

BUGGY BOY



BUGGY BOY



BUGGY BOY



BUGGY BOY is the ultimate driving challenge. Be prepared for the bumpiest ride of your life, over 5 of the roughest courses ever devised for 4 wheels. You must race across terrain littered with boulders, trees, brickwalls and fences whilst following the rough outline of the track through narrow valleys, across even narrower bridges and through dark tunnels.

Use your skills to dodge these obstacles or jump over them by hitting the logs that lie across the track, sending your Buggy soaring through the air. Driving over tree stumps and small rocks will tilt your Buggy onto two wheels allowing you to squeeze through narrow gaps; but don't oversteer, as you will lose control and return to 4 wheel drive!

The course is not your only enemy. The clock is ticking and you will be disqualified from the race if you do not complete each leg in the allowed time limit. Extra time for the next leg can be collected by driving through the dangerously placed "time" gates.

Additional points are scored by collecting the flags and driving through the score gates. Collecting the flags in the specified order will give you a larger bonus, as will bumping into the football!!

When the going gets tough, put your foot to the floor (finger on the button?), and get ready for more thrills and spills than ever before.

BUGGY BOY est l'épreuve de conduite la plus périlleuse qui soit. Attendez-vous à la ballade la plus pleine de cahots de votre vie sur 5 des parcours les plus rudes jamais conçus pour des roues. Il vous faut foncer à travers un terrain jonché de grosses pierres, d'arbres, de murs en briques et de barrières tout en suivant le tracé grossier de la piste à travers des vallées étroites, sur des ponts encore moins larges et dans des tunnels obscurs.

Utilisez toute votre adresse pour éviter ces obstacles ou sautez par-dessus en heurtant les souches qui gisent en travers de la piste, en faisant bondir en l'air votre Buggy. La conduite sur ces souches d'arbres et petits rochers fera basculer votre Buggy sur deux roues, ce qui vous permettra de franchir les passages étroits; mais ne braquez pas trop, car vous perdriez le contrôle du véhicule et retomberiez sur 4 roues.

Le parcours n'est pas votre seul ennemi. Le tic-tac de l'horloge est inexorable et vous serez mis hors-course si vous n'accomplissez pas chaque étape dans les délais impartis. Il est possible d'acquérir un bonus de temps pour l'étape suivante en passant par les portes "temps" dangereusement situées.

Des points supplémentaires sont acquis en ramassant des drapeaux et en passant par les portes "score". Le ramassage des drapeaux dans l'ordre indiqué vous donnera un important bonus, de même que le fait de heurter le ballon.

Lorsque la situation devient difficile, placez votre pied sur le plancher (doigt sur le bouton?) et soyez prêt pour des émotions et des culbutés encore plus sévères que les précédentes.

BUGGY BOY die echte Herausforderung für Rennfahrer! Mach Dich gefäßt auf die holprigste Fahrt Deines Lebens, auf 5 der schwierigsten Strecken, die je mit 4 Rädern bewältigt wurden. Das Rennen geht über ein Gelände mit riesigen Felsblöcken, Bäumen, Mauern und Zäunen, durch die wildesten Schluchten, über schmale Brücken und durch stockfinstere Tunnels.

Du wirst Deine ganzen Fahrkünste brauchen, um diesen Hindernissen auszuweichen oder sie mit einem gekonnten Anlauf zu überspringen. Wenn Dein Buggy auf Baumsäulen und Felsbrocken auffährt, neigt er sich zur Seite und fährt auf zwei Rädern weiter, so daß Du Dich auch durch die engsten Spalten zwängen kannst. Dabei darfst Du nur nicht übersteuern, da der Wagen sonst außer Kontrolle gerät und wieder auf 4 Räder zu stehen kommt.

Aber die waghalsige Strecke ist nicht Deine einzige Sorge. Die Uhr tickt unbarmherzig, es ist eine Rennen gegen die Zeit. Wenn Du es nicht schaffst, die einzelnen Rennstrecken in der vorgesehenen Zeit zu absolvieren, wirst Du disqualifiziert. Zusätzliche Zeit für die nächste Strecke kannst Du Dir ergattern, wenn Du es wagst, durch die gefährlichen Zeit-Tore zu fahren.

Weitere Punkte werden Dir gutgeschrieben, wenn Du Flaggen einsammelst und durch die Punkte-Tore saust. Das Einsammeln der Flaggen in einer bestimmten Reihenfolge bringt Dir einen noch höheren Bonus ein, und dasselbe gilt, wenn Du mit dem Fußball zusammenprallst.

Falls die Sache brenzlig wird, drück den Fuß mal feste auf den Boden (Finger auf den Knopf?) – und mach Dich gefäßt auf die Dinge, die da kommen sollen.

Ladeanleitung

Commodore 64/128 (Kassette)
SHIFT & RUN/STOP

Commodore 64/128 (Diskette)
LOAD "BUGGYBOY",8,1

Spectrum (48k Kassette)
LOAD "

Spectrum (128k Kassette)
LOAD " oder eingebauten Lader benutzen

Spectrum (128k Diskette)
Eingebauten Lader benutzen

Schneider 464/6128 (Kassette)
Ctrl & ENTER

Schneider 464/6128 (Diskette)
RUN "BUGGY"

Atari ST
Diskette einlegen und Computer rücksetzen

Bedienung

Spectrum

Joystick oder definierbare Tasten

Schneider

Joystick oder definierbare Tasten

Joystickmanöver:	
Hoch	- Gas geben
Ab	- Bremsen
Links	- Linkskurve
Rechts	- Rechtskurve
Feuer	- Schalten

© Elite Systems Ltd. - 1987

Alle Rechte weltweit vorbehalten. Jegliches Kopieren, Vervielfältigen, der Verleih und Wiederverkauf sowie die Verbreitung und öffentliche Vorführung sind ohne die vorherige ausdrückliche und schriftliche Zustimmung von Elite Systems Ltd. strengstens untersagt.

Garantie

Das vorliegende Softwareprodukt ist nach den höchsten Qualitätsanforderungen sorgfältig entwickelt und hergestellt worden. Den beiliegenden Anleitungen zum Laden des Programms ist genau Folge zu leisten. Sollten aus irgendwelchen Gründen Schwierigkeiten beim Betreiben des Programms auftreten, und liegt die Vermutung nahe, daß das Band defekt ist, senden Sie dieses bitte an die folgende Anschrift:

Customer Services Dept.
Elite Systems Ltd
Eastern Avenue
Lichfield
WS13 6RX
England
Telex 336130 ELITE G

Unsere Qualitätskontrollabteilung wird das Produkt testen und Ihnen sofort einen kostenlosen Ersatz zukommen lassen. Ihre Rechte werden dadurch in keiner Weise eingeschränkt.

© 1987 Taito Corporation
Developed by TATSUMI

Instructions pour le chargement

Commodore 64/128 (Cassette)
SHIFT + RUN/STOP

Commodore 64/128 (Disquette)
LOAD "BUGGY BOY",8,1

Spectrum (48k Cassette)
LOAD "

Spectrum (128k Cassette)
LOAD " ou utiliser le chargeur incorporé

Spectrum (128k Disquette)
Utiliser le chargeur incorporé

Amstrad 464/6128 (Cassette)
Ctrl et enter

Amstrad 464/6128 (Disquette)
RUN "BUGGY"

Atari ST
Insérer la disquette et remettre l'ordinateur à l'état initial

Instructions de jeu

Spectrum

Manette ou clavier redéfinissable

Amstrad

Manette ou clavier redéfinissable Commande par manette:

Commodore	Haut - accélérer
	Bas - décélérer
Manette porte 2 seulement	Gauche - Tourner à gauche
Atari ST	Droite - Tourner à droite
Manette seulement	Feu - Changement de vitesse

© Elite Systems Ltd. - 1987

Tous droits réservés dans le monde entier. La copie, le prêt, la diffusion radiotélévisée ou la revente sans autorisation expresse écrite d'Elite Systems sont strictement interdits.

Garantie

Ce logiciel a été mis au point et fabriqué dans le respect des normes de qualité les plus strictes. Veuillez lire avec soin les instructions de chargement jointes. Si pour une quelconque raison vous avez des difficultés à exécuter le programme et pensez que la bande est défectueuse; renvoyez-le directement à l'adresse suivante:

Customer Services Dept.,
Elite Systems Ltd.,
Eastern Avenue,
Lichfield,
WS13 6RX, England
Telex: 336130 ELITE G

Notre Département du Contrôle de Qualité essaiera le produit et vous fournira immédiatement et gratuitement un produit de remplacement. Notez par ailleurs que cela n'affecte en rien vos droits légaux.

© 1987 Taito Corporation
Mis au point par Tatsumi

Loading Instructions

Commodore 64/128 (Cassette)
SHIFT + RUN/STOP

Commodore 64/128 (Disk)
LOAD "BUGGY BOY",8,1

Spectrum (48k Cassette)
LOAD "

Spectrum (128k Cassette)
LOAD " or use built-in loader

Spectrum (128k Disk)
Use built-in loader

Amstrad 464/6128 (Cassette)
Ctrl and enter

Amstrad 464/6128 (Disk)
RUN "BUGGY"

Atari ST
Insert disk and reset computer

Playing Instructions

Spectrum

Joystick or redefinable keyboard

Amstrad

Joystick or redefinable keyboard

Joystick control:

Up	- Accelerate
Down	- Decelerate
Left	- Turn left
Right	- Turn right
Fire	- Change gear

© Elite Systems Ltd. - 1987

All rights reserved worldwide. Unauthorised copying, lending, broadcasting or resale without the express written permission from Elite Systems Ltd. is strictly prohibited.

Guarantee

This software product has been carefully developed and manufactured to the highest quality standards. Please read carefully the instructions for loading which are included. If for any reason you have difficulty in running the program, and believe that the tape is defective, please return it directly to the following address:

Customer Services Dept.
Elite Systems Ltd.
Eastern Avenue,
Lichfield,
WS13 6RX, England
Telex 336130 ELITE G

Our Quality Control Department will test the product and supply an immediate replacement at no extra cost. Please note that this does not affect your statutory rights.

© 1987 Taito Corporation
Developed by TATSUMI

BUGGY BOY

SPECTRUM INSTRUCTIONS

Side 1 – 48K Spectrum

Side 2 – 128K +2 Spectrum

48K Loading Instruction: LOAD ""

128K +2 and +3 Disk Loading Instruction: Press Enter Key

48K Playing Instructions

One track in memory at one time – Multi load selecting a track will cause the program to load it off tape or disk if it is not in memory.

128K Playing Instructions

Same as 48K version but does not have multi load – all tracks are in memory at the same time.

Pre-defined Keys

P = Up L = Down X = Left C = Right Space = Fire

or re-definable keyboard.

Joystick Controls

Change Gear: Fire & Up – High Gear

Fire & Down – Low Gear

Left = left

Fire & Left = fast left

Right = right

Fire & Right = fast right

LADEANLEITUNG FÜR SPECTRUM

Seite 1 – 48K Spectrum

Seite 2 – 128K +2 Spectrum

48K Ladebefehl: LOAD ""

128K +2 und +3 Disk Ladearbeitung: ENTER-Taste drücken

48K Spielanleitung

Gleichzeitig befindet sich immer nur eine Rennstrecke im Speicher. Die Multiladefunktion sorgt für ein automatisches Einlesen von Diskette oder Kassette, sobald dies nötig ist.

128K Spielanleitung

Im Prinzip wie 48K, jedoch ohne Multiladefunktion. Hier befinden sich alle Rennstrecken gleichzeitig im Speicher.

Gangschaltung: Feuer & Hoch – Höherschalten

Feuer & Runter – Runterschalten

Links = links

Feuer & links = Mit Gas nach links

Rechts = rechts

Feuer & rechts = Mit Gas nach rechts

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT POUR SPECTRUM

Face 1 – 48K Spectrum

Face 2 – 128K +2 Spectrum

48K Instruction de chargement: LOAD ""

128K +2 et +3 Disk Instruction de chargement: Appuyer sur la touche ENTER

48K Comment jouer

Une seule piste en mémoire à la fois. Dans le cas où la piste ne serait pas en mémoire, le système de multi-chargement chargerait automatiquement une piste à partir de la K7 ou de la disquette.

128K Comment jouer

De la même façon que le 48K excepté qu'ici nous n'avons pas de système de multi-chargement – toutes les pistes sont en mémoire en même temps.

Pour changer de vitesse: Feu et vers le haut – Vitesse rapide

Feu et vers le bas – Vitesse lente

A gauche = vers la gauche

Feu et à gauche = rapidement vers la gauche

A droite = vers la droite

Feu et à droite = rapidement vers la droite