STUNT CAR RACER

OPERATING INSTRUCTION
GETTING STARTED

PC

Insert the disk into the floppy drive and run the file INSTALL.BAT.
Follow the on-screen prompts.
Type CARCGA for CGA version, then ENTER
Type CAREGA for EGA version, then ENTER
Type CARTAN for TANDY version, then ENTER

Amiga

Insert disk in drive DF0 at the workbench prompt.

DATA LINK

To use the two player datalink option, you will need to link your computers via null modem cable.
Note that when using Datalink option, competitors should position themselves at the computer showing their name on the left hand side of the fixture table.

SPECIAL KEYS AND NOTES

PC and Compatibles

F2 - S select/cycle files on save game disk
F10 - Return to DOS
ALT - Toggle save game file types: Single player, Multi player, Hall of Fame

DRIVING CONTROLS

Plug the joystick into the relevant joystick port:

Amiga:	port 2
PC:	port 1

1. Joystick controls:

Steering	joystick left/right
Accelerate forwards	push joystick forward
Brake.reverse	pull joystick back
Boost (limited supply of fuel)	Press fire button

2. Keyboard (default keys)

The key controls differ slightly from the joystick in order to avoid the need to press more than two keys at any one time.
With the 'Boost and Accelerator' key depressed, you car will be accelerating with boost. Once the key is released, the car will continue to accelerate, but without the boost. Therefore, the key does not need to be held down continuously unless boost is required.
Forward acceleration is turned off by pressing either of the two brake/reverse keys. The car will then freewheel until another key is pressed.
Two brake/reverse keys provide two braking/reversing rates i.e. with and without boost.

Key Controls

Steering left	'S' key
Right	'D' key
Boost + accelerator forward	'RETURN' key
Boost + Brake/Reverse	Spacebar
Brake/Reverse	'=' key

Redefining keys

The car control keys are redefined from the cockpit. First of all, PAUSE the game (see Item 4 of 'Further Controls'). Then press the 'f1' key. The "PAUSED" message on screen will be replaced by a "DEFINE KEYS" message.
The computer then asks for the keys that you wish to use for the relevant controls. It then requests that you verify the keys that have been pressed. Enter the same keys again and the computer will ask for another set of keys to be pressed and verified. You must then unpause the game to continue.
In multi-player mode, each player can redefine the keys at any time during a race (preferably before the start). These settings are stored for each individual player and are automatically re-installed in subsequent races involving that player.

Other controls

1. On the 'Name Selection' page, type in your name and press 'RETURN' to continue.
2. There is a PAUSE facility available whilst driving. Pause the game by pressing:
   Pause on 'P' key Pause off 'O' key
3. You can drop out of a season's racing by holding down the 'f1' key at the same time as clicking the fire button on the NEXT RACE fixture page.
4. You can return to the game start by holding down the 'f1' key at the same time as clicking the fire button on REPLAY SEASON.

Practice Mode

A player can practice on any track by selecting 'Practice' on the main menu and choosing the division containing the desired track.

If 'PRACTICE' mode is selected and the player is in the SUPER LEAGUE, then extra power and speed will be available to the player on each track.
Each practice session lasts three laps. After three laps, your car will automatically be repaired and refuelled. However more practice sessions can follow if desired.
Note that only damage incurred during the practice session is repaired.

Lap Time/Stopwatch

The flag indicator on the left lights up when you are leading the race. The top right hand display shows current lap time. Under this is the best lap time (yours or your opponents). The stopwatch indicator to the left lights up if the best lap time is yours.

OTHER FEATURES

Damage

Crane

At the start of the race, the crane picks you up from the side of the track and swings you out over the start line. The message 'DROP START' appears on screen and, after a random interval, the crane releases you onto the track.
If your car falls off the track, a crane will pick up the car and reposition it over the track at the nearest, most suitable point. The crane avoids bends or gaps.
The message 'PRESS FIRE' will appear and by doing so, you will release yourself from the crane. However, remember to wait until you are over the track before pressing the fire button to release you otherwise you will fall off the side of the track again.

RACING

SINGLE PLAYER LEAGUE

Objective

The aim of the game is to become top of the first division in the Stunt Car Racer league. There are four divisions, each containing three drivers and two tracks. For first rate drivers, there is also a Super League.

Super League

The Super League can only be accessed once you have become Division One Champion. You are then offered the chance to mix it with the ultimate drivers in another series of races, this time with much improved engine power and brakes. You will start off in Division Four of the Super League on the same tracks as the normal league, i.e. Hump Back and Little Ramp. The only difference being that both you and your opponents are capable of higher speeds and accelerations. The aim of Super League is to work your way through the four divisions to become Super League Champion.

A Racing Season

A full racing season involves six races: all permutations with three drivers and two tracks. Two of the six races do not involve the player and so are conducted behind the scenes. Therefore, it is possible that the first race of the season is billed as 'Race 3 of 6'.
The driver at the top of the division table after six races is promoted into the next division.

Practice Sessions

Before entering a racing season, you can practice on the two tracks which feature in your present division.

Points Awarded

Win	2 points
Best lap time	1 point

In the event of a draw at the end of a season, the driver with the greater number of points gained from wins will be promoted. If this number is the same, a random selection is made.
If you retire from a race or are wrecked without finishing a race, then the best lap and race points go to your opponent. If both cars are wrecked then the car that was wrecked first is the loser.

MULTI-PLAYER MODE

Drivers Championship

Up to eight players can take part in the Driver's Championship. The Championship can consist of up to four racing seasons. Each season takes place on the two tracks of a league division where the players can gain bonus points being awarded to the players with the fastest lap time and race time (sum of all lap times during a race).

Access to Tracks

Since there is no promotion in multi-player mode, access to tracks in divisions other than Division 4 standard league must be obtained by loading single-player game positions that have previously been saved. The greater the number of divisions that you have access to, the greater the choice of tracks when you come to race. Ultimately, access to all four divisions allows all 8 tracks to be included in a 4 season championship. Super League divisions can also be included to get more power and speed. Whatever the track selection, it must be remembered that the other drivers will perform to the standard of the league and division.

Save Game Position

If there isn't time to play 4 seasons then, before starting the next season, the game position, i.e. the player's names, points etc., can be saved and the championship continued at a later date.
In order to save your game position, select the SAVE option and use a file name starting with the letters 'MP'. 'MP' distinguishes a multi-player game position from a single player game position which is used to gain race access to tracks.

Restart Championship

To restart the championship without having to re-enter the players' names, select the REPLAY option.
To restart the whole game and return to the single-player / multi-player menu then hold down 'f1' whilst selecting the REPLAY option.

Multi-Player Racing Season

A racing season consists of two rounds, one on each track of a league division. A round consists of all the players racing in turn against a computer driven pace car.
For each race there are the usual points awarded: 2 points for a win, 1 point for best lap time.
At the end of the round, track bonus points are awarded to the player(s) with the best overall lap time (1 point) and best overall race time (2 points) provided, of course, that a lap time or race time were attained by completing at least one lap or completing a race. The computer pace cars' times are ignored.
When the second round is completed (on the other track), bonus points are added once again.

Quit the Season

It is possible to skip the remaining races in the current round when the next race fixture page is on the screen. Hold down 'f1' whilst pressing RETURN/FIRE and it will take you through to the 'end of round' track bonus screen. An individual race can be skipped by getting into the race and pressing the 'RETIRE' key.

Hall of Fame

The Hall of Fame contains the track records and the names of the people who set them. It can be viewed from the main menu by selecting "Hall of Fame".
The track records are for fastest lap and fastest race time (sum of all lap times during race). They can be set during any race but not in practice mode. If a record is broken then the new record is announced on the scoreboard at the end of the race. The computer drivers do not contribute to these records.

Save Hall of Fame

The current Hall of Fame can be preserved by selecting the SAVE menu option and using a filename beginning with the letters 'HALL...'

Load Hall of Fame

Previously saved Hall of Fame files can be loaded by selecting the LOAD menu option and using the appropriate file name. It does not matter if some new records have already been created before loading the Hall of fame as only records better than those times in the current Hall of Fame are accepted when loading.
This means that several Hall of Fame files can be combined simply by loading them all in. Saving then preserves the optimum Hall of Fame.

Load/Save/Replay

Selecting this option gives another menu with options LOAD, SAVE and REPLAY.

Load/Save

Whether loading or saving, a filename has to be entered. some special significance is attached to filenames that start with certain letters:

	Single Player game position
HALL	Hall of Fame
MP	Multi-Player game position
DIR	Disk directory (Commodore only)

Any other filename is taken to be a single player game position. Pressing the 'ESCAPE' key while entering the filename will cause an exit back to the main menu. A message saying 'file name inappropriate' will appear if, for example, a file name starting with 'MP' is used when saving single players league positions.

Data Storage

A blank formatted disk must be used to store all recorded information, such as, Hall of Fame, Save Game positions and Multi-Player Game positions. Do not attempt to use your Stunt Car Racer game disk. Refer to your specific machine's operating manual to see how to format a blank disk. Label this disk, say, Stunt Car Racer Game Positions and keep it with your game disk in the Stunt Car Racer packaging.

Replay

In the single player mode this can be used to replay the last season. This has the effect of restoring everything to how it was at the start of last season. This saves having to reload a game position if the racing season ends with demotion for the player.

Game Reset

If 'f1' is held down while REPLAY is selected, then the game will totally reset and return to the single player/multi player menu.

Computerlink

It is possible on the AMIGA versions of Stunt Car Racer to link two machines together and for two players to race against each other. This is done via a lead interfacing the serial posts on both machines.
To enter the Computerlink, first connect up the two computers and boot up both machines. Select the 'Computerlink' option on the main menu of each computer. whichever is selected first will be the 'master' machine, whilst the other will be the 'slave' machine, From there on, all decisions are made by the 'master' machine, ie. menu control.
Computerlink mode is similar to multi-player mode in that you can enter up to eight drivers, load and save game positions using files that start with 'MP...' and there are two rounds per season, each on a different track. Also, if there are more than two players, there are track bonus points for best overall lap and race times. The fixtures are designed to give each driver two races per track, whilst maximising the variety of pairings. The exception is where there are only two players, as they compete only once on each track.
The 'f1' key can be used in the normal way to skip tot he end of the round, except where there are only two players, when this operation is not operative.
If, for any reason, the machines lock up, e.g. the other machine is turned off whilst linked, the link can be temporarily suspended by holding down the 'f5' key. This allows each computer to independently control menus, etc. without involving the other machine. Pressing 'f5' unnecessarily could cause the game in each machine to lose track of eachother, thus necessitating a reboot of the system.

© 1989 GEOFF CRAMMOND. All rights reserved.
® 1989 MICROPROSE SOFTWARE. Licensed to Kixx.

STUNT CAR RACER

GUIDE D'UTILISATION
MISE EN ROUTE

PC

Insérez la disquette dans le lecteur, et exécutez le fichier "INSTALL.BAT". Suivez les indications qui apparaitront à l'écran.
Tapez CARCGA pour la version CGA, puis appuyez sur ENTRéE
Tapez CAREGA pour la version EGA, puis appuyez sur ENTRéE
Tapez CARTAN pour la version TANDY, puis appuyez sur Entrée

Amiga

Introduisez la disquette dans le lecteur DF0 à l'invite du Workbench.

DATA LINK

Pour utiliser l'option Datalink deux joueurs, connectez vos ordinateurs au moyen d'un câble null modem.
Notez qu'avec l'option Datalink, les joueurs doivent s'installer à l'ordinateur affichant leur nom dans la partie gauche du tableau d'épreuves.

TOUCHES SPÉCIALES

PC et compatibles

F2 : pour sélectionner ou parcourir les fichiers de la disquette de jeux sauvegardés.
F10 : pour revenir au DOS
ALT : pour parcourir les différents types de jeux sauvegardés : joueur unique, plusieurs joueurs, palmarès

COMMANDES DE NAVIGATION

Branchez le joystick dans le port correspondant de votre Amiga :
Amiga : port 2
PC : port 1

1. Commandes du joystick :

Direction	joystick vers la gauche/la droite
Accélération avant	joystick vers l'avant
Freinage/marche arrière	joystick vers l'arrière
Propulsion (réserve de carburant limitée)	Appuyer sur le bouton de tir

2. Clavier (touches par défaut)

Les commandes au clavier sont légèrement différentes de celles du joystick ; elles sont conçues pour vous éviter d'avoir à appuyer sur plus de deux touches à la fois.
Quand la touche "Propulsion et accélération" est enfoncée, votre voiture utilise la propulsion pour accélérer. Il est donc inutile de la garder enfoncée, à moins qu'il faille propulser la voiture.
Pour désactiver l'accélération avant, appuyez sur l'une des touches freinage/marche arrière. La voiture roulera en roue libre jusqu'à ce que vous appuyiez sur une autre touche.
Avec deux touches de freinage/marche arrière, vous obtenez deux taux de freinage/marche arrière, c'est-à-dire avec et sans propulsion.

Commandes au clavier

Direction gauche	touche S
Droite	touche D
Propulsion + accélération avant	touche Retour
Propulsion + freinage/marche arrière	barre d'espacement
Freinage/marche arrière	touche =

Nouvelle configuration du clavier

C'est depuis le cockpit que vous pouvez redéfinir les commandes au clavier. Commencez par interrompre le jeu (voir le point n°4 de la section "Commandes supplémentaires"). Appuyez ensuite sur la touche F1. Le message "PAUSED" (Interruption) est remplacé, à l'écran, par les mots "DEFINE KEYS" (Définition des touches).
L'ordinateur vous demande à ce stade quelles touches vous souhaitez utiliser pour les commandes correspondantes. Vous devez ensuite vérifier les touches activées. Entrez de nouveau les mêmes touches. Le programme vous demande d'indiquer un nouveau lot de touches à activer et à vérifier. Utilisez de nouveau l'option d'interruption pour reprendre le jeu.
En mode multi-joueur, chacun d'entre eux peut redéfinir les touches à n'importe quel moment de la course (de préférence avant le départ). Les paramètres sont enregistrés pour chaque participant et réinstallés automatiquement pour les courses suivantes auquel il participe.

Autres commandes

1. à la page ['Name Selection'] (Sélection de nom), tapez votre nom et appuyez sur "Retour" pour continuer.
2. Il existe une option PAUSE que vous pouvez utiliser en conduisant.
   Pour interrompre le jeu :
   Appuyez sur la touche P
   Pour reprendre le jeu, appuyez sur la touche O.
3. Vous pouvez quitter une saison de courses en appuyant sur la touche F1 tout en cliquant sur l'option [NEXT RACE] (Course suivante) à l'écran d'épreuves, à l'aide du bouton de tir.
4. Vous pouvez revenir au début du jeu en maintenant la touche F1 enfoncée tout en cliquant avec le bouton de tir sur [REPLAY SEASON] (Rejouer la saison).

Mode Entraînement

Tout joueur peut s'entraîner sur le parcours de son choix en sélectionnant ['Practice'] (Entraînement) dans le menu principal et en choisissant la division qui contient le parcours désiré.
Si le mode 'PRACTICE' est sélectionné et que le joueur dispute un Grand Championnat [SUPER LEAGUE], il dispose de puissance et de vitesse supplémentaires sur chaque parcours.
Chaque session d'entraînement comprend trois tours. Au bout de trois tours, votre voiture est réparée et son réservoir rempli automatiquement. Cela ne vous empêche pas, si vous le souhaitez, de poursuivre l'entraînement.
Notez que les seuls dégâts réparés sont ceux qui interviennent au cours de l'entraînement.

Durée des tours/arrêts de contrôle

Lorsque vous êtes en tête de la course, l'indicateur gauche s'allume. L'écran supérieur droit affiche le temps écoulé pour le tour en cours. Au dessous est indiqué le meilleur temps pour le tour effectué (qui est le vôtre ou celui de votre adversaire). Le chronomètre gauche s'illumine si c'est vous qui enregistrez le meilleur temps.

Autres fonctions

Dégâts

Grue

Au début de la course, une grue vous soulève pour vous déposer à la ligne de départ. Le message ['DROP START'] (Pose) s'affiche à l'écran, et au bout de quelques instants, vous vous retrouvez sur la piste.
Si votre voiture tombe à côté de la piste, elle est de nouveau soulevée par une grue, et redéposée sur le circuit à l'endroit le plus proche et le plus approprié. La grue évite les courbes et les trous.
Le message ['PRESS FIRE'] (Appuyez sur le bouton de tir) s'affiche. Ce geste vous libère de la grue. Attendez bien d'être sur le circuit pour appuyer sur le bouton de tir et éviter de tomber de nouveau à côté.

COURSE

CHAMPIONNAT À JOUEUR UNIQUE

Objectif

Le but du jeu est de terminer premier à l'issue de la première étape du championnat de course et cascade automobile. La compétition comprend en tout quatre étapes, impliquant elles mêmes trois pilotes et deux circuits. Pour les pilotes de première classe, voyez également le "Grand Championnat".

Grand Championnat

Pour pouvoir participer au Grand Championnat, vous devez devenir champion à l'issue de la première étape de la compétition. Vous aurez ensuite la possibilité de vous mesurer à d'autres as du volant au cours d'une nouvelle série de courses, avec, cette fois ci, un moteur et un système de freinage beaucoup plus puissants. Vous commencez à la quatrième étape de la compétition sur les circuits Hump Back (Bossue) et Little Ramp (Petite rampe). La seule différence entre cette course et la précédente réside dans les capacités supérieures de vous-même de vos adversaires en matière de vitesse et d'accélération. Le but du grand championnat est de vous permettre de gravir les échelons des quatre étapes de la compétition pour devenir Champion du Grand Championnat.

Une saison de courses

Une saison complète comprend six courses : toutes les combinaisons des trois pilotes sur les deux circuits. Deux des courses se déroulent donc sans le joueur, qui reste dans les coulisses. Il est cependant possible que la première course de la saison soit annoncée comme la course n°3 des 6. Le pilote du haut du classement où figurent les différentes étapes du championnat est sélectionné pour participer à l'étape suivante.

Séquences d'entraînement

Avant de commencer une saison de courses, vous pouvez vous entraîner sur les deux circuits utilisés dans l'étape en cours.

Points

Victoire	2 points
Meilleur temps pour un tour	1 point

En cas d'égalité en fin de saison, c'est le pilote au nombre de points le plus élevé qui est sélectionné pour l'étape suivante. Si deux participants ont le même nombre de points, l'un des deux est sélectionné au hasard.
Si vous vous retirez d'une course ou êtes victime d'un accident qui détruit votre voiture avant la fin de la course, le bénéfice du meilleur temps et des points les plus élevés est reversé votre adversaire. Si les deux voitures sont victimes d'un accident, le perdant est le premier à avoir été détruit.

MODE MULTI-JOUEUR

Championnat des pilotes

Le championnat des pilotes peut compter jusqu'à huit participants, et jusqu'à quatre saisons de courses. Chaque saison se déroule sur deux circuits d'une étape de championnat, où les points de bonus peuvent être accordés aux joueurs ayant enregistré les meilleurs temps pour le tour et l'ensemble de la course (somme de tous les temps de la course).

Accès aux circuits

Le mode multi-joueur ne comprenant pas de sélection, il vous faut, pour accéder aux circuits appartenant aux étapes autres que l'étape 4 du championnat standard, charger des jeux sauvegardés à un seul joueur. Plus vous avez accès à des étapes différentes, plus vous aurez le choix des circuits. L'accès aux 4 étapes vous permettra finalement d'intégrer les 8 circuits dans un championnat s'étalant sur 4 saisons. Les étapes du Grand Championnat peuvent également y être incluses, pour plus de puissance et de vitesse. Quel que soit le circuit choisi, rappelez-vous que les performances des autres pilotes correspondent au niveau du championnat et de l'étape concernée.

Jeu sauvegardé

Si vous manquez de temps pour disputer les épreuves des quatre saisons avant le début de la saison suivante, vous pouvez sauvegarder le nom du joueur, son score, sa position dans le jeu, etc. De cette manière, vous pourrez reprendre le championnat ultérieurement.
Pour sauvegarder votre position dans le jeu, sélectionnez l'option [SAVE] (sauvegarder) et utilisez un fichier dont le nom commence par les lettres "MP". "MP" indique un jeu multi-joueur, par opposition aux jeux à joueur unique qui permet l'accès aux circuits.

Reprise du championnat

Pour reprendre le championnat sans avoir à entrer de nouveau les noms des joueurs, sélectionnez l'option [REPLAY] (Rejouer).
Pour reprendre le jeu lui-même depuis le début et revenir au menu Joueur unique/jeu multi-joueur, appuyez et maintenez enfoncée la touche F1 et sélectionnez l'option REPLAY.

Saison de courses multi-joueur

Une saison de courses comporte deux tours, chaque tour se déroulant sur l'un des circuits correspondant à cette étape du championnat. Chaque tour oppose tous les joueurs, tour à tour, à une voiture pilotée par l'ordinateur.
Pour chaque course, la victoire rapporte 2 points et le meilleur temps par tour, 1 point à l'issue d'un tour, des points de circuit de bonus sont attribués au(x) joueur(s) ayant enregistré le meilleur temps par tour de circuit (1 point) et le meilleur temps final pour l'ensemble de la course (2 points), à condition, bien sûr, que le joueur concerné ait terminé au moins un tour ou une course. Le temps affiché par la voiture pilotée par l'ordinateur n'est pas pris en compte.
à l'issue du deuxième tour (se terminant sur l'autre circuit), des points de bonus sont de nouveau accordés.

Pour interrompre la saison

Vous avez la possibilité de sauter les courses restantes pour la saison en cours quand l'écran [next race fixture] (nouvelle épreuve de course) s'affiche. Maintenez enfoncée la touche F1 tout en appuyant sur les touches Retour et de tir pour accéder à l'écran de bonus de fin de tour. Pour sauter l'une des courses, vous devez d'abord y entrer, puis appuyer sur la touche ['RETIRE'] (Retrait).

Le palmarès (Hall of fame)

Le palmarès répertorie les records enregistrés sur les circuits avec le nom de leurs auteurs. Vous visualiser les records, sélectionnez ["Hall of Fame"] (Palmarès) dans le menu principal.
Ces records concernent le meilleur temps de tour de circuit et le meilleur temps de course (somme des temps par tour de circuit). Les records ne s'enregistrent que pendant les courses, jamais en mode d'entraînement. Quand un record vient d'être battu, le nouveau record est affiché sur le tableau des scores à la fin de la course. Les pilotes de l'ordinateur ne peuvent battre de record.

Sauvegarde du palmarès

Vous pouvez conserver le palmarès en cours en sélectionnant l'option de menu [SAVE] (Sauvegarder) et en donnant à votre fichier un nom commençant par les lettres "Hall"…

Chargement du palmarès

Pour charger des fichiers de palmarès préalablement sauvegardés, sélectionnez l'option de menu [LOAD] (Charger) en utilisant un nom de fichier approprié. Au cas où de nouveaux records aient été enregistrés entre-temps, seuls les records battus sont chargés.
Vous pouvez donc combiner plusieurs fichiers de palmarès en les chargeant en même temps. La sauvegarde garde le meilleur d'entre eux.

Load/Save/Replay (Chargement/sauvegarde/reprise)

En sélectionnant cette option, vous obtenez un nouveau menu comprenant les options [LOAD] (Charger), [SAVE] (Sauvegarder) et [REPLAY] (Rejouer).

Load/Save (Chargement/sauvegarde)

à chaque chargement ou sauvegarde de fichiers, un nouveau nom de fichier doit être entré. Le début de ces noms revêt une signification :

	Jeux à joueur unique
HALL	Palmarès
MP	Jeu multi-joueur
DIR	Répertoire du disque (Commodore uniquement)

Tout autre nom de fichier est considéré comme correspondant à un jeu à joueur unique. En appuyant sur la touche Esc quand vous entrez le nom de fichier, vous revenez au menu principal. Le message ["file name inappropriate"] (Nom de fichier incorrect) indique que vous avez par exemple sauvegardé un fichier de jeu de championnat à joueur unique avec un nom commençant par "MP".

Stockage des données

Pour conserver toutes les informations enregistrées, telles que le palmarès, les jeux sauvegardés et les jeux multi-joueur, vous aurez besoin d'une disquette vierge formatée. N'essayez pas d'utiliser votre disquette de jeu Stunt Car Racer. Pour connaître la procédure de formatage d'une disquette vierge, consultez votre manuel d'instructions. Appelez par exemple cette disquette "Jeux Stunt Car Racer" et rangez-la avec le reste du produit.

Reprise

En mode à joueur unique, vous pouvez vous servir de cette option pour rejouer la saison écoulée. Cela vous évite d'avoir à recharger un jeu si la saison de courses se termine sur une relégation du joueur.

Remise à zéro du jeu

En appuyant et maintenant enfoncée la touche F1 quand l'option [REPLAY] (Rejouer) est sélectionnée, vous remettez le jeu à zéro et revenez au menu Joueur unique/jeu multi-joueur.

Connexion de deux machines

Avec la version Amiga de Stunt Car Racer, vous pouvez connecter deux machines pour permettre à deux joueurs de jouer l'un contre l'autre. Pour cela, vous avez besoin d'un câble pour relier les deux ordinateurs.
Pour instaurer la connexion, commencez par relier les deux machines, puis réamorcez-les. Sélectionnez l'option ['Computerlink'] (Connexion des ordinateurs) dans le menu principal de chaque machine. Celle qui est sélectionnée en premier constitue la machine "maîtresse", la seconde la machine "asservie". Toutes les décisions, par exemple celle du contrôle des menus, sont ensuite prises par l'ordinateur maître.
Le mode de connexion Computerlink est semblable au mode multi-joueur : vous pouvez entrer jusqu'à huit joueurs, charger et sauvegarder des jeux en utilisant pour vos fichiers des noms commençant par "MP...", et chaque saison comprend deux tours, chacun se déroulant sur un circuit différent. Avec plus de deux participants, des points de bonus pour les meilleurs temps enregistrés par tour et par course sont alloués. Les épreuves sont conçues pour permettre à chaque joueur deux courses par circuit, en optimisant l'éventail d'association de joueurs. Avec deux participants seulement, ils ne s'affrontent qu'une seule fois par circuit. La touche F1 s'utilise normalement, pour passer à la fin d'un tour. Cette opération n'est cependant possible qu'avec plus de deux participants.
Si, pour une raison ou pour une autre, les machines se bloquent, par exemple si l'une d'entre elles est éteinte alors qu'elle est toujours connectée à la seconde, vous pouvez interrompre momentanément la connexion en appuyant et maintenant enfoncée la touche F5. Cela permettra aux deux ordinateurs de fonctionner de manière indépendante. Faites cependant attention à ne pas appuyer involontairement sur la touche F5, car cela entraînerait un décalage entre les deux machines qui rendrait nécessaire le réamorçage du système.

© 1989 GEOFF CRAMMOND. Tous droits réservés.
® 1989 MICROPROSE SOFTWARE. Licence à Kixx.

STUNT CAR RACER

BEDIENUNGSANLEITUNG VORBEREITUNGEN
TECHNISCHER ANHANG LADEANLEITUNGEN

PC

Legen Sie die Diskette in das Laufwerk ein und rugen Sie die Datei "INSTALL.BAT" auf. Befolgen Sie die Bildschirmanweisungen.
Für CGA-Version: CARCGA schreiben und ENTER drücken
Für EGA-Version: CAREGA schreiben und ENTER drücken
Für TANDY-Version: CARTAN schreiben und ENTER drücken

Amiga

Bei Anzeige des Workbench-Prompt Diskette in Laufwerk DF0 einlegen.

DATA LINK (Amiga)

Zur Verwendung der 2-Spieler Datalink-Option müssen die beiden Computer über ein "Null-Modem"-Kabel verbunden werden.
Bei Einsatz der Datalink-Option sollten die Paretner an dem Computer spielen, der auf der linken Seite der "Fixture-Tabelle" ihren Namen aufweist.

SPEZIALTASTEN UND HINWEISE

PC und Kompatible

F2 - S Zum Auswählen/Durchlaufen der Dateien auf der Speicherdiskette
F10 - Rückkehr auf DOS
ALT - Unschalten zwischen Dateitypen: Solospieler, mehrere, "Ehrentafel".

FAHRSTEUERUNG

Schleißen Sie den Joystick an der richtigen Buchse an:
Amiga Buchse 2
PC hängt vom Computer und den Joystickkarten ab.

1. Joysticksteuerungen

Steuern	Joystick links/rechts
Vorwärts beschleunigen	Joystick nach vorne drücken
Bremsen/Rückwarts	Joystick nach hinten ziehen
Zusatzantrieb (begrenzte Menge an Spezialbenzin)	Feuerknopf drücken

2. Tastatur (Standardtasten)

Die Tastatursteuerung unterscheidet sich leicht von der Joysticksteuerung, um zu verhindern, daß mehr als zwei Tasten zur gleichen Zeit gedrückt werden müssen. Mit dem Drücken der "Zusatzantrieb- und Beschleunigungs-" taste, wird Ihr Wagen mit dem Zusatzantrieb beschleunigen. Deshalb muß die Taste nur heruntergedrückt werden, wenn der Zusatzantrieb benötigt wird. Vorwärts beschleunigen wird entweder durch das Drücken beider Bremsen oder Rückwartstasten abgeschaltet. Der Wagen wird dann im Freilauf fahren, bis eine andere Taste gedrückt wird. Zwei Brems-/Rückwartstasten liefern zwei Brems-/Rückwartsraten d.h. mit oder ohne Zusatzantrieb.

Tastatursteuerung

Steuern links	"S" Taste
Rechts	"D" Taste
Zusatzantrieb + Vorwärts beschleunigen	"RETURN" Taste
Zusatzantrieb + Bremsen/Rückwärts	Leertaste
Bremsen/Rückwärts	"=" Taste

Neudefinierungstasten

Die Steuerungstasten des Wagens werden vom Cockpit aus neu definiert. Zuerst müssen Sie das Spiel unterbrechen, indem Sie PAUSE (siehe weiter unten) drücken. Drücken Sie dann die "F1" Taste. Die Mitteilung "PAUSED" auf dem Bildschirm wird von der Mitteilung "DEFINE KEYS" (definiere Tasten) ersetzt. Der Computer fragt Sie dann nach den Tasten, die Sie für die relevanten Steuerungen verwenden möchten. Dann fordert er Sie auf, die Tasten, die Sie gedrückt haben, zu bestätigen. Geben Sie dieselben Tasten nochmals ein und der Computer wird dann zum Spiel zurückkehren. Wenn die zweite Eingabe der ersten nicht entspricht, wird der Computer Sie aufrufen, andere Tasten anzugeben und diese wiederum zu bestätigen.

Sie müssen dann die Pause unterbrechen, um mit dem Spiel fortfahren zu können Im Modus für mehrere Spieler kann jeder Spieler jederzeit Tasten während des Rennens (vorzugsweise vor dem Start) definieren. Diese Angaben werden für jeden Spieler einzeln gespeichert und werden automatisch bei weiteren Spielen mit demselben Spieler wieder installiert.

Andere Steuerungen

Auf der "Name Selection" Seite geben Sie Ihren Namen ein und drücken Sie RETURN, um fortzufahren.
Während der Fahrt gibt es eine PAUSE Möglichkeit. Unterbrechen Sie das Spiel, indem Sie Folgendes drücken:
Pause ein "P" Taste Pause aus "O" Taste

Sie können aus einem Rennen aussteigen, indem Sie die F1 Taste drücken und gleichzeitig den Feuerknopf auf der NEXT RACE Rennprogramm anklicken.
Sie können zum Spielbeginn zurückkehren, indem Sie die F1 Taste drücken und gleichzeitig den Feuerknopf auf REPLAY SEASON anklicken.

Trainingsmodus

Sie können auf jeder Strecke trainieren, indem Sie "Practice" auf den Hauptmenü wählen und dann die Liga mit der entsprechenden Streckt aussuchen.
Befinden Sie sich in der SUPER LEAGUE und wählen den "PRACTICE" Modus, können Sie auf jeder Strecke über Extraleistung und -geschwindigkeit verfügen. Jedes Training dauert drei Runden. Nach drei Runden wird Ihr Wagen automatisch repariert und vollgetankt. Weitere Trainingsrunden können jedoch, falls gewünscht, gewählt werden. Beachten Sie, daß nur Schäden repariert werden, die sich im Training ergaben.

Die Stoppuhranzeige

Die angegebenen Zahl entspricht immer dem Mindestabstand. Die Anzeige oben rechts gibt die momentane Rundenzeit wieder. Darunter erscheint die beste Rundenzeit (Ihre oder die Ihres Gegners). Die Stoppuhranzeige links davon leuchtet auf, sobald Sie die beste Rundenzeit erzielt haben. Die Flaggenanzeige auf der linken Seite leuchtet auf, wenn Sie das Rennen anführen.

ANDERE BESONDERHEITEN

SCHÄDEN

KRAN

Zu Anfang des Rennens hievt Sie ein Kran von der Seite der Rennstrecke über die Startlinie "DROP START" erscheint auf dem Bildschirm, und der Kran läßt Sie nach einer beliebig langen Pause auf die Fahrbahn fallen. Sollte Ihr Wagen von der Rennstrecke herunterfallen, so nimmt ein Kran diesen auf und hievt ihn über den nächsten und geeignetsten Punkt der Strecke. Der Kran vermeidet Kurven oder Spalte. "PRESS FIRE" erscheint dann auf dem Bildschirm und durch Drücken des Feuerknopfs gibt der Kran Sie frei. Vergewissern Sie sich jedoch, daß Sie sich über der Fahrbahn befinden, da Sie ansonsten wieder von der Strecke fallen.

RENNEN

LIGA FÜR EINEN SPIELER

ZIEL

Das Ziel des Spiels ist es, Spitzenreiter der ersten der Stunt Car Racer Ligen zu werden. Es gibt vier Ligen, die jeweils drei Fahrer und zwei Rennstrecken beinhalten. Für erstklassige Fahrer gibt es auch die Superliga.

SUPERLIGA

In die Superliga kann nur nach einem Titelgewinn in der ersten Liga aufgestiegen werden. Dort erhalten Sie die Chance, sich mit anderen Superfahrern einer anderen Rennserie zu messen. Außerdem finden dort die Rennen mit weitaus stärkeren Motoren und besseren Bremsen statt. Sie beginnen in der vierten Liga der Superliga und zwar auf denselben Strecken wir in der normalen Liga, das heißt, Hump Back und Little Ramp. Der einzige Unterschied liegt darin, daß sowohl Ihre Gegner als auch Sie doppelt so schnell fahren können Ihr Ziel in der Superliga ist, sich durch alle vier Ligen hindurch zum Superligameistertitel durchzukämpfen.

EINE RENNSAISON

Eine ganze Rennsaison umfasst sechs Rennen: in beliebiger Reihenfolge mit drei Fahrern und zwei Strecken. An zwei der sechs Rennen sind Sie nicht beteiligt, und diese finden deshalb hinter den Kulissen statt. Es ist deshalb durchaus möglich, daß das erste Rennen als "Race 3 of 6" (Drittes Rennen aus 6) angekündigt wird. Der Spitzenreiter einer Liga nach sechs Rennen steigt in die nächste Liga auf.

TRAINING

Sie können auf den zwei Strecken Ihrer momentanen Liga trainieren, bevor Sie eine Rennsaison beginnen.

PUNKTWERTUNG

Sieg	2 Punkte
Beste Rundzeit	1 Punkt

Sollte eine Saison unentschieden ausgehen, so steigt der Fahrer auf, der die meisten Punkte in der besten Rundenzeitwertung errungen hat.

MODUS FÜR MEHRERE SPIELER

FAHRERMEISTERSCHAFT

An der Fahrermeisterschaft können bis zu acht Spieler teilnehmen. Die Meisterschaft kann bis zu vier Rennsaisons enthalten. Jede Saison findet auf den zwei Strecken einer Liga statt. Dort können die Spieler in Rennen gegen Computerfahrer Punkte sammeln. Besondere BonusPunkte gibt es für die schnellste Runden - und Rennzeit, welche sich aus der Summe aller Rundenzeiten eines Rennens ergibt.

ZUGANG ZU RENNSTRECKEN

Da es in diesem Modus keinen Aufstieg von der vierten Liga gibt, muß man zuvor gespeicherte Spielpositionen von Einzelspielern laden, um sich Zugang zu anderen Ligen zu verschaffen. Zu je mehr Ligen Sie Zugang haben, desto größer die Auswahl an Rennstrecken beim Rennen. Mit Zugang zu allen vier Ligen können letztendlich alle acht Rennstrecken in einer vier Saison langen Meisterschaft benutzt werden. Die Ligen der Superliga können auch verwendet werden, um mehr Leistung und Geschwindigkeit zu erhalten. Die anderen Fahrer werden entsprechend des Standards der Liga fahren.

SPEICHERUNG DES SPIELSTANDS

Sollte keine Zeit bleiben, alle vier Saisons durchzuspielen, dann kann man den Spielstand, das heißt Namen, Punkte, usw. der Spieler, speichern, bevor man die nächste Saison beginnt. Die Meisterschaft kann dann zu einem späteren Zeitpunkt fortgeführt werden. Um Ihren Spielstand zu speichern müssen Sie die Option SAVE wählen und einen Dateinamen benutzen, dem Sie die Buchstaben MP voransetzen müssen. MP unterscheidet den Spielstand mehrerer Spieler vom Spielstand eines Einzelspielers, der dazu verwendet wird, sich Zugang zu Strecken zu verschaffen.

NEUSTART EINER MEISTERSCHAFT

Wählen Sie die Option REPLAY, wenn Sie die Meisterschaft wieder starten wollen, ohne noch einmal die Namen der Spieler eingeben zu müssen. Wenn Sie das ganze Spiel neu starten und zum Einzelspieler/mehrere Spieler Menü zurückkehren wollen, drücken Sie die F1 Taste und wählen Sie gleichzeitig die Option REPLAY.

RENNSAISON FÜR MEHRERE SPIELER

Eine Rennsaison besteht aus zwei Runden, eine auf jeder Strecke einer Liga. In einer Runde fahren alle Spieler nacheinander gegen einen schnellen Computerwagen. In jedem Rennen gibt es die üblichen Punkte: 2 Punkte für einen Sieg, 1 Punkt für beste Rundenzeit. Am Ende einer Runde erhalten der (die) Spieler mit der besten Rundenzeit und der besten Rennzeit Streckenbonuspunkte (1 bzw. 2). unter der Voraussetzung, daß eine Runden- oder Rennzeit durch die Vollendung von mindestens einer Runde oder eines Rennens erzielt wurde. Nach Ende der zweiten Runde, die auf der anderen Rennstrecke stattfindet, werden noch einmal Bonuspunkte hinzugefügt.

DIE SAISON BEENDEN

Es ist möglich die verbleibenden Rennen in der momentanen Runde auszulassen, wenn die nächste Rennprogrammseite auf dem Bildschirm erscheint. Drücken Sie gleichzeitig die Taste F1 und RETURN/FEUERN. Dadurch gelangen Sie zum Streckenbonusbildschirm am Ende der Runde. Ein einzelnes Rennen kann ausgelassen werden, indem man das Rennen beginnt und dann die RETIRE taste drückt.

RUHMESHALLE

Die Ruhmeshalle enthält Streckenrekorde und die Namen der Fahrer, die diese aufgestellt haben. Durch die Wahl "Hall of Fame" kann diese vom Hauptmenü aus erreicht werden. Es gibt Streckenrekorde für schnellste Runden und schnellste Rennzeiten (Summe aller Rundenzeiten während eines Rennens). Streckenrekorde können während jedes beliebigen Rennens aufgestellt werden, nicht aber beim Trainingsmodus. Sollte ein Rekord gebrochen werden, erscheint der neue Rekord auf der Anzeigtafel am Ende des Rennens.

RUHMESHALLE SPEICHERN

Die Ruhmeshalle kann durch die Wahl der Menüoption SAVE und mit einem Dateinamen, der mit den Buchstaben HALL beginnt, gespeichert werden.

RUHMESHALLE LADEN

Zuvor gespeicherte Dateien der Ruhmeshalle können mit Hilfe der Menüoption LOAD und dem entsprechenden Dateinamen geladen werden. Dabei ist es unwichtig, ob bereits einige neue Rekorde vor Laden der Ruhmeshalle aufgestellt wurden, da nur Rekorde, die besser als diejenigen in der gegenwärtigen Ruhmeshalle sind, beim Ladevorgang akzeptiert werden. Dies bedeutet, daß mehrere Dateien der Ruhmeshalle verbunden werden können, indem sie einfach alle geladen werden. Darauffolgendes Speichern schafft die optimale Ruhmeshalle.

LOAD/SAVE/REPLAY (LADEN/SPEICHERN/WIEDERHOLUNG)

Die Wahl dieser Option stellt ein anderes Menü mit den Optionen LOAD, SAVE und REPLAY zur Verfügung.

LADEN/SPEICHERN

Ob Sie nun laden oder speichern, Sie müssen immer einen Dateinamen eingeben. Dateinamen, die mit bestimmten Buchstaben beginnen, haben eine besondere Bedeutung:

	Spielstand eines Einzelspielers
HALL	Ruhmeshalle
MP	Spielstand mehrerer Spieler
DIR	Verzeichnis (nur bei Commodore)

Jeder andere Dateiname wird als Spielstand eines Einzelspielers interpretiert.
Durch Drücken der ESCAPE Taste während der Eingabe des Dateinamens kommt man zurück zum Hauptmenü.
Eine Mitteilung "File name inappropriate" (Dateiname ungeeignet) erscheint, wenn zum Beispiel ein mit MP beginnender Dateiname beim Speichern des Spielstands eines Einzelspielers benutzt wird.

DATENSPEICHERUNG

Eine leere, formatierte Diskette muß zur Speicherung aller aufgezeichneten Informationen, wie zum Beispiel Ruhmeshalle, Spielstand und Spielstand für mehrere Spieler, verwendet werden. Versuchen Sie nicht Ihre Stunt Car Racer Spieldiskette zu benutzen. Beziehen Sie sich auf Ihr Computerbedienungshandbuch, wenn Sie eine leere Diskette formatieren möchten. Benennen Sie diese Diskette zum Beispiel Stunt Car Racer Spielstand und bewahren Sie sie zusammen mit Ihrer Spieldiskette in Ihrer Stunt Car Racer Verpackung auf.

REPLAY (WIEDERHOLUNG)

Dies kann im Einzelspielermodus zur Wiederholung der letzten Saison verwendet werden. Dabei wird alles so gezeigt, wie es am Anfang der letzten Saison war. Dies erspart Ihnen, einen Spielstand wiederzuladen, falls die Rennsaison für Sie mit einem Abstieg endete.

SPIELRÜCKSETZUNG

Wenn Sie die F1 Taste drücken, während REPLAY gewählt ist, wird das Spiel an den Anfang zurückgesetzt und zum Einzelspieler/mehrere Spieler Menü zurückkehren.

COMPUTERVERBINDUNG

Bei einigen Versionen von Stunt Car Racer ist es möglich, zwei Computer zu verbinden, so daß zwei Spieler gegeneinander antreten können. Diese Verbindung wird durch ein Interface-Kabel zwischen den entsprechenden Buchsen zweier Computer hergestellt. Siehe technische Beilage für weitere Informationen über diese Verbindung. Um die Computerverbindung herzustellen müssen Sie zuerst beide Computer miteinander verbinden und dann beide starten. Wählen Sie die Option "Computerlink" vom Hauptmenü beider Computer. Der zuerst gewählte Computer ist "Herr", der andere "Diener". Danach werden alle Entscheidungen vom "Herr" getroffen.

© 1989 GEOFF GRAMMOND, Alle Rechte vorbehalten.
® 1989 MICROPROSE SOFTWARE. Lizenziertielt Kixx.

STUNT CAR RACER

SPILLE VEJLEDNING
SÅDAN STARTES SPILLET

PC

Indsæt disketten i diskettedrevet ok kør filen INSTALL.BAT. følg skærmprompten.
Tast: CARCGA hvis du bruger CGA version, og tryk enter
Tast: CAREGA hvis du bruger EGA version, og tryk enter
Tast: CARTAN hvis du bruger TANDY version, og tryk enter

AMIGA

Indsæt disketten i DF0 når skærmen viser workbench symbol

DATA LINK

Hvis du ønsker at bruge 2 spiller versionen skal de to computere forbindes med et nul modem kabel. Bemærk, at når du bruger 2 spiller versionen så skal de konkurrerende deltagere placere sig sådan at computeren viser deres navne på den venstre side af hoved oversigten.

SPECIAL FUNKTIONER

PC og kompatible

F2 - S vælg/skift fil på datadiskette
F10 - Retur til DOS
ALT - Skift mellem gemte filtyper: Single spiller, Multi spiller, Rekordtavle

KØRSELS KONTROL

Indsæt joystikket i den rigtige port:
Amiga: Port 2
PC: Port 1

1. Joystick kontrol:

Styre	joystick til højre/venstre
Accelerere (frem)	skub joystick frem
Bremse/bakke	træk joystick tilbage
Turbo (begrænset brændstof)	Tryk på fire knappen

2. Tastatur (brug af tastaturet)

Brugen af tastaturet til at styre spillet er lavet således at der kun skal anvendes en tast ad gangen. Med "turbo og accelerator" tasten hold nede vil bilen accelerere med turboen slået til. Når du slipper tasten igen vil bilen fortsætte med at accelerere, men uden turbo. Du behøver dermed ikke at holde tasten nede konstant, medmindre du ønsker turboeffekt i længere tid. Fremad acceleration er slået fra ved at trykke en af de 2 brems/bak taster.2 brems/bak taster giver 2 forskellige brems/bak effekter. (Med og uden turbo)

Tastatur kontrol

Drej til venstre	S tast
Drej til højre	D tast
Turbo og accelerer frem	Enter tast
Turbo og brems/bak	Mellemrums tast
Brems/bank	= tast

Omdefinering af taster

Tasterne der anvendes til at kontrollere bilen kan ændres i kabinen. Først skal du sætte spillet i "PAUSE" (se punkt 4 under "ekstra kontrolmuligheder). Tryk dernæst F1 tasten. Pause meddelelsen på skærmen vil så blive erstattet med en "Define Key"(definer tast) meddelelse.

Du bliver så bedt om at fortælle hvilke taster du ønsker at anvende som kontrol.. Disse taster bliver du bedt om at bekræfte ved at trykke en ekstra gang. Tryk de samme taster igen of spillet vil nu bede dig om næste tast du ønsker at omdefinere. Når du er færdig skal "PAUSE" slåes fra for at fortsætte. I Multi-spiller tilstand kan hver enkelt spiller definere sine kontroltaster undervejs. Det skal helst gøres inden bilerne starter. De taster den enkelte spiller har defineret vil blive gemt og huskes af spillet når den enkelte spiller efterfølgende deltager i et nyt racerløb.

Ekstra kontrolmuligheder

1. På "Name Selection" skærmbilledet kan du indtaste dit navn og taste retur for at fortsætte.
2. Du kan PAUSE et løb undervejs ved at taste P (pause) tasten. For at fortsætte igen skal du taste O (on).
3. Du kan forlade en løbssæsson ved at trykke på "fire" knappen i definering af "NEXT RACE" skærmbilledet og samtidig holde F1 tasten nede.
4. Du kan vende tilbage til starten af spillet ved at trykke på "fire" knappen i "REPLAY SEASON" og samtidig holde F1 tasten nede.

Træningsløb

Du kan prøvekøre alle baner ved at vælge "Practice" på hovedmenuen og dernæst vælge det område der indeholder den ønskede bane.
Hvis du er i SUPER LEAGUE når du ønsker at prøvekøre en baneså vil du bevare ekstra motorkraft og hastighed under træningskørsel.
Hvert træningsløb varer 3 omgange. Efter 3 omgange bliver din racerbil automatisk repareret og påfyldt benzin. Du kan herefter fortsætte spillet eller vælge flere træningsrunder. Bemærk, at det kun er skader der er opstået under træning som vil blive repareret.

Omgangstider/Stopur

Flag markeringen i venstre side lyser op såfremt du fører et løb. Øverst til højre kan du se den aktuelle omgangstid. Under den tid kan du se den hurtigste omgangstid (din egen eller din modstander) Stopuret til venstre lyser op når den bedste omgangstid tilhører dig.

ANDRE FACILITETER

Skade
Kranvogn

Ved starten af et løb vil en kranvogn hente dig og placere din vogn ved startlinien. Meddelelsen "DROP START" fremkommer på skærmen og efter et tilfældigt tidsinterval vil din vogn blive sluppet fri på banen.
Hvis du kører af banen vil en kranvogn løfte bilen ind på banen og placere dig på et hensigtsmæssigt sted. Du vil ikke blive placeret i et sving eller et hul. Skærmen vil nu give dig en meddelelse "PRESS FIRE" Når du gør det vil du blive sluppet fri af kranen. Husk at vente med at trykke på "fire" til du er inde på banen - ellers risiker du at havne udenfor banen igen.

RACERLØB

ENKELT KØRER LIGA

Mål

Dit mål er at blive nr. 1 i første division i Stunt Car Racer ligaen. Der er ialt 4 divisioner, der hver indeholder 3 kørere og 2 baner. For de bedste kørere er der også en Super liga.

Super Ligaen

Du kan kun køre i Super Ligaen hvis du er blevet mester i 1. division. Du vil så blive tilbudt en chance for at kombinere dette med ekstra løb mod de bedste kørere. Der vil så være ekstra kraftige motorer og forbedrede bremseegenskaber til rådighed. Du vil starte i 4 division i Super Ligaen på de samme baner som den normale liga (vanskelige ujævnheder og hopbakker). Forskellen er at I kan accelerere hurtigere og opnå højere hastigheder. Dit mål er at gennemføre de fire Super liga divisioner og tilsidst blive Super Liga mester.

En løbssæson

En løbssæsson afvikles med gennemførelsen af 6 løb. Alle løb med 3 kørere og 2 baner. 2 af sæssonens 6 løb gennemføres udenfor skærmen og uden din medvirken. Det kan derfor godt hænde, at sæssonens første løb på din skærm hedder "Race 3 of 6". Den bedste kører vil efter 6 løb blive fykket op i den næste division.

Øvelsesrunder

Før du starter på en løbssæsson kan du træne de to baner som der skal kører på i den division du kører i.

Pointsystem

Vinder af et løb	2 points
Bedste omgangstid	1 point

I tilfælde af pointlighed vil den kører med flest sejre blive udpeget som vinder. Hvis der også er lige mange sejre vil den samlede vinder blive fundet ved lodtrækning.
Hvis du opgiver et løb eller bilen bliver ødelagt uden at kunne fuldføre vil alle point gå til din modstander. Såfremt flere biler er ødelagt vil pointene gå til den kører der deltager i længst tid.

MULTI-KØRER TILSTAND

Kørernes mesterskab

Op til 8 kørere kan deltage i kørernes mesterskab. Mesterskabet kan afvikles over op til 4 løbssæssoner. Hver sæsson gennemføres på de 2 baner hvor kørerne kan få bonus point for hurtigste omgangstid og hurtigste løbstid.

Adgang til forskellige baner

Idet der ikke er tale om oprykning til andre divisioner når du spiller i Multi-kører tilstand kræver adgang til andre baner i 4. divisions baner at du loader en kører som har kørt og er blevet gemt i en anden division. På den måde kan der ialt opnåes adgang til alle 4 divisioner med alle 8 baner i et mesterskab over 4 løbssæssoner. Der kan også kører som Super Liga med bedre accelleration og tophastighed. Uanset valg af bane vil de øvrige deltagere køre i overensstemmelse med den tilhørende liga/division.

Gem løb

Hvis der ikke er tid til at gennemføre alle 4 løbssæssoner kan du gemme oplysninger om løbspositioner, kørernes navne points mm. umiddelbart før du starter på en ny sæsson. På den måde kan mesterskabet fortsættes på et senere tidspunkt. For at gemme informationerne skal du vælge "SAVE" muligheden og give filen et navn. Filnavnet skal starte med MP. Det fortæller at der er tale om et "Multi-kører spil i stedet for et single kører som bruges til at vælge adgang til de forskellige baner.

Genstart af mesterskabsløb

For at genstarte mesterskabet uden at skulle genindtaste kørernes navne skal du vælge "REPLAY" muligheden For at genstarte hele løbet og returnere til single-kører / multi-kører menuen skal du holde F1 nede samtidig med at du vælger "REPLAY" muligheden.

Multi-kører Løbssæsson

En løbssæsson består af 2 runder. En runde på hver bane i en division. En runde består af at alle kørere efter tur gennemfører løbet mod en computermodstander. Ved hvert løb kan du få point for at vinde (2p.) eller opnå hurtigste omgangstid (1p.). Efter gennemført runde fordeles bouspoints, idet computermodstanderen ikke kan få bonuspoints. Der gives 1 point til hurtigste omgangstid og 2 points til bedste løbstid. Pointene gives kun hvis hvis en omgang eller hele løbet er gennemført. Når den anden løbsrunde på den anden bane er gennemført fordeles der nye bonuspoint

Afslut sæsson

Det er muligt at undgå at gennemføre resterende løb i en kørerunde ved at holde F1 nede samtidig med at du trykker "RETURN/FIRE". Dette skal gøres når du er i opsætningsskærmbilledet. Herved vil du blive bragt frem til bonuspoint skærmbilledet. Et enkelt løb kan springes over ved at trykke på "RETIRE" tasten.

Mesterskabstavle

Her kan du se banerekorder og navnene på de kørere der har sat rekorderne. Du kan se dem ved at vælge "Hall of Fame" på hovedmenuen.
Banerekorderne viser hurtigste omgangstid og hurtigste løbstid.
Rekorderne kan sættes i alle løb med undtagelse af træningsrunder.

Opdatering af Mesterskabstavle

Nye mesterskabstavler kan gemmes ved at vælge "SAVE" muligheden og bruge et filnavn, der starter med HALL

Hente Mesterskabstavle

Ved at vælge "LOAD" menu muligheden kan du hente en tidligere gemt Mesterskabstavle ved at anvende det navn den er gemt under. Det gør ingenting, at der er nye rekorder, idet kun rekorder der er bedre end de "gamle" rekorder vil blive accepteret. Derved kan du loade flere mesterskabstavler og få den optimale tavle som så kan gemmes.

Hent/Gem/Gentagelse

Ved at vælge denne mulighed får du en ny menu med mulighed for "LOAD", "SAVE" og "REPLAY".

Hent/Gem

Uanset om du vil hente eller gemme skal du angive et filnavn. Disse filnavne skal have følgende kendetegn ved at starte med følgende:

	Enkelt-kører oplysninger
HALL	Mesterskabstavle
MP	Multi-kører oplysninger
DIR	Fil-bibliotek (kun Commodore)

Alle andre startbogstaver vil blive opfattet som enkelt-kører oplysninger.
Ved at taste ESCAPE når du er ved et filnavn vil bringe dig tilbage til hovedmenuen. Hvis du får følgende meddelelse "file name inappropriate" er det for eks. hvis du forsøger at gemme enkelt-kører oplysninger med startbogstaver MP

Gemme spildata

En blank formatteret diskette skal anvendes til at gemme alle opsamlede informationer. For eks. Mesterskabstavle, navne på kørere mm.

Gentag

I enkelt-kører tilstand kan du gentage sidste sæsson. Derved kan du genskabe nøjagtig hvordan det var ved starten af sidste sæsson. Dette er praktisk eks. vis. hvis din sæsson slutter med et utilfredsstillende resultat som du mener du kan gøre bedre. Herved slipper du for at hente en tidligere gemt position.

Nulstil spil

Ved at vælge "REPLAY" samtidig med at du holder F1 tasten nede vil hele spillet blive nulstillet og returnere til enkelt-kører/multi-kører menuen.

Computerlink

For amiga versioner er det muligt, at binde to maskiner sammen hvorved 2 spillere kan køre mod hinanden. Dette gøres ved et kabel, der forbinder de serielle porte på maskinerne. For at anvende Computerlink skal de to maskiner først forbindes og derefter startes op. Herefter vælges Computerlink muligheden på hovedmenuen på begge maskiner. Den maskine, der først vælger Computerlink bliver hovedmaskine og den anden bliver "slave". Herefter bliver alle beslutninger/menukontrol lavet på hovedmaskinen.
Computerlink minder om multi-kører tilstand idet du kan angive op til 8 kørere, hente og gemme spilleoplysninger der starter med bogstaverne MP... og der er 2 runder pr. løbssæsson på forskellige baner. Også ved mere end 2 kørere gives der bonuspoint for hurtigste omgangstid og løb. Opbygningen er lavet sådan at hver kører får 2 løb på hver bane samt få det maksimale antal forskellige modstandere.. Dette gælder ikke hvis der kun er 2 kørere, idet de kun kører en gang på hver bane. F1 tasten kan som sædvanlig bruges til at springe til slutningen af en løbsrunde, med undtagelse af 2 spiller situationen.
Såfremt maskinerne - af en eller anden årsag - "hænger" skal den maskine, der "hænger" slukkes mens maskinerne er koblet sammen. Computerlink kan afbrydes midlertidig ved at holde F5 tasten nede.Herefter kan menuer mm. kontrolleres uden at forstyrre den anden maskine. Hvis den midlertidige afbrydelse anvendes unødigt, kan det medføre at spillet i de 2 maskiner mister forbindelse med hinanden. Maskinerne skal så startes op forfra.

STUNT CAR RACER

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

PC

Inserire il disco nell'unità per floppy, ed eseguire il file "INSTALL.BAT". Seguire i prompt che appaiono sullo schermo.
Per le versioni CGA batti CARCGA e poi ENTER.
Per le versioni EGA batti CAREGA e poi ENTER.
Per le versioni TANDY batti CARTAN e poi ENTER.

Amiga

Al sollecito del workbench (banco da lavoro) inserisci il dischetto nel drive DF0.

© 1989 GEOFF GRAMMOND. Tutti i diritti riservati.
® 1989 MICROPROSE SOFTWARE. Licenziatari KIXX.