



Race Drivin'

TENGEN

DOMARK



PIRACY IS THEFT

WARNING

It is a criminal offence to sell, hire, offer or expose for sale, or hire or otherwise distribute infringing (illegal) copies of this computer program and persons found doing so will be prosecuted.

Any information of piracy should be passed to The Federation Against Software Theft. 0628 660377.



PIRACY IS THEFT

COPYRIGHT NOTICE

This program is protected under UK copyright law and may not be copied, backed-up, hired or reproduced or otherwise modified without the consent of the copyright owner.

Any information of piracy should be passed to The Federation Against Software Theft. 0628 660377.



LE PIRATAGE C'EST DU VOL

AVIS DE COPYRIGHT

Ce programme est protégé par la législation européenne en matière de copyright et ne peut pas être copié, loué ou autrement distribué, loué ou reproduit ou modifié autrement sans le consentement du détenteur du copyright.

Toutes informations relatives au piratage devraient être transmises à The Federation Against Software Theft +44 (0)628 660377.



LE PIRATAGE C'EST DU VOL

AVERTISSEMENT

C'est un crime punie par la loi que de vendre, louer, offrir ou exposer pour la vente ou la location, ou distribuer autrement des copies en contrefaçon (illégal) de ce programme informatique et ses paramètres commentant ce deli seront poursuivies en justice.

Toutes informations relatives au piratage devraient être transmises à The Federation Against Software Theft +44 (0)628 660377.



RAUBKOPPIEREN IST DIEBSTAHL

COPYRIGHT-HINWEIS

Dieses Programm ist urheberrechtlich geschützt nach englischem, deutschem Recht und darf weder kopiert, verliehen oder anderweitig reproduziert werden, es sei denn, die Zustimmung des Inhabers ist erfolgt bzw. eingeholt worden.

Alle brauchbare Informationen über Raubkopieren sollten der FEDERATION AGAINST SOFTWARE THEFT unter der Nummer 0644 628 660377 mitgeteilt werden.



RAUBKOPPIEREN IST DIEBSTAHL

ACHTUNG!

Es handelt sich um eine kriminelle Handlung, falls dieses Produkt verkauft, verliehen oder in irgendeiner anderen Form unter die Lizenz gebracht wird. Dies gilt insbesondere für Raubkopieren. Wird in der Tat nicht weiß, Derjenige, der Raubkopieren anfertigt, vertreibt und weiterverkauft wird strafrechtlich verfolgt.

Informationen und Anzeigen zum Thema Raubkopieren nimmt die FEDERATION AGAINST SOFTWARE THEFT unter der Nummer 0644 628 660377 entgegen.

DOMARK

Presents

***Race
Drivin'***TM

Programmed by



© 1991 Tengen Inc. All rights reserved
TM Atari Games Corporation

Welcome to *Race Drivin'*, the official coin-op sequel to the legendary *Hard Drivin'*. Now buckle up and get ready to test drive this amazing racing simulation on your computer.

Loading Instructions

Amiga: Insert disk and switch on machine.

Atari ST: Insert disk and switch on machine.

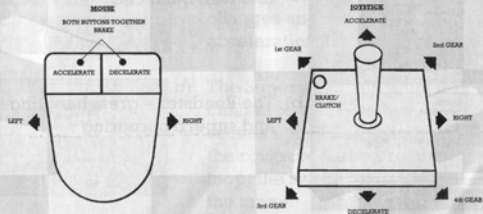
IBM PC:

3.5" disks: At **A:\>** prompt, insert game disk and type RACE.

5.25" disks: Insert disk A. At the **A:\>** prompt type RACE.

Controls:

Amiga, Atari ST, IBM PC: Use Joystick or Mouse for steering; Joystick or keyboard for gear change.



Steering:

Mouse: Steer left/right. Left Fire Button – Accelerate.

Right Fire button – Decelerate. Both Buttons – Brake.

Joystick: Push left/right to steer. Forward – Accelerate.

Back-Decelerate. Fire – Brake.

Gears:

The panel has a current gear indicator on the far right.

You can also select automatic transmission.

Joystick: Fire – Clutch

Keyboard: Key 1-1st Gear. Key 2-2nd Gear.

Key 3-3rd Gear. Key 4-4th Gear.

Space-Clutch (Hold down)

SPECIAL RACE DRIVIN' FEATURES

3 DIFFERENT PERFORMANCE CARS



- a) The Sportster – tough, hardy and well balanced



- b) The Roadster – great handling and superb cornering



- c) The Speedster – sleek, aerodynamically advanced and fast in the straights.

DIFFERENT RACE TRACKS



- a) The Original. 2 tracks in one. The Speed circuit gives you a chance to put your foot down and race. The stunt circuit features the open bridge, the hump back and the loop.



- b) The Autocross. A short, tight-cornering circuit. Great practice for rapid gear changes and controlled acceleration and braking.



- c) The Superstunt. The ultimate challenge featuring fast sections, mountain climbing, the corkscrew, the broken loop, the switchback and the tunnel!

BUDDY RACING

Selecting this option allows player 1 to race against the computer 'drone' car. The computer records his race and allows player 2 to race against both cars.

THE CHAMPIONSHIP RACE



If your time around any of the circuits is quick enough, you will qualify to race for the championship. This means an all out drive against a recording of the current track record holder's best time.

HEAD TO HEAD RACING VIA COMPUTER LINK

Linking your computers together

Before starting the race, switch to the option screen by pressing the 'O'-key (this will not work during the rolling demo). You will find a new option line at the bottom of the screen where you can turn on the link mode. On the PC, you can also select one of two serial ports (COM0 or COM 1). After leaving the option screen, your computer will wait for the other computer to respond. As soon as the link is established, the race is on.

IMPORTANT NOTES

1. The cable should be plugged into the computers **BEFORE** switching on the power to ensure that the RS232 ports are properly initialised.
2. PC: The joystick and the link mode will not work together. You must choose between joystick input or link connection.

Cable: For the link connection, the user can either buy a Null-Modem or you can make your own cable. This is comparatively simple as the cable needs only three wires:

Computer 1:

RS232 - pin:

(GND) 7 -----7 (GND)
(TxD) 2 -----2 (TxD)
(RxD) 3 -----3 (RxD)

Computer 2:

-pin - RS232

ie: pin 7 to pin 7, pin 2 to pin 3 and pin 3 to pin 2.

Alternatively buy a NULL MODEM adaptor if you already have a standard RS232 for your computer.

The cable should be plugged into the machines **BEFORE** switching on the power. Otherwise the RS232 ports may not initialise properly.

RACE DRIVIN' TIPS

- Remember to "flatten out" corners as much as possible i.e. approach wide and don't turn too sharply.
- Enter corners at a controlled speed and accelerate out into the straight.
- If your back end slips out, steer into the skid.
- Always brake in a straight line.

TRACK SPECIFIC TIPS

SPEED TRACK – very fast track but watch your speed and straighten up when approaching the dip and humpback. Be careful of other lunatic drivers.

STUNT TRACK – Beware of taking the junction, jump and bridge too fast. Don't be afraid to cut corners, floor it over the loop but watch out for the humpback.

AUTOCROSS TRACK – Keep in low gears, accelerate hard in the straight and brake hard before the corners.

SUPER STUNT TRACK – watch out for sharp corners at the top of the hill. Controlled driving around mountains. Take off at high speed on the right of the ramp. Fast around broken loop and watch your steering. Take the corkscrew fast and steer into the bends. Straighten up and floor it up to the switchback braking hard at the top. Climb the wall in the tunnel.

Willkommen zu Race Drivin', dem offiziellen Arcade-Nachfolger des legendären Hard Drivin'. Schnallt Euch an und haltet Euch bereit, diese erstaunliche Rennsimulation auf Eurem Computer zu testen.

Ladeanleitungen

Amiga: Diskette einlegen und das Gerät einschalten.

Atari ST: Diskette einlegen und das Gerät einschalten.

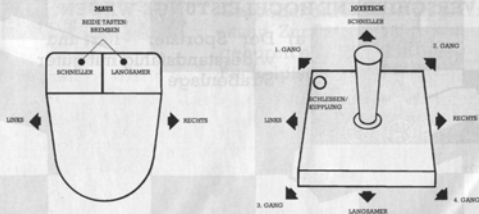
IBM PC:

3.5"-Diskette: Nach dem A:\> Systemzeichen die Diskette einlegen und RACE eingeben.

5.25"-Diskette: Diskette A einlegen. Nach dem A:\> Systemzeichen RACE eintippen.

Steuerungen:

Amiga, Atari ST, IBM PC: Joystick oder Maus zum Lenken benutzen, den Joystick oder die Tastatur für das Einlegen der Gänge.



Lenken:

Maus: Nach links/rechts lenken. Linker Feuerknopf - Beschleunigen. Rechter Feuerknopf - Verlangsamen. Beide Knöpfe - Bremsen.

Joystick: Zum Lenken nach links/rechts ziehen. Hochziehen - Beschleunigen. Zurückziehen - Verlangsamen. Feuer - Bremsen.

Gänge:

Am rechten Rand der Tafel befindet sich die Anzeige für den momentan eingelegten Gang. Ihr könnt auch das Automatikgetriebe wählen.

Joystick: Feuer - Kupplung.

Tastatur: Taste 1 - 1. Gang. Taste 2 - 2. Gang. Taste 3 - 3. Gang. Taste 4 - 4. Gang. Leertaste - Kupplung (gedrückt halten).

SPEZIELLE FEATURES VON RACE DRIVIN'

3 VERSCHIEDENE HOCHLEISTUNGS-WAGEN



- a) Der "Sportster" - hart und widerstandsfähig mit guter Straßenlage



- b) Der "Roadster" - ausgezeichnete Handhabung und exzellente Kurvenlage



- c) Der "Speedster" - schnittig, aerodynamisch einwandfrei und schnell auf den Geraden

3 VERSCHIEDENE RENNSTRECKEN



- a) Das "Original". 2 Strecken in einer. Die Geschwindigkeitsstrecke (Speed Track) gibt Euch die Gelegenheit, das Gaspedal durchzutreten und zu rasen. Zur Stuntstrecke gehören eine offene Brücke, Buckelpiste und der Looping.



- b) Der "Autocross"-Kurs. Eine kurze Strecke mit engen Kurven. Sehr gut geeignet, um das schnelle Wechseln der Gänge, kontrollierte Beschleunigung und das Bremsen zu üben.



- c) Die "Superstunt"-Strecke. Die größte Herausforderung, mit schnellen Abschnitten, Bergsteigungen, dem "Corkscrew" (Korkenzieher), dem unterbrochenen Looping, der Achterbahn und dem Tunnel!

BUDDY RACING (FREUNDSCHAFTSRENNEN)

Bei Wahl dieser Option kann sich Spieler 1 mit dem vom Computer gesteuerten Wagen messen. Der Computer zeichnet dieses Rennen auf und ermöglicht Spieler 2, gegen beide Wagen anzutreten.

CHAMPIONSHIP RACE (MEISTERSCHAFTSRENNEN)



Ist Eure Zeit auf irgendeiner Strecke schnell genug, könnt Ihr Euch für die Teilnahme an der Meisterschaft qualifizieren. Das bedeutet ein Rennen bis zum Letzten gegen den augenblicklichen Rekordhalter, dessen schnellsten Durchgang der Computer aufgezeichnet hat.

KOPF-AN-KOPF-RENNEN ÜBER EINE COMPUTERVERBINDUNG

Das Verbinden Eurer Computer

Schaltet, bevor Ihr das Rennen startet, zum Optionsschirm, indem Ihr die "O"-Taste drückt (dies funktioniert nicht während des Demonstrationsablaufs). Am unteren Bildschirmrand seht Ihr eine neue Optionslinie für die Wahl des Verbindungsmodus. Auf dem PC könnt Ihr außerdem zwischen zwei Serial-Anschlüssen wählen (COM 0 oder COM 1). Nach Verlassen des Optionsschirms wartet Euer Computer auf die Antwort des anderen Geräts. Sobald die Verbindung hergestellt ist, beginnt das Rennen.

WICHTIGE HINWEISE

1. Das Kabel sollte an die Computer angeschlossen werden, BEVOR Ihr den Strom einschaltet, damit die RS232-Ports richtig initialisiert werden können
2. PC: Der Joystick und der Verbindungsmodus funktionieren nicht gleichzeitig. Ihr müßt Euch zwischen Joystick-Anschluß und Computerverbindung entscheiden.

Kabel: Für die Geräteverbindung kann der Benutzer entweder ein Null-Modem kaufen oder sein eigenes Kabel herstellen. Dies ist relativ einfach, weil das Kabel nur aus drei Drähten besteht:

Computer 1:

RS232-Stecker

(GND) 7

(TxD) 2

(RxD) 3

Computer 2:

Stecker-RS232

7 (GND)

2 (TxD)

3 (RxD)

d.h.: Draht 7 an Draht 7, Draht 2 an Draht 3 und Draht 3 an Draht 2.

Wenn Ihr bereits einen Standard-RS232 für Euren Computer besitzt, könnt Ihr auch einen NULL-MODEM-Adapter kaufen..

Das Kabel sollte **VOR** Einschalten des Computers an das Gerät angeschlossen werden, sonst können die RS232-Ports eventuell nicht richtig initialisiert werden.

RACE DRIVIN' TIPS

- Denkt daran, Kurven so weit wie möglich zu "glätten", d.h. im weiten Bogen heranzufahren und nicht zu scharf abzubiegen.
- Fahrt mit kontrollierter Geschwindigkeit in die Kurven und beschleunigt bei der Ausfahrt in die Gerade.
- Wenn das Heck des Wagens ausbricht, müßt Ihr gegenlenken.
- Bremsst immer in einer geraden Linie.

TIPS FÜR DIE EINZELNEN STRECKEN

SPEED TRACK – eine sehr schnelle Strecke, aber achtet auf Eure Geschwindigkeit und haltet den Wagen gerade, wenn Ihr auf die Senke und die Buckelpiste zufahrt. Nehmt Euch vor anderen verrückten Fahrern in Acht.

STUNT TRACK – STUNT TRACK - Paßt auf, daß Ihr die Straßeneinmündung, den Sprung und die Brücke nicht zu schnell nehmt. Schneidet ruhig die Kurven, behaltet im Looping alle vier Räder auf dem Boden, aber seid vorsichtig auf der Buckelpiste.

AUTOCROSS TRACK – Fahrt in niedrigen Gängen, beschleunigt hart auf der Geraden und bremsst scharf vor den Kurven.

SUPER STUNT TRACK - Achtet auf die scharfen Kurven auf dem Hügel. Kontrolliertes Fahren um die Berge herum. Schießt mit hoher Geschwindigkeit rechts von der Rampe los, rasant durch den unterbrochenen Looping, und achtet auf die Lenkung. Nehmt den "Corkscrew" schnell und steuert in die Kurven. Haltet den Wagen gerade und zieht durch die Achterbahn, an deren höchstem Punkt Ihr scharf bremsst. Fahrt im Tunnel die Wand hoch.

Bienvenue à Race Drivin', la suite arcade officielle du légendaire Hard Drivin'. Maintenant, attachez votre ceinture et préparez vous à essayer cette incroyable simulation de course automobile sur votre ordinateur.

Instructions de Chargement

Amiga: Introduisez la disquette et allumez l'ordinateur.

Atari ST: Introduisez la disquette et allumez l'ordinateur.

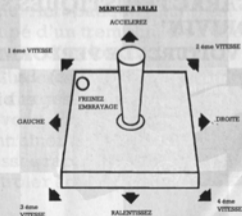
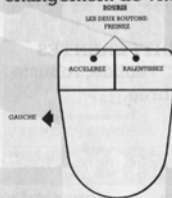
IBM PC:

disquettes 3.5": Au prompt A:/, introduisez la disquette de jeu et tapez RACE.

disquettes 5.25": Introduisez la disquette A. Au prompt A:/, tapez RACE.

Commandes :

Amiga, Atari ST, IBM PC: Utilisez le Joystick ou la Souris pour la conduite, le Joystick ou le Clavier pour le changement de vitesses.



Conduite:

Souris: Déplacer à gauche/ droite pour la direction. Bouton Feu de gauche - Accélérer. Bouton Feu de droite - Décélérer. Les deux boutons - Freiner.

Joystick: Pousser à gauche/droite pour la direction. Vers l'avant - Accélérer. Vers l'arrière - Décélérer. Feu - Freiner.

Changement de vitesses:

Tout à droite du tableau, il y a un indicateur de la vitesse dans laquelle vous êtes. Vous pouvez également sélectionner la transmission automatique.

Joystick: Feu - Embrayage

Clavier: Touche 1 - 1ère Vitesse. Touche 2 - 2nde Vitesse. Touche 3 - 3ème Vitesse. Touche 4 - 4ème Vitesse. Barre d'espacement - Embrayage (Maintenir enfoncé).

CARACTERISTIQUES SPECIALES DE RACE DRIVIN'

3 VOITURES DE PERFORMANCES DIFFERENTES



- a) La "Sportster" - solide, robuste et bien équilibrée.



- b) La "Roadster" - super maniable, excellente pour les virages.



- c) La "Speedster" - hyper aérodynamique, rapide dans les lignes droites.

3 CIRCUITS AUTOMOBILES DIFFERENTS



- a) L'"Original". 2 circuits en un. Le circuit Vitesse (Speed) vous permet d'appuyer sur le champignon et de foncer. Le circuit Acrobatique (Stunt) est équipé d'un tremplin, d'un dos d'âne et d'un looping.



- b) L'"Autocross". Un circuit court, aux virages en épingle à cheveux. Parfait pour s'entraîner à changer de vitesses rapidement et à contrôler accélération et freinage.

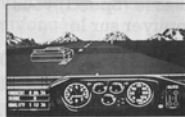


- c) Le "Superstunt" (super acrobatique). Le défi ultime, avec des sections rapides, des pentes raides, le "corkscrew" (tire-bouchon), le looping brisé, les montagnes russes et le tunnel !

PILOTAGE A DEUX (BUDDY RACING)

Si vous sélectionnez cette option, le joueur 1 concourra contre la voiture contrôlée par ordinateur. L'ordinateur enregistrera cette course et le joueur 2 pourra alors concourir contre les deux voitures.

LA COURSE DE CHAMPIONNAT (CHAMPIONSHIP RACE)



Si votre temps sur l'un des circuits est suffisamment rapide, vous vous qualifierez pour le championnat. Pour vous qualifier, vous devrez battre le temps record réalisé sur ce circuit.

COURSE EN TETE A TETE PAR LIAISON D'ORDINATEURS

Connecter vos ordinateurs

Avant de commencer la course, allez à l'écran d'options en appuyant sur la touche 'O' (cette commande ne marchera pas pendant la démo). Vous verrez une nouvelle ligne d'options au bas de l'écran à partir de laquelle vous pourrez activer le mode liaison (link). Sur PC, vous pouvez également sélectionner l'un des deux ports en série (COM0 ou COM 1). Après avoir quitté l'écran des options, votre ordinateur attendra la réponse de l'autre ordinateur. Dès que la connexion est établie, la course peut commencer.

REMARQUES IMPORTANTES

1. Il faut connecter les ordinateurs par câble avant de les allumer, de manière à s'assurer que les ports RS232 sont correctement initialisés.
2. PC: Joystick et mode liaison ne fonctionneront pas ensemble. Vous devez choisir joystick ou connexion par câble.

Câble: Pour la connexion par câble, vous devez acheter un Null-Modem ou fabriquer votre propre câble. C'est relativement simple étant donné que le câble n'a besoin que de trois fils:

Ordinateur 1:

RS232-fiche:

(GND) 7 ----- 7 (GND)

(TxD) 2 ----- 2 (TxD)

(RxD) 3 ----- 3 (RxD)

c.à.d.: fiche 7 à fiche 7, fiche 2 à fiche 3 et fiche 3 à fiche 2.

Vous pouvez également acheter un adaptateur NULL MODEM si vous avez déjà un port standard RS232 sur votre ordinateur.

Il faut connecter les ordinateurs par câble avant de les allumer. Sinon, les ports RS232 risquent de ne pas s'initialiser correctement.

TRUCS DE PILOTE AUTOMOBILE

- Pensez à prendre les virages aussi larges que possible, c.à.d. ne les coupez pas et ne tournez pas trop brusquement.
- Abordez les virages à une vitesse contrôlée et accélérez avant d'arriver dans la ligne droite.
- Si vous dérapez par l'arrière, contrebraquez dans le dérapage.
- Freinez seulement dans une ligne droite.

TRUCS SPECIFIQUES DE CIRCUITS

CIRCUIT VITESSE (SPEED TRACK) - Très rapide mais surveillez votre vitesse et redressez-vous avant d'aborder la descente raide et le dos d'âne. Attention aux pilotes un peu dingues qui se trouvent sur le circuit.

CIRCUIT ACROBATIQUE (STUNT TRACK) - Attention à ne pas prendre la jonction et le tremplin de saut trop rapidement. N'ayez pas peur de couper les virages, foncez dans le looping mais attention au dos d'âne.

CIRCUIT AUTOCROSS (AUTOCROSS TRACK) - Ne passez pas les vitesses supérieures, accélérez beaucoup dans les lignes droites et pensez à bien freiner avant les virages.

CIRCUIT SUPER ACROBATIQUE (SUPER STUNT TRACK)

- Attention aux virages en épingle à cheveux au sommet de la colline. Contrôlez votre conduite dans les montagnes. Décollez à toute vitesse à droite de la rampe. Foncez dans le looping brisé et contrôlez votre direction. Prenez le "corkscrew" très rapidement et surveillez la direction dans les virages. Redressez-vous et accélérez dans les montagnes russes, sans oublier de bien freiner au sommet. Roulez sur le mur dans le tunnel.

Benvenuto a Race Drivin', il seguito ufficiale a gettone del leggendario Hard Drivin'. Adesso allaccia la cintura e stai pronto a collaudare questa stupefacente simulazione di corsa sul tuo computer.

Istruzioni di Caricamento

Amiga: Inserisci il dischetto e accendi la macchina.

Atari ST: Inserisci il dischetto e accendi la macchina.

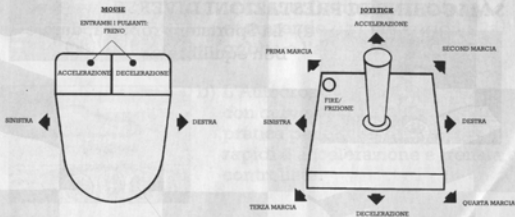
IBM PC:

Dischetti da 3.5: Al segno **A:\>**, inserisci il dischetto di gioco e digita RACE.

Dischetti da 5.25: Inserisci il dischetto **A.** Al segno **A:\>**, digita RACE.

Controlli

Amiga, Atari ST, IBM PC: Usa il Joystick o il Mouse per lo sterzo; il joystick o la tastiera per il cambio.



Lo Sterzo:

Mouse: Sterza a sinistra/destra. Bottone di Fuoco Sinistro - Accelera. Bottone di Fuoco Destro - Rallenta. Entrambi i Bottoni - Frena.

Joystick: Spingi a sinistra/destra per sterzare. Avanti - Accelera. Indietro - Rallenta. Fuoco - Frena.

Marce:

Il pannello contiene un indicatore della marcia in corso sull'estrema destra. Puoi anche selezionare la trasmissione automatica..

Joystick: Fuoco - Frizione

Clavier: Tastiera: Tasto 1 - Prima. Tasto 2 - Seconda. Tasto 3 - Terza. Tasto 4 - Quarta. Barra spaziatrice - Frizione (Tieni schiacciata).

CARATTERISTICHE SPECIALI

3 MACCHINE DI PRESTAZIONI DIVERSE



- a) La Sportster - robusta, dura e ben equilibrata



- b) La Roadster - grande maneggevolezza e superba sterzata



- c) La Speedster - slanciata, aerodinamicamente avanzata e veloce nelle diritture.

3 PISTE DIVERSE



- a) L'Originale. 2 piste in una. Il circuito Veloce ti offre la possibilità di correre a tavoletta. Il circuito acrobatico comprende il ponte apribile, la gobba e l'anello.



- b) L'Autocross. Un circuito corto con curve strette. Ottima pratica per cambi di marcia rapidi e accelerazione e frenata controllate.

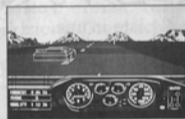


- c) Il Superacrobatico. La sfida ultima comprendente sezioni veloci, corse in salita, il cavatappi, l'anello interrotto, le montagne russe e la galleria!

CORSA A COPPIA

Selezionando questa opzione, il giocatore 1 corre contro la macchina 'radiocomandata' del computer. Il computer registra la sua corsa e permette al giocatore 2 di correre contro entrambe le macchine.

SLA CORSA DI CAMPIONATO



Se il tuo tempo sul circuito è sufficientemente veloce, ti qualifichi per concorrere al campionato. Questo significa guidare all'impazzata contro il miglior tempo della pista.

CORSA TESTA A TESTA IN COLLEGAMENTO COMPUTER

Collegamento dei computer

Prima di iniziare la corsa, passa alla videata opzioni premendo il tasto 'O' (questo non funziona durante la dimostrazione). Troverai una nuova riga di opzioni in basso sullo schermo dove puoi attivare la modalità di collegamento. Sul PC, puoi anche selezionare una delle due porte seriali (COM 0 o COM 1). Uscito dalla videata opzioni, il computer attende che l'altro computer risponda. Appena il collegamento è stabilito, la corsa ha inizio.

NOTE IMPORTANTI

- 1 Il cavo deve essere allacciato ai computer PRIMA di accenderli, per assicurarsi che le porte RS232 siano state inizializzate appropriatamente.
2. PC: Il joystick e la modalità di collegamento non funzionano abbinata. Devi scegliere tra il joystick o il collegamento.

Cavo: Per il collegamento, l'utente può acquistare un Null-Modem, oppure farsi un proprio cavo. Questo è relativamente semplice, dato che il cavo necessita solo di tre fili:

Ordinateur 1:

RS232-polo:

(GND) 7 ----- 7 (GND)

(TxD) 2 ----- 2 (TxD)

(RxD) 3 ----- 3 (RxD)

esempio: polo 7 a polo 7, polo 2 a polo 3 e polo 3 a polo 2.

Alternativamente, acquista un adattatore NULL MODEM, se disponi già di una RS232 standard per il tuo computer

Il cavo deve essere allacciato alle macchine PRIMA di accendere la corrente. Altrimenti le porte RS232 possono non inicializzarsi correttamente.

SUGGERIMENTI

- Ricorda di "appiattare" le curve più che puoi, cioè allargati e non sterzare troppo bruscamente.
- Entra in curva a velocità controllata e accelera per uscire sulla dirittura.
- Se scodi, metti sottosterzo.
- Frena sempre in linea retta.

SUGGERIMENTI SPECIFICI ALLA PISTA

PISTA VELOCE - pista molto veloce, ma stai attento alla velocità e raddrizzati quando ti avvicini alla cunetta e alla gobba. Stai attento agli altri piloti pazzi.

PISTA ACROBATICA - Attento a non affrontare l'incrocio, il salto e il ponte troppo veloce. Non aver paura di tagliare le curve, schaccia pure tutto sull'anello, ma stai attento alla gobba.

PISTA AUTOCROSS - Tieniti in marcia bassa, accelera forte sulle diritture e frena duro prima delle curve.

PISTA SUPERACROBATICA - attento alle curve a secco in cima alla collinetta. Guida controllato sulle montagne. Parti a tutta velocità sulla destra della rampa. Vai veloce sull'anello interrotto e sta attento al volante. Affronta il cavattappi in velocità e sterza in curva. Radrizzati e vai a tavoletta sulle montagne russe, frenando duro in cima. Sali sulle pareti nella galleria.