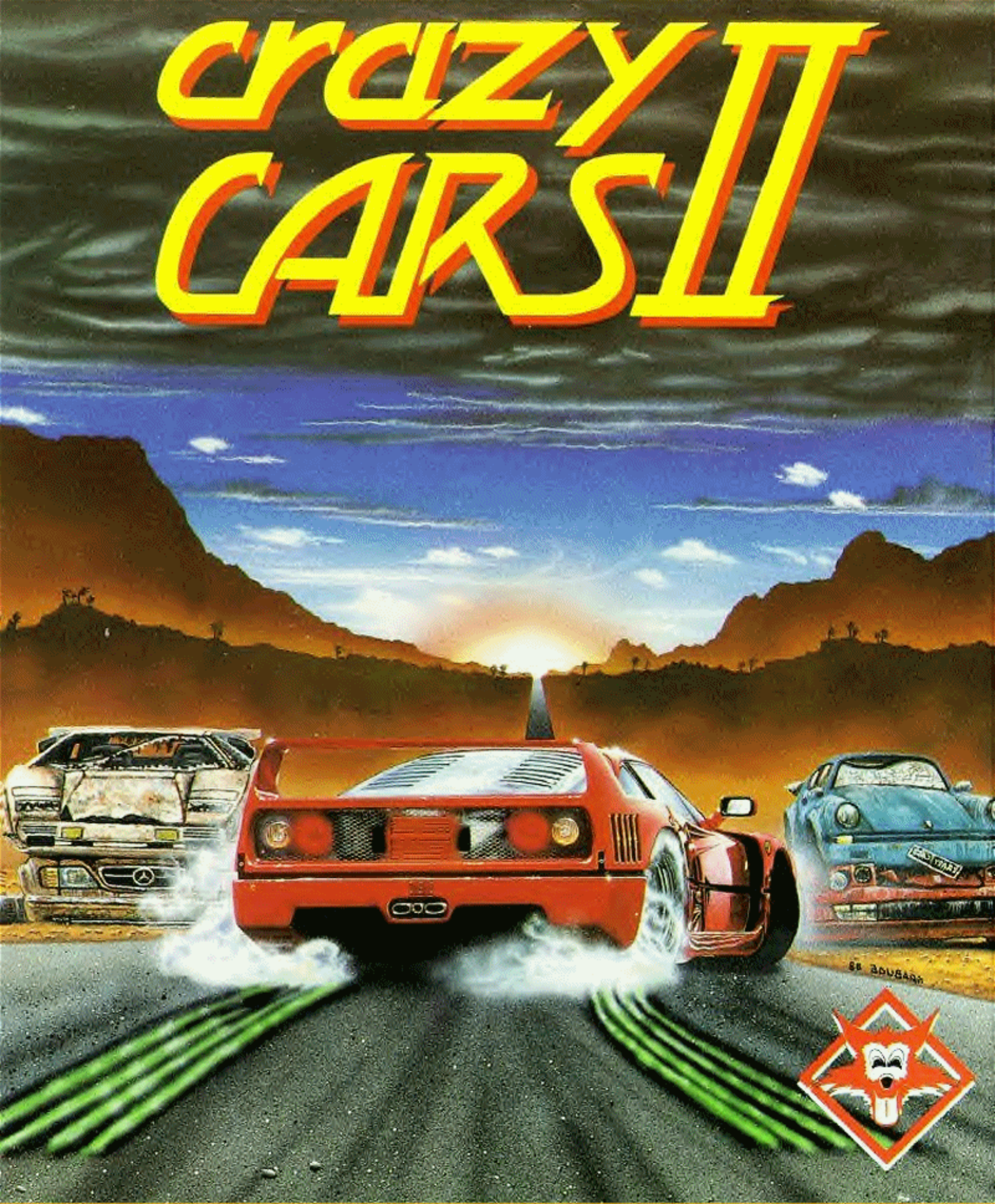
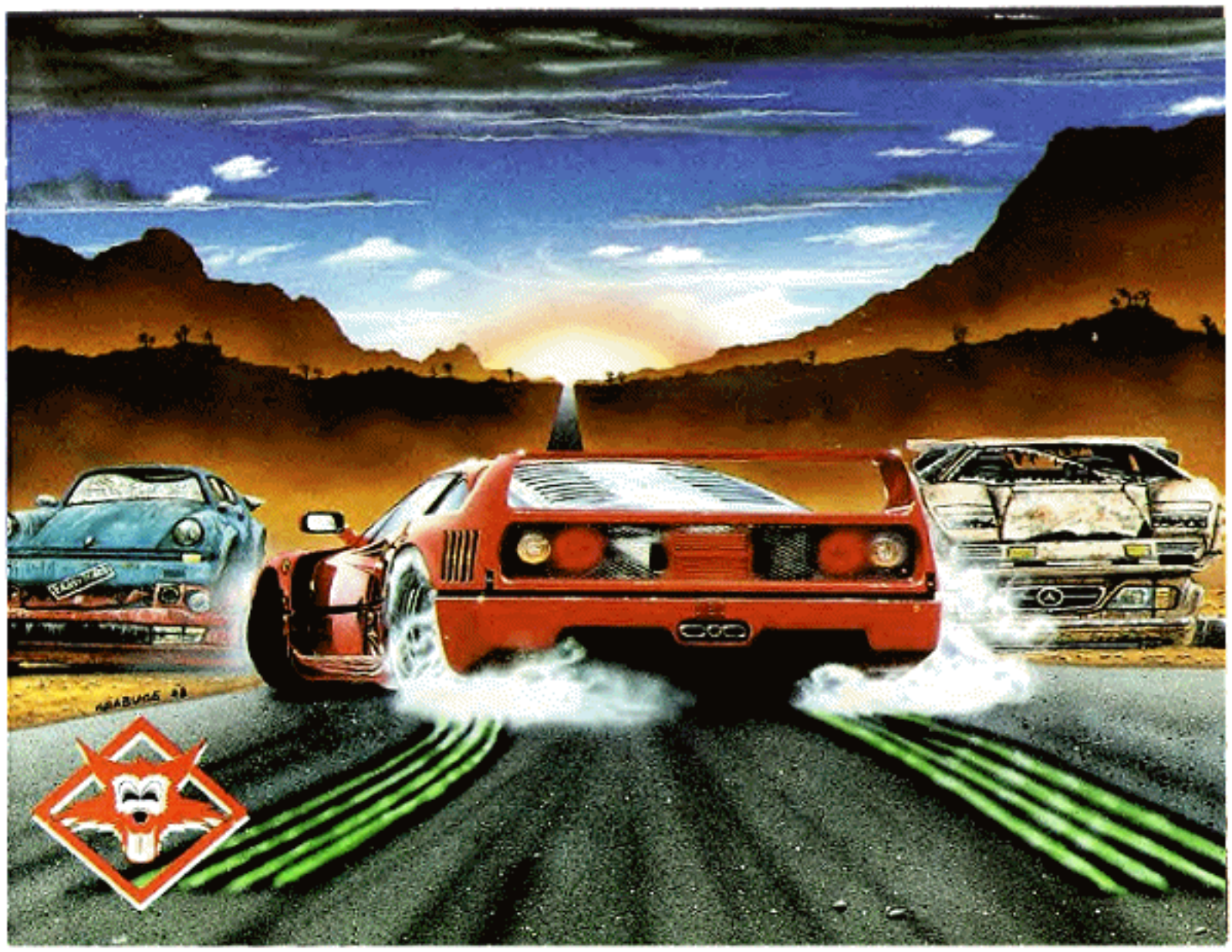
CRAZY CARS II



crazy CARS II



CRAZY CARS II
BY
TITUS

1- Installation :

Sur PC/XT/AT/PS, allumez votre écran, puis votre ordinateur et insérez votre disquette MS/DOS (ou PC/DOS) dans votre premier lecteur interne. Votre ordinateur va lire le système d'exploitation sur cette disquette, puis il affichera un A > .

Retirez votre disquette MS/DOS du lecteur puis insérez le disque CRAZY CARS 2 dans le même lecteur, et tapez A: CC2.

Sur AMIGA 1000 512 Ko, allumez votre écran, puis votre ordinateur et insérez votre disquette KICKSTART (version 1.2 au moins) dans le lecteur interne. L'AMIGA va lire le système interne sur cette disquette, puis il vous demandera la disquette WORKBENCH. A ce moment-là, vous passez dans la phase d'installation commune à tous les AMIGA.

Sur AMIGA 500, 2000 et 1000 (dont la phase précédente a parfaitement fonctionné), insérez la disquette CRAZY CARS 2 à la place de la disquette WORKBENCH.

Sur ATARI 520 ST, 1040 ST, MEGA ST2, et MEGA ST4, équipés du TOS en ROM, et d'un ou plusieurs lecteurs de disquette trois pouces et demi : vérifiez que votre ordinateur est bien éteint, allumez votre écran, puis votre ordinateur, et insérez la disquette CRAZY CARS 2 dans le premier lecteur de votre ordinateur.

ATTENTION :
La disquette de CRAZY CARS 2 ne doit jamais être retirée du lecteur de disquette pendant tout le temps d'utilisation.

2 - Commandes :
PC & Compatibles:
La touche F1 permet de régler la palette du jeu (seulement carte CGA).
La touche F2 permet de choisir son mode de contrôle: (clavier/joystick)
La touche F3 permet de couper ou de remettre le son.
La touche F4 permet la commutation de l'écran en monochrome ou couleur (seulement carte CGA)
La touche F5 permet d'abandonner la partie.
La touche F6 permet l'affichage (ou non) du volant d'aide.
La touche F7 permet de consulter la carte
La touche F8 connecte ou déconnecte le détecteur de radar (voir 5.12)
La touche F9 permet la commutation du compteur de vitesse (MP/KM)
La touche F10 interrompt le déroulement du jeu jusqu'au prochain appui sur F10 (F10 = pause).

Vous dirigez votre Ferrari F40 à l'aide du joystick ou des touches fléchées du clavier. Les commandes reçues sont interprétées de la manière suivante :

HAUT ..... Accélération
BAS ..... Freinage
GAUCHE ..... Tourner le volant à gauche
DROITE ..... Tourner le volant à droite

BARRE ESPACE ..... Changement de vitesse (LOW/HIGH)

Lors de la saisie du nom du joueur après la fin d'une partie, vous devez choisir une par une les lettres du nom, en vous positionnant dessus à l'aide des touches flêchées du clavier, et en validant chaque lettre avec la barre d'espacement. Lorsque toutes les lettres du nom ont été écrites, positionnez-vous sur le mot END et validez encore une fois avec la barre d'espacement. Le nouveau score est alors enregistré sur la disquette.

AMIGA :

La touche F2 permet de consulter la carte
La touche F3 connecte ou déconnecte le détecteur de radar (voir 5.12)
La touche F4 permet la commutation du compteur de vitesse (MP/KM)
La touche F5 permet d'abandonner la partie.
La touche F6 permet l'affichage (ou non) du volant d'aide.
La touche F7 permet de choisir son mode de contrôle: (soit joystick, soit souris)
La touche F10 interrompt le déroulement du jeu jusqu'au prochain appui sur F10 (F10 = pause).

Vous dirigez votre Ferrari F40 à l'aide du joystick ou de la souris. Les commandes reçues sont interprétées de la manière suivante :

HAUT ..... Accélération
BAS ..... Freinage
GAUCHE ..... Tourner le volant à gauche

DROITE .....Tourner le volant à droite
Bouton Fire du joystick ou bouton de gauche de la souris: Changement de vitesse (LOW/HIGH)

Lors de la saisie du nom du joueur après la fin d'une partie, vous devez choisir une par une les lettres du nom, en vous positionnant dessus à l'aide du joystick, et en validant chaque lettre avec le bouton FIRE. Lorsque toutes les lettres du nom ont été écrites, positionnez-vous sur le mot END et validez encore une fois avec le bouton FIRE.
Le nouveau score est alors enregistré sur la disquette.
Si vous voulez jouer directement, sans écouter toute la musique de présentation, il suffit de maintenir le bouton FIRE du joystick enfoncé dès les premières mesures de la musique.

ATARI ST :

La touche F1 permet de régler la fréquence de votre écran soit : 50 ou 60 Hz.
La touche F2 permet de consulter la carte
La touche F3 connecte ou déconnecte le détecteur de radar (voir légende12 du tableau de bord)
La touche F4 permet la commutation du compteur de vitesse (MP/KM)
La touche F5 permet d'abandonner la partie.
La touche F6 permet l'affichage (ou non) du volant d'aide.
La touche F7 permet de choisir son mode de contrôle: (soit clavier/joystick, soit souris)
La touche F10 interrompt le déroulement du jeu jusqu'au prochain appui sur F10 (F10 = pause).

Vous pouvez diriger votre Ferrari F40 tout aussi bien avec le clavier, ou la souris ou encore le joystick de votre Atari ST. Les commandes reçues sont interprétées de la manière suivante :

HAUT (ou bouton de droite de la souris).....Accélération
BAS (ou bouton de gauche de la souris) .....Freinage
GAUCHE.....Tourner le volant à gauche
DROITE.....Tourner le volant à droite
BARRE ESPACE .....Changement du rapport de vitesse

Lors de la saisie du nom du joueur après la fin d'une partie, vous devez choisir une par une les lettres du nom en vous positionnant dessus à l'aide des touches flêchées du clavier, ou du joystick, et en validant chaque lettre avec la barre d'espacement ou le bouton FIRE du joystick.
Lorsque toutes les lettres du nom ont été écrites, positionnez-vous sur le mot END et validez encore une fois avec la barre d'espacement ou le bouton FIRE du joystick.
Le nouveau score est alors enregistré sur la disquette.

3 - L'HISTOIRE :

Le gang des casseurs de voitures nargue la police corrompue de quatre états des états unis (UTAH, COLORADO, ARIZONA,NEW MEXICO). En effet ces individus sans scrupules volent toutes les automobiles de luxe avec la complicité de quelques policiers verreux supervisant les opérations.
Le service intervention du FBI décide de mettre un terme à ses activités illégales et scandaleuses. On vous envoie comme appat pour démasquer les policiers impliqués dans

le traffic qui a déjà volé ou détruit presque toutes les Mercedes, Porsche, Lamborghini et Ferrari.
Mais vous disposez tout de même pour votre mission de la dernière née des Ferrari: la fantastique F40 dont le tableau de bord a été agrémenté d'un équipement électronique hyper sophistiqué. Malheureusement, les voleurs se doutent de quelques choses et essaient de vous faire abbatre par les policiers faisant partie de la bande. Vos ennemis sont à la fois les policiers appartenant au complot, et ceux, encore honnête, à la recherche des voleurs, qui voient passer sur leur territoire une F40 à 300 KM/H.

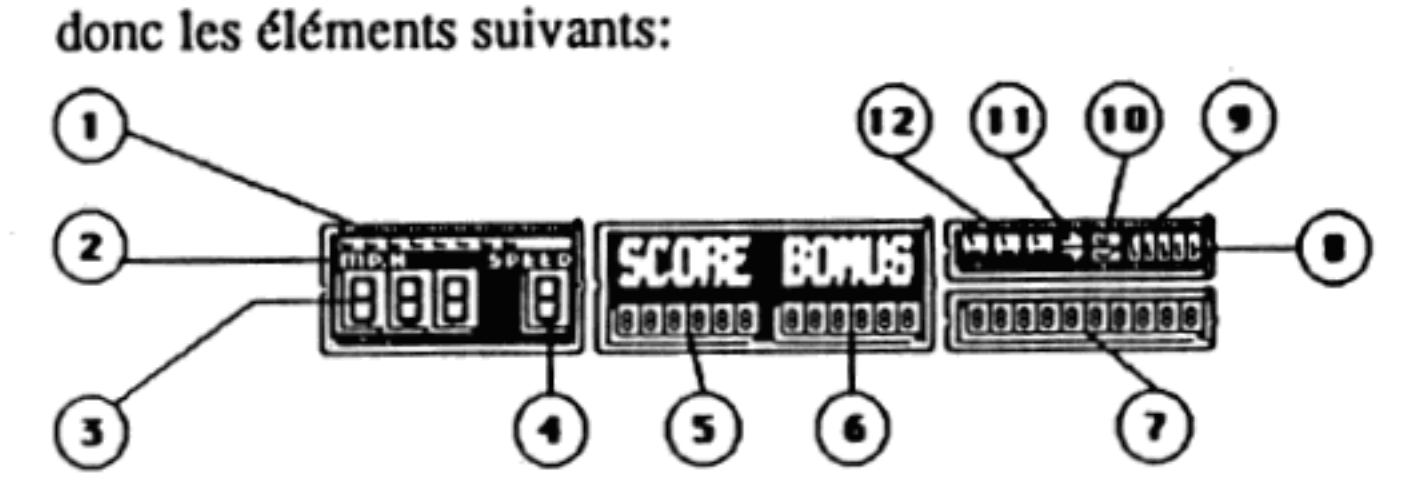
4- QUE FAIRE POUR REMPLIR VOTRE MISSION ?

Au début de la partie votre position de départ, ainsi que l'endroit à atteindre vous sont indiqués sur la carte. Vous devrez faire appel en permanence à cette carte pour trouver votre chemin.
A chaque croisement, votre ordinateur de bord vous indique l'orientation et le numéro de la route secondaire que vous pouvez prendre. L'espace de jeu représente le véritable circuit routier de 4 états des états-unis, et vous ne pourrez pas en sortir (barrage infranchissable). Dès que vous dépassez la limitation de vitesse qui est de 55 Mph (environ 90 km/h), deux types d'obstacles apparaitrons.
Les voitures de polices essairont de vous barrer la route et les policiers essaieront de dresser des barrages pour vous empêcher de passer.
Pour franchir les barrages vous devrez prendre le risque de quitter la route, sous peine de voir votre Ferrari exploser.

Dès que vous apercevez une route qui rejoint celle sur laquelle vous vous trouvez, vous pouvez couper à travers champs en évitant toutefois les poteaux télégraphiques et les bornes kilométriques.
Dès que vous démarrez le moteur de votre F40, le chronomètre décompte le temps de votre mission. Si celui ci arrive à zéro, votre Ferrari explose, et votre mission sera un échec.

5- LE TABLEAU DE BORD DE VOTRE FERRARI:

Le tableau de bord de la F40 du service intervention du FBI a été étudié spécialement pour votre mission... Il comporte donc les éléments suivants:



1 Compte tours du moteur de votre Ferrari F40
2 Indicateur du mode d'affichage du compteur de vitesse (en KM/H ou MP/H)
3 Compteur de vitesse (tachymètre)
4 Indicateur du rapport de la boîte de vitesse (H pour High ou L pour Low)
5 Compteur digital de score
6 Compteur digital du bonus
7 Chronomètre/ ordinateur de repérage (indique au moment des croisements: la direction (gauche ou droite) de la prochaine séparation en deux de la route sur laquelle se trouve la voiture, ainsi que son numéro (même numéro que sur la carte routière)

8 Indicateurs de la distance du radar (ou de la voiture de police) le plus proche.
9 Indicateur de la détection d'un radar (ou d'une voiture de police)
10 Indicateur du bon fonctionnement du radar.
11 Indicateurs de l'orientation du radar (ou de la voiture de police) le plus proche.
12 Commutateur Marche/Arrêt du détecteur de radar.

6- SCORE ET BONUS :

Score :

Le score augmente au cours du jeu en fonction du kilométrage parcouru.

A la fin d'une étape, le bonus est additionné au score.

Bonus :

Au départ de la première poursuite, votre compteur de bonus est initialisé à 20000 points (40000 à la deuxième étape,60000 à la troisième.....).

A chaque poursuite, le bonus et le temps correspondent au parcours idéal estimé par votre ordinateur de bord.

Ce compteur diminue rapidement en fonction de la distance parcourue. A chaque fois que la Ferrari réussit à franchir un barrage de police, le bonus augmente de 10000 points.

Le bonus est acquis si l'étape est parcourue avant que le chronomètre soit a zéro.

7- REMERCIEMENTS :

G. Espeche , A. Fernandes , D. Fernandes , V. Berthelot, E. Zmiro , J.M Masson , P. Pamart, P. Saintin, F. Moreau, Grabuge, P. Pateau , M. Vulpillat , P. Saintin , E. Caen , H. Caen , A. Delpuch , J.L Leonardon, S.Jeffrey, S.Bailey, I. Higgins, Access Team...

Copyright TITUS 1988