



SOMMAIRE

2

Page 3:	MISE EN ROUTE
Page 4:	PRESENTATION
Page 5:	LA CARTE POSTER
Page 6:	LE TABLEAU DE BORD
Page 10:	CONSEILS IMPORTANTS
Page 12:	MIEUX VOUS SERVIR

**ATTENTION ! PAR SECURITE, DUPLIQUEZ VOS
DISQUETTES AVANT TOUTE UTILISATION!**

Sur Atari ST, cette duplication s'effectue nécessairement **fichier par fichier** sur une disquette double-face ou deux disquettes simple-face. En effet, la disquette originale dispose d'un format spécial que vous ne pouvez dupliquer simplement.

NE PROTEGEZ PAS VOS DISQUETTES EN ECRITURE!

-Sur AMIGA 500 et 2000:

Insérez la disquette et mettez sous tension l'ordinateur.

-Sur ATARI ST:

Insérez la disquette et mettez sous tension l'ordinateur..

-Sur COMPATIBLE PC:

Après avoir mis sous tension l'ordinateur avec la disquette MSDOS, insérez la disquette dans le lecteur A ou B. Sélectionnez le bon lecteur en tapant **A:** ou **B:** puis tapez **LOADER** et pressez la touche **RETURN**.

Au volant d'un 4 x 4 ultra-rapide, votre unique objectif est d'arriver à *Dakar* en tête.

La course se déroule en *5 étapes*, départ à Tunis. Face à vous, de nombreux *concurrents* poursuivent le même but.

Vous pouvez soit suivre la piste balisée par de vieux barils, ce qui est la solution la plus prudente pour les pilotes novices, soit "couper" hors piste. Dans ce cas, attention : n'oubliez pas de vous repérer à l'aide de la *carte*, de la *boussole* et des *messages satellite*. La meilleure solution est alors de choisir un bon co-pilote parmi vos amis.

A la fin de chaque étape, 2 tableaux apparaissent :


- .un *classement* par étape,
- .un classement général comprenant le *Best Time*, c'est-à-dire à votre meilleur temps réalisé dans les précédents raids.

N'oubliez pas de lire attentivement les conseils qui vous sont donnés en page 10 de ce manuel.

3 - LA CARTE-POSTER

5

Choisissez votre itinéraire avec la carte incluse dans le boîtier. Elle s'utilise comme une carte routière traditionnelle et vous permet de repérer les obstacles et les pièges de la conduite hors piste :

-  Zones montagneuses
-  Dunes et (ou) sables mous
-  Zones pétrolières
-  Dangers (carcasses de voitures, vieux pneus...)
-  Points d'eau
-  Panneaux de signalisation
-  zones de nomades
-  Tracé de piste.

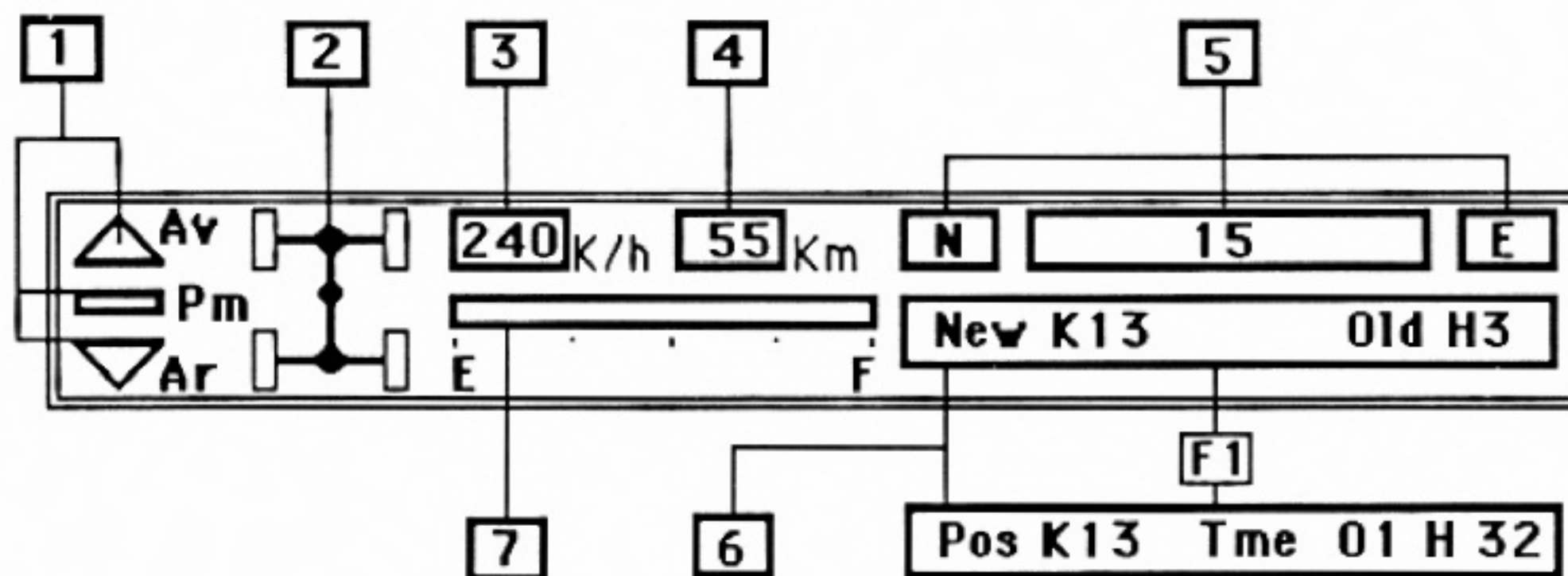
Ces indications vous aideront :

- à choisir votre itinéraire (vous pouvez en changer autant de fois qu'il vous plaira).
- à arriver à bon port.

4 - LE TABLEAU DE BORD

6

Le tableau de bord de votre 4 x 4 bénéficie d'un équipement des plus sophistiqués :



- 1 - Indicateur de la boîte de vitesse (marche avant, point mort, marche arrière)
- 2 - Indicateur de la boîte de transfert (2 ou 4 roues motrices)
- 3 - Indicateur de vitesse
- 4 - Compteur kilométrique de l'étape
- 5 - Boussole électronique
- 6 - Ecran de l'ordinateur de bord
- 7 - Indicateur de la jauge de carburant.

-La boîte de vitesse - les commandes

7

Commandes	Joystick	Clavier
Marche avant	vers le haut en appuyant sur le bouton de tir	J
Point mort	au milieu en appuyant sur le bouton de tir	K
Marche arrière	vers le bas en appuyant sur le bouton de tir	L
Accélérer	vers le haut	flèche haut
Ralentir	vers le bas	flèche bas
Freiner	au milieu en appuyant sur le bouton de tir	ENTER
Droite	vers la droite	flèche droite
Gauche	vers la gauche	flèche gauche

La boîte de transfert (Tapez sur la touche *Espace*)

Elle permet le passage de 2 roues motrices à 4 roues motrices pour le franchissement de zones difficiles (sables mous...)

L'indicateur de vitesse

La vitesse est limitée à 240 Km/h.

En 4 x 4, votre vitesse est automatiquement limitée à environ 100 Km/h.

Le compteur kilométrique de l'étape

Indique le kilométrage parcouru depuis le début de l'étape.

La boussole électronique

Le cadran central indique votre direction en degré:

NORD (N) = 0 ; EST (E) = 90 ; SUD (S) = 180 ; OUEST (W) = 270.

Les 2 cadrans extérieurs indiquent les 2 points cardinaux les plus proches de votre direction en degré.

L'écran de l'ordinateur de bord

Votre véhicule est en permanence en contact avec un satellite de navigation. Il vous donne au choix:

- a) la position actuelle de votre véhicule sur la carte ainsi que la position précédente.

9

Exemple:

New K09

Old B12

signifie que la nouvelle position du joueur sur la grille correspondant à l'étape en cours est K 09, la position d'où vient le joueur est B 12.

- b) la position du meilleur de vos concurrents ainsi que le temps qu'il lui reste approximativement pour terminer l'étape.

Exemple:

Pos C13

Time 1H52

Le passage de l'information "a" à l'information "b" s'effectue par la **touche F1**.

La jauge de carburant

A chaque étape, le plein de carburant est automatiquement fait. Il vous permet de parcourir environ une fois et demi l'étape par la piste. Lorsque vous n'avez plus de carburant, votre véhicule s'immobilise. Il ne vous reste plus qu'à presser la **touche F3** pour être secouru et rejoindre ainsi la ville étape non sans une pénalité de plusieurs heures au classement.

LA MEILLEURE STRATEGIE!

Pour vos premiers Raids, soyez prudent. Suivez la piste entre les bidons qui vous conduira à coup sûr à l'arrivée. Dès que vous maîtriserez votre 4 x 4, coupez judicieusement à travers le désert. Pour cela, choisissez un bon CO-PILOTE parmi vos amis. Ainsi, vous au volant du 4 x 4 et lui, les yeux rivés sur la carte-poster, le succès final est alors possible...

ATTENTION A LA CASSE!

Au fur et à mesure de votre progression dans le jeu, les chocs et accidents entraînent une détérioration du tableau de bord, du différentiel, de la boîte de vitesse etc... pouvant vous immobiliser ou vous gêner en cours d'étape. Il vous faut donc **EVITER LES CHOCS** et accidents, faute de quoi, en cours de course, tel ou tel indicateur risque de vous transmettre une information erronée! A chaque étape, votre 4 x 4 est réparé.

MEFIEZ-VOUS DES SABLES MOUS !

Sur la carte-poster, repérez les zones de dunes et sables mous: si vous osez vous y aventurer, vous risquez l'**ENLISEMENT**. N'hésitez pas, alors, à reculer, prendre de l'élan et repartir avec vos 4 roues motrices!

Vous pouvez également être considérablement **RALENTI** dans ces zones difficiles. Passez alors en 4 x 4, pour maintenir une vitesse de 80 Km/H environ.

POUR FINIR L'ETAPE:

11

Il est indispensable de franchir la ligne d'arrivée pour être classé à l'étape. Pour cela, vous devez impérativement rejoindre la piste avant la ligne d'arrivée puis franchir cette ligne.

POUR ABANDONNER ET PASSER A L'ETAPE SUIVANTE:

Si votre 4 x 4 est immobilisé parce que vous n'avez plus de carburant ou si tous vos instruments de bord sont en panne, vous pouvez passer à l'étape suivante en appuyant sur la **touche F3**. Dans ce cas, bien sûr, vous serez pénalisé de plusieurs heures au classement de l'étape.

POUR SE REPOSER:

Vous pouvez "geler" la partie en cours en appuyant sur la **touche F2**. Cette possibilité est très utile lorsque vous effectuez votre raid sans co-pilote. Vous pouvez ainsi consulter la carte-poster en toute tranquillité!

POUR QUITTER LE JEU:

Si vous disposez d'un Atari ST ou d'un compatible PC, vous pouvez quitter le jeu en tapant sur la touche ESC.

Nous avons réalisé ce logiciel avec le plus grand soin. Néanmoins, si une erreur s'était glissée malgré nos différents contrôles ou si vous avez des remarques à nous adresser en vue d'une amélioration possible, n'hésitez pas à nous contacter, les améliorations seront apportées lors d'une prochaine édition.

**EDITEUR
COKTEL VISION
(1) 46 04 70 85**