

STUNT CAR RACER

SUPPLEMENT TECHNIQUE AMSTRAD

Equipement requis

Stunt Car Racer est compatible avec toutes les machine Amstrad CPC, utilisant de la couleur, des moniteurs à écran fond vert ou en noir et blanc. Un joystick est recommandé, mais pas nécessaire.

Afin de sauvegarder les jeux de Stunt Car Racer, vous devez préparer une disquette vierge, formatée ou une bande vierge pour les versions cassettes, avant de jouer.

Instructions de chargement

Version Disquette

Insérez la disquette, tapez RUN "DISC" et appuyez sur RETURN. Le programme charge alors.

Version Cassette

Insérez la cassette, en vous assurant qu'elle est complètement réenroulée. Maintenez la touche CONTROL enfoncée et appuyez sur ENTER. Suivez les instructions sur l'écran.

Sélection Option

Méthode de contrôle

Une fois le programme chargé, il vous sera demandé de sélectionner votre méthode de contrôle comme suit :

1. Pour les touches par défaut
2. Pour le joystick / la souris AMX
3. Pour les touches définies par l'utilisateur

Les versions Amstrad de Stunt Car Racer ont été programmées par Pete Cooke. Le Directeur du Développement était Peter Moreland et le Contrôle de la Qualité a été effectué par Kevin Mullins. Bob Davies et Julie Burness ont mis au point la documentation complémentaire.

Touches par défaut

Contrôle par les touches par défaut :

Mouvement à gauche	touche 'O'
Mouvement à droite	touche 'D'
Accélération vers l'avant	touche 'S'
Poussée vers le haut	Espace
Freiner/mouvement inverse	touche 'X'

Contrôles Joystick

Contrôle par le joystick :

Mouvement	joystick à gauche/à droite
Accélération vers l'avant	pousser le joystick vers l'avant
Freiner/mouvement inverse	pousser le joystick vers l'arrière
Poussée vers le haut	appuyer sur le bouton de tir

Contrôles Souris

Contrôle par la souris :

Mouvement à gauche	Déplacer la souris vers la gauche
Mouvement à droite	Déplacer la souris vers la droite
Accélération vers l'avant	Déplacer la souris vers l'avant
Poussée vers le haut	Bouton gauche de la souris
Freiner/mouvement inverse	Déplacer la souris vers l'arrière

Touches définies par l'utilisateur

Vous pouvez définir vos propres touches contrôle. L'option permettant de revenir au menu pour redéfinir les touches, une fois que le jeu a commencé, est disponible uniquement pour les versions 128K.

Type de moniteur

Une fois que vous avez sélectionné votre méthode de contrôle, vous devez sélectionner votre type de moniteur à partir de :

1. Moniteur mono Amstrad

2. Moniteur couleur/TV

Les autres contrôles (page 33 du manuel) restent en majorité les mêmes que pour les autres versions, avec les exceptions suivantes :

Arrêter le jeu un moment

Arrêter

Touche Escape

Redémarrer

Touche Return

Se retirer d'une course

Vous devez arrêter le jeu (touche Escape) puis appuyer sur la touche 'Q'.

Se retirer d'une saison

Appuyez sur la touche Escape pour passer à NEXT RACE.

Redémarrer le jeu

Appuyez sur la touche Escape pour passer à REPLAY SEASON.

Charger et Sauvegarder les jeux

Vous trouverez en page 41 du manuel tous les détails sur les options chargement/sauvegarde. Rappelez-vous que vous devez disposer d'une disquette vierge formatée ou d'une bande vierge. Les versions Amstrad ne requièrent pas de préfixes spécifiques pour les noms de fichiers.

STUNT CAR RACER

TECHNISCHE HINWEISE FÜR DEN AMSTRAD

Hardware

Stunt Car Racer ist zu allen Amstrad CPC Computern kompatibel, bei Benutzung von Farb-, grünen oder schwarz-weißen Monitoren. Die Verwendung eines Joysticks ist empfehlenswert, aber nicht unbedingt erforderlich.

Um Spiele mit Stunt Car Racer zu sichern, sollten Sie vor Beginn des Spiels eine leere, formatierte Diskette (bzw. eine leere Kassette für Kassettenversionen) bereit haben.

Ladeanweisungen

Diskettenversion

Legen Sie die Diskette ein, tippen Sie RUN "DISC" und drücken Sie RETURN. Das Programm wird daraufhin geladen.

Kassettenversion

Überzeugen Sie sich, daß die Kassette bis an den Anfang zurückgespult ist, und legen Sie sie ein. Halten Sie die CONTROL-Taste fest und drücken Sie ENTER. Folgen Sie den Bildschirmanweisungen.

Optionswahl

Steuerungsmethode

Nach dem Laden des Programmes werden Sie aufgefordert, eine der folgenden Steuerungsmethoden zu wählen:

1. Standardtasten
2. Joystick/AMX-Maus
3. Steuertasten selbst wählen

Standardtasten

Die Standardvorgabe für Tastensteuerung ist:

Lenkung links	O
Lenkung rechts	P
Vorwärts beschleunigen	S
Boost	Leertaste
Bremsen/Rückwärtsfahrt	X

Joysticksteuerung

Steuerung mit Hilfe des Joysticks:

Lenkung	Joystick links/rechts
Vorwärts beschleunigen.....	Joystick nach vorne
Bremsen/Rückwärtsfahrt	Joystick nach hinten
Boost	Feuertaste

Maussteuerung

Steuerung mit Hilfe der Maus:

Lenkung links	Maus nach links bewegen
Lenkung rechts	Maus nach rechts bewegen
Vorwärts beschleunigen	Maus vorwärts bewegen
Boost	Linke Maustaste
Bremsen/Rückwärtsfahrt	Maus nach hinten bewegen

Steuertasten selbst wählen

Sie können Ihre eigenen Tasten für die Steuerung des Spiels definieren. *Die Option, nach Spielbeginn zu dem Menü zum Neudefinieren der Tasten zurückzukehren, ist nur bei 128K-Versionen verfügbar.*

Monitortyp

Nach Wahl der Steuerungsmethode müssen Sie den Monitortyp angeben:

1. Amstrad Mono-Monitor
 2. Farbmonitor/TV
-

Die Mehrheit der anderen Steuerungsbefehle (Seite 33 des Handbuchs) bleibt genauso wie bei den anderen Versionen, mit den folgenden Ausnahmen:

Spielunterbrechung

Pause *ein* Escape-Taste

Pause *aus* Return-Taste

Abbrechen eines Rennens

Unterbrechen Sie das Spiel (Escape-Taste) und drücken Sie "Q".

Abbrechen einer Saison

Drücken Sie die Escape-Taste auf der Seite NEXT RACE.

Neustarten des Spiels

Drücken Sie die Escape-Taste bei REPLAY SEASON.

Laden und Sichern von Spielen

Ausführliche Anweisungen zum Laden und Sichern von Spielen finden Sie im Handbuch auf Seite 41. Vergessen Sie nicht, eine leere, formatierte Diskette bzw. eine leere Kassette bereitzuhalten. Bei den Amstrad-Versionen ist kein besonderes Präfix für die Dateinamen erforderlich.