



OUT BOARD

MANUEL

LA SIMULATION DES SENSATIONS FORTES.

Une superbe simulation de hors-bord qui vous fera vivre toutes les sensations grisantes que procure la conduite de ces bolides.

Constamment entre la vie et la mort, vous apprendrez à faire abstraction du danger et de votre peur pour remporter les 6 courses proposées :

Paris, New-York, Londres, Venise, Amsterdam et Sydney.

Mais avant de les gagner, il vous faudra vous qualifier...

Pour cela, faites preuve de réflexe si vous voulez éviter les embûches que vous rencontrerez sur votre parcours et de rapidité si vous souhaitez dépasser vos adversaires.

Si vous vous classez premier ou second, votre sponsor vous remettra un chèque conséquent qui vous permettra d'équiper votre hors-bord d'une coque plus résistante et d'un moteur plus puissant.

Tâchez de ne pas décevoir votre fiancée qui vous suit sur toutes les courses...

I/ CHARGEMENT DU JEU

ATARI ST

Insérez la disquette dans le lecteur interne et allumez l'ordinateur.

AMIGA 500 & 2000

Insérez la disquette dans le lecteur interne et allumez l'ordinateur.

AMIGA 1000

Insérez la disquette Kickstart dans le lecteur interne et allumez l'ordinateur. Lorsque l'écran du Workbench apparaît, insérez la disquette de OUT BOARD dans le lecteur interne.

AMSTRAD CPC DISQUETTE

Allumez l'ordinateur. Insérez la disquette dans le lecteur interne. Tapez 'RUN "OUT"' et appuyez sur la touche <ENTER>.

AMSTRAD CPC CASSETTE

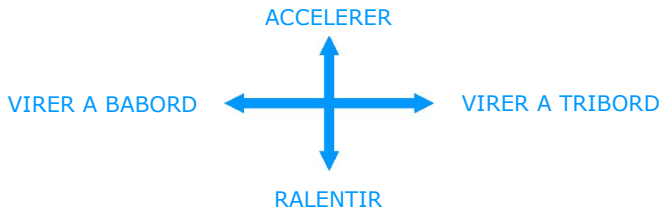
Allumez l'ordinateur. Rembobinez la cassette.

Enfoncez la touche <PLAY> du magnétophone.

Tapez 'RUN "' et appuyez sur la touche <ENTER>.

II/ LES COMMANDES

Le hors-bord est entièrement dirigé par le joystick (ou par les touches fléchées et la barre d'espace sur CPC).



Le bouton feu sert à actionner le 'BOOST'.

COMMANDES GENERALES

	ST,AMIGA	CPC
PAUSE	P	DEL
ABANDON	ESC	ESC

III/ LES QUALIFICATIONS

L'épreuve de qualification est simple mais très sélective.

Vous devez effectuer un aller-retour sur le circuit le plus rapidement possible, en passant entre les bouées que vous rencontrerez sur votre parcours.

Chaque bouée manquée vous coûte 1 minute de pénalité.

Selon votre chrono, vous serez ou non qualifié pour la course.

IV/ QUELQUES PRECISIONS SUR LA CONDUITE DE VOTRE HORS-BORD

- * Lors d'un passage délicat, comme le dépassement d'un adversaire, un 'BOOST' est à votre disposition afin de donner un coup de 'pêche' à votre bateau.

Mais attention celui-ci consomme beaucoup plus de carburant et use votre moteur. Il faudra donc que vous l'utilisiez avec parcimonie.

- * Il est fort probable que vous n'ayez pas assez de carburant pour finir la course ou que votre bateau soit endommagé;
dans ce cas, il vous faudra vous arrêter au stand afin de ravitailler et de réparer.
- * Lorsque vous devez effectuer un demi-tour, la bouée doit obligatoirement être contournée par la droite.

Faites attention à ne pas y arriver trop vite, car vous auriez beaucoup de mal à accomplir votre manoeuvre.

- * Faites attention aux différents obstacles que vous trouverez sur votre route ainsi qu'aux sillages des autres bateaux.

V/ L'EQUIPE OUI A REALISE OUT BOARD

CHEF DE PROJET : Christophe GOMEZ

PROGRAMMATION :

Version ST Jean-Philippe BISCAY
Christophe GOMEZ

Version AMIGA Christophe GOMEZ

Version CPC Jean-Philippe BISCAY

ILLUSTRATIONS & ANIMATIONS : Emmanuel VASSE

MUSIQUE & BRUITAGES : Michel WINOGRADOFF

TESTS : Dominique TRIANA

Remerciements à : Vincent BAILLET
Olivier RICHEZ
Laurant WEILL

OUTBOARD

USER'S MANUAL

THE THRILLING SIMULATION GAME

Are you ready for a first-rate out board simulation game, for the exciting sensation of driving one of these fire-balls ?

Constantly on the verge of death, you will learn to disregard danger and fear in order to win the 6 races of the game: Paris, New-York, London, Venice, Amsterdam and Sydney.

But before thinking of victory, you must first qualify for these races...

You must give proof of your reflex capacity to avoid the ambushes you will meet, and also be the fastest to outrun the other contestants.

If you are placed first or second, your sponsor will give you a substantial cheque that will allow you to equip your out board with a more resistant hull and a more powerful engine.

And remember, your girl friend came to support you, so try not to disappoint her...

I/ LOADING THE GAME

ATARI ST

Insert the disk in the internal drive and switch on your computer.

AMIGA 500 & 2000

Insert the disk in the internal drive and switch on your computer.

AMIGA 1000

Insert the Kickstart disk in the internal drive and switch on your computer. When the Workbench screen appears, insert the OUT BOARD disk in the internal drive.

AMSTRAD CPC DISK

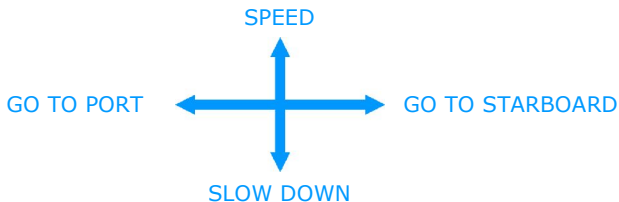
Switch on your computer. Insert the disk in the internal drive. Type 'RUN "OUT"' and press the <ENTER> key.

AMSTRAD CPC TAPE

Switch on your computer. Re-wind the tape. Press the <PLAY> key on the tape recorder. Type 'RUN' and press the <ENTER> key.

II/ CONTROLS

To drive the out board, use the joystick (or the arrow keys and the space bar on CPC).



To use the BOOST, press the fire button of your joystick.

GENERAL CONTROLS

	ST,AMIGA	CPC
PAUSE	P	DEL
ABANDON	ESC	ESC

III/ QUALIFICATIONS

The qualification test is simple but quite selective.

You must race the circuit there and back as fast as you can, driving your out board between the buoys you meet.

You get a penalty of one minute each time you miss a buoy.

Depending on the time indicated on your chronometer you will be qualified or not.

IV/ PRECISE DETAILS ON HOW TO DRIVE YOUR OUT BOARD

- * When you meet a difficulty, like outrunning a contestant, a 'BOOST' is at your disposal so that you can pep up your boat.

But be careful, it uses a lot of fuel and overdrives the engine.

- * You will very likely be short of fuel to finish the race, or your boat will likely be damaged: in that case, you will have to stop at the stand for provisioning with fuel and for reparations.
- * When you have to turn around, you must turn on the right side of the buoy. So don't speed too much before getting near the buoy, it would make it difficult for you to achieve this manoeuvre.
- * Watch out for the different obstacles you can meet and for the other boats seaway.

V/ THE TEAM

PROJECT MANAGER :	Christophe GOMEZ
PROGRAMMERS :	
ST VERSION :	Jean-Philippe BISCAY Christophe GOMEZ
AMIGA VERSION :	Christophe GOMEZ
CPC VERSION :	Jean-Philippe BISCAY
GRAPHICS :	Emmanuel VASSE
MUSIC & SOUND :	Michel WINOGRADOFF
TESTS :	Dominique TRIANA
THANKS TO :	Vincent BAILLET Olivier RICHEZ Laurant WEILL



COPYRIGHT LORICIEL JUIN 90

Reproductions strictement interdites, loi du 11 mars 1957
Tous droits de reproduction, traduction, d'adaptation
et de location réservés pour tous pays.