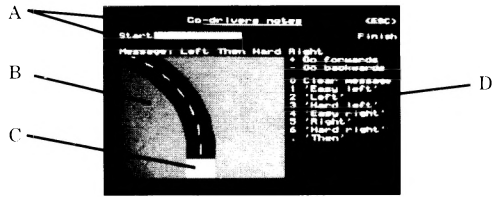


Beifahrer-Instruktionen

Mit diesem Menü können Sie Ihren Beifahrer besser auf die Rennstrecke vorbereiten. Auf dem oberen Rand des Beifahrer-Schirms (vgl. Abbildung) erscheinen zwei Markierungen, Start und Finish (A). Zwischen diesen beiden Punkten erscheint, während Sie sich die Strecke entlang bewegen, eine Linie, die den noch verbleibenden Streckenteil angibt. Die größere Abbildung (B) in der unteren linken Ecke des Schirms zeigt die Strecke und ihren Verlauf an.



Zwei aufleuchtende Pfeile (C) markieren, an welchem Punkt eine von Ihnen gewünschte und eingegebene Anweisung erscheint. Die Ihnen zur Verfügung stehenden Anweisungen sind auf der rechten Seite der Abbildung aufgelistet (D), mit der entsprechenden Taste, die zur Wahl der Anweisung gedrückt werden muß. Sollten Sie z.B. an einer bestimmten Stelle die Anweisung «Scharf links» wollen, so drücken Sie die 3-Taste an dem Streckenpunkt, an dem die Anweisung erscheinen soll. Wenn Sie den Joystick auf und ab bewegen, so gehen Sie die gesamte Strecke vom Start bis zum Finish ab. Haben Sie Ihrem Beifahrer alle benötigten Instruktionen gegeben, so kehren Sie zum Rennmenü zurück, von dem aus Sie das Rennen starten können.

Anmerkung: Ein Beifahrer ist Ihnen bereits zugeteilt, aber er ist nicht hundertprozentig zuverlässig. Er wird Ihnen einige Anweisungen geben, aber wenn Sie jede Kurve und jeden Streckenabschnitt angezeigt haben möchten, so müssen sie Ihrem Beifahrer genauere Instruktionen geben.

Das Rennen



Hier geht es um Ihr fahrerisches Können und Ihre Geschicklichkeit. Die obige Abbildung gibt Ihnen einen Überblick über den Renn-Schirm. Während des Rennens stehen Ihnen folgende Steuerungsfunktionen zur Verfügung:

Joystick:

Feuer:	Halten Sie den Feuerknopf gedrückt, um den Wagen zu starten.
Vorwärts:	Beschleunigen
Rückwärts:	Bremsen
Links:	Nach links gehen
Rechts:	Nach rechts gehen
Vorwärts und Feuer:	Hochschalten
Rückwärts und Feuer:	Runterschalten

Maus:

Rechter Knopf:	Motor starten.
Linker Knopf:	Beschleunigen
Bewegung nach rechts:	Nach rechts führen.
Bewegung nach links:	Nach links führen.
Cursortaste Hoch:	Hochschalten
Cursortaste Runter:	Runterschalten

Tastatur (Spectrum, Amstrad, Commodore):

Q:	Vorwärts
A:	Rückwärts
O:	Links
P:	Rechts
Leertaste:	Feuer

Zusätzliche Steuertasten (gültig für alle Versionen):

Scheibenwischer ein/aus:	F1 (ST/Amiga) W (Spectrum, Amstrad und Commodore)
Spielpause ein/aus:	P (ST/Amiga) S (Spectrum, Amstrad und Commodore)

Alle anderen zusätzlichen Befehle werden auf dem Bildschirm angegeben.

Irgendwelche Schwierigkeiten?

Sollten irgendwelche Probleme mit *Toyota Celica GT Rally* auftreten, so können Sie jeden Werktag zwischen 14 und 16 Uhr mitteleuropäischer Zeit die Nummer 0742 753 423 anrufen, um Hinweise zu erhalten. Falls die Software selbst irgendwelche Mängel aufweisen sollte, so wenden Sie sich bitte an Ihren Händler oder an Gremlin Graphics, Carver House, 2-4 Carver Street, Sheffield, South Yorkshire S1 4FS.

Anmerkungen zum Urheberrecht

© 1990 Gremlin Graphics Software Limited.

Das Urheberrecht zu diesem Handbuch und den auf den Disketten enthaltenen Informationen ist Eigentum von Gremlin Graphics Ltd. Der Kauf dieses Produkts berechtigt nur zum persönlichen Gebrauch. Übertragung, Weitergabe oder Verkauf des Handbuchs oder der auf den Disketten gespeicherten Informationen sind ohne vorherige Genehmigung durch Gremlin Graphics Limited nicht gestattet. Wer das Programm oder Auszüge daraus in irgendeiner Form, aus welchen Gründen auch immer, reproduziert, macht sich der Verletzung des Urheberrechts schuldig und kann vom Inhaber des Urheberrechts strafrechtlich verfolgt werden.

Mitarbeiternachweis

Atari ST/Amiga	Fungus the Bogyman
Spectrum/Amstrad	Alex Davidson
Graphics	Bernie
Music	MC Slack

Instruktionen di Carica

Commodore 64/128 Cassetta

Inserisci la cassetta nell'unità. Premi contemporaneamente SHIFT e RUN/STOP. Poi premi PLAY sul registratore. Il programma si carica e gira automaticamente. Per ulteriori istruzioni, segui le indicazioni di caricamento sullo schermo.



Commodore 64/128 Disco

Inserisci il dischetto nell'unità. Batti LOAD™, 8,1 e premi RETURN. Il programma si carica e gira automaticamente. Per ulteriori istruzioni, segui le indicazioni di caricamento sullo schermo.

Spectrum 48k

Batti LOAD™ e premi INVIO. Poi premi PLAY sul registratore. Il programma si carica e gira automaticamente. Per ulteriori istruzioni, segui le indicazioni di caricamento sullo schermo.

Spectrum 128k/+2

Usa il caricamenti come al solito. Per ulteriori istruzioni, segui le indicazioni di caricamento sullo schermo.

Amstrad Cassetta

Inserisci la cassetta nell'unità. Premi contemporaneamente CTRL e INVIO piccolo. Poi premi PLAY sul registratore e poi ancora un tasto qualsiasi. Il programma si carica e gira automaticamente. Per ulteriori istruzioni, segui le indicazioni di caricamento sullo schermo.

Amstrad Disco

Inserisci il dischetto nell'unità con l'etichetta rivolta in alto. Batti RUN™DISK e premi INVIO. Il programma si carica e gira automaticamente. Per ulteriori istruzioni, segui le indicazioni di caricamento sullo schermo.

Commodore Amiga

1. Accendi il TV/Monitor e poi il computer.
2. Inserisci il dischetto del gioco nell'unità DF0.
3. Assicurati che il mouse sia collegato alla Porta 1, o il joystick alla Porta 2.
4. Il gioco si carica e gira automaticamente.

Atari ST

1. Inserisci il dischetto del gioco nell'unità.
2. Assicurati che il joystick sia collegato alla Porta 1, o il mouse alla Porta 0.
3. Accendi il TV/Monitor e poi il computer.
4. Il gioco si carica e gira automaticamente.

Eseguire Toyota Celica Gt Rally

Caricato il gioco, la prima videata che appare è quella di Control Preferences (Preferenze Controllo), da cui puoi regolare il gioco secondo le tue preferenze. Sulle versioni ST e Amiga, usa i tasti cursore in alto e in basso per muoverti sulle opzioni e il cursore destra e sinistra per evidenziare l'opzione prescelta, oppure usa il joystick. Sulle altre versioni, usa la tastiera (i tasti sono indicati più avanti) per effettuare la scelta.

Le opzioni sono:

Controllo: Joystick o Mouse (Solo per ST/Amiga).

Cambio: Manuale o Automatico.

Sterzo: Auto o Clic.

Questa opzione ti permette di avere lo sterzo sia autocentrante, sia non autocentrante. Se scegli quello autocentrante (Auto), lo sterzo torna alla posizione centrale quando riporti il joystick al centro. Con lo sterzo 'Clic', se vuoi cambiare direzione occorre muovere il joystick nella direzione opposta a quella in cui va la macchina.

Sensibilità: Bassa, Media o Alta.

Questa opzione ti permette di modificare la sensibilità dello sterzo. Una sensibilità alta rende il gioco più difficile e impegnativo, mentre una sensibilità bassa rende il gioco più facile per i principianti.

Sterzo Invertito: Attivo o Disattivo.

Durante le dimostrazioni della Toyota ad un gruppo di giornalisti, questi hanno avuto l'opportunità di provare la guida con lo sterzo invertito, in modo che sterzando a sinistra la macchina andava a destra, e sterzando a destra la macchina andava a sinistra. La cosa ebbe un tale successo che abbiamo deciso di incorporarla nel gioco come un'opzione. In questo modo, dopo aver completato Toyota con sterzo normale, puoi cimentarti con una prova ancor più impegnativa con lo sterzo invertito.

Una volta modificato il gioco secondo le tue preferenze, premi la barra spaziatrice o il bottone di fuoco per uscire da questo menu.

Uscendo da questa videata, ti viene data l'opzione di **Start a Season (Inizia una Stagione)** o di **Practice a Track (Prova una Pista)**. Ti viene anche data la possibilità di caricare un gioco salvato premendo il tasto F10 su ST e su Amiga, oppure usando il joystick nelle altre versioni. Se scegli l'opzione **Practice a Track**, ti viene data la scelta del paese in cui correre tra Inghilterra, Messico o Finlandia. Fatta la scelta, vieni portato immediatamente su quella pista. Se invece scegli **Start a Season**, vieni portato ad un altro menu.

Nota: Premendo il tasto **HELP** (AIUTO) (solo su ST/Amiga), ritorni a questo menu da qualsiasi punto del gioco. Purtroppo, tale opzione non è disponibile sulle altre versioni.

Scelta del Numero di Giocatori

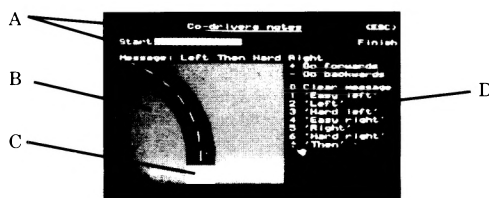
Scegliendo di iniziare una stagione, ti viene chiesto di decidere l'abbinamento corrente dei piloti. Sulle versioni ST e Amiga, premendo Fuoco mantieni i piloti attuali, mentre sulle altre versioni devi usare il joystick o la tastiera per evidenziare l'opzione prescelta. Se scegli di modificare il numero dei piloti, ti viene prima chiesto di scrivere il numero dei corridori, da uno a quattro, premendo il tasto numerico. Poi ti viene chiesto di scrivere i nomi dei giocatori. Fatto questo, vai automaticamente al menu della Corsa.

Il Menu della Corsa

Il menu della corsa ti permette di salvare un gioco, di creare un secondo pilota o di iniziare la corsa. Premendo Fuoco, vai alla corsa. Premendo il tasto F1, vai al menu di preparazione del Secondo Pilota, mentre premendo il tasto F9 o evidenziando la sezione appropriata, puoi salvare un gioco. F10 ti permette di caricare un gioco nella videata appropriata.

Creare un Secondo Pilota

Su questo menu, ti viene data la possibilità di effettuare la Preparazione del Secondo Pilota. Questa ti porta ai dati dei Secondi Piloti (vedi illustrazione). Su questa videata (A) in alto, vedrai due caselle: Start (Partenza) e Finish (Arrivo). Procedendo lungo la strada, viene tracciata una riga tra queste due caselle per indicare la lunghezza della pista ancora da percorrere. L'illustrazione più grande (B), nell'angolo basso a sinistra, indica la strada e il suo svolgimento.



I due circonflessi lampeggianti (C) indicano in quale punto appare un messaggio, se ne hai predisposto uno in questo punto. I messaggi disponibili li trovi sulla destra di questa illustrazione (D), e vicino ad ognuno c'è il tasto da premere per registrarli. Per esempio, se vuoi che venga segnalato un messaggio 'Hard Left' (Sinistra Stretta), premi il tasto '3' sul punto della pista dove vuoi che appaia. Muovendo il joystick su e giù, ti muovi su e giù per la pista, dalla partenza

all'arrivo. Quando hai finito di creare il tuo secondo pilota, ritorni al Menu della Corsa da cui puoi iniziare a gareggiare.

Nota: C'è già un secondo pilota 'incorporato', ma non è perfetto. Ti dà qualche messaggio, ma se vuoi che vengano indicate tutte le curve e tornanti, devi eseguire la preparazione del secondo pilota.

La Corsa



Quando sei nella sezione di gara, tutto dipende dalle tue superiori qualità e abilità di guida. L'illustrazione qui sopra ti fornisce un'indicazione sulla disposizione della videata di corsa principale. Durante la gara, i controlli sono i seguenti:

Joystick:

Fuoco:	Tieni schiacciato Fuoco per avviare la macchina.
Avanti:	Accelera.
Indietro:	Frena.
Sinistra:	Sterza a sinistra.
Destra:	Sterza a destra.
Avanti+Fuoco:	Sale di una marcia.
Indietro+Fuoco:	Scala una marcia.

Mouse:

Pulsante destro:	Avvia il motore.
Pulsante sinistro:	Accelera.
Scorre sinistra:	Sterza a sinistra.
Scorre destra:	Sterza a destra.
Cursore su:	Sale di una marcia.
Cursore giù:	Scala una marcia.

Tastiera (Spectrum, Amstrad, Commodore):

Q:	Avanti.
A:	Indietro.
O:	Sinistra.
P:	Destra.
Barra:	Fuoco.

Controlli Tastiera addizionali (Tutte le versioni):

Tergicristalli attivi/disattivi:	F1 (ST/Amiga) W (Spectrum, Amstrad, Commodore)
Pausa accesa/spenta:	P (ST/Amiga) S (Spectrum, Amstrad, Commodore)

Ogni altro comando addizionale verrà indicato sullo schermo.

Qualche Problema?

Se incontri dei problemi con Toyota Celica GT Rally, puoi telefonare al numero di soccorso Gremlin 0742 753423 tra le 14.00 e le 16.00 ore inglesi di ogni giorno lavorativo. Se il software si rivelasse difettoso, riportalo dove lo hai acquistato, oppure a Gremlin Graphics, Carver House, 2-4 Carver Street, Sheffield, South Yorkshire, S1 4FS.

Avviso di Copyright

© 1990 Gremlin Graphics Software Limited.

Il presente manuale e i dati contenuti nei dischetti sono coperti da copyright della Gremlin Graphics Limited. L'acquirente del prodotto può disporre dello stesso soltanto per uso personale. Non è consentito a nessuno di trasferire, donare o vendere qualunque parte del manuale o dei dati contenuti nei dischetti senza la previa autorizzazione della Gremlin Graphics Software Limited. Qualunque persona o persone che riproducano qualsiasi parte del programma, con qualunque mezzo e per qualsivoglia motivo, si renderanno colpevoli del reato di violazione di diritto d'autore e saranno passibili di sanzioni a discrezione dei titolari.

Titoli

Atari ST/Amiga	Fungus The Bogyman
Spectrum/Amstrad	Ally Davidson
Grafica	Bernie
Musica	MC Slack

Un particolare ringraziamento a David Llewellyn, Mike Gazzard, Jill Hancock, Mark Carbery e Alistair Stewart.