

OUT RUN™

SCENARIO

Ayant pris neuf mois aux nombreux programmeurs pour développer la conception graphique et le jeu, OUT RUN doit certainement être l'une des plus grandes, sinon la plus grande version arcade d'ordinateurs personnels de tous les temps. Le jeu reproduit aussi fidèlement que possible tous les éléments passionnants de la machine arcade OUT RUN. S'il devait être encore plus réaliste, vous auriez besoin d'un permis de conduire pour jouer.

LE JEU

Comme dans aucun jeu auparavant, vous êtes dans une course contre la montre pour essayer d'atteindre l'une des cinq lignes de but et devenir un gagnant. La piste que vous empruntez dépend de vous. Mettez en marche votre moteur, tenez fermement les commandes et prenez part à la course la plus rapide de tous les temps. Soyez prêt à plonger, tourner et augmenter votre vitesse dans cette course difficile. Familiarisez-vous avec les commandes et SOYEZ PRET!

Votre habileté et discernement doivent avoir la perfection de l'oeil pour éviter les divers obstacles placés sur votre chemin. Eviter les collisions et essayez de rester sur la route.

Utilisation des vitesses: Elles vous aideront à accélérer, ralentir et manoeuvrer à travers les courbes. Utilisez une vitesse basse pour démarrer et lorsque vous êtes bien lancé, remontez les vitesses et vous obtiendrez une accélération formidable. Descendez à une vitesse basse quand vous prenez un tournant pour ne pas dérapier puis passez à la grande vitesse et le maximum d'accélération lorsque vous êtes sur la ligne droite.

DIRECTIONS D'ECRAN

Score: Tout en conduisant à travers chaque scène, vous gagnez des points pour la bonne conduite. Comme vous le remarquerez, vos points seront additionnés instantanément.

Temps: Chaque scène de la course doit être terminée dans un temps spécifique. Le compte à rebours commencera dès que vous commencez la course.

Vitesse: la vitesse de votre voiture sera affichée en kilomètres/heure.

Temps limite: Vous serez disqualifié si vous ne terminez pas la scène respective dans le temps limite désigné et vous devrez donc recommencer. Le temps limite variera mais sera toujours affiché sous TIME sur l'écran.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT DE L'ORDINATEUR

CBM 64/128 Cassette: Le jeu OUT RUN se compose de cinq différentes pistes avec cinq étapes comme le montre le diagramme ci-dessous:

Vous pouvez choisir de jouer sur n'importe quelle piste à n'importe quel moment. Chaque piste a des paysages différents et est un jeu indépendant qui doit être chargé séparément. Lorsque vous avez terminé une piste ou lorsque le temps réglementaire est terminé, vous pouvez essayer une autre course. Pour cela, vous devez éteindre l'ordinateur et le rallumer. Suivez les instructions ci-dessous pour charger une piste.

Quand vous jouez pour la première fois, chargez les pistes en séquence, telles qu'elles apparaissent sur la bande. Les pistes A et B sont sur la Face 1 de la Bande 1 et les pistes C, D et E sont sur la Face 2 de la Bande 1. Ramenez votre compteur de bande à zéro au début de chaque face puis notez le début de chaque piste dans la grille ci-dessous. En bobinant ou rebobinant la bande, vous pouvez ainsi retrouver la position de chaque piste lorsque vous la voulez:

Face 1 Piste A

Face 2 Piste C

Piste B

Piste D

Piste E

Chargement: Pour charger une piste, positionnez votre bande au début du jeu choisi. Appuyez sur **SHIFT** et **RUN/STOP** en même temps puis appuyez sur **PLAY** sur l'enregistreur à cassettes. Un écran de titres apparaîtra, suivie par la piste appropriée.

CBM 64/128 Disquette: Tapez **LOAD"menu",8,1** et appuyez sur **RETURN**. Un menu apparaîtra. Choisissez votre piste et elle se chargera automatiquement. Quand vous avez terminé ou quand il ne vous reste plus de temps pour cette piste et que vous voulez charger une autre, éteignez l'ordinateur puis rallumez-le et recommencez la procédure de chargement.

SPECTRUM Cassette: Tapez **LOAD""** et appuyez sur la touche **ENTER**. Appuyez sur **PLAY** sur la bande 1, Face 1, ce qui chargera le programme du conducteur. Enlevez la côté l'enregistreur. Introduisez la Face 2. Appuyez sur **PLAY** sur l'enregistreur à cassettes.

COMMANDES DE CLAVIER

Q - accélérer; **A** - ralentir; **O** - à gauche; **P** - à droite; **M** - changer de vitesse; **H** - pauser; **R** - recommencer.

SPECTRUM +2: Comme Spectrum. Sur des machines spécifiques, vous pouvez utiliser le compteur de bande. Dans la cas contraire, appuyez sur **PLAY** et à l'incitation, appuyez sur **STOP** ou **PAUSE** pour arrêter la bande.

Appuyez sur **PLAY** pour charger la section appropriée et jouez **OUT RUN**.
SPECTRUM +3: Mettez sous tension l'ordinateur. Introduisez le disquette et appuyez sur **ENTER**. Suivez l'incitation de l'écran là où nécessaire.

AMSTRAD Cassette: Appuyez sur **CTRL** et **SMALL ENTER**. Appuyez sur **PLAY** sur l'enregistreur à cassettes. (VOIR NOTE PLUS LOIN) Les claviers sont définissables par l'utilisateur.

AMSTRAD Disquette: Tapez **RUN'DISK** et appuyez sur **ENTER**. Le jeu chargera et se déroulera automatiquement. Les claviers sont définissables par l'utilisateur.

Note pour Utilisateurs de Spectrum/Amstrad Cassette:

Nous avons inclu une grille pour que vous puissiez y noter les numéros du compteur. Assurez-vous auparavant d'avoir ramené le compteur à zéro avant de charger la côté 2 pour Spectrum ou la côté 2 pour Amstrad.

La bande a 15 courts fragments de données enregistrées en séquence (1-15 inclu). Il existe de nombreux moyens de vous déplacer de **START** (Départ); aux points d'arrivée (A, B, C, D, E). Vous voyagerez toujours dans la direction avant. A la fin de chaque court chemin, vous arriverez à un embranchement et vous devez choisir le chemin à droite ou à gauche (par exemple à la fin de l'étape 1, vous pouvez choisir soit étape 2 soit étape 3). Une fois votre chemin choisi, l'ordinateur vous demandera de charger la section de route appropriée. Appuyez sur **PLAY** sur l'enregistreur à cassettes et le programme trouvera automatiquement le morceau de données correct de la route. Une fois les données chargées, appuyez rapidement sur **PAUSE** ou **STOP** sur l'enregistreur à cassettes. (Note: le bord devient bleu quand le programme trouve le chemin correct).

Jouez maintenant sur le chemin que vous avez choisi. Recommencez le processus chaque fois que vous arrivez à un embranchement. Quand vous avez terminé n'importe lequel des cinq points d'arrivée, rebobiner la bande de jouer la piste ou une autre piste quelconque.

Au cas où vous n'avez plus de temps sur la route que vous avez choisie, rebobinez et recommencez.

SPECTRUM Cassette

Une fois que côté A s'est chargée:

1. Choisissez le niveau et les commandes.
2. Appuyez sur 1 pour Out Run.

3. Insérez côté B.

4. Rembobinez côté B et appuyez sur **PLAY** sur l'enregistreur de cassettes.

5. Suivez les instructions très prudemment.

UTILISATEURS DE SPECTRUM 128K et +2

Veillez à ce que vous chargiez le jeu en vous servant du **TAPE LOADER** ou 128K Basic.

AMSTRAD Cassette

Les routes Out Run sont sur côté B de la cassette. Une fois que côté A s'est chargée:

1. Choisissez le niveau et les commandes.

2. Appuyez sur 1 pour Out Run.

3. Retirez la cassette, insérez côté B. Rembobinez et appuyez sur **PLAY**. Les niveaux se chargeront automatiquement.

COMMENT ACTIVER LE CHARGEMENT DES DONNEES DE ROUTE (Spectrum/Amstrad)

En enregistrant les références du compteur dans les cases de la grille, vous aurez un accès rapide aux chemins que vous avez empruntés auparavant. Nous vous suggérons, la première fois que vous choisissez un chemin à un point d'arrivée, de ne pas bobiner ou rebobiner la bande vu que les données sont enregistrées en séquence (1, 2, 3, 4, 5 etc... jusqu'à 15). Lorsque l'ordinateur vous le demande, appuyez sur **PLAY** laissez les données de route appropriées se charger (Note: Le bord devient bleu lorsque le code correct a été trouvé. Autrement, le bord est rouge) puis appuyez sur **PAUSE** ou **STOP** à l'incitation. Prenez note de la lecture du compteur dans la case de références appropriée.

Exemple: Quand vous atteignez l'étape 9, vous arriverez à l'embranchement qui doit charger les étapes 13 ou 14. Vous devrez donc atteindre que l'ordinateur cherche parmi les données de route des étapes 10, 11 et 12 avant d'arriver aux étapes 13 et 14. En notant la référence du compteur, vous pouvez bobiner la bande à la position appropriée lorsque vous utilisez un chemin comprenant les étapes 13 ou 14.

Eventuellement vous disposerez de références du compteur de bande pour toutes les étapes et vous serez capable de trouver toute nouvelle route très rapidement en bobinant la bande.

COMMANDES DE MANCHE À BALAI

Tout ordinateur

Haut - Accélérez



Commandes supplémentaires manche à balai

GAUCHE et DROITE – Sélectionnez musique ou coupez musique (Ecran radio)

GAUCHE et DROITE – Sélectionnez les initiales (Table de Haut Scores)

BOUTON DE FEU – Entrez les initiales (Table de Haut Scores)

