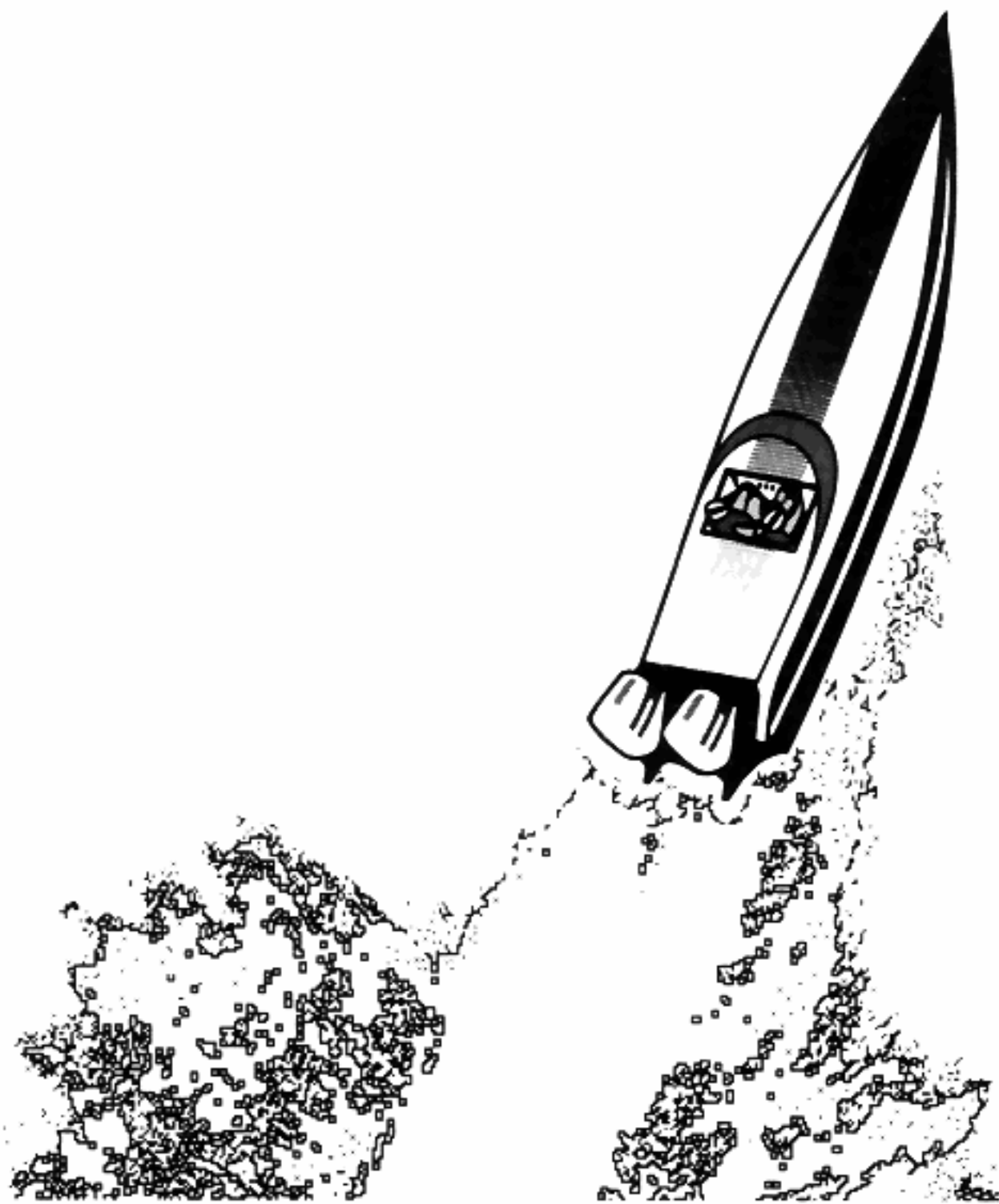


POWER BOAT U.S.A.TM

OFFSHORE SUPERBOAT RACING



Manuel pour IBM PC, Tandy, Amiga et Atari ST

Conception: Rick Banks, Paul Butler

Codage: Phil Armstrong, Robin Burgener, Danny Chin

Graphiques: Grant Campbell

Conversions: Steve Tibbett, Russell Speed, John White

Producteur: Sheldon Safir

Assistant à la production: Mark Wallace

Testeur: Russell Shiffer

Manuel: Rick Barba



"Je voulais que le bateau projette une image exotique comme une Porsche 959. Je veux que les gens soient enthousiastes en le regardant."

- **Don Johnson, star de "Deux flics à Miami" sur son hors-bord Scarab 43 conçu spécialement pour lui.**

"La plupart des gens à 45 miles par heure disent "On s'amuse bien. Ça devient intéressant." A 55, ils commencent à se poser des questions... et à 60, ils se demandent ce qu'ils font là. A 65, ils veulent sortir et lorsque vous atteignez 70, la vraie terreur s'installe."

- **Todd Owen, propriétaire d'un Apache Heat Wave de 41 pieds, mentionné dans USA Today.**

Apprivoiser les eaux

Ne vous-êtes vous jamais demandé quel serait la sensation si vous étiez attaché au devant une paire de lance-fusées Lamborghini V-12 superchargés? Et celle que vous auriez si vous planiez au-dessus du Golfe de Mexico à 100 miles par heure, aux commandes d'un monstre que l'on peut voir de la plage à peut-être 5 miles de distance.

Imaginez: pas de circulation. Pas de policiers. Pas de conscience. Rien que vous, les poissons et environ 11 000 livres de bateau-muscle criard construit d'alliages métalliques de l'ère spatiale, conçu pour activer 1300 chevaux à pleine vitesse. Le genre d'appareil que des types comme Don Johnson, star de "Deux flics à Miami" ferait tourner au cours des championnats du monde en mer.

Pour des sensations de vitesse réelles, remorquer un spinnaker sur l'un des yacht de 12 mètres les plus rapides provoque un ennui mortel. Il vous faut un MerCruiser 420s vrombrissant qui consomme un gallon d'essence tous les trois quarts de mile; il vous en faut trois si possible montés sur une coque Kevlar. Il vous faut aussi des boîtes de vitesse rapide et des systèmes de manoeuvre hydraulique. Enfin, il vous faut un peu de remous sous l'eau.

Bienvenue dans le monde du Power Boat USA.

POWER BOAT U.S.A.

Table des matières

Si vous êtes le genre de joueur à ne vouloir connaître que les bases avant de passer directement à l'action, lisez la partie Superboat pour avoir une vue d'ensemble sur la course de hors-bord en mer puis la partie Mise en route qui vous permettra de mettre le jeu en place et de lancer. Pour voir comment opérer la bateau, passez à la partie Commandes du bateau et de l'hélicoptère et Touches de fonction.

Pour davantage de détails, lisez la partie Tableau de contrôle qui vous donnera une explication complète des jauges du cockpit et de ses gadgets. Enfin, la partie Menu principal explique chacune des options disponibles sur l'agenda du Hors-bord, le premier écran qui apparaît après la mise en route.

Le circuit de hors-bord	1
Mise en route	2
Système d'unité de disquette	2
Système à disque dur	3
Examen nautique	4
Menu principal: L'agenda du Power Boat	4
Options du jeu	5
Sélection du couloir	7
Sélection du bateau	9
Enregistrement	11
Arrêt au stand	12
Entraînement	13
Essais de qualifications de temps	13
Traversée du couloir	14
Réunion des pilotes	14
La course	14
Cercle de gagnant	14
Sortie vers le DOS	14
Commandes de base du bateau	15
Commandes de l'hélicoptère	16
Touches de fonction	17
The control panel (Le tableau de contrôle)	22
Guides des erreurs	25



Le circuit du hors-bord

La couronne de la course en hors-bord est le titre US-1. Elle est réservée au champion du National High Point, le pilote ayant le plus de points basés sur ses positions d'arrivée dans une saison ou un circuit de dix courses.

Couloirs

Les couloirs sont conçus pour augmenter le défi des bateaux. Il peut varier en longueur d'un quart de mile à 160 miles. Les départs peuvent être des départs remorqué avec feu vert mais il s'agit le plus souvent de départs "fulgurants" étant donné que tous les bateaux sont en aquaplan et à la même vitesse lorsqu'ils approchent la ligne de départ.

Stratégie

La première chose qu'un pilote doit faire est de commencer bien et légalement. Si vous traversez la ligne de départ avant que le drapeau ne tombe, vous serez pénalisé. Après un bon départ, un gagnant doit traverser la ligne d'arrivée le premier, rester dans le couloir tout le temps et ne recevoir aucune pénalité ou pénalisation sur le temps. Mais même avant que la course ne commence, une stratégie gagnante doit comprendre un examen détaillé des adversaires, du format du couloir et de ses conditions.

Points dans la course

Des bateaux de marquage et des points de repère enregistrent les temps des bateaux et leurs positions pendant la course. Ils déterminent aussi les pénalisations sur le temps lorsque des infractions sont commises. Ces pénalités et pénalisations sur le temps sont ajoutées au temps officiel du bateau à la fin d'une course si bien que le bateau qui reçoit le drapeau à carreaux n'est que le gagnant officieux. Ce système de points rend le résultat d'une course imprévisible. Ce n'est jamais fini jusqu'à ce que ça finisse.

POWER BOAT U.S.A.

Points saisonniers

Votre position saisonnière est basée sur un "temps moyen" ajusté. Le temps moyen est composé de votre temps à l'arrivée (plus toute pénalité) ajusté d'après la longueur du couloir. Si vous courez dans un long couloir, votre temps moyen sera inférieur que le temps présent et dans de petits couloirs, il sera plus élevé.

Au bout de 10 courses, vous avez terminé une saison. A ce moment-là, votre record et le tableau des résultats sont effacés. Mais si votre résultat saisonnier est l'un des dix meilleurs, votre nom et résultat seront placés sur la liste des meilleurs saisons de tous temps (voir la partie Cercle du gagnant de ce manuel pour davantage de détails).

Mise en route

Power Boat U.S.A fonctionne sur les ordinateurs IBM et compatibles et accepte les cartes graphiques Hercules, MGA, CGA, EGA, MCGA, VGA et Tandy 16 couleurs. Il vous faut au moins une unité de disquette pour que Power Boat marche. Vous pouvez utiliser le clavier ou un joystick pour contrôler le jeu.

Si vous possédez un système d'unité de disquette:

Faites une copie de sauvegarde de vos disquettes Power Boat avant de commencer à jouer. Utilisez la commande de copie du DOS pour copier les disquettes; pour de plus amples renseignements sur la copie de disquettes, reportez-vous à votre manuel du DOS.

Ne jouez qu'avec la copie du jeu et conservez les originaux dans un endroit sûr. Power Boat peut être contenu sur deux disquettes 5 pouces 1/4 de 360Ko ou sur une disquette de 3 pouces 1/2.

- 1 Insérez la disquette du DOS dans l'unité A et mettez votre ordinateur en route.
- 2 Appuyez sur **Enter** jusqu'à l'apparition du message **A>**.
- 3 Remplacez la disquette du DOS par la disquette Power Boat. (Si vous possédez des disquettes de 5 pouces 1/4, utilisez la disquette 1).



- 4 Tapez **Powerboat** et appuyez sur **Enter** et l'écran d'Examen Nautique apparaît.
- 5 Rendez-vous à la prochaine partie de l'Examen Nautique pour voir comment réussir l'examen.

Si vous possédez un système à disque dur:

- 1 Insérez la disquette Power Boat dans l'unité (utilisez la disquette 1 si vous utilisez une unité de disquette 5 pouces 1/4).
- 2 Tapez **INSTALL** et appuyez sur **Enter**.
- 3 Au message **Power Boat will be installed on drive C in the directory \BOAT. Is this correct?** (Power Boat sera installé sur l'unité C dans le répertoire \BOAT. Est-ce que correct?), tapez **Y** pour oui ou **N** pour non.
 - **Y** veut dire que le programme sera installé comme décrit.
 - **N** veut dire qu'il vous sera demandé de taper la lettre de l'unité de disque dur que vous voulez utiliser. Faites le et appuyez sur **Enter**. Lorsqu'il vous l'est demandé, tapez le nom du répertoire dans lequel vous voulez installer le jeu (n'oubliez pas de le précéder de a\) et appuyez sur **Enter**.
- 4 Il vous sera encore demandé si c'est correct. Tapez **Y** pour oui et **N** pour non.
- 5 L'installation se passe automatiquement. Si vous installez le jeu à partir de disquettes de 5 pouces 1/4, suivez le message à l'écran pour changer de disquettes.
- 6 Lorsque l'installation est terminée, il vous est demandé de taper **Powerboat** pour commencer le jeu.
- 7 Pour commencer le jeu à partir de votre disque dur, tapez **Powerboat** dans le répertoire **C\BOAT>** (ou au nom de l'unité et du répertoire créés) puis appuyez sur **Enter**.
- 8 Lisez la partie suivante pour voir comment réussir l'examen nautique.

Examen nautique

Pour pouvoir nager avec ces grands poissons, il faut que vous connaissiez votre bateau. Dans ce but, nous avons préparé un petit examen nautique. La roue de code comprise dans le progiciel Power Boat a toutes les réponses dont vous avez besoin.

Lorsque vous avez vu les écrans de titre, un diagramme représentant un drapeau nautique apparaît ainsi que la liste suivante: un nom de bateau, un nom de ville et un article nautique. Pour réussir cet examen épuisant, exécutez les tâches superhumaines suivantes:

- Cherchez le drapeau sur la bordure extérieure de la disquette au bas de la roue de code.
- Déplacez la disquette du milieu pour que le type de bateau s'aligne sous le drapeau.
- Déplacez la disquette du haut pour que le nom de la ville s'aligne sous le nom de bateau.
- Trouvez l'article nautique sur la disquette du haut. Au-dessus, dans la case se trouve un nombre de quatre chiffres.
- Tapez le nombre et appuyez sur **Enter**.

Si Poséidon et les autres dieux de la mer se sont calmés, l'agenda du Power Boat apparaît. Si vous échouez, l'agenda apparaît quand même mais la plupart des options ne seront pas accessibles. Dans ce cas, relancez et réessayez.

Menu Principal: L'agenda du Power Boat

L'interface pour le Power Boat est un système de menus, chacun offrant un certain nombre de sélections. Utilisez les touches curseur (flèche du haut ou du bas) ou votre joystick pour visualiser les choix du menu. Le choix sera surligné. Appuyez sur **Enter** (ou sur le **bouton feu**) pour le sélectionner. Un écran de données ou sous-menu s'affiche. Suivez la même procédure pour sélectionner les options à partir d'un sous-menu.



Pour sortir d'un écran de menu sans faire de sélection, appuyez sur Esc. D'autres touches qui peuvent être utilisées dans un menu particulier s'afficheront au bas de l'écran de menu.

Voici une liste de toutes les options de l'agenda du Power Boat.

Sponsor's buffet (buffet d'ouverture)

Commencez par rencontrer le responsable du menu raffiné des options que vous allez déguster. Appuyez sur Esc pour retourner à l'agenda.

Options de jeu



Figure 1. Menu Options

Le menu Options vous permet de modifier les caractéristiques de jeu de Power Boat y compris la relation entre la vitesse du jeu et le niveau de détail graphique.

Sound (son). Surlignez **Sound** et appuyez sur **Enter**. Surlignez ensuite **On** ou **Off** dans le sous-menu et appuyez sur **Enter** pour activer ou désactiver les effets sonores du jeu.

Joystick. Surlignez **Joystick** et appuyez sur **Enter**. Surlignez ensuite **On** ou **Off** dans le sous-menu et appuyez sur **Enter** pour activer ou désactiver le contrôle du joystick. Si vous choisissez **On**, il vous sera demandé de calibrer le joystick.

POWER BOAT U.S.A.

Pour calibrer votre joystick:

- 1 Centrez le joystick et appuyez sur le **bouton feu**.
- 2 Déplacez le joystick dans le coin supérieur gauche et appuyez de nouveau sur le **bouton feu**.
- 3 Déplacez le joystick dans le coin inférieur droit et appuyez sur le **bouton feu**.
- 4 Après avoir terminé les étapes ci-dessus, vous serez ramené au menu Options. Appuyez sur **Esc** pour retourner à l'Agenda.

World detail (détail du monde). Surlignez **World Detail** et appuyez sur **Enter**. Surlignez ensuite **High** ou **Low** dans le sous-menu et appuyez sur **Enter** pour contrôler le détail du monde entourant votre bateau. En général, plus le niveau de détail est élevé, plus le taux de cadrage de l'affichage est lent.

Boat detail (détail du bateau). Surlignez **Boat detail** et appuyez sur **Enter**. Surlignez **High** ou **Low** dans le sous-menu et appuyez sur **Enter** pour contrôler le détail de votre bateau. Une fois de plus, un détail faible signifie une vitesse de jeu plus rapide.

Graphics mode (mode graphique). Surlignez cette option et appuyez sur **Enter**. Surlignez le mode graphique approprié à votre appareil et moniteur dans le sous-menu et appuyez sur **Enter**.

Frame speed (vitesse de cadrage). Surlignez cette option et appuyez sur **Enter**. Surlignez ensuite **Normal**, **Double** ou **Quad** dans le sous-menu et appuyez sur **Enter**. Cela vous permet de doubler et même de quadrupler le nombre de cadres par étape, créant une progression plus lisse de l'animation. Bien sûr, plus le nombre de cadres est élevé, plus l'action est lente.



Sélection du couloir

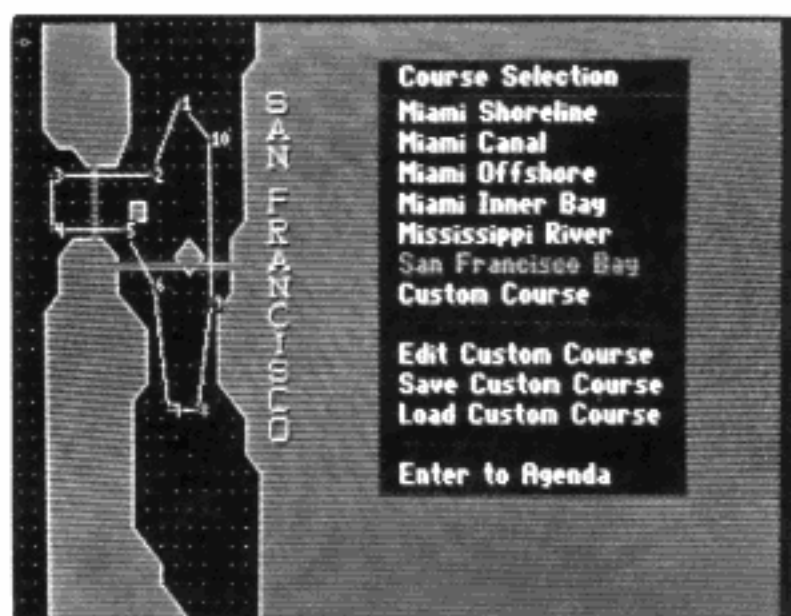


Figure 2. Ecran Course selection

Power Boat offre six couloirs prédéfinis, quatre couloirs dans la baie près de Miami, un dans la baie de San Francisco, un sur la rivière du Mississippi. Surlignez un nom de couloir et appuyez sur **Enter**. Vous serez ramené automatiquement à l'agenda. Si vous sélectionnez **Custom Course**, l'un des couloirs sur mesure sera chargé.

Vous pouvez aussi créer jusqu'à dix couloirs vous-même.

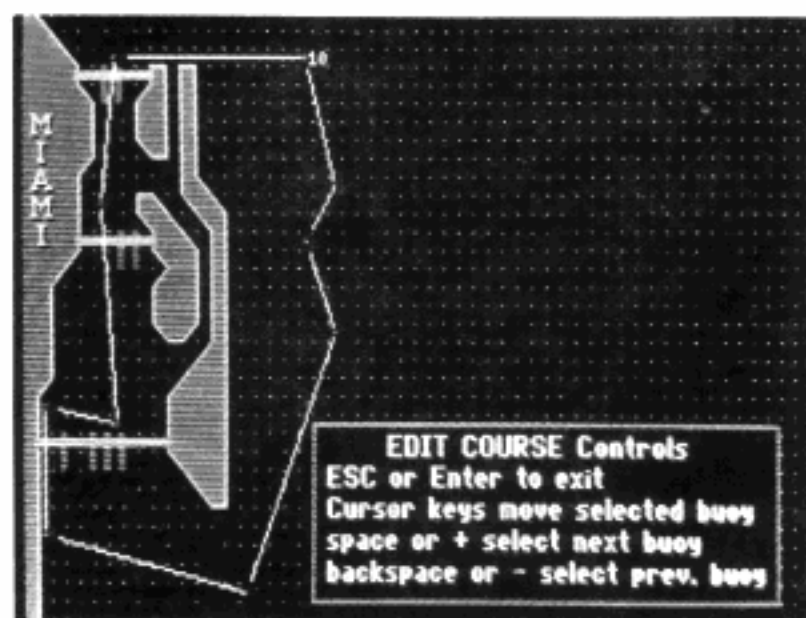


Figure 3. Ecran Custom course

- 1 Surlignez **Edit Custom Course** et appuyez sur **Enter**. Une case de texte apparaît.
- 2 Suivez les instructions dans cette case vous expliquant comment déplacer les bouées autour du couloir du littoral de Miami (le seul pouvant être arrangé sur mesure).

- Utilisez les touches curseur pour déplacer les bouées et sur les touches d'addition (+) ou de soustraction (-) pour sélectionner différentes bouées à déplacer.
- 3 Lorsque vous avez terminé le couloir, frappez sur **Esc** ou sur **Enter** pour retourner au menu de sélection de couloir. Si vous pensez que votre nouveau couloir est le plus grand événement depuis la Grande Charge, vous pouvez le sauvegarder en surlignant **Save Custom Course** et en appuyant sur **Enter**.

Sauvegarde du couloir sur mesure (dans le menu Course Selection)

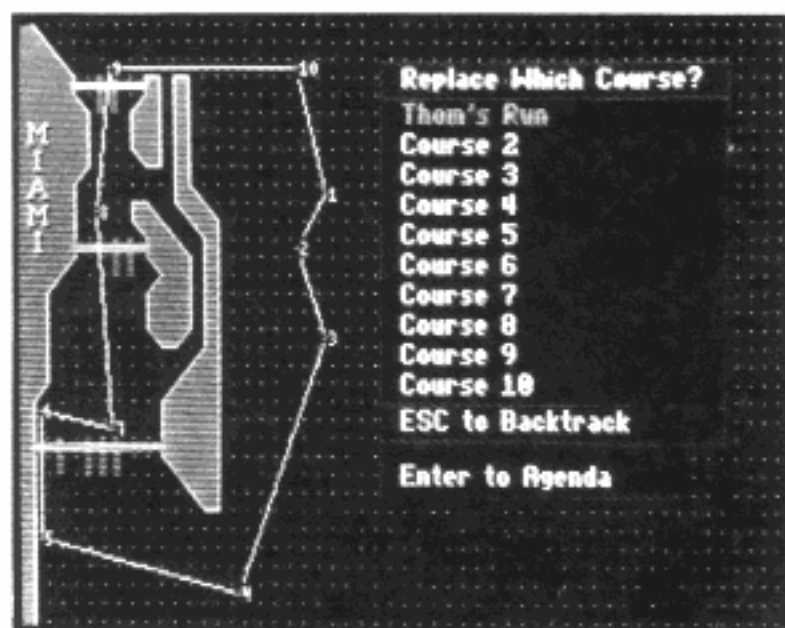


Figure 4. Ecran Save and Load Custom Course (sauvegarder et charger couloir sur mesure)

Vous pouvez avoir jusqu'à dix couloirs différents sauvegardés en même temps.

- 1 Surlignez l'une des options de stockage (Couloirs 1 à 10) et appuyez sur **Enter**.
- 2 Lorsqu'il vous l'est demandé, tapez le nom de votre couloir (jusqu'à 20 lettres) et appuyez sur **Enter**.
 - Suivez les messages sur l'écran pour interchanger les disquettes si vous utilisez des disquettes de 5 pouces 1/4.
 - Appuyez sur **Esc** si vous voulez effectuer d'autres changements du couloir avant de le sauvegarder.



- 3 Votre couloir sur mesure est sauvegardé. Lors d'une sauvegarde, le programme vérifie si les bateaux ne traversent pas la terre. Si oui, le jeu vous indiquera quelle(s) bouée(s) doivent être déplacées pour que le couloir soit acceptable.
- 4 Pour sélectionner un couloir sur mesure pour votre course, surlignez l'option **Custom Course** dans le menu **Course Selection** et appuyez sur **Enter**.

Chargement du couloir sur mesure (dans le menu Course Selection)

- 1 Pour charger un couloir sur mesure différent dans la position de jeu, surlignez **Load Custom Course** et appuyez sur **Enter**.
- 2 Dans le sous-menu du couloir, surlignez le nom d'un autre couloir créé auparavant et appuyez sur **Enter**.
- 3 Le nouveau couloir apparaît lorsque vous sélectionnez **Custom Course** dans le menu **Course Selection**.

Sélection du bateau

Vous pouvez courir avec l'un des quatre types de bateaux existants. Chacun d'eux possède bien sûr, des caractéristiques différentes. Lisez les spécifications sur ces écrans de données puis essayez-les tous dans un tour d'entraînement. Pour sélectionner un bateau:

- 1 Surlignez le nom de l'un des quatre bateaux et une image rotative en 3 dimensions du bateau ainsi que les spécifications appropriées apparaissent sur l'écran.
- 2 Appuyez sur **C** pour activer et désactiver les informations sur le bateau.
- 3 Appuyez sur **Enter** lorsque le bateau que vous voulez piloter apparaît sur l'écran.

Les bateaux

La course en mer est une combinaison de vitesse, de navigation et d'endurance tandis que les concurrents se mettent au défi contre la haute mer. Les équipes de coureurs travaillent en harmonie synchronisée dans chacun des appareils de 30 à 50 pieds pour surmonter la mer parfois menaçante et les adversaires. Les vitesses de ces bateaux aux lignes pures peuvent dépasser 100 miles par heure lors d'une longue course.

Power Boat offre deux types de bateaux: Les **Deep-V** et les **Catamarans**. Les deux types glissent *au-dessus* de l'eau, au lieu d'avancer péniblement contre la houle. Plus le bateau va vite, moins la coque touche l'eau, ce qui réduit la friction et augmente la vitesse.

Les catamarans. Les cats ont deux coques appelées "sponsons" avec un tunnel (recouvert d'une passerelle) au milieu. Le tunnel a la forme d'une tranche, large à la proue et étroit à la poupe. L'air qui arrive dans la partie avant est comprimé au moment où il atteint l'arrière et de ce fait, soulève le bateau réduisant son poids. Cependant, à des vitesses plus lentes dans les eaux rudes, cet effet de soulèvement est pratiquement nul.

La conception standard du catamaran offre une série d'escaliers qui descendent le long des côtés de chaque sponson. Ils permettent de mélanger l'air à l'eau qui coule sous le bateau. L'air oxygéné crée moins de friction avec la coque.



Deep-V. Les Deep-V ou monocoques gagnent les courses en mer lorsque l'eau est agitée et les vitesses plus lentes.

Lorsqu'un bateau V approche une vitesse maximum sur l'eau plate (à environ 100 miles par heure), seule une petite partie de la coque arrière (et les hélices) touche l'eau ce qui donne une situation potentielle d'instabilité.

La conception du Deep-V offre des 'strakes' ou membrures horizontales aidant le bateau à se soulever hors de l'eau. De même, lorsque le bateau sort en volant du haut de la vague, les 'strakes' limitent la rudesse de l'écrasement dans la prochaine.

Enregistrement

Pour pouvoir courir, vous devez vous enregistrer. Il vous sera demandé si vous êtes un **Rookie Driver** (Bleu) ou un **Experienced Driver** (Pilote expérimenté).

Si vous admettez avec modestie que vous êtes un Bleu, il vous sera demandé de taper votre nom puis celui de votre bateau. Appuyez sur **Enter** et suivez les messages-écran. Seuls 16 pilotes peuvent être enregistrés dans Power boat et si le tableau de service est plein, il vous faudra donc remplacer quelqu'un. (NOTE: Une fois que vous avez remplacé un pilote, le pilote et ses positions seront enlevés définitivement du tableau de service.

Si vous êtes un pilote expérimenté, c'est-à-dire l'un des pilotes figurant sur le tableau de service, utilisez les touches curseur pour surligner votre nom et appuyez sur **Enter**. (Si vous avez choisi un bateau différent de celui que vous utilisiez auparavant, Power Boat fera une double vérification pour veiller à ce que vous soyez sûr de votre choix).

POWER BOAT U.S.A.

Arrêt au stand

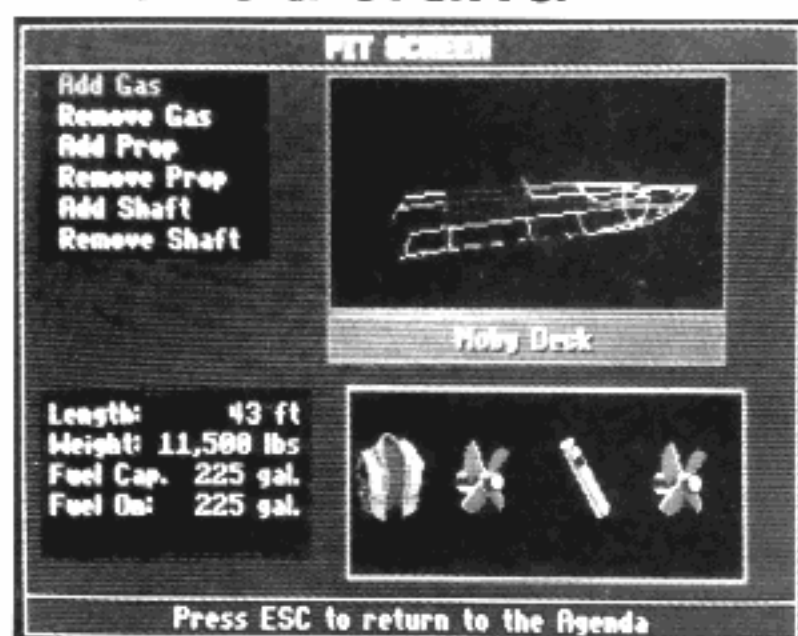


Figure 5: Ecran de stand

Vous n'obtenez qu'un seul arrêt au stand et c'est *avant* la course. C'est donc là que vous devez choisir avec sagesse. Si quelque chose cloche lorsque vous êtes en mer, mieux vaut être préparé.

Power boat vous fournit automatiquement un gilet de sauvetage. De plus, il y a assez de place pour plus d'essence et trois pièces détachées de configuration quelconque. Un pilote doit parfois risquer son bateau pour gagner avantage mais les mers rudes et les tours par minute élevés amènent souvent des pannes d'hélices et des chauffements de moteurs. Le bateau lui-même doit être à un rythme qui permet de contrôler les dégâts inévitables jusqu'à ce que vous terminiez presque la course. Ensuite, tout est dehors.

Gasoline (essence). Vous pouvez ajouter ou retirer de l'essence en surlignant l'option **Add Gas** ou **Remove Gas** et en appuyant sur **Enter**. A chaque fois que vous appuyez sur **Enter**, un gallon d'essence est soit ajouté ou retiré de votre citerne. Appuyez sur **Enter** et maintenez la touche enfoncée pour accélérer le processus de remplissage.

Si vous avez trop de carburant, cela ralentira votre vitesse et augmentera la possibilité de tourner lorsque vous slalomez entre les bouées. Si vous n'en avez pas suffisamment, vous ne pourrez pas terminer le couloir. Chaque bateau utilise des quantités de carburant différentes. Chaque couloir possède une longueur différente. Les conditions météorologiques peuvent provoquer des changements soudains de longueur de couloir et altérer le



glissement de votre bateau (voir partie Réunion des pilotes pour plus de détails). Comme vous pouvez le constater, votre stratégie concernant le carburant est importante.

Pièces détachées. Il s'agit des hélices et des hampes. Vous pouvez endommager votre hélice si elle touche le fond dans les eaux peu profondes ou si vous passez au-dessus d'une bouée. Vous endommagerez une hampe si vos moteurs fonctionnent à un nombre de tours/minute trop élevé pendant trop longtemps.

Surlignez la pièce désirée et appuyez sur **Enter**. La pièce apparaît ou disparaît de la fenêtre Parts view (affichage des pièces).

Entraînement

L'entraînement se passe comme dans la vie réelle: même couloir, même bateau, même conditions de base. Pour retourner à l'agenda à n'importe quel moment pendant la course, appuyez sur **Esc** et suivez les messages-écran. Ou appuyez sur **F10** pour recommencer à vous entraîner.

Essais de qualifications de temps

Si vous enregistrez un nouveau nom ou bateau, vous devez vous soumettre à l'indignité de la qualification qui consiste en une course de la ligne d'arrivée à une bouée et retour. (Chaque course a un temps de qualification et une distance différents). Lorsque vous sélectionnez cette option, vous voyez un écran de vue d'ensemble. Vous en apprendrez plus à ce sujet un peu plus loin mais pour le moment, suivez les directives indiquées ci-dessous.

Du cockpit de votre bateau, vous voyez le drapeau de départ sur le bateau de départ qui se trouve à votre droite.

- 1 Lorsque le drapeau tombe, appuyez sur **Enter** pour démarrer puis sur la touche d'addition (+) du clavier numérique pour accélérer et sur celle de soustraction (-) pour ralentir. Utilisez les touches curseur de gauche et de droite sur le clavier numérique pour manoeuvrer. A l'aide du joystick, poussez le joystick vers l'avant pour accélérer et vers l'arrière pour ralentir et déplacez-le vers la gauche et vers la droite pour manoeuvrer vers la gauche et vers la droite.

POWER BOAT U.S.A.

- 2 Appuyez sur Esc n'importe quand pour quitter les essais et retourner à l'agenda.

Traversée du couloir

Il s'agit d'un tour guidé par hélicoptère du couloir choisi. Cela vous aidera à naviguer plus tard pendant la course et il est donc important d'observer les emplacements des bouées.

Réunion des pilotes

Il est obligatoire qu'une réunion des pilotes ait lieu et que les pilotes y participent pour annoncer officiellement le couloir, le programme des courses et les conditions. Les juges peuvent décider de faire des modifications de dernière minute du couloir telles que déplacer une bouée vers vous.

La course

Ne lâchez pas des yeux le bateau de départ sur votre droite. Lorsque le drapeau tombe, démarrez et partez. Courez autour des bouées de la façon dictée sur la carte de couloir ou sur le côté vert des bouées individuelles. Essayez de gagner. Pour des détails sur la course (c'est-à-dire contrôle du bateau, jauges du cockpit etc.), voyez la partie Tableau de contrôle. Si vous êtes un bleu et n'avez pas terminé l'essai de qualification de temps, le jeu vous rappellera votre oubli.

Cercle du gagnant

Votre but est bien sûr de terminer dans un temps record. Power Boat tient un tableau du temps moyen de chaque pilote. Surlignez l'option **Winner's Circle** puis appuyez sur **Enter** et les positions de la saison ainsi que le tableau des résultats apparaissent. Ils donnent la liste des dix meilleurs coureurs et leur temps moyen pour le circuit de course utilisé. Appuyez sur la barre d'espacement et les rangs des dix meilleures saisons de tous temps apparaissent.

Sortie vers le DOS

Il s'agit d'une option que vous ne voudrez sûrement pas utiliser. En effet, vous voudrez sûrement laisser Power Boat sur votre écran à jamais.



Commandes de base du bateau

Utilisez les quatre touches de direction du clavier numérique ou un joystick pour contrôler la vitesse et la direction de votre bateau. (Si vous utilisez un joystick, n'oubliez pas de lire le paragraphe consacré aux joysticks dans la partie Options de jeu de ce manuel).

Clavier IBM modèle 25 seulement



Accélérer



Ralentir



Tourner à gauche



Tourner à droite



Se soulever



S'abaisser

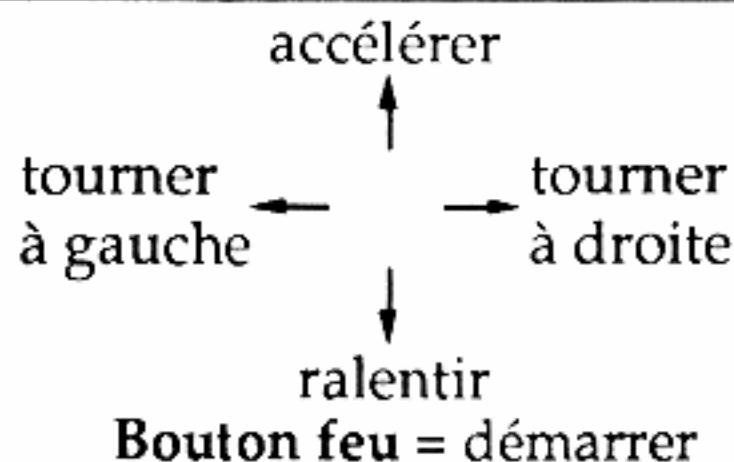
Vue d'hélicoptère

Clavier numérique



Note: Pour que les commandes sur l'IBM modèle 25 fonctionnent, appuyez sur **Shift** et **ScrLK** simultanément.

Joystick



Il existe quelques commandes qui valent la peine d'être mentionnées afin que si vous voulez vous rendre dans une séance d'entraînement, dans un essai de qualification de temps ou une course, vous possédiez tous les outils. (Voir la partie Menu principal: Power boat agenda pour plus de détails). Rappelez-vous que, à chaque fois que vous commencez, vous avez besoin de sélectionner un bateau, un couloir et de vous enregistrer pour la course.

POWER BOAT U.S.A.



Démarrer (bouton feu du joystick)



Arrêter



Ajuster abaissement



Ajuster soulèvement



Activer pompe de renflement



Interrompre jeu pendant entraînement, essais de temps ou course



Sur l'écran de sélection de bateau, retire le texte de l'image rotative du bateau.

Commandes de l'hélicoptère

Lors de la course, vous pouvez voir le monde à partir du cockpit de votre hors-bord ou bien voir les mises en place (tout en contrôlant toujours votre bateau) à partir d'une vue d'hélicoptère, planant au-dessus et derrière votre bateau.

Appuyez sur la touche 7 (touche **Home**) du clavier numérique et vous vous retrouverez à courir dans une perspective d'oiseau en vol. Repérez les bouées distantes. Trouvez vos adversaires. Ou admirez tout simplement le scénario fractal terrifiant.



Pour retourner sur le terrain, appuyez de nouveau sur la touche 7.

Pour manoeuvrer l'hélicoptère:



Fait descendre l'hélicoptère



Fait grimper l'hélicoptère



Fait balancer l'hélicoptère vers la gauche (le scénario va vers la droite)



Fait balancer l'hélicoptère vers la droite (le scénario va vers la gauche)



Hélicoptère se rapprochant de votre bateau



Hélicoptère s'éloignant de votre bateau

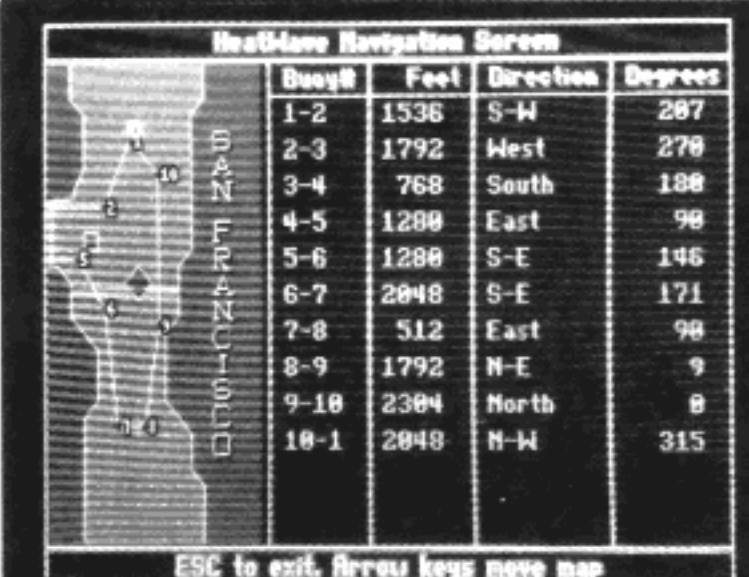
Rappel: En vue d'hélicoptère, vous êtes toujours en compétition avec votre bateau. Toutes les commandes restent les mêmes.

Touches de fonction

Lorsque quelque chose ne va pas ou si quelque chose d'intéressant se passe, l'**indicateur de touche de fonction** approprié commence à clignoter. Pour voir ce qui se passe, appuyez sur la touche F correspondante. A l'exception de F2, vous vous retrouverez sur un nouvel écran.

POWER BOAT U.S.A.

F1 Navigation



The screenshot shows a navigation screen titled "HeatWave Navigation Screen". On the left is a map of San Francisco with a route marked by numbers 1 through 10. An asterisk (*) indicates the boat's current position. On the right is a table with four columns: Buoy#, Feet, Direction, and Degrees. The table lists data for 10 segments of the route. At the bottom, a text prompt reads "ESC to exit. Arrow keys move map".

Buoy#	Feet	Direction	Degrees
1-2	1536	S-W	287
2-3	1792	West	278
3-4	768	South	188
4-5	1280	East	98
5-6	1280	S-E	146
6-7	2848	S-E	171
7-8	512	East	98
8-9	1792	N-E	9
9-10	2384	North	8
10-1	2848	N-W	315

Figure 6: Ecran Navigation

Affiche une carte de votre couloir de course. Cette option affiche aussi la position de votre bateau (l'astérisque) et des autres bateaux (petit marqueur). Vous pouvez dérouler la carte à l'aide des touches curseur. Le tableau sur la droite affiche la distance et la direction de chaque partie de la course. Il s'agit d'informations très utiles.

F2 Loran/radar

Cette option vous fait passer d'un mode de navigation à l'autre. Pour une explication plus détaillée de ces modes, voir la partie Loran/radar du manuel. L'indicateur **F2** clignote lorsque vous vous trouvez dans une eau peu profonde, souvent inférieure à 5-6 pieds bien que les catamarans ont tendance à fonctionner plus haut sur l'eau que les Deep-V.



Time sheet (feuille de temps)

Sparky's Time Sheet		
EVENT	Penalties	Time
Buoy 1	Nil	0:00
Buoy 2	Nil	0:19
Buoy 3	Nil	0:38
wrong side of marker	1:00	0:57
wrong side of marker	1:00	0:58
Laps completed: 3 Penalties: 2:00		
Hit ESC to Return to the Race		

Figure 7. Time sheet (feuille de temps)

Vous indique comment se passe la course pour vous. A chaque fois que vous dépassez un marqueur de bouée, votre temps est enregistré sur cet écran ainsi que toutes vos pénalisations. Vous serez pénalisé pour:

Pénalité	Temps de pénalité
Manquer une bouée	1 minute
Manquer un marqueur	1 minute
Réparations du bateau	
Hampe	1 minute
Hélice	1 minute
Renflement	1 minute
Partir avant le drapeau	1 minute

L'indicateur F3 clignote à chaque fois que quelque chose de nouveau est ajouté à votre feuille de temps.



Damage (Dégâts)

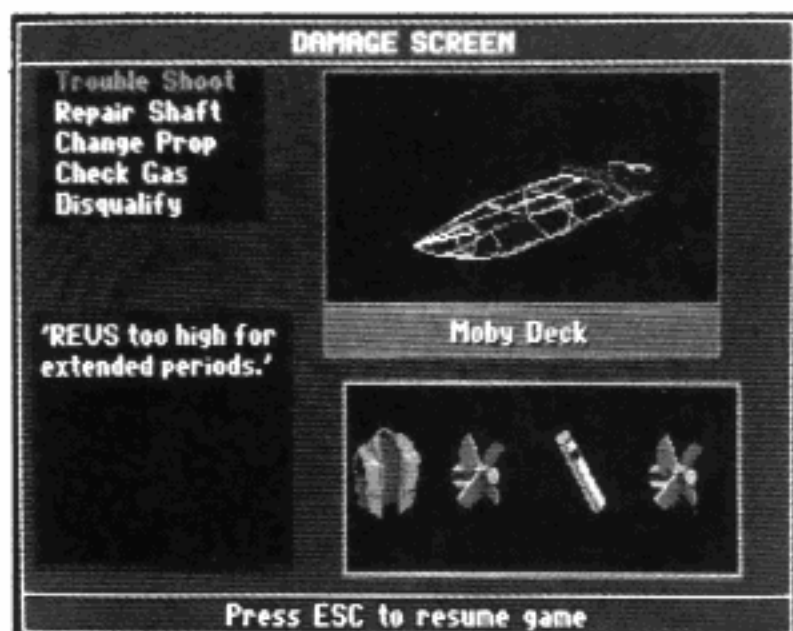


Figure 8: Ecran Damage

L'indicateur F4 clignote si quelque chose ne va pas avec votre bateau. Appuyez dessus pour évaluer les dégâts. Le problème sera énoncé dans la fenêtre du bas.

Il y a aussi un menu sur cet écran. Regardez les choix et appuyez sur **Enter** pour sélectionner l'une des options suivantes:

Trouble Shoot (problème): vous indique le problème. Par exemple, toucher le fond, trop de tours/minute pendant trop longtemps etc.

Repair Shaft (réparer hampe). Seulement si vous possédez une hampe supplémentaire à bord, bien sûr.

Change Prop (changer hélice). Même chose.

Check Gas (vérifier carburant). Vous explique exactement la quantité de gallons d'essence qui reste dans vos citernes.

Disqualify (disqualifier). Vous permet de sortir de la course.



Ranking (grade)

Heathlane Rankings Screen				
Driver	Boat Name	Lap	Last Buoy	Time Penalties
Sparky	Moby Deck	1	10	2:00
Frank	Rev It Up	1	9	1:00
Joe	Hot	1	9	0:00
Bob	Inferno	1	9	0:00
Amburani	Lethal Weapon	1	9	1:00

Hit ESC to Return to the Race

Figure 9: Ecran de grade

Cet écran affiche les positions des cinq pilotes de la course. NOTE: Cette fonction ne prend pas les pénalités en considération. Vous pourriez être bien en avant mais encore perdre à cause des pénalités.



Overview (vue d'ensemble)

Cet écran remarquable vous donne une vue sur une mile de votre position sur le couloir (votre bateau étant la flèche jaune). Cela est très utile pour vos repères. Comme dans le mode hélicoptère, vous pouvez déplacer votre point de visualisation:



Descendre



Grimper



Balancer à gauche (la caméra se déplace à droite)



Balancer à droite (la caméra se déplace à gauche)

The control panel (Le tableau de contrôle)

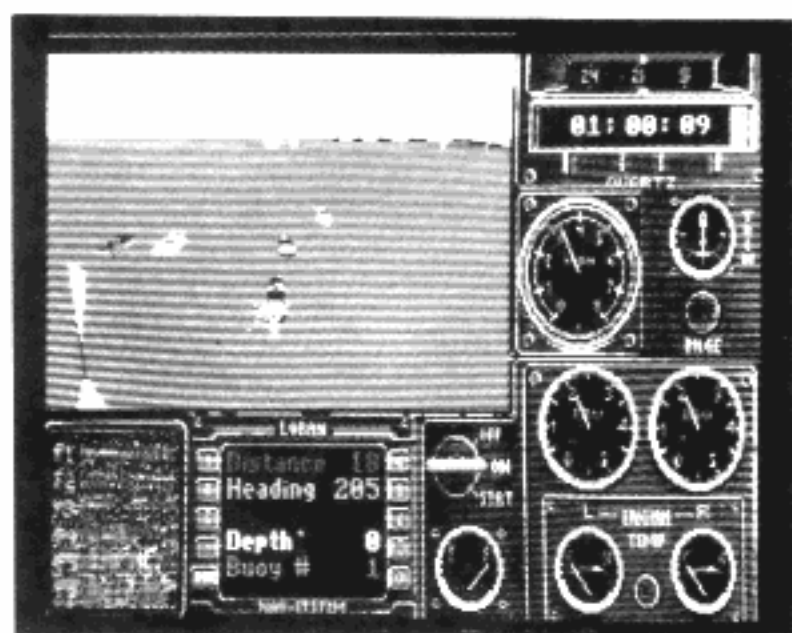


Figure 10: Ecran Control Panel et Race

Une fois que vous avez choisi **Practice** (entraînement), **Qualification Time Trial** (essai de qualification de temps) ou **Race** (course) de l'Agenda, l'écran suivant affiche le tableau de contrôle de votre hors-bord. En voici les composantes et les fonctions:

Compass (boussole)

Vous indique votre position en termes de direction (N, S, E, O) et degrés (0-360).

Clock (pendule)

De façon surprenante, ce dispositif unique donne l'heure du jour (toutes les courses commencent à 1:00) et garde trace de votre temps. Elle peut aussi être utilisée comme chronomètre. Appuyez sur **G** pour le commencer et sur **S** pour l'arrêter, sur **R** pour le remettre à zéro. Appuyez sur **C** pour passer de la pendule au chronomètre.



RPMs (tours/minute)

Les tours par minute de vos hampes de fonctionnement. Plus le tour est élevé, plus vite vos hélices tournent et plus vite vous avancez. Bien sûr, la plupart des appareils de conduite ne peuvent accepter des tours par minute élevés que pendant des périodes de temps limitées.

Speedometer (jauge de vitesse)

Oui. Elle vous indique votre vitesse. N'oubliez pas que certains bateaux tournent sur eux-même si vous essayez de prendre des virages trop serrés à haute vitesse. Veillez à ce que votre vitesse reflète les tours par minute de votre moteur. Si vous allez doucement, mais que les tours par minute sont élevés, il y a quelque chose qui ne va pas comme, par exemple, l'hélice qui est endommagée ou si la manoeuvre n'est pas correctement établie.

Trim (assiette)

Lorsque vous vous rapprochez de la vitesse maximum, votre bateau fait de l'aquaplan. Cela signifie qu'il vole littéralement au-dessus des vagues avec un contact de la coque minime avec l'eau. Si vous ajustez l'assiette vers le haut ou le bas, votre glissement s'aplatira et augmentera considérablement votre vitesse de croisière. Appuyez sur le **curseur du bas** pour aller vers le bas et **du haut** pour aller vers le haut. Faites-le à chaque fois que les conditions de marée changent ou que vous ajustez votre vitesse. (**Note:** l'assiette se déséquilibre à chaque changement de vitesse, aussi vérifiez-la souvent).

Bilge pump (pompe de renflement)

Si votre cale est inondée pour quelque raison que ce soit, appuyez sur **B** pour activer la pompe de renflement. Cela vous permettra de rester à sec mais consomme aussi du carburant et vous ralentit.

Temperature gauge (jauge de température)

Température de la jauge du moteur. N'est élevée que si quelque chose ne va pas ou si vous emballez votre bateau avec trop de tours pendant trop longtemps. Dans les deux cas, le voyant lumineux clignote.

Starter (starter)

Pour démarrer vos moteurs, appuyez sur **Enter** ou sur le **bouton feu**. Pour les arrêter, appuyez sur la touche **Tab**. (Astuce: dans le cas d'une collision imminente, la touche **Tab** vous arrêtera plus vite que si vous utilisez la touche de soustraction (-) du clavier numérique).

Fuel gauges (jauges de carburant)

Ne donne qu'une indication approximative du carburant restant. Pour une lecture plus détaillée, rendez-vous à l'écran de Dégâts (voir partie Ecran-F) en appuyant sur **F4**.

Ecran Loran/radar

Loran. Abréviation pour "long-range navigational (navigationnel à longue portée)". Dans le monde nautique, il s'agit d'un système dans lequel les signaux de pulsion envoyés par deux paires de stations radio sont utilisés pour déterminer la position géographique d'un bateau. Dans Power Boat, ce navigateur correspond à votre ordinateur de bord.

En mode loran, les informations suivantes vous sont montrées:

- **Distance** vers la prochaine bouée
- **Heading** (direction en degrés) nécessaire pour atteindre la prochaine bouée
- **Correction** dont vous avez besoin de faire pour retourner dans le couloir. (le numéro de correction est suivi par un **S** ou un **P**. **S** pour tribord ou correction vers la droite, et **P** pour bâbord ou correction vers la gauche).
- **Depth** (profondeur) de l'eau
- Prochaine **bouée** à atteindre

Radar. Vous savez ce qu'est un 'radar'. En mode **radar**, le haut de l'écran indique toujours la direction dans laquelle vous allez. Votre bateau est représenté par le beep au centre de l'écran. Les autres beeps représentent d'autres bateaux.

Passez d'un mode à l'autre en appuyant sur **F2**.



Guide des erreurs

Si vous avez des questions au sujet de **Power Boat** et ne trouvez pas les réponses dans ce manuel, notre service clientèle peut vous aider. Appelez-nous au 44-01-738-1391 ou écrivez à Accolade Europe Ltd. Attn: Customer Service, 50 Lombard Road, London SW11 3SU, England.

Ayez toujours votre ordinateur à portée de main lorsque vous appelez et les informations suivantes: marque et modèle de votre ordinateur (XT, AT, PS/2 etc.), sa mémoire, les périphériques qui lui sont attachés, le type de moniteur et de carte graphique que vous avez et le contenu de vos fichiers **Config.sys** et **Autoexec.bat**.

Si vous rencontrez des problèmes avec la stimulation, essayez les astuces suivantes avant de nous appeler. Elles pourraient résoudre le problème.

Problèmes de configuration

Si vous commencez la simulation et que rien ne se passe, **Power Boat** devrait détecter automatiquement le mode graphique correct pour votre appareil. Vous pouvez aussi le changer à partir de la rubrique Options du Menu principal.

Astuces pour vos problèmes

Si votre jeu ne se charge pas convenablement, essayez comme suit:

Tout d'abord, relisez le manuel et essayez de suivre les instructions par étape. Si vous en manquez une, tout peut aller mal. Si le jeu ne se charge toujours pas, vérifiez votre fichier **Autoexec.bat** pour les programmes résidents en mémoire (programmes à menu tels que **1 Dir+** et **PC Shell**; utilitaires tels que **SideKick** et **PCTools**; programmes de cache pour disque tels que **PCCache** et **Lightning**) et retirez-les. Nos jeux sont gourmands et n'aiment pas que ces programmes soient chargés avec eux.

Vérifiez aussi votre fichier **Config.sys** pour les drivers de système qui pourraient causer des problèmes tels que le driver d'extension de mémoire pour les disquettes RAM ou le driver de souris.

POWER BOAT U.S.A.

Pour trouver ces fichiers DOS, tapez **CD C:** au message **C>**. Puis tapez soit **TYPE AUTOEXEC.BAT** ou **TYPE CONFIG.SYS**. Si les fichiers s'y trouvent, les informations défileront sur l'écran. Si vous suspectez qu'un des programmes qui s'y trouve est la cause du problème, essayez d'appliquer l'une de ces solutions:

- Relancez votre système avec une disquette du DOS neuve à partir du message **A>**. Une nouvelle disquette du DOS est une disquette sans fichier **Autoexec.bat** ou **Config.sys** (voir votre manuel du DOS pour détails). Puis suivez les instructions normales du jeu.
- Redonnez temporairement un nom à ces deux fichiers (voir manuel du DOS pour spécifications) et relancez votre système.

Tandy 1000 SL

Si vous jouez **Power Boat** sur le **Tandy 1000 SL** avec 512Ko de mémoire et que le jeu ne se charge pas, voici que vous pourriez avoir à faire pour qu'il marche. Cela s'appelle **MEM.FIX** et donne davantage de mémoire utilisée à l'origine par **DESKMATE**:

- 1 Sur l'accessoire de bureau **Deskmate**, appuyez sur **ESC** pour afficher le message du DOS.
- 2 Avec votre disquette du DOS originale dans l'unité, tapez **SETUPL/A**. Le réglage de l'unité utilisée apparaît sur l'écran.
- 3 Appuyez sur la touche **PageDown** une fois puis passez sur le message **Initial Startup Program**.
- 4 Appuyez sur la touche curseur de gauche jusqu'à ce que **MS-DOS** soit surligné. Puis passez au message **Video Memory** et appuyez sur la touche curseur de gauche jusqu'à ce que **16Ko** apparaisse.
- 5 Appuyez maintenant sur **F1**. Un message de statut apparaît intitulé **Updating REPROM registers**. Pour que le changement de mémoire prenne effet, appuyez sur le bouton **RESET** (en bas à gauche, ROUGE). L'appareil charge le DOS.



- 6 Placez la disquette A de **Power Boat** dans l'unité et suivez la séquence de chargement indiquée dans la partie 1 de ce manuel.

Lorsque vous avez terminé de jouer avec la simulation **Power Boat**, suivez ces étapes pour remettre votre ordinateur sur ses réglages originaux:

- 1 Frappez **Ctrl-Q** pour sortir vers le DOS. Remettez votre disquette du DOS dans l'unité et tapez **SETUPL/A** une fois de plus.
- 2 Passez au message **Initial Start Up Program** et appuyez sur la touche curseur de droite jusqu'à ce que **Deskmate** soit surligné.
- 3 Passez maintenant au message **Video Memory** et appuyez sur la touche curseur de droite jusqu'à ce que **64Ko** apparaisse.
- 4 Appuyez sur **F1**. Un message de statut apparaît intitulé **Updating EEPROM Registers**. Pour que le changement de mémoire prenne effet, appuyez sur le bouton rouge **RESET**. Votre Tandy 1000 a maintenant repris sa configuration originale de mémoire.



SERVICE CLIENTELE ACCOLADE EN GRANDE BRETAGNE **44-1-738 1391**

Si vous avez besoin d'aide ou de renseignements sur ce produit Accolade, téléphonez-nous. Soyez assis à votre ordinateur. Nous ferons tout notre possible pour vous aider à résoudre votre problème ou répondre à votre question. Vous pouvez aussi nous écrire à:

Accolade Europe Ltd

Attn: Customer Services
50 Lombard Road
London SW11 3SU
England



VOTRE DISQUETTE EST GARANTIE PENDANT 90 JOURS

Accolade Inc. garantit à l'acheteur original pendant 90 jours à compter de la date d'achat que le support sur lequel le logiciel est enregistré ne présente aucun défaut de matériel ou de fabrication. En cas de défaut autre que mauvaise utilisation, charge excessive ou dégâts causés par manque d'attention, le logiciel peut être retourné durant cette période de garantie sans frais.



CONTRAT DE LICENCE ET BLABLA LEGAL

Ce produit logiciel informatique (appelé "le logiciel") ainsi que le manuel d'utilisation qui l'accompagne sont fournis au client sous licence d'Accolade Inc et est sujet aux termes et conditions suivantes avec lesquels le client s'engage au moment de l'ouverture de l'emballage et de l'utilisation du logiciel/manuel. Le prêt de cette licence ne transfère aucun droit, titre ou intérêt du logiciel ou du manuel au client sauf si expressément mentionné dans ce contrat de licence.

Le logiciel et le manuel d'utilisation sont reproduits exclusivement par Accolade Inc. 1990. Tous les droits sont réservés. Le logiciel et le manuel ne peuvent ni être reproduit, copié sous toute raison. Le client ne peut ni transférer, ni revendre le logiciel ou le manuel. Tous les marques déposées et noms sont propriétés de leurs créateurs respectifs.

Les termes ci-dessus énoncés sont les termes uniques et exclusifs du client. Accolade Inc. décline toute responsabilité concernant les dégâts causés de façon directe, indirecte, spéciale, incidentelle ou conséquenciels en rapport avec le logiciel ou le manuel d'utilisation. Sauf si mentionné ci-dessus, Accolade Inc. ne fait aucune garantie, expresse ou dissimulée en rapport avec le logiciel ou le manuel d'utilisation et rejette toute garantie y compris sans restriction, la garantie de commercialisation et d'adaptation pour un but particulier.

ACCOLADE™
The best in entertainment software.™