

AMIGA CD 32™

Commodore



THE CLASSIC

LOTUS

TRILOGY



COMPACT
disc

A COLLECTION OF THE THREE GREATEST
RACING GAMES





PRESENTS:

THE LOTUS TRILOGY

Original programming:

Magnetic Fields

CD32 Conversion:

Colin Ramsden

CD Soundtrack:

Neil Biggin

Original Music:

Barry Leitch and

Patrick Phelan

Manual:

**The Two MACS
(Kai and Steve)**

Producer:

Mark Glossop

Quality Assurance:

**Lee Campbell, Robert
Millington, Simon Short and
Tony Howe**

LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE

The Options

The main options are presented on the Options screen. To make a choice, simply move the joypad up and down to highlight the option you wish to alter, and then move your joypad left or right. The available options are as follows:

Difficulty: The choices here are Easy, Medium, Difficult and Practice. On the easy level, there are seven races to complete, on medium there are ten, and there are fifteen on the difficult level. The practice option allows you to practice your driving on a specially designed track.

Number of Players: One or two. Player one uses the CD32 Joypad, and player two uses a Joystick.

Name of Player: The Front right and left buttons cycles through the letters, the green button advances to the next letter, and the yellow one deletes it.

Manual Gears/Computerised Gears: Choose automatic or manual gears. Manual gears are much harder to get to grips with initially, but this is compensated for by a higher top speed, and better acceleration.

Normal/Alternative controls:

Once you have completed your selection, press the red button to leave this screen. It should be noted that the controls for all three games are identical, and are documented on the next page.

Following this screen, you will be given the opportunity of choosing the tune that will accompany your racing efforts. There are four in all, and are chosen by moving the joypad left and right. If you do not want any music, select track 0.

Racing

On each level, the player will need to finish in the top ten drivers in order to qualify for the next race. On the two player game, if either driver finishes in the top ten, then both racers are carried forward to the next race. The players next starting position will be determined by his finishing position on the previous race, which will be inverted. So, for example, if the player finishes first, he will start the next race in twentieth place, and if he finishes second he will start the next race in nineteenth, and so on. On some of the later tracks, the driver will come across some pretty nasty hazards both on and off the roads, and all of them will need your full driving skills if you are to master them.

Pitstops

Some tracks are too long to complete without stopping for fuel, and so pitstops will be required. These are always to be found just after the start/finish line, and are indicated by the yellow spanner sign on the side of the road. In order to carry out a fuel stop, pull into the pit lane and brake. You will then go to another screen where you will see your fuel tank being filled, the amount being indicated on a meter on the right hand side of the screen. You can leave this screen as soon as you think you have enough fuel by hitting the accelerate button.

To pause the game, press the play/pause button. To quit, press the blue button when paused. These features are constant throughout the three games.

Lotus Turbo Challenge II

Playing Lotus Turbo Challenge II

Once you have loaded Turbo Challenge II, an introduction sequence will begin. Hit the red button to skip past this. The next thing presented on screen will be the main options screen. To alter anything, simply move your joypad. The red box will move around, and whichever option is currently highlighted is the available option. Most options offer two choices, and pressing the red button will flip between the two. The following options are offered:

Player One/Two Name

The player name is changed in the same way as in Lotus 1: Front right and left to cycle through letters, green to select and yellow to delete.

Password

To enter a password, highlight this option and input a password in the same way as you did your name.

Acceleration for Player One/Two

This allows you to choose whether pushing forward, or pushing the fire button, will accelerate your car. The effect this has on the other controls is as follows:

	Forward Accel	Button Accel
Accelerate	Joypad Forward	Red/Fire Button
Brake	Joypad Back	Joypad Back
Steer left	Joypad Left	Joypad Left
Steer Right	Joypad Right	Joypad Right
Change Up	Joypad Forward+Red	Joypad Forward
Change Down	Joypad Back+Red	Joypad Back

One or Two Players

Choose number of players.

Manual/Automatic Gears

Player one chooses gear type for both players.

Player Control

For player one this is the CD32 Controller, however player two uses a joystick.

Start Game

Choosing this option and pressing the red button will take you to the first stage of the race.

Stages and Checkpoints

The game is played over a number of stages, eight in total, each one made up of a number of checkpoints, which will vary between six and ten, depending upon the stage. The player must reach the next designated checkpoint within the allotted time in order to continue racing. The objective, obviously, is to reach the final checkpoint on any stage ahead of your opponents, and within the given time.

Each stage takes place in a different part of America, and each has a password which will allow you to start on that stage in future races. Each has it's own hazards and dangers, from ice to giant boulders. The stages, which will also determine whether you drive a Lotus Esprit or a Lotus Elan, are in the following order.

- | | |
|-------------------|-------------------|
| 1. Forest: | Five Checkpoints |
| 2. Night: | Seven Checkpoints |
| 3. Fog: | Eight Checkpoints |
| 4. Snow: | Six Checkpoints |
| 5. Desert: | Ten Checkpoints |
| 6. City: | Eight Checkpoints |
| 7. Marsh: | Ten Checkpoints |
| 8. Storm: | Six Checkpoints. |

Racing

If you choose one player, then you will be presented with a full screen view of the first section once it has loaded. Your speed is indicated in the top left hand corner of the playing screen, with your revs directly underneath, and your gear underneath this. In the top right hand corner is your score, with the relative position indicator if you are in multi-player mode below this, and your time remaining beneath this.

LOTUS III: THE ULTIMATE CHALLENGE

The Quick Start Guide

Okay, so Lotus III isn't the most complex simulation around, but the wealth of choices and options could throw you at first. Those who have played Lotus I and II will probably want to get racing straight away, so here's a guide to getting down to racing instantly. Once the first option screen appears, click on 'Start', and, after pressing fire a couple more times to select your sound effects and car, you will be taken to the starting line of the first race in the arcade season.

The Complete Works

For the more methodical amongst you, this section will explain what each of the available options can do. First off, an explanation of all the options available to you on the main playing screen.

Main Playing Screen

All input, even for Player Two, is through Player One's joystick on the Main Playing Screen. This is the screen where you will make most of the decisions regarding the game. To highlight a particular option, simply move the red rectangle by using the joystick, until it surrounds the icon of your choice. If two options are offered in a particular box, hitting the red button will toggle between them. The different options available to you are as follows:

Player One/Player Two

These options allow you to alter the name of your Player. Highlight this option, and then input your name in the same way as the previous two games.

Start

This will begin the race once you are happy with all the selections that you have made.

Gears

Select Manual or Automatic Gears.

Game

You can choose between Championship and Arcade. Each is a mix of the circuits of Lotus I, and the checkpoint sections of Lotus II.

Arcade Mode

In Arcade mode, represented by the stopwatch, the aim is to complete each stage within the allotted time

(indicated on the screen). This is a race for points, the aim being to get the highest score possible. To make things even more straightforward, there are no fuel stops required for Arcade racing.

Championship Mode

The Championship mode takes the form of a season, where overall success is dependant upon finishing in the top ten drivers of each race. Points are awarded after each race, and your starting position in the next race will be determined by your finishing position in the last race. If you finished first, you would begin the next race in twentieth, if you finished second you would begin in nineteenth, and so on. For more information on the different race styles, see the section entitled *Racing*.

Accelerate

Allows Player to select whether pressing the red button, or forward option the joystick will accelerate his/her vehicle. For more information see the section on controls in Lotus 2.

Course

This option allows you to select either one of the predetermined tracks; to choose a single user defined track, or a whole sequence of user defined circuits and tracks. The controls for choosing a circuit are as follows:

Selecting a predefined sequence

There are six different predefined sequences built into Lotus III, namely an easy level, a medium level, and a difficult level on each of the Championship and Arcade modes. Easy consists of seven tracks, Medium of ten, and Difficult of fifteen, making a total of sixty four predefined tracks. To select any of the three, simply highlight one of the left three options in this box.

Selecting your own track

If you select the fourth option along, this will allow you to race a track which you have previously defined on the RECS screen. This option can be highlighted either before or after you go to the RECS screen to create a track.

Selecting a sequence of player designed circuits

The final option will take the player to a new screen where a sequence of user defined circuits can be created. To create a sequence, see the 'Define' sequence below.

Control

For player One this is always the joystick, however player must use a Joystick.

Number of Players

The Player selects whether it is a One Player or Two Player Game.

Constructor

Choosing this will take the player to the RECS screen, which has a more detailed section later in the manual.

Code

If the player knows the code of a particularly hot course, then rather than going to the editor, the number can be entered here. It is done in the same way as entering a players name is done. Once all the letters of the code have been entered, press the blue button to skip over to the numbers column. To return to the letters press the blue button again.

Define

The bottom panel is used to enter the codes for the predefined circuits you have created using RECS. The right button cycles you through the letters, the green one advances you to the next space and the yellow one deletes

the selected letter. Once you have entered all the letters, press the blue button to move over to the numbers, which are defined in the same way as the letters. To move on to the next line press the red button. Once you are happy with the selection you have made, use the joypad to highlight the 'Exit' panel. That's everything on the Main Screen covered. Following is a detailed explanation of the RECS system.

RECS
 RECS is the innovative and original new track design system that will allow the player to create stunning tracks in a matter of seconds. Creating tracks is amazingly simple, and once done, there's no messing around with saving to disk-or anywhere else for that matter. Exchanging tracks with a friend to see who can get the best time on it couldn't be simpler, and all you need to do is pass on the code. Your friend can then enter the code, and the track will be identical to the one that you created. Once you've both practised on it, then the fun really starts when you go head to head against each other! And with literally three billion tracks to choose from, you'll never have to play the same track twice!

DESIGNING A TRACK

Each of the different sections on this screen allow you to influence the style and form of your track. Most are rated from 0% to 100% in 4% increments. To alter the percentage, hold the red button down, and move the joypad left or right. Each affects the track as follows:

Type

Choose whether the race will be laps or stages.

Curves

This will determine how many curves your track is likely to have. Obviously, the lower the percentage, the straighter the track will be. Higher percentages will mean that your track has a lot of curves.

Sharpness

Sharpness will influence the actual type of bends and curves on your track. A lower number will make for gentler turns, whilst the higher numbers will create some really tricky corners.

Length

This determines the length of the track (!)

Steepness

Not surprisingly, this option will allow you to affect the steepness of the hills on the circuit. Gently undulating scenery or steep ascents and descents? It's your choice.

Difficulty

As if creating a tortuously bendy hilly circuit wasn't enough, you now get to influence the difficulty of the track. This will affect the aggressiveness of the other drivers, how tight the time is on the circuit, and so on.

Code

The code for the circuit that you are creating is displayed here. To save you going through the trouble of designing the same circuit again and again, you can simply make a note of the code here, and enter it on the main screen in the future.

Scenery

Do you want to be racing through featureless deserts or scenery packed oasis? Again, the choice is yours. Obviously, the less scenery there is, the more time the computer can dedicate to bringing you an ultra smooth update, but even with scenery at 100% it's probably still got the fastest, smoothest and most impressive update around anyway.

Scatter

Neat park-like rows of trees and bushes and ornaments, or greenery scattered about everywhere? Take your pick.

Obstacles

This will allow you to choose between an obstacle free open freeway, or the sort of assault course normally reserved for the SAS.

Hills

This option allows you to decide on the number of hills that there will be. A low number will mean that you will have a very flat track, while a higher number means that the course will be extremely hilly.

Scenario

This will allow you to select which of the different scenarios you wish to race. Each one will have different effects on your vehicle, how it handles, and so on. The fourteen, running from left to right, are as follows:

Rally Mountains Desert	Futuristic Snow Fog	Night Roadworks Motorway	Marsh Storm Wind	Forest Racing
---------------------------------------	------------------------------------	---	---------------------------------	--------------------------

Exit

Once you are happy with the track that you have designed, select this option and you will be taken back to the main playing screen.

Selecting Music

This is done by Player One. Once you have chosen 'Start', you still have two decisions to make. The first is to select the music or sound effects that will accompany the race. The CD screen, first featured in Lotus I will appear. To change the music track, simply move the joypad left or right, and wait a few seconds while the new track loads. Once you are happy, hit the red button.

Selecting Your Car

The next decision to be made is which of the three cars you will drive. Again, each will appear on the screen in turn. Once the car that you wish to drive appears on the screen, hit the fire (red) button to go to the starting line of the race. Again, Player One selects for both players, as it would be unfair if the two drivers were driving different cars. Once you are at the starting line, what you will see on your screen will be dependant upon whether you are racing in Championship or Arcade mode.

Championship

In Championship mode the aim is to finish as the top racer over a season. The player must finish in the top ten in each race in order to go onto the next race. As stated earlier, the starting position in the next race is determined by the finishing position of the current race. If there are two players, then providing that at least one driver finishes in the top ten, then they will both be carried into the next race. This is the more difficult of the two types of race, and this is reflected in the display.

Arcade

Arcade mode is a straightforward race for points, the aim being to finish each race with the largest number of points possible, and within the time limit. There are no refuelling stops required in Arcade mode. The display is similar to the Championship mode, but differs in the following important areas.

Note: If one player manages to finish within the allotted time, then both players will be carried through to the next round.

Pit Stops

Pit Stops are required for some of the longer sections or circuits in the Championship mode. The pits are situated directly after the starting line in circuits, or directly after a Checkpoint for the linear sections. In order to refuel, simply pull onto the wider strip of track situated on the right hand side of the track directly after the signs, and stop the vehicle. You will see that your fuel gauge indicator will gradually fill up. As soon as you are happy with the amount of fuel you have, push forward and hit the fire button on the joystick, and you will rejoin the race. On all but the mountain level, they are indicated by a sign.

Two Player Mode

In two player mode, a small box will appear in the top right corner of the screen, indicating either how far ahead, or behind the other player you are. Your car is represented by the line in the centre of the box, and if you are behind the other player, a coloured band will form to the right of this, indicating how far behind you are. If you are ahead, then a band will form to the left.

Game Over

Should the player fail to finish in the top ten in Championship Mode, or fail to finish within the time allowed in Arcade Mode, then the current game will be over, and the Main Options Screen will appear again.

Any Problems?

If you have problems loading Lotus III, then return it to your retailer, or to Gremlin Graphics at the address on the packaging. If you have any questions relating to the game, then the Gremlin Graphics Helpline is available between the hours of 09:30 and 17:30 U.K. time Monday to Friday, on 0742 753 423.

Copyright Notice

Copyright 1994 Gremlin Graphics Software Limited. © 1992 Magnetic Fields Limited. All Rights Reserved. This manual and the information contained on the compact disk are copyrighted by Gremlin Graphics Limited. The owner of this product is entitled to use the product for his or her own personal use only. No one may transfer, give or sell any part of the manual, or the information on the disk without the prior permission of Gremlin Graphics Software Limited. Any person or persons reproducing any part of the program, in any media, for any reason, shall be guilty of copyright violation, and subject to civil liability at the discretion of the copyright holder.

LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE**Les options**

Les Options principales sont affichées sur l'écran Options. Pour en sélectionner une, appuyez simplement sur le Joypad vers le haut ou le bas afin de mettre l'option que vous voulez modifier en surbrillance, et appuyez ensuite sur le Joypad vers la gauche ou la droite. Les options disponibles sont les suivantes:

Difficulty (Difficulté)

Vous avez le choix entre Easy (Facile), Medium (Moyen), Difficult (Difficile) et Practice (Entraînement). Au niveau facile, vous avez sept courses à accomplir, au niveau moyen dix, et quinze au niveau difficile. L'option Entraînement vous permet de vous entraîner sur un circuit spécial.

Number of players (Nombre de joueurs)

Un ou deux. Le Joueur Un utilise le Joypad du CD32, et le Joueur Deux utilise un joystick.

Name of player (Nom du joueur)

Les boutons avant gauche et droit vous permettent de faire défiler les lettres, le bouton vert passe à la lettre suivante, et le jaune sert à effacer.

Manual Gears/Computerised Gears (Boîte de vitesses manuelle/électronique) Choisissez entre une boîte de vitesses manuelle ou automatique. Il est plus difficile de s'habituer aux vitesses manuelles, mais la vitesse maximale est plus élevée et l'accélération se fait mieux qu'avec une boîte automatique.

Normal/Alternative Controls (Contrôles normaux/alternatifs)

Lorsque vous avez terminé vos sélections, appuyez sur le bouton rouge pour quitter cet écran. Remarque: les contrôles sont identiques pour les trois jeux, et sont expliqués à la page suivante.

Après cet écran, vous aurez la possibilité de choisir la musique qui vous accompagnera dans la course. Il y a quatre choix en tout, et vous faites vos sélections en appuyant sur le Joypad vers la gauche ou la droite. Si vous ne voulez pas de musique, sélectionnez le morceau 0.

La course

A tous les niveaux, le joueur devra finir parmi les dix premiers pour pouvoir être qualifié pour la course suivante. En mode deux joueurs, si l'un des deux pilotes termine parmi les dix premiers, les deux joueurs pourront continuer et participer à la course suivante. La position de départ des joueurs est déterminée par la position qu'ils occupaient à la fin de la dernière course, mais inversée. Si par exemple le joueur termine premier, il commencera la course suivante en vingtième position. S'il termine second, il commencera en dix-neuvième position, etc... Dans les derniers circuits, les pilotes seront confrontés à des obstacles dangereux aussi bien sur la route que sur le bas-côté. Vous aurez besoin de tous vos talents de conducteur pour les éviter.

Arrêts aux stands

Certains parcours sont trop longs pour pouvoir terminer la course sans s'arrêter pour faire le plein. Vous aurez donc besoin de vous arrêter aux stands. Ils se trouvent juste après la ligne de départ et d'arrivée, et sont indiqués par un panneau représentant une clé à molette jaune, sur le bas-côté. Pour faire le plein, entrez dans le couloir des stands et freinez. Un autre écran apparaîtra ensuite, où vous pourrez voir votre réservoir en train de se remplir; la quantité de carburant est indiquée sur un compteur à droite de l'écran. Vous pouvez quitter cet écran dès que vous pensez avoir assez de carburant, en appuyant sur le bouton accélérer.

Pour interrompre le jeu, appuyez sur le bouton Play/Pause. Pour quitter le jeu, appuyez sur le bouton bleu lorsque le jeu est en pause. Vous pouvez faire cela à tout moment, au cours des trois jeux.

Lotus Turbo Challenge II

Jouer à Lotus Turbo Challenge II

Lorsque vous avez chargé Turbo Challenge II, une séquence d'introduction commence. Appuyez sur le bouton rouge pour passer à l'écran Options, sans voir l'introduction. Pour modifier quoi que ce soit sur l'écran Options, utilisez le Joypad. La case rouge se déplacera parmi les options. La plupart des options vous donnent deux choix, et le bouton rouge vous permet de permuter entre les deux. Vous aurez les options suivantes:

Player One/Two Name (Nom du Joueur Un/Deux)

Le nom du Joueur Un est entré de la même façon que dans Lotus 1: le bouton avant droit pour faire défiler les lettres, le bouton vert pour sélectionner et le jaune pour effacer.

Password (Mot de passe)

Pour entrer un mot de passe, mettez cette option en surbrillance, et entrez le mot de passe de la même façon que vous avez entré votre nom.

Acceleration for Player One/Two (Accélération pour Joueur Un/Deux)

Ceci vous permet de choisir si vous accélérez en appuyant sur le Joypad vers l'avant ou sur le bouton Feu. Ceci affecte les autres contrôles de la façon suivante:

	Accélérer=avant	Accélérer=bouton
Accélérer	Joypad vers l'avant	Bouton Rouge/Feu
Freiner	Joypad vers l'arrière	Joypad vers l'arrière
Virer à gauche	Joypad vers la gauche	Joypad vers la gauche
Virer à droite	Joypad vers la droite	Joypad vers la droite
Vitesse supérieure	Joypad vers l'avant + Rouge	Joypad vers l'avant
Rétrograder	Joypad vers l'arrière + Rouge	Joypad vers l'arrière

One or Two Players (Un ou deux joueurs)

Choisissez le nombre de joueurs.

Manual/Automatic Gears (Boîte de vitesses manuelle/automatique)

Le Joueur Un choisit le type de boîte de vitesses pour les deux joueurs.

Player Control (Contrôle joueur)

Le Joueur Un doit utiliser le contrôleur CD32, et le Joueur Deux doit utiliser un joystick.

Start game (Commencer le jeu)

Si vous choisissez cette option et que vous appuyez sur le bouton rouge, vous irez au départ de la course.

Étapes et points de vérification

Le jeu se joue en plusieurs étapes, huit en tout, comportant chacune un certain nombre de points de vérification, variant entre cinq et dix, selon l'étape. Le joueur doit atteindre le prochain point de vérification dans le temps qui lui est imparti, afin de continuer la course. Le but est d'atteindre le dernier point de vérification, avant vos adversaires, et dans les temps.

Chaque étape se déroule à un endroit différent des États-Unis, et comporte un code qui vous permet de commencer à partir de cette étape dans les prochaines courses. Chaque étape a ses obstacles et ses dangers, allant du verglas aux rochers géants. Les étapes, qui détermineront également si vous pilotez une Lotus Esprit ou Elan, sont dans l'ordre suivant:

1. Forêt:	Cinq points de vérification	2. Nuit:	Sept points de vérification
3. Brouillard:	Huit points de vérification	4. Neige:	Six points de vérification
5. Désert:	Dix points de vérification	6. Ville:	Huit points de vérification
7. Marécages:	Dix points de vérification	8. Tempête:	Six points de vérification

La course

Si vous choisissez un joueur (One player), une vue plein écran de la première section apparaîtra, une fois chargée. Votre vitesse est indiquée en haut à gauche de l'écran, vos tours par minute au-dessous, et votre vitesse encore au-dessous. Votre score est affiché dans le coin supérieur droit, avec au-dessous, l'indicateur de position relative, si vous êtes en mode multi-joueurs. Au-dessous de tout ça, vous trouverez le temps restant.

Lotus 3: The Ultimate challenge

D'accord, Lotus III n'est pas la simulation la plus complexe qui existe, mais, au premier abord, la quantité de choix à votre disposition pourrait vous déconcerter. Ceux qui ont déjà joué à Lotus I et II voudront sûrement entrer dans la course immédiatement, alors voici un guide pour vous aider. Lorsque le premier écran d'options apparaît, cliquez sur "Start" et, après avoir appuyé deux fois sur le bouton Feu pour sélectionner votre voiture et les effets sonores, vous irez à la ligne de départ de la première course de la saison d'arcade.

Tout ce que vous voulez savoir

Pour les joueurs plus méthodiques, la section qui suit explique le rôle de chaque option disponible sur l'écran Principal.

Ecran Principal

Tous les choix, même pour le Joueur Deux, s'effectuent à l'aide du Joypad du Joueur Un à partir de l'écran Principal. Pour mettre une option en surbrillance, déplacez le rectangle rouge à l'aide du Joypad, jusqu'à ce qu'il entoure l'icône de votre choix. S'il y a deux options possibles dans la même case, vous permuterez entre les deux en appuyant sur le bouton rouge. Voici les différentes options qui sont à votre disposition:

Joueur Un/Joueur Deux (Player One/Player Two)

Cela vous permet de modifier le nom de votre Joueur. Mettez cette option en surbrillance, et entrez votre nom comme vous l'avez fait pour les deux jeux précédents.

Commencer (Start)

C'est l'option qui vous permet de commencer la course, une fois que vous êtes satisfait de toutes les sélections que vous avez faites.

Vitesses (Gears)

Permet au Joueur Un de choisir entre une boîte de vitesses Automatique (Automatic) ou Manuelle (Manual).

Jeu (Game)

Cette option vous permet de choisir entre Championnat (Championship) et Arcade. Tous deux sont un mélange des circuits de Lotus I et des sections à points de vérification de Lotus II.

Mode Arcade

En mode Arcade, représenté par le chronomètre, le but du jeu est de finir chaque étape dans le temps imparti (indiqué à l'écran). C'est une course aux points, le but étant d'obtenir le score le plus élevé possible. Pour rendre les choses encore plus faciles, il n'est pas nécessaire de vous arrêter pour faire le plein, quand vous courez en mode Arcade.

Mode Championnat (Championship)

Le mode Championnat se présente sous la forme d'une saison, où vous devez finir parmi les dix premiers dans chaque course. Vous recevez des points après chaque course, et votre position de départ dans la course suivante dépend de votre place d'arrivée dans la dernière course. Si vous finissez premier, vous commencerez la course suivante en vingtième position; si vous finissez second, vous commencerez en dix-neuvième position et ainsi de suite. Pour plus d'informations sur les différents types de course, reportez-vous à la section "La course".

Accélérer (Accelerate)

Permet au Joueur Un de choisir s'il accélérera en appuyant sur le bouton rouge ou en appuyant vers l'avant sur le Joypad. Pour plus de renseignements, reportez-vous à la section sur les contrôles dans Lotus 2.

Circuit (Course)

Cette option vous permet de choisir des circuits prédéterminés, un circuit conçu par l'utilisateur ou une séquence de circuits conçus par l'utilisateur. Les contrôles pour choisir un circuit sont les suivants:

Sélectionner une séquence prédéterminée

Il en existe six différentes dans Lotus III: Facile (Easy), Moyen (Medium) et Difficile (Difficult), aux modes Championnat et Arcade. Facile est composé de sept circuits, Moyen de dix et Difficile de quinze; il y a donc soixante-quatre circuits prédéterminés. Pour sélectionner la séquence de votre choix, mettez en valeur l'une des trois options à gauche de cette case.

Sélectionner votre propre circuit

Si vous sélectionnez la quatrième option, vous pourrez courir sur un circuit que vous avez défini auparavant sur l'écran RECS. Vous pouvez mettre cette option en valeur avant ou après être allé à l'écran RECS pour créer un circuit.

Sélectionner une séquence de circuits conçus par le joueur

La dernière option fait apparaître un nouvel écran où une séquence de circuits peut être prédéfinie. Pour créer une séquence, reportez-vous à la section "Définir".

Contrôle (Control) (Joueur Un)

Pour le Joueur Un, c'est toujours le Joypad, cependant, le Joueur Deux peut utiliser un joystick.

Nombre de joueurs (Number of Players)

Vous sélectionnez le mode Un ou Deux Joueurs.

Editeur (Constructor)

En choisissant cette option, le joueur ira à l'écran RECS, auquel une section plus détaillée est consacrée plus loin.

Code

Si le joueur connaît le code d'une course particulièrement difficile, il peut l'entrer ici, plutôt que d'aller à l'écran RECS. Cela se fait de la même façon que pour entrer le nom d'un joueur. Lorsque vous avez entré toutes les lettres du code, appuyez sur le bouton bleu pour passer à la colonne des nombres. Pour retourner aux lettres, appuyez à nouveau sur le bouton bleu.

Définir (Define)

Le tableau en bas est utilisé pour entrer les codes des circuits que vous avez créés en utilisant le RECS. Le bouton droit fait défiler les lettres, le vert vous fait passer à l'espace suivant, et le jaune efface la lettre sélectionnée. Lorsque vous avez entré toutes les lettres, appuyez sur le bouton bleu pour passer aux nombres, qui sont définis de la même façon que les lettres. Pour aller à la ligne suivante appuyez sur le bouton rouge.

Lorsque vous êtes satisfait de votre sélection, utilisez le Joypad pour mettre "Exit" en surbrillance. Nous avons maintenant couvert la totalité de l'écran Principal. La section suivante explique le système RECS en détails.

RECS est le nouveau système de création de circuits, innovateur et original; il permet au joueur de créer des circuits étonnants en quelques secondes. Créer un circuit est étonnamment simple et, quand vous l'avez créé, vous n'avez pas besoin de le sauvegarder sur une disquette ou ailleurs. Il n'y a rien de plus facile que d'échanger des circuits avec un ami pour voir qui fait les meilleurs temps; il vous suffit d'échanger les codes. Votre ami peut alors entrer le code et le circuit qu'il obtiendra sera identique à celui que vous avez créé. Quand vous vous êtes entraînés dessus tous les deux, amusez-vous vraiment en vous affrontant en face à face! Et avec les millions de circuits possibles, vous ne serez jamais obligé de courir deux fois sur le même circuit!

CREER UN CIRCUIT

Chaque section de cet écran vous permet d'influencer le style et la forme de votre circuit. La plupart reçoivent une note de 0% à 100%, augmentant de 4% à la fois. Pour modifier le pourcentage, maintenez le bouton rouge enfoncé, et appuyez sur le Joypad vers la gauche ou la droite. Chacun modifie le circuit de la façon suivante:

Type

La course sera constituée soit de tours (laps), soit d'étapes (stages).

Virages (Curves)

Cela déterminera le nombre de virages de votre circuit. Plus le pourcentage est bas, plus le circuit est droit. Un pourcentage élevé vous donnera un circuit avec de nombreux virages.

Virages serrés (Sharpness)

Cela déterminera le type de virages de votre circuit. Un pourcentage bas indique des virages larges alors qu'un haut pourcentage créera des virages vraiment difficiles.

Longueur (Length)

Cela détermine la longueur du circuit.

Pente (Steepness)

Cette option vous permet de modifier le degré d'inclinaison de votre circuit. Paysage ondulant doucement ou montées et descentes abruptes? A vous de choisir!

Difficulté (Difficulty)

Comme si créer un circuit tortueux et vallonné n'était pas suffisant, vous devez maintenant décider de la difficulté du circuit. Cela affectera l'agressivité des autres pilotes, le temps imparti, etc.

Code

Le code correspondant au circuit que vous êtes en train de créer est affiché ici. Pour éviter d'avoir à recréer le même circuit encore et encore, notez le code du circuit et entrez-le sur l'écran Principal à l'avenir.

Paysage (Scenery)

Voulez-vous courir sur des déserts plats ou dans des paysages luxuriants? Ici aussi, c'est à vous de choisir. Evidemment, moins le paysage est détaillé, plus l'ordinateur peut se consacrer à vous fournir une mise à jour ultra fluide; mais, même avec le paysage à 100%, la mise à jour est sûrement la plus rapide, la plus fluide et la plus impressionnante qui soit.

Éparpillement (Scatter)

Des arbres et des buissons bien alignés ou éparpillés un peu partout? Choisissez.

Obstacles

Vous pouvez choisir un circuit sans obstacle ou le genre de "parcours du combattant" normalement associé à l'armée.

Collines (Hills)

Cette option vous permet de décider du nombre de collines sur votre circuit. Un pourcentage faible indiquera un circuit plat, alors qu'un pourcentage élevé indiquera un circuit très vallonné.

Scénario

Cela vous permet de choisir l'un des quatorze scénarios. Chacun aura un effet différent sur votre véhicule, son maniement, etc. Voici une description des quatorze scénarios, de gauche à droite:

Rallye (Rally)	Futuriste (Futuristic)	Nuit (Night)	Marécage (Marsh)
Forêt (Forest)	Montagnes (Mountains)	Neige (Snow)	Travaux (Roadworks)
Orage (Storm)	Course (Racing)	Désert	Brouillard (Fog)
	Autoroute (Motorway)	Vent (Wind)	

Sortie (Exit)

Lorsque vous êtes satisfait du circuit que vous avez créé, sélectionnez cette option et vous retournerez à l'écran Principal.

Sélectionner votre voiture

Vous devez ensuite décider laquelle des trois voitures vous voulez piloter. Elles apparaîtront à l'écran à tour de rôle. Quand la voiture que vous voulez conduire apparaît à l'écran, appuyez sur le bouton Feu pour aller à la ligne de départ. Une fois de plus, le Joueur Un sélectionne les voitures pour les deux joueurs, car il serait injuste que les deux pilotes conduisent des voitures différentes. Quand vous êtes sur la ligne de départ, ce que vous voyez sur l'écran dépend du mode que vous avez choisi, Arcade ou Championnat.

Championnat

En mode Championnat, le but est de finir premier pilote de toute la saison. Un pilote doit finir chaque course parmi les dix premiers pour pouvoir participer à la suivante. Comme nous l'avons expliqué précédemment, la position de départ dans la course suivante dépend de la position d'arrivée dans la dernière course. S'il y a deux joueurs et que l'un d'eux, au moins, finit parmi les dix premiers, tous deux participeront alors à la course suivante. C'est le plus difficile des deux modes et l'affichage reflète cela.

Arcade

Le mode Arcade est une simple course aux points, le but étant de finir avec le plus de points possibles et dans les temps. Vous n'avez pas besoin de refaire le plein en mode Arcade. L'affichage est semblable à celui du mode Championnat, mais diffère dans les domaines suivants.

Remarque: si un joueur finit dans les temps, les deux joueurs pourront alors participer à la course suivante.

Arrêts aux stands

Vous aurez besoin de faire des arrêts aux stands, dans les sections ou circuits les plus longs, en mode Championnat. Les stands se trouvent juste après la ligne de départ dans les circuits, ou juste après un point de vérification pour les sections linéaires. Pour faire le plein, conduisez votre véhicule sur la bande de route plus large, à droite du circuit, juste après le panneau et arrêtez-le. Vous verrez le niveau de votre jauge de carburant augmenter progressivement. Quand vous êtes satisfait de la quantité d'essence que vous avez, appuyez sur le

Joypad vers l'avant et sur le bouton Feu pour reprendre la course. Ces arrêts sont indiqués par un panneau, sauf au niveau montagnes.

Sélectionner la musique

Encore une fois, c'est le rôle du Joueur Un. Quand vous avez sélectionné "Start", il vous reste encore deux décisions à prendre: sélectionner la musique ou les effets sonores qui accompagneront la course. L'écran CD apparaîtra, comme dans Lotus I. Pour changer la musique, appuyez sur le Joypad vers la gauche ou la droite et attendez quelques secondes, pendant que la nouvelle musique se charge. Quand vous êtes satisfait, appuyez sur n'importe quel bouton

Mode Deux Joueurs

En mode Deux Joueurs, une petite case apparaîtra dans le coin supérieur droit de l'écran, vous indiquant à quelle distance devant ou derrière vous se trouve l'autre joueur. Votre voiture est représentée par la ligne au centre de la case et si vous êtes derrière l'autre joueur, une bande de couleur se formera à droite, indiquant à quelle distance vous vous trouvez. Si vous êtes devant l'autre joueur, alors la bande sera à gauche.

Partie terminée (Game Over)

Si le joueur ne finit pas parmi les dix premiers, en mode Championnat, ou s'il ne finit pas dans les temps en mode Arcade, la partie en cours s'achèvera et l'écran Options apparaîtra.

Des problèmes?

Si vous n'arrivez pas à charger Lotus III correctement, ramenez-le à votre détaillant ou envoyez-le à Gremlin Graphics à l'adresse que vous trouverez sur la boîte. Si vous avez des questions à propos du jeu, appelez le Service Assistance de Gremlin Graphics, de 9h30 à 17h30 (heure anglaise), du lundi au vendredi, au (+44) 742 753 423.

Copyright

Copyright 1994 Gremlin Graphics Software Limited. ©1992 Magnetic Fields Limited. Tous droits réservés. Ce manuel et les informations contenues sur les disquettes sont sous copyright de Gremlin Graphics Limited. Le propriétaire de ce produit peut l'utiliser pour son usage personnel uniquement. Personne n'a le droit de transférer, donner ou vendre aucune partie du manuel ou des informations des disquettes, sans l'autorisation préalable de Gremlin Graphics Software Limited. Quiconque reproduisant toute partie de ce programme sur quelque support que ce soit, quelle qu'en soit la raison, sera coupable de violation de copyright et sera soumis à la responsabilité civile, à la discrétion du détenteur du copyright.

LOTUS TURBO CHALLENGE

Lotus Esprit Turbo Challenge

Die Optionen

Die wichtigsten Optionen werden auf dem Optionenbildschirm angezeigt. Um eine Option zu wählen, markiere sie durch Bewegen des Joypads nach oben oder unten, und wähle dann durch Bewegen des Joypads nach links oder rechts die gewünschte Einstellung aus. Dir stehen folgende Optionen zur Verfügung:

Schwierigkeitsgrad (Difficulty)

Du hast die Wahl zwischen Leicht (Easy), Mittel (Medium), Schwierig (Difficult) und Training (Practice). Auf dem einfachsten Schwierigkeitsgrad mußt du sieben Rennen abschließen, auf dem mittleren zehn, und auf dem höchsten fünfzehn. Die Option "Training" ermöglicht dir, deine Fahrkünste auf einer speziell entwickelten Strecke zu erproben.

Anzahl der Spieler (Number of Players)

Einer oder zwei. Spieler 1 benutzt zum Steuern den CD32-Controller, Spieler 2 einen Joystick.

Name des Spielers (Name of Player)

Mit dem linken oder rechten vorderen Knopf änderst du die Buchstaben, der grüne Knopf bewegt die Markierung zum nächsten Buchstaben im Namen, und der gelbe Knopf löscht den Buchstaben.

Manuelle/Automatische Gangschaltung (Manual Gears/Computerised Gears)

Entscheide dich für eine der beiden Schaltungsoptionen. Das manuelle Wechseln der Gänge fällt anfangs etwas schwer, man erreicht damit aber höhere Geschwindigkeiten und kann besser beschleunigen.

Normale/Alternative Steuerung (Normal/Alternative controls): Nachdem du deine Wahl getroffen hast, verläßt du diesen Bildschirm, indem du den roten Knopf drückst. Die Steuerungen sind für alle drei Spiele gleich. Du findest sie auf der nächsten Seite.

Im Anschluß an diesen Bildschirm hast du die Möglichkeit, die Begleitmusik zu deinen Rennkünsten einzustellen. Es gibt vier verschiedene Einstellungen, die du wählst, indem du das Joypad nach links oder rechts bewegst. Willst du überhaupt keine Musik, dann wähle den Titel 0.

Das Rennen

In jedem Schwierigkeitsgrad muß der Spieler unter den ersten zehn Fahrern sein, um sich für das nächste Rennen zu qualifizieren. Haben im 2-Spieler-Modus beide Fahrer einen der Plätze 1 bis 10 belegt, dann nehmen auch beide Fahrer am nächsten Rennen teil. Die Startposition eines Fahrers wird anhand der Ergebnisse des vorherigen Rennens festgelegt. Die Plätze werden einfach umgekehrt. Gewinnt ein Fahrer ein Rennen, startet er beim nächsten an zwanzigster Stelle. Überfährt er als Zweiter die Ziellinie, dann steht er an Startposition 19 usw. Auf den etwas schwierigeren Rennstrecken gibt es ein paar fiese Hindernisse, die dein fahrerisches Können auf harte Bewährungsproben stellen.

Boxenstopps

Manche Strecken sind zu lang, um sie mit einer Tankfüllung zu Ende zu bringen. Deshalb muß man an den Boxen auftanken. Sie befinden sich immer in der Nähe der Ziellinie, entweder kurz davor oder dahinter, und sind an den gelben Schraubenschlüsseln am Streckenrand zu erkennen. Um aufzutanken, lenkst du den Rennwagen in die Boxenspur und bremsst. Du gelangst dann zu einem anderen Bildschirm, auf dem du das Füllen des Tanks beobachten kannst. Die getankte Menge Treibstoff kannst du auf einer Anzeige am rechten Bildschirmrand ablesen. Hast du genug Treibstoff, dann gehst du wieder ins Rennen, indem du den Beschleunigungsknopf drückst.

Um das Spiel zu unterbrechen, betätige den Spiel/Pause-Knopf. Drückst du nun den blauen Knopf, verläßt du das Spiel. Diese Knöpfe haben in allen drei Spielen dieselbe Wirkung.

Lotus Turbo Challenge II

Das Spielen von Lotus Turbo Challenge II

Nachdem du das Spiel geladen hast, erscheint eine Einleitungssequenz. Diese kannst du überspringen, indem du den roten Knopf drückst. Als nächstes erscheint der Optionenbildschirm. Durch Bewegen des Joypads änderst du die Einstellungen. Dabei bewegt sich die rote Markierung über den Bildschirm und zeigt die zur Zeit gewählte Option an. Bei den meisten Optionen hast du die Wahl zwischen zwei Einstellungen, die du durch Drücken des roten Knopfes wechselst. Es gibt die folgenden Optionen:

Name Spieler 1/2 (Player One/Two Name)

Der Name des Spielers wird genau wie in Lotus I beschrieben geändert: Mit dem rechten vorderen Knopf gehst du die verschiedenen Buchstaben durch, mit dem grünen Knopf wählst du einen Buchstaben, und mit dem gelben Knopf löschst du ihn.

Kenntwort (Password)

Um ein Kennwort einzugeben, markiere diese Option und gib das Kennwort auf dieselbe Weise wie deinen Namen ein.

Beschleunigung für Spieler 1/2 (Acceleration for Player One/Two)

Hier legst du fest, ob dein Rennwagen durch Bewegen des Joypads nach vorn oder durch Drücken des Feuerknopfes beschleunigt wird. Die Wahl hat jedoch auch Einfluß auf die anderen Steuerungen:

Beschleunig. Joypad nach vorn bewegen

Beschleunig. Feuerknopf drücken

Beschleunigen

Joypad nach vorn

Roter/Feuerknopf

Bremsen

Joypad nach hinten

Joypad nach hinten

Nach links steuern

Joypad nach links

Joypad nach links

Nach rechts steuern

Joypad nach rechts

Joypad nach rechts

Hochschalten

Joypad nach vorn +Roter Knopf

Joypad nach vorn

Runterschalten

Joypad nach hinten +Roter Knopf

Joypad nach hinten

Ein oder Zwei Spieler (One or Two Players)

Wähle die Anzahl der Spieler.

Manuelle/Automatische Gangschaltung (Manual/Automatic Gears):

Spieler 1 wählt für beide Spieler die Art der Gangschaltung.

Steuerung (Player Control)

Spieler 1 benutzt zum Steuern den CD32-Controller, Spieler 2 muß einen Joystick verwenden.

Spielstart (Start Game)

Wählst du diese Option und drückst den roten Knopf, gelangst du zum ersten Rennabschnitt.

Abschnitte und Checkpoints

Das Spiel wird in insgesamt acht Abschnitten gespielt, in denen es jeweils fünf bis zehn Checkpoints gibt. Der

Spieler muß innerhalb der vorgegebenen Zeit den nächsten markierten Checkpoint erreichen, um das Rennen fortsetzen zu können. Ziel ist es, den letzten Checkpoint vor allen anderen Teilnehmern in der vorgegebenen Zeit zu erreichen.

Jeder Abschnitt findet in einem anderen Teil Amerikas statt, und zu jedem gibt es ein Kennwort, mit dem du in späteren Rennen wieder in diesem Abschnitt starten kannst. In jedem Abschnitt gibt es andere Gefahren, mit denen der Rennfahrer fertig werden muß, z.B. Eis oder riesige Felsbrocken. Es steht auch fest, in welchem Abschnitt du einen Lotus Esprit oder einen Lotus Elan fährst. Hier ist eine Liste der Abschnitte:

- | | | |
|------------------------------|------------------------------|----------------------------|
| 1. Wald: Fünf Checkpoints | 2. Nacht: Sieben Checkpoints | 3. Nebel: Acht Checkpoints |
| 4. Schnee: Sechs Checkpoints | 5. Wüste: Zehn Checkpoints | 6. Stadt: Acht Checkpoints |
| 7. Sumpf: Zehn Checkpoints | 8. Sturm: Sechs Checkpoints | |

Das Rennen

Wählst du den 1-Spieler-Modus, dann wird nach dem Laden der erste Abschnitt auf dem gesamten Bildschirm dargestellt. Deine Geschwindigkeit wird in der oberen linken Ecke des Spielbildschirms angezeigt. Darunter kannst du auch deine Umdrehungszahl und den zur Zeit eingelegten Gang ablesen. In der oberen rechten Ecke wird deine Punktzahl, darunter deine relative Position (wenn du im Multiplayer-Modus spielst) und die noch verbleibende Zeit angezeigt.

Lotus III: The Ultimate Challenge

Schnellstart

Zugegeben, Lotus III ist nicht gerade die komplexeste Simulation, die man kriegen kann, das Spiel bietet jedoch trotzdem so viele interessante Einstellungen und Optionen, daß es beim ersten Spielen verwirren mag. Wer bereits Lotus I und Lotus II kennt, wird sich wahrscheinlich gleich in die Abenteuer von Lotus III stürzen wollen. Hier also eine Anleitung, wie man auf kürzestem Wege auf die Rennstrecken gelangt. Klicke auf dem ersten Optionenbildschirm "Start" an. Anschließend wählst du durch Drücken des Feuerknopfes erst die Soundeffekte und dann dein Auto, und schon findest du dich an der Startlinie wieder, bereit zum ersten Rennen in dieser Arcade-Saison.

Grundlagen

All jene, die es lieber ausführlicher wollen, sollten die folgenden Abschnitte lesen. In diesen wird erläutert, welche Wirkungen die einzelnen Optionen haben. Und wir fangen gleich mit dem Hauptspielschirm an.

Der Hauptspielschirm

Auf dem Hauptspielschirm werden alle Informationen, auch die von Spieler 2, über das Joypad von Spieler 1 eingegeben. Auf diesem Bildschirm wirst du fast alle Entscheidungen für das folgende Spiel treffen. Um eine Option zu markieren, bewegst du das rote Viereck mit Hilfe des Joypads über das gewünschte Icon. Werden zwei Optionen im selben Fenster angeboten, dann schaltest du zwischen beiden um, indem du den roten Knopf drückst. Es gibt die folgenden Optionen:

Spieler 1/Spieler 2 (Player One/Player Two)

Mit diesen Optionen kannst du die Namen der Spieler ändern. Markiere die entsprechende Option, und dann gib deinen Namen auf dieselbe Weise wie bei den anderen beiden Spielen ein.

Start

Damit beginnst du das Rennen, nachdem du alle Optionen deinen Wünschen entsprechend eingestellt hast.

Gänge (Gears)

Entscheide dich zwischen manueller (Manual) und automatischer (Automatic) Gangschaltung.

Spiel (Game)

Hier kannst du dich für den Meisterschafts- oder Arcade-Modus entscheiden. Beide Spielarten sind eine Mischung aus den Rennstrecken in Lotus I und den Checkpoint-Abschnitten in Lotus II.

Arcade-Modus (Arcade Mode)

Das Ziel im Arcade-Modus, der durch eine Stoppuhr dargestellt wird, besteht darin, jeden Abschnitt in der vorgegebenen Zeit (die auf dem Bildschirm zu sehen ist) zu absolvieren. In diesem Rennen geht es um die höchste Punktzahl, und um es noch einfacher zu machen, muß im Arcade-Modus zwischendurch nicht aufgetankt werden.

Meisterschaftsmodus (Championship Mode)

Du fährst eine komplette Saison, und um am Ende erfolgreich zu sein, mußst du in jedem Rennen unter den besten Zehn landen. Nach jedem Einzelrennen werden Punkte vergeben, und die Startposition im nächsten Rennen wird durch die Zielposition des vorherigen Rennens bestimmt. Bist du als erster über die Ziellinie gefahren, startest du im folgenden Rennen an zwanzigster Stelle. Hast du den zweiten Platz belegt, dann startest du als neunzehnter usw. Weitere Informationen zu den verschiedenen Rennstilen findest du im Abschnitt "Das Rennen".

Beschleunigung (Accelerate)

Hier legst du fest, ob dein Rennwagen durch Bewegungen des Joypads nach vorn oder durch Drücken des roten Knopfes beschleunigt wird. Weitere Informationen findest du im Abschnitt "Steuerung" von Lotus II.

Rennstrecke (Course)

Mit dieser Option kannst du entweder eine der vorgegebenen Rennstreckenfolgen, eine vom Spieler eingestellte Strecke oder eine Folge vom Spieler programmierter Rennstrecken auswählen. Dies geschieht folgendermaßen:

Wahl einer vorgegebene Streckenfolge

In Lotus III gibt es sechs verschiedene vorbestimmte Streckenfolgen, jeweils drei für den Meisterschafts- und Arcade-Modus: eine einfache, eine mittlere und eine schwierige. Die einfachen Streckenfolgen bestehen aus sieben Rennstrecken, die mittleren aus zehn und die schwierigen aus fünfzehn. Insgesamt gibt es also vierundsechzig verschiedene Rennstrecken. Um eine der drei Folgen zu wählen, markiere einfach eine der drei Optionen auf der linken Seite dieses Fensters.

Wahl einer eigenen Strecke

Wählst du die vierte Option, kannst du eine Rennstrecke absolvieren, die du dir vorher selbst auf dem RECS-Bildschirm zusammengestellt hast. Du kannst diese Option markieren, bevor oder nachdem du die Strecke auf dem RECS-Bildschirm erstellt hast.

Wahl einer vom Spieler erstellten Streckenfolge

Mit der letzten Option gelangst du zu einem neuen Bildschirm, auf dem du eine Folge von selbst zusammengestellten Rennstrecken definieren kannst. Willst du eine Folge zusammenstellen, dann solltest du den Abschnitt "Definieren" gründlich lesen.

Steuerung (Spieler 1)

Spieler 1 benutzt zum Steuern immer das Joypad, Spieler 2 kann jedoch einen Joystick verwenden.

Anzahl der Spieler (Number of Players)

Der Spieler entscheidet, ob das Spiel im 1- oder 2-Spieler-Modus ablaufen soll.

Konstrukteur (Constructor)

Die Wahl dieser Option öffnet den RECS-Bildschirm, der weiter hinten in diesem Handbuch näher erläutert wird.

Code
 Kennst du den Code einer besonders heißen Rennstrecke, dann brauchst du nicht zum Editor zu gehen, sondern kennst das Kennwort hier eingeben. Dabei gehst du auf dieselbe Weise vor wie beim Eingeben deines Namens. Sind alle Buchstaben des Codes eingegeben, drücke den blauen Knopf, um zur Ziffernspalte zu springen. Drückst du den blauen Knopf erneut, kehrst du zu den Buchstaben zurück.

Definieren
 Im unteren Feld gibst du den Code für die vorbestimmten Rennstrecken ein, die du auf dem RECS-Bildschirm erstellt hast. Mit dem rechten Knopf gehst du die Reihe der Buchstaben durch, mit dem grünen Knopf springst du auf das nächste einzugebende Zeichen, und der gelbe Knopf löscht den gewählten Buchstaben. Hast du alle Buchstaben eingegeben, dann drücke den blauen Knopf, um zu den Zahlen zu gehen, die auf dieselbe Weise wie die Buchstaben bestimmt werden. Willst du zu nächsten Zeile gehen, dann drücke den roten Knopf. Bist du mit deinen Einstellungen zufrieden, markiere mit Hilfe des Joypads das Feld "Exit" (Verlassen). Nun kennst du den Hauptbildschirm und kannst dich den Erklärungen zum RECS-System widmen.

RECS
 Mit diesem neuen Konstruktionssystem kann der Spieler selbst innerhalb weniger Sekunden atemberaubende Rennstrecken entwickeln. Der Vorgang ist erstaunlich einfach, und die neu geschaffenen Strecken müssen nicht mit umständlichen Verfahren auf Disketten oder anderen Datenträgern gesichert werden. Du kannst deine eigenen Strecken auch deinem Freund "leihen", um zu sehen, wer sie schneller überwinden kann. Teile ihm einfach den entsprechenden Code mit. Den kann er dann eingeben und exakt dieselbe Rennstrecke fahren. Habt Ihr beide genug Übung, dann kann's so richtig losgehen! Kopf an Kopf könnt Ihr über 3 Milliarden verschiedene Pisten jagen, und Ihr braucht nie dieselbe Strecke zweimal zu fahren!

Aufstellen einer Rennstrecke
 Die verschiedenen Abschnitte auf diesem Bildschirm erlauben es dir, die Form und den Stil deiner Rennstrecke zu beeinflussen. Die meisten Eigenschaften lassen sich in 4%-Schritten zwischen 0 und 100% einstellen. Um den Prozentwert zu verändern, halte den roten Knopf gedrückt, und bewege das Joypad nach links oder rechts. Du kannst die folgenden Eigenschaften bestimmen:

- Typ (Type)**
 Entscheide dich, ob das Rennen in Runden (Laps) oder Abschnitten (Stages) ausgetragen wird.
- Kurven (Curves)**
 Hier bestimmst du, ob deine Rennstrecke viele Kurven hat oder nicht: Je höher der Prozentwert, desto kurvenreicher die Strecke. Hast du einen niedrigen Prozentwert, dann ist deine Strecke fast gerade.
- Schärfe (Sharpness)**
 Hier stellst du den Kurventyp ein. Mit einem kleinen Wert bestimmst du schwache Kurven, während hohe Werte gefährliche Kurven schaffen.
- Länge (Length)**
 Damit legst du die Länge der Rennstrecke fest.
- Boxenstopps**
 Für einige der längeren Abschnitte oder Runden der Meisterschaftsrennen sind Boxenstopps notwendig. Die Boxen befinden sich bei einem Wettkampf mit Runden unmittelbar hinter der Startlinie und bei geraden Abschnitten direkt hinter den Checkpoints. Um neu aufzutanken, lenke deinen Rennwagen einfach auf die breite Spur, die du nach den Boxenzeichen auf der rechten Seite der Rennstrecke siehst, und halte das Fahrzeug an.

Die Tankanzeige beginnt sofort zu steigen, und sobald du genügend Treibstoff hast, bewege das Joypad nach vorn, und drücke den Feuerknopf. Damit bist du wieder im Rennen. Die Boxen sind in allen Abschnitten, außer in den Bergen, durch Zeichen markiert.

Gefälle (Steepness)
 Richtig geraten! Mit dieser Option kannst du einstellen, wie steil die Hügel auf deiner Rennstrecke sein sollen. Sollen es sanfte Erhebungen sein oder lieber steile und halsbrecherische Berge? Du hast die Qual der Wahl.

Schwierigkeitsgrad (Difficulty)
 Als wenn kurvenreiche Bergfahrten noch nicht genug wären, kannst du hier außerdem noch den Schwierigkeitsgrad einer Strecke festlegen. Diese Einstellung beeinflusst das Fahrverhalten der anderen Rennfahrer, den Zeitraum zum Absolvieren der Strecke, usw.

Code
 Hier wird der Code für die zusammengestellte Rennstrecke angezeigt. Anstatt vor jedem Spiel dieselbe Strecke immer neu festzulegen, brauchst du nur diesen Code aufzuschreiben und ihn auf dem Hauptbildschirm einzugeben.

Rennumgebung (Scenery)
 Willst du durch langweilige Wüsten jagen oder lieber interessante Bergwelten unsicher machen? Auch hier stehen dir alle Möglichkeiten offen. Je weniger Landschaft du hast, desto schneller und reibungsloser läuft das Spiel ab. Doch auch bei 100%ig gestalteter Rennumgebung ist es immer noch das schnellste und beeindruckendste Spiel, das du kriegen kannst.

Verteilung (Scatter)
 Entscheide, ob beschauliche Parks oder wilde Naturlandschaften die Strecke säumen sollen.

Hindernisse (Obstacles)
 Freie Fahrt für freie Bürger auf einer Autobahn ohne Hindernisse oder lieber eine Strecke, für die eigentlich ein Jeep das passende Vehikel wäre? Du kannst wählen.

Hügel (Hills)
 Mit dieser Option legst du fest, über wie viele Hügel deine Strecke führt. Ein kleiner Wert bedeutet eine fast ebene Strecke. Eine höhere Zahl bedeutet, daß es sehr viele Steigungen und Abfahrten gibt.

Szenario (Scenario)
 Hier kannst du wählen, in welchem der vierzehn Szenarios das Rennen stattfinden soll. Dabei beeinflusst jedes Szenario dein Fahrzeug, wie es gesteuert wird usw. Hier sind die vierzehn Szenarios (von links nach rechts):

Rallye (Rally)	Futuristisch (Futuristic)	Nacht (Night)	Sumpf (Marsh)
Wald (Forest)	Gebirge (Mountains)	Schnee (Snow)	Straßenarbeiten (Roadworks)
Sturm (Storm)	Rennen (Racing)	Wüste (Desert)	Nebel (Fog)
	Autobahn (Motorway)	Wind (Wind)	

Verlassen (Exit)
 Bist du mit deiner Rennstreckeneinstellung zufrieden, dann wähle diese Option. Du gelangst damit wieder zum Hauptspielschirm.

Wahl der Musik
 Die Musik wird von Spieler 1 gewählt. Hast du "Start" gedrückt, dann mußt du noch zwei Entscheidungen treffen. Als erstes mußt du die Musik oder Soundeffekte wählen, die während des Rennens zu hören sind. Dazu erscheint der CD-Bildschirm, den du bereits aus Lotus I kennst. Um einen anderen Titel zu hören, bewege

einfach das Joypad nach links oder rechts und warte ein paar Sekunden, bis die Musik geladen ist. Drücke dann einen beliebigen Knopf.

Wahl deines Rennwagens

Die zweite Entscheidung betrifft deinen Rennwagen. Dir stehen drei verschiedene Maschinen zur Auswahl, die nacheinander auf dem Bildschirm erscheinen. Wird der von dir gewünschte Typ angezeigt, drücke den Feuerknopf, um zur Startlinie des Rennens zu gehen. Dabei wählt Spieler 1 gleichzeitig für beide Teilnehmer, da es unfair wäre, wenn beide Fahrer mit verschiedenen Typen ins Rennen gingen. Deine Sicht von der Startlinie aus hängt von der Art der Rennens ab.

Meisterschaftsmodus

Ziel dieses Modus ist es, eine ganze Saison als bester Fahrer abzuschließen. Der Spieler muß in den Einzelrennen jeweils unter den ersten zehn Teilnehmern ins Ziel kommen, um zum nächsten zugelassen zu werden. Wie bereits erwähnt, wird die neue Startposition durch die Zielposition des Fahrers im vorhergehenden Rennen bestimmt. Im 2-Spieler-Modus muß mindestens einer der beiden Spieler unter den ersten zehn Rennfahrern sein, damit beide Fahrer eine Runde weiter kommen. Dieser Wettkampftyp ist schwieriger als der Arcade-Modus, was sich auch in der Bildschirmanzeige widerspiegelt.

Arcade-Modus

Dies ist ein einfacher Wettkampf um Punkte, dessen Ziel darin besteht, die höchstmögliche Punktzahl zu erreichen und die Ziellinie innerhalb der Zeitbegrenzung zu überfahren. Es gibt keine Stopps, um aufzutanken. Die Anzeige ähnelt der des Meisterschaftsmodus, unterscheidet sich aber in einigen wichtigen Details:

Hinweis: Gelingt es einem der Spieler, das Ziel innerhalb der vorgeschriebenen Zeit zu erreichen, gelangen beide Spieler in die nächste Runde.

2-Spieler-Modus

Im 2-Spieler-Modus erscheint in der oberen rechten Bildschirmecke ein kleiner Kasten, in dem du deinen Vorsprung oder Rückstand zum zweiten Spieler sehen kannst. Die Linie in der Mitte des Kastens ist dein Rennwagen. Führt dein Freund schneller als du, dann erscheint ein farbiger Streifen auf der rechten Seite der Linie, und du kannst sehen, wie groß dein Rückstand ist. Bist du im Vorsprung, dann dehnt sich der farbige Streifen nach links aus.

Spielende

Gelingt es dem Spieler nicht, innerhalb der vorgegebenen Zeit das Arcade-Rennen zu beenden oder als einer der ersten zehn Rennfahrer im Meisterschaftsmodus die Ziellinie zu überfahren, dann wird das aktuelle Rennen beendet, und der Hauptoptionenbildschirm erscheint.

Probleme?

Hast du beim Laden von Lotus III Schwierigkeiten, dann bringe das Spiel zurück zu deinem Händler oder schicke es an Gremlin Graphics (Adresse auf der Spielpackung). Solltest du Fragen zum Spiel haben, kannst du dich montags bis freitags von 9.30 bis 17.30 Uhr (brit. Zeit) an den Gremlin Graphics-Hilfsdienst wenden. Tel: +44 (0)742 753 423.

Copyright-Hinweis

Copyright 1994 Gremlin Graphics Software Limited. © 1994 Magnetic Fields Limited. Alle Rechte vorbehalten. Dieses Handbuch und die Informationen auf den Disketten unterliegen dem Urheberrecht von Gremlin Graphics Limited. Der Besitzer darf dieses Produkt nur für persönliche Zwecke verwenden. Ohne vorherige Genehmigung von Gremlin Graphics Software Limited darf niemand das Handbuch, Teile davon oder die darin beschriebene Software übertragen, weitergeben oder verkaufen. Jegliche Person oder Personen, die dieses Programm ganz oder teilweise in irgendeinem Medium verbreiten, aus welchem Grund auch immer, machen sich der Verletzung des Urheberrechts schuldig und können vom Inhaber des Urheberrechts nach dessen Ermessen strafrechtlich verfolgt werden.

Lotus Esprit Turbo Challenge

Le opzioni

Le opzioni principali vengono presentate sulla videata delle opzioni. Per fare la tua selezione muovi il joypad in su ed in giù per evidenziare l'opzione che desideri modificare; quindi premi il joypad a sinistra o a destra. Le opzioni disponibili sono:

Livello di difficoltà (Difficulty): puoi scegliere tra Facile (Easy), Medio (Medium), Difficile (Difficile) e Allenamento (Practice). Sul livello facile, ci sono sette corse da portare a termine, sul medio ce ne sono dieci e su quello difficile ce ne sono quindici. L'opzione allenamento ti permette di fare un po' di pratica su un circuito appositamente disegnato.

Numero di giocatori: uno o due. Il giocatore uno utilizza la pulsantiera CD32 e il giocatore due utilizza il joystick.

Nome del giocatore: i pulsanti davanti di destra e di sinistra scorrono sulle lettere; il pulsante verde passa sulla lettera successiva e quello giallo la cancella.

Cambio manuale/computerizzato: scegli tra cambio manuale e automatico. All'inizio è più difficile avere una buona aderenza utilizzando il cambio manuale, ma ciò viene compensato con una maggiore velocità massima e un'accelerazione migliore.

Comandi normali/alternativi: dopo aver effettuato le tue selezioni, premi il pulsante rosso per abbandonare la videata. Noterai che i comandi, elencati nella prossima pagina, sono gli stessi per tutti e tre i giochi.

Dopo questa videata ti verrà offerta la possibilità di scegliere il motivo musicale che ti accompagnerà nel corso della gara. Puoi scegliere tra quattro motivi muovendo il joypad a sinistra e a destra. Se preferisci giocare senza musica, seleziona la colonna sonora (track) 0.

Gareggiare

Per potersi classificare per la gara successiva su ogni livello il giocatore dovrà finire la gara tra i primi dieci. Nella partita a due giocatori, se nessuno dei due giocatori finisce la gara tra i primi due, ambedue i piloti passeranno alla gara successiva. Le posizioni successive sulla quale comincerà il giocatore sarà determinata invertendo la posizione di arrivo della gara precedente. Se per esempio il giocatore arriva primo comincerà la corsa successiva al ventesimo posto e così via. Su alcuni degli ultimi percorsi, il pilota incontrerà degli ostacoli pericolosi, sia sulla pista che fuori pista; per poterli superare dovrà veramente utilizzare tutta la sua bravura.

Fermate ai Box

Alcuni percorsi sono troppo lunghi per essere completati senza fermarsi per fare rifornimento, quindi è necessario fermarsi ai box. I box si trovano sempre dopo la linea di partenza/arrivo e sono indicati con una chiave inglese gialla sul lato della pista. Per fare rifornimento, basta andare sulla corsia dei box e frenare. A questo punto verrà portato su un'altra videata dove vedrai il serbatoio riempirsi; l'ammontare verrà indicato su un contatore sulla parte destra della videata. Potrai uscire da questa videata, premendo il pulsante per accelerare, appena ritieni di avere abbastanza carburante. Per mettere il gioco in pausa premi il pulsante giocare/pausa. Per uscire premi il pulsante blu quando sei in pausa. Queste caratteristiche sono le stesse per tutti e tre i giochi.

LOTUS

Lotus Turbo Challenge II

Come giocare a Lotus Turbo Challenge II

Dopo aver caricato Turbo Challenge II, comincerà una sequenza introduttiva. Premi il pulsante rosso se vuoi saltarla. La prossima cosa che apparirà sulla videata sarà la videata delle opzioni principali. Se vuoi modificare qualcosa, muovi il joypad. Il riquadro rosso si muoverà e le opzioni che saranno evidenziate saranno quelle disponibili. La maggior parte delle opzioni prevede due scelte e premendo il pulsante rosso passerai da una all'altra. Le opzioni sono:

Nome giocatore uno/due (Player One/Two Name)

Il nome del giocatore viene cambiato seguendo lo stesso procedimento utilizzato in Lotus I; utilizza il pulsante davanti di destra per scorrere sulle lettere, quello verde per selezionarle e quello giallo per cancellarle.

Parola d'ordine (Password)

Per inviare una parola d'ordine, evidenzia questa opzione e invia una parola d'ordine seguendo lo stesso procedimento utilizzato per inviare il nome.

Accelerazione per il giocatore Uno/Due (Acceleration for Player One/Two)

Ti permette di scegliere se accelerare la macchina premendo in avanti oppure premendo il pulsante del fuoco. Gli altri comandi verranno influenzati in questo modo:

	Accelerare Avanti
Accelerare:	Joypad in avanti
Frenare:	Joypad indietro
Girare a sinistra:	Joypad a sinistra
Girare a destra:	Joypad a destra
Salire di marcia:	Joypad avanti+Rosso
Scalare marcia:	Joypad indietro+Rosso

Pulsante Accelerare

Pulsante Rosso/Fuoco
Joypad indietro
Joypad a sinistra
Joypad a destra
Joypad in avanti
Joypad indietro

Uno o due giocatori (One or Two Players)

Scegliere il numero dei giocatori

Cambio manuale/automatico (Manual/Automatic Gears)

Il giocatore uno sceglie il tipo di cambio per ambedue i giocatori.

Comandi del giocatore (Player control)

Il giocatore deve utilizzare la Pulsantiera CD32, mentre il giocatore due deve utilizzare un joystick.

Cominciare a giocare (Start Game)

Scegliendo questa opzione e premendo il pulsante rosso verrai portato sulla prima tappa di questa corsa.

Tappe e Posti di controllo (Stages and Checkpoints)

Il gioco viene giocato in diverse tappe, otto in totale, ognuno composto da un numero di Posti di controllo che varia da cinque a dieci a seconda della tappa. Per poter continuare la gara il giocatore deve raggiungere il prossimo Posto di controllo stabilito entro il tempo a disposizione. L'obiettivo, ovviamente, è di raggiungere su tutti le tappe il posto di controllo finale davanti ai tuoi avversari e entro il tempo a disposizione.

Ogni tappa si svolge in una parte diversa degli Stati Uniti e ognuno possiede una parola d'ordine che ti permette di ricominciare le gare successive da quella tappa. Ogni tappa è caratterizzato da ostacoli e pericoli particolari, dal ghiaccio a massi giganteschi. Le tappe, che determineranno se guiderai una Lotus Esprit o una Lotus Elan, sono nel seguente ordine:

1. Foresta Cinque posti di controllo
3. Nebbia Otto posti di controllo
5. Deserto Dieci posti di controllo
7. Palude Dieci posti di controllo

2. Notte Sette posti di controllo
4. Neve Sei posti di controllo
6. Città Otto posti di controllo
8. Tempesta Sei posti di controllo

Gareggiare (Racing)

Se scegli un giocatore, quando sarà stata caricata ti verrà presentata una videata completa della prima sezione. Nell'angolo in alto a sinistra della videata di gioco viene indicata la tua velocità con sotto i giri per minuto, sotto i quali apparirà la marcia. Nell'angolo in alto a destra, se ti trovi nella modalità a più giocatori vedrai il tuo punteggio con il relativo indicatore di posizione, sotto il quale troverai il tempo residuo.

LOTUS III: THE ULTIMATE CHALLENGE

La Guida di Avvio Rapido

E va bene, Lotus III non è la più complessa simulazione in commercio, ma la ricchezza di scelte ed opzioni può sorprendere in un primo momento. Tuttavia, quelli che hanno giocato Lotus I e Lotus II vorranno probabilmente entrare subito in gara, e per questo ecco una guida per gareggiare immediatamente. Appena compare la prima videata di opzioni, fai clic su 'Start' (Avvio) e, dopo aver premuto il pulsante di fuoco un paio di volte per selezionarle la macchina e gli effetti sonori, verrai portato sulla linea di partenza della prima corsa della stagione Arcade.

L'Opera Completa

Per quelli più metodici, questa sezione spiega la funzione di ciascuna delle opzioni disponibili. Per prima cosa, una spiegazione di tutte le opzioni disponibili sulla videata di gioco principale.

Videata di Gioco Principale

Tutte le regolazioni, anche quelle per il Giocatore Due, sono inviate tramite il joypad del Giocatore Uno sulla Videata di Gioco Principale. Questa è la videata dove si effettuano quasi tutte le decisioni riguardanti il gioco. Per evidenziare una particolare opzione, basta muovere il rettangolo rosso utilizzando il joypad fino a che non andrà ad incorniciare l'icona scelta. Se in un dato riquadro vengono offerte due opzioni, puoi passare da una all'altra premendo il pulsante Rosso. Le diverse opzioni disponibili sono le seguenti.

Giocatore Uno/Due (Player One/Player Two)

Queste opzioni ti permettono di modificare il nome del tuo giocatore. Evidenzia questa opzione, quindi invia il tuo nome seguendo il procedimento utilizzato nei due precedenti giochi.

Avvio (Start)

Questa è l'opzione che dà inizio alla corsa; evidenziala quando sarai soddisfatto delle selezioni che hai effettuato.

Cambio (Gears)

Seleziona il Cambio Manuale o Automatico.

Gioco (Game)

Questa opzione ti permette di selezionare tra Campionato e Arcade. Ognuno è una combinazione di circuiti di Lotus I e delle sezioni di controllo di Lotus II.

Modalità Arcade (Arcade Mode)

Nella modalità Arcade, rappresentata dal cronometro, lo scopo è di completare ciascuna tappa entro il tempo assegnato (indicato sullo schermo). Questa è una corsa a punti, in cui lo scopo è di ottenere il punteggio più alto possibile. Per rendere le cose ancora più semplici, nelle corse Arcade non sono richieste le fermate per il rifornimento.

Modalità Campionato (Championship Mode)

La modalità Campionato assume la forma di una stagione di campionato dove il successo finale dipende dal finire tra i primi dieci piloti in ogni corsa. I punti sono assegnati al termine di ogni gara e la posizione di partenza nella gara successiva viene decisa dalla posizione di arrivo dell'ultima corsa. Se sei arrivato primo, inizi la gara successiva al ventesimo posto, se sei arrivato secondo inizi al diciannovesimo, e così via. Per ulteriori informazioni sui diversi stili di corsa, consulta la sezione Gareggiare.

Accelera (Accelerate)

Permette al Giocatore Uno di scegliere se premere il pulsante rosso o di spingere avanti il joystick per accelerare il veicolo. Per ulteriori informazioni, consulta la sezione relativa ai comandi di Lotus 2.

Tracciato (Course)

Questa opzione ti permette di selezionare piste prestabilite, pista singola definita dall'utente, o un'intera sequenza di piste e circuiti definiti dall'utente, come segue:

Selezione di sequenza prestabilita

Lotus III incorpora sei diverse sequenze prestabilite, cioè un livello facile, un livello medio e un livello difficile in ciascuno dei livelli di Campionato e Arcade. Quello Facile consiste in sette piste, quello Medio in dieci e quello Difficile in quindici, per un totale di sessantaquattro piste prestabilite. Per selezionare uno dei tre, basta evidenziare una delle tre opzioni a sinistra in questo riquadro.

Selezione della propria pista

Se selezioni anche la quarta opzione, questa ti permette di correre su una pista che hai definito precedentemente sulla videata RECS. Questa opzione può essere evidenziata prima o dopo esserti portato sulla videata RECS per creare una pista.

Selezione di una sequenza di circuiti definiti dal giocatore

L'ultima opzione porta il giocatore su una nuova videata, dove può essere creata una sequenza di circuiti definiti dall'utente. Per creare una sequenza, vedi alla sequenza 'Definisci' (Define) più avanti.

Comandi (Giocatore Uno)

Per il Giocatore Uno è sempre il joystick; il giocatore due può utilizzare un Joystick.

Numero di Giocatori (Number of Players)

Il Giocatore può scegliere tra gioco a Uno o Due giocatori.

Costruttore (Constructor)

Scegliendo questo, il giocatore viene portato sulla videata RECS, che viene spiegata più dettagliatamente in una delle prossime sezioni del manuale.

Codice (Code)

Se un giocatore conosce già il codice di un tracciato particolarmente impegnativo, invece di andare sull'editor può inserire qui il numero. Questo si esegue come per inserire il nome dei giocatori. Quando avrai inviato tutte le lettere, premi il pulsante blu per andare sulla colonna dei numeri. Per ritornare sulle lettere premi di nuovo il pulsante blu.

Definisci (Define)

Il pannello in basso serve per inserire i codici dei circuiti predefiniti creati utilizzando il RECS. Il pulsante destro scorre sulle lettere, quello verde ti porta sullo spazio successivo e quello giallo cancella la lettera selezionata. Quando avrai inviato tutte le lettere, premi il pulsante blu per spostarti sui numeri, che invierai nello stesso modo delle lettere. Per andare sulla riga successiva, premi il pulsante rosso. Quando sei soddisfatto della selezione effettuata, usa il joystick per evidenziare il pannello di 'Exit'. Questo è tutto per quanto riguarda la videata principale. Più avanti troverai una descrizione dettagliata del sistema RECS.

RECS

Il RECS è un sistema originale ed innovativo per disegnare i circuiti che consente al giocatore di creare dei prodigiosi circuiti in pochi secondi. Creare i circuiti è sorprendentemente facile e quando avrai terminato la tua creazione non sarà necessario pasticciare con i dischetti per doverlo salvare. Scambiarsi i circuiti con un amico, per vedere chi riesce a dare il meglio sul circuito, non poteva essere più facile, infatti basterà scambiarsi il codice. Il tuo amico dovrà semplicemente inviare il codice e il circuito sarà esattamente quello da te creato. Quando avrete perfezionato il sistema potrete iniziare veramente a divertirvi gareggiando testa a testa! Grazie ai tre miliardi di circuiti non correrai il rischio di dover gareggiare per due volte sullo stesso circuito!

Disegno Di Una Pista

Ognuna delle diverse sezioni su questa videata ti permette di influenzare lo stile e la forma della tua pista. La maggior parte sono quotate da 0% a 100% con incrementi del 4%. Ognuno si ripercuote sulla pista nel modo seguente:

Tipo (Type)

Scegli se la corsa è a giri o a tappe.

Curve (Curves)

Questa determina di quante curve verrà dotata la pista. Ovviamente, più la percentuale è bassa e più la pista sarà dritta. Le percentuali più alte significano che la pista avrà parecchie curve.

Acutezza (Sharpness)

L'acutezza influisce sul tipo di svolte e curve della pista. Un numero basso crea curve morbide, mentre i numeri più alti creano angoli davvero insidiosi.

Lunghezza (Length)

Questa determina la lunghezza della pista.

Ripidità (Steepness)

Ovviamente, questa opzione ti permette di influire sulla ripidità delle colline sul circuito. Uno scenario dolcemente ondulato o salite e discese ripide? La scelta è tua.

Difficoltà (Difficulty)

Come se creare un circuito tortuoso e collinoso non bastasse, adesso puoi anche influenzare la difficoltà del tracciato. Questa influisce sulla aggressività degli altri piloti, sui tempi stretti del circuito, e così via.

Codice (Code)

Il codice del circuito che stai creando verrà visualizzato qui. Per risparmiarti la fatica di disegnare lo stesso circuito ogni volta, puoi semplicemente annotare qui il numero e inserirlo in futuro sulla videata principale.

Scenografia (Scenery)

Vuoi correre per deserti sconfinati o per oasi scenografiche? Anche qui, la scelta è tua. Ovviamente, meno scenografia c'è, più il computer potrà dedicare il suo tempo a darti un aggiornamento ultrascorrevole, ma anche con scenografie al 100% probabilmente rimane sempre l'aggiornamento più rapido, scorrevole e ragguardevole che ci sia.

Dispersione (Scatter)

File ordinate di alberi, cespugli e aiuole come in un parco, o vegetazione dispersa un po' dovunque? Vedi tu.

Ostacoli (Obstacles)

Questa ti permette di scegliere tra una strada aperta e senza ostacoli, oppure una sorta di percorso di guerra di solito più congeniale ai parà.

Colline (Hills)

Questa opzione ti permette di decidere il numero delle colline. Un numero basso significa che avrai una pista piuttosto piatta, mentre un numero più alto significa che la pista sarà estremamente collinosa.

Scenario

Questa ti permette di scegliere su quale dei tredici diversi scenari vuoi gareggiare. Ognuno presenta effetti diversi sul tuo veicolo, sulla sua manovrabilità, e così via. Da sinistra a destra, i tredici sono come segue:

Rally	Futuristico	Notte	Foresta	Montagne	Neve
Lavori	Tempesta	Gareggiare	Deserto	Stradali	Nebbia
Autostrada	Vento	Palude			

Modalità a Due Giocatori

Nella modalità due giocatori, nell'angolo in alto a destra dello schermo apparirà una casella che indica quanto sei avanti o dietro l'altro giocatore. La tua vettura è rappresentata dalla riga al centro della casella e, se sei dietro l'altro giocatore, sulla sinistra di questa si forma una banda colorata ad indicare quanto sei indietro. Se sei avanti, la banda si forma sulla sinistra.

Uscita (Exit)

Quando sei soddisfatto della pista che hai disegnato, seleziona questa opzione e verrai riportato alla videata di gioco principale.

Selezione della Musica

Questa viene effettuata dal Giocatore Uno. Una volta scelto 'Avvio' (Start), hai ancora due decisioni da prendere. La prima è quella di selezionare la musica o gli effetti sonori di accompagnamento alla corsa. Apparirà la videata CD, apparsa la prima volta su Lotus I. Per cambiare la colonna sonora, basta muovere il joystick a sinistra o a destra e attendere per qualche secondo mentre si carica la nuova colonna sonora. Quando sei soddisfatto, premi il pulsante di fuoco.

Selezione della Vettura

La decisione successiva da prendere riguarda quale delle tre vetture vuoi guidare. Anche qui, ognuna di queste apparirà a turno sullo schermo. Quando la vettura che vuoi guidare appare sullo schermo, premi il pulsante di fuoco per andare direttamente sulla linea di partenza della corsa. Il Giocatore Uno seleziona per entrambi i giocatori, poiché non sarebbe giusto che i due piloti guidassero vetture diverse. Una volta sulla linea di partenza, quello che vedi sullo schermo dipende se corri nella modalità Campionato o Arcade.

Campionato

Nella modalità Campionato, lo scopo è di finire in testa alla classifica al termine della stagione. Il giocatore deve finire tra i primi dieci in ciascuna corsa per poter procedere alla gara successiva. Come detto prima, la posizione

di partenza della gara successiva viene determinata dalla posizione di arrivo della corsa attuale. Se vi sono due giocatori, se almeno uno finisce tra i primi dieci, tutti e due verranno ammessi alla gara successiva. Questo è il più difficile dei due tipi di corsa.

Arcade

La modalità Arcade è una corsa a punti, in cui lo scopo è di finire ogni gara con il maggior numero di punti possibile ed entro il tempo massimo. Nella modalità Arcade non vi sono fermate di rifornimento obbligatorie. La visualizzazione è simile a quella del Campionato, ma differisce nei seguenti punti importanti.

Importante: Se un giocatore riesce a finire entro il tempo assegnato, entrambi i giocatori procedono al turno successivo.

Fermate ai Box

Le Fermate ai Box sono obbligatorie per alcune delle sezioni o circuiti più lunghi nella modalità Campionato. I Box sono situati subito dopo la linea di partenza nei circuiti, o subito dopo un Posto di Controllo nelle sezioni lineari. Per fare rifornimento, basta andare sulla striscia più larga della pista situata sulla destra subito dopo i segnali, e fermare la macchina. Vedrai che l'indicatore di carburante salirà gradualmente. Quando sei soddisfatto della quantità di carburante, spingi avanti e premi il pulsante di fuoco e riprenderai la corsa. I Box sono indicati da un segnale su tutti i livelli, eccetto quelli di montagna.

Gioco Terminato (Game Over)

Se il giocatore non riesce a finire tra i primi dieci nella modalità Campionato, o se non riesce a finire entro il tempo massimo nella modalità Arcade, il gioco sarà terminato e riapparirà la Videata Opzioni Principale.

EVENTUALI DIFFICOLTÀ

Se incontraste delle difficoltà caricando Lotus III rinviate il pacchetto al rivenditore oppure alla Gremlin Graphics all'indirizzo indicato sulla confezione. Per ulteriori informazioni preghiamo gentilmente di telefonare alla Linea di assistenza Gremlin Graphics di giorno ferialo, tra le 9.30 e le 17.30, ora inglese, al seguente numero: 0742 753 423.

COPYRIGHT

Copyright 1994 Gremlin Graphics Software Limited © 1992 Magnetic Fields Limited. Tutti i diritti riservati. Il presente manuale e le informazioni contenute sui dischetti sono protetti dai diritti d'autore della Gremlin Graphics Limited. Il proprietario di questo prodotto ha diritto a servirsi dello stesso solo a fini strettamente personali. Non è consentito trasferire, donare o vendere nessuna parte del presente manuale o delle informazioni contenute nei dischetti senza l'autorizzazione della Gremlin Graphics Software Limited. Chiunque riproduca una qualsiasi parte del programma, tramite qualsiasi mezzo e per qualsiasi ragione, a completa discrezione del detentore dei diritti d'autore, sarà colpevole della violazione di tali diritti e di conseguenza responsabile nei termini previsti dalla legge.



WARNING: DO NOT PLAY TRACK 1 OF THIS GAME CD ON ANY AUDIO CD PLAYER.

© 1994 GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED. ALL RIGHTS RESERVED. TRADEMARKS PENDING. UNAUTHORISED COPYING, LENDING OR
RESALE BY ANY MEANS IS STRICTLY PROHIBITED.

GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LTD · CARVER HOUSE · 2-4 CARVER STREET · SHEFFIELD S1 4FS · ENGLAND
TEL (0742) 753423