwright Cup? Pouvez-vous contrôler le monstre à plus de 160 km/h? Cette course aérienne n'est pas pour les peureux ou les prudents, mais si vous voulez faire l'expérience du vol le plus passionnant de votre vie, lisez la suite!

## **INSTRUCTIONS**

Dans cette course contre la montre, les participants arrivent en vue de compléter quatre circuits sur huit niveaux de jeu, accumulant des points sur leur parcours. Chaque niveau est plus difficile que le précédent et le quatrième circuit de chaque niveau est un vol spécial en rase-motte au cours duquel il faut crever des ballons, ou une épreuve de slalom. Les pilotes ont deux chances pour finir chaque circuits dans le temps donné.

Pour gagner le plus de points, les pilots doivent rester sur leur route et éviter les collisions avec d'autres avions. Le chrono tourne plus rapidement si vous déviez de votre route. Faites donc attention!

Il est possible de survivre à une collision aérienne mais la plupart des accidents consomment tellement de temps qu'il devient alors difficile de terminer la course dans le temps limite.

Les pilotes ne passent normalement d'une course à l'autre et d'un niveau à l'autre que s'ils ont complété la course précédente ou le niveau précédent.

## **BREF GUIDE DES COMMANDES**

Sur toutes les versions, une fois que le jeu a été chargé, on vous montrera un écran de menus qui vous permet de commencer le jeu, de choisir le manche à balai ou le clavier ou de redéfinir les touches de commandes.

Si vous jouez avec un Amstrad CPC/464, 664 ou 6128 . . .

Commencez—S

Gauche—O

Redéfinissez les touches—R

Droite—P

Sélectionnez le Manche à Balai—J

Accélérateur—ESPACEMENT

Haut—Q

Pause—U

Bas—A

Continuez le jeu—N'importe quelle touche

## **INSTRUCTIONS DE MULTI-CHARGEMENTS**

GeeBee Air Rally comprend tant d'accessoires passionnants que nous avons du en faire un jeu à chargements multiples pour concentrer tout l'action sur une seule bande ou un seul disque. Si vous voulez un jeu continu, veuillez vous assurer de garder votre bande ou disque GeeBee Air Rally dans la cassette des données ou le lecteur de disques à tout moment pendant une session avec le jeu. Suivez les incitations d'écran quand vous terminez un niveau avec succès.

## **AUX COURSES—CONSEILS POUR LE JEU**

Votre altimètre, boussole et tableau de vitesse apparaissent, de gauche à droite, sur votre tableau de bord.

Le temps donné à chaque course apparaît au début de la course et commence le compte à rebours lorsque la course démarre.

Votre total de points apparaît dans le côté supérieur droit de l'écran—sauf pendant les épreuves spéciales où l'on creve les ballons. (Voir le score).

Pour commencer la course, appuyez sur puis relâchez le bouton feu. A mesure que vous augmentez votre vitesse, tirez sur le manche à balai ou utilisez la touche de 'traction' sur le clavier. (Voir les commandes).

Pour tourner, déplacez le manche à balai dans la direction appropriée ou utilisez les touches de commandes correctes.

Pour plonger, poussez le manche à balai ou utilisez les touches de commandes appropriées.

Ne déviez pas de votre route entre les pylones—vous ne marquez des points que quand vous êtes sur piste. Chaque fois que vous sortez de la piste, le chrono tourne quatre fois plus rapidement que la normale.

En conduisant entre les pylones, vous pourriez accélérer aux tournants larges et ralentir aux tournants étroits. Faites ceci soit en grimpant soit en plongeant.

Quand vous sortez de la piste, il serait bon de ralentir. Les manoeuvres permettant de remettre votre GeeBee sur piste sont mieux faites quand vous conduisez lentement.

Pour éviter les collisions en plein air, vous pouvez voler sous, autour ou au-dessus de l'autre vaisseau.

Si vous flanchez en plein air, vous parachuterez en toute sécurité. Pour continuer la course, appuyez simplement sur le bouton feu et redécollez. Vous recommencerez à peu près là où vous vous êtes arrêté.

Si vous ne terminez pas un circuit dans le temps permis, on vous donnera une deuxième chance. Si vous échouez encore, vous aurez la possibilité d'enregistrer votre score accumulé sur le tableau des Meilleurs Finisseurs (voir le score).

### **LE SCORE**

Sauf pendant les épreuves spéciales de crevaison des ballons, vous marquez des points à mesure que vous couvrez la distance de chaque circuit. Plus votre niveau de compétition est élevé, plus vous marquez de points.

A la fin de chaque course, vous recevez des bonus proportionnellement au temps qui reste sur le chrono. De plus, un bonus en temps est ajouté au temps qui vous est permis dans votre prochain circuit—mais seulement si vous réussissez à votre premier essai!

Pendant les épreuves de crevaison des ballons, vous devez crever un certain nombre de ballons avant de commencer à accumuler des points. Le nombre de ballons que vous devez crever apparaît à la place de votre score jusqu'à ce que vous ayez crevé le nombre requis. Votre score apparaît alors sur l'écran et vous commencez à gagner des points supplémentaires pour chaque ballon supplémentaire crevé.

Quand vous ne terminez pas un circuit dans le temps permis, l'écran des Meilleurs Finisseurs apparaît; vous pouvez alors ajouter votre nom à celui des 15 meilleurs temps.