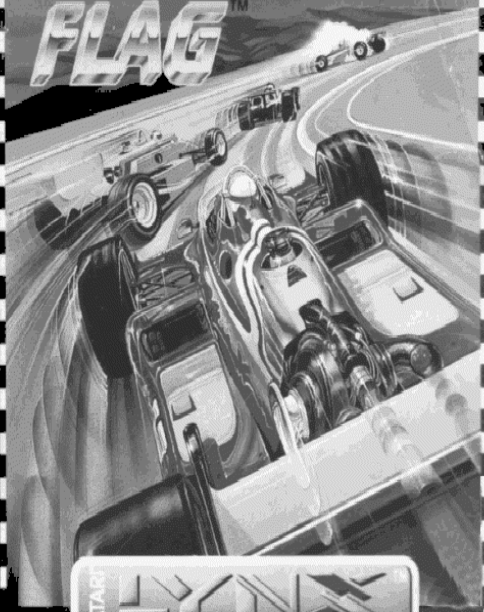


CHECKERED FLAG™



ATARI

LYNX™

VIDEO GAME CARD





CHECKERED FLAG

Lynx

Console couleur portable

1. Après avoir éteint votre console, introduisez la cartouche de jeu en suivant les instructions du manuel d'utilisation.
2. Si vous jouez à plusieurs (de 2 à 6), reliez tous les Lynx à l'aide de vos câbles Comlynx et allumez-les.
3. Appuyez sur A ou B pour quitter l'écran-titre. L'écran Options apparaît (voir la section OPTIONS):
4. Utilisez la manette de jeu vers le haut ou vers le bas pour mettre en surbrillance l'option désirée, puis vers la gauche ou vers la droite pour faire votre choix.
5. Appuyez sur Option 1 pour sélectionner les options se rapportant à la voiture et au pilote. Appuyez de nouveau sur Option 1 pour revenir aux options générales.
6. Option 2 permet de mettre en marche ou d'arrêter la musique.
7. Lorsque vous êtes prêt à commencer, appuyez sur A ou B. Dans une partie à plusieurs; la partie commune lorsque tous les joueurs ont appuyé sur A ou sur B. En attendant que les autres joueurs soient prêts, vous pouvez modifier les options choisies en appuyant de nouveau sur A ou sur B.

OPTIONS

L'écran des Options regroupe les différents choix que vous pouvez faire pour personnaliser la course. Chaque joueur peut sélectionner ou modifier ces options. Chacune d'elles est décrite ci-dessous.

Options générales

Practice - Entraînement : Permet de faire connaissance avec le circuit, pas de récompenses.

Single beat - Epreuve unique : Une seule course, le vainqueur est le gagnant final.

Tournament - Championnat : Huit courses consécutives. Commençant sur le circuit sur lequel vous vous trouvez. Si, par exemple, vous commencez sur le circuit 4, la seconde course sera sur le circuit 5, la troisième sur le 6 et ainsi de suite jusqu'à ce que le championnat soit terminé. Des points sont attribués à la fin de chaque course. Votre position à la fin d'une course détermine votre position de départ dans la suivante.

Random Starting position- Position de départ aléatoire : L'ordinateur choisit votre position de départ.

Qualifying Lap Starting Position - Epreuve de qualification : Vous effectuez un tour de qualification chronométré. Le résultat détermine votre position de départ dans la première course du Championnat.

Drones - Concurrents - de 0 à 9 : Dix voitures peuvent concourir en même temps. Plus il y a de participants, plus la compétition est amusante. Mais il ne peut pas y en avoir plus de 10. Donc, dans les parties à plusieurs, vous ne pouvez pas choisir un nombre de concurrents qui, ajouté au nombre de joueurs, dépasserait ce chiffre fatidique.

Laps - Tours - de 1 à 10 ou 20, 30, 40 ou 50 : vous déterminez vous-même la longueur de la course.

Course - Circuit - de 1 à 18 : Sélectionnez un circuit.

Options spécifiques

En plus des options mentionnées ci-dessus, vous pouvez choisir entre trois options différentes se rapportant à la voiture et son pilote. Lorsque vous êtes plusieurs, vous ne pouvez choisir que pour vous.

Transmission - Automatique, 4 ou 7 vitesses : Choisissez la boîte de vitesse de votre voiture. Pour que la course soit vraiment intéressante, il est déconseillé d'utiliser la boîte automatique.

Color - Couleur : Choisissez les couleurs de votre voiture.

Driver - Male or Female - Pilote masculin ou féminin : Cela ne modifie pas les conditions de la course, mais si vous êtes le vainqueur, vous verrez une certaine différence...

Lorsque Checkered Flag commence, votre voiture se trouve sur la ligne de départ du circuit choisi. Si vous ne concourez pas contre d'autres (ordinateur ou adversaires) ou si vous choisissez de courir l'épreuve de qualification, votre voiture est la seule visible à l'écran. Lorsque vous courez contre d'autres, leurs voitures sont également présentes.

L'ACTION

Dans sa partie supérieure, l'écran indique le numéro du tour en cours (LAP), votre position (POS), le temps écoulé, la distance que vous avez parcourue et le nombre de tours total à effectuer (si vous appuyez sur Option 2). Dans la partie inférieure de l'écran, le tableau de bord indique la vitesse (en miles par heure) et la position du changement de vitesse.

La partie supérieure de l'écran comporte également une représentation graphique du circuit et des divers concurrents. Les voitures sont représentées par des points

colorés. Les drones (voitures contrôlées par l'ordinateur) sont toujours jaunes. Les autres voitures sont représentées par la couleur prédominant sur leur carrosserie. Le point plus grand que les autres et qui clignote représente votre voiture. Le point qui représente la voiture de tête est également plus grand que les autres, mais il ne clignote pas à moins que vous ne soyez le premier.

Lorsque vous terminez un tour, le temps que vous avez utilisé s'affiche durant quelques secondes. Pour savoir le nombre total de tours à effectuer, appuyez sur Option 2 ; le chiffre s'affiche à côté du numéro du tour en cours.

Si vous participez à l'épreuve de qualification, votre temps déterminera votre position sur la grille de départ. Si vous êtes très bon, vous pouvez obtenir la pôle position...

Lorsque l'annonceur dit "Messieurs, lancez vos moteurs", le signal de départ s'allume. Lorsqu'il passe au vert, la course commence.

Vous dirigez votre bolide à l'aide de la manette (vers la droite ou vers la gauche). Si vous avez une boîte mécanique, vous devez passer les vitesses en poussant la manette vers le haut ou en la tirant vers le bas. Le bouton A correspond à la pédale d'accélération, le bouton B à la pédale de frein. Mais vous pouvez également ralentir en diminuant l'accélération (relâchez le bouton A) ou en rétrogradant (si votre voiture dispose d'une boîte mécanique).

Veillez à ne pas quitter la piste durant la course car cela vous ralentit. Faites attention lorsque vous dépassez. Si vous heurtez une autre voiture, vous perdez le contrôle de votre véhicule. Essayez de reprendre le contrôle sans perdre trop de vitesse. Si vous percutez un obstacle de la route, votre voiture s'arrête et vous perdez votre place.

Gardez toujours un œil sur les rétroviseurs latéraux. Vous pourrez ainsi voir les autres voitures se rapprocher et vous écarter ou les empêcher de vous dépasser. En cas de collision, les rétroviseurs peuvent se fêler. Après trop de carambolages. A la fin de la course, le gagnant est récompensé par un trophée et une forte étreinte

(C'est là où il est important d'avoir fait le bon choix dans les options...)

Les vitesses et les statistiques des trois voitures de tête s'affichent dans la partie supérieure de l'écran. Si vous ne finissez pas dans les trois premiers, vos résultats clignotent en bas de la liste...

Si vous finissez une course avant vos amis, votre voiture est immobilisée sur le bas-côté. Appuyez alors sur Option 1 pour passer en mode Caméra (un petit appareil photo apparaît dans la partie supérieure gauche de l'écran). Ce mode vous place dans le cockpit de la voiture d'un autre concurrent et vous permet de voir ce qu'il voit. Appuyez sur Option 1 pour passer dans les autres voitures. Continuez à appuyer pour revenir à la vôtre.

Pour commencer une nouvelle course, appuyez sur A ou sur B. Dans un Championnat, un autre écran apparaît en indiquant la liste des paramètres et les points de chaque concurrent. Appuyez sur A ou B pour commencer la course suivante.

Points pour chaque course :

Premier	30	Sixième	7
Second	25	Septième.....	5
Troisième	20	Huitième	3
Quatrième	15	Neuvième.....	1
Cinquième	10	Dixième.....	0