

STUNT CAR RACER

OPERATING INSTRUCTION GETTING STARTED

IBM PC
Type CARCGA for CGA version, then ENTER
Type CAREGA for EGA version, then ENTER
Type CARTAN for TANDY version, then ENTER

Atari ST
Insert disk in drive A and switch on the computer.

Amiga
Insert disk in drive DFO at the workbench prompt, if your machine does not you will need to boot Kickstart first.

CBM 64 Cassette
Press SHIFT + RUN-STOP then press Play on the recorder.

CBM 64 Disk
Type LOAD""8,1 then press RETURN key.

Spectrum 48k Cassette
Type LOAD"" then press RETURN key and press play on recorder.

Spectrum 128k Cassette
Press RETURN key when 'Loader' is highlighted, and then press Play on recorder.

Amstrad Cassette
Insert the cassette, ensuring that it is fully rewound. Hold down the CONTROL key and press ENTER. Please follow the on-screen prompts.

AMSTRAD OPTION SELECTION

Control method
Once the program has loaded, you will be asked to select your control method from the following:

1. For Default Keys
2. For Joystick/AMX mouse
3. For User Defined Keys

Default Keys
Control via the default keys

Steering Left	O
Steering Right	P
Accelerate Forwards	S
Boost	Space
Brake/Reverse	X

Joystick Controls

Control via the joystick:

Steering	Joystick left/right
Accelerate forwards	Push joystick forward
Brake/Reverse	Pull joystick back
Boost	Press fire button

Mouse Controls

Control via the mouse:

Steering left	Move mouse left
Steering right	Move mouse right
Accelerate forwards	Move mouse forwards
Boost	Left mouse button
Brake/reverse	Move mouse backwards

User Defined Keys

You may define your own key controls. The option to return to the redefine keys menu once the game has started is only available for 128k versions.

Monitor Type

Once you have selected your method of control, you must select your monitor type. From:

1. Amstrad mono monitor.
2. Colour monitor/T.V.

The majority of the other controls remain the same as for other versions, with the following exceptions:

Pausing the game

Pause on - Escape key
Pause off - Return key

Retiring from a race

You should pause the game (Escape key) and then press the 'Q' key.

Retiring from a season

Press the Escape key on the NEXT RACE fixture page.

Restarting the game

Press the Escape key on REPLAY SEASON.

Loading and Saving Games

Details of load/save options are on the instruction sheet. Please remember to have a blank formatted disk, or blank tape ready. Amstrad versions do not require specific prefixes to the filenames.

DATA LINK

(Atari ST & Amiga Only)
To use the two player datalink option, you will need to link your computers via null modem cable. These cables are easily obtainable from most computer dealers. If you have problems getting a cable contact:

Lightwave - Tel. 051 639 5050 - ask for part number MCL197

If you wish to make up your own cable you will need to wire two 25 pin "D" ring female connectors as follows: 1-1, 2-3, 3-2, 4-5, 5-4, 7-7 6 and 8 - 20, 20 - 6 and 8.
Note that when using Datalink option, competitors should position themselves at the computer showing their name on the left hand side of the fixture table.

SPECIAL KEYS AND NOTES

IBM PC and Compatibles

F2 - S select/cycle files on save game disk
F10 - Return to DOS
ALT - Toggle save game file types: Single player, Multi player, Hall of Fame.

Spectrum

Pause - BREAK (While Driving)
Resume - ENTER
Abandon Race - Shift + Q (While paused)
Cycle Panel Colour - SHIFT + P (While Paused)
Re-Define Individual Player keys - SHIFT + K (While Paused) (128K only)
Toggle Engine Sound - SHIFT + S (While Paused)

Restart Game - Break/Caps + Space (While on main Menu)
Abandon Session - Break/Caps + Space (While on fixture page)

DRIVING CONTROLS

Plug the joystick into the relevant joystick port:

ST:	port 2
Amiga:	port 2
Commodore C64:	port 2
Spectrum:	port 1
PC:	depends on machine and joystick cards

1. Joystick controls:

Steering	Joystick left/right
Accelerate forwards	push joystick forward
Brake/reverse	pull joystick back
Boost (limited supply of special fuel)	Press fire button

Note:
Once acceleration is selected by pushing the joystick forward you can return the joystick to its central position as the car will continue to accelerate until you brake or freewheel the car. This avoids the need for constant forward pressure to be applied to the joystick. Pulling the stick back cancels the acceleration, and returning the stick to its central position allows the car to freewheel.

2. Keyboard (default keys)

The key controls differ slightly from the joystick in order to avoid the need to press more than two keys at any one time.
With the 'Boost and Accelerator' key depressed, your car will be accelerating with boost. Once the key is released, the car will continue to accelerate, but without the boost. Therefore, the key does not need to be held down continuously unless boost is required.
Forward acceleration is turned off by pressing either of the two brake/reverse keys. The car will then freewheel until another key is pressed.
Two brake/reverse keys provide two braking/reversing rates i.e. with and without boost.

Key Controls

Steering Left	'S' key
Right	'D' key
Boost+accelerator forward	'RETURN' key
Boost+Brake/Reverse	Spacebar
Brake/Reverse	'X' key

Redefining keys

The car control keys are redefined from the cockpit. First of all, PAUSE the game (see Item 4 of 'Further Controls'). Then press the 'F1' key. The 'PAUSED' message on screen will be replaced by a 'DEFINE KEYS' message.

The computer then asks for the keys that you wish to use for the relevant controls. It then requests that you verify the keys that have been pressed. Enter the same keys again and the computer will then return to the main game. If the second entry does not match the first, the computer will ask for another set of keys to be pressed and verified. You must then unpress the game to continue.
In multi-player mode, each player can redefine the keys at any time during a race (preferably before the start). These settings are stored for each individual player and are automatically re-installed in subsequent races involving that player.

Auto-alignment

When the car is on a straight section of track and there is no steering input from the joystick or keys, the car will steer itself in the direction of the track (unless, of course, it is airborne).

Other controls

1. On the 'Name Selection' page, type in your name and press 'RETURN' to continue. Press 'SHIFT' for capital letters.
2. On the 'Menu' pages, push the joystick forwards or backwards to move the highlight bar and then press the fire button to select and advance to the next screen. For those of you using key control, press 1,2,3, etc. to move the highlighted bar and select by pressing 'RETURN'.
3. Where appropriate, the fire button or the 'RETURN' key can be pressed to advance to the next screen.
4. There is a PAUSE facility available whilst driving. Pause the game by pressing:
Pause on - 'P' key
Pause off - 'O' key
5. You can retire from a race or practice using the 'COMMODORE' key (C64), or the 'Esc' key (ST, Amiga, PC, Spectrum). Note that if you are racing, you will automatically lose the race and best lap time points.
6. You can drop out of a season's racing by holding down the 'F1' key at the same time as clicking the fire button on the NEXT RACE fixture page.
7. You can return to the game start by holding down the 'F1' key at the same time as clicking the fire button on REPLAY SEASON.

Practice mode

A player can practice on any track by selecting 'Practice' on the main menu and choosing the division containing the desired track. The track are as follows:

Division 1	The Drawbridge The Ski Jump
Division 2	The Rollercoaster The High Jump
Division 3	The Big Ramp The Stepping Stones

Division 4 The Hump Back
The Little Ramp

If 'PRACTICE' mode is selected and the player is in the SUPER LEAGUE, then extra power and speed will be available to the player on each track.

Each practice session lasts three laps. After three laps, your car will automatically be repaired and refuelled. However more practice sessions can follow if desired.
Note that only damage incurred during the practice session is repaired.

DASHBOARD

Lap Indicator

The lap number that you are currently completing is shown at the bottom left of the screen with the prefix 'L'. e.g. L2 means you are on your second lap.

Boost

This indicates how much boost you have left and is shown with the prefix 'B'. e.g. B30 means you have 30 units of boost left.

Separation

At the bottom of the left hand side, there is the figure that gives the separation between you and your opponent in metres. If there is a '.' in front of the number, you are ahead of your opponent by however much the readout says. Conversely, if the figure is not prefixed, you are behind by x metres. The units indicated are metres and will always show the minimum separation.

Lap Time/Stopwatch

The flag indicator on the left lights up when you are leading the race. The top right hand display shows current lap time. Under this is the best lap time (yours or your opponents). The stopwatch indicator to the left lights up if the best lap time is yours.

Speedometer

The speedometer reads in 10s of mph. If your speed exceeds 250mph, the speedometer wraps round and starts from the left hand side again, whereupon your actual speed is 200mph+ the indicated speed.

OTHER FEATURES

Damage

1. Chassis cracks

A crack in the chassis travels from left to right along the top bar of the roll cage when the car is put under severe stress as in hard cornerings or hard landings. When the crack reaches the right hand side, the car is wrecked and is retired from the race. However, the cracks are repaired after each race. If your car is wrecked and does not finish the race then the points go to your opponent.

2. Structural damage

Severe impacts give rise to holes in the crossbar. These are permanent features and stay with you throughout the seasons. However, in Division 4, you always start the season with a completely undamaged car. The damage crack (point 1 above) makes faster progress when it encounters a hole.

Crane

At the start of the race, the crane picks you up from the side of the track and swings you out over the start line. The message 'DROP START' appears on screen and, after a random interval, the crane releases you onto the track.

If your car falls off the track, a crane will pick up the car and reposition it over the track at the nearest, most suitable point. The crane avoids bends or gaps.
The message 'PRESS FIRE' will appear and, by so doing, you will release yourself from the crane. However, remember to wait until you are over the track before pressing the fire button to release you otherwise you will fall off the side of the track again.

RACING

SINGLE PLAYER LEAGUE

Objective

The aim of the game is to become top of the first division in the Stunt Car Racer league. There are four divisions, each containing three drivers and two tracks. For first rate drivers, there is also a Super League.

Super League

The Super League can only be accessed once you have become Division One Champion. You are then offered the chance to mix it with the ultimate drivers in another series of races, this time with much improved engine power and brakes. You will start off in Division Four of the Super League on the same tracks as the normal league, i.e. Hump Back and Little Ramp. The only difference being that both you and your opponents are capable of higher speeds and accelerations. The aim of Super League is to work your way through the four divisions to become Super League Champion.

A Racing Season

A full racing season involves six races: all permutations with three drivers and two tracks. Two of the six races do not involve the player and so are conducted behind the scenes. Therefore, it is possible that the first race of the season is billed as 'Race 3 of 6'.

The driver at the top of the division table after six races is promoted into the next division.

Practice Sessions

Before entering a racing season, you can practice on the two tracks which feature in your present division.

Points Awarded

Win	2 Points
Best lap Time	1 point

In the event of a draw at the end of a season, the driver with the greater number of points gained from wins will be promoted. If this number is the same, a random selection is made.

If you retire from a race or are wrecked without finishing a race, then the best lap and race points go to your opponent. If both cars are wrecked then the car that was wrecked first is the loser.

MULTI-PLAYER MODE

Drivers Championship

Up to eight players can take part in the Driver's Championship. The Championship can consist of up to four racing seasons. Each season takes place on the two tracks of a league division where the players can gain bonus points being awarded to the players with the fastest lap time and race time (sum of all lap times during a race).

Access to Tracks

Since there is no promotion in multi-player mode, access to tracks in divisions other than Division 4 standard league must be obtained by loading single-player game positions that have previously been saved. The greater the number of divisions that you have access to, the greater the choice of tracks when you come to race. Ultimately, access to all four divisions allows all 8 tracks to be included in a 4 season championship. Super League divisions can also be included to get more power and speed. Whatever the track selection, it must be remembered that the other drivers will perform to the standard of the league and division.

Save Game Position

If there isn't time to play 4 seasons then, before starting the next season, the game position, i.e. the players' names, points etc., can be saved and the championship continued at a later date. In order to save your game position, select the SAVE option and use a file name starting with the letters 'MP'. 'MP' distinguishes a multi-player game position from a single player game position which is used to gain race access to tracks.

Restart Championship

To restart the championship without having to re-enter the players' names, select the REPLAY option.
To restart the whole game and return to the single-player/multi-player menu then hold down 'F1' whilst selecting the REPLAY option.

Multi-Player Racing Season

A racing season consists of two rounds, one on each track of a league division. A round consists of all the players racing in turn against a computer driven pace car.
For each race there are the usual points awarded: 2 points for a win, 1 point for best lap time. At the end of the round, track bonus points are awarded to the player(s) with the best overall lap time (1 point) and best overall race time (2 points) provided, of course, that a lap time or race time were attained by completing at least one lap or completing a race. The computer pace cars' times are ignored.
When the second round is completed (on the other track), bonus points are added once again.

Quit the Season

It is possible to skip the remaining races in the current round when the next race fixture page is on the screen. Hold down 'F1' whilst pressing RETURN/FIRE and it will take you through to the 'end of round' track bonus screen.
An individual race can be skipped by getting into the race and pressing the 'RETIRE' key.

Hall of Fame

The Hall of Fame contains the track records and the names of the people who set them. It can be viewed from the main menu by selecting 'Hall of Fame'.
The track records are for fastest lap and fastest race time (sum of all lap times during race). They can be set during any race but not in practice mode. If a record is broken then the new record is announced on the scoreboard at the end of the race.
The computer drivers do not contribute to these records.

Save Hall of Fame

The current Hall of Fame can be preserved by selecting the SAVE menu option and using a filename beginning with the letters 'HALL...'.

Load Hall of Fame

Previously saved Hall of Fame files can be loaded by selecting the LOAD menu option and using the appropriate file name. It does not matter if some new records have already been created before loading the Hall of Fame as only records better than those times in the current Hall of Fame are accepted when loading.
This means that several Hall of Fame files can be combined simply by loading them all in. Saving then preserves the optimum Hall of Fame.

Load/Save/Replay

Selecting this option gives another menu with options LOAD, SAVE and REPLAY.

Load/Save

Whether loading or saving, a filename has to be entered. Some special significance is attached to filenames that start with certain letters:

HALL	Single Player game position
MP	Hall of Fame
DIR	Multi-Player game position
	Disk directory (Commodore only)

Any other filename is taken to be a single player game position. Suggested names might be DIV4, DIV3, DIV2, DIV1, for the standard league and SDIV4, SDIV3, SDIV2, SDIV1 for the Super league. Pressing the 'ESCAPE' key while entering the filename will cause an exit back to the main menu. A message saying 'file name inappropriate' will appear if, for example, a file name starting with 'MP' is used when saving single players league positions.

Data Storage

A blank formatted disk must be used to store all recorded information, such as, Hall of Fame, Save Game positions and Multi-Player Game positions. Do not attempt to use your Stunt Car Racer game disk. Refer to your specific machine's operating manual to see how to format a blank disk. Label this disk, say, Stunt Car Racer Game Positions and keep it with your game disk in the Stunt Car Racer packaging.

Replay

In the single player mode this can be used to replay the last season. This has the effect of restoring everything to how it was at the start of the last season. This saves having to reload a game position if the racing season ends with demotion for the player.

Game Reset

If 'F1' is held down while REPLAY is selected, then the game will totally reset and return to the single player/multi player menu.

Computerlink

It is possible on the ATARI & AMIGA versions of Stunt Car Racer to link two machines together and for two players to race against each other. This is done via a lead interfacing the serial ports on both machines. See the section headed DATA LINK.
To enter the Computerlink, first connect up the two computers and boot up both machines. Select the 'Computerlink' option on the main menu of each computer. Whichever is selected first will be the 'master' machine, whilst the other will be the 'slave' machine. From there on, all decisions are made by the 'master' machine, i.e. menu control.

Computerlink mode is similar to multi-player mode in that you can enter up to eight drivers, load and save game positions using files that start with 'MP...' and there are two rounds per season, each on a different track. Also, if there are more than two players, there are track bonus points for best overall lap and race times. The fixtures are designed to give each driver two races per track, whilst maximising the variety of pairings. The exception is where there are only two players, as they compete only once on each track.
The 'F1' key can be used in the normal way to skip to the end of the round, except where there are only two players, when this operation is not operative.
If, for any reason, the machines lock up, e.g. the other machine is turned off whilst linked, the link can be temporarily suspended by holding down the 'F5' key. This allows each computer to

independently control menus, etc., without involving the other machine. Pressing 'F5' unnecessarily could cause the games in each machine to lose track of each other, thus necessitating a reboot of the system.

Racing Tips

You will need to find the best places for overtaking on each track and then use your boost to get in front as soon as possible. It is always more difficult to come from behind than it is to hold the lead from the start of the race. Remember, boost is limited, so do not waste it.
When you exit from a bend, don't watch the side of the track but look for the road ahead and concentrate on bringing that into the centre of your view.
Remember that with a joystick you do not need to keep it pressed forward. This also makes it easier for you to make use of the Auto alignment.
Whilst it is generally important that you go as fast as possible around the tracks, there are places on certain tracks that you must travel at a fairly crucial speed, otherwise it could lead to disaster. The Stepping Stones is one such track. You must hit the actual stepping stones at a constant speed (found out by trial and error) and keep this speed constant over every stepping stone. Other tracks, such as the High Jump, require you to have a minimum velocity in order to clear the obstacles. On the High Jump, for instance, you must attain a certain speed in order to clear the jump - a fraction too slow and you paste yourself and your car against the track supports.
In Computerlink mode, it is possible to force the other player off the track by ramming into the side of his car. Your car can be damaged by this manoeuvre, so be careful you do not overstress your car. Likewise, if you have crashed and are being lifted out over the track by the crane, it is possible to drop your car onto your opponent's car as he drives through underneath, thus causing him severe damage and possibly forcing him off the track.

TRACKS

THE STEPPING STONES

THE BIG RAMP

THE SKI JUMP

THE DRAW BRIDGE

THE ROLLER COASTER

THE HUMP BACK

THE HIGH JUMP

THE LITTLE RAMP

© 1989 GEOFF CRAMMOND. All rights reserved.
© 1989 MICROPHONE SOFTWARE. Licensed to Kixx. Copyright subsists on this program.
Unauthorised broadcasting, diffusion, public performance, copying or re-recording, hiring, leasing, renting and selling under any exchange or repurchase scheme in any manner is strictly prohibited.

STUNT CAR RACER

BEDIENUNGSANLEITUNG

VORBEREITUNGEN

TECHNISCHER ANHANG

LADLEANITUNGEN

IBM PC

Für CGA-Version: CARCGA schreiben und ENTER drücken
Für EGA-Version: CAREGA schreiben und ENTER drücken
Für TANDY-Version: CARTAN schreiben und ENTER drücken

Atari ST

Diskette in Laufwerk A einlegen und Computer einschalten

Amiga

Bei Anzeige des Workbench-Prompt Diskette in Laufwerk DFO einlegen. Wenn Kickstart Nicht im ROM sitzt, zuerst Kickstart-Diskette starten

CBM 64 Diskette

LOAD""8,1 eingeben, dann RETURN drücken

DATA LINK

(nur Atari ST und Amiga)
Zur Verwendung der 2-Spieler Datalink-Option müssen die beiden Computer über ein "Null-Modem"-Kabel verbunden werden, welches in den meisten Fachhandlungen erhältlich ist. Sollten Sie Schwierigkeiten haben, ein solches Kabel zu finden, wenden Sie sich an: Lightwave, Tel. +44 51 639 5050 und verlangen Sie die Teile-Nr. MCL197
Zur Konstruktion eines eigenen Kabels müssen zwei 25-polige D-Stecker wie folgt verdrahtet werden: 1-1, 2-3, 3-2, 4-5, 5-4, 7-7 6 und 8 - 20, 20-6 und 8.
Bei Einsatz der Datalink-Option sollten die Partner an dem Computer spielen, der auf der linken Seite der 'Fixture-Tabelle' ihren Namen aufweist.

SPEZIALTASTEN UND HINWEISE

IBM PC und Kompatible

F2 - S Zum Auswählen/Durchlaufen der Dateien auf der Speicherdiskette
F10 - Rückkehr auf DOS
ALT - Umschalten zwischen Dateitypen: Solospieler, mehrere, 'Ehrentafel'.

FAHRSTEUERUNG

Schließen Sie den Joystick an der richtigen Buchse an:

ST	Buchse 2
Amiga	Buchse 2
PC	hängt vom Computer und den Joystickkarten ab.

1. Joysticksteuerungen

Steuern	Joystick links/rechts
Vorwärts beschleunigen	Joystick nach vorne drücken
Bremsen/Rückwärts	Joystick nach hinten ziehen
Zusatzantrieb (begrenzte Menge an Spezialbenzin)	Feuerknopf drücken

Hinweis:

Sobald Sie Beschleunigung durch das Vorwärtsdrücken des Joysticks gewählt haben, können Sie den Joystick zu seiner normalen Position bewegen, da der Wagen solange beschleunigt wird, bis Sie bremsen oder der Wagen im Freilauf fahren lassen. Das verhindert, daß man ständig den Joystick nach vorne drücken muß. Das Nachhintenziehen des Joysticks stoppt die Beschleunigung, und wenn Sie den Joystick wieder in seine Zentralposition bringen, können Sie den Wagen im Freilauf fahren lassen.

2. Tastatur (Standardfahsten)

Die Tastatursteuerung unterscheidet sich leicht von der Joysticksteuerung, um zu verhindern, daß mehr als zwei Tasten zur gleichen Zeit gedrückt werden müssen. Mit dem Drücken der "Zusatzantrieb- und Beschleunigungs-" taste, wird Ihr Wagen mit dem Zusatzantrieb beschleunigen. Deshalb muß die Taste nur heruntergedrückt werden, wenn der Zusatzantrieb benötigt wird. Vorwärts beschleunigen wird entweder durch das Drücken beider Bremsen oder Rückwärtstasten abgeschaltet. Der Wagen wird dann im Freilauf fahren, bis eine andere Taste gedrückt wird. Zwei Brems-/Rückwärtstasten liefern zwei Brems-/Rückwärtstasten d.h. mit oder ohne Zusatzantrieb.

Tacho
Der Tacho zeigt Ihre Geschwindigkeit in Zehn-Meilen-Einheiten an. Sollten Sie auf mehr als 200m/h beschleunigen, so beginnt der Tacho wieder von vorne.

ANDERE BESONDERHEITEN

SCHÄDEN

1. Chassisrisse
Sollte das Chassis zu hart gefordert werden (zum Beispiel bei scharfer Kurvenfahrt oder harten Landungen), so wandert ein RiB im Chassis vom links nach rechts am obersten Überrollbügel entlang. Sollte der RiB die rechte Seite erreichen, so bedeutet das Totalschaden, und der Wagen muß das Rennen verlassen. Risse werden jedoch nach jedem Rennen repariert.

2. Konstruktionsschäden

Hartes Aufprallen verursacht Löcher im Querüberrollbügel. Diese sind andauernde Schäden, die die ganze Saison hindurch bleiben. In der vierten Liga fangen sie die Saison jedoch mit einem vollständig unbeschädigten Wagen an. Ein RiB (siehe Punkt 1) wird schneller größer, wenn er auf ein Loch trifft.

KRAN

Zu Anfang des Rennens hievt Sie ein Kran von der Seite der Rennstrecke über die Startlinie "DROP START" erscheint auf dem Bildschirm, und der Kran läßt Sie nach einer beliebig langen Pause auf die Fahrbahn fallen. Sollte Ihr Wagen von der Rennstrecke herunterfallen, so nimmt ein Kran diesen auf und hebt ihn über den nächsten und geeignetsten Punkt der Strecke. Der Kran vermeidet Kurven oder Spalte. "PRESS FIRE" erscheint dann auf dem Bildschirm und durch Drücken des Feuerknopfs gibt der Kran Sie frei. Vergewissern Sie sich jedoch, daß Sie sich über der Fahrbahn befinden, da Sie ansonsten wieder von der Strecke fallen.

RENNEN

LIGA FÜR EINEN SPIELER

ZIEL
Das Ziel des Spiels ist es, Spitzenreiter der ersten der Stunt Car Racer Ligen zu werden. Es gibt vier Ligen, die jeweils drei Fahrer und zwei Rennstrecken beinhalten. Für erstklassige Fahrer gibt es auch die Superliga.

SUPERLIGA

In die Superliga kann nur nach einem Titelgewinn in der ersten Liga aufgestiegen werden. Dort erhalten Sie die Chance, sich mit anderen Superfahrern einer anderen Rennserie zu messen. Außerdem finden dort die Rennen mit weitaus stärkeren Motoren und besseren Bremsen statt. Sie beginnen in der vierten Liga der Superliga und zwar auf denselben Strecken wie in der normalen Liga, das heißt, Hump Back und Little Ramp. Der einzige Unterschied liegt darin, daß sowohl Ihre Gegner als auch Sie doppelt so schnell fahren können Ihr Ziel in der Superliga ist, sich durch alle vier Ligen hindurch zum Superligameistertitel durchzukämpfen.

EINE RENNSAISON

Eine ganze Rennsaison umfasst sechs Rennen: in beliebiger Reihenfolge mit drei Fahrern und zwei Strecken. An zwei der sechs Rennen sind Sie nicht beteiligt, und diese finden deshalb hinter den Kulissen statt. Es ist deshalb durchaus möglich, daß das erste Rennen als "Race 3 of 6" (Drittes Rennen aus 6) angekündigt wird. Der Spitzenreiter einer Liga nach sechs Rennen steigt in die nächste Liga auf.

TRAINING

Sie können auf den zwei Strecken Ihrer momentanen Liga trainieren, bevor Sie eine Rennsaison beginnen.

PUNKTEWERTUNG

Sieg	2 Punkte
Beste Rundenzeit	1 Punkt

Sollte eine Saison unentschieden ausgehen, so steigt der Fahrer auf, der die meisten Punkte in der besten Rundenzeitwertung errungen hat.

MODUS FÜR MEHRERE SPIELER

FAHRERMEISTERSCHAFT

An der Fahrermeisterschaft können bis zu acht Spieler teilnehmen. Die Meisterschaft kann bis zu vier Rennsaisons enthalten. Jede Saison findet auf den zwei Strecken einer Liga statt. Dort können die Spieler in Rennen gegen Computerfahrer Punkte sammeln. Besondere Bonuspunkte gibt es für die schnellste Runden- und Rennzeit, welche sich aus der Summe aller Rundenzeiten eines Rennens ergibt.

ZUGANG ZU RENNSTRECKEN

Da es in diesem Modus keinen Aufstieg von der vierten Liga gibt, muß man zuvor gespeicherte Spielpositionen von Einzelspielern laden, um sich Zugang zu anderen Ligen zu verschaffen. Zu je mehr Ligen Sie Zugang haben, desto größer die Auswahl an Rennstrecken beim Rennen. Mit Zugang zu allen vier Ligen können Sie bestmögliche alle acht Rennstrecken in einer vier Saison langen Meisterschaft benutzt werden. Die Ligen der Superliga können auch verwendet werden, um mehr Leistung und Geschwindigkeit zu erhalten. Die anderen Fahrer werden entsprechend des Standards der Liga fahren.

SPEICHERUNG DES SPIELSTANDS

Sollte keine Zeit bleiben, alle vier Saisons durchzuspielen, dann kann man den Spielstand, das heißt Namen, Punkte, usw. der Spieler, speichern, bevor man die nächste Saison beginnt. Die Meisterschaft kann dann zu einem späteren Zeitpunkt fortgeführt werden. Um Ihren Spielstand zu speichern müssen Sie die Option SAVE wählen und einen Dateinamen benutzen, dem Sie die Buchstaben MP voranzusetzen müssen. MP unterscheidet den Spielstand mehrerer Spieler vom Spielstand eines Einzelspielers, der dazu verwendet wird, sich Zugang zu Strecken zu verschaffen.

NEUSTART EINER MEISTERSCHAFT

Wählen Sie die Option REPLAY, wenn Sie die Meisterschaft wieder starten wollen, ohne noch einmal die Namen der Spieler eingeben zu müssen. Wenn Sie das ganze Spiel neu starten und zum Einzelspieler/mehrere Spieler Menü zurückkehren wollen, drücken Sie die F1 Taste und wählen Sie gleichzeitig die Option REPLAY.

RENNSAISON FÜR MEHRERE SPIELER

Eine Rennsaison besteht aus zwei Runden, eine auf jeder Strecke einer Liga. In einer Runde fahren alle Spieler nacheinander gegen einen schnellen Computerwagen. In jedem Rennen gibt es die üblichen Punkte: 2 Punkte für einen Sieg, 1 Punkt für beste Rundenzeit. Am Ende einer Runde erhalten der (die) Spieler der besten Rundenzeit und der besten Rennzeit Streckenbonuspunkte (1 bzw. 2), unter der Voraussetzung, daß eine Runde- oder Rennzeit durch die Vollerfüllung von mindestens einer Runde oder eines Rennens erzielt wurde. Nach Ende der zweiten Runde, die auf der anderen Rennstrecke stattfindet, werden noch einmal Bonuspunkte hinzugefügt.

DIE SAISON BEENDEN

Es ist möglich die verbleibenden Rennen in der momentanen Runde auszulassen, wenn die nächste Rennprogrammseite auf dem Bildschirm erscheint. Drücken Sie gleichzeitig die Taste F1 und RETURN/FEuern. Dadurch gelangen Sie zum Streckenbonusbildschirm am Ende der Runde. Ein einzelnes Rennen kann ausgelassen werden, indem man das Rennen beginnt und dann die RETIRE taste drückt.

RUHMESSALLE

Die Ruhmeshalle enthält Streckenrekorde und die Namen der Fahrer, die diese aufgestellt haben. Durch die Wahl "Hall of Fame" kann diese vom Hauptmenü aus erreicht werden. Es gibt Streckenrekorde für schnellste Runden und schnellste Rennzeiten (Summe aller Rundenzeiten während eines Rennens). Streckenrekorde können während jedes beliebigen Rennens aufgestellt werden, nicht aber beim Trainingsmodus. Sollte ein Rekord gebrochen werden, erscheint der neue Rekord auf der Anzeigetafel am Ende des Rennens.

RUHMESSALLE SPEICHERN

Die Ruhmeshalle kann durch die Wahl der Menüoption SAVE und mit einem Dateinamen, der mit den Buchstaben HALL beginnt, gespeichert werden.

RUHMESSALLE LADEN

Zuvor gespeicherte Dateien der Ruhmeshalle können mit Hilfe der Menüoption LOAD und dem entsprechenden Dateinamen geladen werden. Dabei ist es unwichtig, ob bereits einige neue Rekorde vor Laden der Ruhmeshalle aufgestellt wurden, da nur Rekorde, die besser als diejenigen in der gegenwärtigen Ruhmeshalle sind, beim Ladevorgang akzeptiert werden. Dies bedeutet, daß mehrere Dateien der Ruhmeshalle verbunden werden können, indem sie einfach alle geladen werden. Darauf folgendes Speichern schafft die optimale Ruhmeshalle.

LOAD/SAVE/REPLAY (LADEN/SPEICHERN/WIEDERHOLUNG)

Die Wahl dieser Option stellt ein anderes Menü mit den Optionen LOAD, SAVE und REPLAY zur Verfügung.

LADEN/SPEICHERN

Ob Sie nun laden oder speichern, Sie müssen immer einen Dateinamen eingeben. Dateinamen, die mit bestimmten Buchstaben beginnen, haben eine besondere Bedeutung:

HALL	Spielstand eines Einzelspielers
MP	Ruhmeshalle
DIR	Spielstand mehrerer Spieler
	Verzeichnis (nur bei Commodore)

Jeder andere Dateiname wird als Spielstand eines Einzelspielers interpretiert. Wir schlagen LIG4, LIG3, LIG2, LIG1 für die normale Liga und SLIG4, SLIG3, SLIG2, SLIG1 für die Superliga vor.

Durch Drücken der ESCAPE Taste während der Eingabe des Dateinamens kommt man zurück zum Hauptmenü.

Eine Mitteilung "File name inappropriate" (Dateiname ungeeignet) erscheint, wenn zum Beispiel ein mit MP beginnender Dateiname beim Speichern des Spielstands eines Einzelspielers benutzt wird.

DATENSPEICHERUNG

Eine leere, formatierte Diskette muß zur Speicherung aller aufgezeichneten Informationen, wie zum Beispiel Ruhmeshalle, Spielstand und Spielstand für mehrere Spieler, verwendet werden. Versuchen Sie nicht Ihre Stunt Car Racer Spieldiskette zu benutzen. Beziehen Sie sich auf Ihr Computerbedienungs-handbuch, wenn Sie eine leere Diskette formatieren möchten. Benennen Sie diese Diskette zum Beispiel Stunt Car Racer Spielstand und bewahren Sie sie zusammen mit Ihrer Spieldiskette in Ihrer Stunt Car Racer Verpackung auf.

REPLAY (WIEDERHOLUNG)

Dies kann im Einzelspielermodus zur Wiederholung der letzten Saison verwendet werden. Dabei wird alles so gezeigt, wie es am Anfang der letzten Saison war. Dies zerlegt Ihnen, einen Spielstand wiederzuladen, falls die Rennsaison für Sie mit einem Abstieg endete.

SPIELRÜCKSETZUNG

Wenn Sie die F1 Taste drücken, während REPLAY gewählt ist, wird das Spiel an den Anfang zurückgesetzt und zum Einzelspieler/mehrere Spieler Menü zurückkehren.

COMPUTERVERBINDUNG

Bei einigen Versionen von Stunt Car Racer ist es möglich, zwei Computer zu verbinden, so daß zwei Spieler gegeneinander antreten können. Diese Verbindung wird durch ein Interface-Kabel zwischen den entsprechenden Buchsen zweier Computer hergestellt. Siehe technische Beilage für weitere Informationen über diese Verbindung. Um die Computerverbindung herzustellen müssen Sie zuerst beide Computer miteinander verbinden und dann beide starten. Wählen Sie die Option Sie zuerst beide Computer miteinander verbinden. Der zuerst gewählte Computer ist "Herr", der andere "Diener". Danach werden alle Entscheidungen vom "Herr" getroffen.

RENNTIPS

Benutzen Sie Ihren Zusatztrieb, um so schnell wie möglich an die Spitze zu gelangen. Es ist immer schwieriger, aus einer hinteren Position zu gewinnen, als schon von Anfang an vorne zu liegen. Im Modus "Computerlink" ist es möglich, den anderen Spieler von der Rennstrecke zu stoßen, indem Sie dessen Wagenseite rammen. Ihr Wagen kann jedoch dabei beschädigt werden; deshalb sollten Sie dies nicht übertreiben. Sollten Sie selbst verunglücken und vom Kran über die Fahrbahn gehievt werden, können Sie Ihren Wagen auf den gerade unten vorbeifahrenden Wagen Ihres Gegners fallen lassen. Dies beschädigt den anderen sehr und zwingt ihn möglicherweise von der Strecke. Obwohl es im allgemeinen wichtig ist, so schnell wie möglich um die Strecke zu sausen, ist es auf bestimmten Strecken ratsam, eine bestimmte Geschwindigkeit einzuhalten, da dies anderenfalls zu einer Katastrophe führen kann. "The Stepping Stones" ist solch eine Strecke. Sie müssen die Sprungbretter mit konstanter Geschwindigkeit, welche Sie durch Versuche und Fehler herausfinden, und diese Geschwindigkeit für jedes Sprungbrett einhalten. Auf anderen Strecken, wie zum Beispiel dem "High Jump", müssen Sie eine bestimmte Mindestgeschwindigkeit einhalten, um die Hindernisse zu überspringen. Beim "High Jump" müssen Sie zum Beispiel eine bestimmte Geschwindigkeit erreicht haben, bevor Sie den Sprung schaffen können - ein Bruchteil zu langsam und Sie und Ihr Wagen kleben an den Stützpfählen der Strecke.

TRACKS

THE STEPPING STONES THE ROLLER COASTER

THE BIG RAMP THE HUMP BACK

THE SKI JUMP THE HIGH JUMP

THE DRAW BRIDGE THE LITTLE RAMP

© 1989 GEOFF CRAMMOND. Alle Rechte vorbehalten.

© 1989 MICROPROSE SOFTWARE. Lizenziert Kixx. Das copyright gilt für dieses Programm. Die unautorisierte Fernübertragung, Verbreitung, öffentliche Aufführung, die Kopierung oder Wiederaufnahme, sowie der Verleih, die Vermietung, das Leasing und der Verkauf unter jeglichem Rückkaufsystem welcher Art auch immer - sind strengstens untersagt.

STUNT CAR RACER

ISTRUZIONI DI FUNZIONAMENTO

PER INCOMINCIARE

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

IBM PC

Per le versioni CGA batti CARCGA e poi ENTER.
Per le versioni EGA batti CAREGA e poi ENTER.
Per le versioni TANDY batti CARTAN e poi ENTER.

Atari ST

Inserisci il dischetto nel drive A e accendi il computer.

Amiga

Al sollecito del workbench (banco da lavoro) inserisci il dischetto nel drive DFO. Se il tuo computer non ha il Kickstart nel ROM dovrà prima caricare il Kickstart.

Dischetto CBM 64

Batti LOAD " ", 8,1 e premi il tasto RETURN

DATA LINK

(Solo Atari ST e Amiga)
Per usare l'opzione due giocatori Datalink, avrai bisogno di collegare i tuoi computer con un cavo nullo modem. Puoi trovare questi cavi in quasi tutti i negozi di computer comunque, se non riesci a trovarlo, contatta:

Lightwave - Tel 051 639 5050 - chiedi per il modello numero MCL197.

Se desideri fare un cavo per conto tuo, avrai bisogno di installare due connettori anello femmina 25 pin "D" come segue: 1-1, 2-3, 3-2, 4-5, 5-4, 7-7, 6 e 8 -20, 20 - 6 e 8.

Nota che quando stai usando l'opzione Datalink, i partecipanti dovrebbero posizionarsi nel momento in cui il computer mostrerà il loro nome sul lato sinistro del quadrante calendario.

NOTE E TASTI SPECIALI

IBM PC e Compatibili

F2 - S seleziona e fa scorrere i file su dischetto con gioco salvato.

F10 - Ritorna a DOS.

ALT - Alterna gioco salvato e batte: Giocatore-singolo, Più giocatori, Galleria della celebrità.

CONTROLLI DI GUIDA

Metti il joystick nel porta relativo:

ST:	porta 2
Amiga:	porta 2
Commodore C64:	porta 2
Spectrum:	porta 1
PC:	dipende dal pannello del computer e del joystick.

1. Controlli Joystick:

Sterza Accelerata in avanti spingi il joystick all'indietro
Freno/Retromarcia Pressione (con un rifornimento limitato di carburante)

Nota:

Una volta che, spingendo il joystick in avanti, hai selezionato l'acceleratore, puoi riportare il joystick alla sua posizione centrale poiché la macchina continuerà ad accelerare fino a che non frenerai o effettuerai una ruota libera. Questa evita il costante bisogno di spingere in avanti il joystick. La spinta del joystick all'indietro cancellerà l'accelerazione e, il ritorno del joystick alla sua posizione centrale permetterà alla macchina di effettuare la ruota libera.

2. Tastiera (tasti default)

I controlli dei tasti sono leggermente differenti da quelli del joystick in modo da evitare il continuo bisogno di premere ogni volta più di due tasti. Con il tasto "Aumento di potenza e Acceleratore" premuto, la tua macchina accelererà con la pressione, quando lasci il tasto, la macchina continuerà ad accelerare a senza la pressione. Dunque il tasto non ha bisogno di essere sempre mantenuto premuto a meno che non sia richiesta la pressione.

Togli l'accelerazione in avanti con uno dei due tasti multifunzionali freno/retromarcia. La macchina andrà in ruota libera fino a che non premerai un'altro pulsante due tasti multifunzionali freno/retromarcia ti forniscono le due percentuali di freno/marcia indietro con o senza pressione.

Controlli dei tasti

Sterza a sinistra	tasto "S"
Destra	tasto "D"
Pressione e acceleratore in avanti	tasto "RETURN"
Pressione e Freno/Retromarcia	spacebar (barra spaziatrice)
Freno/Retromarcia	tasto "A"

Ridefinizione dei tasti

I tasti di controllo della macchina vengono ridefiniti dal posto di guida. Prima di tutto PAUSA il gioco (vedi articolo 4 di "Ulteriori Controlli) e poi premi il tasto "F1". Sullo schermo apparirà il messaggio "DEFINISCI I TASTI" che sostituirà il messaggio "IN PAUSA". Il computer dunque ti chiederà i tasti che desideri usare per quei relativi controlli, ti chiederà poi che tu verifichi i tasti che sono stati premuti. Batti ancora i soliti tasti ed il computer ritornerà al gioco principale. Se la seconda entrata non si combina con il primo, il computer ti chiederà di formare un'altra serie di tasti da essere premuti e verificati infine, per continuare il gioco togli la pausa. Nel metodo con molti giocatori, ogni giocatore può ridefinire i tasti in qualsiasi momento del gioco (preferibilmente prima della partenza). Queste impostazioni vengono conservate per ogni giocatore individuale e vengono automaticamente re-installate in successive corse in cui partecipa quel giocatore.

Auto-allineamento.

Quando la macchina si trova in una zona rettilinea del circuito e dai tasti o dal joystick non ci sono comandi di sterzo, la macchina sterzerà ugualmente verso la direzione del circuito (a meno che, naturalmente, non sia in volo).

Altri controlli

1. Sulla pagina "Selezione Nome", per continuare batti il tuo nome e premi "RETURN". Per le lettere in maiuscolo, premi "SHIFT".

2. Sulle pagine "Menu", spingi il joystick in avanti o indietro per spostare la striscia evidenziatrice e, premi il pulsante fuoco per selezionare ed avanzare sul prossimo schermo. Se usi i controlli dei tasti, premi 1,2,3, ecc per spostare la striscia evidenziatrice e "RETURN" per selezionare.

3. Nel punto adatto, il pulsante fuoco o il tasto "RETURN" possono essere premuti per andare sul prossimo schermo.

4. Mentre guidi c'è una opportunità di PAUSA. Pausa il gioco con la premuta del tasto "P", togli la pausa con la premuta del tasto "O".

5. Puoi ritirarti da una corsa o da un prova usando il tasto "COMMODORE" (C64) o il tasto "ESC" (ST, Amiga, PC, Spectrum). Nota che se stai correndo perderai automaticamente la corsa e i punti tempo per il miglior giro.

6. Puoi uscire dalle corse della stagione mantenendo premuto il tasto "F1" nello stesso momento in cui fai click con il pulsante fuoco sulla pagina degli appuntamenti PROSSIMA CORSA.

7. Puoi ritornare all'inizio del gioco tenendo premuto il tasto "F1" nello stesso momento in cui fai click su RIPETIZIONE DELLA STAGIONE.

METODO PROVE

Un giocatore può fare delle prove su qualsiasi circuito selezionando "Prove" sul menu principale e scegliendo la serie che contiene il circuito desiderato.

Serie 1	The Drawbridge The Ski Jump
Serie 2	The Rollercoaster The High Jump
Serie 3	The Big Ramp The Stepping Stones
Serie 4	The Hump Back The Little Ramp.

Se viene selezionato il metodo "PROVE" ed il giocatore si trova nella SUPER LEGA, su ogni circuito egli beneficerà di extra potenza e velocità su. La sessione di prove dura tre giri dopo la quale la macchina verrà automaticamente riparata e rifornita di benzina dopo di che si potranno fare altri giri di prove.

Nota che vengono riparati soltanto i danni subiti durante le sessioni di prove.

CRUSCOTTO

INDICATORE DEI GIRI

Il numero del giro che stai completando verrà visualizzato nella parte bassa a sinistra dello schermo con il prefisso "I", es. I.2 significa che sei nel secondo giro.

PRESSIONE

Questo ti indica quanto pressione ti è rimasta e ti verrà mostrata con il prefisso "B", es. B.30 significa che ti sono rimasti 30 unità di pressione.

DISTANZA

Sul lato sinistro in basso dello schermo c'è un numero che ti indica la distanza in metri tra te e il tuo avversario. Se di fronte ad un numero c'è un "-" vuol dire che sei in testa di un tot. metri che il misuratore ti indica, se invece il numero non è prefissato sei indietro di un tot. metri. Le unità indicate sono in metri e ti verrà sempre mostrata la minima distanza.

MIGLIOR GIRO/CRONOMETRO

Quando sei in testa alla corsa, la bandiera indicatrice sulla sinistra si illuminerà. Il display che si trova in alto a destra ti mostra il corrente tempo del giro, disotto c'è il tempo del miglior giro (tuo o dei tuoi avversari), se il miglior tempo è tuo, il cronometro di sinistra si illuminerà.

CONTAMIGLIA

Il contamiglia è in decine. Se la tua velocità supera i 250 miglia, il contamiglia ritornerà a zero per ricominciare ancora, dopo di che la tua velocità è di 200 miglia più la velocità indicata.

ALTRE CARATTERISTICHE

DANNI

1. Crepi sulla carrozzeria

Quando la macchina viene sottoposta a sforzi enormi come in difficili curve o duri atterraggi, una crepa avvanzerà da sinistra a destra lungo la barra superiore della gabbia protettiva. Quando la crepa raggiungerà il lato destro, la macchina si romperà e dunque dovrà ritirarsi dalla corsa. Comunque dopo ogni corsa le crepe verranno riparate. Se la tua macchina è rotta e non riuscirà a finire la corsa i punti andranno al tuo avversario.

2. Danni di struttura

Vari collisioni sulla barra causeranno buche. Queste diventeranno danni permanenti che resteranno per tutta la stagione. Comunque, del (campioni della Serie 4 partirai sempre con la macchina completamente senza danni. La crepa (vedi paragrafo 1) si allungerà più rapidamente quando raggiunge una buca.

GRU

All'inizio della corsa la gru ti prende dal lato del circuito e ti porta sulla linea di partenza. Sullo schermo apparirà il messaggio "DROP START" e dopo un intervallo imprecisato la gru ti lascerà facendo cadere la tua macchina sulla pista. Se la tua macchina cade fuori pista, una gru ti raccoglierà e ti rimetterà sopra alla pista nel punto più vicino e più conveniente (la gru evita curve e buche), a questo punto apparirà il messaggio "PREMI FUOCO" e, facendo click ti libererai dalla gru. Comunque prima di premere il pulsante fuoco ricordarti sempre di aspettare fino a che non sei sulla pista, altrimenti cadrà ancora fuori pista.

CORSA

CAMPIONATO PER GIOCATORE SINGOLO

OBIETTIVO

Lo scopo del gioco è di diventare il primo della prima serie nella lega di Stunt Car. Ci sono quattro serie ognuna delle quali contiene tre piloti e due circuiti. Per i primi classificati c'è anche una Super Lega.

SUPER LEGA

Alla Super Lega partecipano solo quelli che diventano Campioni della Prima Serie. Dunque ti viene offerta la possibilità di competere con i più bravi piloti in un'altra serie di corse ma questa volta con molta più potenza nel motore e nei freni. Incomincerai nella Serie Quattro della Super Lega sulla stessa pista della lega normale, es. Hump Back e Little Ramp. Ciò che farà la differenza tra te e i tuoi avversari sarà l'alta velocità e le accelerazioni. L'obiettivo della Super Lega è di superare tutte le quattro serie per diventare Campione di Super Lega.

UNA STAGIONE DI CORSE

Una completa stagione di corse ha sei gare ognuna delle quali ha tre differenti piloti e due differenti circuiti. Due delle sei corse non coinvolgono il giocatore e dunque sono condotte automaticamente per cui è possibile che la prima vera corsa della stagione venga classificata come "3a Corsa su 6". Il pilota che finisce le sei corse in testa alla classifica, verrà promosso nella prossima serie.

SESSIONI DI PROVE

Prima d'incominciare la stagione di corse, puoi fare delle prove su due circuiti che si trovano nella tua corrente serie.

PUNTI A DISPOSIZIONE

Vittoria	2 punti
Miglior giro	1 punto

Se alla fine della stagione due piloti si trovano a pari punti, verrà promosso il pilota che ha guadagnato più punti vittoria, verrà fatta una scelta a caso se anche in questo caso il numeri di punti è pari.

Se ti ritiri da una corsa o non riesci a finirla perché la tua macchina viene distrutta, i punti di vittoria e del miglior giro andranno al tuo avversario. Se entrambe le macchine non riusciranno a finire la corsa, perde la macchina che è stata distrutta per primo.

METODO CON PIÙ DI UN GIOCATORE

CAMPIONATO PILOTI

Non più di otto giocatori possono partecipare al Campionato Piloti. Il campionato può arrivare fino a quattro stagioni di corse. Ogni stagione si corre su due circuiti di una serie di lega dove i giocatori possono guadagnare punti correndo contro i piloti del computer, con a disposizione punti speciali bonus di pista che verranno assegnati ai giocatori che hanno il miglior tempo di giro e di corsa (la somma dei tempi di tutti i giri durante una corsa).

ACCESSO AI CIRCUITI

Poiché, all'inizio della lega base Serie 4, nel metodo con più di un giocatore non esiste la promozione, l'accesso ai circuiti viene ottenuto con il caricamento delle posizioni di gioco giocatore-singolo che hai precedentemente salvato. Più alto è il numero di serie in cui hai accesso più possibilità hai di scegliere i circuiti quando devi correre. Infine, l'accesso a tutti e quattro le serie permette che tutti gli 8 circuiti vengano inclusi in un campionato a 4 stagioni. Per avere più potenza e velocità possono essere inclusi anche le serie della Super Lega. Qualunque sia la selezione del circuito, va ricordato che gli altri piloti guideranno sulla base di quella lega e serie.

SALVA POSIZIONE DI GIOCO

Se non c'è tempo di giocare tutte e quattro le stagioni allora, prima di incominciare la prossima, puoi salvare la posizione di gioco (nomi dei giocatori, punti, ecc) cosicché potrai continuare il campionato quando vorrai. Per salvare la posizione di gioco, seleziona l'opzione "SALVA" ed usa il nome file che incomincia con le lettere "MP...". "MP" distingue la posizione di gioco del metodo con più-giocatore dalla posizione di gioco con metodo giocatore-singolo che viene usato per guadagnare accessi di corsa ai circuiti.

RIPARTENZA DEL CAMPIONATO

Per ricominciare il campionato senza scrivere ancora i nomi dei giocatori, seleziona l'opzione "RIPETIZIONE". Per ricominciare tutto il gioco e ritornare al menu giocatore-singolo/più-giocatori, mantieni premuto "F1" mentre selezioni l'opzione "RIPETIZIONE".

STAGIONE DI CORSE CON PIÙ DI UN GIOCATORE

Una stagione di corse consiste di due turni, una su ogni circuito di una serie di lega. Un turno consiste che ogni giocatore corra, a turno, contro la macchina pilota del computer. In ogni corsa ci sono sempre i soliti punti a disposizione: 2 punti per una vittoria, 1 punto per il miglior giro.

Alla fine del turno, i punti bonus di pista vengono assegnati al giocatore o ai giocatori con il miglior tempo di giro (1 punto) e di corsa (2 punti) a condizione che, naturalmente, abbiano completato almeno un giro o la corsa. Il tempo della macchina del computer viene ignorata.

Quando viene completato il secondo turno (sull'altra pista), verranno aggiunti ancora una volta i punti bonus.

PER ABANDONARE LA STAGIONE

Quando la pagina del calendario della prossima stagione è sullo schermo, è possibile saltare le rimanenti corse del corrente turno. Mantendo premuto "F1" mentre stai premendo RETURN/FUOCO andrai allo schermo bonus pista "fine del turno". Puoi saltare anche una corsa individuale entrando nella corsa e premendo il tasto "RITIRO".

GALLERIA DEI RECORD

La Galleria dei Record contiene i record di pista ed i nomi di chi li ha fatti. Può essere messo in visione dal menu principale selezionando "Galleria della Fama".

I record del circuito sono i giri più veloci e le corse più veloci (somma di tutti i giri durante una corsa). Possono essere scritti durante qualsiasi corsa ma non nel metodo prove. Se un record viene superato esso verrà annunciato sul tabellone segnapanuti alla fine della corsa. A questi record non parteciperanno i piloti del computer.

PER SALVARE LA GALLERIA DEI RECORD

La corrente Galleria dei Record viene salvata selezionando l'opzione menu SALVA ed usando un nome file che inizia con le lettere "HALL".