LOTUS III

THE ULTIMATE CHALLENGE



INSTRUCTION MANUAL



PRESENTS

LOTUS III

THE ULTIMATE CHALLENGE

incorporating

RECS

programmed by

Magnetic Fields

Le Vieux Manuel

LOADING INSTRUCTIONS

Commodore Amiga

1. Insert your Lotus III disk one into the default disk drive.
2. Plug your joystick into port number 2.
3. Turn on your computer and monitor. The game will now load automatically.

Atari ST

1. Insert your Lotus III disk one into the default disk drive.
2. Plug your joystick into port number 1.
3. Turn on your computer and monitor. The game will now load automatically.

MANUAL PROTECTION

When you first load the game, you will be requested to type in a word. A sentence will appear which says 'Please type in the word at the following co-ordinates:

Page Line Word

Beneath each of these three headings the relevant numbers will appear. Do not include section headings when you look to find a word. So, for example, if the numbers were 5-7-3, you would look at page 5, line 7, and word 3 on that line. Then type this word in and press the return key.

Le Vieux Manuel

LOTUS III: THE ULTIMATE CHALLENGE

When we completed Lotus II, we didn't think that there was anywhere else to take an arcade racing game, and we did not plan to do any further Lotus games. The many fans of the Lotus games, however, continued to write and telephone us, demanding a third Lotus game. After a while, we sat down, and over a period of a few weeks discussed if there was anything else we could do that would match the standard of the first two games, break new ground, and once that was done take it sufficiently beyond the other racing games that were around. If we couldn't take the new game further than the competition, then we would be better advised to spend our time on a different project. After around a month of serious consideration, be believed that we could do enough with a new game in the form of new features and additions, to make it worthy of, and take it far enough beyond, the first two Lotus games. People demanded Lotus III, so here it is-The Ultimate Challenge. The ultimate Lotus racing game.

So What's New?

About three trillion tracks for a start, but more on that later. Lotus III combines all the best elements of the first two games, introduces a number of new features, and puts the control firmly in the hands of the player. The expanded range of options allows the player to alter the majority of features to suit themselves. As well as all the features brought over from the first two games, crammed in there are five new themed levels, each with it's own unique graphic style, and new features that affect the handling of your car. There is the stunning new Lotus concept car, the M200. This car will never go into production, so this will be the only opportunity you will ever get to 'drive' one. On top of all that lot there's a whole host of new music and sound effects, and loads of new graphics.

RECS

The most startling addition, however, is the stunning RECS system, which will give you access to a practically infinite number of different tracks. (For the more pedantic among you the actual number is **(26^9)x99** -somewhere around ten followed by twenty three noughts.) Just about every other game to feature a track creation system has followed the standard system of including a track editor, which means having to spend maybe an hour or more designing a single track, and then having to save to a data disk, and then physically sending it to anyone who wanted

LeVieuxManiel

to see your stunning creation. Days, or even weeks, might pass before anyone ever tried your circuits or designs. With Lotus III, each track you design will take as little as a minute, and will generate a code which can then be given to anyone instantly, and they will then be able to play your creation within seconds, and there's no messing around with extra data disks either. In addition, you could enter your own name as a password to see exactly how difficult or easy that is. It's straightforward, easy and instant-and like all the features of the earlier Lotus games, it's so good that other software houses will be featuring it in their games in about six months time.

Le Vieux Manuel

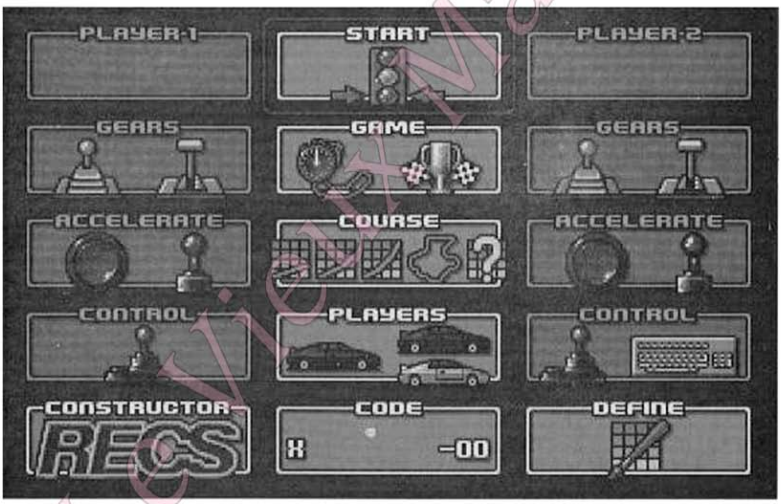
Playing Lotus III

The Quick Start Guide

Okay, so Lotus III isn't the most complex simulation around, but the wealth of choices and options could throw you at first. However, those who have played Lotus I and II will probably want to get racing straight away, so here's a guide to getting down to racing instantly. Once the first option screen appears, click on 'Start', and, after pressing fire a couple more times to select your sound effects and car, you will be taken to the starting line of the first predetermined race in the Arcade season.

The Complete Works

For the more methodical amongst you, this section will explain what each of the available options can do. First off, an explanation of all the options available to you on the main playing screen.



Main Playing Screen

Note: All input, even for Player Two, is input from the Player One joystick on the Main Playing Screen.

This is the screen where you will make most of the decisions regarding the game. To

LeVieuXManuel

highlight a particular option, simply move the red rectangle by using the joystick, until it surrounds the icon of your choice. If two options are offered in a particular box, hitting fire will toggle between the two. The different options available to you are as follows.

Player One

This will allow you to alter the name of Player One. To do this, highlight this option, and then type in the new name.

Start

This is the option which will begin the race once you are happy with all the selections that you have made.

Player Two

Exactly the same as for Player One, this option allows you to alter the name of the second player.

Gears

Allows Player One to select Manual or Automatic Gears.

Game

This option let's you select between Championship and Arcade. Each is a mix of the circuits of Lotus I, and the checkpoint sections of Lotus II.

Arcade Mode

In Arcade mode, represented by the clock, the aim is to complete each stage within the allotted time (indicated on the screen). This is a race for points, the aim being to get the highest score possible. To make things even more straightforward, there are no fuel stops required for Arcade racing.

Championship Mode

The Championship mode, represented by the Cup, is very similar to Lotus I. This takes the form of a championship season, where overall success is dependant upon finishing in the top ten drivers of each race. Points are awarded after each race, and your starting position in the next race will be decided by your finishing position in the last race. If you finished first, you would begin the next race in twentieth, if you finished second you would begin in nineteenth, and so on. For more information on the different race styles, see the section entitled Racing later.

Revieux Manuel

Gears

As for Player One, this allows Player Two to select between Manual and Automatic gears.

Accelerate

Allows Player One to select whether pressing the fire button, or pushing forward on the joystick will accelerate his/her vehicle. Depending upon which is chosen, the following controls will apply:

	Fire Button Chosen	Forward Chosen
Steer Left	Joystick Left	Joystick Left
Steer Right	Joystick Right	Joystick Right
Accelerate	Fire Button	Joystick Forward
Brake	Joystick Back	Joystick Back
Change Up a Gear	Joystick Forward	Joystick Forward/Fire
Change Down a Gear	Joystick Backward	Joystick Backward/Fire

Course

This option allows you to select either one of the predetermined tracks, to chose single user defined track, or a whole sequence of user defined circuits and tracks, as follows:

Selecting a predefined sequence

There are six different predefined sequences built into Lotus III, namely an easy level, a medium level, and a difficult level on each of the Championship and Arcade levels. Easy consists of seven tracks, Medium of ten, and Difficult of fifteen, making a total of sixty four predefined tracks. To select any of the three, simply highlight one of the left three options in this box.

Selecting your own track

If you select the fourth option along, this will allow you to race a track which you have previously defined on the RECS screen. This option can be highlighted either before or after you go to the RECS screen to create a track.

Selecting a sequence of player designed circuits

The final option will take the player to a new screen where a sequence of user defined circuits can be created. To create a sequence, see the 'Define' sequence below.

Le vieux Manuel

Acceleration

As for Player One, this allows Player Two to select his/her chosen method of acceleration.

Control (Player One)

For player One this is always the joystick.

Number of Players

The Player selects whether it is a One Player or Two Player Game.

Control (Player Two)

If Player Two selects the joystick, then he should have the joystick plugged into port 1 (0 on ST). If the keyboard option is selected, then the following controls apply:

L	Emulates Joystick Forwards
, (Comma)	Emulates Joystick Backwards
Z	Emulates Joystick Left
X	Emulates Joystick Right
Space	Emulates Joystick Fire

Of course, which key is used to accelerate is dependant upon whether joystick forwards or joystick fire has been chosen as the accelerate key.

Constructor

Choosing this will take the player to the RECS screen, which has a more detailed section later in the manual.

Code

If the player knows the code of a particularly hot course, then rather than going to the editor, the number can be entered here. It is done in the same way that entering a players name is done. Alternatively, if the player wants to find out how difficult racing round 'FRANKIE 50' is, it can be typed in here.

Define

The bottom panel is used to enter the codes for the predefined circuits. The keyboard should be used to enter the first nine letters. (You could, of course, choose to have a three letter word followed by six blank spaces.) The cursor pad is used to move the cursor to the right, and to put it in the correct position to enter the last two numbers. Once the last number is entered, the Down Cursor key should be

Le vieux Manuel

pressed to take you to the next line, and allow you to enter another track code. Once you are happy with the selection you have made, use the joystick to highlight the 'Exit' panel

That's everything on the Main Screen covered. Following is a detailed explanation of the RECS system.

RECS

RECS is the innovative and original new track design system that will allow the player to create stunning tracks in a matter of seconds. Creating tracks is amazingly simple, and once created, there's no messing around with saving to disk- or anywhere else for that matter. Exchanging tracks with a friend to see who can get the best time on it couldn't be simpler, and all you need to do is pass on the code. Your friend can then enter the code, and the track will be identical to the one that you created. Once you've both practised on it, then the fun really starts when you go head to head against each other! And with literally billions of different tracks to play, you'll be playing Lotus III for ages!

DESIGNING A TRACK

Each of the different sections on this screen allow you to influence the style and form of your track. Most are rated from 0% to 100% in 4% increments. Each affects the track as follows:

Type

Choose whether the race will be laps or stages.

Curves

This will determine how many curves your track is likely to have. Obviously, the lower the percentage, the straighter the track will be. Higher percentages will mean that your track has a lot of curves.

Sharpness

Sharpness will influence the actual type of bends and curves on your track. A lower number will make for gentler turns, whilst the higher numbers will create some really tricky corners.

Length

The determines the length of the track.

Le Vieux Manuel



Exit

Once you are happy with the track that you have designed, select this option and you will be taken back to the main playing screen.

Hills

This option allows you to decide on the number of hills that there will be. A low number will mean that you will have a very flat track, while a higher number will mean that the track will be extremely hilly.

Steepness

Not surprisingly, this option will allow you to affect the steepness of the hills on the circuit. Gently undulating scenery or steep ascents and descents? It's your choice.

Difficulty

As if creating a tortuously bendy hilly circuit wasn't enough, you now get to influence the difficulty of the track. This will affect the aggressiveness of the other drivers, how tight the time is on the circuit, and so on.

Code

The code for the circuit that you are creating is displayed here. To save you going

Le vieux Manuel

through the trouble of designing the same circuit again and again, you can simply make a note of the code here, and enter it on the main screen in the future. A lot more straightforward than messing around with data disks and other such stuff.

Scenery

Do you want to be racing through featureless deserts or scenery packed oases? Again, the choice is yours. Obviously, the less scenery there is, the more time the computer can dedicate to bringing you an ultra smooth update, but even with scenery at 100% it's probably still got the fastest, smoothest and most impressive update around anyway.

Scatter

Neat park-like rows of trees and bushes and ornaments, or greenery scattered about everywhere? Take your pick.

Obstacles

This will allow you to choose between an obstacle free open freeway, or the sort of assault course normally associated with the SAS.

Scenario

This will allow you to select which of the thirteen different scenarios you wish to race on. Each one will have different effects on your vehicle, how it handles, and so on. The thirteen, running from left to right, are as follows:



Rally

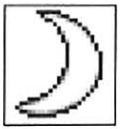
With more mud and water on the track than by the side of it, this type of track will prove difficult for any driver, in any vehicle.



Futuristic

Set against the background of a city of the future, this is one of the most demanding types of circuit. Amongst the more usual hazards, there are magnets by the side of the road which will attract your vehicle, (Okay, you're right, Lotus cars are constructed from fibre glass, but then this is the future after all.) and a laser beam that will drastically slow your vehicle if it should hit you.

Levieux Manuel



Night

The darkness on this level will prove to be as hazardous as the fog. Limited visibility and other drivers who are also hindered by the lack of light will make for some tricky manoeuvring.



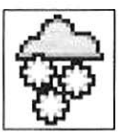
Marsh

Oil and mud on the track, and sections which are completely submerged by water cause some very tricky hazards. You're never going to make ultra fast times on these sections, but then, finishing these sections is an achievement.



Mountains

With a cliff on one side, and huge mountains and hills on the other, it's just about impossible to stray off the track on this one. This lack of manoeuvrability and margin for error makes this level particularly difficult for overtaking and accelerating to any great speed.



Snow

Another favourite from the earlier Lotus games, the deceptively pretty scenery creates some of the most hazardous racing conditions around. There's not only the slippery surface to deal with, but also the driving snow to obscure your vision.



Roadworks

Complete with road cones, signs, hazard barriers and potholes, the roadworks make the roads ultra thin, and make overtaking almost impossible. You're really going to need your wits about you to succeed on this level.



Storm

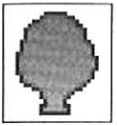
Just the sort of driving experience to test the best. Beating rain and roaring thunder serve to make the drive difficult, and the road conditions can't exactly be described as the best in the world.

Le Vieux Manuel



Desert

Like the snow, this is another level where it's best to stick to the middle of the track if possible. As you drift from the centre, there's more sand on the surface which will really slow up the Lotus. Get to the edges of the track, and there will even be small sand drifts to hinder you.



Fog

Definitely one of the most difficult stages, the fog will obscure your vision, and make racing even the most straightforward track a difficult task for the most experienced driver.



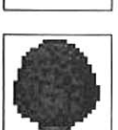
Motor way

One of the favourites from Lotus II, this section contains not only your lane of traffic, but also oncoming traffic! It's up to you whether you take the chance to cross into the oncoming traffic-it's easier to overtake the other racers, but there's also the traffic coming towards you to worry about.



Wind

This isn't the sort of wind that might dry your washing, this is the sort of wind that will push your car from one side of the track to the other without any fuss. A hurricane in pixels.



Forest

Dense trees line this stage, and you will find water, trees and logs strewn across the track. Hitting a log, rather than damaging the car, will cause the car to do a spectacular jump, useful for overtaking or jumping over track hazards.

Racing

That's all the introductory stuff out of the way, now let's get on with what you're here for-the racing. Just to recap, you will remember that once you are happy with the current configuration of the game on the Game Setup Screen, clicking on 'Start' will take you to the starting line of the first race.

Selecting Music

This is done by Player One. Once you have chosen 'Start', you still have two

Le vieux Manuel

decisions to make. The first is to select the music or sound effects that will accompany the race. The CD screen, first featured in Lotus I will appear. To change the music track, simply move the joystick left or right, and wait a few seconds while the new track loads. Once you are happy, hit the fire button.

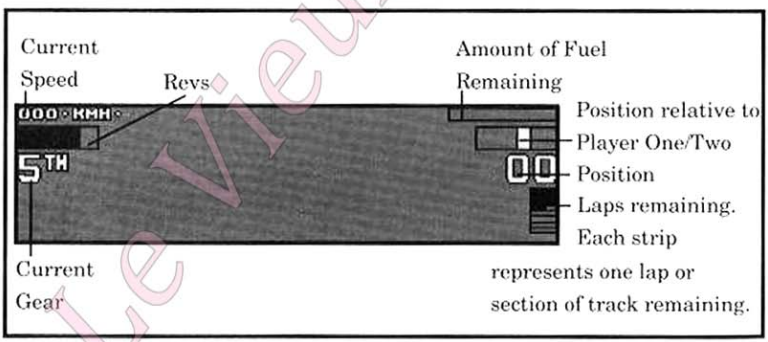
Selecting Your Car

The next decision to be made is which of the three cars you will drive. Again, each will appear on the screen in turn. Once the car that you wish to drive appears on the screen, hit the fire button to go to the starting line of the race. Again, Player One selects for both players, as it would be unfair if the two drivers were driving different cars.

Once you are at the starting line, what you will see on your screen will be dependant upon whether you are racing in Championship or Arcade mode.

Championship

In Championship mode the aim is to finish as the top racer over a season. The player must finish in the top ten in each race in order to go onto the next race. As stated earlier, the starting position in the next race is determined by the finishing position of the current race. If there are two players, then providing that at least one driver finishes in the top ten, then they will both be carried into the next race. This is the more difficult of the two types of race, and this is reflected in the display.



Pit Stops

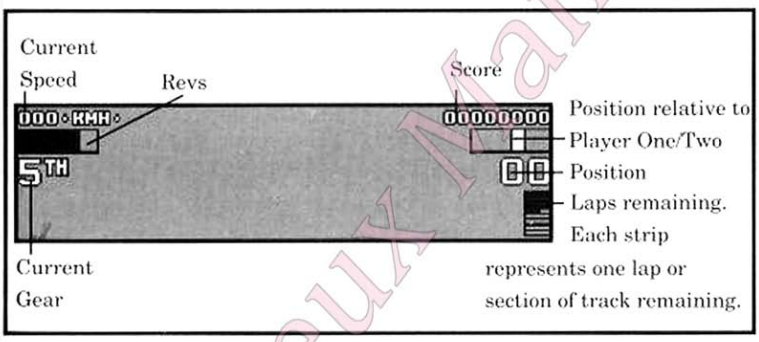
Pit Stops are required for some of the longer sections or circuits in the Championship mode. Pitstops are situated directly after the starting line in circuits.

Le Vieux Manuel

or directly after a Checkpoint for the linear sections. In order to refuel, simply pull onto the wider strip of track situated on the right hand side of the track directly after the signs, and stop the vehicle. You will see that your fuel gauge indicator will gradually fill up. As soon as you are happy with the amount of fuel you have, push forward and hit the fire button on the joystick, and you will rejoin the race. On all but the mountain level, they are indicated by a sign.

Arcade

Arcade mode is a straightforward race for points, the aim being to finish each race with the largest number of points possible, and within the time limit. There are no refuelling stops required in Arcade mode. The display is similar to the Championship mode, but differs in the following important areas.

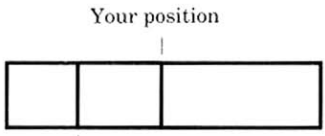


if one player manages to finish within the allotted time, then both players will be carried through to the next round.

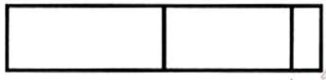
Two Player Mode

In two player mode, a small box will apprear in the top right corner of the screen, indicating either how far ahead, or behind the other player you are. Your car is represented by the line in the centre of the box, and if you are behind the other player, a coloured band will form to the right of this, indicating how far behind you are. If you are ahead, then a band will form to the left.

Le Vieux Manuel



If the screen is showing a line here, this indicates that you are in front of the other driver.



If a line appears here, this indicates that the other driver is well in front of you.

Game Over

Should the player fail to finish in the top ten in Championship Mode, or fail to finish within the time allowed in Arcade Mode, then the current game will be over, and the Main Options Screen will appear again.

Any Problems?

If you have problems loading Lotus III, then return it to your retailer, or to Gremlin Graphics at the address on the packaging. If you have any questions relating to the game, then the Gremlin Graphics Helpline is available between the hours of 2.00 and 4.00 U.K. time Monday to Friday, on 0742 753 423.

Copyright Notice

Copyright 1992 Gremlin Graphics Software Limited. © 1992 Magnetic Fields Limited. All Rights Reserved. This manual and the information contained on the floppy disks are copyrighted by Gremlin Graphics Limited. The owner of this product is entitled to use the product for his or her own personal use only. No one may transfer, give or sell any part of the manual, or the information on the disk without the prior permission of Gremlin Graphics Software Limited. Any person or persons reproducing any part of the program, in any media, for any reason, shall be guilty of copyright violation, and subject to civil liability at the discretion of the copyright holder.

Leviaux Manuel

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Commodore Amiga

1. Mettez le disque du jeu Lotus III dans le lecteur implicite.
2. Branchez votre manette dans le point d'accès numéro.
3. Mettez votre ordinateur et votre moniteur en marche. Le jeu se chargera automatiquement.

Atari ST

1. Mettez le disque du jeu Lotus III dans le lecteur implicite.
2. Branchez votre manette dans le point d'accès numéro.
3. Mettez votre ordinateur et votre moniteur en marche. Le jeu se chargera automatiquement.

PROTECTION MANUEL

Lorsque vous chargerez le jeu pour la première fois, vous devrez entrer un mot du manuel. Une phrase apparaîtra: "Veuillez taper le mot correspondant aux coordonnées suivantes":

Page Ligne Mot

Pour chacune de ces trois catégories, des numéros apparaîtront. Ne comptez pas les titres de section lorsque vous cherchez un mot. Par exemple, si les numéros sont 5-7-3, vous devrez vous reporter à la page 5, à la ligne 7 et au mot numéro 3 sur cette ligne. Puis tapez ce mot et appuyez sur la touche Return.

Le Vieux Manuel

LOTUS III: THE ULTIMATE CHALLENGE

Après avoir terminé Lotus II, nous ne pensions pas créer de nouveaux jeux de course d'arcade, et nous n'avions pas prévu de réaliser d'autres jeux Lotus. Cependant, nombreux sont les fans des jeux Lotus qui nous ont écrit et téléphoné pour nous demander un troisième jeu Lotus. Après un certain temps, nous nous sommes penchés sur le problème et avons commencé à en discuter pour voir s'il était possible de produire un jeu qui égale les deux premiers, et de créer quelque chose de nouveau dans ce domaine, de manière à réaliser un jeu qui soit en tête du marché. Il fallait faire mieux que la concurrence, sinon autant utiliser nos ressources à d'autres fins. Un mois plus tard, après avoir bien étudié le problème, nous avons décidé qu'il était possible de créer une nouveauté, avec de nouvelles caractéristiques, de manière à produire un jeu supérieur aux deux premières versions Lotus. Vous avez demandé un Lotus III, le voici: L'Ultime Défi. Le suprême jeu de course Lotus.

Qu'y a-t-il de nouveau?

D'abord, trois trillions de pistes, mais nous y reviendrons plus tard. Lotus III combine tous les meilleurs éléments des deux premières versions, comprend de nouvelles caractéristiques, et donne surtout le contrôle au joueur. Le grand nombre d'options permet au joueur de changer la plupart des caractéristiques à son gré. Ce jeu comprend des caractéristiques des deux premiers jeux, mais également de nouveaux éléments répartis sur cinq niveaux supplémentaires, ayant leur propre style graphique, et uniques dans leur genre; de nouvelles caractéristiques affectent également la conduite de votre voiture. Voici votre nouvelle voiture Lotus, une création sensationnelle, la M200. Cette voiture ne sera jamais produite, c'est donc votre seule et unique chance d'en "conduire" une. En plus de tout cela, vous avez à votre disposition toute une série de nouveaux effets sonores, de musiques, et de graphismes.

RECS

La nouveauté la plus saisissante est le surprenant système RECS, qui vous donnera accès à un nombre pratiquement infini de parcours différents. (Pour les gens précis, leur nombre est de (26 à la puissance 9) x 99, quelque chose comme 10 suivi par vingt-trois zéros.) Presqu'un jeu sur deux qui comporte un système de création de parcours, comprend un éditeur de parcours, ce qui signifie passer une heure ou plus

Le Vieux Manuel

à dessiner une piste, la sauvegarder ensuite sur une disquette, puis l'envoyer à quiconque souhaiterait voir cette création sensationnelle. Il faudrait ensuite des jours, voire des semaines avant que quelqu'un n'essaie vos circuits ou dessins. Avec Lotus III, vous créez un parcours en une minute à peine, et générez un code qui peut être utilisé instantanément. La personne qui le reçoit est alors en mesure de piloter sur le parcours que vous avez créé dans les secondes qui suivent. Vous ne perdez pas de temps à changer de disquette. En plus, vous pouvez vous servir de votre nom comme de mot de passe pour en connaître exactement la difficulté. C'est simple, facile, instantané, et tellement bien que tous les autres créateurs de logiciels le feront figurer dans leurs jeux dans moins de six mois.

Le Vieux Manuel

Jouer a Lotus III

Guide de Démarrage Rapide

C'est vrai, Lotus n'est pas la simulation la plus complexe qui puisse exister, mais le nombre de choix et d'options pourraient bien commencer par vous déconcerter. Cependant, ceux qui ont déjà joué à Lotus I et II voudront probablement commencer la course tout de suite. Voici les indications à suivre pour commencer la course instantanément: une fois que le premier écran d'options apparaît, cliquez sur "Start" (commencer), puis en appuyant sur le bouton feu, sélectionnez vos effets sonores et votre voiture; vous serez alors placé sur la ligne de départ, pour concourir dans la première course de la saison du mode Arcade.

Renseignements Sur Les Options

Pour contenter les plus méthodiques d'entre vous, cette section explique en détail toutes les options disponibles. Tout d'abord, les options de l'Ecran de Jeu Principal.



Ecran de Jeu Principal

NB: Toutes les options, même pour le Joueur Deux, sont sélectionnées à partir du joystick du Joueur Un sur l'Ecran de Jeu Principal.

C'est l'écran où vous prendrez les décisions les plus importantes. Pour mettre en

LivreManuel

évidence une option particulière, il vous suffit de déplacer le rectangle rouge, en utilisant le joystick, jusqu'à ce qu'il entoure l'icône de votre choix. Si vous avez le choix entre deux options dans une même case,
appuyez sur le bouton feu pour permuter entre les deux. Les options disponibles sont les suivantes:

Player One (Joueur Un)

Cela vous permet de changer le nom du Joueur Un. Pour ce faire, mettez en évidence cette option, puis tapez le nouveau nom.

Start (Commencer)

C'est l'option qui vous permet de commencer la course une fois que vous êtes satisfait de vos sélections.

Player Two (Joueur Deux)

Même chose que pour le Joueur Un; cette option vous permet de changer le nom du second joueur.

Gears (Vitesses)

Permet au Joueur Un de sélectionner une boite de vitesses Manuelle ou Automatique.

Game (Jeu)

Cette option vous permet de choisir entre Championnat et Arcade. Tous deux sont un mélange de parcours de Lotus I, et des sections de contrôle de Lotus II.

Arcade Mode (Mode Arcade)

L'objectif du Mode Arcade, représenté par une horloge, est de terminer chaque étape en un temps déterminé (indiqué sur l'écran). C'est la course aux points, l'objectif étant d'obtenir le score le plus élevé. Pour simplifier les choses, il n'y a pas d'arrêt aux stands, dans la course Arcade.

Championship Mode (Mode Championnat)

Le Mode Championnat, représenté par une Coupe, est très similaire à Lotus I. Il s'agit d'une saison de Championnat, dans laquelle vous devez terminer parmi les dix premiers dans chaque course pour avoir une chance de gagner. Vous obtenez un certain nombre de points après chaque course et votre position de départ dans la prochaine course est déterminée par votre position d'arrivée dans la course précédente. Si vous finissez premier, vous commencerez la prochaine course en

Le Vieux Manuel

vingtième position, si vous terminez second, vous commencerez en dix-neuvième position, etc. Pour plus de renseignements sur les différents styles de courses, référez-vous à la section intitulée Course.

Gears (Vitesses)

Comme pour le Joueur Un, le Joueur Deux peut choisir entre une boîte de vitesses Manuelle ou Automatique.

Accelerate (Accélérer)

Permet au Joueur Un de choisir d'appuyer sur le bouton feu ou de pousser le joystick vers l'avant pour que son véhicule accélère. Selon le mode choisi, les contrôles seront les suivants

	Bouton Feu	Joystick Vers l'Avant
Tourner à Gauche	Joystick Gauche	Joystick à Gauche
Tourner à Droite	Joystick Droite	Joystick à Droite
Accélérer	Bouton Feu	Joystick vers l'Avant
Freiner	Joystick vers l'Arrière	Joystick vers l'Arrière
Vitesse Supérieure	Joystick vers l'Avant	Joystick vers l'Avant/Feu
Rétrograder	Joystick vers l'Arrière	Joystick vers l'Arrière/Feu

Course (Parcours)

Cette option vous permet de sélectionner n'importe quel parcours prédéterminé, de choisir un parcours défini par l'utilisateur ou une séquence complète de parcours et de circuits définis par l'utilisateur, voir ci-dessous:

Sélectionner une séquence prédéterminée

Il y a six séquences prédéterminées dans Lotus III; un niveau facile (easy), un niveau moyen (medium), et un niveau difficile (difficult) pour le Mode Arcade et le Mode Championnat. Le Niveau Facile comprend sept parcours, le Moyen, dix, et le Difficile, quinze, ce qui fait un total de soixante-quatre parcours prédéterminés, soit trente-deux pour chaque mode. Pour sélectionner un niveau, mettez en évidence une des trois options situées sur la gauche dans cette case.

Sélectionner votre propre parcours

En sélectionnant la quatrième option, vous pouvez courir sur un parcours préalablement créé sur l'écran RECS. Cette option peut être mise en évidence

Le Vieux Manuel

avant ou après être allé sur l'écran RECS pour créer un parcours.

Sélectionner une séquence de circuits créés par l'utilisateur

L'option finale affichera un nouvel écran vous permettant de créer une séquence de circuits définis par l'utilisateur. Pour créer une séquence, référez-vous au paragraphe "Définir", ci-dessous:

Accélération

Comme le Joueur Un, le Joueur Deux peut sélectionner sa méthode d'accélération.

Control (Player One)/Contrôle (Joueur Un)

Le Joueur Un utilise toujours le joystick.

Number of Players (Nombre de Joueurs)

Le Joueur sélectionne entre Jeu à Un Joueur ou à Deux Joueurs.

Control (Player Two)/Contrôle (Joueur Deux)

Si le Joueur Deux sélectionne le joystick, il lui faudra relier le joystick au l'autre port. Si l'option clavier est sélectionnée, les contrôles suivants s'appliqueront:

L	Correspond à Joystick vers l'Avant
,	Correspond à Joystick vers l'Arrière
Z	Correspond à Joystick vers la Gauche
X	Correspond à Joystick vers la Droite
Espacement	Correspond au Bouton Feu

Bien sûr, la touche d'accélération dépend du choix que vous avez fait entre Joystick Vers l'Avant et Bouton Feu.

Constructor (Editeur)

En choisissant cette option, vous irez directement à l'Ecran RECS, dont vous trouverez une explication plus détaillée ci-après.

Code

Si le joueur connaît le code d'un parcours particulièrement bon, il peut l'inscrire maintenant plutôt que d'aller à l'éditeur. Cela s'effectue de la même manière que pour entrer un nom. Si le joueur souhaite connaître la difficulté du parcours "FRANKIE 50", c'est à ce stade qu'il le fait, en entrant ses coordonnées.

Le Vieux Manuel

Define (Définir)

Le panneau du bas est utilisé pour entrer les codes des circuits prédéfinis. Utilisez le clavier pour entrer les neuf premières lettres. (Vous pouvez, bien entendu, choisir un mot à trois lettres et ajouter six espaces.) Utilisez les touches flèches pour déplacer le curseur vers la droite, et pour le placer en bonne position pour pouvoir entrer les deux derniers numéros. Une fois le dernier numéro entré, appuyez sur la touche flèche devant pour passer à la ligne suivante, vous permettant ainsi d'entrer un nouveau code de parcours. Si votre sélection vous satisfait, utilisez le joystick pour mettre la fenêtre "Exit" (Sortie) en évidence.

Vous avez maintenant tous les renseignements concernant l'Ecran Principal. Vous trouverez ci-dessous une explication du système RECS.

RECS

RECS est un nouveau système original d'éditeur de parcours qui permet au joueur de créer des parcours époustouflants en quelques secondes. Il est très simple de créer des parcours, et une fois définis, vous n'avez pas besoin de vous soucier de disquettes de sauvegarde ou autre. Vous pouvez également échanger des parcours avec vos amis, pour savoir celui qui obtient le meilleur temps; vous n'avez qu'à communiquer le code. Votre ami peut entrer le code, et obtenir un parcours identique à celui que vous avez créé. Lorsque vous vous êtes bien entraîné, vous pouvez passer à des choses encore plus sérieuses et vous affronter en tête à tête! Et avec une quantité pratiquement infinie de parcours, vous jouerez à Lotus III pendant longtemps!

CONCEVOIR UN PARCOURS

Les différentes sections de cet écran vous permettront de modifier les paramètres à votre convenance, et de créer votre parcours. La plupart d'entre eux vont de 0% à 100%, augmentant de 4% à chaque fois. Chacune de ces sections affecte le parcours comme suit:

Type

Choisissez si la course doit être effectuée en tours ou en étapes.

Curves (Virages)

Ceci déterminera le nombre de virages de votre parcours. Plus le pourcentage est faible, plus le parcours comportera de lignes droites. Les pourcentages élevés

Le Vieux Manuel



indiquent une grande quantité de virages.

Sharpness (Courbure)

Cette option influence le type des virages de votre parcours. Si le nombre est peu élevé, les virages ne sont pas difficiles, contrairement aux nombres élevés qui rendent les virages très dangereux.

Length (Longueur)

Ceci détermine la longueur du parcours.

Exit (Sortie)

Lorsque vous êtes satisfait du parcours que vous avez créé, sélectionnez cette option pour revenir à l'écran de jeu principal.

Hills (Collines)

Cette option vous permet de déterminer le nombre de collines. Un nombre peu élevé indique que le parcours est très plat, alors qu'un nombre élevé correspond à un parcours très accidenté.

Steepness (Pente)

Cette option vous permet de modifier le degré de pente des collines du parcours.

Le Vieux Manuel

Vallonné ou montagneux? Il ne tient qu'à vous.

Difficulty (Difficulté)

Après avoir créé le parcours le plus tortueux qui soit, vous avez aussi le possibilité de choisir le niveau de difficulté de ce parcours. Cette option affecte l'agressivité des autres pilotes, le temps, etc...

Code

Le code du parcours que vous créez est affiché ici. Pour vous éviter de créer ce parcours plusieurs fois, notez simplement le code qui lui correspond, et entrez-le sur l'Ecran Principal lors des prochains jeux. C'est beaucoup plus simple que d'utiliser des disquettes de sauvegarde!

Scenery (Paysage)

Voulez-vous piloter dans le désert ou dans des paysages luxuriants? Une fois encore, c'est vous qui choisissez. Bien entendu, si le paysage est désertique, l'ordinateur pourra renouveler les données plus rapidement, mais même avec un paysage à 100% ce sera très rapide, fluide et impressionnant!

Scatter (Eparpiller)

Vous pouvez choisir d'aligner vos arbres, buissons, ornements, ou de tout éparpiller dans la nature.

Obstacles

Vous pourrez choisir entre une autoroute totalement libre ou un parcours du combattant truffé d'obstacles.

Scénario

Cette option vous permet de faire votre choix parmi les treize scénarios disponibles. Chacun aura un effet différent sur votre véhicule, la façon dont vous le manœuvrez, etc... Ces treize scénarios sont les suivants, de gauche à droite:



Rallie

Il y a plus de boue et d'eau sur le parcours que sur le bas-côté; ce type de parcours s'avèrera difficile pour tous les pilotes, dans tous les types de véhicules.

Le vieux Manuel



Futuriste

Niché au cœur d'un paysage futuriste, ce parcours est l'un des plus éprouvants. En plus des risques habituels, vous rencontrerez également des aimants qui attireront votre véhicule (oui, vous avez raison, les Lotus sont construites en fibres de verre, mais c'est le futur après tout!), ou bien un rayon laser qui ralentira considérablement votre véhicule s'il vous atteint.



Nuit

L'obscurité de ce scénario est aussi dangereuse que le brouillard. Les manœuvres sont rendues difficiles par la visibilité réduite, et les autres pilotes sont également gênés par l'obscurité.



Marécage

Vous trouverez de l'huile et de la boue sur le parcours, ainsi que certaines section submergées; ces obstacles vous empêcheront de faire un bon temps sur ces sections, mais considérez-vous victorieux si vous arrivez à terminer.



Montagnes

Le parcours étant bordé d'une falaise d'un côté, d'une énorme montagne ou d'une colline de l'autre, il n'est pas recommandé de s'écarter de la trajectoire. Ce manque de maniabilité ne laisse pas de place à l'erreur, et rend ce niveau particulièrement difficile, lorsqu'il s'agit de dépasser ou d'accélérer à une certaine vitesse.



Neige

L'un des scénarios favori des Lotus précédents, ce paysage merveilleux, mais traître, vous fera vivre des conditions de course très dangereuses. Vous ne serez pas seulement confronté à la surface glissante du parcours; vous devrez faire face aux nuages de poudreuse créés par les autres voitures.

Le Vieux Manuel



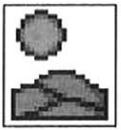
Travaux

Avec la panoplie complète de cônes, de panneaux, de barrières clignotantes, et de trous, les travaux rétrécissent la chaussée, et rendent les dépassements pratiquement impossibles. Il vous faudra toute votre attention pour réussir ce niveau.



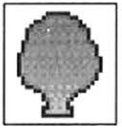
Tempête

Des conditions de conduite qui mettront à l'épreuve même les meilleurs. Le tonnerre et les averses rendent la conduite difficile, et les conditions du parcours ne sont pas optimales.



Désert

Comme pour les conditions neigeuses, il est conseillé de se maintenir au milieu de la route autant que possible. Plus vous vous éloignez du centre, plus vous trouvez de sable, ce qui ralentit considérablement la Lotus. Si vous roulez sur les bords du parcours, vous trouverez même de petits tas de sable.



Brouillard

L'une des épreuves les plus difficiles, le brouillard réduira votre visibilité, et rendra la course difficile, même sur un parcours simple. Les meilleurs pilotes ne seront pas épargnés.



Autoroute

C'est le scénario le plus apprécié de Lotus II, où vous devrez affronter les voitures venant en sens inverse. Vous devez décider si le moment est opportun pour effectuer un dépassement.



Vent

Ce n'est pas le vent qui fait sécher votre linge, mais celui qui fait dévier votre voiture, d'un côté à l'autre de la route, sans crier gare. Un ouragan en pixels.



Forêt

Le paysage est constitué de forêts denses, et vous pouvez trouver de l'eau, des arbres et des bûches éparpillés sur le parcours. Si vous entrez en collision avec une bûche, vous n'endommagerez pas votre voiture,

Le vieux Manuel

mais vous effectuerez un saut spectaculaire, bien utile pour dépasser ou éviter les obstacles du parcours.

La Course

Il est temps de passer aux choses sérieuses, la course. Lorsque vous êtes satisfait de la configuration du jeu sur l'Ecran Configuration (Game Setup), cliquez sur "Start" pour être sur la ligne de départ de la première course.

Sélectionnez la musique (Select a Track)

Cette sélection est effectuée par le Joueur Un. Lorsque vous avez choisi "Start", il vous reste deux décisions à prendre. La première est de sélectionner la musique ou les effets sonores. L'écran CD, identique à celui de Lotus I, apparaîtra. Pour choisir une mélodie, déplacez le joystick vers la droite ou la gauche, et attendez quelques secondes pour que la nouvelle mélodie soit chargée. Lorsque vous êtes satisfait, appuyez sur le bouton feu.

Sélectionner votre voiture (Select a Car)

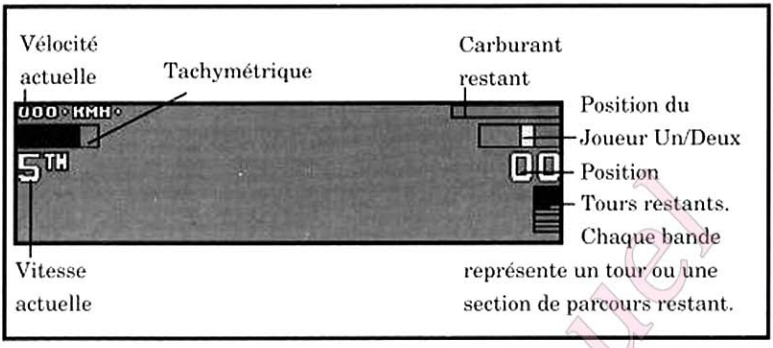
La seconde décision que vous aurez à prendre concernera la voiture que vous voulez piloter. Les trois voitures apparaîtront à tour de rôle sur l'écran; vous n'avez qu'à appuyer sur le bouton feu pour sélectionner celle que vous désirez, et vous retrouver sur la ligne de départ. Une fois encore, le Joueur Un effectue les sélections pour les deux joueurs, car il serait injuste de piloter deux voitures différentes.

Lorsque vous êtes sur la ligne de départ, les informations affichées sur votre écran dépendent du mode dans lequel vous concourez, Championnat (Championship) ou Arcade.

Championnat (Championship)

Le but du mode Championnat est de terminer premier au classement des pilotes de la saison. Le joueur doit terminer dans les dix premiers de chaque course pour pouvoir passer à la course suivante. Comme nous l'avons mentionné précédemment, la position de départ dans la course suivante est déterminée par la position finale dans la course précédente. S'il y a deux joueurs, ils pourront passer à la course suivante si au moins l'un des deux arrive dans les dix premiers. C'est le plus difficile des deux types de course, et ce qui est reflété par l'affichage:

Le vieux Manuel

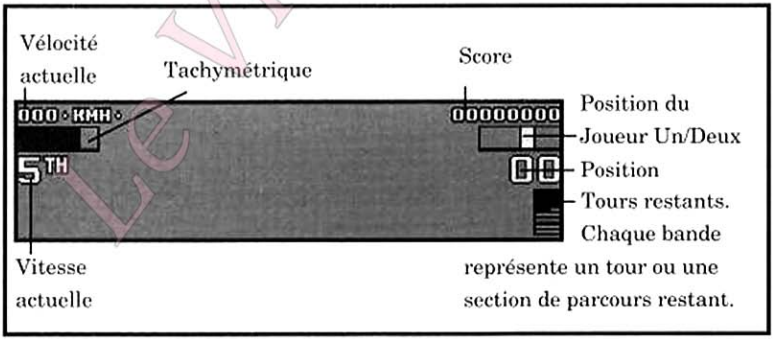


Arrêts aux stands

Vous devrez vous arrêter aux stands lors de sections ou parcours longs en mode Championnat. Les stands sont situés juste après la ligne de départ dans les courses, ou après un point de contrôle pour les sections linéaires. Pour faire le plein, arrêtez-vous sur la piste la plus large, située sur le côté droit du parcours tout de suite après les panneaux. Votre jauge de carburant augmentera. Lorsque vous êtes satisfait de la quantité de carburant, poussez le joystick vers l'avant, et appuyez sur le bouton feu pour rejoindre la course. Les stands sont indiqués par un panneau sur tous les niveaux, mis à part le niveau montagneux.

Arcade

Le mode Arcade est une course normale, dont le but est de terminer avec le plus grand nombre de points possible et dans les temps. Dans ce mode, vous n'avez pas

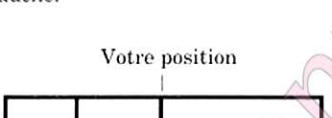


Le vieux Manuel

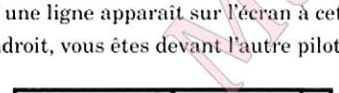
besoin de vous arrêter aux stands pour faire le plein. L'écran est similaire à celui du mode Championnat, mais diffère pour les options suivantes:Si l'un des joueurs termine dans le temps imparti, les deux joueurs passeront au tour suivant.

Mode Deux Joueurs (Two Player Mode)

En mode deux joueurs, un petit cadre apparaît dans le coin supérieur droit de l'écran, indiquant votre position par rapport à l'autre joueur. Votre voiture est représentée par la ligne se trouvant au centre du cadre; si vous êtes derrière l'autre joueur, une bande de couleur apparaîtra à droite de cette ligne. Si vous êtes en tête, une bande apparaîtra à gauche.



Si une ligne apparaît sur l'écran à cet endroit, vous êtes devant l'autre pilote.



Si une ligne apparaît à cet endroit, ceci indique que l'autre pilote est en tête.

Game Over (Jeu terminé)

Si le joueur n'est pas parmi les dix premiers en mode Championnat, ou ne parvient pas à terminer la course dans le temps imparti, en mode Arcade, le jeu se termine, et l'Ecran d'Options apparaît.

En cas de problème

Si vous avez des difficultés pour charger Lotus III, renvoyez-le à votre revendeur ou à Gremlin Graphics à l'adresse donnée sur le paquet. Si vous avez des questions à propos du jeu, la ligne spéciale d'assistance Gremlin Graphics est ouverte de 14.00 à 16.00 heure du Royaume-Uni du Lundi au Vendredi, au 0742 753 423.

Le Vieux Manuel

Droits d'auteur

© 1992 Gremlin Graphics Software Limited. © 1992 Magnetic Fields Limited. Tous droits réservés. Ce manuel et l'information contenue sur les disques souples sont sous droits d'auteur au compte de Gremlin Graphics Limited. Le propriétaire de ce produit est habilité à utiliser le produit pour son utilisation personnelle seulement. Personne ne peut transférer, donner ou vendre une partie du manuel ou de l'information sur disques sans l'autorisation préalable de Gremlin Graphics Software Limited. Toute personne ou personnes qui reproduit quelque partie que ce soit du programme sous quelque forme que ce soit, à n'importe quelle fin, sera coupable de violation de droits d'auteur et sera l'objet de poursuites civiles à la discrétion du détenteur des droits d'auteur.

Le Vieux Manuel

KEEP A RECORD OF YOUR BEST TRACKS

Use the following pages to keep a record of your favourite tracks. Write the track code in the left hand column, and any special notes about the track in the right hand column.

TRACK CODE	NOTES

Le Vieux Manuel

Le Vieux Manuel



© Gremlin Graphics 1992. All rights reserved.
Gremlin Graphics Software Ltd., Carver House,
2-4 Carver Street, Sheffield S1 4FS, England.