SPORTS 4D DRIVING

CARTE DE REFERENCE

CE QU'IL VOUS FAUT

"4D Sports Driving" se joue sur un ordinateur MS-DOS, de 8 Mhz ou plus rapide (si possible, ayant un microprocesseur 286), une carte vidéo telle que Hercules, CGA, EGA ou VGA (les ordinateurs Tandy 1000 n'ont pas besoin de carte vidéo) et une unité de disquette de 5 pouces ¼ ou de 3 pouces ½. Les cartes de son (Adlib, Soundblaster ou Roland MT-32) peuvent être utilisées pour augmenter l'intérêt du jeu.

Votre ordinateur doit fonctionner avec 640Ko de mémoire avec les cartes graphiques MCGA/VGA, EGA ou Tandy et 512Ko pour les cartes CGA et Hercules. "4D Sports Driving" est conçu pour fonctionner avec rien de plus qu'un gestionnaire de souris ; si vous possédez des programmes résidant en mémoire (ou des gestionnaires pour un équipement de périphériques ou une mémoire étendu), modifiez vos fichier "autoexec.bat" et/ou "config.sys" temporairement pour augmenter l'espace-mémoire. Voyez votre manuel du MS-DOS pour plus de détails.

CHARGEMENT DU JEU

Installation sur un disque dur

Insérez la disquette A de 4D Sports Driving (soit 5 pouces ¼ ou 3 ½) dans l'unité A ou B. Tapez a : et appuyez sur RETURN puis tapez SETUP et appuyez sur RETURN. Un menu comprenant une sélection de modes vidéo et audio, l'installation sur disque dur et la sortie vers le DOS apparait.

Sélectionnez "Install to Hard Disk" et appuyez sur RETURN. "4D Sports Driving" suppose automatiquement que vous voulez créer un sous-répertoire intitulé "Stunts (cascade)" et y copie tous les fichiers de jeu mais vous pouvez changer le répertoire dans lequel vous voulez mettre le jeu en tapant un nouveau nom de répertoire ou de chemin. Il vous est demandé d'insérer les autres disquettes à certains moments de l'installation. Lorsque l'installation est terminée, vous revenez au menu de mise en place. Sortez du programme.

Tapez "C : " et appuyez sur RETURN suivi de "cd stunts". Appuyez sur RETURN (ou placez-vous dans le répertoire dans lequel se trouve le jeu). Tapez SETUP et appuyez sur RETURN si vous voulez changer le mode vidéo ou audio sur votre ordinateur ou tapez STUNTS et appuyez sur RETURN pour commencer le jeu. Appuyez sur RETURN à tout moment de la séquence d'ouverture pour vous rendre directement sur l'écran de sélection principal.

Jeu à partir de disquettes

Insérez la disquette A de "4D Sports Driving" (soit 5 pouces ¼ ou 3 pouces ½) dans l'unité A ou B. Tapez a : et appuyez sur RETURN puis tapez SETUP et appuyez sur RETURN. Un menu comprenant une sélection de modes vidéo et audio, l'installation sur disque dur et la

Vieux Manuel

sortie vers le DOS apparait. Le programme détermine et affiche automatiquement le mode vidéo ou audio que votre ordinateur possède mais vous pouvez modifier ces valeurs par défaut en déplaçant le curseur sur la valeur choisie et en appuyant sur RETURN. Utilisez le curseur pour surligner la valeur que vous souhaitez utiliser et appuyez sur RETURN. Le menu affiche la valeur Révisée. Sélectionnez EXIT TO DOS et appuyez sur RETURN.

Tapez STUNTS et appuyez sur RETURN pour commencer le jeu. Il vous est demandé d'insérer les disquettes à certains moments du jeu à chaque fois que cela est nécessaire. Parfois, il vous sera demandé d'insérer votre disquette de circuit c'est-à-dire la disquette 3 si vous jouez l'un des circuits originaux (ou tout autre circuit sauvegardé sur la disquette 3).

PERIPHERIQUE DE CONTROLE

Clavier

Normalement, vous utilisez les touches curseur et les touches ENTER et RETURN pour surligner et sélectionner les rubriques. Cependant, il existe une variété de touches "directes" que vous pouvez utiliser à certains moments du jeu pour passer d'une option à l'autre. Celles-ci sont expliquées sous la partie "Options de jeu". Pour voir comment conduire à l'aide du clavier, voir la partie intitulée "Commandes de conduite".

Chargement ou sauvegarde

Pour sélectionner les noms d'accès au moment du chargement et de la sauvegarde de circuits et de répétitions, déplacez le curseur vers le haut. Lorsqu'il se trouve au-dessus des rubriques de menu, il se retrouve dans la case de "chemin". Vous pouvez y spécifier les répertoires ou unités (en utilisant la convention, "c:\stunts\tracks\mytrack" par exemple).

Contrôles de caméra manuelle.
Les boutons affichés sur le tableau de contrôle de la caméra manuelle s'adaptant aux joueurs utilisant une souris ou un joystick. Les utilisateurs de clavier peuvent maintenir la touche CTRL enfoncée lorsque le curseur se trouve sur l'un des boutons et appuyer sur les touches curseur pour faire défiler et les touches "+" ou "-" pour agrandir ou réduire.

Le joystick

Appuyez sur CTRL + J pour définir votre appareil en mode joystick puis suivez les instructions sur l'écran pour le centrage comme un curseur de clavier qu'une souris.
Déplacez simplement le joystick dans la direction choisie pour le curseur et appuyez sur le bouton 1 du joystick pour sélectionner chaque rubrique.

Contrôles de caméra manuelle

Utilisez ces boutons pour faire apparaitre le tableau de contrôle de caméra manuelle pour faire défiler ou agrandir la vue. Utilisez le joystick pour placer le curseur au dessus des boutons de ou d'agrandissement/réduction sur le côté gauche du tableau de répétition. Pour le défilement, maintenez le bouton 1 enfoncé et déplacez le joystick dans une direction tout en restant au dessus du bouton de défilement (quatre flèches).
Pour un agrandissement ou une réduction, maintenez le bouton 1 enfoncé et déplacez le joystick vers l'avant ou l'arrière tout en restant au dessus du bouton d'agrandissement ("+" et "-").

Editeur de circuit

Utilisez le bouton 1 pour sélectionner certaines parties du circuit.
Utilisez le bouton 2 pour déplacer le curseur entre les palettes et la fenêtre de circuit (si votre joystick n'a qu'un bouton, utilisez la barre d'espacement pour passer d'une fenêtre à l'autre). Déplacez-le

Vieux Manuel

joystick dans une direction pour déplacer le curseur dans ces fenêtres.

La souris

La souris est disponible à tout moment.
Vous pouvez commencer à la déplacer pour l'activer sauf quand vous conduisez.
(Appuyez sur "M" en conduisant pour réactiver la souris). Contrairement au clavier et au joystick, la souris ne passe pas entre les zones actives de l'écran. Elle se déplace librement. Elle se déplace librement. Cliquez sur le bouton gauche pour sélectionner les rubriques.

Contrôles de caméra manuelle

Utilisez les boutons affichés sur le tableau de contrôle de caméra manuelle pour faire défiler ou agrandir/réduire la vue.
Utilisez la souris pour déplacer le curseur au dessus des boutons de défilement ou d'agrandissement/de réduction sur le côté gauche du tableau de répétition. Pour faire défiler, maintenez le bouton gauche enfoncé et déplacez la souris dans une direction tout en restant au dessus du bouton de défilement (quatre flèches) ; pour agrandir ou réduire, maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé et déplacez la souris vers l'avant ou l'arrière lorsque vous vous trouvez au dessus du bouton d'agrandissement/de réduction ("+" et "-").

Editeur de circuit

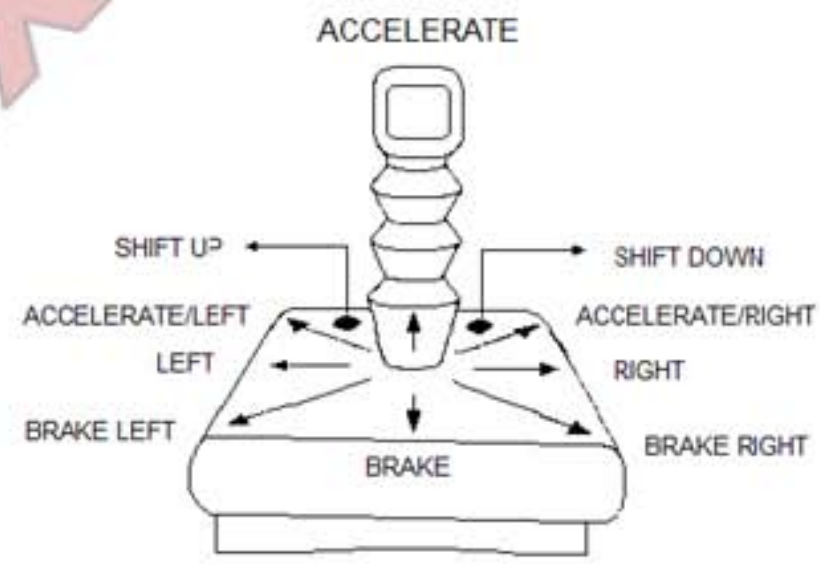
Déplacez la souris sur une partie de l'écran que vous voulez utiliser pour la rendre active. Vous n'avez pas besoin de passer d'une fenêtre à l'autre avec une souris. Pour amener le circuit dans la fenêtre de circuit, utilisez les barres de défilement sur la droite et sous la fenêtre de circuit.

OPTION DE CLAVIER

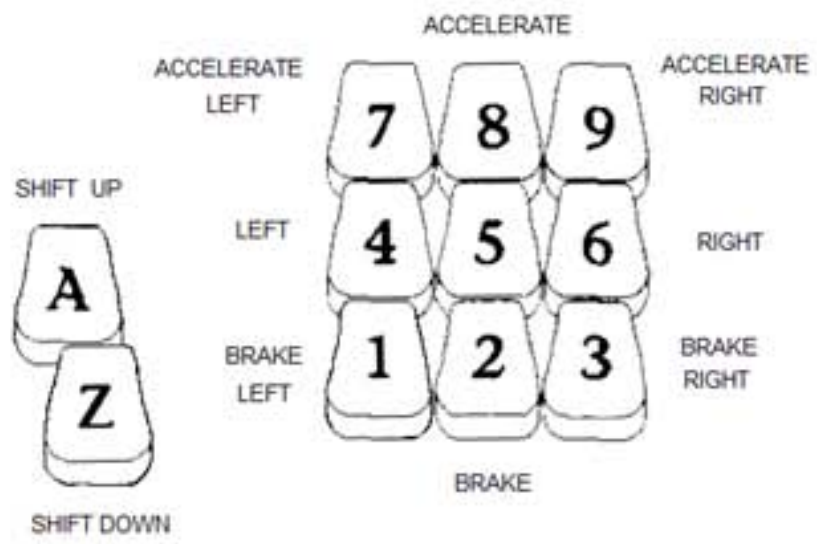
CTRL-J	Mode Joystick
CTRL-K	Mode Clavier
CTRL-Q	Sortie vers DOS
CTRL-M	Musique activée/désactivée
CTRL-S	Son activé/désactivé
P	Pause
ESC	Vous ramène au menu précédent OU cesse de calculer le temps de votre adversaire.
C	(En éditeur de circuit). Vérifie et explique les erreurs dans les circuits.

En conduisant

D	Affiche/cache le tableau de bord
R	Affiche/cache le tableau de Ralenti
CTRL-G	Définit le niveau graphique
T	Affiche la voiture du joueur/de l'adversaire
C	Modifie l'angle de caméra (ou appuyez sur F1, F2, F3 ou F4)
M	Conduite avec la souris



Le Joystick



Clavier

Vieux Manuel