

STREET RAGE

THE ULTIMATE
DRIVING
COMPILATION



TURBO OUTRUN • CHASE H.Q. • HARD DRIVIN' • POWER DRIFT

THUNDERBOLT
Out Run™

U.S. GOLD®

TURBO OUT RUN™

LOADING INSTRUCTIONS

CBM64/128 Disk – Type **LOAD***,8,1** and press **RETURN**. Follow screen prompts

CBM64/128 Cassette – Press **SHIFT** and **RUN/STOP** keys together and press **RETURN**. Press **PLAY** on the cassette recorder. Game will load and run automatically. Follow screen prompts.

Spectrum Cassette – Type **LOAD™** and press **ENTER** key. Press **PLAY** on the cassette recorder. Follow screen prompts.

Spectrum +3 Disk – Turn on computer, insert disk and press **ENTER**. Follow screen prompts.

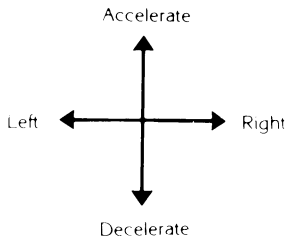
Amstrad Cassette – Press **CTRL** and small **ENTER** keys. Press **PLAY** on the cassette recorder. Follow screen prompts.

Amstrad Disk – Type **RUN™DISK** and press **ENTER**. Game will load and run automatically. Follow screen prompts.

Atari ST – Insert disk, turn on computer and game will load and run automatically. Follow screen prompts.

CBM Amiga – Turn on computer, insert disk and game will autoboot. Follow screen prompts.

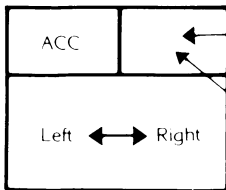
JOYSTICK CONTROLS (ALL COMPUTERS)



MANUAL – **FIRE BUTTON** – Change Gear **SPACE BAR** – Turbo

AUTO – **FIRE BUTTON/SPACE BAR** – Turbo

MOUSE CONTROLS ATARI ST/AMIGA ONLY



MANUAL

Press once to change gear.
Hold down to decelerate.

AUTO

Press once for Turbo.
Hold down to decelerate.

MANUAL – Press once to change gear. Hold down to decelerate.

AUTO – Press once for Turbo. Hold down to decelerate.

SPACE BAR – Turbo

KEYS

ATARI ST/AMIGA

J – Joystick, M – Mouse, ESC – Restart/Start game, ENTER or RETURN – Pause.

SPECTRUM/AMSTRAD

Q or U – Accelerate, A, H or J – Decelerate, I or X – Left, O or C – Right, Z or P – Change gear, B, N, M, V or SPACE BAR – Turbo, ENTER or RETURN – Pause

C64

RUN/STOP – Pause, Q – Whilst in Pause, abort game.

ROUTE INFORMATION

New York – A fairly easy trip through this stage to prepare you for the many hazards you face in future stages and a chance to get used to the Turbo.

Washington D.C. – Travel through a storm avoiding a police car and various other cars you may encounter. Watch out for the trees.

Pittsburgh – Snow Storms hinder your path on this stage which makes it very tricky to see the corners as you approach them. Turbo away from the Police Car but use your gears and brakes until you know the route. Low gears help on tight angled corners.

Indianapolis – A nice stage to deftly test your use of the Turbo.

STAGE POST 1

A chance to customise your car. High grip tyres are recommended.

Chicago – Your first chance to drive at night. Watch out for road bumps and sharp corners.

St. Louis – Once again a police car is in pursuit. Barrels split the road at some points and although your score multiplies these obstacles reduce your chances of completing the stage.

Memphis – A tricky route which takes practice especially through the valleys of rocks.

Atlanta – Sand drifts dog your route so stay as central as you can.

STAGE POST 2

2 options remain. Be careful which you choose.

Miami – Turbo recommended for this extremely fast level.

New Orleans – Watch out for the S-bends. Use gears and brakes carefully.

San Antonio – The track splits into two. Be careful which side you choose.

Dallas – A rough ground desert terrain looks deceptively easy to negotiate. Beware unmarked corners.

STAGE POST 3

Only one remaining option to take. Did you take the correct option at the last stage post?

Oklahoma City – Encounter bridges and fields. Lightning reflexes required for sharp corners.

Denver – The most difficult stage of the whole route, very little signposting and blizzards slow your path.

Grand Canyon – A reasonably simple stage ready for your home run, but narrow roads make it tricky.

Los Angeles – The final stage eases you to the finish.

Are you ready to play once again, **TURBO OUT RUN?**

CAR SPECIFICATIONS

Comparisons	Porsche 959	Ferrari F40
Value	£150,000+	£600,000+
Engine	Fiat 6	3 Litre V8 Twin Turbo Intercooler
Power	450 BHP	478 BHP
Torque LB/ft/rpm	369/5,500	425/4,000
Performance 0-60 mph	4.2 secs	3.9 secs
0-100 mph	9.7 secs	7.8 secs
Top Speed	196 mph	201 mph
Compression ratio	8.3:1	7.8:1
Capacity cc	2,850	2,936

FERRARI PROFILE

1898	Enzo Ferrari born February 18th, Modena, Italy.
1910	Enzo decides to be a racing driver instead of an opera singer!
1920	Enzo finishes second in the Targa Florio Race in Sicily, racing for the Alfa Romeo team.
1929	Enzo Ferrari's race team is formed, driving Alfa Romeos.
1947	Enzo starts building the first Ferrari racing cars.
1949	Ferrari team win the Mille Miglia Race (race round the whole of Italy).
1952	Ferrari team win World Championship.
1953	Ferrari road car production starts.
1956	} Ferrari win World Championship.
1958	
1961	
1963	Road car production is up to 500 cars a year.
1964	Ferrari win World Championship.
1969	Fiat buy 50% of Ferrari.
1975	} Nikki Lauda wins World Championship for Ferrari.
1977	
1979	Road car production reaches over 2000 cars a year.
1985	Road car production reaches over 3000 cars a year.
1987	Ferrari F40 car is produced to commemorate the 40th anniversary of Ferrari car production.

ROUTE INFORMATION

New York – A fairly easy trip through this stage to prepare you for the many hazards you face in future stages and a chance to get used to the turbo

Washington D.C. – Travel through a storm avoiding a police car and various other cars you may encounter. Watch out for the trees

Pittsburgh – Snow Storms hinder your path on this stage which makes it very tricky to see the corners as you approach them. Turbo away from the Police Car but use your gears and brakes until you know the route

Low gears help on tight angled corners

Indianapolis – A nice stage to deftly test your use of the Turbo

STAGE POST 1

A chance to customise your car. High grip tyres are recommended

Chicago – Your first chance to drive at night. Watch out for road bumps and sharp corners

St. Louis - Once again a police car is in pursuit. Barrels split the road at some points and although your score multiplies these obstacles reduce your chance of completing the stage.

Memphis - A tricky route which takes practice especially through the valley of rocks.

Atlanta - Sand drifts dog your route so stay as central as you can.

STAGE POST 2

2 options remain. Be careful which you choose.

Miami - Turbo recommended for this extremely fast level.

New Orleans - Watch out for the S bends. Use gears and brakes carefully.

San Antonio - The track splits into two. Be careful which you choose.

Dallas - A rough ground desert terrain looks deceptively easy to negotiate. Beware unmarked corners.

STAGE POST 3

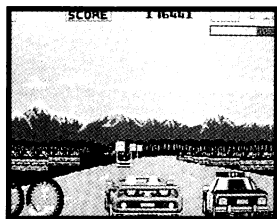
Only one remaining option to take. Did you take the correct option at the last stage?

Oklahoma City - Encounter bridges and fields. Lightning reflexes required for sharp corners.

Denver - The most difficult stage of the whole route, very little signposting and blizzards slow your path.

Grand Canyon - a reasonably simple stage ready for your home run, but narrow roads make it tricky.

Los Angeles - The final stage eases you to the finish.



"Watch for the Police cars"



"Mind those skyscrapers!"



"Keep your eyes on the road!!"



"Don't overheat. Keep Cool!"

TURBO OUT RUN™

Una corsa in 16 tappe attraverso gli stati Uniti, destinata ad emulare lo strepitoso successo del milione di copie vendute di OUT RUN, ma questa volta con Turbo carica. I buoni, i cattivi, le macchine della Polizia, una Porsche 959, guida diurna e notturna, tempeste tormente, sono solo alcuni dei tanti pericoli a cui vai incontro.

"Senza dubbio, la gara dell'anno."

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

CBM64/128 Disco – Batti **LOAD****, 8,1 e premi **RETURN**. Segui le indicazioni: sullo schermo.

CBM64/128 Cassetta – Premi contemporaneamente i tasti **SHIFT** e **RUN/STOP**, poi premi **RETURN**. Premi **PLAY** sul registratore. Il gioco si carica e gira automaticamente. Segui le indicazioni sullo schermo.

Spectrum Cassetta – Batti **LOAD™** e premi **INVIO**. Premi **PLAY** sul registratore. Segui le indicazioni sullo schermo.

Spectrum +3 Disco – Accendi il computer, insensisci il dischetto e premi **INVIO**. Segui le indicazioni sullo schermo.

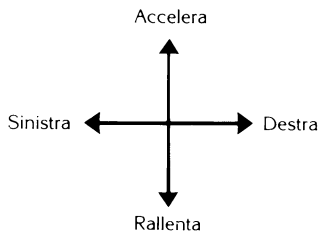
Amstrad Cassetta – Premi i tasti **CTRL** e **INVIO** piccolo. Premi **PLAY** sul registratore. Segui le indicazioni sullo schermo.

Amstrad Disco – Batti **RUN™DISK** e premi **INVIO**. Il gioco si carica e gira automaticamente. Segui le indicazioni sullo schermo.

Atari ST – Insensisci il dischetto, accendi il computer e il gioco si carica e gira automaticamente. Segui le indicazioni sullo schermo.

CBM Amiga – Accendi il computer, insensisci il dischetto e il gioco si autoinializza. Segui le indicazioni sullo schermo.

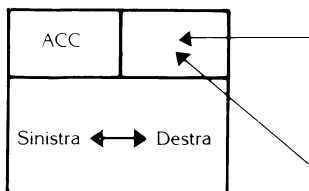
CONTROLLI JOYSTICK (TUTTI I COMPUTER)



MANUALE – Bottone di **FUOCO** – Cambio Marcia. **BARRA SPAZIATRICE** – Turbo

AUTOMATICO – Bottone di **FUOCO/BARRA** – Turbo

CONTROLLI MOUSE (SOLO PER ATARI ST/AMIGA)



MANUALE

Premi una volta per cambiare marcia.
Tieni schiacciato per rallentare.

AUTOMATICO

Premi una volta per il Turbo.
Tieni schiacciato per rallentare.

MANUALE – Premi una volta per cambiare marcia. Tieni schiacciato per rallentare.

AUTOMATICO – Premi una volta per il Turbo. Tieni schiacciato per rallentare.

BARRA – Turbo

TASTI

ATARI ST/AMIGA

J – Joystick, **M** – Mouse, **ESC** – Inizio/Ripresa, **INVIO** – Pausa

SPECTRUM/AMSTRAD

Q o **O** – Accelera, **A**, **H** o **J** – Rallenta, **I** o **X** – Sinistra, **O** o **C** – Destra, **Z** o **P** – Cambio Marcia, **B**, **N**, **M**, **V** o **BARRA** – Turbo, **INVIO** – Pausa

C64

RUN/STOP – Pausa, **Q** – Quando in Pausa, abortisce il gioco

INFORMAZIONI SUL PERCORSO

New York – Una tappa relativamente facile, per prepararti ai tanti pericoli che troverai nelle tappe seguenti e per darti modo di familiarizzarti con il Turbo.

Washington D.C. – Affronta una tempesta, cercando di evitare l'auto della polizia e le altre macchine che incontri. Stai attento agli alberi.

Pittsburgh – In questa tappa, tempeste di neve, ostacolano la tua strada, rendendo precaria la visibilità delle macchine che ti vengono incontro. Scappa a tutto Turbo dalla macchina della Polizia, ma usa le marce e i freni fino a quando non conosci la strada.

Le marce basse sono utili nelle stertate a secco.

Indianapolis – Una bella tappa per collaudare la tua bravura col Turbo.

1 RIPOSO

Una buona opportunità per mettere a punto la macchina. Si consigliano gomme ad alta aderenza.

Chicago – La prima occasione di guidare di notte. Stai attento ai dossi e alle curve strette.

St. Louis – Ancora una volta la macchina della Polizia ti insegue. In alcuni punti la strada è spartita da bidoni e anche se il tuo punteggio si moltiplica, questi ostacoli riducono le possibilità di finire la tappa.

Memphis – Una tappa difficile in cui ci vuole grande pratica, specie nelle valli rocciose.

Atlanta – Vortici di sabbia complicano il percorso, per cui cerca di stare più al centro che puoi.

2 RIPOSO

Ti rimangono 2 opzioni. Stai attento a quale scegli.

Miami – In questo livello velocissimo, si consiglia il Turbo.

New Orleans – Stai attento alle curve a Z. Usa le marce e i freni con attenzione.

San Antonio – La pista si divide in due. Stai attento a quale scegli.

Dallas – Il terreno desertico appare falsamente facile da percorrere. Stai attento alle curve non segnalate

3 RIPOSO

Rimane una sola opzione. Avevi scelto quella giusta l'ultima volta?

Oklahoma City – Incontri ponti e campi. Ci vogliono riflessi fulminei per fare le curve strettissime.

Denver – La tappa più difficile di tutto il percorso. Scarsa segnaletica e tormenti rallentano l'andatura.

Grand Canyon – Una tappa semplice per prepararti allo scatto finale.

Los Angeles – L'ultima tappa verso il traguardo.

Sei pronto a giocare di nuovo TURBO OUT RUN?

PROFILO DI FERRARI

1898	Enzo Ferrar nasce a Modena il 18 febbraio
1910	Enzo decide di diventare un pilota da corsa anziché un cantante d'opera!
1920	Enzo arriva in secondo posto nella Targa Florio correndo con l'Alfa Romeo
1929	Nasce la Ferrari corse, che gareggia con vetture Alfa Romeo
1947	Enzo inizia la produzione delle prime Ferrari da competizione.
1949	La Ferrari vince la Mille Miglia (una gara attraverso tutta l'Italia)
1952	La Ferrari vince il Titolo Mondiale
1953	Inizia la produzione di vetture Ferrari.
1956	} Vittone Ferrar nel Campionato del Mondo
1958	
1961	
1963	La produzione di vetture Ferrari arriva alle 500 macchine all'anno
1964	Ferrari vince il Campionato Mondiale.
1969	La Fiat acquista il 50% della Ferrari.
1975	} Nikko Lauda Campione del Mondo con la Ferrari
1977	
1979	La produzione di vetture arriva a 2000 l'anno
1985	La produzione di vetture arriva a più di 3000 l'anno
1987	Viene lanciata la Ferrari F40 per commemorare il 40mo anniversario della produzione Ferrari.

INFORMAZIONI PER IL TRAGITTO:

New York – Un viaggio abbastanza facile attraverso questa tappa per prepararti ai numerosi rischi di quelle future e per darti la possibilità di abituarti al turbo

Washington D.C. – Viaggio attraverso una tempesta cercando di evitare una macchina della polizia e diverse altre macchine che si possono incontrare. Stai attento agli alberi.

Pittsburgh – Tempeste di neve ostacolano il tuo viaggio in questa tappa e rendono molto difficile la vista di angoli che si stanno per raggiungere. Allontanati dalla macchina della polizia azionando il turbo ma usa marce e freni fino a quando non conosci bene il tragitto. Scala le marce per prendere meglio gli angoli difficili.

Indianapolis – Una bella tappa per metterti abilmente alla prova nell'uso del Turbo

POSTA 1

La possibilità di personalizzare la tua macchina. Si raccomandano pneumatici ad alta presa

Chicago – La tua prima occasione di guidare di notte. Stai attento ai terreni accidentati e agli angoli stretti

St. Louis – Ancora una volta una macchina della polizia e all'inseguimento. Barili dividono la strada in alcuni punti e nonostante il tuo punteggio si moltiplichi, questi ostacoli inducono le tue possibilità di terminare questa tappa

Memphis – Un tragitto complesso che richiede pratica specialmente attraverso le valli rocciose

Atlanta – Cumuli di sabbia sono sparsi per il tragitto e quindi cerca di stare il più possibile al centro

POSTA 2

Rimangono 2 opzioni. Fai attenzione a quella che scegli

Miami – Si raccomanda l'uso del turbo per questo livello estremamente veloce

New Orleans – Fai attenzione alle curve a S e usa le marce e i freni con cautela

San Antonio – La pista si divide in due. Fai attenzione a quella che scegli

Dallas – Un terreno desertico accidentato che a prima vista sembra facile da conquistare. Stai attento agli angoli non indicati

POSTA 3

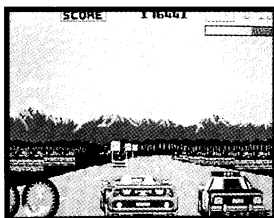
Rimane solo un'opzione. Hai scelto l'opzione giusta nell'ultima tappa?

Oklahoma City – Si incontrano ponti e campi. Si richiedono riflessi pronti per angoli stretti

Denver – La tappa più difficile dell'intero tragitto. Poche indicazioni e bufere di neve fanno rallentare

Grand Canyon – Una tappa abbastanza semplice per il percorso verso casa ma strade strette rendono il viaggio difficile

Los Angeles – La tappa finale ti rende facile il raggiungimento della dirittura d'arrivo



"Stai attento alle macchine della polizia"



"Fai attenzione a quei grattacieli!"



"Tieni gli occhi sulla strada!"



"Non innervosirti. Stai calmo!"

CHASE HQ

ocean[®]

CHASE HQ

SCENARIO

The heat is on! The steaming roads beckon your turbo-charged Porsche 928 as the screeching of tyres in the distance heralds another crime being committed.

*"This is Nancy at Chase HQ" - we gotta few perps to catch, Algernon, Looks iike you ain't gonna get much sleep tonight"
"Gotcha, Nancy baby! We're on our way!"*

Details of the perpetrators vehicles flash across your in-car computer screen as you tear away down the busy L.A. streets in search of your quarry.

You are the head of SCI (Special Criminal Investigation) and the type of guys you chase don't stop for no-one! After years of experience, you have discovered that the only way of stopping these people is to ram 'em off the road!

Your limited Turbo Chargers help you catch up, but these guys seem to drive the best (and fastest) sports cars on the road, so catchin' em ain't easy.

LOADING – 8 BIT COMPUTERS

SPECTRUM

CASSETTE

- 1. Place the cassette in your recorder ensuring that it is fully rewound.*
- 2. Ensure that the MIC socket is disconnected and that the volume and tone controls are set to the appropriate levels.*

3. *If the computer is a Spectrum 48K or Spectrum+ then load as follows:- Type LOAD"(ENTER). (Note there is no space between the quotes). The " symbol is obtained by pressing the SYMBOL SHIFT and P keys simultaneously.*
4. *Press PLAY on your recorder and the game will load automatically. If you have any problems try adjusting the volume and tone controls and consulting Chapter 6 of the Spectrum manual.*
5. *If the computer is a Spectrum 128K then follow the loading instructions on-screen or in the accompanying manual*
128K USERS: This game loads in one part.
48K USERS: This game loads in a number of parts - follow on screen instructions.

SPECTRUM +3 DISK

Set up system and switch on as described in your instruction manual. Insert disk and press ENTER to choose 'LOADER' option. This program will then load automatically.

AMSTRAD

CPC 464

Place the rewound cassette in the deck, type RUN" and then press ENTER/RETURN key. Follow the instructions as they appear on screen. If there is a disk drive attached then type ITAPE then press ENTER/RETURN key. Then type RUN" and press ENTER/RETURN key.

(The | symbol is obtained by holding shift and pressing the @ key.)

CPC 664 and 6128

Connect a suitable cassette tape recorder ensuring that the correct leads are attached as defined in the user Instruction Booklet. Place

the rewind tape in the cassette recorder and type ITAPE then press ENTER/RETURN key. Then type RUN" and press ENTER/RETURN key, follow the instructions as they appear on screen.

PLEASE NOTE: Amstrad 64K: This is a multi-load game, follow on screen instructions.

Amstrad 128K: This game loads in one part.

DISK

Insert the program disk into the drive with the A side facing upwards. Type IDISC and press ENTER/RETURN to make sure the machine can access the disk drive. Now type RUN"DISC and press ENTER/RETURN, the game will load automatically.

COMMODORE

CASSETTE

Position the cassette in you Commodore recorder with the printed side upwards and make sure that it is rewind to the beginning. Ensure that all the leads are connected. Press the SHIFT key and the RUN/STOP key simultaneously. Follow the screen instruction - PRESS PLAY ON TAPE. This program will then load automatically. For C128 loading type GO 64 (RETURN), then follow C64 instruction.

PLEASE NOTE: This game loads in a number of parts - follow on screen instructions.

DISK

Select 64 mode. Turn on the disk drive, insert the program into the drive with the label facing upwards. Type LOAD"",8,1 (RETURN) the introductory screen will appear and the program will then load automatically.*

CONTROLS

This is a one player game which can be played with either joystick in port one or keyboard which is redefinable.

The following Spectrum joysticks may be used

KEMPSTON

SINCLAIR

CURSOR

JOYSTICK CONTROLS

UP - ACCELERATE

DOWN - BRAKE

FIRE - CHANGE GEAR

SPACE BAR - TURBO

PRESET KEYS

A - ACCELERATE

Z - BRAKE

K - LEFT

L - RIGHT

N - CHANGE GEAR

SPACE BAR - TURBO

P - PAUSE

Q - QUIT (Spectrum/Commodore)

ESC - QUIT (Amstrad)

Please note that on the 48k Spectrum control options may only be changed once - when the game has loaded.

LOADING – 16 BIT COMPUTERS

ATARI ST

Switch on the power to the computer and disk drive, then insert the disk into the drive. This program will then load automatically; follow on screen instructions.

AMIGA 500

Insert the disk in drive A and turn on the computer; the program will then automatically load and run.

AMIGA 1000

Insert the system disk; when the work bench disk illustration appears insert the disk; the program will then automatically load and run.

CONTROLS

This is a one player game which is controlled by joystick only. Press fire button on the joystick to change gear.

SPACE BAR - TURBO

CONTROL/ESC - QUIT

If you run out of time during play you can press SPACE BAR to continue if you have credits remaining.

STATUS AND SCORING

You have 60 seconds to catch up with the target vehicle and then a further 60 seconds in which to ram it off the road.

Points are scored as you progress along the road.

Points are also awarded for passing cars as follows:-

First car passed - 200 points

Second car passed - 400 points

This continues up to 8,000 points, but if you hit another car (other than your target) the scoring will restart at 200 points.

When you reach the target vehicle you will score 10,000 points for each hit on the first level and 20,000 points for each hit on the second level etc. There is also a 'hidden' special bonus which may be awarded.

Points will also be awarded for time remaining on each level, with a cumulative bonus for completing each level starting at 100,000 points.

There will be an extra bonus for completing the game.

When you catch up with the criminals car a hit indicator will appear on screen. This will show how many times you have to hit the target vehicle; when this indicator is full your car will automatically overtake the criminals and stop them.

GAMEPLAY

Your instructions come from Nancy at Chase Headquarters as she sends a description of the criminals vehicle to your on-board computer. You have limited time to catch up to the villain, at which point you will be allotted a further time bonus to force him off the road. To achieve this you must ram his car a number of times - as shown on your status panel. If you run into any other vehicles this will slow you down and make the capture more difficult. However, you have a limited number of Turbo Boosts which will give you extra acceleration for a very short period. Use these wisely! When you have inflicted the necessary number of collisions, the criminals car will pull over to the side of the road, and you can arrest him.

There are five missions in all, each successively tougher than the last, taking you over various landscapes and through different

towns. Occasionally you will be presented with a fork in the road and an arrow will indicate the shortest route to take. A constant hazard is the presence of other innocent, but appalling drivers whom you must avoid, or pay the time penalty. The clock is ticking, crimes are being committed, your Porsche is tanked-up and the bad guys are getting away. "LET'S GO MR. DRIVER!"

HINTS AND TIPS

When it comes to catching criminals only the bravest need apply! Take risks as you chase the target vehicle and be prepared to weave in and out of traffic since it is important that you keep your speed as high as possible.

Concentration is the key to the game here as you won't get much warning when a tight corner is coming your way. Don't misuse your turbo – you only have a limited number so it may be wise to only use your turbo when ramming the target vehicle.

If you take the wrong route the target vehicle will be miles away by the time you get on the right track so slow down when the road splits and follow the correct turn-off.

Take your time when bashing the target vehicle. This not only increases your score but means that you are less likely to make any mistakes that could end up in you flying off the road.

You will score less for using the continue play option.



"Follow the correct turn-off."



"No excuses for not seeing the criminal!"



"Take time when bashing."



"Be brave when overtaking."

CREDITS

SPECTRUM AND AMSTRAD

Programming by Jon O'Brien

Graphics by William Harbison

Music by Jonathan Dunn

©1989 Ocean Software Ltd.

©Taito Corp. All rights reserved

COMMODORE

*Coding, Graphics and Music by
Teque Software Ltd.*

©1989 Ocean Software Ltd.

©Taito Corp. All rights reserved

Produced by D.C. Ward

CHASE HQ.

SCENARIO

Pronto per l'inseguimento? Non c'è tempo da perdere! Le strade invitano la tua Porsche 928 con turbocompressore, mentre lo stridere dei pneumatici a distanza annuncia l'esecuzione di un altro reato.

"Sono Nancy, da Chase HQ" - dobbiamo catturare qualche farabutto, Algemon; mi sa tanto che non dormiremo un granchè stanotte!" "OK, Nancy! Arriverò in un batter d'occhio!"

Le informazioni sui veicolo dei farabutti lampeggiano a video, mentre ti lanci a tutta velocità lungo le strade pullulanti di Los Angeles alla ricerca della tua cava.

Sei il capo del SCI (sezione speciale investigativa criminale) e il tipo che devi agguantare non hanno scrupoli! Dopo anni di esperienza, hai scoperto che l'unico modo per arrestare questa gente è di buttarli fuori strada!

Il numero limitato di Turbo Chargers (turbocompressori) a tua disposizione ti aiuterà a raggiungerli, ma sembra che questi farabutti abbiano le macchine sportive migliori (e più veloci) sulla strada, e agguantarli non è un'impresa facile!

CARICAMENTO

ATARI ST/Amiga

Inserisci il disco e poi accendi il computer

CONTROLLI

Questo è un gioco per un giocatore controllato esclusivamente dal joystick.

Premi il pulsante di fuoco sul joystick per cambiare marcia.

Barra spaziatrice – TURBO

CONTROL/ESC – ESCI

Se esaurisci il tempo a tua disposizione durante il gioco puoi premere la barra spaziatrice per continuare, sempre che tu abbia ancora del denaro.

Commodore 64

CASSETTA

Inserire la cassetta nel Commodore con la parte scritta rivolta verso l'alto e accertarsi che sia riavvolta fino all'inizio. Tutti i fili devono essere collegati correttamente. Premere il tasto MAIUSCOLE e il tasto RUN/STOP contemporaneamente. Seguire le istruzioni a video - PREMERE PLAY SUL REGISTRATORE. Da qui in poi, il programma si caricherà automaticamente. Per

caricare il C128, digitare GO 64 (INVIO); seguire poi le istruzioni per il C64.
NOTA: Questo gioco si carica in diverse parti: seguire le istruzioni a video.

DISCO

Scegliere il modo 64. Accendere l'unità a disco, inserire il programma nell'unità a disco con l'etichetta rivolta verso l'alto. Digitare LOAD""",8,1 (INVIO); comparirà la videata introduttiva e da qui in poi il gioco si caricherà automaticamente.

DISPOSITIVI DI CONTROLLO

Questo gioco viene eseguito da un solo giocatore tramite il joystick nella porta 1 o tramite tastiera, che può essere ridefinita.

CONTROLLO TRAMITE JOYSTICK

SU - ACCELERARE

GIU' - FRENARE

PULSANTE DI TIRO - CAMBIARE MARCIA

BARRA SPAZIATRICE - TURBOCOMPRESSORE

TASTI PRE-DEFINITI

A - ACCELERARE

Z - FRENARE

K - SINISTRA

L - DESTRA

N - CAMBIARE MARCIA

BARRA SPAZIATRICE - TURBOCOMPRESSORE

P - PAUSA

Q - ABBANDONO DEL GIOCO (Spectrum/Commodore)

ESC - ABBANDONO DEL GIOCO (Amstrad)

Si noti che i dispositivi di controllo per lo Spectrum si possono cambiare una volta soltanto, dopo aver caricato il gioco.

POSIZIONE E PUNTEGGIO

Hai a disposizione 60 secondi per raggiungere il veicolo, poi altri 60 secondi entro cui mandarlo fuori strada.

I punti vengono assegnati mentre procedi lungo il percorso.

Vengono anche assegnati dei punti durante il sorpasso di altri veicoli:

Prima macchina superata: 200 punti

Seconda macchina superata: 400 punti

Questo continua fino a quando si raggiungono gli 8000 punti, ma se urti un veicolo che non sia quello giusto, il punteggio ritornerà a 200.

Una volta raggiunto il veicolo bersaglio, ti saranno dati 10.000 punti per ogni

collisione sul primo livello e 20.000 punti per ogni collisione sul secondo livello e così via.

C'è anche un premio supplementare "nascosto".

Vengono assegnati dei punti nel caso rimanga del tempo a disposizione su ciascun livello, con un premio accumulativo per aver portato a termine ciascun livello a cominciare da 100.000 punti.

Verranno assegnati punti supplementari se viene portato a termine l'intero gioco.

Una volta raggiunta la macchina dei criminali, comparirà a video un indicatore del numero di collisioni, volto ad illustrare il numero di collisioni con il veicolo bersaglio; quando l'indicatore è pieno, la tua macchina sorpasserà automaticamente i criminali e li arresterà.

ESECUZIONE DEL GIOCO

Dovrai seguire le istruzioni di Nancy da Chase Headquarters, che ti invierà una descrizione del veicolo dei criminali sul tuo computer di bordo. Hai a disposizione un limitato periodo di tempo per raggiungere i farabutti, dopo di che avrai a disposizione dell'altro tempo per buttarle il loro veicolo fuori strada. A tal fine, devi urtare il veicolo diverse volte, come illustrato nella casella posizione. Se urti per sbaglio degli altri veicoli, la velocità del tuo veicolo diminuirà, ostacolando il tuo inseguimento. Avrai a disposizione un numero limitato di Turbo Boosts, elargiti per darti un'accelerazione supplementare per un breve periodo di tempo. Usali con oculatezza! Una volta urtato il veicolo il numero di volte necessario, l'auto dei criminali si accosterà sul lato della strada; a questo punto li potrai arrestare.

Ci sono cinque missioni in totale, ciascuna più difficile della precedente, che ti porteranno in diversi paesaggi ed attraverso diverse città. Talvolta comparirà a video una deviazione lungo il percorso e una freccia indicanti una scorciatoia. Un pericolo costante è rappresentato dalla presenza di altri conducenti innocenti, che dovrai evitare, o verrai penalizzato con del tempo supplementare.

L'orologio avanza inesorabilmente, si continuano a commettere reati, la tua Porsche ha il serbatoio pieno e i farabutti se la stanno squagliando.

"FORZA, SIG. AUTISTA"

SUGGERIMENTI E CONSIGLI

Quando si tratta di catturare criminali, solo i più coraggiosi possono partecipare! Gioca in maniera rischiosa quando insegui il veicolo bersaglio e sii disposto a guizzare in mezzo al traffico poiché è importante mantenere la velocità più alta possibile.

La concentrazione è il fattore determinante di questo gioco – non verrai informato molto in anticipo a proposito di angoli stretti che si stanno avvicinando. Non abusare del turbo poiché disponi solamente di un numero limitato di spinte, quindi sarebbe meglio usarlo solo

quando ci si scontra con il veicolo bersaglio.

Se prendi il tragitto sbagliato, il veicolo bersaglio sarà lontanissimo quando finalmente ritornerai sulla pista giusta, quindi rallenta quando la strada si divide e prendi la direzione giusta.

Non affrettarti quando si tratta di colpire il veicolo bersaglio. Questo non solo aumenta il tuo punteggio ma ti permette di commettere meno errori che ti possano mandare in mezzo alla strada.

Realizzerai un punteggio minore se usi l'opzione di gioco continuo.

Usa il turbo solo quando ti scontri con il veicolo bersaglio.

Rallenta quando la strada si divide e segui la direzione giusta. Non affrettarti quando si tratta di colpire la macchina per aumentare il punteggio.



"Segui la direzione giusta."



"Non ci sono scuse per non aver visto i criminali!"



"Non affrettarti quando colpisci il veicolo."



"Sii coraggioso quando sorpassi."

RICOSCIMENTI

Codificazione, grafiche e musica: Teque Software Ltd.

©1989 Ocean Software Limited

©Taito Corp. Tutti i diritti sono riservati

Produced by D.C. Ward

*Hard
Drivin'*

DOMARK

ENGLISH

THE GAME

It's MEAN. It's HARD. It's HERE! HARD DRIVIN', the ultimate driving simulator, races on to your home computer from its runaway success in the arcades. Now you can get behind the wheel of the world's top sports car on a stunt course. Jump bridges, drive the speed track or even get dizzy on the vertical loop – all in super realistic solid 3D. Top drivers can challenge the Phantom Photon in a head-to-head, no holds barred contest to find the top Hard Driver!

GETTING STARTED

Hard Drivin' consists of two tracks – The Stunt Track and The Speed Track each testing a different aspect of your driving skills. The Stunt Track features three main stunts – the Bridge Jump, the Loop-the-Loop and the Bank. Pay particular attention to the speed signs and your own velocity. Driving at more than 60 miles per hour over the bridge will launch you into the air to crash on landing, and under 60 mph means you won't jump far enough. The 60 Minimum sign on the Vertical Loop means you will have to drive at 60 mph or more just to stay on the loop as you spin through it! As you practise you should be able to take the Bridge, Bank and Loop at more than the recommended speeds. Make it to the checkpoints on the course and you will receive a time bonus. If you do a fast enough lap you can race the Phantom Photon (the computer's car) in a race around the Stunt Track. The Phantom drives a mean race and crashing means instant disqualification.

GAME TIPS

Practise skid control – this can save valuable seconds, as can good road position on the bends. Advanced drivers can usually take the Bank at 110 miles per hour by going in on the right and steering heavily to the left on exit – but watch that you don't go over the edge!

CONTROLS:

Amiga, Atari ST: Use Joystick or Mouse for Steering; Joystick or Keyboard for Gearchange.

Commodore 64, Amstrad CPC, Spectrum: Use Joystick or Keys.

16-BIT VERSIONS

STEERING:

The Panel has a small indicator in the centre to show steering position.

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: Diagonal Up + Left – 1st gear
Diagonal Up + Right – 2nd gear
Diagonal Back + Left – 3rd gear
Diagonal Back + Right – 4th gear
Fire – Clutch

Keyboard: Key 1 – 1st Gear
Key 2 – 2nd Gear
Key 3 – 3rd Gear
Key 4 – 4th Gear
Space – Clutch (Hold Down)

8-BIT VERSIONS

Joystick: Forward – Accelerate
Back – Brake
Left – Steer Left
Right – Steer Right
Fire + Forward – Shift Gear Up
Fire + Back – Shift Gear Down

Keys: Q – Accelerate
A – Brake
O – Left
P – Right
W – Shift Gear Up
S – Shift Gear Down

LOADING INSTRUCTIONS DISK

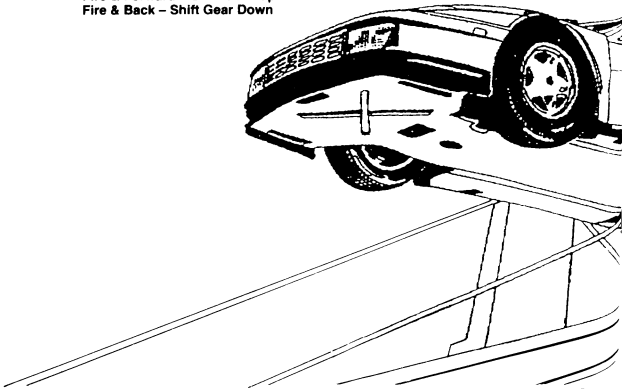
Amiga and Atari ST: Insert Disk and switch on machine.

Commodore 64 Disk: Type LOAD",8,1.
Amstrad CPC Disk: Type RUN DISC".
Spectrum +3 Disk: Use LOADER Option.

LOADING INSTRUCTIONS CASSETTE

Commodore 64 Cassette: Hold down the SHIFT key and press RUN/STOP.
Amstrad Cassette: Hold down the CTRL key and press ENTER. If you have a disk drive attached type I TAPE first (I is obtained by pressing Shift and (i) key together).
Spectrum 48K: Type LOAD" and press ENTER.
Spectrum 128K: Use LOADER Option.

Programmed by: Jurgen Friedrich 16-bit Binary Design 8-bit



HINTS

To be a real Hard Driver you must learn to make full use of the whole track. Brake for corners and obstacles at the last possible moment. In addition be constantly aware of oncoming traffic, and be prepared to drive on the grass if it looks like danger ahead. Don't be afraid to cut corners to improve your lap time and to beat the Phantom Photon!

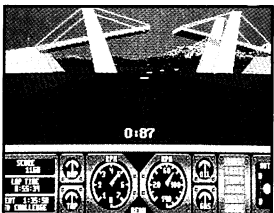
When you play the game for the first time select automatic transmission. This will allow you to get the all important feel of the game without having to worry about changing gears.

The car will accelerate faster if your wheels are straight. Use the gauge in the centre of the dashboard to check the position of your wheels. If the line is in the centre, then the wheels are straight. Remember this when going around corners since every time you turn the wheel the friction slows you down a little.

Some features may not be implemented on certain computer formats.



"Select automatic transmission until you get a feel for the car"



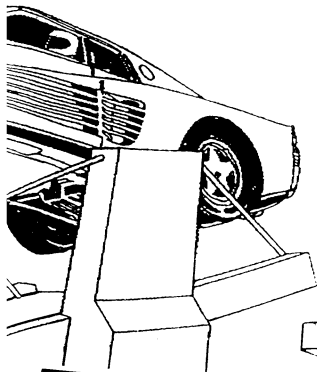
"Make full use of the whole width of the track"



"You must be going over 60 to make the loop!!"



"Keep your wheels straight for maximum acceleration"



COPYRIGHT NOTICE

This program is protected under UK copyright law and may not be copied, 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, 01 240 6756

ITALIANO

E' BELLO. E' DIFFICILE. E' QUI! HARD DRIVIN', l'ultimo ritrovato nei simulatori di guida, gareggia sul vostro home computer dopo il suo clamoroso successo negli arcade.

Ora potete mettervi alla guida di una delle macchine sportive più belle del mondo per affrontare una corsa pericolosa. Salta ponti, guida velocemente su circuito o addirittura prova le vertigini nel giro della morte - tutto in grafica tridimensionale. I piloti migliori potranno sfidare il Phantom Photon in una gara fianco a fianco senza regole per diventare i più abili *Hard Driver!*

ISTRUZIONI

Hard Drivin' è formato da 2 piste - la Pista Pericolosa e la Pista Veloce. Entrambe mettono alla prova aspetti differenti della vostra abilità di piloti. La pista pericolosa propone tre tracciati principali - il Salto del Ponte, il giro della morte e la scarpata. Fate particolarmente attenzione ai segnali di velocità e alla vostra propria rapidità. Guidando a più di 60 miglia all'ora sul ponte sarete lanciati nell'aria per poi piombare sulla terraferma; guidare a meno di 60 miglia all'ora significherebbe non saltare abbastanza lontano. Il segnale 'Minimo 60' significa che dovete guidare a 60 miglia all'ora o più per poter rimanere sul giro della morte dato che girate vorticosamente su di esso. Con la pratica dovrete essere capaci di oltrepassare il Ponte, la scarpata e il Giro della Morte superando le velocità consigliate. Fatele sui punti di controllo del circuito e riceverete un tempo extra. Se fate un tempo abbastanza breve potete gareggiare con il Phantom Photon (la macchina del computer) in una competizione sulla Pista Pericolosa. Il Phantom fa una gara di rilievo e schiantarsi significa immediata squalifica.

CONSIGLI

Fate pratica per sapervi controllare quando sbandate - questo può farvi risparmiare molti secondi, come lo può anche una buona tenuta della strada sulle curve. I piloti più esperti di solito riescono a prendere la Scarpata a 110 miglia all'ora entrandovi tenendo la destra e sterzando velocemente a sinistra uscendo - ma attenti a non andare fuori strada!

CONTROLLI:

AMIGA, ATARI ST

Usa il joystick o il mouse per i vari comandi; il joystick o la tastiera per i cambi.

COMMODORE 64, AMSTRAD, SPECTRUM:

Usa il joystick o i tasti.

CONTROLLI AMIGA ST

Il quadro di controllo ha un piccolo indicatore nel centro per indicare la posizione di guida.

MOUSE: sterza sinistra/destra
pulsante FIRE a sinistra:
ACCELERAZIONE

a destra:

DECELLERAZIONE
entrambi i pulsanti: **FRENA**

JOYSTICK: muovi a sinistra o a destra per sterzare

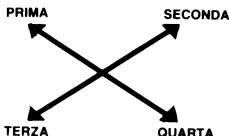
in avanti: **ACCELERAZIONE**
all'indietro **DECELLERAZIONE**
FIRE FRENA

CAMBI:

Il quadro di controllo ha sull'estrema destra un indicatore della marcia innestata.

Hai anche l'opzione del cambio automatico.

JOYSTICK:



FIRE: FRIZIONE

TASTIERA:

Tasto 1
Tasto 2
Tasto 3
Tasto 4
Spazio

Prima
Seconda
Terza
Quarta
Frizione
(tenere premuto)

COMMODORE 64, AMSTRAD, SPECTRUM

JOYSTICK:

In Avanti:
Indietro
Sinistra
Destra
Fire + Avanti

Accelerazione
Frena
Sterza a Sinistra
Sterza a Destra
Innesta la Marcia
Successiva
Scala di una Marcia

Fire + Indietro

TASTIERA:

Q Accelerazione
A Frena
O Sinistra
P Destra
W Innesta la Marcia Successiva
S Scala di una Marcia

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO DISCO:

AMIGA e ATARI ST: Inserisci il disco ed accendi il computer

COMMODORE 64 DISCO:

Digita LOAD""", 8,1.

AMSTRAD DISCO: Digita RUN"Disc".

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO CASSETTA:

COMMODORE 64: Tieni premuto SHIFT e premi RUN/STOP.

AMSTRAD: Tieni premuto il tasto CTRL e premi ENTER.

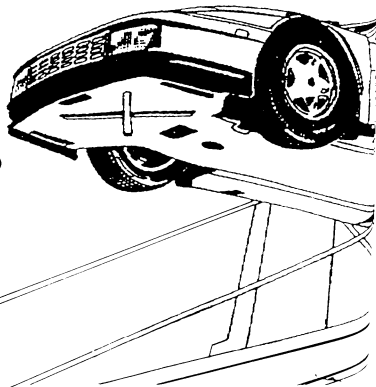
Se hai un drive collegato, digita per prima cosa I TAPE (I è ottenuta premendo SHIFT e I insieme).

SPECTRUM 48 KEY: LOAD"" e premi ENTER.

SPECTRUM 128 KEY: usa l'opzione LOADER.

Programmed by: Jürgen Friedrich 16-bit

Binary Design 8-bit



SUGGERIMENTI DA PARTE DELLA HARD DRIVIN

Per essere un vero guidatore provetto, devi imparare ad usare tutta la pista. Frena all'ultimo momento prima di girare angoli ed in prossimità di ostacoli. Devi inoltre essere costantemente consapevole del traffico proveniente in senso contrario e disposto a guidare sull'erba se pensi che davanti a te ci possa essere una situazione pericolosa. Non aver paura di tagliare gli angoli per migliorare il tempo per coprire il giro di pista e battere Phantom Photon (Fotone fantasma)!

Quando giochi per la prima volta, seleziona il cambio automatico. Questo ti permetterà di farti un'idea del gioco senza che ti debba preoccupare di cambiare le marce.

La macchina accelererà maggiormente se le ruote sono dritte. Usa l'indicatore al centro del cruscotto per controllare la posizione delle ruote. Se la linea è al centro, le ruote sono dritte. Ricordarti di questo ogniqualvolta che giri un angolo, poiché quando si girano le ruote, l'attrito ti farà rallentare.

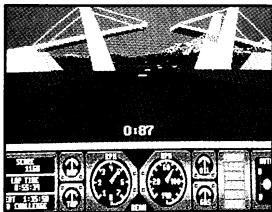
Alcune caratteristiche possono non essere incluse in certi formati.



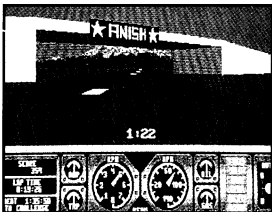
"Seleziona il cambio automatico fino a quando non ti senti a tuo agio con la macchina"



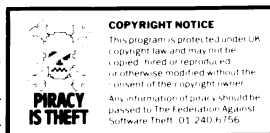
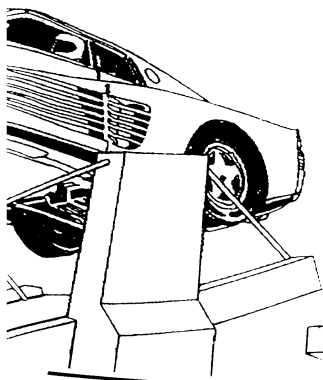
"Devi andare oltre i 60 per fare il giro!!"



"Usa tutta la larghezza della pista"



"Mantieni dritte le ruote per massimi accelerazione"



POWER DRIFT



POWER DRIFT

It's fast . . . it's furious . . . it's POWER DRIFT!

Choose from twelve wacky drivers, like Jason the Skinhead or Jeronimo the Mohican and rev your way through 27 stomach churning circuits!

Watch the dust fly and the wheels spin as you screech over a 'roller coaster' track and wave goodbye to your opponents! Roar over mounds of mud, drive through the desert, slip 'n' slide on snow covered tarmac and race your way through the night to face the final lap!

COMMODORE AMIGA

To load the program, insert game disk A into drive df0: and reset the computer by pressing the CTRL key and the 2 Amiga keys. (A1000 owners will need to load Kickstart first). The game will start to load and after a short while will announce itself. If you have 1 megabyte of RAM or more, then the game will ask for game disk B so that it can load in the course data to shorten disk accesses.

OTHER DISK ACCESSES

The game will make disk accesses when a new course and stage are started.

Whenever the game cannot find the disk in drive df0: (because there is no disk present, or because the wrong disk is inserted) it will indicate this and prompt the user to insert the correct disk

MENU OPTIONS

The following options are available from the game menu:

1) Sensitivity Adjust

In joystick/keyboard control mode, this causes a cycling of the three sensitivities (speed with which the car turns from side to side). In mouse control mode, this enables the user to define the required scaling for the mouse and a separate instruction screen is displayed.

2) Control Adjust

This toggles between mouse and joystick/keyboard control.
Control selected at startup is mouse.

To start the game, click either mouse button if mouse control mode is selected, otherwise press the joystick fire button or either SHIFT key.

The course selection screen will then be entered. This is used to select the course which you wish to play. Use left and right to select the course you wish. Press the gear change control when the driver arrow points to the driver that you want to select. Alternatively, press SPACE instead to select, without game music. After this, the course will be loaded off disk and the game will begin.

GAME CONTROL

In joystick control mode, the following controls apply:

Turn left	Joystick Lef
Turn right	Joystick Right
Accelerate	Joystick Forward
Brake	Joystick Back
Gear change	Joystick Fire Button

The keyboard can also be used at the same time as the joystick. The following keys are used:

Turn left	, (; on French Keyboard)
Turn right	. (; on French Keyboard)
Accelerate	CTRL
Brake	Space Bar
Gear change	either SHIFT

In mouse control mode, the following controls apply:

Turn left/right	The turn is determined by the mouse horizontal position
Accelerate	Mouse Left Button
Brake	SPACE bar, Keypad Enter, or any joystick direction
Gear change	Mouse Right Button

In joystick control mode, if it is possible for the user's joystick to register both left and right together (or if left and right on the keyboard are held down together), then the car will keep its current turn position.

The gear change control is used to toggle the current gear between high 'H' and low 'L'.

The game may be paused at any stage by pressing the HELP key. It may be resumed by pressing the RETURN key, or abandoned by pressing the ESC key.

To enter a high score into the table, use left and right movement of the selected control device to choose the desired character. This character can then be selected by pressing the gear change control. Characters can be deleted using the BACKSPACE or DELETE keys on the keyboard. The fourth character cannot be deleted as it is the final one.

IMPORTANT NOTES

If you boot the Workbench or CLI and insert either game disk into one of your disk drives, the system will say that the disk is bad. Do not worry, because the disk is not bad, it's just that the Amiga can't understand the format used to store the game.

Due to the upsurge in Amiga 'Viruses', the following should be noted:

The game uses its own custom 'Boot Block' to load and so some Virus detectors will warn you that the game disks are infected with a virus. Do not worry because they are not infected. Be very careful to never allow the game disks to become infected because the game will not load if they are. If you do unfortunately infect disk A, a spare copy of the boot block is stored in sectors 2 and 3 on track 0, side 0 of the disk. These should be copied to sectors 0 and 1 on track 0, side 0 of the disk to remove the virus and repair the disk. Most disk sector editors should allow you to do this although you may have trouble getting some to accept the disk because of its non-standard format.

ATARI ST

To load the program, insert game disk A into drive A: and reset the computer by pressing the reset button on the back. The game will start to load and after a short while will announce itself. If you have 1 megabyte of RAM or more, then the game will ask for game disk B so that it can load in the course data to shorten disk accesses.

OTHER DISK ACCESSES

The game will make disk accesses when a new course and stage are started.

Whenever the game cannot find the disk in drive A: (because there is no disk present, or because the wrong disk is inserted) it will indicate this and prompt the user to insert the correct disk.

MENU OPTIONS

The following options are available from the game menu:

1) Sensitivity Adjust

In joystick control mode, this causes a cycling of the three sensitivities (speed with which the car turns from side to side). In mouse control mode, this enables the user to define the required scaling for the mouse and a separate instruction screen is displayed.

2) Control Adjust

This toggles between mouse and joystick control. Control selected at startup is mouse.

3) Scan Rate Adjust

This toggles the screen display scan rate between 50Hz and 60Hz. Its use is for certain monitors (e.g. Philips CM8833) which cause a 60HZ screen to be taller than a 50HZ one. This enlarges the game screen without having to alter the monitor's vertical height setting which would otherwise alter the aspect ratio. On some monitors (e.g. Atari colour monitor), this option will have no visual effect because the monitor has constant scan line spacing instead of constant frame sizing. Scan Rate selected at startup is the value set by the ST after reset.

To start the game, click either mouse button if mouse control mode is selected, otherwise press the joystick fire button.

The course selection screen will then be entered. This is used to select the course which you wish to play. Use left and right to select the course you wish. Press the gear change control or SPACE when the driver arrow points to the driver that you want to select.

After this, the course will be loaded off disk and the game will begin.

GAME CONTROL

In joystick control mode, the following controls apply:

Turn left	Joystick Left
Turn right	Joystick Right
Accelerate	Joystick forward
Brake	Joystick Back
Gear change	Joystick Fire Button

In mouse control mode, the following controls apply:

Turn left/right	The turn is determined by the mouse horizontal position
Accelerate	Mouse Left Button
Brake	SPACE bar, Keypad Enter, or any joystick direction
Gear change	Mouse Right Button

In joystick control mode, if it is possible for the user's joystick to register both left and right together, then the car will keep its current turn position.

The gear change control is used to toggle the current gear between high 'H' and low 'L'.

The game may be paused at any stage by pressing the HELP key. It may be resumed by pressing the RETURN key, or abandoned by pressing the ESC key.

To enter a high score into the table, use left and right movement of the selected control device to choose the desired character. This character can then be selected by pressing the gear change control. Characters can be deleted using the BACKSPACE or DELETE keys on the keyboard. The fourth character cannot be deleted as it is the final one.

SPECTRUM CASSETTE

Insert cassette in your tape recorder and type LOAD'''' then press ENTER. Press play on the tape recorder. After this, follow on screen instructions.

CONTROLS

Joystick

← — Left

→ — Right

↑ — Accelerate

↓ — Brake

FIRE — Gear Change

P — Pause

G+H — Together to abort track.

KEYBOARD

All keys totally definable, including pause & quit.

AMSTRAD DISC

Insert the disc in the drive. Type RUN''DISC and press ENTER.

The games will now load. Follow on screen instructions from now.

AMSTRAD TAPE

Press CTRL and the small ENTER key. Press play on cassette recorder.

CONTROLS

As Spectrum.

C64 CASSETTE

Insert the cassette in your data cassette. Hold down the SHIFT key and press RUN/STOP.

C64 DISC

Insert the disc in the drive. Type LOAD''''', 8,1 then press RETURN.

CONTROLS

Joystick (only)

← — Left

→ — Right

↑ — Accelerate

↓ — Brake

SPACE BAR — To pause (toggle)

FIRE Button — Gear Change

NOTE: This game is not a multi-load, so once this game is loaded no other tape/disc access will be necessary!

GENERAL NOTES

To choose which course you wish to play, use the left, right & gear change controls of your currently selected control option. The 12 different drivers can be selected by pressing gear change as the cycling indicator passes the desired driver. This will select the driver and course simultaneously.

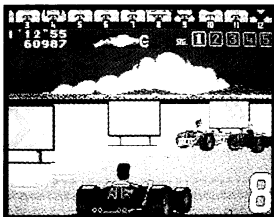
PLAYING TIPS

Before the race starts check the game sensitivity level on the main menu. It is wise to start off with low sensitivity and to gradually increase it as you get better and better at the game.

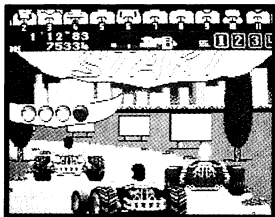
The corners in this game are very, very tight, but there is a way to cope with them even at full speed!! The way to do it is to keep an eye out for the signposts before each corner. Then be brave. Put your foot to the floor and literally throw your car into the bend. It may take a little practice to get it right, but once you do you'll be storming towards the winning post!

Before the start of the race, keep your revs up and the second the lights turn green try to dive in between the cars on the front row. Once you are in first place you have the opportunity to build up a good lead without having to worry about overtaking.

These cars are built to last! Don't be afraid of hitting competitors if they get in your way.



"Keep an eye out for the signposts."



"At the start, dive in between the leading cars."



"These cars are built to last."

CREDITS

Spectrum/Amstrad

Programmed by: John Mullins

Graphics by: Clive Paul

Music by: Uncle Art

Commodore 64

Programmed by: Chris Butler

Graphics by: Chris Butler

Music by: Uncle Art

ST/AMIGA

Programmed by: Z.Z.K.J.

Graphics by: Saul

Music by: Uncle Art

Produced by Neil Jackson and Nick Dawson.

A Software Studios Production.

POWER DRIFT

È veloce, è feroce, è spinto dal potere.

Scegli tra 12 guidatori pazzi, eccentrici, come Jason 10 'skinhead' (testa pelata) a Geronimo il moicano fatti strada tra 27 circuiti da far rivoltare 10 stomaco.

Osserva la polvere che si solleva e le ruote che girano a tutta velocità, quando stridano sulla pista eldtrica, e fa un segno d'addio ai tuoi avversari. Ruggisci su mucchi di fango, guida attraverso il deserto, inciampa e scivola sull'asfalto ricoperto di neve e corri a grande velocità per tutta la notte per affrontare l'ultimo giro di pista per il traguardo finale.

COMMODORE AMIGA

Per caricare il programma, inserire il disco di gioco A nella presa df0 e ripristinare il computer nel premere il tasto CTRL ed i due tasti Amiga. (i proprietari della A1000 avranno bisogno di caricare il pedale di avviamento per primo). Il gioco inizierà a caricarsi e dopo un breve periodo si annuncerà: Se dovessi avere 1 megagrupo di bits di RAM o di piu, poi il gioco richiederà il disco di gioco B in modo che possa caricare i dati di corso per abbreviare gli accessi a disco.

ALTRI ACCESSI A DISCO

Il gioco fara degli accessi a disco quando si inizia un nuovo corso e stadio.

Se il gioco non è in grado di trovare il disco nella presa df0 (perchè non c'è presente un disco, oppure perchè il disco sbagliato è stato inserito) indicherà questo e ricorderà l'utente ad inserire il disco giusto.

OPZIONI DI MENU

Le seguenti opzioni sono disponibili dal menù del gioco:

1) Aggiustamento Sensibilità

Nella moda di controllo della leva di comando/tastiera, questo causa un ciclaggio delle tre sensibilità (velocità con la quale la macchina gira da un lato all'altro). Nella moda di controllo a topo, questo mette l'utente in grado di definire la graduazione richiesta del topo, e viene visualizzato uno schermo d'istruzioni a parte.

2) Aggiustamento Controllo

Questo passa a cavicchio tra il topo ed il controllo della leva di comando/tastiera.

Il controllo selezionato al momento di avviamento è quello del topo.

Per iniziare il gioco scattare il pulsante topo se si vuole giocare con la moda di controllo a topo oppure premere il pulsante di avviamento della leva di comando o qualsiasi registro di traslazione.

Lo schermo di selezione di corso verrà poi registro. Questo viene usato per selezionare il corso che vuoi giocare. Usare la sinistra e la destra per selezionare il corso che preferisci. Premere il controllo cambiamarcia quando la freccia dell'autista è mirata verso l'autista che vuoi selezionare. Alternativamente, premere SPAZIO invece per selezionare, senza musica.

Dopo tutto ciò, il corso verrà caricato fuori disco ed il gioco inizierà.

CONTROLLO DEL GIOCO

Nella moda di controllo della leva di comando, i seguenti controllo sono validi:

Girare a sinistra	Leva di comando a sinistra
Girare a destra	Leva di comando a destra
Accelerare	Leva di comando in avanti
Frenare	Leva di comando indietro
Cambiamarcia	Pulsante di avviamento della leva di comando

Si può anche utilizzare la tastiera contemporaneamente con la leva di comando. i seguenti tasti vengono adoperati:

Girare a sinistra	, (; sulla tastiera francese)
Girare a destra	. (; sulla tastiera francese)
Accelerare	CTRL
Frenare	Spazio
Cambiamarcia	qualsiasi registro di traslazione

Nella moda di controllo a topo, i seguenti controllo sono validi:

Girare a sinistra/destra	Il giro è determinato dalla posizione orizzontale del topo.
Accelerare	Pulsante a sinistra del topo
Frenare	Spazio; Tastiera 'Enter', oppure qualsiasi direzione della leva di comando.
Cambiamarcia	Pulsante a destra del topo.

Nella moda di controllo della leva di comando, se è possibile che la leva di comando dell'utente registri sia a sinistra che a destra (oppure se la sinistra e la destra sulla tastiera sono premute contemporaneamente) allora la macchina riterrà la sua posizione attuale di giro.

Il controllo cambiamarcia viene usato per spostare la marcia attuale tra alto (H) e basso (L).

Il gioco può essere messo a pausa a qualsiasi punto nel premere il tasto 'aiuto' (HELP). Può essere resunto nel premere il tasto RETURN (tornare) oppure abbandonato nel premere il tasto ESC.

Per registrare un punteggio elevato nella tabella, usare il movimento a sinistra e a destra del dispositivo di controllo selezionato per scegliere il carattere desiderato. Tale carattere può essere selezionato nel premere il controllo di cambiamarcia. I caratteri possono essere cancellati nell'usare il tasto BACKSPACE (ritornare di un passo) oppure DELETE (cancellare) sulla tastiera. Il quarto carattere non può essere cancellato siccome è quello finale.

NOTE IMPORTANTI

Se conosci a memoria il disco programmi informativo (Workbench) oppure il CLI ed inserisci qualsiasi disco di gioco in un tuo comando di disco, il sistema dirà che il disco è cattivo. Non ti preoccupare, perché il disco non è cattivo, è solo che l'Amiga non riesce a capire il formato adoperato per memorizzare il gioco. Dovuto al risorgimento di 'Virus' dell'Amiga, si deve notare i punti seguenti:

Il gioco adopera il suo proprio bloccaggio di codice memoria (boot block) per caricare, quindi ci sono certi rivelatori di Virus che ti avvertiranno che i infetti. Abbia grande premura a non permettere mai ai dischi di gioco di diventare infetti perché sennò il gioco non caricherà. Se purtroppo dovessi infettare il disco A, una copia in riserva del bloccaggio di codice memoria (boot block) è memorizzata nei settori 2 e 3 sulla pista 0, lato 0 del disco. Questi devono essere copiati ai settori 0 e sulla pista 0, lato 0 del disco per togliere il virus e riparare il disco. La maggior parte dei redattori di settori di disco ti dovrebbero permettere di fare questo

benchè sia possibile che ti capitono problemi nel persuaderne alcuni di accettare il disco dovuto al suo formato non-standard.

ATARI ST

Per caricare il programma, inserire il disco di gioco A nella presa A e ripristinare il computer nel premere il tasto di ripristino (reset) di diestro. Il gioco inizierà a caricarsi e dopo un breve periodo si annuncerà. Se dovessi avere 1 megagrupo di bits di RAM o di più, poi il gioco richiederà il disco di gioco B in modo che possa caricare i data di corso per abbreviare gli accessi a disco.

ALTRI ACCESSI A DISCO

Il gioco farà degli accessi a disco quando si inizia un nuovo corso e stadio.

Se il gioco non è in grado di trovare il disco nella presa A (perchè non c'è presente un disco, oppure perchè il disco sbagliato è stato inserito) indicherà questo e ricorderà l'utente ad inserire il disco giusto.

OPZIONI DI MENÙ

Le seguenti opzioni sono disponibili dal menù del gioco:

1) Aggiustamento Sensibilità

Nella moda di controllo della leva di comando/tastiera, questo causa un ciclaggio delle tre sensibilità (velocità con la quale la macchina gira da un lato all'altro). Nella moda di controllo a topo, questo mette l'utente in grado di definire la graduazione richiesta del topo, e viene visualizzato uno schermo d'istruzioni a parte.

2) Aggiustamento Controllo

Questo passa tra il topo ed il controllo della leva di comando/tastiera. Il controllo selezionato al momento di avviamento è quello del topo.

3) Aggiustamento della Velocità di Scansione

Questo fa passare la velocità di scansione della visualizzazione a schermo tra 50Hz e 60Hz. Viene adoperato per certi monitori (ad es. Philips CM8833) che fa sì che uno schermo a 60Hz è più alto di uno a 50 Hz. Questo allarga lo schermo del gioco senza dover cambiare la messa a punta di altezza verticale del monitor che altrimenti cambierebbe il rapporto tra la larghezza e l'altezza dell'immagine. Su certi monitori (ad es. monitor a colori Atari) questa opzione non avrà nessun effetto visibile perchè il monitor gode una spaziatura di linea esploratrice costante anzichè una classificazione di quadro costante. Il rapporto di velocità di scansione elezionato all'inizio è il valore messo a punta dalla ST dopo ripristino.

Per iniziare il gioco scattare il pulsante topo se si vuole giocare con la moda di controllo a topo oppure premere il pulsante di avviamento della leva di commado.

Lo schermo di selezione di corso verrà poi registrato. Questo viene usato per selezionare il corso che vuoi giocare. Usare la sinistra e la destra per selezionare il corso che preferisci. Premere il controllo cambiamarcia oppure SPACE (spazio) quando la freccia dell'autista è mirata verso l'autista che vuoi selezionare.

Dopo tutto ciò, il corso verrà caricato fuori disco ed il gioco inizierà.

CONTROLLO DEL GIOCO

Nella moda di controllo della leva di comando, i seguenti controlli sono validi:

Girare a sinistra	Leva di comando a sinistra
Girare a destra	Leva di comando a destra
Accelerare	Leva di comando in avanti
Frenare	Leva di comando indietro
Cambiamarcia	Pulsante di avviamento della Leva di comando

Nella moda di controllo a topo, i seguenti controlli sono validi:

Girare a sinistra/destra	Il giro è determinato dalla posizione orizzontale del topo.
Accelerare	Pulsante a sinistra del topo
Frenare	SPACE (spazio): Tastiera 'Enter', oppure qualsiasi direzione della leva di comando.
Cambiamarcia	Pulsante a destra del topo.

Nella moda di controllo della leva di comando, se è possibile che la leva di comando dell'utente registri sia a sinistra che a destra contemporaneamente allora la macchina riterrà la sua posizione attuale di giro.

Il controllo cambiamarcia viene usato per spostare la marcia attuale tra alto (H) e basso (L).

Il gioco può essere messo a pausa a qualsiasi punto nel premere il tasto HELP (aiuto). Può essere resunto nel premere il tasto RETURN (tornare) oppure abbandonato nel premere il tasto ESC.

Per registrare un punteggio elevato nella tabella, usare il movimento a sinistra e a destra del dispositivo di controllo selezionato per scegliere il carattere desiderato. Tale carattere può essere selezionato nel premere il controllo di cambiamarcia. I caratteri possono essere cancellati nell'usare il tasto BACKSPACE (ritornare di un passo) oppure DELETE (cancellare) sulla tastiera. Il quarto carattere non può essere cancellato siccome è quello finale.

CASSETTA SPECTRUM

Inserire la cassetta nel tuo registratore e dattilografare "LOAD" (caricare) poi premere ENTER (entrare). Premere PLAY sul registratore.

Dopodiché bisogna seguire le istruzioni sullo schermo.

CONTROLLI

Leva di comando

← — Sinistra

→ — Destra

↑ — Accelerare

↓ — Frenare

FIRE — (avviare) Cambio marcia

P — Pausa

G+H — insieme per abortire la pista

TASTIERA

Tutti i testi totalmente definibili, compreso pausa e rilascio

DISCO AMSTRAD

Inserire il disco nella presa. Dattilografare RUN DISC (avviare disco) e premere ENTER.

A questo punto i giochi si caricheranno. Seguire le istruzioni sullo schermo da ora in poi.

NASTRO AMSTRAD

Premere CTRL ed il piccolo tasto ENTER. Premere 'play' sul registratore.

CONTROLLI

Come per lo Spectrum.

CASSETTA C64

Inserire la cassetta nella tua cassetta di dati. Tenere premuto il tasto SHIFT (registro di traslazione) e premere RUN/STOP (avviare/fermare).

DISCO C64

Inserire il disco nella presa. Dattilografare LOAD **** (Caricare) 8.1 poi premere RETURN.

CONTROLLI

Leva di comando (soltanto)

- ← — Sinistra
- — Destra
- ↑ — Accelerare
- ↓ — Frenare

SPAZIO — Per pausare (spostare in vari sensi)

Pulsante FIRE (d'avviamento) — Cambiarmarcia

NOTA: Questo gioco non è un multicarico, quindi appena questo gioco viene caricato non occorrerà nessun altro accesso nastro/disco!

NOTE GENERALI

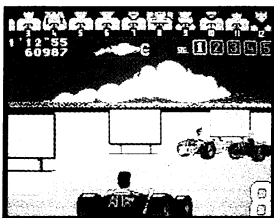
Per selezionare quale pista vuoi giocare, usare i controlli di cambiarmarcia di destra e sinistra della tua opzione di controllo attualmente selezionata. I 12 diversi autisti possono essere selezionati nel premere il cambiarmarcia man mano che l'indicatore di ciclaggio supera l'autista desiderato. Questo selezionerà contemporaneamente sia l'autista che la pista.

SUGGERIMENTI E CONSIGLI

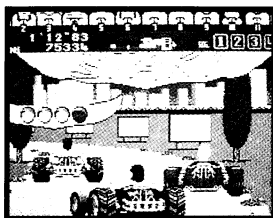
Prima che la gara inizi, controlla il livello di difficoltà del gioco sul menu principale. E' meglio iniziare con una difficoltà minore ed aumentarla gradualmente man mano che si diventa migliori al gioco. Gli angoli sono molto stretti ma c'è un modo per riuscire a prenderli persino ad altissima velocità. Bisogna stare attenti ai segnali posti in prossimità di ogni angolo. Poi si deve essere coraggiosi, premere l'acceleratore fino in fondo e letteralmente buttarsi con la macchina nella curva. Questo potrebbe richiedere un po' di pratica per riuscire a prendere la curva nel modo giusto, ma una volta imparato ti troverai a viaggiare ad alta velocità verso la posta vincente.

Prima di iniziare la gara, tieni alti i giri e nel momento in cui la luce diventa verde, cerca di inserirti tra le macchine davanti. Una volta conquistato la prima posizione, avrai la possibilità di condurre la gara senza doverti preoccupare di sorpassare.

Queste macchine sono costruite per durare! Non aver paura di colpire i concorrenti quando ti sono di impiccio.



"Stai attento ai segnali."



"All'inizio della corsa inserisciti tra le macchine davanti."



"Queste macchine sono costruite per durare."

TITOLI DI TESTA

Spectrum/Amstrad

Programmazione: John Mullins

Graphica: Clive Paul

Musica: Uncle Art

Commodore 64

Programmazione: Chris Butler

Grafica: Chris Butler

Musica: Uncle Art

ST/AMIGA

Programmazione: Z. Z. K. J.

Grafica: Saul

Musica: Uncle Art

Produzione: Neil Jackson e Nick Dawson.

Una Produzione della Software Studios

DOMARK

