S P O 4D R T S
DRIVING

4D SPORTS
DRIVING MANUEL

Vieux Manuel

INTRODUCTION

Bienvenue sur le circuit des épreuves. C'est l'endroit ou vous pouvez vraiment ressentir la différence entre les bonnes voitures et les meilleures voitures du monde ; ou la vitesse n'est pas limitée à 55 ; c'est la que ça commence ; la ou tous les pilotes veulent un "cherry" et ou les "épaves" ne participent pas de tout. Et ce n'est pas un endroit pour un pilote qui est trop timide pour monter à 100 miles à l'heure dans le virage, qui a peur de passer le Tube sur le dos ou est effrayé d'un peu de compétition "amicale".

Le circuit des épreuves de 4D Sports Driving a deux caractéristiques qui le font rassembler a aucun autre jeu dans le monde. Il peut être construit de la manière que vous voulez. Et chaque piste peut être remplie d'amusement, de cascades stimulantes et destructrices qui peuvent démolir votre voiture en deux en l'espace de quelques secondes. Alors si vous voulez amener une voiture autour du circuit, il faut que vous ayez des tripes de prendre de la vitesse et que vous puissiez éviter de sortir de la route. N'oubliez pas d'attacher votre ceinture.

DEBUT DU JEU

Voir la carte de référence ci-jointe pour apprendre comment charger le jeu sur votre disque dur ou comment jouer à partir de disquettes.
Votre carte de référence fournie aussi des informations sur la manière de contrôler votre voiture ainsi que sur les conventions de l'utilisation du clavier, de la souris ou du joystick pendant le jeu.

Une fois que vous retrouvez sur l'écran principal, vous pouvez commencer à conduire immédiatement sur le circuit standard en cliquant sur la voiture qui se trouve au centre de l'écran. Pour sélectionner un nouveau circuit, ou créer le votre, sélectionnez le signe intitulé "CONSTRUCTION DU CIRCUIT PARFAIT" et voyez la page 28 pour les instructions sur la manière d'utiliser l'éditeur de circuit. Si vous désirez changer la voiture que vous conduisez, sélectionnez "CHOIX DE VOTRE AUTO" et voyez la page 24 pour les descriptions des diverses sélections possibles de voitures. Si vous voulez conduire contre un adversaire au lieu de courir contre la montre, sélectionnez le signe intitulé "LES ADVERSAIRES" et voyez la page 27 pour leurs descriptions. Choisissez Option pour retourner au DOS ou pour voir la liste des options disponibles pendant le jeu. Voir la carte de référence pour davantage d'informations sur ces options qui comprennent la mise en place du niveau graphique, de la vitesse d'animation, la modification du paysage de fond et le chargement des ralentis ainsi que les valeurs de son et d'entrée.

CONDUITE SUR LE PARCOURS

Temps de conduite

Chaque circuit possède sa propre liste de "meilleurs temps" apparaissent sur l'écran de sélection de piste. Votre but est de vous trouver dessus et votre vrai but est de vous retrouver en tête. Bien sur il vous faudra terminer le parcours pour avoir un temps.

La liste des meilleurs temps indique votre nom, la voiture que vous avez conduite pour réaliser votre temps, les initiales de l'adversaire contre lequel vous avez couru (s'il y en a) et le temps qu'il vous a fallu pour terminer le parcours (y compris le temps de pénalité s'il y en a).

Certains circuits présenteront des fourchettes, ce qui vous donne des choix pour terminer le parcours. Sachez que toutes les voies à fourchette ne mènent pas a la fin de la course ; il est préférable de pré visualiser un circuit avant de courir dessus (voir page 27 sous la partie "Editeur de circuit"). De plus la prévisualisation pourrait vous donner une meilleure idée du genre de voiture qui correspond le mieux au circuit.

Vous trouverez que certaines voies sont plus courtes que d'autres mais la difficulté des cascades sur ces voies peut vous faire perdre davantage de temps qu'il ne semble et les cascades pourraient être plus dangereuses.

Le moyen d'améliorer votre meilleur temps (autres que l'entrainement) consiste à essayer différentes voitures sur chaque piste ainsi que différentes pistes sur chaque circuit.

Temps de pénalité

Les pilotes qui ont tendance à améliorer leurs temps en sautant des cascades doivent noter que le circuit connait celui qui triche. Après chaque course, un temps de pénalité sera évalué pour les parties du circuit (y compris les cascades) que vous avez manquées. Vous pouvez sortir de temps en temps du circuit mais si vous manquez des longueurs ou des cascades entières, vous le payerez cher.

Le taux de temps de pénalité que vous obtenez dépend de plusieurs facteurs. Si vous manquez un saut ou un corkscrew, vous perdrez plus de temps que si vous manquez trois parties d'un circuit régulier.

Si vous sortez du circuit, vous verrez des flèches qui vous ramènent sur le circuit dans la bonne direction. Si vous prenez le circuit dans la mauvaise direction, un message vous l'indiquera.

Vous n'êtes pénalisé que lorsque vous recommencez à conduire sur le circuit. Vous pouvez en sortir et traverser d'autres parties par inadvertance sans être pénalisé.

Qualification pour un "meilleur temps"

Afin de vous qualifier pour un meilleur temps, le circuit sur lequel vous conduisez doit satisfaire à certaines conditions. Le circuit doit être l'un de ceux que vous avez sauvegardé sur votre disquette ou disque dur (en d'autres termes, vous devez être en mesure de le sélectionner dans l'éditeur de circuit sous l'option "Davantage de circuit") et le parcours que vous effectuez doit correspondre exactement au circuit sauvegardé sous le même nom. Cela veut dire que vous ne pouvez pas vous rendre dans une course à partir du ralenti ou faire un parcours qui n'est pas disponible que dans le ralenti et apparaitra sur la liste des Meilleurs Temps à moins que ce parcours ne soit aussi disponible dans votre Editeur de circuit.

Immobilisation du système de sécurité

Si lorsque vous commencez à conduire, vous avez un accident sans raison apparente et recevez un message faisant allusion au système de sécurité, vous avez

Vieux Manuel

manqué la protection contre les copies. Vérifiez le manuel pour les réponses correspondantes.

Conseils pour un temps plus rapide

Familiarisez-vous avec les manœuvres de votre voiture. Chaque véhicule a une capacité différente d'adhésion à la route et une technique différente pour tourner et déraper. Connaissez les possibilités de votre engin !

Ne soyez pas séduit par les voitures plus rapides. La vitesse compte mais certains parcours vous font payer votre vitesse par une pénalisation hors-circuit ou des accidents.

N'ayez pas peur d'essayer différentes voitures. Bien que tous les véhicules se comportent différemment, tous peuvent être maitrises. Certains formats de circuit demandent certaines voitures. Allez-y et essayez !

CASCADES

Le Pipe (Le Tube). Evitez les blocs de ciment en grimpant sur les côtés du tube. Veillez à vous retrouver sur la piste lorsque vous en sortez. Votre tendance initiale sera sûrement de manœuvrer fortement d'un côté ou de l'autre mais cela risque de vous faire tourner sur vous-même. Ralentir, grimper sur le côté petit a petit est le meilleur plan. Avec les véhicules de rallye, ne grimpez pas trop haut sur le mur. Vérifiez simplement que vous restez hors du chemin du ciment.

Le Jump (Le Saut)

Il vous faut de la vitesse mais ne dépassez pas la rampe du bas ou votre atterrissage rebondissant vous fera perdre du temps. La meilleure vitesse se situe entre 90 et 130 miles par heure. Les panneaux vous aideront. Oui, il est possible de toucher les câbles et d'avoir un accident.

Le "Corkscrew"

Vous pouvez aller aussi vite que votre traction le permet mais vous devez rouler au moins à 60 miles de l'heure pour réussir cette cascade. Si vous continuez de voler vers la fin, essayez de ralentir.

Le Slalom

Bien que le LM-002 puisse (ou ne puisse pas) être en mesure de passer au travers de ces blocs de ciment (nous ne le recommandons pas), vous aurez sûrement une meilleure chance avec une voiture qui peut prendre des virages serrés. Chaque véhicule possède une vitesse de croisière différente et votre capacité de faire des cascades jouera beaucoup.

Le Loop (La Boucle)

Non. Si vous allez jusqu'à 140 miles à l'heure, cela ne vous aidera pas. Pour réussir, il convient de contrôler votre vitesse pendant que passez la boucle. A moins de 60 miles par heure, vous risquez de tomber au creux et a plus de 110, vous vous retrouverez dans les décors à une vitesse vertigineuse. Vous pouvez faire tourner le volant à droite doucement pour faire ce parcours qui offre peut être la cascade la plus difficile.

Elevated Road (La Route Elevé)

Les ponts suspendus normaux ont deux aspects : transparents pour ceux qui veulent voir sur quoi ils conduisent et opaques pour ceux qui ont peur de l'altitude.

Alors qu'un pont droit ne présente aucun problème, vous devez faire attention aux virages en suspension ; ils arrivent rapidement et leur vitesse maximum est d'environ 50 miles par heure.

Le Spiral (la spirale)

Elle rappelle les parkings en spirale, sauf que vous ne la prenez pas à 80. Ne le faite pas, 60 est acceptable si vous vous êtes entrainé. Ces parcours n'ont qu'un seul virage à 360 degré bien qu'il ait l'air de ne plus en finir.

Vieux Manuel

Le Tunnel
Lorsque cette cascade est isolée, toutes les voitures peuvent la faire. Cependant, elle peut être particulièrement dangereuse après un virage glissant. La meilleure voiture pour cette cascade dépend de la cruauté de l'esprit du créateur de circuit.

Le Boulevard
Marchez d'un côté ou de l'autre ; évitez d'aller tout droit.

Les Banks (les Bords relevés)
Les lignes droites sont relativement simples, restez simplement dessus. Les virages sont un peu plus dangereux. Selon votre véhicule, vous pouvez rester à une vitesse maximum de 50 miles par heure (Rallyes) jusqu'à 90 miles par heure (Formule 1). Attention de ne pas trop manœuvrer. Il est facile de manquer des grosses portions de route sur des virages à bords relevés et d'obtenir par conséquent des pénalités de temps importantes.

Les autres surfaces
Les circuits Indy et Formule One ne sont pas faits de boue. Amenez l'une de ces voitures sur un tel circuit difficile et vous verrez. Les circuits difficiles et glissants sont le domaine des véhicules de rallye mais certaines des voitures normales courront bien sur ce genre de circuit. A vous de trouver laquelle.

CHOIX DE VOTRE VOITURE

Lorsque vous sélectionnez une voiture, un écran affichant la voiture utilisée, un virage d'accélération (indiquant la vitesse d'accélération du véhicule affiché), certaines statistiques sur la voiture (y compris la vitesse maximum et le prix de vente recommandé) et plusieurs boutons apparaissent.

Sélectionnez DONE si vous voulez conduire la voiture affichée telle quelle et NEXT ou LAST pour faire défiler la liste des voitures disponibles. Une voiture apparait à la fois.

Continuez d'utiliser ces boutons jusqu'à ce que la voiture choisie apparaisse. Sélectionnez COLOUR si vous voulez en changer la couleur et AUTO/MANUAL pour passer d'une transmission automatique a une transmission manuelle et vice versa. Le mode affiché au moment de la sélection de DONE correspond à celui que vous utiliserez.

Une fois que vous avez sélectionné DONE, votre véhicule sera sorti du circuit et c'est à vous de le conduire. Vous revenez au Menu Principal et vous pouvez vous rendre au circuit en sélectionnant "Let's drive".

Voitures de course
Vous trouverez de telles voitures à Indianapolis et Daytona, Monaco et Miami et ferez des courses de Prototype (essais) ou de type Indy. Mettez les gaz sur les lignes droites et écoutez les superbes effets sonores dans les tunnels. Attention aux routes glissantes et préparez vous à décélérer rapidement.

Porsche March Indy
Moteur à l'arrière ; traction arrière ; arbre en tête double V-8. 2649cc, moteur turbo 720 cv ; 0-60 2,3 secondes ; vitesse maximum ; 220 mph ; prix 420.000$.

Jaguar IMSA
Moteur à l'arrière ; traction arrière ; arbre en tête double Flat 6. 3500cc, moteur turbo 520cv ; 0-60 2,9 secondes ; vitesse maximum : 215 mph ; prix 325.000$.

Porsche 962 IMSA
Moteur à l'arrière ; traction arrière ; arbre en tête double Flat 6. 3500cc, moteur turbo 520cv ; 0-60 2,8 secondes : vitesse maximum : 215 mph : prix 275.000$.

Voitures normales
Ce sont les mêmes que celles que vous conduisez tous les jours et que vous pouvez voir sur les routes. Vous en avez peut être une vous-même.

Vieux Manuel

Lamborghini Countach
Moteur au milieu ; traction arrière ; arbre en tête double V-12, 5162cc, moteur 420cv ; 0-60 4,7 secondes ; vitesse maximum : 183 mph ; prix 150.000$.

Acura NSX
Moteur au milieu ; traction arrière ; arbre en tête double V-6, 3000cc, moteur 270cv ; 0-60 5,2 secondes ; vitesse maximum : 190 mph ; prix 60.000$.

Ferrari GTO
Moteur au milieu ; traction arrière ; arbre en tête double V-8, 2855cc, moteur turbo 394cv ; 0-60 4,7 secondes ; vitesse maximum : 190 mph ; prix 74.000$.

Porche Carrera 4
Moteur arrière ; 4x4 ; arbre en tête simple Flat 6, 3600cc, moteur 250cv ; 0-60 5,8 secondes ; vitesse maximum : 161 mph ; prix 69.500$.

Corvette ZR-1
Moteur avant ; traction arrière ; arbre en tête double V-8, 5727cc ; moteur 375cv ; 0-60 4,9 secondes ; vitesse maximum : 172 mph ; prix 50.000$.

Véhicules de rallye
Les Lancia et les Audi sont connues en Europe pour leurs nombreuses apparitions dans des rallyes. La Lamborghini fut conçue pour l'armée. Bien qu'elle ne lance pas de fusées, elle se comporte parfois de façon similaire.

Lancia Delta Intégrale
Moteur avant ; 4x4 ; arbre en tête double V-16, 1995cc, moteur 200cv ; 0-60 6,1 secondes ; vitesse maximum : 137 mph ; prix 40.700$.

Audi Quattro
Moteur avant ; 4x4 ; arbre en tête double INLINE-S, 2133cc, moteur 220cv ; 0-60 6,1 secondes ; vitesse maximum : 145 mph : prix 65.000$.

Lamborghini LM-002
Moteur avant ; 4x4 ; arbre en tête double V12, 5167cc, moteur 444cv ; 0-60 7,è secondes ; vitesse maximum : 126 mph ; prix 120.000$.

UTILISATION DE LA REPETITION

Vous pouvez enregistrer jusqu'à 10 minutes de conduite en vidéo. Si vous dépassez ce temps pour terminer le parcours, vous serez interrompu pendant que vous conduisez et il vous sera demandé si vous souhaitez revoir votre course jusqu'à présent ou continuer a conduire. Si vous repassez la course, vous pourrez revenir dans la course sans pénalité (si vous reprenez au moment ou vous vous êtes arrêté). Si vous choisissez de ne pas revoir la course, toutes les 20 secondes que vous conduisez au-delà du message effaceront 20 secondes de répétition sauvegardée depuis le début de la course.

Rembobiner, Avance Rapide
Utilisez le bouton "Rewind" pour définir la caméra de répétition sur un moment de la course. Lorsque vous rembobinez, vous remarquerez que le compteur recule dans le temps. Dés que vous relâchez ce bouton, un moment ce passe pendant que l'ordinateur repère le moment exact de la course. Une fois que vous vous retrouvez à ce moment de la course, vous pouvez soit voir votre performance (Play) ou prendre le contrôle de la voiture à partir de ce moment en conduisant jusqu'à la fin de la course. (Continue driving).

Une fois que vous avez rembobiné, vous pouvez utiliser le bouton Fast Forward pour vous rendre de la même manière à un moment plus avancé de la répétition.

Jouer
Le bouton "Play" vous permet de voir la course que vous venez de terminer.

Vieux Manuel

Lorsque vous êtes en mode Play (ou en Interruption), vous pouvez modifier la vue de caméra ainsi que son angle manuel. Appuyez sur "R" pour faire apparaitre ou cacher la répétition ; appuyez sur "D" pour faire apparaitre ou cacher le tableau de bord.

Fast Play
Le bouton "Fast Play" vous permet de voir la répétition à une vitesse plus rapide tout en continuant de voir votre performance de conduite. Ce bouton est utile pour fixer un moment de la course. Vous pouvez aussi modifier le mode caméra pendant que vous êtes dans ce mode.

Sélection de caméra
Appuyez sur "C" pour aller d'une vue de caméra à l'autre. Vous pouvez faire ceci en mode "Play" ou " Stop".

A l'intérieur de la voiture
Cette option vous donne la même perspective que celle que vous aviez pendant la course. Appuyez sur "R" pour retirer le tableau de répétition et passer le moment en direct.

Caméra au-dessus de la tête
Cette option vous permet de voir votre course directement au-dessus de votre véhicule. Cette vue est particulièrement utile si vous avez eu un accident et brulé et que vous ne sachiez pas ce qui s'est passé.

Track cams (tribunes)
Ressentez la sensation de la course assis dans les Tribunes, placée automatiquement à des points stratégiques sur chaque circuit. Regardez vous courir comme si vous faisiez partie des spectateurs chez vous devant la télé, un verre à la main (sans alcool, cela va sans dire !)

Valeurs manuelles
Utilisez cette option pour définir la caméra sous un angle quelconque. Cliquez sur les boutons pour faire défiler ou agrandir si vous jouez avec une souris ou un joystick. Voir la carte de référence pour les commandes au clavier.

LE MENU

Return to Replay
Utilisez ce choix pour effacer le menu et ramener le curseur sur le tableau principal de répétition.

Save Replay
Lorsque votre accident ou incendie est vraiment horrible, vous pouvez le sauvegarder pour le montrer à vos amis (ou pour le revoir) plus tard. Lorsque vous choisissez cette option, il vous sera demandé d'insérer un nom pour le fichier. Celui-ci sera sauvegardé dans le même répertoire que "4D Sports Driving" comme fichier ".rpl". ATTENTION : La sélection d'une option autre que celle-ci (ou de "Return to Replay") efface votre répétition à moins qu'elle n'ait été sauvegardée.

Load Replay
Revoyez tout le jeu sauvegardé avec cette option. Lorsque vous choisissez cette sélection, une liste de jeux se trouvant dans le répertoire apparait. Surlignez celui que vous voulez avec les touches curseur et appuyez sur "Enter" pour charger. Vous pouvez ensuite utiliser le tableau de répétition pour voir le jeu comme vous le feriez normalement. Utilisez aussi cette option pour effacer une répétition (ou juste effacer le fichier sur la disquette à l'aide d'une commande DOS régulière – voir votre manuel d'utilisation pour davantage de renseignements).

Drive Again
Cette sélection vous permet de recommence immédiatement la course sur le même circuit, dans la même voiture et contre le même adversaire (s'il y en a). Votre répétition et évaluation s'effacent.

vieux manuel

Return to Evaluation
Choisissez cette option pour revoir votre évaluation (temps, pénalité, vitesse, jugement de votre performance par l'adversaire etc.). une fois que vous quittez la répétition, ces informations disparaissent et si vous avez des questions, il est conseillés de vérifier tout de suite.

Continue Race
Cette option se sera surlignée que si vous avez précédemment défini la répétition à un moment donné de la course (à l'aide du bouton "Rewind"). Vous pouvez ensuite reprendre la contrôle de la voiture et terminer la course ; la répétition de votre course initiale à partir de ce moment la s'efface et est remplacé par la fin de la course. Une fois que vous avez terminé la course pour la deuxième fois, vous pouvez voir votre performance de conduite du début à la fin comme si c'était une course ininterrompue. Cependant, vous ne pourrez pas entrer dans une course "éditée" sur la liste des "Meilleurs Temps".

Toggle Car View
Cette rubrique ne sera disponible que lorsque vous courrez contre un adversaire (plutôt que contre la montre). Elle vous permet d'aller de la visualisation de vous-même en train de faire la course a celle de votre adversaire. Vous pouvez voir une voiture courir toute la course ou aller et venir entre un moment spécifique de la course pour comparer les positions sur le parcours.

Display options
Cache/affiche le tableau de bord.
Cache/affiche le tableau de répétition.
Modifie l'angle de caméra.

Main Menu
Cette option vous ramène au menu principal ou vous pouvez sélectionner une partie du jeu – circuits, adversaires ou voitures.

LES ADVERSAIRES

Bien sur, vous n'êtes pas le seul pilote sur ce circuit. Si vous voulez découvrir si vous avez l'envergure des autres pilotes, vous pouvez choisir d'en affronter un à la fois. Chacun a des possibilités et des connaissances différentes ; le meilleur temps d'un pilote variera avec le type de parcours et de voiture qu'il/elle conduit.

Lorsque vous courez contre un adversaire, vous devez savoir ou il se trouve sur le circuit. Chaque fois qu'un adversaire se trouve à 50 pieds de vous, un petit écran radar apparait dans le coin supérieur gauche de votre écran. Cela montre sa position par rapport a vous. Bien sur, s'ils vous dépassent en trombe, vous pourrez voir leurs phares et sentir la fumée d'échappement.

"Squealin" Bernie Rubber
Le pire pilote du circuit (en dehors, peut être de vous). Une fois que vous l'avez battu... vous ne faites que commencer.

Herr Otto Partz
Ce pilote européen a des problèmes avec les cascades aériennes ou les routes élevées mais peut faire sauter vos portières sur une piste plate, une ligne droite ou une courbe.

"Smokin" Joe Stallin
Accrochez vous bien sur les lignes droites parce que Joe prend ses virages de façon époustouflante.

Cherri Chassis
Elle n'est la que pour la vitesse. Elle ne vit que pour les lignes droites et pense que les coins sont ennuyeux.

Helen Wheels
Son voyage autour du parcours, ressemble à un derby de stock-cars. Le défi consiste à rester hors de son chemin tout en essayant de gagner la course.

Vieux Livre

Skid Vicious
Le meilleur pilote du circuit (en dehors peut être de vous). Lorsque vous l'avez dépassez, votre nom mérite vraiment d'être sur la liste des meilleurs.

CONSTRUCTION DU CIRCUIT PARFAIT

Sélection/prévisualisation d'un Circuit

Lorsque vous sélectionnez "Track" du menu principal, vous pouvez choisir un nouveau circuit parmi ceux qui sont déjà construits, ou bien éditer ou créer un circuit ou encore sortir du menu principal. Lorsque vous vous trouvez sur cet écran, une vue à vol d'oiseau du circuit sélectionné apparait.

Si vous préférez conduire sur un circuit différent, sélectionnez le bouton intitulé "More Tracks". Choisissez l'un des circuits existants (ou tapez le nom du sous répertoire après "Path : " si des circuits sont stockés dans un sous répertoire). Vous constaterez que le circuit affiché dans le fond a été remplacé par celui choisi. C'est maintenant le moment de chercher les endroits difficiles avant qu'ils arrivent sur vous a 120 miles par heure.

Comment utiliser l'éditeur de circuit.

Lorsque vous sélectionnez l'éditeur de circuit, deux composantes majeures apparaissent sur votre écran : la fenêtre de circuit sur la gauche et la palette sur la droite. Utilisez la barre d'espacement ou la touche "0" du pavé numérique pour déplacer le curseur entre ces deux zones de l'écran.

Vous pourrez aussi voir la partie qui se trouve sous le curseur décrite directement sous la fenêtre du circuit.

Sélectionnez un morceau de circuit dans la palette en cliquant dessus avec la souris ou le joystick ou à l'aide des touches curseurs pour déplacer la surbrillance et appuyez sur la touche ENTER ou RETURN.

Appuyez sur la barre d'espacement ou sur la touche "0" du pavé numérique pour amener le curseur au dessus de la fenêtre de circuit puis déplacez le curseur sur la case ou vous souhaitez placer la partie sélectionnée. Remarquez que le curseur fait clignoter la partie sélectionnée au dessus de la case de la fenêtre de circuit.
Appuyez sur ENTER ou RETURN ou cliquez sur la souris ou le joystick pour placer la portion sélectionnée sur cette case.

Vous pouvez constater que certaines parties ont une taille dépassant une case.
Regardez bien lorsque vous placez ces parties pour voir comment le curseur fait clignoter la partie sélectionnée. La zone au dessus correspond à la zone sur laquelle elle sera placée.

Si la partie que vous souhaitez sélectionner se trouve ailleurs dans la fenêtre de circuit, vous pouvez déplacer le curseur au dessus et cliquer deux fois sur la souris, sur le joystick ou appuyer sur la touche ENTER pour sélectionner plutôt que de vous rendre sur la palette.

La fenêtre de circuit

Chaque circuit est une grille de cases de 30x30. Vous pouvez y voir une fenêtre de 11x12 de cette zone. Pour faire défiler cette fenêtre sur le circuit, utilisez la souris ou le joystick pour déplacer les barres de défilement situées au dessus et sur la droite de la fenêtre ou utilisez les touches curseur pour amener le curseur au delà du bord de la fenêtre. Vous pouvez utiliser n'importe quelle case dans la grille pour placer le circuit ou le paysage sauf les coins du plateau (les bords du plateau ont aussi certaines restrictions) et l'eau.

Les palettes

Vous pouvez faire défiler les palettes en appuyant sur les touches "+" et "-" du pavé numérique à l'aide de la barre de

Vieux Manuel

défilement qui se trouve sous la fenêtre de palette (voir "Boutons" ci-dessous) ou en appuyant sur les touches F1-F10 (sur un IBM/Tandy ou Amiga).

Les boutons

Votre palette vous fournit les outils pour changer, éditer et sauvegarder un circuit ainsi qu'une possibilité de revenir au menu principal ou de créer un circuit tout nouveau.

Les boutons intitulés Load, Save, (create) New, Exit et Change Palette sont toujours disponibles sans tenir compte de la palette que vous utilisez (Change Palette et la barre de défilement placée juste au dessous des cases de construction et au dessus des autres boutons).

SAVE vous permet de sauvegarder le circuit sur lequel vous travaillez. Si, au moment de la sauvegarde, vous choisissez un nom utilisé pour un circuit, il vous sera demandé si vous désirez choisir un autre nom. Si vous éditez un circuit, vous devez le sauvegarder pour y courir.

LOAD vous permet de travailler ou de courir sur un circuit déjà existant.
Lorsque vous activez cette option, une liste de circuits qui se trouvent dans le répertoire s'affiche. Surlignez le circuit choisi à l'aide des touches curseur du haut et du bas et appuyez sur "Return" pour faire votre sélection.

NEW correspond à la première étape de construction d'un nouveau circuit.
Lorsque vous choisissez ce bouton, un groupe apparait pour que vous puissiez construire votre circuit. Chaque circuit a besoin d'une seule ligne de départ/d'arrivée bien que les voies pour partir et arriver à cette ligne puissent être différentes. Il est interdit de construire un circuit sur de l'eau en dehors des ponts et vous ne pouvez pas non plus le faire sur les côtés des collines en dehors des parties qui montent directement sur la colline. A part cela, vous êtes entièrement libre. Une route peut se terminer à pic, en fourchette ou en rejoignant une autre route. Il y a certaines restrictions en ce qui concerne la construction d'obstacles ; pour davantage de renseignements, voyez chaque cascade décrite plus loin.

EXIT vous ramène au menu principal mais ne modifie pas automatiquement les changements qui pourraient avoir été effectués sur un nouveau circuit. Si vous n'avez pas sauvegardé ces changements de circuit, un message vous en informera.

Pour utiliser le bouton Change Palette, placez le curseur au dessus de la barre de défilement au milieu de la fenêtre de palette. Vous pouvez ensuite utiliser les touches de gauche et de droite pour modifier la palette (ou les touches de fonction ou encore les touches "+" ou "-").

Départ/arrivée et paysage

La palette 1 contient l'importante ligne de départ/d'arrivée qui est exigée pour chaque circuit. Vous trouverez aussi la case "vierge" (pour "effacer" les morceaux de circuit), et une variété de parties de paysages y compris des moulins à vent, des granges, des stations-service, des restaurants, plusieurs types d'arbres, des bâtiments, des usines et des courts de tennis. Certaines de ces pièces présentent quatre orientations, une dans chaque direction pour qu'elles puissent faire face correctement à la route.

Blocs de construction de base

La palette 2 contient les blocs de construction de circuit de base y compris le circuit direct Est/Ouest, le circuit direct Nord/Sud, les intersections, et quatre orientations de virages de 90 chacune, de larges virages sinueux, une fourchette vers la droite de 90 et une vers la gauche de 90. Ces parties n'ont aucune restriction.

Circuit difficile

La palette 3 contient les mêmes morceaux que la palette 2 sauf que la

vieux manuel

surface de la route est en pierre au lieu d'être en goudron. Ces parties ne présentent aucune restriction.

Circuit verglacé

La palette 4, tout comme la palette 3, contient les mêmes parties que la palette 2 sauf qu'il existe des routes à surface glissante. Ces parties n'ont aucune restriction.

Slalom, Loop, Pipe, Tunnel et Corckscrew

La palette 5 contient 5 cascades : le Slalom, la Boucle, le Tube, le Tunnel et le "Corckscrew". Chacun d'elle se présente en deux orientations, Est/Ouest et Nord/Sud.

Le Slalom, la Boucle, le Tunnel et le Corkscrew peuvent être placés à n'importe quel endroit du circuit et ne sont associé à aucune restriction. Le Slalom et le Tunnel entrainent une conduite plus intéressante lorsque plusieurs morceaux sont placés les uns à la suite des autres. Bien qu'il soit possible de le faire avec la Boucle et le Corkscrew horizontal, il reste très peu probable qu'un parcours ainsi conçu puisse être terminé avec succès. Allez-y et essayez.

Contrairement aux autres cascades de cette palette, le Tube est fait de quatre parties distinctes : In (Dedans), Fhraugh (au travers), Barrier (barrière) et Out (Dehors). Vous pouvez placer autant de Travers que vous le souhaitez mais chaque chaine de Travers doit être bouchée au bout par un Dedans ou un Dehors. Ce n'est pas seulement du bon sens. C'est la loi. La partie barrière est ce qui rend le parcours amusant. Tout comme avec une partie Travers, il traverse les parties de bout mais il y a une barrière de ciment sur le côté du tube. Il s'agit des parties qui forcent le pilote à grimper sur les côtés.

Circuit aux côtés élevés

La palette 6 contient les parties aux côtés élevés, à la fois courbées et droites. Il y a deux orientations de chaque de lignes élevées vers la droite et de lignes élevées vers la gauche et quatre orientations de virages aux côtés élevés.

Tout comme avec le Tube, les élévations ont un Dedans et un Dehors et toute partie de route aux côtés élevés doit être bouchée à chaque bout.

Fourchette élargies

La palette 7 contient quatre orientations de fourchettes élargies vers la droite et vers la gauche. Il s'agit des parties qui fourchent de façon plus graduelle que 90 et apportent plus de variété dans la manœuvre sur route ouverte. Il n'y a pas de restriction associée à ces parties.

Boulevards et virages en "S"

La palette 8 contient des boulevards (deux orientations) et des virages "S" (deux orientations vers la gauche et deux vers la droite). Il n'y a pas de restriction associée à ces parties.

Saut, rampes et routes élevées

La palette 9 contient des sauts, des rampes et la plupart des parties de route élevée.

Il y a 2 types de rampes élevées – régulier et plein. Tous deux exécutent essentiellement la même fonction ; la sélection est simplement une question de préférence visuelle. Chacune d'entre elles se présente en quatre orientations (N, S, E, O) et doit être utilisée pour boucher toute partie de route élevée.

La route élevée se présente en quatre variétés : régulière, à travée, pleine et suspensions. Encore une fois, la fonction des trois premiers types est essentiellement la même ; les différences sont dans les préférences visuelles. La suspension à travée élevée vous permet de construire des circuits qui se croisent sans se rencontrer.

Les coins élevés se présentent en quatre

Vieux Mario

orientations et vous permettent de construire des parties prolongées de circuit élevé.

Les spirales

La palette 10 contient des spirales qui agissent comme une autre forme de rampe montante et descendante. Elles présentent en quatre orientations de "spirale vers la droite" et "spirale vers la gauche". Ces parties ont la même restriction que toute rampe montante et descendante.

Vieux Manuel