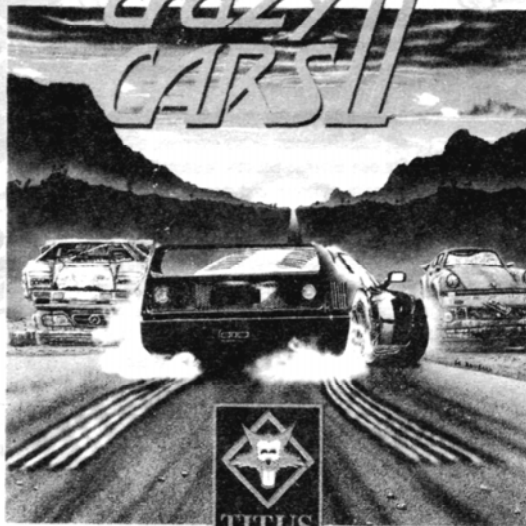


CRAZY CARS II



Instructions de chargement :

Mise en route :

Assurez-vous que l'alimentation de la console est coupée.

Introduisez la cartouche de jeu dans la console, de la manière décrite dans le mode d'emploi de votre Amstrad.

Mettez la console sous tension. Si rien n'apparaît à l'écran, mettez la console hors tension, retirez la cartouche et essayez à nouveau.

Lorsque l'écran de titre apparaît, appuyez sur la touche 1 ou la touche 2 pour commencer la partie.

IMPORTANT :

Faites toujours très attention à ce que l'alimentation de la console soit coupée avant d'introduire ou de retirer une cartouche.

L'HISTOIRE

Le gang des casseurs de voitures nargue la police corrompue de quatre états des Etats Unis (UTAH.COLORADO.ARIZONA.NEW MEXICO). En effet ces individus sans scrupules volent toutes les automobiles de luxe avec la complicité de quelques policiers véreux supervisant les opérations. Le service d'intervention du FBI décide de mettre un terme à ces activités illégales et scandaleuses. On vous envoie comme appât pour démasquer les policiers impliqués dans le trafic qui a déjà volé ou détruit presque toutes les Mercedes, Porsche, Lamborghini et Ferrari. Vous disposez pour votre mission de la dernière née des Ferrari : la fantastique F40 dont le tableau de bord a été agrémenté d'un équipement électronique hyper sophistiqué. Malheureusement, les voleurs

se doutent de quelque chose et essaient de vous faire abattre par les policiers appartenant à la bande. Vos ennemis sont à la fois les policiers appartenant au complot, et ceux, encore honnêtes, à la recherche des voleurs, qui voient passer sur leur territoire une F40 à 300 KM/H.

VOTRE MISSION

Au début de la partie, votre position de départ, ainsi que l'endroit à atteindre vous sont indiqués sur la carte. Vous devez faire appel en permanence à cette carte pour trouver votre chemin. A chaque croisement, votre ordinateur de bord vous indique l'orientation et le numéro de la route secondaire que vous pouvez prendre. L'espace de jeu représente le véritable réseau routier de 4 états des Etats-Unis, et vous ne pourrez pas en sortir (barrage infranchissable). Dès que vous dépassez la limitation de vitesse qui est de 55 Mph (environ 90 km/h), deux types d'obstacles apparaîtront:

Les voitures de polices essaient de vous barrer la route.

Les policiers qui dressent des barrages pour vous empêcher de passer.

Pour franchir les barrages vous devez prendre le risque de quitter la route, sous peine de voir votre Ferrari exploser.

Dès que vous apercevez une route qui rejoint celle sur laquelle vous vous trouvez, vous pouvez couper à travers champs en évitant toutefois les poteaux télégraphiques et les bornes kilométriques.

Dès que vous démarrez le moteur de votre F40, le chronomètre décompte le temps de votre mission.

Si celui-ci arrive à zéro, votre Ferrari explose, et votre mission sera un échec.

COMMENT PILOTER LA FERRARI F40

Avant de commencer à jouer, familiarisez-vous avec les mouvements et les fonctions de chacune des touches. Vous devez synchroniser les mouvements de votre main avec ceux de vos yeux pour pouvoir éviter tous les obstacles. N'oubliez pas que c'est par la pratique que vous parviendrez à la perfection.

COMMANDES

GX4000

A - Touche de direction

Vous pouvez aller à gauche ou adroite en appuyant sur un côté ou l'autre du bouton, et accélérer ou freiner en appuyant en haut ou en bas.

1 - Touche bouton 1 : Changement de vitesse Pour passer en vitesse rapide (H), vous devez appuyer sur ce bouton tout en accélérant. Pour repasser en vitesse lente (L), appuyez sur le bouton tout en freinant.

2 - Touche bouton 2 : Fait apparaître et disparaître la carte routière. Les deux points clignotants indiquent votre départ et votre arrivée (votre position n'est pas représentée sur la carte). Vous pouvez déplacer la carte en utilisant le bouton de direction.



CPC+

Clavier:

Haut.....Accélération

Bas.....Freinage

Gauche.....Tourner vers la gauche

Droite.....Tourner vers la droite

P.....Pause

ESC.....Abandon de la partie

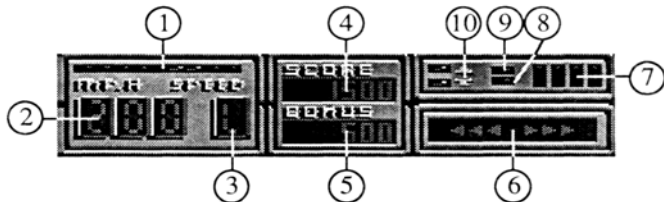
Barre Espace (+haut ou bas)... Changement de vitesse

Avec un joystick à 1 bouton de feu:

Les commandes sont les mêmes que pour la GX4000 sauf pour la carte routière ou vous devez appuyer sur la touche C pour la faire apparaître ou disparaître.

LE TABLEAU DE BORD DE VOTRE FERRARI:

Le tableau de bord de la F40 du service intervention du FBI a été étudié spécialement pour votre mission... Il comporte donc les éléments suivants:



1... Compte tours du moteur de votre Ferrari F40

2...Compteur de vitesse (tachymètre)

3... Indicateur du rapport de la boîte de vitesse (H pour High ou L pour Low)

4... Compteur digital du score

5... Compteur digital du bonus

6 Chronomètre/ ordinateur de repérage. Il indique au moment des croisements: la direction (gauche ou droite) de la prochaine séparation en deux de la route sur laquelle se trouve la voiture, ainsi que son numéro (même numéro que sur la carte routière).

7 ... Indicateur de la distance du radar (ou de la voiture de police) le plus proche.

8 ... Indicateur de la détection d'un radar (ou d'une voiture de police).

9 ... Indicateur du bon fonctionnement du radar.

10 . Indicateurs de l'orientation du radar (ou de la voiture de police) le plus proche.

SCORE ET BONUS

Score:

Le score augmente au cours du jeu en fonction du kilométrage parcouru.

A la fin d'une étape, le bonus est additionné au score.

Bonus:

Au départ de la première étape, votre compteur de bonus est initialisé à 20000 points (40000 à la deuxième étape.60000 à la troisième).

A chaque poursuite, le bonus et le temps correspondent au parcours idéal estimé par votre ordinateur de bord.

Ce compteur diminue rapidement en fonction de la distance parcourue. A chaque fois que la Ferrari réussit à franchir un barrage de police, le bonus augmente de 10000 points.

Le bonus est acquis si l'étape est parcourue avant que le chronomètre soit à zéro.

SCOREBOOK

[illegible]

SCOREBOOK

[illegible]

SCOREBOOK

[illegible]

©TITUS 1990. CRAZY CARS II est un logiciel protégé en France et à l'étranger dans le cadre des conventions internationales de droit d'auteur. Il est interdit de reproduire, adapter, louer ou désassembler ce logiciel, y compris sa documentation, dont le programme source a été enregistré auprès de l'Agence pour la Protection des Programmes (A.P.P.) à Paris.



TITUS 28 TER AVENUE DE VERSAILLES
93220 GAGNY - FRANCE