CRASH COURSE™

Spectrum HoloByte



VERSION FRANÇAISE

Mirrorsoft Ltd., Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 0SW

A UTILISER AVEC

CRASH COURSE™

L'institut Big Al de courses de stock-cars

Eté 1990

* Pilotes de moins de 18 ans, reportez-vous à votre guide de pilotage pour adolescents.

MESSAGE DE SPECTRUM HOLOBYTE

Cher pilote,

Nous voudrions vous remercier pour l'achat de l'un de nos produits. Pour votre convenance, vous pouvez faire des copies de sauvegarde de vos disquettes afin de protéger votre investissement. Rappelez-vous que les développeurs de ce produit comptent sur vous pour ne pas distribuer de copies à d'autres. Ils ont passé du beaucoup de temps, d'efforts et d'argent pour vous offrir ce logiciel et dépendent seulement des royalties des ventes pour vivre. Votre achat leur permettra d'investir dans le temps et l'énergie nécessaires pour produire d'autres logiciels de qualité supérieure dans l'avenir.

Notre politique est de vous apporter des produits de la meilleure qualité et valeur.



Phillip G. Adam, Président
Directeur Général Sphere, Inc.

Table of contents

Partie 1: Introduction 1
Partie 2: Cinq minutes pour apprendre 4
Partie 3: Trucs techniques (configuration du système et instructions de chargement) 8
Partie 4: L'opposition (vos adversaires sur la piste) 12
Partie 5: Au début (le menu principal) 16
Partie 6: Votre engin infernal (comment contrôler votre voiture) 19
Instructions générales *19*
Contrôles de conduite avec le clavier 19
Contrôles de conduite avec le clavier numérique 20
Changement de vitesse manuel 22
Contrôles de conduite avec le joystick 23
Contrôles de conduite par le souris 24
Autres commandes au clavier 24
Partie 7: La course 25
Niveaux de difficultés 25
Selection d'un parcours 27
Ecran de jeu 27
Vues intérieures de la voiture 28
Quelques petits tours et puis s'en vont... 29
Sauter les obstacles 29
Conduite hors-piste 29
Piquets 30
Icônes de vitesse 30
Drapeau blanc/drapeau à damiers 30
Signaux sonores 30

Dégâts et réparations 30
Gagner la course 32
Perdre la course 32
Ecran des dix meilleurs pilotes 32
Partie 8: Vue d'une sensation (vues extérieures) 33
Partie 9: Mode d'enregistrement 36
Partie 10: Sur le circuit (descriptions des circuits) 41
Parcours 1: Ovale d'entraînement 42
Parcours 2: Le coucou 43
Parcours 3: Déraper et glisser 44
Parcours 4: Insomnie 45
Parcours 5: Le Sidewinder 46
Partie 11: Editeur de construction de piste 47
Partie 12: Epousseter vos potes (comment jouer en face à face) 52
Partie 13: Annexe: Le Config Editor 58

Remerciements

Conception du produit et direction:	Paul Mogg
Programmation:	Paul Mogg, Sky Chang, Lars Norpchen, Eng An Jio et Les Watts
Programmation artistique:	Dan Guerra et Matt Carlstrom
Travail artistique du manuel:	Chuck Butler
Objets en 3 dimensions et tri:	Anthony Chiang, Jo Keliner, Peter Ward et Lawrence Chiu
Effets sonores:	Lars Norpchen
Musique:	Paul Mogg
Conception, mise en page et rédaction du manuel:	Robert Giedt, Marisa Ong et Alpha CRC
Test:	Anthony Chiang, Paul Jepson, Cheryl Mathison, Karl Maurer, Marisa Ong, Peter Ward, Mike Baldwin, Kasey Chang, Edwin Duerr, Bob Gog-Guy, Kimberly Hoffman,Jo Ellen Kellner, GilmAn Louie, Mike Nebeker et Steve Schafer.
Remerciements spéciaux à:	Phil Adam, Dan Geisler, Erick Jap, Gilman Louie, Georgette "Mom" Mogg et Kuswara Pranawahadi, Michael Collier, Rita Harrington, Karen Jones, Dan Kaufman et "Linda".

Si vous avez des questions concernant l'utilisation de Crash Course ou un autre produit, veuillez contacter le service clientèle de **Mirrorsoft:**

Mirrorsoft Ltd
Irwin House
118 Southwark Street
London SE1 OSW

44- (0) 71 261 9465
de 9 heures à 17 heures
du Lundi au Vendredi

Le jeu Crash Course, le Config Editor et le Supplément © 1990 Sphere, Inc. Tous droits réservés. Crash Course et Spectrum Holobyte sont des marques déposées de Sphere Inc. Les autres marques sont détenues par leurs propres propriétaires.

Partie 1: Introduction

La Shelby's 66 Mustang. Vous vous imaginez au volant, n'est-ce-pas? C'est cool! Imaginez-vous cependant capable de déclencher toute la puissance de celle d'un moteur de 350 pouces cube. Vous sentez votre coeur courir en même temps que la course acharnée qui se passe sur le circuit. Ajoutez quelques adversaires intelligents (et parfois malicieux!), quelques boucles, virages et des sauts défiant la mort à un point tel que vous feriez ramper Evel Knievel. On parle affaires maintenant. Qu'est-ce que vous attendez? Allez-y et préparez-vous à la course de votre vie!



Le nom: Big Al. Ouais. C'est moi qui l'ai écrit. Bienvenue à l'école de cascades ou comme on la nomme officiellement à L'institut Big Al de courses de stock-cars". Ça sonne prestigieux et puissant, n'est-ce-pas? Un gars mi-bizarre, mi-officiel a pensé que ce nom attirerait plus de clientèle. P't'être ben que oui. En attendant, bienvenue etc. Parlons affaires maintenant. Dans ce manuel, j'espère vous apprendre non seulement les bases de la conduite de course et de cascade, mais aussi vous familiariser avec vos adversaires sur les circuits. Jetons-y un rapide coup d'oeil:



Ethel Moezes alias "Grandma": jeune de 86 ans. Elle conduit la petite VW blanche qui se trouve toujours sur votre chemin. Ethel est plutôt bagarreuse et peut conduire sans problème avec les meilleurs. (Le Ministère de l'Intérieur lui a renouvelé son permis parce que son petit-fils y travaille. Chut. Ne le dites pas).



Blake L. Fitzwater alias "Shyster": vous savez ces gars de type NAP (Neuilly-Auteuil-Passy) qui conduisent des voitures européennes rapides et qui pensent qu'ils savent conduire. C'est Blake. Sa Porsche 911 a tendance à serpenter sur la route sans se soucier le moindre du reste du monde. (Je crois bien qu'il a balancé son rétroviseur arrière pour paraître cool par rapport aux gars du Club).



Jimmy Rowe alias "Skid": Skid, c'est le type de gars qui vous enverra du sable dans la figure sur la plage sans se soucier de votre IMPORTANCE. Essayez de ne pas vous mettre sur son chemin si vous pouvez. Il n'aime pas que les gens dépassent sa IROC Z et si jamais vous le faites, faites attention car il vous fera sortir de la route. (S'il vous embête vraiment, criez quelque chose au sujet de la couleur de sa voiture. Ça lui servira de leçon).

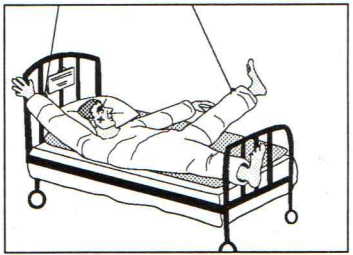
J'ai divisé le manuel de formation en quelques parties. Les voici, pour votre information:

Partie 1: Intro—c'est ce que vous êtes en train de lire
Partie 2: 5 minutes de jeu—un guide rapide de l'école de cascade
Partie 3: Trucs techniques—conditions requises par le système, installation, etc.
Partie 4: L'opposition—vos concurrents dans la course
Partie 5: Au début—le menu principal et les opérations générales
Partie 6: Votre engin infernal—informations sur votre Shelby.
Partie 7: La course—caractéristiques de la course, niveaux de difficulté, dégâts/réparations
Partie 8: Vue d'une émotion—manipulation de la caméra extérieure
Partie 9: Mode d'enregistrement—comment manipuler le ralenti sur le VCR
Partie 10: Sur le circuit—descriptions du parcours
Partie 11: Editeur de construction de circuit—comment fabriquer vos propres parcours de cascade
Partie 12: Epousseter vos potes—course contre un adversaire réel.
Partie 13: Annexe: Le Config Editor

L'étape suivante

Assez avec l'introduction. Vous avez plusieurs options ici. Vous pouvez vous rendre à la partie 3 (truc technique) et nous commençons directement avec l'entraînement. Sinon, la partie suivante (partie 2) vous dira comment jouer en 5 minutes ou moins. En général, je préférerais que vous lisiez tout ce que vous pouvez mais je sais que ça démange à beaucoup d'entre vous de "passer les vitesses". Et c'est peu dire.

A propos, pendant que vous êtes encore là. Essayez de faire attention parce que je ne suis pas seulement le propriétaire de l'école de Cascade Big Al. Je suis aussi un client.



Partie 2: Cinq minutes pour apprendre



Salut. Ce que vous avez ici, c'est le moyen "rapide et douteux" de commencer comme Cascadeur. Nous aimerions que vous lisiez un peu plus avant de commencer à jouer mais nous savons aussi que certains d'entre vous veulent mettre leurs mains sur le volant de suite. Pas de problème. De toute façon, je ne suis pas tellement pour le truc technique. Il vaut mieux donc que je vous présente un type techno pour vous en dire plus. Dites bonjour à Larry.

Merci Albert. Salut à tous. C'est Lawrence qui vous parle. Ceinture attachée? Et bien, que la fête commence...

Chargement de Crash Course

1. Si vous jouez Crash Course pour la première fois, faites une copie de sauvegarde de vos disquettes originales et lancez le programme à partir de ces copies. Vous pouvez utiliser n'importe quelle version (à l'exception de la VGA 256 couleurs) à partir des disquettes de sauvegarde.
2. Insérez la copie de sauvegarde du Crash Course dans l'unité A et tapez A: puis appuyez sur [Enter].
3. Tapez STUNT et appuyez sur [Enter]. Si l'ordinateur vous demande de changer les disquettes pendant le processus de chargement, insérez la disquette désirée et appuyez sur [Enter]. Il se peut que vous ayez à permuter cette disquette un certain nombre de fois jusqu'à la fin du chargement.
4. C'est le menu de sélection de vitesse pour l'ordinateur qui apparaîtra en premier. Choisissez la vitesse qui convient le mieux à votre ordinateur.
5. Lorsque le menu de mode graphique apparaît, choisissez le mode qui correspond à votre ordinateur.
6. Le programme prend environ 30 secondes pour se charger complètement. Utilisez ce temps pour mettre vos lunettes de soleil et enfiler vos gants.

L'écran de Test de Parcours

Ensuite l'écran Quiz (devinette) de la course vous demandera d'identifier un élément associé à une des cinq courses prédéterminées dans le jeu. Reportez-vous à la course dans le manuel et sélectionnez l'élément de piste approprié. Vous passerez ainsi au menu principal.

Définition de pré-course (menu principal)

1. Votre première expérience avec Crash Course doit se faire avec le Parcours 1, l'ovale d'entraînement. Utilisez les touches fléchées (↑ et ↓) et Enter ou une souris pour vous déplacer dans le menu. Si vous sélectionnez PLAY du menu principal, vous conduirez sur ce parcours sans adversaire. Cependant, si vous souhaitez modifier certaines des caractéristiques de la course avant de commencer, voyez a,b, c et d ci-dessous:
   a. PARCOURS: il y a cinq parcours prédéfinis sur les disquettes de Crash Course. Le parcours 1 (défaut initial) est une ovale d'entraînement. Les autres parcours sont plus sophistiqués. Pour sélectionner un parcours différent du parcours 1, sélectionnez l'option correspondant au parcours particulier et appuyez sur Enter. Les formats des cinq parcours prédéfinis sont décrits plus loin dans ce manuel.
   b. OPTIONS: sous le menu OPTIONS, se trouve un sous-titre CONTROL TYPE. Il vous permet de choisir comment vous voulez contrôler votre voiture soit par l'intermédiaire du clavier (défaut initial), du joystick ou de la souris. Ces contrôles sont décrits plus loin.
   c. DIFFICULTE: Il y a trois niveaux de difficulté dans Crash Course: Stagiaire (défaut initial), Bleu et Expert. Si vous voulez un niveau plus difficile que Trainee, sélectionnez l'option appropriée. Les options Bleu et Expert vous permettent de courir contre trois adversaires au plus que vous sélectionnez sur l'écran suivant. La différence entre les niveaux Bleu et Expert est que sur le niveau Expert, les voitures adversaires ont leur propre personnalité.

d. SON: Vous pouvez choisir les sons (s'il y en a) que vous voulez lorsque vous jouez. Il y a aussi un sous-menu pour que vous puissiez modifier la manière dont ces sons sont joués (pour jouer avec une carte AdLib par exemple).

Sur le circuit

1. Dans le menu principal, sélectionnez *PLAY*. Cela vous place en vue tableau de bord de la voiture. Les lumières de l'arbre de Noël sur les deux côtés de la ligne de départ/d'arrivée clignotent cinq fois en blanche. Puis les voyants s'illuminent vers le bas de l'arbre. Lorsque les voyants du bas s'allument, la course a commencé.
2. Si vous voulez conduire à partir d'une vue extérieure de la voiture, vous avez trois choix. [F5] est une vue d'hélicoptère qui vole derrière votre véhicule. Si vous voulez faire un agrandissement ou une réduction sur votre voiture, appuyez sur les touches [+] et [−] respectivement. Les deux autres vues extérieures [F6] (vue caméra automatique) et [F8] (vue caméra personnalisée) sont un peu plus difficiles pour la conduite. Par conséquent, nous en parlerons un peu plus loin dans ce manuel. Pour revenir en vue avant, appuyez sur [F1].
3. Vous pouvez regarder à gauche, à droite et derrière votre voiture en appuyant sur les touches [F3], [F4] et [F2] respectivement. La vue avant correspond à la touche [F1].
4. La voiture démarre en transmission automatique et vous n'aurez donc pas besoin de passer de vitesse lors de votre première course. Vous pouvez manoeuvrer la voiture soit à l'aide du clavier, d'un joystick ou d'une souris:
   - Pour accélérer, appuyez soit sur [↑], [I],[G], [8] du clavier numérique, poussez le joystick vers l'avant ou appuyez sur le bouton gauche de la souris.

- Pour tourner à gauche, appuyez soit sur [J], [←], [4] du clavier numérique ou déplacez le joystick/la souris vers la gauche.
- Pour tourner à droite, appuyez soit sur [L], [→], [6] du clavier numérique ou déplacez le joystick/la souris vers la droite.
- Pour freiner, appuyez soit sur [M], [B], [Barre d'esp.], [↓], [2] du clavier numérique, tirez le joystick vers le bas ou appuyez sur le bouton droit de la souris.

A l'Institut, notre méthode de conduite favorite est d'utiliser les touches [4] et [6] du clavier numérique pour manoeuvrer, [G] pour embrayer et [Barre d'esp.] pour freiner.

5. Si vous vous trouvez en mode Stagiaire, vous courrez contre la montre. Le but est de battre le temps de qualification (situé au sommet de l'écran de jeu à côté des barres de dégâts). Votre temps de tour se trouve juste au-dessus du temps de qualification déterminé.
6. Prenez le temps de vous familiariser à votre voiture, de voir votre taux d'accélération, la vitesse à laquelle vous pouvez prendre vos virages. Si vous voulez que votre voiture suive le milieu du parcours, vous pouvez appuyer sur la touche [5] ou [K] du clavier numérique. Votre voiture ne s'attachera pas à la route et si vous conduisez trop vite dans un virage serré, vous déraperez et vous retrouverez sur le gazon. Il vous faudra un peu de temps pour vous habituer à une nouvelle voiture mais la conduite de votre Shelby deviendra bientôt une deuxième nature.

Fin de la course

1. Si vous battez le temps de qualification déterminé en mode Stagiaire, vous obtiendrez une position élevée pour votre prochaine course sur le même circuit lors de la sélection d'un niveau de difficulté plus élevé.
2. Si vous avez brisé l'un des records de circuit pendant le temps de course, il vous sera demandé d'introduire votre nom sur l'écran des dix meilleurs pilotes de ce parcours. Appuyez sur une touche pour faire apparaître le menu principal.

Si vous avez battu le temps de qualification pour ce parcours, félicitations! Essayez l'un des autres parcours ou ajoutez des adversaires pour un défi plus excitant. Si vous ne vous êtes pas qualifié, il est toujours possible de le faire une autre fois.

Partie 3: Trucs techniques

Ouais. Je sais. Vous voulez jouer de suite. Mais tout d'abord, vous devez savoir ce qu'il vous faut pour faire avancer cette poupée.

Configuration du système

A l'Institut, nous avons besoin d'avoir 640Ko de mémoire RAM et au moins UNE, je répète UNE unité de disquette de 5 pouces 1/4 et de 3 pouces 1/2. Vous pouvez aussi utiliser l'une des cartes AdLib si vous voulez de véritables effets sonores mais le jeu a un son superbe sans cette carte, croyez-moi. Le jeu fonctionne avec les modes graphiques VGA, EGA, CGA, Tandy 1000 et Hercules. Nous vous recommandons vivement d'utiliser une unité dure, dont vous aurez de toute façon besoin pour le mode graphique VGA 256 couleurs.

Note spéciale: Il n'y a pas de disquette de 5 pouces 1/4 de 1.2Mo fournie avec Crash Course comme indiqué sur l'emballage. Les seules disquettes de 5 pouces 1/4 comprises dans la version 5 pouces 1/4 sont les disquettes de 360Ko qui fonctionneront avec les unités de disquette de 360Ko ou de 1.2Mo.

Si vous utilisez la carte AdLib, vous devriez utiliser certains haut-parleurs amplifiés aussi. Sinon, votre oreille sera collée à l'ordinateur et vous abîmerez votre ordinateur.

Faire une copie de sauvegarde

Eh les gars! Vous pouvez faire une copie de sauvegarde légale. Prenez votre temps et faites-le. La dernière chose que vous voulez est de vous retrouver au milieu d'un parcours au moment où vos disquettes se corrompent. Il vaut mieux sauvegarder vos originaux maintenant et les conserver dans un endroit sûr. Avec le prix des disquettes qui est si bon marché de nos jours, vous ne pouvez pas vous permettre de ne pas le faire!

Installation sur un disque dur

Pour installer Crash Course sur votre disque dur, insérez votre copie de sauvegarde de la disquette 1 (soit 5 pouces 1/4 ou 3 pouces 1/2) dans votre unité de disquette interne. Sélectionnez cette unité puis lancez le programme d'installation en tapant INSTALL. Cela fait apparaître un menu qui vous pose les questions suivantes:

1. *Include VGA 256 color mode?* Si vous pensez opérer Crash Course avec une carte VGA 256 couleurs, répondez YES. Si non, sélectionnez NO.
2. *Install from?* Sélectionnez le type de disquettes à partir desquelles vous allez procéder à l'installation (soit 3 pouces 1/2 ou 5 pouces 1/4).
3. *Source drive?* Sélectionnez l'unité à partir de laquelle vous allez installer le programme.
4. *Destination path?* Cela fait apparaître le chemin par défaut pour l'installation du programme Crash Course. Si vous voulez modifier ce chemin, utilisez la touche [Espace arrière] pour effacer et tapez le chemin désiré.

Après avoir répondu à ces questions, l'ordinateur commence la procédure d'installation. Lorsqu'il vous demande une disquette particulière,insérez cette disquette et appuyez sur [Barre d'esp.]. Lorsque l'ordinateur est prêt, tapez STUNT pour commencer à jouer.

Après avoir tapé STUNT et frappé [Enter], un écran de sélection de vitesse informatique apparaît. Choisissez la vitesse qui convient le mieux à votre ordinateur.

Instructions de chargement

Nous souhaitons vous donner un certain nombre de recommandations pour que vous puissiez améliorer votre vitesse de jeu. Celles-ci sont directement basées sur la vitesse de votre système informatique et sur le mode graphique que vous pensez utiliser. Le tableau sur la page suivante illustre la configuration optimale de chaque ordinateur (en supposant que vous ayiez choisi la vitesse appropriée dans le menu de sélection de vitesse lorsque vous avez lancé le jeu pour la première fois). (Note: "NR" veut dire Non Recommandé, Slow = lente, Medium = Moyenne, Fast = rapide).

Si vous choisissez "Lent", votre PC aura un son régulier, des objets simplifiés, des objets disparaissant à une distance proche et il n'y a pas d'horizon de fond. Avec "moyenne", les valeurs des sons digitalisés du PC changent, les objets restent simplifiés et ils disparaissent à une distance moyenne. L'horizon de fond est activé ou désactivé. "Fast" sélectionne les sons digitalisés du PC, des objets complexes, des objets disparaissant à une distance plus grande et l'horizon de fond est activé.

	CGA/ Hercules	Tandy 1000	EGA	16-colour VGA	256-colour VGA
8 MHz	Slow	Slow	NR	NR	NR
10 MHz	Medium	Slow	Slow	NR	NR
12 MHz	Fast	Medium	Medium	NR	NR
16 MHz	Fast	Medium	Fast	NR	NR
20 MHz	Fast	Fast	Fast	Fast	Slow
25 MHz	Fast	Fast	Fast	Fast	Medium
33 MHz+	Fast	Fast	Fast	Fast	Fast

Si la vitesse de jeu semble trop lente pour votre ordinateur, vous pouvez essayer certaines des suggestions suivantes: passez sur la prochaine valeur de vitesse la plus lente, activez votre option de son sur IBM Regular (ou désactivez complètement le son), désactivez les horizons ou le tableau de la vitesse de votre jeu.

L'écran de sélection de mode graphique sera le prochain à apparaître. Ces menus ne s'afficheront que la première fois que le programme fonctionne. Si vous changez de machines et voulez jouer avec un mode de graphique différent ou une vitesse différente, effacez le fichier en tapant DEL DEFAULT. DEF. La prochaine fois que vous opérez le jeu, l'ordinateur vous demande vos sélections de vitesse et de graphiques.

Après avoir chargé, l'ordinateur vous demandera de choisir un mode graphique pour jouer. (Vous pourrez régler cela ultérieurement dans le sous-menu OPTION du menu principal). Appuyez sur n'importe quelle touche pour continuer et passer à l'écran Quiz de la course.

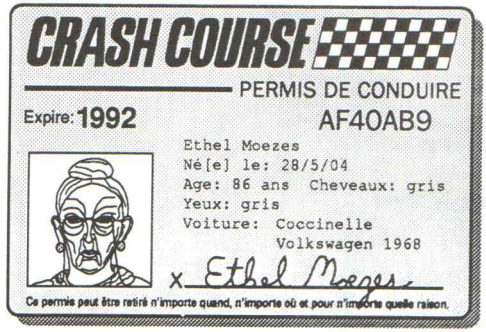
Ecran de test de parcours

Lorsque cet écran s'affiche, il vous sera demandé d'identifier un morceau basé sur les cinq parcours prédéfinis de ce manuel. (Ne vous inquiétez pas. La page vous est indiquée pour que vous n'ayiez pas à parcourir tout le livre). Sur le parcours, trouvez les coordonnées que l'ordinateur vous demande, puis cliquez sur le morceau qui occupe cette case (à l'aide des touches fléchées et de Enter ou de la souris). Vous avez deux chances de répondre correctement. Donnez la réponse correcte et rendez-vous au menu principal. Si vous répondez incorrectement, vous avez manqué le test. Bienvenue au DOS.

Partie 4: l'opposition

Avant de commencer, il vaut mieux connaître vos adversaires. Ces trois-là font partie des pilotes les plus difficiles qui puissent sortir d'une école de cascade. Aussi, attention. Dans le manuel, ils apparaîtront pour faire des commentaires. Ecoutez-les si vous le souhaitez mais ne les laissez pas vous mettre en boule lorsque vous êtes sur le parcours.

Ethel "Grandma" Moezes

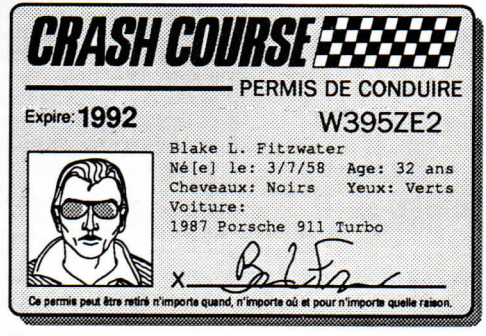


Profil: Vous avez déjà suivi ce genre-là, auparavant. Lente, ennuyeuse et le plus souvent on a toutes les peines du monde à la doubler. Elle a vraiment un mauvais tempérament et n'aime pas que les gens la dépassent et elle essaiera donc de s'en sortir autant que possible. Une fois que vous avez dépassé sa voiture sur la route, vous n'aurez plus d'inquiétude. A moins bien sûr que vous n'essayiez de lui prendre un tour d'avance.

Ce qu'elle aime: Bingo le Mercredi soir, ivrogne au gin et Roue de la Fortune.

Ce qu'elle déteste: language terrible, met les gens qui n'utilisent pas de clignotants en bouillie.

Blake "Shyster" Fitzwater

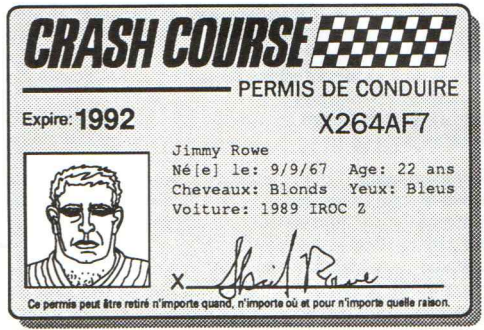


Profil: Blake est un avocat et un bon. Cependant, les mauvais talents de conduite des pilotes inutiles qu'il a défendus semblent l'avoir usé depuis qu'il a serpenté la route. Si vous arrivez à le dépasser, vous êtes en sécurité. Mais le problème est de le dépasser.

Ce qu'il aime: Polo, nouvelle cuisine et un soirée à l'opéra

Ce qu'il déteste: eau du robinet, dîners TV et autre avocats.

Jimmy "Skid" Rowe



Profil: Après avoir manqué le collège à 19 ans, Skid parcourut les rues. Il ne s'occupe que de sa voiture et de rien d'autre. Surtout pas des autres pilotes. La chose que Jimmy déteste par-dessus tout sont les gens qui se mettent devant lui pendant une course. Cela l'énerve vraiment et il vous pourchassera jusqu'à ce que vous sortiez de la route. Si vous le dépassez, faites donc attention à lui!

Ce qu'il aime: voitures rapides, femmes rapides et sloe gin

Ce qu'il déteste: voitures plus rapides que lui, bière importée et limites de vitesse.

Les voilà. Si vous conduisez avec le niveau Rookie ou Expert, vous pouvez courir contre n'importe lequel d'entre eux. Attention, parce qu'ils feront tout pour gagner... à tout prix.

Partie 5: Au début

Juste après que le programme se soit chargé, vous pourrez voir le menu principal. De là, vous pouvez vous rendre n'importe où dans le jeu.

Vous pouvez utiliser la souris (si vous en avez une) ou les touches fléchées (↑ et ↓) et Enter pour vous déplacer dans le menu. Pour un raccourci, tapez simplement la première lettre de l'option choisie (P pour *PLAY* etc.).

PLAY: Cette option vous installe au volant de votre Shelby, prêt à la course. Si vous n'avez pas défini l'une des autres options, vous conduirez sous les conditions pré-établies (soit celles que vous avez sauvegardées à l'aide du menu *OPTIONS* ou les défauts standard: mode Stagiaire, pas d'adversaire, parcours #1). Ceci est utilisé pour revenir à la course en cours ou pour amener une nouvelle course après avoir changé certains paramètres. Si vous changez de parcours, de niveau de difficulté ou d'adversaires dans le menu principal, vous commencerez une nouvelle course lorsque vous revenez à l'option PLAY.

COURSES: En sélectionnant cette option, un sous-menu s'affiche pour que vous puissiez choisir parmi l'un des cinq parcours prédéfinis ou l'éditeur de construction de par cours (voir **Partie 11**). Vous pouvez aussi charger l'un de vos propres parcours en sélectionnant l'option *CUSTOM COURSE*. Que vous choisissiez l'un des cinq parcours prédéfinis ou votre propre parcours personnalisé, vous pourrez voir le format du parcours avant de revenir au menu principal.

VCR REPLAY: Cette option invoque un ralenti VCR. Voir **partie 9** pour apprendre son fonctionnement.

RESTART: si vous voulez commencer une course à l'aide de certains paramètres (même parcours, même sélection d'adversaire etc.), vous pouvez appuyer sur ce bouton. Ceci est utile pour recommencer une course que vous étiez en train de perdre.

OPTIONS: Il y a 6 différentes options que vous pouvez choisir à partir de cet écran:

Control type: c'est là que vous choisissez comment conduire votre véhicule. *Cette option n'est utilisée que pour la manoeuvre de votre véhicule; vous pourrez toujours vous déplacer dans les menus et l'éditeur de parcours avec votre souris si un driver de souris est installé.* La quatrième option, Manoeuvre, vous permet de choisir la sensibilité de votre volant. La variable Max correspond au montant maximum de virage que votre voiture peut produire lorsque vous tournez complètement le volant en mode Clavier, joystick et souris. La variable Min correspond au montant minimum de virage que vous pouvez obtenir en touchant simplement la touche de virage. (La variable Min n'est pas utilisée en mode joystick ou souris).

Head to Head: Règle le jeu en mode face à face. Voir **Part 12.**

Backgrounds: Avec cette option, vous pouvez sélectionner l'un des six horizons différents sur lesquels jouer: San Francisco, London, New York, Paris, Tokyo ou une valeur de forêt.

Credits: En choisissant cette option, un écran de remerciements apparaît. Vous pouvez y voir toutes les personnes qui ont contribué à la création de Crash Course. Appuyez sur une touche pour revenir au menu principal.

View top ten: En utilisant cette option, vous pouvez visualiser l'écran des dix meilleurs sans avoir à terminer la course entière. Tapez sur n'importe quelle touche pour sortir.

Save options: En appuyant sur ce bouton, vous sauvegardez vos valeurs de course: parcours de course, niveau de difficulté, sélection de l'adversaire, type de son, type de contrôle, sensibilité de manoeuvre et horizon.

DIFFICULTY: Avec cette option, vous pouvez choisir le niveau de difficulté sur lequel jouer. Voir **Partie 7** pour détails.

SOUND: Il y a ici bon nombre d'options qui se passent de commentaires, aussi choisissez celle qui convient le mieux à votre ordinateur. Vous voudrez peut-être les essayer, surtout si vous avez des potes qui dorment dans la pièce à côté. Si votre machine a un microprocesseur plus lent, essayez d'utiliser la valeur IBM Regular (ou Tandy 3-Voice pour un Tandy 1000). Cela devrait faire fonctionner le programme plus vite et rendre le jeu plus agréable à jouer (voir Tableau de vitesse de jeu pour davantage d'explications).

QUIT: Utilisez cette option pour sortir du programme. Cela vous permettra de sortir d'une option que vous auriez sélectionnée par erreur.

Partie 6: Votre engin infernal



OK. Vous voulez apprendre à conduire? Permettez-moi de vous dire auparavant que la Shelby n'a rien à voir avec la deux portes normale. Le compresseur Paxton la rend aussi proche d'un stock-car de Daytona que ce que vous pourriez voir derrière une vitrine d'exposition. Ce suceur de carburant fait des accélérations allant de 0 à 60 en l'espace de cinq secondes. Aussi accrochez-vous. Assez de pub. Entrez dans la voiture et voyez vous-même.

Instructions générales

Pour modifier la manière dont vous allez contrôler votre voiture, rendez-vous au menu *OPTIONS* puis sélectionnez *CONTROL TYPE* pour choisir la méthode de conduite désirée.

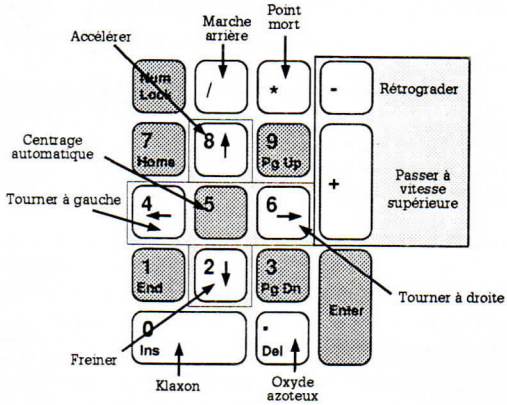
Contrôles de conduite avec le clavier

Il existe diverses manières de conduire cette voiture avec le clavier:

Tourner à gauche	← ou J
Tourner à droite	→ ou L
Accélérer	↑, I, ou G
Freiner	↓, M, B ou Barre d'esp.
Vitesse automatique	A
"Contrôle de navigation"	C
Centrage automatique	K ou 5
Réparation (stagiaire seulement)	X
Klaxon	H
Oxyde azoteux	N

Contrôles de conduite avec le clavier numérique

Ces fonctions sont aussi reproduites sur le clavier numérique:



Recommandations de Conduite

L'Institut vous recommande d'utiliser les touches [4] et [6] du clavier numérique pour manoeuvrer, [G] pour accélérer et [Barre d'esp.] pour freiner. Après de nombreux essais et de nombreuses erreurs, nous avons décidé qu'elles étaient les plus faciles à utiliser. Bien sûr, c'est à vous d'utiliser la méthode de conduite qui vous convient. Notre tâche n'est pas de vous dire comment conduire mais de faire en sorte que vous conduisiez mieux!

Ce que font les choses

La voiture démarre en vitesse automatique. Appuyez simplement sur [A] si vous voulez l'arrêter. Voir ci-dessous pour des détails sur le changement de vitesse manuel.

Pour que votre voiture suive le parcours, appuyez sur la touche [K] ou [5] du clavier numérique. Cela ne fera pas avancer votre voiture comme une voiture de circuit auto mais vous continuerez à voyager dans la direction du parcours. Si vous conduisez trop vite, vous sortirez de la route. La touche de centrage ne marche pas si vous conduisez dans la mauvaise direction.

Les deux boutons du joystick ont le même rôle que les touches [K] et [5] du clavier.

Si vous avez trois boutons sur votre souris, celui du milieu aura le même rôle que les touches [K] et [5] du clavier. Si vous n'en avez que deux, appuyez dessus en même temps pour obtenir le même effet.

Lorsque vous conduisez en mode Trainee, appuyez sur la touche X pour réparer entièrement votre véhicule même si vous venez de subir une collision fatale.

"Le contrôle de navigation" vous permet de conduire à une vitesse constante, tout comme vous garderiez la même pression sur la pédale d'embrayage d'une voiture. Votre voiture restera à la même vitesse en supposant que vous n'entriez pas en collision avec un objet, que vous ne débrayiez pas ou appuyiez sur le frein.

L'oxyde azoteux est un gas qui est contenu dans le moteur de la voiture pour lui donner un peu plus de puissance pendant quelques temps. Vous n'avez que 10 secondes de ce jus. Utilisez-le donc sagement. A propos, faites attention car si vous utilisez trop de ce jus, votre voiture risque d'exploser (voir dégâts et réparations dans la **Partie 7**). Ne venez pas dire que vous n'avez pas été averti.

Changement de vitesse manuel

Si vous voulez changer manuellement de vitesse, voici les contrôles:

Changer de vitesse	[1], [2], [3] et [4] (rangée supérieure)
Point mort	[W]
Marche arrière	[R]



Conduire avec une boîte de vitesse est plutôt délicat. La cascade est un bon moyen de terminer avec une blessure sérieuse. Ce qui me rappelle que, voici ma carte...

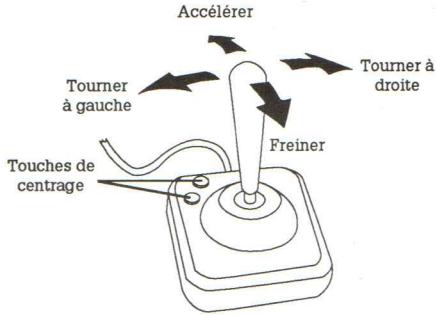
Pouah! Qu'est-ce qu'il est morbide. Il peut parler, lui qui cause tant d'accidents.

Pour vous, les Bleus qui n'auraient pas l'habitude de changer de vitesse manuellement, voici quelques lignes directrices de base. Commencez en première [1]. Continuez d'accélérer jusqu'à ce que votre moteur commence à gémir (gardez un oeil sur la jauge de tours/minute du tableau de bord). Passez en seconde en appuyant sur la touche [2]. Répétez la procédure jusqu'à ce que vous vous trouviez en quatrième. Avec un peu de pratique, vous apprendrez le nombre de tours/minute approprié pour le changement de vitesse et

changerez de vitesse en conséquence. Vous trouverez que le changement de vitesse manuel vous donne davantage d'accélération et un meilleur contrôle de votre véhicule. C'est plus difficile à apprendre au début mais ça en vaut la peine plus tard.

L'illustration suivante montre comment conduire avec un joystick:

Contrôles de conduite avec le joystick

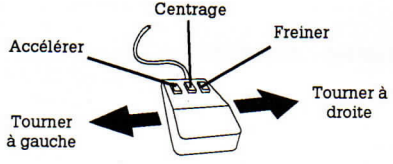


Il est recommandé de conduire en automatique si vous utilisez un joystick ou une souris. Ceux qui ont des doigts agiles peuvent tenter de conduire en manuel mais il semble que l'effort n'en vaille pas la peine.

Contrôles de conduite par la souris

Voici les contrôles pour conduire avec la souris:

Enfin, il existe un tas d'autres commandes qui n'ont rien à voir avec la conduite (Si vous n'en avez que deux boutons sur votre souris, appuyez dessus en même temps pour obtenir l'effet de centrage):



Autres commandes au clavier

[Esc] Menu principal (interrompt aussi le jeu)

[D] Tableau de bord (active/désactive le tableau de bord)

[E] Bruit du moteur (désactive le bruit du moteur seulement)

[P] Pause (arrête le jeu sur le circuit) En appuyant sur [P], le jeu s'interrompt mais affiche aussi une carte du parcours sur l'écran. Les emplacements de votre voiture et des autres véhicules sur la route sont indiqués par des cases clignotantes colorées correspondant aux couleurs des voitures. Si une ou plusieurs voitures ont la même couleur, le seul moyen de les distinguer est par leur emplacement sur le circuit. C'est pour cette raison que nous recommandons vivement que chaque voiture soit de couleur différente. Appuyez sur une touche pour revenir au jeu.

[S] Effets sonores (désactive les effets sonores mais pas le bruit du moteur)

[Z] Horizon (désactive l'horizon pour un jeu plus rapide)

Partie 7: La course

Maintenant que vous avez établi les contrôles de votre voiture, passons à la course. La chose la plus importante à ne pas oublier est que la manière dont vous jouez importe peu. Ce qui compte c'est de gagner ou de perdre. Votre objectif est de gagner à tout prix. Il n'y a pas de limites de vitesse ou de flics dans ce jeu, aussi n'hésitez pas à appuyer sur le champignon, OK? On y va.

Niveaux de difficultés

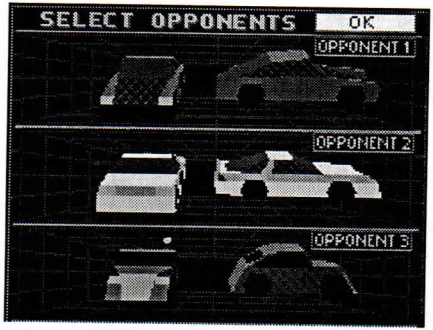
Avant que votre course ne commence, vous pouvez ajuster votre niveau de difficulté en vous rendant au menu principal et en sélectionnant *DIFFICULTY*. Rappelez-vous que vous pouvez vous déplacer dans le menu principal et autres menus soit par l'intermédiaire de la souris ou des touches fléchées ([↑] et [↓]) et [Barre d'esp.]. Vous avez le choix entre trois niveaux différents: Stagiaire (Trainee), Bleu (Rookie) ou Expert. Nous vous conseillons de choisir Stagiaire pour votre première sortie mais ici, c'est plus ou moins la même chose.

Trainee – Pas d'adversaire. Il n'y a que vous, votre voiture et le circuit. Le but en mode Stagiaire est de battre l'horloge.En mode Bleu, vous devez vous placer parmi les premiers et en mode expert sur un circuit particulier.

Rookie – Course contre l'un ou les trois adversaires. Ils n'ont pas leur propre personnalité mais ils conduisent cependant bien et sont plutôt durs. Le but est de les dépasser si possible. Vous courez aussi contre la montre pour pouvoir vous placer sur l'écran des Dix meilleurs pilotes de course (voir plus loin).

Expert – Choisissez l'un ou les trois autres pilotes. Chacun aura sa propre personnalité (comme décrite dans la **partie 4**). A nouveau, le but est de battre les autres voitures à la ligne d'arrivée. Il vous sera plus difficile de vous placer sur l'écran des dix meilleurs pilotes mais si vous terminez le premier, vous aurez accompli quelque chose de grandiose.

En mode Bleu ou Expert, une case apparaît pour que vous puissiez sélectionner vos concurrents. Sur cet écran, vous verrez chacune des voitures des trois adversaires contre lesquelles vous pouvez courir. Jetez un oeil sur l'image ci-dessous.



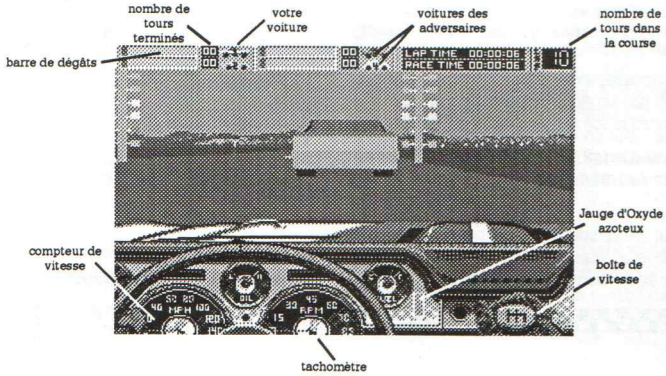
Après avoir fait vos choix, appuyez sur OK pour revenir au menu principal.

Sélection d'un parcours

Pour choisir un parcours, rendez-vous au menu principal et sélectionnez COURSE. Lors de votre première course, commencez sur l'ovale d'entraînement, parcours #1. Je sais, je sais. C'est monotone et il n'y a pas d'obstacles mais avant de vous écraser en tentant une boucle, il faut que vous appreniez à maîtriser votre voiture. Les quatre autres parcours prédéfinis sont décrits dans la **partie 10.** A propos, si vous ne choisissez pas un parcours au début, le défaut se place automatiquement sur le parcours #1.

Ecran de jeu

Sautez dans votre voiture en choisissant l'option "Play" du menu principal. L'écran de jeu apparaît alors.



Vues intérieures de la voiture

A l'intérieur de votre voiture, vous avez quatre choix de visualisation de la route: vue avant, vue gauche, vue droite, vue arrière. Plutôt simple. Je vous les expliquerai brièvement plus loin mais elles devraient vous sembler évidentes.

Vue avant

Le jeu commence et vous regardez au-dessus du tableau de bord mais si vous passez sur une autre vue, vous pouvez y revenir en appuyant sur [F1].



Rappelez-vous qu'il est toujours prudent d'attacher votre ceinture avant de démarrer. Ne buvez jamais avant ou pendant que vous conduisez. Mais le plus important, c'est de vous tenir droit sur votre siège et de ne pas vous avachir.

Quelle vieille pie! Si vous regardez votre tableau de bord, vous avez le tachomètre, le compteur de vitesse, le volant, le voyant d'huile et le voyant de carburant. Votre voiture démarre en automatique mais si pour passer en manuel, appuyez sur la touche [A] et la boîte de vitesse apparaît sur le côté droit du tableau de bord.

Vues de gauche et de droite

Utilisez la touche [F3] pour voir le côté gauche de la voiture et sur [F4] pour le côté droit.

Vue arrière

Cette vue vous permet de regarder les voitures qui arrivent derrière vous ou de jeter un coup d'oeil aux accidents que vous avez sûrement causés. Utilisez la touche [F2] pour faire pivoter votre tête et regarder derrière (Comme Linda Blair dans *l'Exorciste*).

Quelques petits tours et puis s'en vont...

Une seconde environ après être entré sur cet écran, vous pourrez entendre l'animateur vous demander de démarrer. Appuyez sur la touche [Enter] sur le clavier ou le clavier numérique pour mettre le contact. Vous ne pourrez pas accélérer avant que le voyant du bas de l'arbre de Noël ne s'allume.

Klaxons des adversaires - lorsqu'un adversaire s'approche de vous de l'arrière, il klaxonnera de temps en temps pour vous faire savoir qu'il est là.

Sauter les obstacles

Si vous rencontrez des obstacles sur le parcours, ne les sautez pas. Vous serez pénalisé pour chaque obstacle que vous sautez facilement. Ça a l'air injuste mais quelle serait l'utilité des obstacles si vous n'aviez qu'à les sauter.

A chaque fois que vous oublier de conduire sur une partie du circuit ou ne terminez pas une cascade particulière, l'ordinateur garde un rapport du temps de pénalité qui y est associé. Lorsque vous franchissez la ligne de départ/d'arrivée après avoir terminé le tour, l'ordinateur affiche "PENALTY" et au-dessous,le temps de pénalité que vous avez accumulé pour ce tour. Si vous manquez trop de parties du circuit ou évitez complètement un obstacle, l'icône "NO LAP" apparaît lorsque vous franchissez la ligne de départ/ d'arrivée et vous n'obtiendrez pas de points pour ce tour.

Conduite hors-piste

La conduite hors-piste est similaire à conduire dans la boue. Vous vous déplacez comme une limace et votre voiture n'arrive nulle part. Cela rend les tentatives de sauter des parties de route plutôt superflues. Si vous sortez de la route pour une raison quelconque (dérapage dans un virage, collision avec un adversaire etc.), une main apparaît au-dessous des barres de dégâts pointant dans la direction dans laquelle vous devriez aller pour retourner sur le circuit.

Piquets

Il y a de nombreux piquets sur les côtés de la route. Ne rentrez pas dedans. Vous ne ferez que rebondir et causer des dégâts à votre voiture. Si vous sortez de la route, passez sur l'une des vues extérieures telle que la vue d'hélicoptère (voir chapitre suivant) pour voir où vous vous trouvez.

Icônes de vitesse

Les icônes de vitesse recommandées, dans le coin supérieur gauche de l'écran sont un certain nombre d'icônes indiquant le morceau de piste qui arrive.Il y a des icônes pour le virage, la boucle, les virages serrés, le saut en tire-bouchon, le pont basculant et la colline. Au-dessous de chaque icône se trouve une vitesse recommandée pour les obstacles/les morceaux de circuit.

Si vous battez le temps de tour de qualification pour ce circuit en mode Trainee, le message "QUALIFIED" apparaît en haut de l'écran de jeu. Pas mal, hein ?

Drapeau blanc/drapeau à damiers

Lorsqu'une voiture sur la route commence son dernier tour de course, un drapeau blanc apparaît dans le coin supérieur gauche de l'écran. Lorsqu'une voiture franchit la ligne d'arrivée, le drapeau à damiers apparaît.

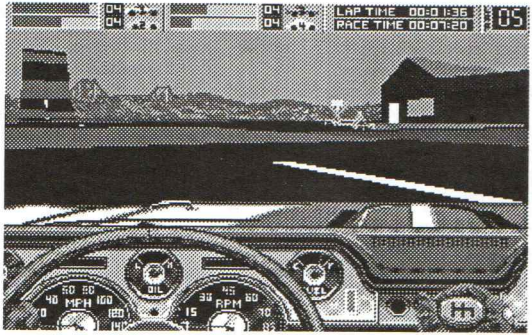
Signaux sonores

Si votre son est défini sur les modes sonores *IBM Digitized, Tandy DAC, AdLib Card* ou *SoundBlaster,* vous entendrez une voix disant "QUALIFIED", "NO LAP" et "PENALTY" si les conditions sont remplies (voir ci-dessus).

Dégâts et réparations

Si vous entrez en collision avec d'autres voitures, des obstacles, des bâtiments ou volez en cascade, votre Shelby subira des dégâts. Vous pouvez voir l'ampleur des dégâts en regardant la barre des dégâts au sommet de l'écran de jeu. (La barre des dégâts est représentée par une barre le long du véhicule de chaque concurrent). Plus votre voiture subi de dégâts, moins vite elle va et pire devient la manoeuvre.

Vous pouvez réparer les dégâts de votre voiture en vous rendant dans un garage (s'il y en a un sur le parcours particulier) et en vous rendant dans une zone se trouvant entre le bâtiment et les mécaniciens. Voir l'image ci-dessous



Une fois que vous vous arrêtez, les mécaniciens commenceront à travailler sur votre voiture. Sur l'écran, vous pourrez voir une barre se déplaçant lentement de droite à gauche pour indiquer le dégât en cours de réparation. Si vous voulez quitter le garage avant que votre voiture soit totalement fixée, appuyez sur l'accélérateur. Dans le cas où vous seriez impliqué dans une course serrée, vous ne pouvez pas vous permettre de perdre trop de temps.

Gagner la course

Si vous battez toutes les autres voitures sur la ligne d'arrivée et n'avez pas accumulé de temps de pénalité, votre voiture ralentira et s'arrêtera et vous recevrez l'icône "WINNER" (gagnant). Félicitations, mec ! Cependant, si vous avez eu des temps de pénalité pendant la course, la vue passera à "Automatic Camera" et suivra la voiture adversaire de tête tandis que votre temps de pénalité subira un compte à rebours. Vous ne recevrez l'icône "WINNER" que si votre temps de pénalité est tombé à 00:00 avant que le type derrière vous passe la ligne d'arrivée ; sinon vous aurez droit à l'icône "YOU LOSE" (vous avez perdu).

Perdre la course

Il existe de nombreuses façons de perdre la course: franchir la ligne d'arrivée derrière l'un des adversaires, cracher à la sortie d'une colline, d'une boucle ou d'un pont basculant ou se retrouver dans une rivière. Vous pouvez aussi perdre vos chances si vos dégâts ont dépassé la limite de la barre de dégâts. Lorsque vous atteignez 100% de dégâts, vous verrez une remorqueuse tirer votre voiture. Si vous perdez la course à cause d'un accident fatale, le jeu rejouera automatiquement la séquence de votre échec.

Ecran des dix meilleurs pilotes

Après la fin de la course, vous pouvez voir l'écran des Dix meilleurs pilotes. Sur chaque disquette, seront enregistrés les dix meilleurs pilotes, les niveaux de difficulté, les temps de tour et de course pour chaque circuit sur lequel vous courez. Le nom du circuit apparaît au sommet de l'écran. Appuyez sur une touche pour revenir au menu principal.

Vous n'êtes éligible pour cet écran que si vous vous qualifiez sur le circuit d'obstacles au mode Trainee. Après vous être qualifié, vous devez courir sur le même circuit au niveau Rookie ou Expert et terminer la course avec un temps suffisamment bon pour devenir l'un des dix meilleurs pour ce parcours.

Maintenant que vous avez participé à la course, vous pouvez passer à la partie suivante. Nous allons y apprendre comment visualiser votre voiture et les adversaires grâce à des positions de caméra extérieure.

Partie 8: Vue d'une sensation

Il existe trois modes différents de caméra: vue hélicoptère, vue caméra automatique et vue caméra personnalisée. Chaque vue vous donne un angle unique vous permettant d'observer l'action mais les deux dernières ne devraient pas être utilisées pour la conduite à moins que vous ne vouliez avoir un sérieux mal de tête. Je vous expliquerai cela en plus de détails plus tard.

Commandes générales

Dans les trois modes de caméra, vous pouvez agrandir et réduire la vue de la voiture sur laquelle vous pointez la caméra. Utilisez les touches [+] et [-] respectivement pour cela. De même, si vous vous trouvez en mode de caméra automatique ou de caméra personnalisée, vous pouvez utiliser les touches [I] et [J] respectivement pour augmenter ou réduire l'angle de la caméra.

Vue hélicoptère

La caméra de TV dans l'hélicoptère se trouve au-dessus et derrière votre Mustang. Activez-la en appuyant sur la touche [F5]. De cet angle, vous pouvez voir votre voiture, vos adversaires et la plupart du circuit devant vous. L'hélicoptère suit le circuit et fera toujours face à la direction de la course. De cette manière, si vous vous retrouvez à cause d'une collision, vous pouvez rattraper la direction de suite. Etant donné que vous êtes l'étoile de la course, l'hélicoptère ne fera que vous suivre et ne suivra pas les autres voitures sur le circuit. Si vous voulez savoir ce que l'adversaire fait, utilisez l'un des deux autres modes.

Il existe maintenant un fond de cabine de pilotage lorsque vous passez en vue hélicoptère. Sur le côté tout à fait à droite du cockpit se trouve un affichage de la position de votre véhicule par rapport à la route. La direction et la vitesse de votre voiture sont affichées directement dessous. Vous pouvez utiliser la vue "Radar Cam" pour déterminer si vous êtes sur le circuit ou non. La main sur l'affichage est la même que celle du volant en vue avant.

Vue de caméra automatique

Chaque partie du circuit a des caméras pointées dessus. La vue de caméra automatique vous permet d'observer attentivement l'activité d'une voiture spécifique en la suivant sur le circuit. Appuyez sur la touche [F6] pour passer dans ce mode. La touche [F7] fera transférer la vue d'une voiture à l'autre. Une fois que vous passez sur ces caméras, vous verrez le circuit latéralement. Lorsque la voiture que vous observez passe sur une autre partie du circuit, la caméra se déplacera automatiquement pour vous donner un flot constant d'action.

Vue de caméra personnalisée

Ces caméras diffèrent des automatiques parce que vous devez les activer manuellement. De même, vous ne pouvez y accéder que si vous les avez d'abord placées à l'aide de l'éditeur de construction.



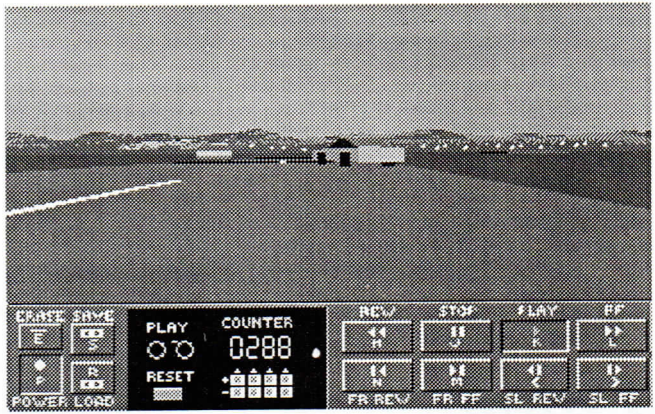
Voyez les choses en face, les gars. Vous n'allez pas pointer ces caméras sur moi. Aucune caméra n'est assez rapide pour voir ma voiture. Essayez.

Ouais, ouais. Bien sûr, Skid. Ne le laissez pas vous taper sur les nerfs. Dites-lui que votre mère conduit une voiture importée. Pour passer sur les vues caméra, appuyez sur [F8]. Tout comme avec la caméra automatique, vous

pouvez appuyer sur F7 pour voir les différentes voitures. Pour passer à la caméra suivante du circuit, appuyez sur F9. Pour passer sur la caméra précédente, appuyez sur F10. Vous pouvez avoir jusqu'à 32 caméras personnalisées sur le circuit et la partie consacrée à l'éditeur de construction (**partie 7**) vous explique comment les placer. Prochaine étape, le VCR.

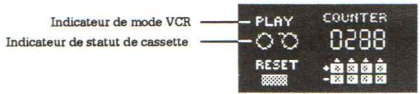
Partie 9: Mode d'enregistrement

OK. Vous venez de sortir d'un accident ou d'un saut terrible. Vous voulez le revoir? Activez-le sur le VCR. Equipé des derniers gadgets, vous pouvez visualiser les dernières secondes de votre course à partir de n'importe quel site de caméra. Appuyez simplement sur [Esc] pour vous rendre au menu principal, puis sélectionnez *REPLAY*. C'est encore plus facile à utiliser que votre VHS moyen.



Affichage fluorescent

Dans la partie gauche du centre des contrôles du VCR se trouve une petite zone noire. Il s'agit de l'indicateur de mode VCR et de l'indicateur de statut de cassette. Les deux autres choses qui se trouvent sur l'affichage sont le compteur digital et le bouton de remise à zéro.



Indicateur de mode VCR
Le nom du bouton de contrôle sur lequel vous avez appuyé s'affiche dans cette case. La partie sur les contrôles du VCR explique les boutons en détail.

Indicateur de statut de cassette
Le petit voyant lumineux clignote et se déplace par rapport au mouvement de l'action de la cassette.

Compteur digital
Ce nombre à quatre chiffres indique à quel niveau de jeu se trouve votre cassette.

Bouton de remise à zéro
Si vous appuyez sur la touche [0], le compteur digital se remet à zéro. Cela vous permet de repérer une partie de la cassette pour que vous puissiez la retrouver plus facilement. Si vous chargez une cassette à partir d'une disquette, le début sera automatiquement sur 0000.

Controls du VCR

Au bas de l'écran se trouvent les contrôles du VCR. Au-dessous du nom de chaque bouton se trouve la touche sur laquelle appuyer. Les voici:

ERASE
Appuyez sur la touche [E] pour effacer tout ce qui se trouve sur la cassette de la mémoire. Si vous retournez dans le jeu sans effacer, tout ce qui est nouveau sera enregistré à la fin de la cassette utilisée. Une fois remplie, tout ce qui se trouve au début commence à s'effacer. Cela ressemble à un effet de boucle.

SAVE
Si vous voulez enregistrer une partie d'un film pour la revoir, sélectionnez la touche [S]. Un nom de fichier vous est demandé mais vous ne pouvez pas utiliser plus de 8 caractères!

POWER
Si vous appuyez sur la touche [P], cela correspond à éteindre le VCR et vous ramène au menu principal.

LOAD
Pour charger une séquence enregistrée, appuyez sur la touche [R]. Tapez le nom du fichier et appuyez sur [Enter]. Une fois la séquence chargée, vous pouvez jouer avec. Ce n'est pas la peine de l'enregistrer encore une fois puisque qu'elle se trouve déjà sur la disquette.

REWIND
Utilisez la touche [H] pour réembobiner la cassette jusqu'à l'endroit désiré.

STOP
Une fois que vous avez amené votre cassette à l'endroit désiré, appuyez sur [J] puis sur l'un des autres boutons de vue. Si vous êtes habitué au bouton PAUSE du VCR, vous pouvez suivre la même procédure.

PLAY
Appuyez sur le bouton [K] pour activer la cassette.

FF (Avance rapide)
Utilisez le bouton [L] pour faire avancer votre cassette sur le premier endroit de visualisation.

Et maintenant, les boutons d'effets spéciaux...

DERNIER CADRE
Si vous voulez dérouler la cassette pour vous retrouver au dernier cadre, appuyez sur la touche [X]. Cela peut vous faire gagner du temps pour que vous n'ayiez pas à faire avancer toute la cassette pour voir votre épave ou autre.

FR REW (Réembobinage de cadre)
Appuyez sur la touche [N] pour réembobiner votre cassette d'un cadre. Vous pouvez ainsi définir l'action sur l'endroit exact.

FR FF (Avancée rapide de cadre)
Appuyez sur la touche [M] pour avancer la vidéo d'un cadre.

SL REW (Réembobinage lent)
Vous voulez voir votre cassette à une allure d'escargot? Appuyez sur la touche [<] pour réembobiner le film à la moitié de la vitesse normale de Rewind.
SL FF (Avancée rapide lente)
Avancée rapide lente? Drôle de terme. Si vous voulez l'utiliser, appuyez sur la touche [>]. Elle fonctionne de la même manière que le SL REW mais avance la cassette à la moitié de la vitesse de l'avancée rapide normale.

Il n'y a pas de touche PAUSE. Si beaucoup de personnes la demandent, on *pensera* à l'implémenter. Allons, soyez sérieux.

Sélection de vue

Une fois que vous vous trouvez dans l'action, vous pouvez la visualiser à l'aide des vues décrites plus haut (pages 28 et 33). Les redéfinir serait une perte de temps, mais en voici la liste:

Vue avant	[F1]
Vue arrière	[F2]
Vue gauche	[F3]
Vue droite	[F4]
Vue hélicoptère	[F5]
Vue caméra automatique	[F6]
Vue d'une voiture à l'autre	[F7]
Vue caméra personnalisée	[F8]
Caméra personnalisée suivante	[F9]
Caméra personnalisée précédente	[F10]

Utilisez la touche [P] de Puissance (Power) pour revenir au menu principal ou sur la touche [Esc] pour revenir à votre voiture. Si vous voulez enregistrer quelque chose, veillez à le faire avant d'appuyer sur l'une de ces touches.

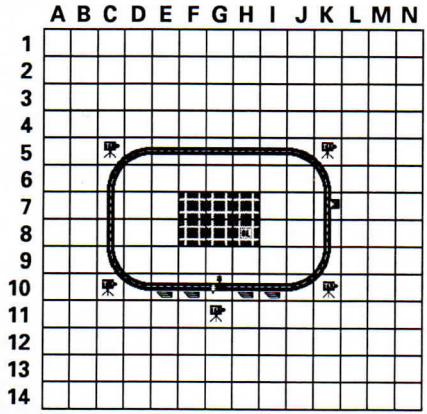


Editer le VCR

Les cinq pages suivantes vous donne un décompte des parcours prédéfinis disponibles. Au-dessous de chacune d'entre elles, se trouve une description du circuit ainsi que quelques indices pour faire vos manoeuvres sur le parcours. Certains d'entre eux sont simples et si vous voulez un circuit plus original, vous pouvez en créer un vous-même. C'est *là* que se trouve l'ambiance.

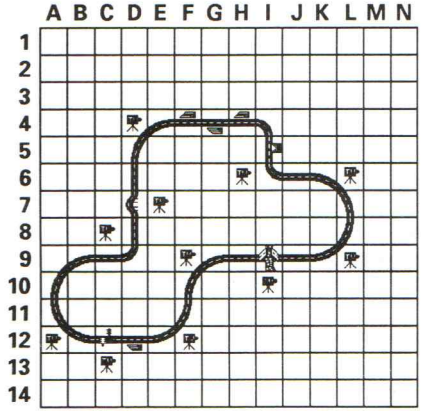
Partie 10: Sur le circuit

Parcours 1: Ovale d'entraînement (5 tours)



Description: C'est votre circuit de base, de tous les jours et sans chichis. Utilisez-le pour vous familiarisez avec la conduite et pour apprendre les manoeuvres de la voiture. Vous avez aussi un terrain de dérapage au centre du circuit pour apprendre à contrôler le véhicule.

Indices: les virages sont assez faciles à effectuer à vitesse élevée et vous pouvez donc appuyer sur la pédale!

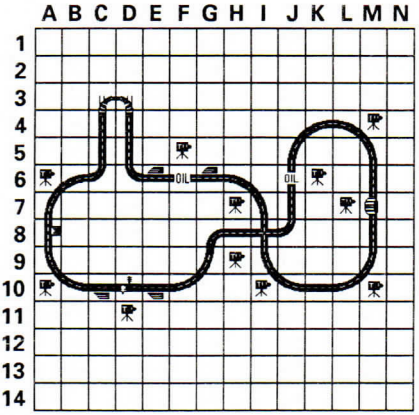


Parcours 2: Le coucou (4 tours)

Description: Le Roadrunner est un circuit rapide avec de beaux mais simples virages. Ne vous laissez pas bercer par un faux sentiment de sécurité cependant car certains virages sont très étroits et peuvent vous faire sortir de la route.

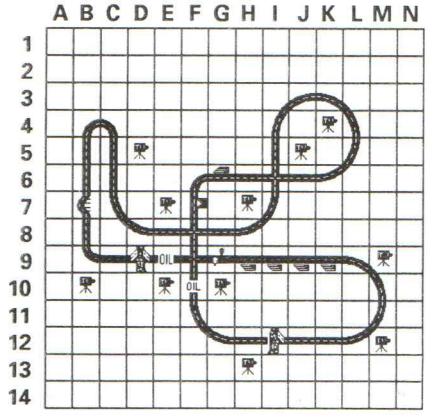
Indices: Attention à l'angle du pont basculant avant de tenter un saut. S'il est trop abrupt, vous risquez d'aller trop loin et de vous écraser horriblement. D'autre part, allez un peu moins vite lorsque vous amorcez les petits virages.

Parcours 3: Déraper et Glisser (3 tours)



Description: Slip'n Slide est un peu plus compliqué que les deux premiers étant donné que vous avez deux flaques d'huiles sur votre chemin. Vous devez aussi faire face à la boucle qui n'est pas tâche aisée à maîtriser.

Indices: Conduisez lentement sur les flaques d'huile ou évitez-les. Si vous allez trop vite, vous déraperez et vous retrouverez sur la pelouse. Essayez d'amorcer la boucle très vite pour augmenter la force centrifuge de votre voiture.

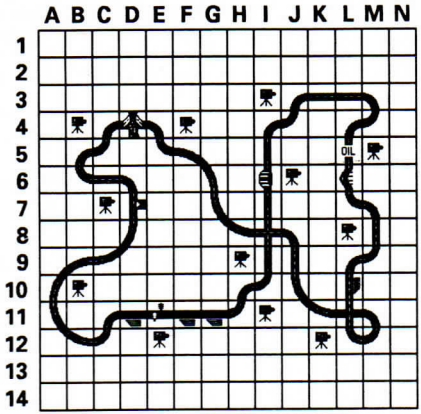


Parcours 4: Insomnie (3 tours)

Description: Si Insomnie ne vous tient pas éveillé la nuit, il vous donnera au moins des cauchemars. Les deux flaques d'huile juste à côté de la traverse fait de la traversée une expérience extrêmement pénible. Le saut en tire-bouchon n'est pas facile non plus et demande une précision exacte pour pouvoir atterrir correctement.

Indices: Amorcez les virages serrés lentement puisque vous risquez de tourner sur vous-même. Même chose pour le milieu du circuit où se trouvent les flaques d'huile. Le tire-bouchon saute. Vous le verrez vous-même!

Parcours 5: Le Sidewinder
(3 tours)



Description: Le Sidewinder est une combinaison de la plupart des éléments des quatres circuits précédents et demande des nerfs d'acier et une main stable. Attention! C'est un circuit très difficile aussi ne vous découragez pas si vous crashez souvent.

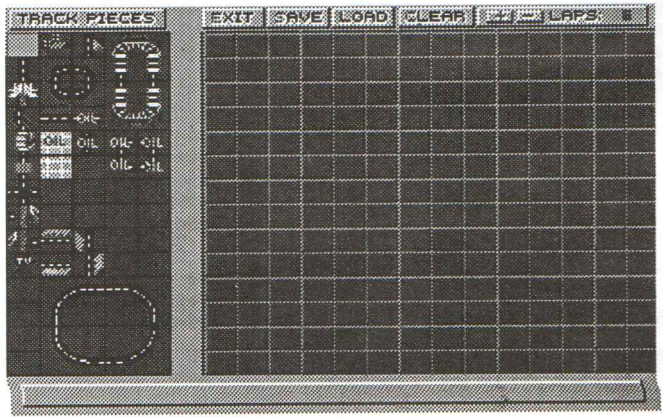
Indices: La précipitation entraîne la perte. Une conduite attentive plutôt que la vitesse est la clé de ce circuit. Les virages en forme d'épingle à cheveu sont particulièrement difficiles et doivent être pris avec précaution pour éviter les accidents. Ce circuit, au fait, est le circuit favori de Skid.

Partie 11: Editeur de construction de piste

OK. Vous vous ennuyez avec les parcours prédéfinis. Ça arrive. Même les pros se fatiguent d'un circuit parfois. Qu'est-ce que vous allez faire pour y remédier? Vous allez créer le vôtre. Voici comment le faire.

Charger l'éditeur

Du menu principal, sélectionnez l'option *COURSES*. A l'apparition du sous-menu, sélectionnez l'option *EDITOR*. Vous pouvez voir l'éditeur de construction sous sa forme la plus glorieuse.



Parties du circuit Voici quelques-unes des différentes parties:


colline


Tribunes


boucle


saut en tire-bouchon


Garage


pont basculant



Il existe encore bien d'autres éléments qui ne sont pas montrés ici, comme par exemple des rivières, des tunnels, des virages avec des arbres et un pylône. Il y en a même un avec des gens dessus. Lorsque vous roulez sur cette portion-là, vous devez manoeuvrez autour de simulacres de collision. Ne les heurtez pas, car ils peuvent vraiment démolir votre voiture. Si une portion de piste contient le mot "OIL" (huile), soyez prudent en conduisant car vous pouvez aller facilement dans les décors.





Vous pouvez avoir jusqu'à 32 caméras personnalisées différentes sur le circuit et en une seule fois. Lorsque vous sélectionnez la vue de caméra personnalisée (F8) dans le jeu, vous pouvez accéder aux caméras selon l'ordre dans lequel vous les avez placées dans l'éditeur.

Opérations de base de l'éditeur

Le terrain de dérapage est constitué d'un carré de circuit que vous pouvez utiliser pour tester votre véhicule en dehors du circuit principal. Les voitures des adversaires ne pénètrent pas dans cette zone et vous ne pouvez pas placer une chaussée pour faire une intersection. C'est votre morceau de gazon!

Si la ligne de départ/d'arrivée se trouve au bas du circuit, la course aura lieu dans une direction contraire aux aiguilles d'une montre. Si elle est placée au sommet du circuit, elle aura lieu dans le sens des aiguilles d'une montre.

Utilisez la souris ou les touches fléchées et sur [Enter] pour vous déplacer dans l'éditeur. Pour accéder à différentes parties du circuit, maintenez la touche [⇧] enfoncée en même temps que les touches fléchées pour faire la sélection. Une fois que vous avez choisi une partie, utilisez les touches fléchées elles-mêmes pour la placer puis appuyez sur [Enter] pour y pénétrer.

Il existe un certain nombre de boutons au sommet de l'éditeur qui peuvent être sélectionnés avec une souris. Vous pouvez aussi utiliser la première lettre des boutons au sommet comme raccourci en mode clavier. Voici ce que ces boutons peuvent faire:

EXIT: Choisissez ce bouton si vous voulez quitter l'éditeur. Il vous demande d'enregistrer votre circuit si vous ne l'avez pas déjà fait. Il vous donne aussi l'occasion de renoncer à votre action si vous avez fait une sélection par erreur.

SAVE: Utilisez ce bouton pour enregistrer votre circuit. Lorsque vous sélectionnez cette option, il vous est demandé d'introduire un nom de parcours. Seuls 8 caractères apparaîtront comme nom de fichier sur la disquette. Si vous chargez un circuit existant et l'éditez, les meilleurs scores s'effaceront lors d'une nouvelle sauvegarde.

LOAD: Lorsque vous sélectionnez cette option, une fenêtre apparaît avec une liste de tous les parcours qui se trouvent sur la disquette sélectionnée. Si vous surlignez un circuit particulier, un modèle réduit du format de ce circuit apparaît sur le côté droit de la fenêtre. Appuyez sur [Enter] ou sur le bouton de la souris pour charger le circuit surligné. Si vous devez changer de disquettes, tapez la lettre d'unité au message.

CLEAR: Ce bouton efface le circuit que vous créez. Ne vous inquiétez pas. Si vous le choisissez par erreur, l'éditeur vous donne une deuxième chance avant de quitter.

[+] et [-] (LAPS): Vous pouvez sélectionner le nombre de tours que chaque voiture doit faire pour compléter la course. Appuyez sur les boutons [+] et [-] pour passer d'un seul tour à 50 tours. Votre Mustang ne peut faire que 50 tours avec le carburant qu'elle a.

Construction de parcours

Chaque nouveau circuit demande plusieurs choses. Tout d'abord, chacun doit avoir une ligne de départ/d'arrivée. De plus, chaque parcours doit être continu et sans vides. L'éditeur vous informera dans le cas où vous n'auriez pas fait face à ces conditions. A part ça, foncez. Tout est possible avec votre imagination. Utilisez les touches fléchées ([←], [→], [↑] et [↓]) et [Enter] ou la souris pour sélectionner des parties et les placer.

A propos, chaque partie a son propre temps et c'est là que l'ordinateur prend ses informations sur le temps de qualification dans le mode Bleu.

Partie 12: Epousseter vos potes



Ça commence à devenir intéressant. Vous avez maîtrisé le circuit, les adversaires. Il est temps de maîtriser le plus difficile. L'élément humain. Lorsque vous placez votre ami sur le circuit, vous ne demandez ni ne donnez aucun répit. Tout est permis. Son caractère imprévisible constitue son avantage. Bonne chance.

Le face à face est plutôt technique de nature. Aussi, je laisse la parole à Larry. Amusez-vous bien!

Configuration du jeu

Salut à tous. Pour jouer en face à face, chaque joueur doit avoir sa propre copie enregistrée de Crash Course et un câble de série pour modem nul ou deux modems compatibles Hayes (avec au moins 1200 bauds chacun). Vous pouvez acheter un câble de série pour modem nul dans votre magasin informatique ou électronique.

Eléments du jeu

Les différences entre le jeu face à face et le jeu régulier sont nombreuses. Pour commencer, il n'y a que deux véhicules sur la route, le vôtre et celui de votre adversaire. Pour être juste, vous conduisez tous deux une Shelby Mustang. Cependant, le schéma coloré de votre adversaire sera l'inverse du vôtre.

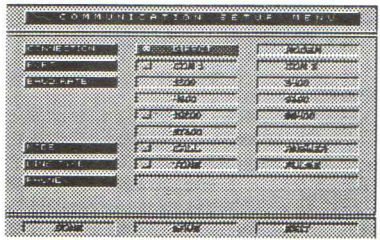
Le concours consiste simplement à voir qui terminera le nombre de tours prédéfini en un minimum de temps. Rappelez-vous que si vous ignorez un certain obstacle, vous serez pénalisé sur le temps. De même, si l'une des autos est endommagée et ne peut être réparée, l'autre joueur remporte automatiquement la victoire.

Il est fortement recommandé de courir sur un parcours contenant un garage de réparations. Ainsi, lorsque des petits chocs ont lieu, vous pouvez faire un arrêt au stand facilement sans avoir à rouler sur le bas-côté pendant tout le reste de la course.

Note importante: Le joueur qui sélectionne *CALL* du menu de définition de communications est celui qui choisit le circuit. La personne qui sélectionne *ANSWER* n'aura aucun impact sur la sélection de parcours.

Démarrez-la!

Pour commencer, allez au menu principal et sélectionnez *OPTIONS*. Dans le sous-menu qui apparaît, sélectionnez *HEAD TO HEAD*. Cela vous amène au menu de définition de communications. Vous pouvez vous déplacer dans le menu à l'aide de la souris ou des touches fléchées (↑, ←, → et ↓) et de Enter. Voici la description des rubriques du menu de communications:



CONNECTION
Sélectionnez *DIRECT* si vous voulez une connexion directe entre deux ordinateurs à l'aide d'un câble de série pour modem nul. Si vous jouez par

l'intermédiaire de téléphones à l'aide de deux modems Hayes compatibles, sélectionnez *MODEM.*

PORT
Choisissez *COM 1* ou *COM 2* selon le port de communications que vous utilisez pour votre modem ou câble.

BAUD RATE
Sélectionnez la vitesse de transmission que vous voulez parmi les choix disponibles. Si vous vous connectez directement, nous vous recommandons d'utiliser le réglage par défaut ou *19200* bauds. Cependant, si vous trouvez que la vitesse de connexion directe sélectionnée n'est pas appropriée, vous pouvez ajuster ces réglages.

MODE
L'un des deux joueurs doit choisir *CALL* et l'autre doit choisir *ANSWER.* Cette option est utilisée que vous soyiez en connexion directe ou en connexion de modems. Rappelez-vous que la personne qui sélectionne *CALL* est celle qui choisit le circuit sur lequel les joueurs courront.

LINE TYPE
La personne qui compose le numéro doit sélectionner *TONE* ou *PULSE* selon qu'elle possède un appareil à effleurement ou à impulsions. Cette option n'est pas utilisée en mode de connexion directe.

PHONE
Le joueur qui appelle doit introduire le numéro de téléphone de l'autre joueur dans cette case (tirets inutiles).

DONE
Choisissez cette option lorsque vous avez terminé de configurer vos communications et êtes prêts à jouer.

SAVE
Sélectionnez cette option si vous voulez sauvegarder ces réglages pour les utiliser plus tard.

EXIT
Si vous êtes allé dans ce menu par accident ou avez décidé de ne pas jouer face à face, sélectionnez cette option pour revenir au menu principal.

Lorsque les deux participants ont fait leur choix et sélectionné *DONE*, chaque joueur doit alors sélectionner *PLAY* du menu principal pour commencer la course.

Tout comme dans le mode de jeu régulier, les joueurs verront les voyants de l'Arbre de Noël de chaque côté de la ligne de départ/d'arrivée. Lorsque le dernier voyant s'illumine, la course a commencé.

Instructions spéciales de chargement

La manière la plus précise de définir votre jeu en face à face consiste, pour le joueur qui "appelle", à charger Crash Course en tapant STUNT CALL H2H et pour le joueur qui "répond", à charger le programme en tapant STUNT ANSWER H2H. Le joueur qui "appelle" verra alors sa voiture, une Mustang Shelby blanche, et celui qui "répond", une voiture bleue. Il est encore plus facile pour chaque joueur de charger le fichier de configuration STCONFIG.H2H. Alors, la Shelby Mustang sera blanche et la voiture de l'autre joueur bleue.

Autres notes

Si l'un des deux joueurs accède au menu principal, le jeu s'interrompt et un message dira à l'autre ce qui se passe.

Si les deux joueurs veulent discuter, ils doivent appuyer sur la touche [T]. Cela fait apparaître deux fenêtres l'une au-dessus de l'autre. Votre texte apparaît dans la fenêtre du bas et celui de votre adversaire dans la fenêtre du haut. Les deux joueurs peuvent discuter simultanément. Le jeu s'interrompt lorsque l'action est reprise.

Fin de la course

La course est finie lorsqu'un joueur a terminé le nombre de tours demandé ou que l'une des voitures est endommagée et ne peut être réparée. Si un joueur franchit la ligne d'arrivée, la caméra passe sur l'autre joueur et le suit sur le circuit (voir **Remporter la course** sur page 32). A cause de la pénalisation de temps pour les sauts d'obstacles, il peut arriver qu'un joueur passe la ligne d'arrivée le premier mais perd la course parce que son temps était plus long que l'autre. C'est la vie.

Dix meilleurs pilotes en face à face

Si une personne a terminé un tour assez rapidement pour se placer sur l'écran des Dix meilleurs pilotes, il lui sera demandé d'introduire son nom. Là où se trouve normalement le niveau de difficulté, se trouvera le désignateur "H2H" indiquant que ce score a été réalisé en mode face à face. Le niveau de difficulté sera couramment désigné par les lettres "R" ou "E".

Si vous voulez que le son de la foule soit désactivé pendant le jeu, lancez le fichier de traitement par lots CROWDOFF.BAT avant de jouer. Pour le réactiver, lancez le fichier CROWDON.BAT avant de lancer le programme.

Note extrememement important: N'effacez pas les fichiers COURSE1.STD à COURSE5.STD de votre disquette de sauvegarde/répertoire de Stunt sinon vous ne pourrez pas lancer le programme.

Voilà. J'espère que je vous ai bien enseigné et que vous avez apprécié les leçons. Non, ce n'est pas la dernière fois que vous me voyez. Restez en ligne. Je serai bientôt de retour avec des cascades encore plus pénibles. Attendez pour voir.

Mot final



Annexe: Le Config Editor

Sur les disquettes de Stunt Driver se trouve Config Editor, un programme vous permettant de modifier de nombreuses variables du jeu. Par exemple, si vous pensez que le taux de réparation dans le garage est trop lent, vous pouvez l'augmenter.

DEMENTI: La modification de certaines de ces variables peut entraîner des résultats imprévisibles et faire se cracher le programme.

Chargement du Config Editor

Pour charger, tapez CFGED <nom du fichier>. Les fichiers de configuration par défaut s'appellent STCONFIG.SLO (pour les appareils lents), STCONFIG.MED (pour les appareils à vitesse moyenne) et STCONFIG.FST (pour les appareils rapides). Si vous voulez charger l'un de ces fichiers mais sauvegarder le fichier sous un autre nom, ajoutez simplement le nom de fichier du nom que vous voulez utiliser pour la sauvegarde après celui que vous voulez charger (par exemple, CFGED STCONFIG.SLO ROBCONFG.SLO). Si vous avez sauvegardé un fichier de configuration sous un autre nom et voulez utiliser ce fichier pour le programme, tapez STUNT <config nom de fichier> (Par exemple, STUNT ROBCONFIG.SLO).

Comment se déplacer

Vous pouvez utiliser la souris ou le clavier pour vous déplacer. Si vous utilisez le clavier, utilisez les touches fléchées pour faire bouger le pointeur rapidement. Pour déplacer le pointeur plus lentement, maintenez la touche [Barre d'esp.] enfoncée tout en appuyant sur les touches fléchées. Avec [PgUp] vous amènerez le pointeur vers le haut de l'écran tandis qu'avec [PgDn] vous l'amènerez vers le bas. Utilisez [Fin] et [Début] pour déplacer le pointeur vers les coins supérieurs gauche et droite de l'écran et [⇧][5] pour amener le pointeur au centre de l'écran. Les touches [Enter] ou [Barre d'esp.] remplacent le bouton de la souris.

Plus la réglette se trouve sur la droite, plus la valeur de cette réglette est importante. La ligne en pointillés se trouvant dans les limites de la réglette indique la valeur par défaut.

Caractéristiques

Si vous appuyez sur SAVE (ou Ctrl S), les valeurs du fichier que vous avez spécifiées au moment du chargement sont sauvegardées. Si vous choisissez QUIT (ou Ctrl Q), vous sortez du Config Editor sans sauvegarder les valeurs par défaut. RESTORE (ou Ctrl R) ramène les valeurs que vous aviez au moment du chargement de fichier. DEFAULT (ou Ctrl D) rétablit les valeurs qui étaient dans le programme original. Ci-dessous se trouve une liste des variables que vous pouvez modifier et une brève explication:

Variables de graphiques en 3 dimensions

Visibility range – distance la plus éloignée que vous pouvez voir de votre voiture.

Detail levels – Détails restant d'une route, d'un objet ou de la voiture lorsque votre zoom s'en éloigne.

Solid Fill/dither fill for cars and stunts – Lorsque Solid Fill est activée, toutes les voitures, la boucle et le virage seront pleins. De plus, il n'y aura pas d'usines ou de foules sur les bas-côtés. Lorsque Dither Fill est activée, la boucle et le virage seront juxtaposés/transparents. Vous pourrez aussi voir les usines sur le côté de la route et une foule se trouvera dans les tribunes. Utilisez Solid Fill si vous voulez améliorer la vitesse de jeu (voir le tableau sur la vitesse de jeu dans le supplément pour détails).

Variables de collision et de degats

Collision damage – le montant de dégâts qu'une voiture peut subir lorsqu'elle entre en collision avec un objet.

Effect or damage – Comment la performance de votre véhicule est affectée par les dégâts.

Fatal crash threshold – Montant de dégâts constituant une collision fatale.

Major crash threshold – Montant de dégâts constituant un accident majeur comme pourcentage de la réglette du seuil de collision fatale.

Minor crash threshold – Montant de dégâts constituant un accident mineur comme pourcentage de la réglette de seuil d'accident majeur.

Variables globales

Gravity – Plus la réglette est sur la droite, plus il y a de gravité.

Bridge speed – Rapidité du pont à monter et à descendre

Repair rate – Rapidité du garage à réparer les dégâts d'un véhicule

Variables d'adherence et de derapage

Tire Grip – Adhésion de vos pneus sur la route

Off Road Tire Grip – Adhésion de vos pneus sur la route comme pourcentage de la réglette d'adhésion des pneus

On oil Tire Grip – Adhésion de vos pneus sur l'huile comme pourcentage de la réglette d'adhésion des pneus

Steering into Skid – Efficacité des manoeuvres lors d'un dérapage.

Traction regain – Seuil où vous reprendrez le contrôle de votre véhicule après un dérapage

Skid Decay rate – Distance sur laquelle un véhicule peut déraper

On Road and off road drag – Comment la route et les vents affectent un véhicule. Affecte aussi le temps qu'il faut à un véhicule pour faire un tonneau jusqu'à arrêt complet.

Voiture du joueur

Les deux cases au-dessous de la voiture vous permettront de modifier la couleur de votre véhicule. (En modes graphiques CGA et Hercules, le Config Editor apparaît en monochrome et vous ne pourrez donc pas voir la couleur de la voiture que vous modifiez). Les cases au somment contrôlent la couleur de carrosserie de la voiture tandis que celles du bas contrôlent la couleur des finitions intérieures. Si vous cliquez sur l'une de ces deux cases, une fenêtre apparaît avec trois réglettes (rouge, vert, bleu). Déplacez-les vers la droite ou la gauche pour changer la couleur selon votre goût. En cliquant sur l'image de la voiture elle-même, vous modifierez le type de voiture que vous pouvez conduire. Si vous maintenez <> enfoncée lorsque vous cliquez sur la voiture, la couleur et la vitesse de la voiture ne changeront pas. Les voitures suivantes sont disponibles: Shelby Mustang, Porsche 911, IROC Z, Coccinelle VW, Volkswagen GTI, MG convertible, la "Bluesmobile", deux voitures de cascade différentes, la BMW 2002 et une Ford Modèle T.

Maximum speed – Plus la réglette est sur la droite, plus vite vous allez.

Brake power – Plus la réglette est sur la droite, meilleurs sont vos freins.

Automatic shift – Contrôle l'endroit où vos vitesses passent en automatique. Plus la réglette est élevée, plus la voiture ira dans la ligne rouge.

Handicap – Plus la réglette est élevée, plus les adversaires seront près de votre voiture. Si cette variable est désactivée, les adversaires conduiront sans handicap.

Adversaires

La voiture sur la gauche est OPPONENT 1, celle du milieu est OPPONENT 2 et la voiture sur la droite est OPPONENT 3.

Les deux cases sur la droite de chaque voiture vous permettent de changer la couleur du véhicule. Voir la partie sur la VOITURE DU JOUEUR pour plus de détails sur la couleur et le type de véhicule que vous pouvez sélectionner.

Car speed – Similaire à Maximum Speed dans la voiture du joueur.

Pugnacity – Distance de votre véhicule à l'endroit où les personnalités deviennent actives au niveau de difficulté Expert. Voir manuel pour plus de détails sur les personnalités individuelles.

Spectrum HoloByte™

Garantie limitée à quatre-vingt-dix jours

Spectrum HoloByte garantit à l'acheteur original uniquement que la disquette magnétique, sur laquelle ce produit logiciel a été enregistré, est exempte de défauts dans les matériaux employés et dans l'exécution pour une utilisation normale pendant une période de quatre-vingt-dix jours à compter de la date de l'achat. Si, pendant ladite période, la disquette devient défectueuse, elle peut être retourneee à Spectrum HoloByte afin d'être remplacée sans frais supplémentaires, à la seule condition que vous ayez au préalable renvoyé votre Bon de Garantie et d'Enregistrement ou une preuve d'achat du programme à Spectrum HoloByte.

Le seul et unique recours en cas de défaut est expressément limité au remplacement de la disquette dans les conditions exposées ci-dessus. Si une défaillance de la disquette provient d'un accident, d'une mauvaise utilisation ou d'une négligence, la responsabilité de Spectrum HoloByte ne sera pas engagée quant au remplacement de la disquette selon les termes de cette garantie limitée.

Si la disquette présente des défauts après expirtion de la période de garantie de quatre-vingt-dix jours, vous pouvez la retourner à spectrum HoloByte à l'adresse ci-dessous, accompagnée d'un chèque ou d'un mandat pour les frais de remplacement tels que définis sur le Bon de Garantie et d'Enregistrement, d'une brève description de la défaillance et votre adresse. Spectrum HoloByte remplacera la disquette à condition que vous lui ayez retourné au préalable votre Bon de Garantie et d'Enregistrement et la disquette gardera l'étiquette originale du produit.

TOUTES GARANTIES IMPLICITES CONCERNANT LA DISQUETTE, Y COMPRIS TOUTES GARANTIES IMPLICITES DE COMMERCIALISATION ET D'ADAPTATION A UN BUT PARTICULIER, SONT LIMITEES A UNE PERIODE DE QUATRE-VINGT-DIX JOURS A COMPTER DE LA DATE DE L'ACQUISITION. L'EDITEUR NE PEUT ETRE TENU ENGAGER SA RESPONSABILITE POUR DES DOMMAGES INDIRECTS, SPECIAUX OU CONSECUTIFS RESULTANT DE L'UTILISATION DE CE PRODUIT. CERTAINS ETATS N'AUTORISENT PAS L'EXCLUSION OU LA LIMITATION DE DOMMAGES, AUSSI LES LIMITATIONS CI-DESSUS PEUVENT NE PAS S'APPLIQUER A VOUS. CETTE GARANTIE VOUS DONNE DES DROITS LEGAUX SPECIFIQUES ET VOUS POUVEZ AUSSI BENEFICIER D'AUTRES DROITS QUI VARIENT D'UN ETAT A L'AUTRE.

Contrat Sous-Licence Du Logiciel Spectrum Holobyte™

LE LOGICIEL CI-JOINT EST AUTORISE SOUS LICENCE SPECTRUM HOLOBYTE™ AUX CLIENTS POUR LEUR UTILISATION SEULEMENT SELON LES CONDITIONS CI-DESSOUS NOTIFIEES. L'OUVERTURE DE CET EMBALLAGE OU L'UTILISATION DE LA DISQUETTE CI-JOINTE ENTRAINE VOTRE ACCORD A CES CONDITIONS.

Par la présente, Spectrum Holobyte vous donne l'autorisation non-exclusive d'utiliser le logiciel et le manuel ci-joints selon les conditions et restrictions notifiées dans le contrat sous-licence de ce logiciel.

La reproduction de ce manuel et le logiciel qui l'accompagne est interdite. Tous les droits sont réservés. Aucune partie du logiciel ou du manuel ne peut être copiée ou reproduite et vous n'avez pas d'autre droit que de charger le logiciel dans l'ordinateur, à condition que ceci constitue une étape essentielle dans l'exécution de ce logiciel sur l'ordinateur. L'original et toute copie du logiciel et du manuel ne peuvent être utilisés qu'en rapport avec un seul ordinateur. Vous êtes habilité à transférer le logiciel d'un ordinateur à l'autre, entendu que le logiciel ne soit utilisé qu'en rapport avec un seul ordinateur à la fois. Il est interdit de transférer le logiciel par des moyens électroniques d'un ordinateur à un autre par l'intermédiaire d'un réseau. La distribution de copies du logiciel ou du manuel à des tierces personnes est interdite. IL EST INTERDIT D'UTILISER, DE REPRODUIRE, DE MODIFIER, DE TRANSFERER, DE SOUS-LICENCIER, DE LOUER, DE LOUER A BAIL, DE TRANSMETTRE, DE TRADUIRE, DE CONVERTIR EN LANGUAGE DE PROGRAMMATION QUELCONQUE OU DE FORMATER OU DE COMPILER OU DE DEMONTER CE LOGICIEL OU TOUTE COPIE, MODIFICATION OU SUPPLEMENT, EN TOTALITE OU EN PARTIE, SAUF SI EXPRESSEMENT STIPULE DANS CE CONTRAT.

Spectrum HoloByte™

Spectrum HoloByte™
division de Sphere Inc.
2061 Challenger Drive
Alameda, CA 94501
(415) 522-3584

Notes