

KARTING GRAND PRIX

LOADING INSTRUCTIONS

AMIGA

The Loading procedure laid down must be strictly adhered to. Failure to do so may cause data on the disc to be corrupted. If you have been using the computer, SWITCH OFF the computer before you use it to play this game. Switch ON the computer after 10 seconds or more. DO NOT load this disc using a computer RESET. Insert the KARTING disc when the computer asks for the WORK BENCH. AMIGA 1000 owners need to have KICK START 1.2 loaded beforehand. Please ensure disc is WRITE protected.

ATARI ST

Insert the KARTING GRAND PRIX disc in the drive and switch on the computer. When desktop appears, double click on KARTING PRG. The program will then load and run.

IBM PC

Boot MS DOS. Insert the disc in the drive and type KGP. Press the Return Key.

INSTRUCTIONS

KARTING GRAND PRIX is a competition over 8 tracks for 1 or 2 players in 3 skill levels. There is a provision to practise on any track at the first two levels and to select any track surface. In the competition mode, you can select which order the tracks are raced on but the track surface is chosen by the computer. You can only compete at the third skill level if your initials appear in the first three places on the high score table at the second level.

You should select the sprocket size and tyres with care after careful study of the track layout and surface conditions.

The championship screen is shown at loading stage. If your timings are better than the scores shown in the high score table for your class, your initials will be entered in the high score table. If you win that class, you will be shown the animated version of the Championship screen. You can see your overall performance record after completing each track.

There are always three cars on the track. Player 1 controls the blue car and the player 2 the red car.

When the program is loaded, you can exit the Title screen, Championship Screen and the High Score Tables screen by pressing the Fire Button. When the TRACKS screen is displayed, you can exercise various options. Move the $\uparrow/\downarrow$ to highlight various options. Press the F.B. to change the options.

PLAYERS 1 or 2 players.

INITIALS Move $\uparrow/\downarrow$ up or down to change the first letter and press the F.B. Select the second and third letters similarly. In 2 players mode, the second player follows the first player.

IBM PC - Use key H to change the letters and when the first correct letter appears, press B key. Repeat the procedure for the second and third letters of the initials. In two players mode, the second player follows the player 1 in placing the initials.

PRACTISE Practise or Compete. Quit practice by pressing ESC key.

LEVEL NOVICE, AMATEUR OR PROFESSIONAL. You can select Novice or Amateur. You can select Professional only if your initials appear in the first three places on the Amateur high score table.

SPROCKETS HIGH Best acceleration. Worst top speed.

MEDIUM Average acceleration and top speed.

LOW Worst acceleration. Best top speed.

TYRES SOFT Best traction. Worst wear.

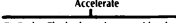
MEDIUM Medium traction and wear.

HARD Worst traction. Best wear.

TRACK Choice of 8 tracks. Press F.B. To highlight the tracks (IBM key B).

DONE Press the F.B. To quit this screen and play the game.

CONTROLS ST & AMIGA

Turn Left  Accelerate Turn Right
Press F.B. To Brake. The brake action overrides the accelerator.

CONTINUED OVERLEAF

KARTING GRAND PRIX

IBM PC

	Player 1	Player 2		Player 1	Player 2
Turn Left	X	1	Accelerate	H	-
Turn Right	C	2	Brake	B	3

GRAND PRIX TABLE

The table is shown after completion of each track. The lower half of the table shows the performance results of all competitions for the last track completed. It shows Time for completing the circuit, Best Lap Time, No. of Laps Completed, Bonus Points and the Total points.

The upper half of the table shows the completion time for each track raced of all competitors. It also shows the running total of the points for all the competitors.

ST Program By: P.Sen

Amiga Program By: G.Ellis Graphics: S.Redpath

© 1987 Anco Software Ltd.

LADEN AMIGA

Die folgenden Anleitungen müssen strengstens eingehalten werden, da sonst die Diskette verdorben werden kann. Wenn Sie den Computer bereits benutzt haben, schalten Sie ihn vor Beginn dieses Spiels AUS. Schalten Sie den Computer erst nach mindestens 10 Sekunden wieder ein. Laden Sie diese Diskette NICHT durch Benutzung von RESET.

Legen Sie die KARTING Diskette ein, wenn der Computer die WORK BENCH verlangt. AMIGA 1000-Besitzer müssen vorher KICK START 1.2 laden. Achten Sie darauf, daß die Diskette schreibgeschützt ist.

ATARI ST

Geben Sie die KARTING GRAND PRIX Diskette in das Laufwerk ein und schalten Sie den Computer an. Wenn das Verzeichnis erscheint, klicken Sie zweimal auf KARTING PRG. Das Programm wird nun geladen und gestartet.

IBM PC

Den Computer mit DOS booten, Diskette in das Laufwerk eingeben und Return drücken.

ANLEITUNG

KARTING GRAND PRIX ist ein Wettbewerb über 8 Strecken mit 3 Geschlichkeitsstufen für 1 oder 2 Spieler. Bei den ersten 2 Leveln besteht die Möglichkeit, jede Strecke und jeden Strassenbelag auszuprobieren. Beim Wettbewerbs-Modus kann die Reihenfolge der Strecken vom Spieler bestimmt werden, aber der Computer bestimmt den Strassenbelag. Sie können nur dann, wenn Ihre Initialen in den ersten 3 Plätzen der Punktestandstabelle der zweiten Stufe erscheint, am Wettbewerb der dritten Geschlichkeitsstufe teilnehmen. Die Größe der Kettenräder und Reifen sollte man mit Umsicht wählen, nachdem die Strecke und deren Zustand genau studiert wurde. Das Bild der Meisterschaft wird beim Laden gezeigt. Wenn Ihre Zeiten besser sind, als die in der Punktestandstabelle Ihrer Klasse, werden Ihre Initialen in die Punktestandstabelle übernommen. Werden Sie Klassensieger, erscheint eine andere Version des Meisterschaftsbildes. Sie können ein Verzeichnis Ihrer gesamten Leistung nach jeder Strecke sehen.

Es gibt immer drei Wagen auf der Strecke. Spieler 1 steuert den blauen Wagen, Spieler 2 den roten.

Wenn das Programm geladen ist, können Sie das Titelbild, das Meisterschaftsbild und die Punktestandstabelle verlassen, indem Sie den Feuerknopf drücken. Bei dem Bild der Strecken (TRACKS) haben Sie verschiedene Wahlmöglichkeiten. Benutzen Sie den Joystick, um die Optionen hervorzuheben. Drücken Sie den Feuerknopf, um die Optionen zu ändern.

PLAYERS

1 oder 2 Spieler

INITIALS

Bewegen Sie den Joystick rauf oder runter, um den ersten Buchstaben zu ändern, und drücken sie den Feuerknopf. Wählen Sie ebenso den zweiten und dritten Buchstaben. Bei der 2-Spieler-Option folgt der zweite Spieler dem ersten.

IBM PC

Betätigen Sie die Taste H, um die Buchstaben zu ändern. Wenn der erste richtige Buchstabe erscheint, drücken Sie 'B'. Wählen Sie ebenso den zweiten und dritten Buchstaben. Bei der 2-Spieler-Option folgt der zweite Spieler dem ersten.

PRACTICE LEVEL

Üben oder am Wettbewerb teilnehmen. Beenden Sie einen Probelauf mit ESC.

ANFANGFR, AMATEUR oder PROF! Sie können Anfänger oder Amateur wählen. Profi kann nur gewählt werden, wenn Ihre Initialen in der Punktestandstabelle der Amateure in den ersten drei Plätzen erscheint.

SPROCKETS

(Kettenräder)

HIGH

Beste Beschleunigung. Niedrigste Höchstgeschwindigkeit.

MEDIUM

Durchschnittliche Beschleunigung und Höchstgeschwindigkeit.

LOW

Niedrigste Beschleunigung. Beste Höchstgeschwindigkeit.

TYRES

(Reifen)

SOFT

Beste Bodenhaftung. Grösste Abnutzung.

MEDIUM

Mittelmässige Bodenhaftung und Abnutzung.

HARD

Schlechte Bodenhaftung. Geringe Abnutzung.

TRACK

8 Strecken stehen zur Wahl. Drücken Sie den Feuerknopf, um Strecken hervorzuheben.

DONE

Drücken Sie den Feuerknopf, um dieses Bild zu verlassen und das Spiel zu beginnen.

STEUERUNGEN ST/AMIGA

Beschleunigung

Nach links ————— Nach rechts

Drücken Sie den Feuerknopf, um zu bremsen. Bremsen verhindert Gasgeben.

IBM PC

	Spieler 1	Spieler 2		Spieler 1	Spieler 2
Nach links biegen	X	1	Beschleunigen	H	
Nach rechts biegen	C	2	Bremsen	B	3

GRAND PRIX TABELLE

Die Tabelle erscheint, wenn eine Strecke beendet ist. Die untere Hälfte zeigt die Ergebnisse aller bisherigen Wettrennen auf dieser Strecke. Gezeigt werden: Zeit für die Runde, die beste Zeit, Anzahl vollendeter Runden, Bonuspunkte und der Gesamtpunktestand.

Die obere Hälfte der Tabelle gibt die Zeiten für alle Strecken und Teilnehmer an, sowie den Gesamtpunktestand aller Teilnehmer.

ST Programm von: G. Ellis. Grafiken: S. Redpath

© 1987 Anco Software Ltd.

CHARGEMENT AMIGA

Les instructions suivantes sont obligatoires pour ne pas altérer le disque. ETEIGNEZ l'ordinateur si vous l'avez utilisé avant de jouer à ce jeu. Allumez l'ordinateur au bout de 10 secondes ou plus. NE PAS charger le disque en utilisant le RESET de l'ordinateur. Introduire le disque lorsque l'ordinateur affiche WORKBENCH. Le KICKSTART 1.2 doit être chargé avant dans le cas de l'Amiga 1000. Vérifiez que le disque soit en write protect.

ATARI ST

Introduire le disque de KARTING GRAND PRIX dans la fente et allumer l'ordinateur. Lorsque Desktop apparaît, appuyez deux fois sur KARTING PRG. Le chargement du programme suivra et il sera ensuite prêt.

IBM PC

Amorcez MS DOS. Insérez la disquette dans le lecteur et tapez KGP. Appuyez sur la touche Return.

INSTRUCTIONS

Le GRAND PRIX DE KARTINGS est un concours sur 8 circuits, pour 1 ou 2 joueurs, avec 3 niveaux d'adresse. Vous pouvez tester n'importe quel circuit aux deux premiers niveaux et choisir n'importe quelle surface. En régime concours, vous pouvez choisir l'ordre des circuits sur lesquels les courses ont lieu mais l'état des pistes est sélectionné par l'ordinateur. Vous ne pourrez prendre part aux courses au troisième niveau que si vos initiales apparaissent dans les trois premiers au deuxième niveau.

Le choix des pignons et des pneus se fera avec précaution après avoir étudié le circuit et l'état des pistes. L'écran des concours apparaît au moment du chargement. Si vos résultats sont meilleurs que ceux indiqués dans le tableau des scores élevés, pour votre catégorie, vos initiales y seront inscrites. Si vous gagnez cette catégorie, la version animée de l'écran des concours vous sera présentée. Vous avez aussi la possibilité de regarder votre performance après chaque circuit. Il y a toujours trois voitures sur le circuit. Le joueur 1 contrôle la voiture bleue et le joueur 2 contrôle la rouge.

Lorsque le programme est chargé, vous quittez le générique l'écran des concours et le tableau des scores élevés en appuyant sur le bouton de tir. Lorsque l'écran des CIRCUITS apparaît, vous avez le choix entre plusieurs options. Déplacez le joystick pour les faire apparaître. Appuyez sur le bouton de tir pour les changer.

JOUEURS 1 ou 2 joueurs

INITIALES Déplacez le joystick soit vers le haut ou le bas pour changer la première lettre et appuyez sur le bouton de tir.

Choisissez la deuxième et la troisième lettres de la même manière. En cas de deux joueurs, le deuxième joueur suit le premier.

IBM PC

Utilisez la touche H pour changer les lettres et quand la lettre correcte apparaît, appuyez sur la touche B. Procédez de même pour la seconde et la troisième lettre des initiales. En mode à deux joueurs, le second joueur place les initiales après le joueur 1.

PRATIQUE Pratique ou compétition. Quitter la pratique en appuyant sur la touche ESC.

NIVEAUX DEBUTANT, AMATEUR OU PROFESSIONNEL. Vous pouvez choisir débutant ou amateur. Vous ne pourrez choisir professionnel que si vos initiales apparaissent dans les trois premiers au tableau des scores élevés dans la catégorie Amateur.

PIGNONS ELEVES meilleure accélération. Vitesse élevée pauvre.

MOYENS accélération moyenne et vitesse élevée.

BAS accélération pauvre - meilleure vitesse élevée.

PNEUS MOUS meilleure traction - pauvre usure.

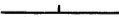
MOYENS usure et traction moyennes.

DURS Pauvre traction - meilleure usure

CIRCUIT Choix entre 8 circuits. Appuyez sur le bouton de tir pour mettre les circuits en évidence (IBM-B).

FINI Appuyez sur le bouton de tir pour quitter l'écran et jouer le jeu.

CONTROLES ST/AMIGA

Tourner à gauche  Tourner à droite
Appuyer sur le bouton de tir pour freiner. Le freinage annule l'accélération.

IBM PC

	Joueur 1	Joueur 2		Joueur 1	Joueur 2
Virage à gauche	X	1	Accélérer	H	
Virage à droite	C	2	Freiner	B	3

TABLEAU DU GRAND PRIX

Le tableau apparaît après la compétition pour chaque piste. La partie inférieure du tableau montre les résultats de toutes les compétitions pour la dernière piste terminée. Il indique le Temps (Time) mis pour compléter le circuit, Le Temps du Meilleur Tour (Best Lap Time), la Nombre de Tours Complétés (No. of Laps Completed), les Points de Bonus et le Total des points.

La partie supérieure du tableau montre le temps mis pour compléter chaque circuit par tous les pilotes. Il indique également le total des points de chaque pilote.

Programme ST par: P. Sen

Programme Amiga par: G. Ellis

Graphismes: S Redpath

© 1987 Anco Software Ltd.