

Supersprint

Introduction

Un jeu de course comme tous les autres? - Non - il s'agit du VERITABLE jeu de course.

Produit par Electric Dreams sous licence, basé sur le célèbre jeu de café pour Atari, SUPERSPRINT™ place sur la ligne de départ un ou deux adversaires qui courent tête à tête avec une vue en plongée sur huit pistes éprouvantes. Vos talents de pilote de course seront mis à dure épreuve: vous aurez des rampes à sauter, des barrières qui s'ouvrent et qui se ferment, des raccourcis dissimulés, des enjambements, des passages souterrains et des virages relevés. Les pistes comprennent également des obstacles surprise que vous devez éviter ainsi que des clefs dorées que vous devez ramasser sur la piste et échanger contre des accessoires de voiture hors série qui amélioreront les performances de votre véhicule.

CHARGEMENT

Spectrum 48/128K/+

Assurez-vous que la cassette soit entièrement rebobinée. Tapez LOAD "" et ENTER puis mettez la bande en route.

Amstrad CPC

Cassette: Vérifiez que la cassette soit entièrement rebobinée. Les utilisateurs de machines à disque doivent sélectionner le système de classement approprié avec |TAPE . Appuyez simultanément sur la touche CTRL et sur la petite touche ENTER, puis mettez la bande en route et appuyez sur une touche quelconque.

Disque: Vérifiez que l'on a sélectionné le système de fichier sur disque (avec |DISC); introduire le disque dans l'unité et tapez: RUN"DISC"puis ENTER.

Commodore 64/128

Si vous utilisez un 128, sélectionnez tout d'abord le mode 64. NOTA:

la version de SUPERSPRINT™ pour Commodore est un jeu à multichargement. Un fichier contient les circuits 1-4 et l'autre les circuits 5-8.

Cassette: Vérifier que la cassette est rebobinée à fond. Appuyez simultanément sur les touches SHIFT et RUN/STOP, puis appuyez sur PLAY sur l'appareil d'enregistrement.

Disque: Introduire le disque dans l'unité, le côté de l'étiquette tourné vers le haut. Tapez LOAD""",8,1, puis appuyez sur RETURN.

SELECTION DES OPTIONS

Dans tous les cas, le jeu est chargé lorsque la page du titre est remplacée par le générique. Appuyez sur la barre d'espacement pour passer au menu des options. Lorsque cet écran est affiché:

SPECTRUM

Appuyez sur **1** pour passer du mode à un joueur au mode à deux et vice-versa.

Appuyez sur **2** pour faire le tour des options de commande pour le joueur 1 (voir ci-dessous).

Appuyez sur **3** pour faire le tour des options de commande pour le joueur 2 (voir ci-dessous).

Appuyez sur **4** pour commencer le jeu.

AMSTRAD

Appuyez sur **1** pour passer du mode à un joueur au mode à deux et vice-versa.

Appuyer sur **2** pour démarrer.

COMMODORE 64/128

Choisissez entre le mode à un joueur et le mode à deux en pointant le volant vers la voiture gauche ou la voiture droite et en appuyant le

bouton de feu.

Si vous choisissez la mode à deux joueurs, le programme vous demandera de sélectionner le *type* de jeu de course. Vous jouez à deux ou bien contre une troisième voiture, qui sera contrôlée par l'ordinateur.

L'affichage change pour représenter tous les circuits de course possibles: la sélection courante clignotera et la flèche centrale sera tournée sur celle-ci. Pour passer au tracé de piste désiré, utiliser les commandes de "virer à gauche" et "virer à droite". Pour commencer la course sur le circuit sélectionné, appuyez sur la commande "accélérer".

permettent de sauter au-dessus des obstacles.

De temps à autre, des objets apparaîtront au hasard sur la piste: vous devrez les ramasser ou les éviter. Il s'agit des objets suivants:

Clef dorée: Ramasser 3 de ces clefs au cours d'une course pour gagner une voiture hors série au bout de la course.

Zone des points supplémentaires: cette zone indique un nombre qui est ajouté au score du pilote qui passe dessus.

Les tâches d'huile: elles provoquent des dérapages incontrôlés.

Flaques d'eau: elles provoquent le ralentissement de la voiture.

Les rafales de vent: les vents forts font sortir votre voiture de piste en la faisant déraiper.

Au bout de la course, le cercle du vainqueur est affiché avec sa place, son score et les meilleurs temps au tour des trois premières voitures qui passent sous le drapeau à carreaux.

Appuyez sur la barre d'espacement pour vous porter sur le tableau des scores élevés. Si votre voiture a obtenu une place sur le tableau, on vous demandera d'indiquer vos initiales. Utilisez la commande à "gauche" et à "droite" pour choisir les lettres et "accélérer" pour introduire les initiales. Vous pouvez introduire trois initiales au maximum.

Lorsqu'une voiture ramasse trois clefs ou davantage au cours d'une course, le conducteur sera en mesure de choisir un accessoire de voiture hors série sur l'écran des primes. On dispose des quatre accessoires suivants:

Super traction	(5 niveaux)
Vitesse de pointe plus élevée	(5 niveaux)
Accélération turbo	(5 niveaux)
Augmentation du score	(1 niveau)

Les joueurs choisiront l'accessoire qu'ils désirent selon les mêmes modalités que pour la sélection des pistes, au début du jeu: utiliser "gauche" ou "droite" pour mettre en vedette l'option choisie, puis appuyez sur accélérer pour introduire l'accessoire.

COMMANDES DU JEU

SPECTRUM

	Sinclair	Cursor	Kempston	Touches joueur 1	Touches joueur 2
Virer à gauche	comm.de à gauche	5 ou ←		comm.de à gauche	
		Q		L	
Virer à droite	comm.de à droite	8 ou ⇒	comm.de à droite	A	P
Accélérer	Bouton de comm.de	0		Bouton de comm.de	
		S		K	

AMSTRAD CPC

	Joystick 1	Joystick 2	Touches joueur 1	Touches joueur 2
Virer à gauche				
Virer à droite				
Accélérer				

COMMODORE 64/128

Le jeu ne peut être commandé qu'avec les joysticks. Si l'on choisit l'option à un joueur, le joystick devra se trouver dans le point de connexion 2.

LA COURSE

Chaque course se compose d'un minimum de quatre tours. Toutefois si des joueurs battent les voitures "cible", la course continue sur une nouvelle piste choisie au hasard parmi les circuits disponibles.

La course commence par l'agitation d'un drapeau blanc. Pour la conduite de votre véhicule vous disposez des commandes de gauche et de droite ainsi que de l'accélérateur pour régler sa vitesse (mais l'équipement ne comprend pas de freins!). Si vous heurtez les barrières du circuit à faible vitesse, vous ne subissez qu'un retard, mais en cas d'impact à haute vitesse, votre voiture explose et une voiture de rechange vous est livrée par un hélicoptère.

Certaines pistes comprennent des passages souterrains dans lesquels vous conduirez votre voiture à l'aveuglette. D'autres circuits comprennent des barrières qui s'ouvrent et qui se ferment en permettant un accès rapide à des court-circuits. Des rampes vous