

PITSTOP II™

INTRODUCTION

PITSTOP is the first racing game that brings you the thrill of battling an opponent, the excitement of fighting for the lead out on the track and the suspense of struggling to be the first out of the pits. Realistic first-person graphics and a split-screen display allow you and another player to experience the challenge of auto racing head-to-head. The challenge of true competitive action.

This is racing. The way it's supposed to be. You can't relax when you take the lead, because you know he's right there behind you. Will he try to pass you in the hairpin turn? Or do you think he'll wait for the next straightaway? Six of the world's toughest race tracks are waiting, from Brands Hatch and its hairpin turns to the mile-long straightaway of Vallelunga. You can practice against the computer... but nothing will compare to the fun of racing against another person. That's the whole story behind PITSTOP II. It's simple - auto racing was never meant to be a solo sport.

OBJECTIVE

Winning each race requires strategy, determination and guts. Drive as hard as you can, but keep an eye on your tyres and the fuel gauge. You may find that you can build a lead by wearing out your tyres, then lose the race because you have to make an extra pit stop. Your objective is to balance speed against fuel consumption and tyre wear - to spend as much time on the track and as little time as you can in the pits. The player who makes the fastest pit stops usually has an edge in winning the race.

GETTING STARTED

Loading Instructions:

Set up your Commodore 64 computer as shown in the owner's manual. Plug your joystick into **Port #2**. For two players, plug the second joystick into **Port #1**. Insert your PITSTOP II disk in the disk drive with the label facing up, and the oval cutout pointing towards the back.

STARTING PLAY

After the game has finished loading, a menu screen will appear, displaying the options available in PITSTOP II. You can select the number of players, the number of laps, change the level of difficulty, choose any single race track or try your skill at the grand circuit.

Push the joystick up or down to move up or down the menu. Push the joystick right or left to change an option.

When you are satisfied with your choices, select "START THE RACE" and press the fire button.

CONTROLS

1. Steering: Use the joystick to steer your car while on the track.
2. Speed: To accelerate, push forward on the joystick. To apply the brakes, pull back on the joystick. For additional acceleration, press the fire button to engage the "turbo boost".
3. Pit Crew: Use your joystick to move the steering wheel cursor to the crew member you wish to control. Press the fire button to activate the crew member, then move him with the joystick. To use another crew member press the fire button to disengage cursor, then reposition the cursor with your joystick. Press the fire button to engage the other crew member. To leave the pits, position the cursor over your driver and press the fire button.

RACE TRACKS



Brands Hatch:
Farringham, England. The 2.65-mile road course is one of the sites of the British Grand Prix and is located 20 miles northwest of London.



Rouen Les Essarts:
Rouen Les Essarts, Elbeuf, France. One of the Sites of the French Grand Prix. This 4.36-mile circuit on public roads is 75 miles northwest of Paris.



Vallelunga:
Rome, Italy. A 1.65-mile road circuit located 23 miles from Rome, the Autodromo Vallelunga hosts formula and rototype races.



Watkins Glen:
Watkins Glen, New York. Site of the United States Grand Prix. A 3.38-mile course in a picturesque, wooded setting four miles southwest of the town of Watkins Glen.



Hockenheim:
Hockenheim, Germany. A 4.8-mile road circuit which serves as one of the sites of the German Grand Prix. It is located nine miles southwest of Heidelberg.



Sebring:
Sebring, Florida. The 5.2-mile road circuit is the site of the Sebring 12 Hour Grand Prix of Endurance. The course is on a former airfield located nine miles south of the town of Sebring.

RACING

When it's race time, PITSTOP II changes to a split-screen display, with two views of the race track. The upper half of the screen is player one's display. Player two (or the computer) uses the lower half of the screen.

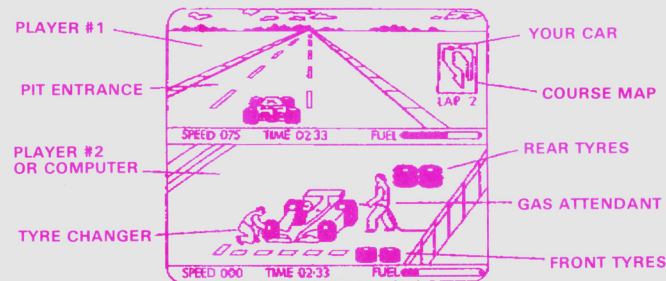
The map: Out on the race track, it's important to keep track of three things - you, your opponent and the pits. Use the course map, located at the right of the screen, to determine your position and the distance to the pit. You can see your opponent's position on his course map.

Tyres and fuel: Keep an eye on your fuel supply and tyre wear, because you'll need to make a pit stop when your fuel is low or when your tyres are worn. Your fuel indicator is located at the bottom of your half of the screen. You will use more fuel at higher speeds - so if you want to make fewer pit stops, try a slower pace.

Tyre wear is indicated by the colour of your tyres: they start black and change to lighter colours as tyre wear accumulates - they finally turn white at the last stage before a blowout. Tyre wear is caused by taking corners at high speed, bumping into other cars and hitting the side of the road. Once a tyre turns white, even the slightest bump can cause a blowout and put you out of the race.

The pits: The entrance will appear on the LEFT side of the track as you approach the pits. To enter the pits, steer your car into the entrance. Races can be won or lost in the pits, so don't waste a second. To refuel, move the crew member with the hose to the gas intake at the side of your car. Watch your fuel indicator - if you overfill, the tank will empty and you'll have to start over again.

To change tyres, move your second crew member to a worn tyre - after he grabs it, hurry to the correct stack of new tyres. The stack near the rear of your car has rear tyres and the stack near the front of your car has front tyres. Once you pick up a new tyre, move back to the car and mount it. To leave the pits, move the cursor over your driver and press the fire button. Be sure crew members are away from your car.



GRAND CIRCUIT

For an additional challenge, select the GRAND CIRCUIT on the game menu. Here you'll race all of the tracks in succession, building points according to how you finish each race. After the last race, the driver with the highest point total is considered the World Driving Champion.

SCORING

After each race, the final standings list the order of finish, laps completed and racing times. Also listed is the number of points awarded to each driver, according to the order of finish. When you race the GRAND CIRCUIT, the championship will go to the driver with the highest point total for all six races on the circuit.

CONTINUING PLAY

When a race is over, press the fire button to play again. In addition, you can restart the game at any time during play by pressing the RESTORE key.



PITSTOP II™

EINLEITUNG:

Pitstop II ist das erste Rennen, daß Ihnen die Möglichkeit gibt, bei der Auseinandersetzung um die Führung auf der Bahn und den Kampf um den besten Start gegen einen Gegner anzutreten. Realistische Grafik und ein geteilter Bildschirm ermöglichen Ihnen und einem anderen Spieler, ein Kopf an Kopf-Rennen zu erleben. Das ist ein Rennen! Sie können sich nicht ausruhen, wenn Sie die Führung übernommen haben, denn Sie wissen genau, Ihr Gegner hängt Ihnen an den Fersen. Wird er versuchen, Sie in der nächsten Kurve zu überholen? Oder denken Sie, er wird bis zur nächsten Geraden warten? Sechs der schwierigsten Rennstrecken warten auf Sie, von Brands Hatch mit seinen Haarnadelkurven bis zu Vallelunga mit seinen meilenlangen Geraden. Sie können gegen den Computer kämpfen

Aber nichts kann den Spaß übertreffen, gegen eine andere Person zu spielen. Das ist das besondere Vergnügen an Pitstop II. Auto-Rennen sollte nie eine Einzelsportart sein.

Fahren Sie so schnell wie möglich, aber behalten Sie ein Auge auf Ihre Tankanzeige und Ihre Reifen. Sie können Ihre Führung nicht durch extreme Fahrweise ausbauen, da der starke Reifenverschleiß Sie zu einem zusätzlichen Boxen-Stop zwingen würde und Sie so das Rennen verlieren würden. Ihre Aufgabe ist es, die optimale Abstimmung zwischen der Geschwindigkeit und denen davon abhängigen Faktoren Spritverbrauch und Reifenverschleiß zu finden.

Versuchen Sie, möglichst wenig Zeit an den Boxen zu verlieren. Die Spieler, die den Boxen-Stop am schnellsten durchführen, haben die größte Chance, das Rennen zu gewinnen.

* Joystick in Port 2. Für zwei Spieler, den zweiten in Port 1.

SPIELBEGINN:

Nachdem das Spiel geladen ist, erscheint ein Menü, welches die Spieloptionen aufzeigt, die mit Pitstop II möglich sind. Sie können die Spieleranzahl auswählen, die Rundenzahl verändern, die Schwierigkeitsstufe erhöhen und auswählen, ob Sie eine einzelne Strecke Ihrer Wahl oder den Großen Preis fahren.

BEDIENUNG:

1. Steuerung: Benutzen Sie den Joystick, um Ihr Auto während der Fahrt auf der Strecke zu steuern.
2. Geschwindigkeit: Um zu beschleunigen, müssen Sie den Joystick nach vorne bewegen, um bremsen zu können, nach hinten. Bei starker Beschleunigung müssen Sie den Feuerknopf drücken, um den Turbo-Lader zu aktivieren.
3. Crew an den Boxen: Bewegen Sie den Cursor zu der Person, die Sie benötigen. Danach drücken Sie den Feuerknopf und können so die gewünschte Person bewegen. Um eine andere Person bewegen zu können drücken Sie den Feuerknopf und der Cursor wird reaktiviert. Verfahren Sie dann, wie zu Beginn beschrieben. Um die Boxen zu verlassen, müssen Sie den Cursor über den Fahrer postieren und dann den Feuerknopf drücken.



Brands Hatch

Farmingham, England. Der 2.65 Meilen lange Kurs ist eine der Attraktionen des englischen Rennsports. Die Strecke befindet sich ca. 20 Meilen nordwestlich von London.



Rouen Les Essarts:

4.36 Meilen langer Kurs durch öffentliche Straßen in Frankreich. 75 Meilen nordwestlich von Paris.



Vallelunga:

der 23 Meilen von Rom entfernte 1.65 Meilen lange Kurs ist besonders für Formel Fahrzeuge geeignet.



Watkins Glen:

Hier startet der Große Preis von Amerika. Der 3.38 Meilen lange Kurs bei New York ist wie im Bilderbuch und liegt 4 Meilen südwestlich von Watkins Glen.



Hockenheim:

Eine 4.8 Meilen lange Strecke. Der Höhepunkt des deutschen Rennsports, die Strecke befindet sich 9 Meilen südwestlich von Heidelberg.



Sebring:

Der 5.2 Meilen lange Straußenkurs in Florida ist eine bedeutende Langstrecke. Die Strecke ist ein alter Flughafen neun Meilen südlich von Sebring.

DAS RENNEN:

Bei Rennbeginn verwandelt sich Pitstop II in einen geteilten Schauplatz. Der obere Teil des Bildschirms zeigt den ersten Spieler und der untere Teil den 2. Spieler (bzw. den Computer).

Die Karte: Draußen auf der Rennstrecke ist es wichtig, auf 3 Sachen zu achten: Erstens auf sich selbst, zweitens auf den Gegner und drittens auf die Boxen. Benutzen Sie die Streckenkarte auf der rechten Seite des Bildschirms, um Ihre Position und Ihre Entfernung zu den Boxen festzustellen. Sie können die Position Ihres Gegners auf dessen Streckenkarte feststellen.

Reifen und Tankanzeige: Behalten Sie Ihren Spritverbrauch und den Zustand Ihrer Reifen im Auge, weil Sie bei schlechten Werten einen Boxenstop einlegen müssen. Die Tankanzeige befindet sich im unteren Teil Ihrer Bildschirmhälfte. Der Spritverbrauch ist höher, wenn Sie schnell fahren - also wenn Sie weniger Boxen-Stops einlegen wollen, müssen Sie ein geringeres Tempo fahren.

Die Abnutzung der Reifen ist durch deren Farbe gekennzeichnet. Zu Beginn sind sie dunkel und werden immer heller, je mehr sie abnutzen. Bevor die Reifen zerplatzen, bekommen sie eine helle Farbe. Die Abnutzung ist in folgenden Situationen besonders stark:

- beim Fahren mit hoher Geschwindigkeit in den Kurven
- bei Zusammenstoßen mit anderen Teilnehmern
- bei Überfahren des Randstreifens.

Ist ein Reifen erst einmal weiß, reicht die kleinste Berührung aus, um ihn zum Platzen zu bringen und Sie fliegen aus dem Rennen.

Die Boxen: Die Boxeneinfahrt erscheint auf der linken Fahrbahnseite. Um in die Boxen einzufahren, steuern Sie Ihr Fahrzeug in die Einfahrt. Das Rennen kann in den Boxen gewonnen und verloren werden. Also verlieren Sie keine Sekunde. Um aufzutanken, führen Sie den Mann mit der Zapfpistole an die Wagenseite zur Tanköffnung Ihres Autos. Achten Sie auf Ihre Tankanzeige - läuft der Tank über, müssen Sie den Tankvorgang wiederholen. Zum Reifenwechseln bewegen Sie ein weiteres Crew-Mitglied zu dem beschädigten Reifen - nachdem er ihn abgenommen hat, ailen Sie zu dem richtigen Stapel. Am Heck Ihres Wagen steht der Stapel mit den Hinterreifen, der Stapel mit den Vorderreifen steht vorne neben Ihrem Wagen. Nehmen Sie einen neuen Reifen und montieren Sie ihn. Um die Boxen zu verlassen, bewegen Sie den Cursor über den Fahrer und drücken den Feuerknopf. Achten Sie darauf, daß sich alle Crew-Mitglieder vom Wagen entfernt haben.

GRAND CIRCUIT:

Eine Wahl des Grand Circuit auf dem Menü bedeutet für Sie eine zusätzliche Herausforderung. Hier befahren Sie alle Rennstrecken nacheinander und sammeln die Punkte, die Sie nach jedem Rennen erhalten haben. Nach dem letzten Rennen wird der Fahrer, der die höchste Punktzahl erreicht hat "Weltmeister".

PUNKTE:

Nach jedem Rennen wird der Endstand in numerischer Reihenfolge aufgeführt.

Angegeben werden:

1. Anzahl der Punkte
2. Die benötigte Fahrzeit
3. Die erreichte Punktzahl der einzelnen Fahrer

Wenn Sie am Grand Circuit teilnehmen, erlangt der Fahrer den Titel, der die höchste Punktzahl in allen sechs Rennen zusammen erreicht hat.

SPIEL:

Wenn das Rennen beendet ist, können Sie durch den Druck auf den Feuerknopf ein neues Spiel beginnen. Zu jeder Zeit ist es Ihnen möglich, durch die Betätigung der RESTORE-Taste, das Spiel neu zu beginnen.