

STUNT CAR RACER

MANUEL D'UTILISATION

DÉMARRAGE

CONTROLES DE NAVIGATION

Branchez la manette de jeu sur le port 2.

ST:port 2
Amiga:port 2
Commodore C64:Port 2
Spectrum:port 1

ANNEXE 2

Instructions de chargement

IBM PC Tapez CARCGA pour la version CGA puis ENTER
Tapez CAREGA pour la version EGA puis ENTER
Tapez CARTAN pour la version TANDY puis ENTER
Atari ST Insérez la disquette dans l'unité A et mettez votre ordinateur en marche.
Amiga Insérez la disquette dans le lecteur DFO au message du Workbench. Si vous ne possédez pas de Kickstart en mémoire ROM, lancez tout d'abord le Kickstart.
CBM 64 Cassette Appuyez sur SHIFT & RUN-STOP puis mettez le lecteur en marche.
CBM 64 Disquette Tapez LOAD "", 8, 1, puis appuyez sur RETURN.

TOUCHES SPÉCIALES ET NOTES

IBM PC ET COMPATIBLES

F2-S Sélectionne / fait défiler les fichiers sur une disquette de jeux sauvegardés.
F10 Pour retourner au DOS.
ALT Active / désactiver les types de fichiers de jeux: un seul joueur, plusieurs joueurs, Couloir de la Gloire.

AMSTRAD

ANNEXE 3

Instructions de chargement

Version Disquette

Insérez la disquette, tapez RUN "DISC" et appuyez sur RETURN. Le programme chargera alors.

Version Cassette

Insérez la cassette, en vous assurant qu'elle est complètement réenroulée. Maintenez la touche CONTROL enfoncée et appuyez sur ENTER. Suivez les instructions sur l'écran.

Sélection Option

Méthode de contrôle

Une fois le programme chargé, il vous sera demandé de sélectionner votre méthode de contrôle comme suit:

1. Pour les touche par défaut
2. Pour le joystick / la souris AMX
3. Pour les touches définies par l'utilisateur.

Touches par défaut

Contrôle par les touches par défaut:

Mouvement à gauche	touche 'O'
Mouvement à droite	touche 'D'
Accélération vers l'avant	touche 'S'
Poussée vers le haut	Espace
Freiner/mouvement inverse	touche 'X'

Contrôles Joystick

Contrôle par le joystick:

Mouvement	joystick à gauche / à droite
Accélération vers l'avant	pousser le joystick vers l'avant
Freiner/mouvement inverse	pousser le joystick vers l'arrière
Poussée vers le haut	appuyer sur le bouton de tir

Contrôles Souris

Contrôle par le souris:

Mouvement à gauche	Déplacer la souris vers la gauche
Mouvement à droite	Déplacer la souris vers la droite
Accélération vers l'avant	Déplacer la souris vers l'avant
Poussée vers le haut	Bouton gauche de la souris
Freiner/mouvement inverse	Déplacer la souris vers l'arrière

Touches définies par l'utilisateur

Vous pouvez définir vos propres touches contrôle. L'option permettant de revenir au menu pour redéfinir les touches, une fois que le jeu a commencé, est disponible uniquement pour les versions 128 K.

Type de moniteur

Une fois que vous avez sélectionné votre méthode de contrôle, vous devez sélectionner votre type de moniteur à partir de :

1. Moniteur mono Amstrad
2. Moniteur couleur/TV

Les autres contrôles (page 65 du manuel) restent en majorité les mêmes que pour les autres versions, avec les exceptions suivantes :

Arrêter le jeu un moment

Arrêter	Touche Escape
Redémarrer	Touche Return

Se retirer d'une course

Vous devez arrêter le jeu (touche Espace) puis appuyer sur la touche 'Q'.

Se retirer d'une saison

Appuyez sur la touche Escape pour passer à NEXT RACE.

Redémarrer le jeu

Appuyer sur la touche Escape pour passer à REPLAY SEASON.

Charger et Sauvegarder les jeux

Vous trouverez en page 41 du manuel tous les détails sur les options chargement/sauvegarde. Rappelez-vous que vous devez disposer d'une disquette vierge formatée ou d'une bande vierge. Les versions Amstrad ne requièrent pas de préfixes spécifiques pour les noms de fichiers.

1. Avec manette de jeu:

Manœuvrer le volantmanette à droite / à gauche
Accélérer en marche avantpousser la manette vers l'avant
Freiner / marche arrièretirer la manette vers vous
Turbo (réserve deappuyer sur bouton de mise à feu (carburant spécial limitée)	

A noter:

L'ordinateur mémorise votre coefficient d'accélération, aussi est-il possible de replacer la manette «au point mort» après avoir sélectionné une accélération donnée. Ceci vous dispense de maintenir la manette en avant. Pour annuler l'accélération, tirer la manette en arrière. En replaçant ensuite celle-ci au point mort, vous mettez la voiture en roue libre.

2. Au clavier

Les commandes au clavier ont été adaptées de façon à vous éviter d'avoir à appuyer sur plus de deux touches à la fois,

sachant qu'une position oblique de la manette de jeu avec son bouton de mise à feu enclenché correspond à trois touches différentes.

En appuyant sur la touche "Boost and Accelerator" (Turbo et Accélérateur), vous enclenchez le turbo, qui continue à tourner quand vous relâchez cette touche, c'est pourquoi il est inutile de maintenir cette touche enfoncée, à moins d'avoir besoin d'une accélération turbo.

Pour annuler l'accélération, il suffit d'appuyer sur une des deux touches *brake / reverse* (freins / marche arrière). La voiture sera alors en roue libre jusqu'à ce que vous entriez une nouvelle commande au clavier.

Avec chacune des deux touches *brake / reverse* vous obtenez un freinage / marche arrière différent: l'un avec et l'autre sans turbo.

Touches de fonction

Manœuvrer le volant à gauchetouche "S"
à droitetouche "D"
Turbo + accélérateurretour-charriot
Turbo + Freins / Marche arrièrebarre d'espacement
Freins / Marche arrièretouche "="

Redéfinir les touches

Il est possible de redéfinir à partir du cockpit les touches de fonction pour manœuvrer la voiture. D'abord, faire PAUSE (voir plus loin), puis appuyez sur la touche "f1". Le message "PAUSE" sur l'écran est remplacé par "DEFINE KEYS" (paramétrer les touches).

Les touches paramétrables

Dans une partie à plusieurs joueurs, chacun d'eux peut redéfinir les touches à n'importe quel moment de la course; nous vous conseillons pourtant de le faire avant le départ. Ces paramètres sont enregistrés séparément pour chaque joueur et sont automatiquement chargés en mémoire pour les courses suivantes auxquelles il prend part.

Alignement automatique

Quand la voiture se trouve sur une portion rectiligne du circuit, et qu'aucune manœuvre du volant ne lui est indiquée à partir du clavier ou de la manette de jeu, elle effectuera d'elle-même les corrections pour se retrouver en ligne droite par rapport au sens de la piste (à moins, bien entendu, qu'elle n'effectue un vol plané).

Autres contrôles

1. Sur la page "Name Selection", tapez votre nom puis retour-charriot pour continuer. Appuyez sur "SHIFT" pour obtenir les majuscules.

2. Sur les pages de menus, poussez la manette en avant ou en arrière pour déplacer la barre de sélection, puis appuyez sur le bouton de mise à feu pour confirmer votre sélection et passer à l'écran suivant. Pour ceux qui utilisent les touches de fonction, tapez 1 ou 2 ou 3, etc. pour déplacer la barre de sélection et confirmez votre choix en tapant sur retour-charriot.

3. Chaque fois que c'est nécessaire, le bouton de mise à feu ou la touche retour-charriot vous font passer à l'écran suivant.

4. Lors d'une course il vous est possible de faire PAUSE, ceci en appuyant sur:

Pausetouche "P"
Reprendretouche "O"

5. Vous pouvez vous retirer d'une course ou d'un entraînement en utilisant la touche "COMMODORE" (C64) ou la touche "ESCAPE" sur ST. *****autres touches de contrôle*****. NB : si vous êtes engagé dans une course, vous la perdrez alors automatiquement, comme vous perdrez les points attribués au meilleur temps au tour.

6. Vous pouvez abandonner en cours de saison en appuyant sur la touche "f1" et en cliquant en même temps le bouton de mise à feu dans la rubrique NEXT RACE (course suivante).

7. Vous pouvez revenir en début de partie en maintenant la touche "f1" appuyée et en cliquant en même temps le bouton de mise à feu sur REPLAY SEASON (rejouer la saison).

ESSAIS

Un joueur peut s'exercer sur n'importe quel circuit en sélectionnant "Practice" (entraînement) sur le menu principal et en choisissant la division où figure le circuit sur lequel il désire s'entraîner. Ces circuits sont les suivants:

Division 1The Drawbrige (le Pont Basculant)
.....The Ski Jump (le Saut à Ski)
Division 2The Rollercoaster (le Grand-Huit)
.....The High Jump (le Grand Saut)
Division 3The Big Ramp (la Grande Rampe)
.....The Stepping Stones (le Tremplin)
Division 4The Hump Back (le Bossu)
.....The Little Ramp (La Petite Rampe)

Si vous choisissez l'option "PRACTISE" (entraînement), et si vous êtes en SUPER LEAGUE, il sera octroyé un surplus de puissance et de vitesse au joueur sur chaque circuit.

Chaque séance d'entraînement comporte trois tours de circuit. Après ces trois tours, votre voiture sera réparée automatiquement et on remplira son réservoir. Si vous le souhaitez, vous pouvez continuer à vous entraîner.

NB. Seuls les dommages survenus lors d'une séance d'entraînement sont réparés.

TABLEAU DE BORD

Indicateur de nombre de tours

Cet indicateur vous signale à quel tour de circuit vous en êtes. Un nombre s'affiche dans le coin inférieur gauche de l'écran précédé par un "L". L2, par exemple, signifie que vous en êtes à votre deuxième tour.

Turbo

Cet indicateur vous signale quelle est la puissance turbo restante. Le nombre qui s'affiche est précédé d'un "B". B30, par exemple, signifie qu'il vous reste 30 unités turbo.

Distance par rapport à votre adversaire

Dans le coin inférieur gauche, s'affiche un nombre qui indique la distance (exprimée en mètres) qui vous sépare de votre adversaire. Si ce chiffre x est précédé d'un "+", vous êtes à x mètres derrière lui. A l'inverse, s'il est précédé d'un "-", vous devancez votre adversaire de x mètres. Ce nombre indique toujours la distance minimale.

Le chronomètre

Dans le coin supérieur droit, s'affiche votre temps au tour. En dessous, figure le meilleur temps au tour (le vôtre ou celui de votre adversaire). Le chronomètre à gauche s'allume si c'est vous qui détenez le meilleur temps. L'indicateur sur la gauche s'allume quand vous êtes en tête.

Le compteur exprime la vitesse

Le compteur exprime la vitesse en dizaines de miles à l'heure (mph — 1 mile = 1,609 km). Si vous dépassez 200 mph (121,8 km/h) l'indicateur reviendra à gauche, et il vous faudra ajouter 200 à la vitesse indiquée.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES

DOMMAGES

1. Fissures du châssis

Quand le châssis se fend, la fissure progresse de gauche à

droite le long de la barre supérieure de l'arceau de sécurité. Ceci se produit quand la voiture est malmenée, comme par exemple dans des virages très secs ou quand elle retombe violemment sur ses roues. Quand la fissure atteint le côté droit, la voiture est mise hors course. Les fissures sont réparées après chaque course.

2. Dommages de la structure

Des collisions graves provoquent des trous dans la structure, qui ne sont pas réparés à la fin de la course, mais vous accompagnent durant toute la saison. En Division 4, cependant, vous commencez la saison avec une voiture en parfait état. Une précision: les fissures (cf. 1) progressent plus vite en rencontrant un de ces trous sur leur trajectoire.

GRUE

Au début de la course, la grue vient vous prendre au bord de la piste et vous place au-dessus de la ligne de départ. Le message "DROP START" apparaît alors sur l'écran et, après un intervalle d'une durée aléatoire, la grue vous pose sur la piste.

Si votre voiture quitte la piste, une grue viendra la prendre pour l'y reposer, sachant que la grue évite les courbes et les fossés.

Le message "PRESS FIRE" (appuyez sur le bouton de mise à feu) apparaît alors et, en obéissant à cette injonction, vous vous libérez de la grue.

LES COURSES SOLO

OBJECTIF

Le but du jeu de d'arriver en tête du championnat de première division de stock-car. Il existe quatre divisions, chacune mettant trois conducteurs en compétition (dont vous) sur deux circuits.

UNE SAISON DE COURSES

Une saison de courses se dispute en six courses, toutes issues d'une permutation de trois conducteurs et deux pistes. Deux des six courses se disputent donc sans vous hors-écran. C'est

pourquoi il est possible que la première course de la saison soit désignée "Race 3 of 6" (course n° 3 sur 6).

Le conducteur en tête de classement après six courses dans la même division passe en division supérieure.

ESSAIS

Avant d'entamer une saison de courses, vous pouvez vous entraîner sur les deux circuits qui figurent dans votre division.

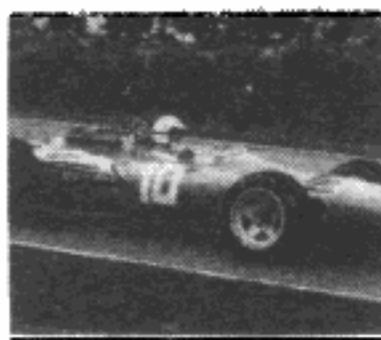
ATTRIBUTION DES POINTS

Victoire.....2 points
Meilleur temps au tour.....1 point

Dans le cas d'un match nul à la fin de la saison, le joueur qui a obtenu le plus grand nombre de points pour ses temps au tour passe en division supérieure.



PARTIE A PLUSIEURS JOUEURS



CHAMPIONNAT DES CONDUCTEURS

Pour ce Championnat des Conducteurs, le jeu accepte jusqu'à huit joueurs, qui se disputent le trophée sur une à quatre saisons de courses. Chaque saison a pour cadre les deux circuits d'une division de championnat, durant laquelle les joueurs concourent contre une voiture pilotée par

l'ordinateur. Il est attribué des points de bonus aux joueurs qui réalisent le meilleur temps au tour et le meilleur temps général (somme de tous les temps au tour durant une course).

ACCES AUX CIRCUITS

Il n'existe pas, dans l'option « plusieurs joueurs », de passage d'une division à une division supérieure. C'est pourquoi, pour avoir accès à des circuits autres ceux de la Division 4, il faut charger des « positions » enregistrées lors de compétitions en solo. Ainsi donc, pour choisir parmi le plus grand éventail possible de circuits au début du championnat, il faut avoir gagné accès au plus grand nombre possible de divisions. En l'occurrence, vous ne pourrez disputer un championnat en quatre saisons sur les huit circuits proposés que si vous avez été admis successivement dans les quatre divisions. Il vous est également possible d'ajouter vos résultats en Super League, ce qui augmentera votre puissance et votre vitesse. Notez bien que quel que soit le circuit choisi, les voitures pilotées par l'ordinateur, contre lesquelles chaque joueur entre en compétition, réaliseront des performances en accord avec les normes en vigueur dans le championnat et dans la division considérés.

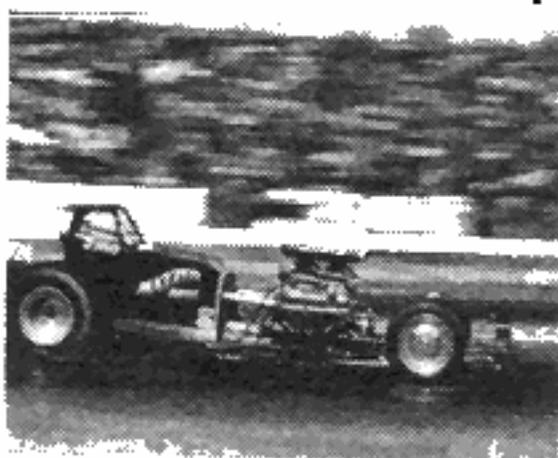
ENREGISTRER VOTRE POSITION

Si vous n'avez pas le temps de disputer quatre saisons d'affilé, dans ce cas, avant d'entamer la saison suivante, vous pouvez enregistrer votre « position », c'est-à-dire votre nom, le nombre de points obtenus, etc., pour reprendre le championnat plus tard. Pour enregistrer votre position, sélectionnez l'option "SAVE" et choisissez un nom de fichier commençant par les lettres "MP..." (MP comme *Multi-Player*).

"MP" permet à l'ordinateur de distinguer une partie à plusieurs joueurs d'une partie à un seul joueur, ce qui est indispensable puisque ce sont ces dernières qu'il vous faudra charger pour avoir accès aux circuits.

REPRENDRE LE CHAMPIONNAT

Pour poursuivre le championnat sans avoir à taper de nouveau le nom des joueurs, sélectionner l'option "REPLAY".



Pour recommencer toute la partie et revenir au menu *single player / multi-player* (joueur seul / plusieurs joueurs) maintenez la touche "f1" enfoncée et sélectionnez l'option REPLAY.

SAISON DE COURSES A PLUSIEURS JOUEURS

Une saison de course comprend deux manches, une sur chacun des deux circuits d'une division de championnat. Lors d'une manche, tous les joueurs concourent tour à tour contre une voiture pilotée par l'ordinateur.

Pour chaque course, le nombre de points attribués est le même que précédemment, soit: 2 points pour une victoire, 1 point pour le meilleur temps au tour.

A la fin de la manche, il est attribué des points de bonus au(x) joueur(s) qui a/ont réalisé le meilleur temps au tour (1 point) et le meilleur temps général (2 points) pour cette manche, à condition, bien entendu, qu'il soit possible d'en attribuer, c'est-à-dire si, respectivement, un tour complet a été réalisé ou une course achevée. Il n'est pas tenu compte des temps réalisés par la voiture de l'ordinateur.

A la fin de la seconde manche (sur le second circuit), il est à nouveau attribué des points de bonus.

ABANDONNER EN COURS DE SAISON

Il est possible de sauter les courses restantes de la manche en cours

quand la rubrique « *next fixture* » (épreuve suivante) est affichée à l'écran. Maintenez la touche "f1" enfoncée et appuyez sur retour-charriot ou sur le bouton de mise à feu, ce qui vous emmènera à l'écran des bonus de fin de circuit.

Il est possible de sauter une course donnée en entrant dans la course et en tapant sur "RETIRE".

LIVRE DES RECORDS (HALL OF FAME)

Le Livre des Records (*Hall of Fame*) contient les records et le nom de ceux qui les ont établis. Ce tableau est accessible à partir du menu principal en sélectionnant "Hall of Fame".

Ces records concernent les meilleurs temps au tour et les meilleurs temps généraux (somme de tous les temps au tour durant une course). On peut établir un record lors de n'im-



porte quelle course, excepté aux essais. Si un record est battu, le nouveau record est mentionné dans la case des scores à la fin de la course.

ENREGISTRER LE LIVRE DES RECORDS

Il est possible d'enregistrer un Livre des Records donné en sélectionnant l'option SAVE et en utilisant un fichier commençant par les lettres "HALL...".

CHARGER LE LIVRE DES RECORDS

Il est possible de charger des fichiers «Livre des Records» enregistrés précédemment en sélectionnant le choix LOAD et en indiquant le nom du fichier concerné. Peu importe si de nouveaux records ont été établis avant de charger un ancien Livre des Records: l'ordinateur n'accepte de charger que les records meilleurs que ceux enregistrés dans le Livre des Records en cours.

Ceci signifie qu'il est possible de combiner plusieurs Livres des Records différents: il suffit de les charger tous. Cette opération vous permet d'avoir toujours sous la main le meilleur Livre de Records.

CHARGER/ ENREGISTRER / REJOUER

En sélectionnant ce choix vous avez accès à un autre menu avec les options LOAD, SAVE et REPLAY (CHARGER, ENREGISTRER et REJOUER).

CHARGER/ ENREGISTRER (LOAD / SAVE)

Que ce soit en chargeant ou en enregistrant un fichier, il est indispensable d'indiquer son nom. Pour certains fichiers, il convient de respecter un certain format, en les faisant toujours commencer par les mêmes lettres:

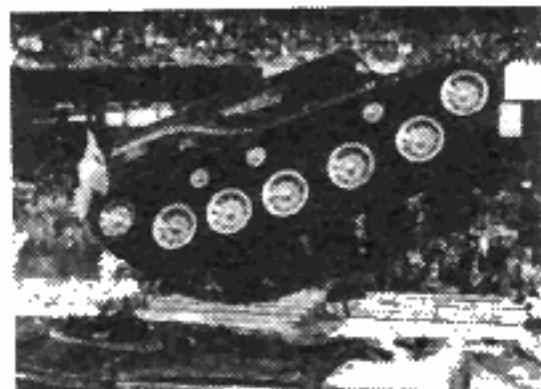
HALL.....Livre des Records
MP.....Position dans une partie à plusieurs
DIR.....Répertoire disquette (Commodore uniquement)

Un fichier portant tout autre nom est considéré par l'ordinateur comme une position de jeu en solo. Cela dit, nous vous conseillons d'utiliser les noms DIV4, DIV3, DIV2, DIV1 en championnat et SDIV4, SDIV3, SDIV2, SDIV1

pour la super league.

En tapant sur la touche "ESCAPE" quand vous indiquez le nom du fichier, vous reviendrez au menu principal.

Un message disant «*file name inappropriate*» (nom de fichier erroné) apparaît si, par exemple, vous utilisez un nom de fichier commençant par "MP" alors que vous enregistrez une position de championnat en solo.



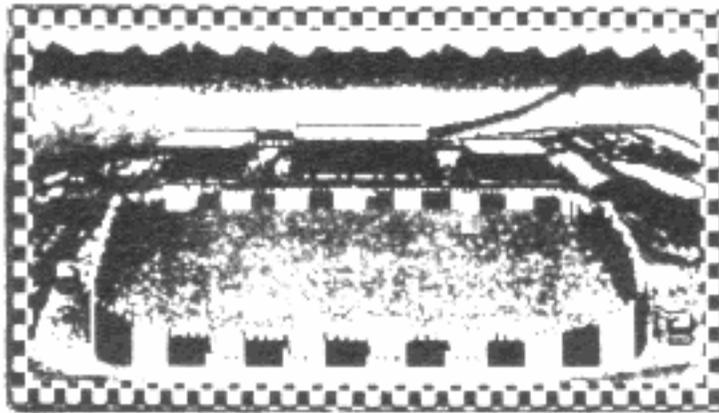
REJOUER (REPLAY)

Cette option vous servira à rejouer la dernière saison, dans les conditions exactes qui étaient celles au début de cette saison, ce qui vous évite d'avoir à recharger une position si la saison de course se conclue pour le joueur par une rétrogradation.

REMISE A ZERO (GAME RESET)

En maintenant la touche "f1" enfoncée quand vous sélectionnez le choix REPLAY, le jeu se remettra à zéro et vous renverra au menu *single player / multi-player* (joueur seul / plusieurs joueurs).

TRACKS



THE STEPPING STONES

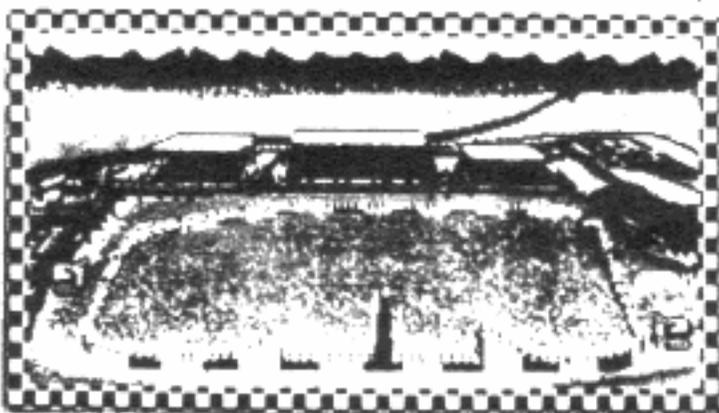


THE ROLLER COASTER

TRACKS

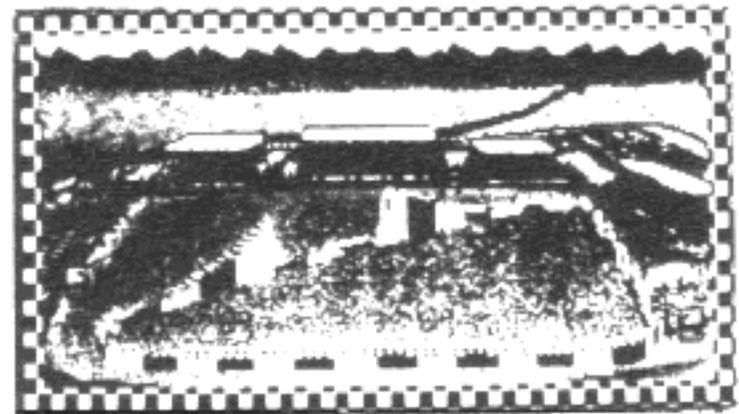


THE SKI JUMP

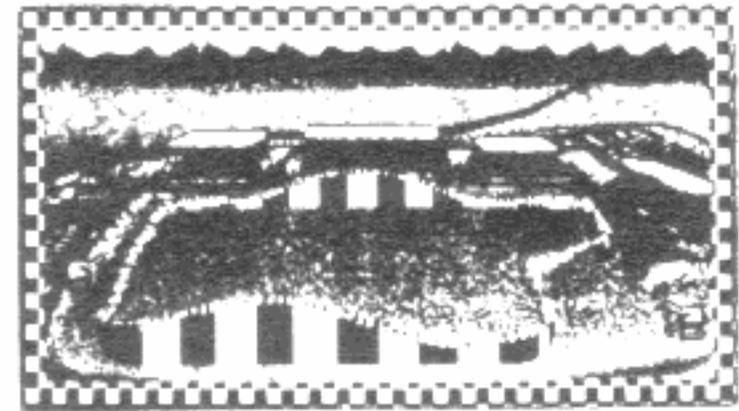


THE HIGH JUMP

TRACKS



THE BIG RAMP

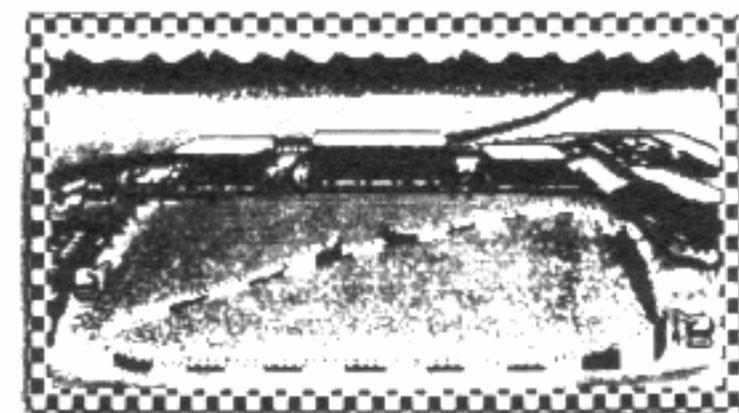


THE HUMP BACK

TRACKS



THE DRAW BRIDGE



THE LITTLE RAMP

C R E D I T S

**PROGRAM CONCEPT, DESIGN
AND PROGRAMMING**

Geoff Crammond

WITH THE ASSISTANCE OF

Norah Crammond

ADDITIONAL GRAPHICS

John Cummins

QUALITY CONTROL

Peter Moreland

MANUAL DESIGN

Julie Burness

MANUAL DESIGN AND GRAPHICS

Artistix UK (0705) 252125

MANUAL

Tony Middlehurst

Martin Moth

Peter Jones

Geoff Crammond