

TEST DRIVE™

Instructions de chargement

Commodore 64/128

Retirez toutes les cartouches et insérez la disquette dans le lecteur. Tapez LOAD"***",8,1 et frappez Return. Connectez la manette de jeu au port 2.

Atari ST

Insérez la disquette dans le lecteur. Allumez l'ordinateur. Le jeu se charge automatiquement. Connectez la manette de jeu au port 2.

Amiga

Lancez Kickstart 1.2 (s'il y a lieu). Lorsque le programme vous demande le 'workbench', insérez la disquette Test Drive. Le programme se charge automatiquement. Connectez la manette de jeu au port 2.

Version cassette:

1. Insérez le côté 1 et rembobinez la bande.
2. Maintenez la touche **Shift** enfoncée et frappez RUN/STOP.
3. Suivez les instructions qui s'affichent à l'écran.

Le jeu

La quête de toute une vie touche enfin à sa fin. Vous êtes sur le point de piloter une des voitures les plus exotiques du monde. Votre chance est enfin venue. Vous venez de gagner votre premier million et vendant les actions de votre société de services et d'ingénierie en informatique.

Vous vous empressez de rendre visite à votre concessionnaire. Le représentant voit bien que l'argent n'est pas un problème et vous offre de faire un essai sur la voiture de votre choix.

Vous regardez autour de vous et votre coeur fait un bon. Vous voyez devant vous cinq voitures. Vous desserrez votre col pour pouvoir respirer. Laquelle choisir?

Sélection du véhicule d'essai

Appuyez sur le bouton de tir pour quitter l'écran de présentation. Les voitures et leurs performances s'affichent alors sur l'écran. Vous pouvez examiner les cinq voitures en manoeuvrant la manette de jeu vers le haut/bas. Pour sélectionner la voiture de votre choix, appuyez sur le bouton de tir.

Conduite

Vous insérez la clef, vous lui donnez un léger tour et vroom, c'est parti. Vous passez nerveusement votre vitesse et débrayez lentement. Vous commencez votre itinéraire au 'Rock' pour suivre une longue route de montagne idéale pour tester les caractéristiques de la voiture et faire le parcours de votre vie.

La conduite n'est pas aussi simple qu'elle en a l'air. Les nids-de-poule, les chauffeurs du dimanche et les mares vous empêchent d'accélérer ou provoquent des incidents malencontreux. Et n'oubliez pas les 'flics' qui attendent impatiemment que des m'as-tu-vu comme vous traversent leur écran radar.

Faites bien attention car vous n'avez que cinq chances d'atteindre 'Top of the Rock'. En cas d'incident, appuyez sur le bouton de tir pour continuer.

Sur la route

Dans la partie supérieure gauche du pare-brise, fixé au pare-soleil, se trouve votre détecteur radar. Il est extrêmement efficace et vous avez intérêt à vous en servir si vous tenez à éviter les feux rouges clignotants se réfléchissant dans votre rétroviseur. Lorsque vous vous approchez d'un écran radar, votre fidèle détecteur radar vous

en avertit en déclenchant un bip sonore et en faisant clignoter des voyants rouges. Lorsque tous les voyants rouges sont allumés, c'est que votre vitesse a été pointée par le radar de la patrouille d'autoroute. Si vous avez la malchance d'en arriver là, vous devez ralentir et faire ce que vous dit le policier de service. Dans le cas contraire, vous arriverez peut-être à vous en débarrasser ou il se mettra devant vous pour vous forcer à vous arrêter. Prenez garde, car en essayant de l'ignorer, vous allez le renverser. Les policiers n'aiment pas beaucoup que les gens endommagent leur véhicule, encore moins s'il s'agit de personnages conduisant des 'voitures de fantaisie'. Vous irez tout droit en prison SANS PASSER PAR LA CASE DEPART. Terminé la partie, mon vieux.

Commande

Clavier

D	Active le décalage d'affichage
M	branche/débranche la musique
S	branche/débranche le son
Cntrl-R	redémarre le jeu
P	suspend/reprend la partie
O	Modèle de décalage facultatif (émule le modèle de décalage réel à la manette de jeu)
V	Affichage numérique (C64`uniquement)

Manette de jeu

Vers le haut (avant)	Marche arrière/accélération
Vers le bas (arrière)	Freinage
Vers le haut/bouton de tir	Changement de vitesse
Vers le bas/bouton de tir	Rétrograder
Gauche	Tourner à gauche
Droite	Tourner à droite

Remerciements

Conception et programmation: Don Mattrick, Mike Benna, Kevin Pickell, Bruce Dawson, Amory Wong, Brad Gour, Rick Friesen

Graphismes: John Boechler, Tony Lee

Son et Musique: Patrick Payne

Produit par: Jon Correll

Copyright

Logiciel © 1987, Accolade™, Inc. Tous droits réservés. Autorisé et conçu par Distinctive Software, Inc.

Manuel © 1987, Accolade™, Inc.

Publié en Europe par Electronic Arts Ltd., 11/49 Station Road, Langley, Berks SL3 8YN, Angleterre.

Limited Warranty

Electronic Arts warrants to the original purchaser of this computer software product that the recording media on which the software programs are recorded will be free from defects in materials and workmanship for 90 days from the date of purchase. During such period defective media will be replaced if the original product is returned to Electronic Arts at the address below, together with a proof of purchase, a statement describing the defects, and your return address.

This warranty does not apply to the software programs themselves, which are provided "as is", nor does it apply to media which has been subject to misuse, damage or excessive wear.

This warranty is in addition to, and does not affect your statutory rights in any way.

Media Replacement

Electronic Arts will replace user damaged media if the original media is returned with a Eurocheque payable to Electronic Arts Ltd. for £5.75 (inc. VAT) for disk or £3.45 (inc. VAT) for cassette.

Electronic Arts Ltd., 11/49 Station Road, Langley, Berks SL3 8YN, England.