

CRAZY CARS 3 (COMMODORE 64)

ENGLISH

Refer to the AMIGA / ATARI manual except for the following:

LOADING INSTRUCTIONS

C64 CASSETTE:

- 1) Switch off your C64 and your monitor.
- 2) Turn on your monitor and your C64 and insert CRAZY CARS 3 side 1 in your cassette deck.
- 3) Press simultaneously SHIFT + RUN/STOP and follow the on-screen instructions.

C64 PAL / NTSC:

- 1) Switch off your C64 and your monitor.
- 2) Turn on your drive, your monitor, your C64, and insert CRAZY CARS 3 disk 1 in the drive.
- 3) Type LOAD***,8,1 then RETURN, and follow the on-screen instructions.

Save / Load a game (PAL version only):

You may save your game at any time on disk 1.
Click the OPTIONS button at the map screen.

To Start the Game:

Before entering the ruthless world of Saturday Night Races, you may select one of the 20 drivers you wish to use during the game.

CONTROLS

CONTROLS (joystick must be in port 2):

UP	Accelerate
DOWN	Brake
RIGHT	Turn right
LEFT	Turn left
FIRE	To change gears when using manual gear box

CONTROLS (keyboard):

RUN/STOP	Quit the race
SPACE BAR	Activate the booster

THE SHOP:

The options you can buy are the same as on the AMIGA / ATARI version except for the prices which vary.
The price for repairs depends on your damage level.

THE MAP SCREEN:

The yellow stars represent the races you can afford.
The orange stars represent the races you cannot afford.
The purple stars represent the Division Challenges.
NOTE: the arrow is very dark and may be difficult to see on the background.

NOTES

- You begin the game with \$ 6000. (Disk version)
- 9 boosters are available. (Disk version)
- While the game is loading, horizontal lines will appear on the screen.
- Please be patient during disk access.
- Your position in the race does not appear on the dashboard. You begin in fourth position and must work your way up.
- You must finish in first position to run the next race (Cassette version)
- If you lose a race, you restart at the beginning of that race. (Cassette version)
- If you win, you automatically receive options at the end of the race. (Cassette version)

LADIANWELNUNGEN

Die Bedienung entspricht der Anleitung für AMIGA / ATARI ST, bis auf die folgenden Punkte:

C64 CASSETTE

- 1) Schalten Sie Ihren Computer und den Monitor aus.
- 2) Schalten Sie Ihren Monitor und den C64 wieder an und legen Sie die Cassette 1 von CRAZY CARS 3 in die Datensette ein.
- 3) Drücken Sie gleichzeitig die Tasten SHIFT und RUN/STOP und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

C64 DISKETTE

- 1) Schalten Sie Ihren Computer und den Monitor aus.
- 2) Schalten Sie Ihr Diskettenlaufwerk, den Monitor und den C64 wieder an und legen Sie die Diskette 1 von CRAZY CARS 3 in das Laufwerk ein.
- 3) Geben Sie LOAD***,8,1 ein und drücken Sie RETURN. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Spielstand sichern/laden:

Sie können den Spielstand jederzeit auf der Diskette 1 sichern. Klicken Sie das Icon OPTIONS in der Karte an.

Das Spiel beginnen:

Bevor Sie in die raue Welt der Samstag Abend Rennen treten, können Sie einen von 20 Fahrern wählen, den Sie einsetzen möchten.

DEUTSCH

KONTROLLEN

JOYSTICK AN PORT 2:

HOCH	Beschleunigen
UNTER	Bremsen
RECHTS	Nach Rechts lenken
LINKS	Nach links lenken
FEUERKNOPF	Gang wechseln bei Handschaltung

TASTATUR:

RUN/STOP	Rennen aufgeben
LEERTASTE	Booster aktivieren

DER LADEN:

Die Ergänzungen, die Sie erwerben können, sind die gleichen, wie bei AMIGA und ATARI ST. Jedoch variieren die Preise. Reparaturkosten sind abhängig vom Grad der Beschädigung.

DIE KARTE:

Gelbe Sterne markieren Rennen, für die Sie zugelassen werden.
Orange Sterne markieren Rennen, für die Sie nicht zugelassen werden.
Rote Sterne markieren Divisions Challenges.
Beachten Sie, daß der Pfeil recht dunkel und deshalb auf dem Hintergrund nicht immer leicht zu erkennen ist.

HINWEISE

- Sie verfügen zu Beginn des Spieles über 6000 Dollar (Disketten-Version).
- Es stehen 9 Booster zur Verfügung (Disketten-Version).
- Während das Spiel geladen wird, erscheinen horizontale Linien auf dem Bildschirm.
- Haben Sie bei Disketten-Zugriffen bitte etwas Geduld.
- Ihre Position im Rennen wird Ihnen nicht auf dem Armaturenbrett mitgeteilt. Sie starten aus der vierten Position und müssen sich nach vorne arbeiten.
- Um in das nächste Rennen zu kommen, müssen Sie das aktuelle Rennen gewinnen (Cassette-Version).
- Wenn Sie ein Rennen verlieren, starten Sie erneut in diesem aktuellen Lauf (Cassette-Version).
- Wenn Sie ein Rennen gewinnen, erfragen Sie automatisch verschiedene Optionen (Cassette-Version).

ITALIANO

Riferirsi al manuale per AMIGA / ATARI eccetto che per quanto segue:

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

C64 CASSETTA:

- 1) Spegnerne il C64 ed il monitor.
- 2) Accendere il monitor ed il C64 ed inserire la cassetta di CRAZY CARS 3 sul lato 1 nel registratore.
- 3) Premere contemporaneamente SHIFT + RUN/STOP e seguire le istruzioni a video.

C64 PAL / NTSC:

- 1) Spegnerne il C64 ed il monitor.
- 2) Accendere il drive, il monitor, il C64 e inserire il disco di "CRAZY CARS 3" nel drive.
- 3) Digitare LOAD ***,8,1, poi RETURN e seguire le istruzioni a video.

Salvataggio / Caricamento di un gioco (solo versione PAL):

Potete salvare il vostro gioco in qualsiasi momento sul disco 1.
Cliccare sul pulsante OPTIONS sulla mappa dello schermo.

Per Iniziare il Gioco:

Prima di entrare nell'avvincente mondo delle corse notturne del sabato, potete selezionare uno dei venti piloti che volete usare durante il gioco.

CONTROLLI

CONTROLLI (il joystick deve essere inserito nella porta 2):

SU	Accelerare
GIU	Frenare
DESTRA	Girare a destra
SINISTRA	Girare a sinistra
FUOCO	Per cambiare marcia se si usa il cambio manuale

CONTROLLI (Tastiera):

RUN / STOP	Lasciare la gara
SPAZIO	Attivare il turbo

IL NEGOZIO:

Le opzioni che potete comprare sono le stesse che per le versioni AMIGA / ATARI ad eccezione dei prezzi che variano.
Il prezzo per le riparazioni dipende dal livello del danno subito.

LA MAPPA SULLO SCHERMO:

Le stelle gialle rappresentano le gare che potete affrontare.
Le stelle arancioni rappresentano le gare che non potete affrontare.
Le stelle color porpora rappresentano la divisione delle sfide.
NOTA: la freccia è molto scura e può essere difficilmente visibile sullo sfondo.

NOTE

- Iniziate il gioco con \$ 6000. (Versione disco)
- Sono disponibili 9 turbo. (Versione disco)
- Durante la fase di caricamento appariranno delle linee orizzontali sullo schermo.
- Siate pazienti durante il caricamento del disco.
- La vostra posizione in gara non appare sul parabrezza. Iniziate in quarta posizione e cercate di farvi strada.
- Dovete arrivare in prima posizione per poter partecipare alla gara successiva (Cassette).
- Se perdetes una gara, iniziate dall'inizio di quella stessa gara (Cassette).
- Se vincete, riceverete automaticamente delle opzioni alla fine della gara (Cassette).