

POWER DRIFT



POWER DRIFT

C'est rapide . . . c'est forcené . . . c'est de la DERIVE DE PUISSANC

Choisissez parmi douze conducteurs cinglés, comme Jason — jeune voyou aux cheveux rasés — ou Jérónimo le Mohican et filez à toute vitesse sur 27 circuits à vous faire perdre l'appétit.

Regardez la poussière s'envoler et les roues tourner sur une piste à montagnes russes et faites adieu de la main à vos concurrents. Passez en ronflant sur des montagnes de boue, conduisez à travers le désert, dérapez et glissez sur une route de tarmac recouverte de neige et dévalez à travers la nuit face à la dernière boucle.

COMMODORE AMIGA

Pour charger le programme, insérez le disque A du jeu dans l'unité de disques df0: et réinitialisez l'ordinateur en appuyant sur la touche CTRL et les 2 touches Amiga. (Pour ceux qui ont un A1000, il faut d'abord charger par kickstarter). Le jeu commencera à se charger et après un moment, il s'annoncera de lui-même. Si vous avez 1 mega-octet en RAM ou plus, alors le jeu demandera le disque B du jeu pour qu'il puisse charger les données de parcours pour réduire les accès aux disques.

AUTRES ACCÈS AUX DISQUES

Le jeu effectuera des accès aux disques quand un nouveau parcours et un nouveau stade seront commencés.

Quand le jeu ne peut trouver le disque dans l'unité des disques df0: (parce qu'il n'y a pas de disque ou parce qu'il s'agit d'un disque incorrect), il indiquera ceci et demandera à l'utilisateur d'insérer le disque correct.

LISTE D'OPTIONS

Les options suivantes sont disponibles sur la liste d'options:

1) Réglage de la Sensibilité

En mode de contrôle manettes/clavier, ceci cause une itération de trois sensibilités (vitesse à laquelle la voiture tourne d'un côté à l'autre).

En mode de contrôle souris, ceci permet à l'utilisateur de définir le cadrage requis pour la souris et un écran séparé d'instructions est affiché.

2) Réglage de Contrôle

Ceci bascule entre le contrôle souris et le contrôle manettes/clavier.

Le contrôle sélectionné au départ est celui de la souris.

Pour commencer le jeu, soit enclenchez l'interrupteur de la souris si le mode de contrôle souris est sélectionné, soit appuyez sur le bouton de tir des manettes ou l'une ou l'autre des touches SHIFT (touche de majuscules).

L'écran de sélection du parcours sera alors introduit. Ceci est utilisé pour sélectionner le parcours sur lequel vous désirez jouer. Utilisez droite et gauche pour sélectionner le parcours que vous désirez. Appuyez sur la commande de changement de vitesse quand la flèche du conducteur indique le conducteur que vous voulez sélectionner. Autrement, appuyez sur la barre espace (SPACE) pour sélectionner, sans la musique du jeu. Ensuite, le parcours sera chargé du disque et le jeu commencera.

CONTROLE DU JEU

En mode contrôle manettes, les contrôles suivants s'appliquent:

Tourner à gauche	Manette à gauche
Tourner à droite	Manette à droite
Accélérer	Manette vers l'avant
Freiner	Manette vers l'arrière
Changement de vitesses	Bouton de tir de la manette

Le clavier peut aussi être utilisé en même temps que la manette. Les touches suivantes sont utilisées:

Tourner à gauche	, (; sur Clavier Français)
Tourner à droite	, (; sur Clavier Français)
Freiner	Barre Espace (SPACE)
Changement de vitesse	Touche SHIFT (Majuscules)

En mode contrôle souris, les contrôles suivants s'appliquent:

Tourner gauche/droite	La direction est déterminée par la position horizontale de la souris
Accélérer	Interrupteur gauche de la souris
Freiner	Barre Espace (SPACE); Clavier numérique Enter, ou toute direction de la manette
Changement de vitesses	Interrupteur droit de la souris

En mode contrôle manettes, s'il est possible par la manette de l'utilisateur d'aligner à la fois la gauche et la droite ensemble (ou si gauche et droite sur le clavier sont maintenus pressés ensemble), la voiture maintiendra sa position de direction actuelle.

Le contrôle de changement de vitesses est utilisé pour régler la vitesse actuelle entre haut 'H' et bas 'L'.

Le jeu peut être mis en attente à tout moment en appuyant sur la touche HELP. Le jeu peut être repris en appuyant sur la touche RETURN, ou abandonné en appuyant sur la touche ESC (Echappe).

Pour introduire un score élevé dans le tableau, utilisez un mouvement de gauche ou de droite du dispositif de contrôle sélectionné pour choisir le caractère désiré. Ce caractère peut alors être sélectionné en appuyant sur le contrôle de changement de vitesse. Les caractères peuvent être effacés en utilisant les touches BACKSPACE ou DELETE (Supprimer) sur le clavier. Le quatrième caractère ne peut être effacé puisqu'il s'agit du caractère final.

NOTES IMPORTANTES

Si vous amorcez le Workbench ou le CLI et insérez l'un ou l'autre des disques du jeu dans l'une de vos unités de disques, le système vous indiquera que le disque est mauvais. Ne vous inquiétez pas, car le disque n'est pas mauvais, le problème est que l'Amiga ne peut comprendre le format utilisé pour charger le jeu.

Etant donné la poussée de "Virus" chez l'Amiga, il faut noter que:

Le jeu utilise son propre "Bloc d'Amorçage" personnalisé pour charger et donc des détecteurs de Virus vous avertiront que les disques du jeu sont infectés par un Virus. Ne vous inquiétez pas car ils ne sont pas infectés. Faites très attention de ne jamais laisser les jeux s'infecter car si c'est le cas, le jeu ne se chargera pas. Si malheureusement vous infectez le disque A, une copie de réserve du bloc d'amorçage est stockée dans les secteurs 2 et 3 sur la piste 0, côté 0 du disque. Celles-ci devraient être copiées sur les secteurs 0 et 1 sur la piste 0, côté 0 pour enlever le virus et réparer le disque. La plupart des éditeurs de secteurs de disque devraient vous permettre d'effectuer ceci quoique vous puissiez avoir des problèmes à faire accepter le disque à cause de son format non-classique.

ATARI ST

Charge

Pour charger le programme, insérer le disque A du jeu dans l'unité de disques A: et réinitialiser l'ordinateur en appuyant sur la touche de remise à zéro située à l'arrière. Le jeu commencera à se charger et après un moment, il s'annoncera de lui-même. Si vous avez 1 mega-octet en RAM ou plus, alors le jeu demandera le disque B du jeu pour qu'il puisse charger les données de parcours pour réduire les accès aux disques.

AUTRES ACCES AUX DISQUES

Le jeu effectuera des accès aux disques quand un nouveau parcours et un nouveau stade seront commencés.

Quand le jeu ne peut trouver le disque dans l'unité de disques A: (parce qu'il n'y a pas de disque ou parce qu'il s'agit d'un disque incorrect), il indiquera ceci et demandera à l'utilisateur d'insérer le disque correct.

LISTE D'OPTIONS

Les options suivantes sont disponibles sur la liste d'options:

1) Réglage de la Sensibilité

En mode de contrôle manettes/clavier, ceci cause une itération de trois sensibilités (vitesse à laquelle la voiture tourne d'un côté à l'autre).

En mode de contrôle souris, ceci permet à l'utilisateur de définir le cadrage requis pour la souris et un écran séparé d'instructions est affiché.

2) Réglage de Contrôle

Ceci bascule entre le contrôle souris et le contrôle manettes.

Le contrôle sélectionné au départ est celui de la souris.

3) Réglage du fréquence d'image

Ceci règle la fréquence d'image de l'affichage de l'écran entre 50Hz et 60Hz. Son utilisation est pour certains écran de contrôle (par exemple Philips CM8833) qui font qu'un écran 60Hz est plus grand qu'un écran 50Hz. Ceci agrandit l'écran de jeu sans avoir à modifier le réglage de la hauteur verticale de l'écran de contrôle qui autrement changerait le format d'image. Sur certains écrans de contrôle (par exemple l'écran couleur Atari), cette option n'aura aucun effet visuel car l'écran de contrôle dispose d'un espacement constant des lignes de balayage au lieu d'un triage constant de balayage. La fréquence d'image sélectionnée au démarrage est la valeur donnée par la Sensibilité après la remise à zéro.

Pour commencer le jeu, soit enclenchez l'interrupteur de la souris si le mode de contrôle souris est sélectionné, soit appuyez sur le bouton de tir de la manette.

L'écran de sélection du parcours sera alors introduit. Ceci est utilisé pour sélectionner le parcours sur lequel vous désirez jouer. Utilisez droite et gauche pour sélectionner le parcours que vous désirez. Appuyez sur la commande de changement de vitesse ou sur la barre Espace (SPACE) quand la flèche du conducteur indique le conducteur que vous voulez sélectionner.

Ensuite, le parcours sera chargé du disque et le jeu commencera.

CONTROLE DU JEU

En mode contrôle manettes, les contrôles suivants s'appliquent:

Tourner à gauche	Manette à gauche
Tourner à droite	Manette à droite
Accélérer	Manette vers l'avant
Freiner	Manette vers l'arrière
Changement de vitesses	Bouton de tir de la manette

En mode contrôle souris, les contrôles suivants s'appliquent:

Tourner gauche/droite	La direction est déterminée par la position horizontale de la souris
Accélérer	Interrupteur gauche de la souris
Freiner	Barre Espace (SPACE); Clavier numérique Enter, ou toute direction de la manette
Changement de vitesses	Interrupteur droit de la souris

En mode contrôle manettes, s'il est possible par la manette de l'utilisateur d'aligner à la fois la gauche et la droite ensemble (ou si gauche et droite sur le clavier sont maintenus pressés ensemble), la voiture maintiendra sa position de direction actuelle.

Le contrôle de changement de vitesses est utilisé pour régler la vitesse actuelle entre haut 'H' et bas 'L'.

Le jeu peut être mis en attente à tout moment en appuyant sur la touche HELP. Le jeu peut être repris en appuyant sur la touche RETURN, ou abandonné en appuyant sur la touche ESC (Echappe).

Pour introduire un score élevé dans le tableau, utilisez un mouvement de gauche ou de droite du dispositif de contrôle sélectionné pour choisir le caractère désiré. Ce caractère peut alors être sélectionné en appuyant sur le contrôle de changement de vitesse. Les caractères peuvent être effacés en utilisant les touches BACKSPACE ou DELETE sur le clavier. Le quatrième caractère ne peut être effacé puisqu'il s'agit du caractère final.

CASSETTE SPECTRUM

Insérez la cassette dans votre magnétophone et tapez LOAD*** puis appuyez sur la touche ENTER. Appuyez sur play sur le magnétophone.

Ensuite, suivez les instructions sur l'écran.

CONTROLS

Manette

← — Gauche

→ — Droite

↑ — Accélérer

↓ — Freiner

TIR — CHANGEMENT de vitesses

P — Mise en attente

G+H — Ensemble pour abandonner piste

CLAVIER

Toutes les touches totalement définissables, y compris mise en attente et quitte

DISQUE AMSTRAD

Inseréz le disque dans l'unité de disques. Tapez RUN'DISC et appuyez sur ENTER.

Les jeux se chargeront. Dès lors suivre les instructions sur l'écran.

CASSETTE AMSTRAD

Appuyez sur la touche CTRL et la petite touche ENTER. Appuyez sur play sur le magnétophone.

CONTROLE

Comme pour le Spectrum.

CASSETTE C64

Insérez la cassette dans votre cassette données. Maintenez la touche SHIFT (Majuscules) en position appuyée et appuyez sur RUN/STOP.

DISQUE C64

Insérez le disque dans l'unité. Tapez LOAD***.8.1 et pressez RETURN.

CONTROLS

Manette (seulement)

← — Gauche

→ — Droite

↑ — Accélérer

↓ — Freiner

TOUCHE ESPACE — pour mise en attente (régler)

Bouton de TIR — Changement de vitesses

NOTE: Ce jeu n'est pas du type à multi-chargement, donc une fois que ce jeu est chargé aucun autre accès cassette/disque ne sera nécessaire.

NOTES GENERALES

Pour choisir quel parcours vous désirez jouer, utilisez les contrôles de droite, de gauche et de changement de vitesses de votre option de contrôle sélectionnée actuelle. les 12 différents conducteurs peuvent être sélectionnés en appuyant sur le changement de vitesses quand l'indicateur cyclique passe sur le conducteur désiré. Ceci sélectionnera simultanément le conducteur et le parcours.

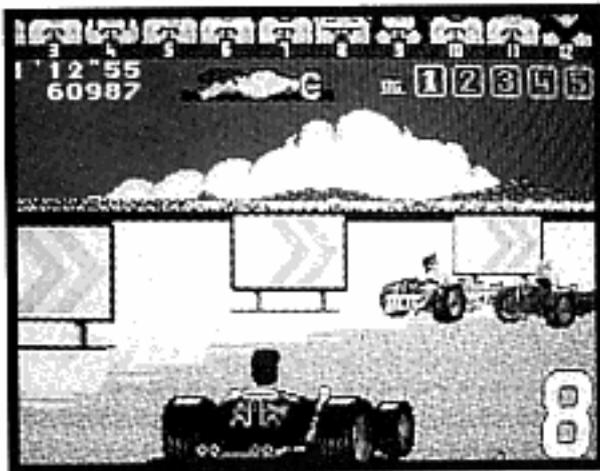
TRUCS ET ASTUCES

Avant le début de la course, vérifiez le niveau de sensibilité à l'aide du menu principal. Il est sage de commencer par une sensibilité basse et de l'augmenter au fur et à mesure que votre technique à ce jeu s'améliore.

Les virages du jeu sont extrêmement serrés, mais il y a toujours moyen d'en venir à bout, même à très grande vitesse!! Pour y parvenir gardez un œil sur les panneaux placés avant chaque virage. Puis soyez courageux. Appuyez le pied au plancher et jetez littéralement votre voiture dans le virage. Cela peut vous demander un peu de pratique pour le faire correctement, mais une fois que vous y serez arrivé, vous partirez véritablement à l'assaut des poteaux gagnants!

Avant de commencer la course, maintenir le moteur à haut régime, puis au moment précis où le feu passera au vert essayez de passer entre les voitures jusqu'au premier rang. Une fois que vous aurez atteint la première place, il vous sera possible de rester en tête et de gagner du terrain sans avoir le souci de doubler les autres.

Ces voitures ont été prévues pour durer! N'ayez pas peur de heurter les concurrents qui se mettent au travers de votre route.



"Gardez un oeil sur les panneaux."



"Au départ, plongez entre les voitures de tête."



"Ces voitures ont été construites pour durer."

CREDITS

Spectrum/Amstrad

Programmé par: John Mullins

Graphiques par: Clive Paul

Musique par: Uncle Art

Commodore 64

Programmé par: Chris Butler

Graphiques par: Chris Butler

Musique par: Uncle Art

ST/Amiga

Programmé par: Z.Z.K.J.

Graphiques par: Saul

Musique par: Uncle Art

Produits par Neil Jackson et Nick Dawson.

Une Production des Studios Software.