

WES COLLECTORS

MANUEL D' INSTRUCTIONS

LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE
SWITCHBLADE

SHADOW OF THE BEAST™

GHOULS 'n' GHOSTS™

SUPER CARS



LES COLLECTORS

Amstrad CPC 6128

Insérez disquette 1 dans l'unité de lecteur, et utilisez le charger de disquette, et tapez RUN""DISC. Suivez ensuite les instructions de chargement affichées à l'écran.

LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE

Par Magnetic Fields.

Copyright Gremlin Graphics Software Limited 1990

Les droits d'auteur de ce manuel et des renseignements que contiennent les disquettes appartiennent à Gremlins Graphics Ltd. Ce produit est exclusivement réservé à l'usage personnel de son propriétaire. Il est interdit de transférer, de donner ou de vendre toute partie du manuel ou des renseignements sur disquette sans la permission préliminaire de Gremlins Graphics Software Limited. Celui qui procèdera à toute reproduction de ce programme, sous quelque forme que ce soit, pour quelque raison que ce soit, sera coupable de violation de droits d'auteur et sujet à responsabilité civile envers les propriétaires de ces droits.

Lotus Esprit Turbo Challenge est un jeu de course automobile à un ou deux joueurs. D'après Gremlins, c'est le plus rapide, le plus fluide et le plus grisant de tous les jeux de course de style arcade jamais vus. Le but final du jeu est de se qualifier pour la Licence Lotus . Elle ne sera remise qu'au groupe d'élite formé d'individus qui auront terminé chacun des trente-deux parcours sur pistes et qui finiront à la première place du tableau des meilleurs pilotes de course automobile. La façon d'obtenir votre Licence Lotus lorsque vous aurez achevé cette tâche de géant vous est expliquée en détail un peu plus loin.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Amstrad Cassette

Insérez la cassette dans votre lecteur de cassettes. Appuyez simultanément sur CONTROL (CTRL) et sur la petite touche ENTER. Appuyez sur la touche PLAY de votre magnétophone puis appuyez sur n'importe quelle touche. Le programme se chargera et se déroulera automatiquement.

LES OPTIONS

Les options principales s'affichent sur l'écran des Options. Pour faire un choix, il vous suffit de déplacer le joystick vers le haut ou vers le bas. Vous mettrez ainsi en évidence les options que vous désirez modifier. Déplacez ensuite votre joystick vers la gauche ou vers la droite.

Voici les différentes options possibles:

Difficulty (Difficulté): Vous pouvez choisir entre Easy (Facile), Medium (Moyen), Difficult (Difficile) et Practice (Entraînement). Au niveau facile, vous devez terminer sept courses; au niveau moyen, il y en a dix; et au niveau difficile, il y en a quinze. L'option entraînement vous permet de vous entraîner à conduire sur des pistes spécialement aménagées.

Number of players (Nombre de joueurs): Un ou deux.

Name of Player (Nom du joueur): Pour utiliser cette option, effacez d'abord le nom déjà inscrit au menu puis tapez votre propre nom.

Manual Gears/Computerised Gears (Vitesses Manuelles/Vitesses informatisées): Choisissez entre vitesses manuelles et vitesses informatisées. Les vitesses manuelles habituelles sont beaucoup plus difficiles à manipuler au départ. Cependant les vitesses informatisées sont moins performantes au point de vue reprise et vitesse maximale.

Normal/Alternative controls (commandes normales/alternatives): Lotus est doté de deux méthodes de commande du joystick, vous pouvez donc choisir l'une d'entre elles. A notre avis, une fois que vous la connaîtrez bien, la méthode alternative vous procurera plus de plaisir que la méthode normale. La méthode normale est celle qui est généralement utilisée pour les jeux de course.

COMMANDES NORMALES DU JOYSTICK:

Accélère - Joystick Haut

Freine - Joystick Bas

Tourne à gauche - Joystick Gauche

Tourne à droite - Joystick Droite

Passe la vitesse supérieure - Joystick Haut & Feu

Passe la vitesse inférieure - Joystick Bas & Feu

COMMANDES ALTERNATIVES DU JOYSTICK:

Accélère - Maintenez Feu Enfonce

Freine - Joystick Bas

Tourne à gauche - Joystick Gauche

Tourne à droite - Joystick Droite

Passe la vitesse supérieure - Joystick Haut

Passe la vitesse inférieure - Joystick Bas

Une fois que votre sélection est faite, appuyez sur le bouton feu pour quitter l'écran.

Vous aurez ensuite la possibilité de choisir la musique qui accompagnera vos efforts pendant la course. Il y en a quatre en tout, pour en choisir une, déplacez le joystick de gauche à droite et appuyez sur feu quand celle que vous voulez entendre est mis en évidence.

La course

A chaque niveau, le coureur devra terminer dans les dix premiers pour être qualifié pour la course suivante. En mode deux joueurs, si l'un des deux conducteurs termine dans les dix premiers, les deux coureurs participeront à la course suivante. La position de départ d'un coureur est déterminée par sa position à l'arrivée de la course précédente, laquelle est inversée. Par exemple, si un coureur finit premier, il commencera la course suivante à la vingtième place; s'il finit second, il commencera la course suivante à la dix-neuvième place, etc... Sur les pistes les plus difficiles, le conducteur devra faire face à des dangers plutôt désagréables, sur route et hors route, et certaines pistes vous réserveront d'assez mauvaises surprises.

Assistances

Certaines pistes sont trop longues pour être parcourues sans faire le plein de carburant, il vous faudra donc des points d'assistance. Ils se trouvent toujours juste après la ligne de départ/arrivée, et sont indiqués par un panneau représentant une clé jaune. Pour faire un arrêt carburant, placez-vous dans la voie de dégagement et freinez. Vous passerez ensuite à un nouvel écran sur lequel vous verrez votre réservoir se remplir. La quantité de carburant est indiquée sur le compteur à droite de l'écran. Vous pouvez quitter cet écran dès que vous pensez avoir assez de carburant en appuyant sur le bouton feu.

SWITCHBLADE™

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Amstrad CPC 464

Insérez la cassette dans le lecteur de cassette interne, appuyez sur les touches CONTROL et ENTER. Suivez ensuite les instructions de chargement affichées à l'écran.

SCENARIO

Havok est de retour dans le monde robotique de Thraxx.

Après 10,000 ans de paix, Fireblade (la lame de feu), source de puissance pour les anciens Bladeknights ('Chevaliers de la lame'), s'est brisée.

Le ciel s'embrasa et les habitants de l'Undercity tombèrent, victimes des attaques des créations cauchemardesques de Havok.

Les Bladeknights, impuissants, moururent auprès de leur peuple.

Vous jouez Hiro, le dernier des Chevaliers, un guerrier hi-tec, furtif, rusé et armé d'un puissant bras robotique reprogrammable.

Vous devez tout d'abord entrer dans l'Undercity et rassembler les seize morceaux de la lame de feu.

Alors seulement vous pourrez vous mesurer contre Havok et venger la mort de votre peuple.

LE JEU

Vous devez guider Hiro à travers le labyrinthe de l'Undercity afin de retrouver les seize morceaux de la lame de feu. Après les avoir rassemblés il vous faudra vaincre Havok, terminant ainsi son règne de terreur et vengeant votre peuple.

L'ECRAN

Switchblade affichera seulement les parties de l'écran que Hiro a visitées pendant le jeu en cours, ainsi Switchblade est une aventure d'arcade dont vous ferez la carte vous-même. Il y a de nombreux passages et endroits secrets dans ce labyrinthe souterrain, il serait donc prudent d'explorer toutes les sorties possibles. Pour rendre un endroit récemment découvert, visible sur l'écran, amenez-y Hiro. Vous pourrez revoir cet endroit pendant le reste du jeu.

VITALITE

A la fin de ce compteur, Hiro perdra une de ses vies, le compteur de puissance de combat se remettra à zéro et Hiro perdra l'arme en sa possession (sauf si Hiro se bat contre un 'SUPER-ENNEMI' de fin de niveau). Perdre une vie donne à Hiro 2 secondes d'invulnérabilité. Si Hiro perd toutes ses vies le jeu se termine.

INDICATEUR D'ARMES

Si Hiro se bat autrement qu'à mains nues, un petit compteur à droite de l'indicateur d'armes vous montrera combien il lui reste de munitions. Hiro retournera au combat à mains nues une fois toutes les balles utilisées.

AFFICHAGE DE BONUS

Cet affichage indique les lettres de bonus que vous avez gagnées.

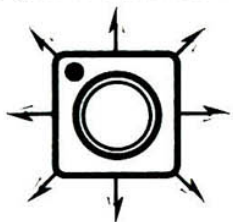
LA LAME DE FEU

Pendant votre voyage dans l'Undercity vous ramasserez les fragments de la Lame de Feu. Au fur et à mesure que vous trouvez ces fragments, l'affichage (indiqué ci-dessus) commencera à construire une image de la Lame de Feu. Celle-ci sera complète quand vous aurez les seize morceaux, et à ce moment-là, l'arme de Hiro se changera automatiquement en Lame de Feu.

COMMANDES AU MANCHE A BALAI

Sautez/Grimper (si vous êtes sur une échelle)

Sautez à gauche



Sautez à droite

Courez vers la gauche

Courez vers la droite

Descendez (si vous êtes sur échelle)

NB

1. Le bouton de TIR contrôle les mouvements de combat de Hiro et le lancement de son bras robotique.

2. Pour permettre à Hiro de sauter plus loin, élanchez-vous avant un saut.

COMMANDES AU CLAVIER

Pour quitter, maintenez la touche Feu enfoncée et appuyez sur P. P - Pause.

Pour choisir entre la musique ou les effets sonores, déplacez le manche à balai à GAUCHE ou à DROITE de la page des titres.

COMBAT

Appuyez sur le bouton de TIR et gardez-le enfoncé, et la puissance de combat de Hiro augmentera. Quand vous relâcherez le bouton de TIR Hiro exécutera un mouvement de combat ou lancera une arme de son bras robotique.

Quand Hiro se bat à mains nues (indiqué par un symbole représentant un poing), la longueur de ce compteur contrôle la puissance et la nature du mouvement de combat que Hiro exécutera au moment où vous relâchez le bouton TIR.

Plus la barre du compteur de puissance de combat est longue, plus le mouvement de combat sera puissant.

a) Quand le compteur est dans le premier quart de la barre, Hiro donne un coup de poing.

b) Quand le compteur est dans le deuxième et troisième et troisième quarts de la barre, Hiro donne un coup de pied.

c) Quand le compteur est dans le dernier quart de la barre, Hiro donne un grand coup de pied bas.

Si Hiro se bat avec une arme plutôt qu'à mains nues, le type d'armes qu'il utilise déterminera les effets du compteur de puissance de combat.

Le bras robotique de Hiro peut lancer 7 armes différentes.

Blade (Lame) - La longueur du compteur de puissance de combat détermine la portée de cette arme.

Scorchball (Boule de feu) - La Longueur du compteur de puissance de combat détermine la portée de cette arme, cependant, elle frappera son ennemi plusieurs fois et ne s'arrêtera que si elle atteint un mur ou excède sa portée.

Dart (fléchette) - Cette arme a une portée limitée et la puissance de combat de Hiro n'a pas d'effet sur sa puissance ou sur sa portée.

Spinblade (Lame tournante) - La longueur du compteur de puissance de combat détermine la vitesse à laquelle cette arme est lancée.

Needle bolts (Boulons à aiguilles) - La longueur du compteur de puissance de combat détermine la force d'impact en augmentant le nombre de Needle Bolts lancés par le bras robotique.

Trispike (Triple points) - Cette arme a une portée illimitée et la puissance de combat de Hiro n'a pas d'effet sur sa puissance ou sa portée.

Fireblade (Lame de Feu) - Cette arme a une portée illimitée et est la plus puissante de ce jeu - la seule qui pourra vaincre Havok. La puissance de combat de Hiro n'a pas d'effet sur sa puissance ou sur sa portée.

BONUS

Vous les trouverez tout au long du jeu, cachés, par exemple, dans des murs, des flasques ou simplement éparpillés dans les couloirs et les pièces. Cassez une brique ou un flasque et vous gagnerez dix points.

Pierres précieuses de bonus - Elles valent 50, 100, 200, 400 ou 700 points chacune selon leur taille.

Les flasques de bonus - Valent 700 points chacun

Sphères de bonus - Valent 1000, 2000 ou 5000 points selon leur taille. Mias attention, si elles tombent sur le sol elles se briseront et ne vaudront plus rien.

Lettres de bonus - Ramassez-les et les lettres des mots correspondants s'allumeront en bas de l'écran et vous aurez un bonus. Allumez le mot EXTRA et vous gagnerez une vie supplémentaire, allumez BONUS et vous gagnerez 10000 points.

BLASONS D'ARMES

Une fois ramassés ils transforment l'arme de Hiro en l'arme représentée au centre du blason et donne un magasin entier de balles à son bras robotique (sauf si Hiro se bat à mains nues).

Blason de balles - Il réapprovisionne le bras robotique de Hiro avec un magasin entier de balles. Mais si Hiro se bat à mains nues il vaut 50 points de bonus et n'a aucun effet sur son bras.

Blason de puissance - Il augmente le minimum de puissance de combat de Hiro par un point sur le compteur de puissance de combat jusqu'à un maximum de 8 blasons. Hiro les garde sur son compteur jusqu'à ce qu'il obtienne un blason de puissance de remise à zéro ou jusqu'à ce qu'il perde une vie. Si ce bonus est touché par un des mouvements de combat de Hiro ou par une des armes de son bras, il se transformera en un blason de puissance de remise à zéro.

Blason de vitesse - Il augmente le taux de puissance de combat sur le compteur quand le bouton de TIR est enfoncé. Vous pouvez accumuler jusqu'à 3 de ces blason et vous les garderez sur le compteur jusqu'à ce que Hiro obtienne un blason de puissance de remise à zéro ou jusqu'à ce qu'il perde une vie. Si ce bonus est touché par un mouvement de combat de Hiro ou par son bras, il se transformera en un blason de vitesse de remise à zéro.

Blason de puissance de remise à zéro - Il remet la puissance de combat de Hiro à zéro en otant tous les blasons de puissance que le joueur a obtenus du compteur. (400 points)

Blason de vitesse de remise à zéro - l remet le taux de puissance de combat à zéro sur le compteur. (400 points)

Réapprovisionnement de vitalité - Il ramène la vitalité de Hiro à son maximum dans sa vie en cours.

Invulnérabilité - Donne une période de 16 secondes d'invulnérabilité (indiquée par l'apparition d'une petite boule d'énergie qui orbite autour de Hiro) pendant laquelle il ne perdra pas de vitalité.

Fragments de Lame de Feu - Vous aurez 10000 points pour chaque morceau de la Lame. Si vous amassez les 16 fragments vous aurez 50000 points supplémentaires.

DANGERS ET ENNEMIS

Flames (Flammes)

0 Point

Spidorbs (Araignées sphériques robots)

Sentinelles robots qui grimpent aux murs. 100 Points

Proximity sensing floor spikes (Pointes au sol sentant une présence proche)

0 Point.

Crestheds

Mutants guerriers blindés équipés de poings en lames tranchantes. 200 points.

Bladeballs (Boules munies de lames)

0 Point.

Spikelice (Poux à pointes)

Insectes mutants couverts de pointes venimeuses. 50 Points.

Reptilons (Hommes-reptiles)

Hommes-lézards très puissants dont la seule arme est leur force. 250 Points.

Cybats (Chauves-souris robots)

Créatures meurtrières qui attaquent avec des griffes métalliques. 100 Points.

Mansnakes (Hommes-serpents)

Espèces de robots hommes-serpents armés de puissantes griffes métalliques. 100 Points.

Scorpoids (Scorpions robots)

Scorpions robots dont le dard a des lames tournantes. 250 Points.

Flamehogs

Hommes-sangliera blindés et extrêmement féroces, armés de bras lanceurs de flammes. 300 Points.

Striders

Affreuses machines robotiques de guerre, armées de piques électriques à haute tension. 300 Points.

Kobras (Cobras)

Serpents robots sans pitié avec crochets venimeux hypodermiques. 300 Points.

Razorbs

Sphères robotiques hérissées de lames tournantes. 350 Points.

SUPER-ENNEMIS

Giant Spikelouse (Poux à pointes géant)

5000 Points.

Giant Cybat (Chauve-Souris robot géante)

5000 Points.

Giant Scorpoid (Scorpion robot géant)

5000 Points.

Giant Roborganism (Roborganisme géant)

5000 Points.

Havok

50000 Points, plus un bonus de 20000 points pour chaque vie restante à la fin du jeu.

SHADOW OF THE BEAST (L'OMBRE DE LA BÊTE)

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT:

Amstrad CPC 464

Insérez la cassette dans le lecteur de cassette interne, appuyez sur les touches CONTROL et ENTER. Suivez ensuite les instructions de chargement affichées à l'écran.

L'OBJECTIF DU GUERRIER

Vous devez vous frayer un chemin à travers différentes régions pour atteindre le coeur du repaire de votre ennemi et rencontrer votre adversaire ultime. Les créatures que vous trouverez sur votre passage vous seront toujours hostiles, et causeront des dégâts lorsqu'elles entreront en contact avec vous. Vous pouvez éviter ce contact en les repoussant à coups de poing et à coups de pied quand elles se rapprochent un peu trop, ou encore en les abattant si vous avez une arme.

Chaque fois que vous êtes touché, votre rythme cardiaque accélère. Le moniteur, en bas au centre de l'écran, vous donne votre rythme cardiaque actuel. Si votre rythme cardiaque est trop rapide, votre coeur explose, ce qui produit une mort instantanée. Lors de votre attaque du repaire, vous trouverez divers objets qui pourront vous aider dans votre quête. Certains objets, par exemple les clés peuvent être ramassés et utilisés plus tard quand vous leur passez dessus. Les éléments que vous possédez sont indiqués en bas de l'écran. D'autres éléments comme les potions ont un effet immédiat qui s'affiche à l'écran quand vous leur passez dessus.

Il existe aussi des armes qui peuvent être ramassées à certains points du jeu. Vous pouvez les utiliser à la place des coups de poing et des coups de pied pour détruire vos adversaires. Certaines créatures ne peuvent être détruites que par des armes spéciales. C'est à vous de décider du meilleur moyen d'utiliser les objets que vous trouvez, et de la meilleure façon d'aborder les créatures que vous rencontrez.

COMMANDES DU GUERRIER

Utilisez soit le joystick, soit le clavier pour contrôler les mouvements du Guerrier.

Joystick	Clavier	Résultat
En haut	Q	Saute/Utilise une issue
A gauche	O	Va à gauche
A droite	P	Va à droite
En bas	A	Va vers le bas
Feu	Barre	Coups de pied, coups de d'espacement poing, ou déclenche une arme
	H	Met le jeu en pause

Appuyez sur le bouton feu pour donner des coups de poing ou des coups de pied quand vous sautez. Par contre, si vous avez une arme, c'est elle qui se déclenchera quand vous appuyerez sur le bouton feu.

En général, si vous faites aller la joystick vers le bas ou vers le haut, le guerrier fera au bond ou s'accroupira. Cependant, si vous êtes debout sur ou contre une échelle, et si vous faites aller la joystick vers le haut ou vers le bas, le guerrier grimpera ou descendra. Des issues se trouvent entre les régions. Si une issue est droit devant vous, vous n'avez qu'à la traverser pour l'utiliser. Si une issue est sur un côté, approchez-vous en, puis pousser la joystick vers le haut pour l'utiliser.

GHOULS 'N' GHOSTS

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Amstrad CPC Cassette

Appuyez sur CTRL et la petite touche ENTER en même temps puis appuyez sur PLAY sur le magnétophone.

IMPORTANT: Utilisateurs de Amstrad CPC Cassette On vous demandera de remettre votre compteur au début du niveau 1. Si pendant le chargement d'un niveau quelconque, une erreur de chargement venait à se produire, réembobinez et rechargez à partir du début des blocs de données correspondant à ce niveau particulier.

Par soucis de commodité, nous avons incorporé la grille suivante:

Niveau 1	000
Niveau 2	
Niveau 3	
Niveau 4	
Niveau 5	

306
305

SCENARIO

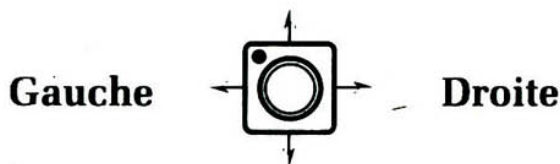
Pouvez-vous aider Arthur à libérer la Princesse Hus? Cinq niveaux d'action palpitante dans lesquels vous aurez à affronter de redoutables adversaires.

LES COMMANDES

Commandes de Manche à Balai

Pour faire feu vers le bas, sautez et tirez vers le bas en tenant le bouton feu enfoncé.

Saut/Escaladez Echelle



Agenouillez-vous/Descendez Echelle

AMSTRAD

Les touches sont définissables par l'utilisateur.

Appuyez sur 1 pour choisir vos touches.

Appuyez sur 2 et la manche à balai sera activé.

Par défaut, le contrôle se fait par manche à balai.

Appuyez sur 3 ou sur FEU pour commencer le jeu.

Pour mettre le jeu en pause, appuyez sur ESC. En appuyant sur ESC deux fois, vous avortez le jeu.

ARMES SPECIALES

Quand le joueur découvre une arme spéciale (ces armes se trouvant dans des coffres), elle peut être activée en tenant le bouton/touche FEU enfoncé jusqu'à ce que l'indicateur situé sur le panneau des statut soit entièrement illuminé, puis en relâchant le bouton/la touche.

OPTION CONTINUE

Après que le joueur ait perdu toutes ses vies, on lui donnera l'option de reprendre le jeu là où il l'aissé. Cette option ne sera disponible qu'un certain nombre de fois (le nombre de 'continue' variera de format en format).

© 1989 Capcom Co. Limited. Tous droit réservés. Ce jeu a été fabrique et distribué sous licence de CAPCOM CO., LTD., Japon, Ghouls 'n' Ghosts™ et Capcom™ ou Capcom* sont des marques de CAPCOM CO., LTD.

Fabriqué et distribué sous licence par U.S. GOLD LIMITED, Units 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Téléphone 021 625 3366.

Les droits d'auteur subsistent sur ce programme. Toute copie, location ou revente non autorisée, sous toute forme, strictement interdites.

SUPER CARS

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT:

Amstrad CPC 464

Insérez la cassette dans le lecteur de cassette interne, appuyez sur les touches CONTROL et ENTER. Suivez ensuite les instructions de chargement affichées à l'écran.

SCENARIO

L'action se déroule dans un monde de pseudo-fiction, où des imaginaires s'affrontent pour obtenir la suprématie sur un circuit périlleux, qui vous glace le sang, au coeur d'un désert. Le circuit est vu d'en haut. Chaque piste est constituée de virages tortueux, de lignes droites, tunnels et tournâtes qui deviennent de plus en plus dangereux à mesure que vous franchissez les étapes. Sur les pistes: boue, eau et huile représentent d'autres dangers qui ont des effets variés sur les voitures en pleine vitesse. A mesure que vous progressez dans le jeu, le nombre de vos adversaires et d'obstacles sur les pistes augmente à une allure déconcertant et effrayante.

LE JEU

Vous commencez le jeu avec un crédit de £5000. Vous pouvez choisir de consulter les caractéristiques des voitures disponibles, à aller au bureau de vente ou de commencer immédiatement. Pour indiquer l'option choisie, utilisez le pointer (main blanche) et cliquez sur l'option de votre choix. Puis appuyez sur le bouton FEU.

LES ECRANS DE SPECIFICATION

Chaque voiture a son propre écran de spécification. Les informations données sont: la variation de moteur, la vitesse maximale, les dimensions, ainsi qu'un brève description des capacités de la voiture. Pour visualiser l'un de ces écrans, placez simplement le pointer sur la voiture concernée et appuyez sur FEU.

AU BUREAU DE VENTE

Le vendeur vous fera un prix pour reprendre votre ancienne voiture, prix qui dépendra de son état. Vous pouvez soit payer le prix demandé, soit marchander pour avoir une réduction. Placez l'icône sur les informations au bas de l'écran et appuyez sur le bouton FEU lorsque vous voulez parler; placez ensuite l'icône sur la ligne correspondant à votre réponse. Cependant, attention à ne pas aller trop loin lorsque vous marchandez, car le vendeur pourrait vous expulser de son bureau. Si c'est le cas, il vous faudra participer à une autre course avant de pouvoir y entrer à nouveau. Pour sortir du bureau de vente, placez le pointer sur la porte de sortie et appuyez sur FEU.

AU GARAGE

Vous pouvez entrer dans le garage au début du jeu ou à n'importe quel moment entre les courses. C'est là que vous faites les réparations essentielles du moteur, de la carrosserie et des pneus de votre voiture. Vous pouvez également y acheter un supplément de carburant. Pour améliorer votre performance sur piste et augmenter vos chances de gagner, vous pouvez aussi acheter un assortiment de "suppléments en option" au garage.

Direction Assistée (Power Steering) - Essentielle pour diminuer l'amplitude de vos virages et vous permettre de les prendre plus rapidement.

Turbo-Chargeur (Turbo Charger) - Pour augmenter votre vitesse d'accélération. Cette option est particulièrement utile lorsque vous roulez sur des plaques de boue, ce qui ralentit votre voiture.

Kit Ultra-Rapide (High Speed Kit) - Pour augmenter votre vitesse maximale: formidable sur ligne droite.

Retro - Pour freiner plus rapidement

Missile Avant (Front Missile) - Un seul peut être acheté par course. Tirez lorsqu'un véhicule adverse se trouve juste devant, de façon à être sûr qu'il soit hors d'usage et que toutes les voitures derrière soient bloquées.

Missile Arrière (Rear Missile) - Pour éliminer de la course un véhicule qui demeure constamment en dernière position. Cependant, de même que pour le missile avant, vous ne pouvez en acheter qu'un seul par course.

En Cas de Dérapage (Spin Assist) - Vous en aurez besoin si votre voiture est prise dans un dérapage provoqué par une plaque d'huile ou d'eau. Spin Assist vous permettra toujours de remettre votre voiture dans la bonne direction.

Blindage Latéral (Side Armour) - Pour lancer un autre véhicule dans un dérapage incontrôlable, tout simplement en le percutant.

Placez l'icône sur les rubriques ou cases spéciales portant la mention TYRES (Pneus), FUEL (Carburant), ENGINE (Moteur) ou BODY (Carrosserie), suivant ce

que vous voulez acheter. Lorsque la caisse enregistre la vente, le montant total de votre argent diminue en proportion. Les suppléments que vous achetez ne peuvent être utilisés que dans la course qui suit. Tout ce que vous n'utilisez pas sera annulé et vous serez obligé de l'acheter à nouveau pour une prochaine course.

Pour quitter le garage, placez l'icône sur la porte de sortie et appuyez sur le bouton FEU. Pour la première étape, sélectionnez une piste numérotée entre 1 et 9. Placez le pointer sur le numéro de la piste choisie et appuyez sur FEU.

Vous commencerez la compétition avec un Taraco Turbo car vous ne pourrez vous offrir de voiture plus rapide avant d'avoir remporté de prix.

Vous pouvez faire les courses dans l'ordre que vous voulez. Il vous faut cependant emprunter chacune des neuf pistes avant de pouvoir passer à l'étape suivante. Un mot de passe apparaîtra alors automatiquement sur l'écran. Appuyez sur FEU pour passer à l'étape suivante. (Des cases vides apparaissent à la fin de ces instructions pour que vous puissiez enregistrer les mots de passe et passer directement aux étapes deux et trois à n'importe quel moment après avoir fini la première étape.)

Il faut que vous arriviez parmi les trois premiers concurrents d'une course pour être qualifié la course suivante. Si vous êtes quatrième ou au-dessous, cela signifie que vous êtes disqualifié. Si vous manquez de carburant ou ne case de défaillance des pneus, de la carrosserie ou du moteur pendant la course, vous serez également disqualifié.

QUELQUES CONSEILS

Appuyez sur le bouton FEU pour faire avancer votre voiture. Puis déplacez votre manche à balai soit à gauche soit à droite diriger votre véhicule.

Lorsque vos pneus crissent dans un virage, arrêtez d'appuyer sur le bouton FEU mais continuez à diriger votre véhicule. Ceci a l'effet du frein à main et vous permet de ralentir légèrement dans un virage.

Si vous devez traverser une plaque d'huile sur l'une lignes droites, assurez-vous que votre voiture va parfaitement en ligne droite afin de pouvoir contrôler le dérapage.

Utilisez toujours les missiles avant et arrière sur les lignes droites. Si vous touchez une voiture et l'immobilisez, cela provoquera un embouteillage important au prochain tour.

VISUALISATION SUR ECRAN

Le tableau de bord de votre voiture contrôle constamment l'état des pneus, de l'usure du moteur et de la carrosserie. L'importance de la détérioration pendant la course dépend des crissements de pneus, de la vitesse du moteur et de tout dommage subi par la carrosserie suite à des collisions soit sur le parcours soit avec d'autres véhicules. L'écran affiche également votre position actuelle et le nombre de tours que vous avez faits.

COMMANDES DE CLAVIER

ESC - Pour sortie de jeu en cours.

P -Pause

COMMANDES CLAVIER

Barre d'espace	- Accélérer
Q	- Tirer missile avant
A	- Tirer missile arrière
O	- Tourner volant à gauche
P	- Tourner volant à droite

COMMANDES DU MANCHE A BALAI

Ce jeu est commandé uniquement à partir du manche à balai.

FEU	- Pour accélérer
GAUCHE	- Gauche
DROITE	- Droite
HAUT	- Feu missile avant
BAS	- Feu missile arrière

Mots de Passe Etape 2 Etape 3

© Copyright Magnetic Fields (Software Design) Limited 1990.

© Copyright Gremlin Graphics Software Limited 1990.

Gremlin Graphics Software Limited 1991

Les droits d'auteur de ce manuel et des renseignements que contiennent les disquettes appartiennent à Gremlin Graphics Ltd. Ce produit est exclusivement réservé à l'usage personnel de son propriétaire. Il est interdit de transférer, de donner ou de vendre toute partie du manuel ou des renseignements sur disquette sans la permission préliminaire de Gremlins Graphics Software Limited. Celui qui procèdera à toute reproduction de ce programme, sous quelque forme que ce soit, pour quelque raison que ce soit, sera coupable de violation de droits d'auteur et sujet à responsabilité civile envers les propriétaires des droits d'auteur.



**Gremlin P.P.S -
150 Bd HOUSEMANN - PARIS**