WEC LE MANS
THE WORLD ENDURANCE CHAMPIONSHIP ... 24 HOUR LE MANS

The most gruelling and challenging car race in the world is the 24 hour WEC LE MANS competition. The action takes place over a full day and night, (as you complete a lap after lap) of the most tortuous twisting course devised in the history of competitive motor sport. At night, the darkness adds to the hazards, creating a chilling atmosphere of the unknown.

Drive it, experience it, survive it. The most realistic and addictive racing game yet. Four dramatic laps must be completed to stay the course with 3 checkpoints to pass on each lap ...so buckle up and burn rubber!

SPECTRUM — LOADING
Loads in one part
CASSETTE
1. Place the cassette in your recorder ensuring that it is fully rewound.
2. Ensure that the MIC socket is disconnected and that the volume and tone controls are set to the appropriate levels.
3. If the computer is a Spectrum 48K or a Spectrum+, then load as follows: Type LOAD"" then ENTER. (Note that there is a space between the two quotes). The " is obtained by pressing the SYMBOL SHIFT and P keys simultaneously.
4. Press PLAY on your recorder and the game will load automatically. If you have any problems try adjusting the volume and tone controls and consulting Chapter 6 of the Spectrum manual.
5. If the computer is a Spectrum 128K then follow the loading instructions on-screen or in the accompanying manual.

48K/128K side A
48Kdata side B

SPECTRUM +3 DISK
Set up system and switch on as described in your instruction manual. Insert disk and press ENTER to choose 'LOADER' option. This program will then load automatically.

CONTROLS
Game is controlled by either Sinclair, Kempston, Cursor Joysticks or keyboard.
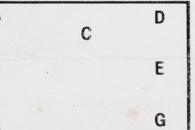Keys are redefinable
Default keys are as follows

Accelerate	— Q
Brake	— A
Left	— I
Right	— O
Change gear	— space bar

Fire on joystick to change gear

STATUS AND SCORING

A	— Top score
B	— Your score
C	— Time
D	— Lap time
E	— Speed mph
F	— Gear
G	— Steering ratio indicator

HINTS AND TIPS
- Change to lower gear to go round bends.
- Try not to oversteer as this causes the car to skid.
- Keep off the grass – it will slow you down.
- Don't use the high gear too early – wait for your speed to build up.
- Always start in low gear.

AMSTRAD — LOADING
464/6128 loads in one part
CPC 464
Place the rewound cassette in the cassette deck, type RUN" and then press ENTER/RETURN key. Follow the instructions as they appear on the screen. If there is a disk drive attached then type |TAPE then press ENTER/RETURN key. Then type RUN" and press ENTER/RETURN key.
(The | symbol is obtained by holding shift and pressing the @ key).

CPC 664/6128
Connect a suitable cassette tape recorder ensuring that the correct leads are attached as defined in the User Instruction Booklet. Place the rewound tape in the cassette recorder and type |TAPE then press ENTER/RETURN key. Then type RUN" and press ENTER/RETURN key and follow the instructions as they appear on screen.

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

CONTROLS
Keys are redefinable
Joystick in port 1
Preset keys are as follows

|	
Change gear	— space
Accelerate	— Q
Brake	— A
Left	— O
Right	— P

Press "ESC" to quit

STATUS AND SCORING
Your score is based on your speed (how fast you can complete a lap). An extra bonus is given for completing a lap.
In the bottom right hand corner of the screen there are two other indicators. One shows the state of the gears – high or low. The other shows how far the steering is off centre, whether left or right.

STATUS PANEL PLAY AREA
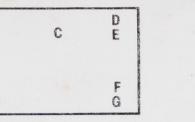
A	Top Score
B	Your score
C	Time
D	Lap Time
E	Speed
F	Gears
G	Steering

Points are awarded according to the speed that you are travelling

Speed (mph)	Points added to score	Speed (mph)	Points added to score
0 — 20	10	110 — 130	50
20 — 50	20	130 — 160	60
50 — 80	30	160 — 190	70
80 — 110	40	190 — 224	80

At the end of each stage you are awarded extra time and a bonus of 1000 points. (2000 points if you complete a lap). An excellent maximum score would be around 600,000.

HINTS AND TIPS
- Use the gears for slowing down quickly, this allows a faster build-up of speed again.
- Try not to over-steer as this causes the car to skid.
- Keep off the grass, it slows you down.
- Don't put the car into high gear too early, wait for a build up of speed.

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

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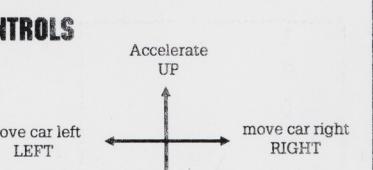
CONTROLS
Joystick Port 1

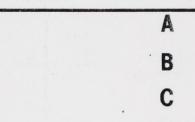Holding joystick in the middle makes car decelerate

O — fire to change gear

STATUS AND SCORING
Your score is based on your speed (how fast you can complete a lap). An extra bonus is given for completing a race.

STATUS PANEL PLAY AREA

Top Score	
A	Highest score so far
Score	
B	Current score
Time	
C	Current time left to complete stage
Lap	
D	Lap time
Speed	
E	Car speed

Points are awarded according to the speed that you are travelling

Speed (mph)	Points added to score	Speed (mph)	Points added to score
0 — 20	10	110 — 130	50
20 — 50	20	130 — 160	60
50 — 80	30	160 — 190	70
80 — 110	40	190 — 224	80

At the end of each stage you are awarded extra time and a bonus of 1000 points. (2000 points if you complete a lap). An excellent maximum score would be around 6,00,000.

HINTS AND TIPS
- Keep your eyes on which direction the other cars are moving and don't change gear until you are above 100 mph.
- Brake if you get dragged into the edge or if you're locked into a corner, then accelerate.

WEC LE MANS
This software product has been carefully developed and manufactured to the highest quality standards. Please read carefully the instructions for loading.

If for any reason you have difficulty in running the program and believe that the product is defective, please return it to : Mr Yates, Imagine Software, 6 Central Street, Manchester M2 5NS.

Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement. If you find a fault yourself then return the faulty product to the above address. Please note that this does not affect your statutory rights.

©1989 Imagine Software

WEC LE MANS
LE CHAMPIONNAT DU MONDE DE L'ENDURANCE ... LES 24 HEURES DU MANS

Les 24 heures WEC LE MANS: la course automobile la plus éprouvante et la plus compétitive du monde. L'action s'étalant sur une journée complète et une nuit se compose d'une succession d'étapes sur le parcours des plus tortueux jamais tracé dans l'histoire du sport automobile de compétition. De nuit, l'obscurité vient s'ajouter aux dangers pour créer l'atmosphère glaciale de l'inconnu.

Mettez-vous au volant, faites l'expérience de la course et essayez de survivre. Voilà un jeu de course les plus réalistes et passionnants jamais produits. Pour achever le parcours, vous devrez tenir quatre étapes impressionnantes en passant par trois contrôles à chaque étape ... alors préparez-vous et foncez!

CHARGEMENT — AMSTRAD
Le chargement des 464/6128 s'effectue en une partie
CPC 464
Placez la cassette rembobinée dans le magnétophone, tapez RUN" et appuyez ensuite sur la touche ENTER/RETURN. Suivez les instructions à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran. Si votre équipement comprend un lecteur de disquette, tapez |TAPE puis appuyez sur la touche ENTER/RETURN. Ensuite tapez RUN" et appuyez sur la touche ENTER/RETURN.
(On obtient le symbole | en maintenant la touche shift et en).

Connectez un magnétophone à cassette adapté en vous assurant que les bons fils sont raccordés comme indiqué dans le Manuel d'Instructions de l'utilisateur. Placez la cassette rembobinée dans le magnétophone et tapez |TAPE puis appuyez sur la touche ENTER/RETURN. Ensuite tapez RUN" et appuyez sur la touche 'AZERTY', puis suivez les instructions telles qu'elles apparaissent sur l'écran.

DISQUETTE
Insérez la disquette du programme dans le lecteur, face A vers le haut. Tapez |DISC et appuyez sur ENTER/RETURN afin de vous assurer que la machine peut avoir accès au lecteur de disquette. Tapez maintenant RUN"DISC, appuyez sur ENTER/RETURN et le jeu se chargera automatiquement.

COMMANDES
Levier au port 1.
Les touches peuvent être redéfinies.
Les touches sont prédéfinies de la façon suivante:

Changement de vitesse	— barre d'espacement
Accélération	— Q
Frein	— A
Gauche	— O
Droite	— P

Pour abandonner, appuyez sur "ESC".

STATUT ET SCORE
Votre score dépend de votre vitesse (la rapidité avec laquelle vous terminez une étape). Vous obtenez un bonus supplémentaire quand vous terminez la course.
En bas et à droite de votre écran se trouvent deux autres indicateurs; l'un d'eux indique si vous êtes en vitesse supérieure ou inférieure, l'autre indique de combien et dans quelle direction vers la gauche ou vers la droite.

PANNEAU DE STATUT	ZONE DE JEU
A	Score maximum
B	Score du moment
C	Temps
D	Temps de l'Étape
E	Vitesse
F	Vitesses
G	Direction

Les points sont accordés en fonction de la vitesse à laquelle vous roulez.

Vitesse (Milles par heure)	Points ajoutés au score	Vitesse (Milles par heure)	Points ajoutés au score
0 — 20	10	110 — 130	50
20 — 50	20	130 — 160	60
50 — 80	30	160 — 190	70
80 — 110	40	190 — 224	80

À la fin de chaque stade, vous bénéficiez de temps supplémentaire et d'un bonus de 1000 points (2000 points si vous terminez une étape). Un excellent score maximum pourrait se situer aux alentours de 600.000.

CONSEILS UTILES
- Utilisez les vitesses pour ralentir rapidement, cela vous permet de réaccélérer plus vite par la suite.
- Essayez de ne pas trop braquer car cela risque de faire déraper la voiture.
- Évitez l'herbe car elle vous ralentit.
- Ne passez pas trop tôt une vitesse élevée, attendez d'abord que la vitesse augmente.

ATTENTION, UTILISATEURS D'AMSTRAD
Les instructions de commande du clavier pour ce jeu sont destinées aux touches du clavier 'QWERTY'. Si l'Amstrad que vous possédez est du type 'AZERTY', les touches à utiliser seront celles situées de la même façon que les touches du clavier 'QWERTY'. (Voir diagramme ci-dessous).

QWERTY

AZERTY

EXEMPLE
Si les instructions données sont "Q – Haut", la touche correspondante sur 'AZERTY' sera 'A'.

CHARGEMENT — COMMODORE
Tout se charge en une seule partie
Placez la cassette dans votre magnétophone Commodore, coté imprimé vers le haut et vérifiez qu'elle est complètement rembobinée. Assurez vous que tous les fils sont connectés. Appuyez simultanément sur la touche SHIFT et sur la touche RUN/STOP. Suivez les instructions affichées à l'écran - Appuyez sur PLAY sur le magnétophone. Ce programme se chargera automatiquement. Pour le chargement du C128, tapez GO 64 (RETURN), puis suivez les instructions du C64.

DISQUETTE
Sélectionnez mode 64. Mettez le lecteur de disquette sur la position marche, placez le programme dans le lecteur, label vers le haut, tapez LOAD "*",8,1,(RETURN), l'écran d'introduction apparaîtra et le jeu se chargera automatiquement.

COMMANDES
Levier Port 1

En maintenant le levier en position centrale, vous permettez à la voiture de décélérer.

O – feu pour changer de vitesse

STATUT ET SCORE
PANNEAU DE STATUT ZONE DE JEU

	Score Maximum
A	Meilleur score obtenu jusqu'à présent
	Score
B	Score du moment
	Temps
C	Temps restant pour terminer stade
	Étape
D	Temps pour l'étape
	Vitesse
E	Vitesse de la voiture

Des points sont accordés en fonction de la vitesse à laquelle vous roulez

Vitesse (Milles par heure)	Points ajoutés au score		Points ajoutés au score
0 — 20	10	110 — 130	50
20 — 50	20	130 — 160	60
50 — 80	30	160 — 190	70
80 — 110	40	190 — 224	80

À la fin de chaque stade, vous bénéficiez de temps supplémentaire et d'un bonus de 1000 points (2000 points si vous terminez une étape). Un excellent score maximum pourrait se situer aux alentours de 600 000

CONSEILS UTILES
- Restez attentifs à la direction dans laquelle se déplacent les autres voitures et ne changez de vitesse que lorsque vous êtes au-dessus de la plus de 130 mph.
- Freinez si vous vous retrouvez sur le bord ou coincé dans un tournant puis accélérez.

WEC LE MANS
Son programme, sa représentation graphique et la création artistique sont la propriété de Imagine Software et ne peuvent être reproduits, stockés, loués ou diffusés sous quelque forme que ce soit, sans la permission écrite de Imagine Software. Tous droits réservés dans le monde entier.
©1989 Imagine Software

LE MANS
DIE WELTMEISTERSCHAFT IM DURCHHALTEN - 24 STUNDEN VON LE MANS

Das härteste und fordernste Autorennen der Welt ist das 24-Stunden-Rennen von Le Mans. Die Veranstaltung dauert genau einen Tag und eine Nacht und findet auf der kurvenreichsten und mörderischsten Strecke statt, die es in der Geschichte des Rennsports eingerichtet wurde. Nach Anbruch der Dunkelheit wird die Atmosphäre noch spannender, denn das Rennen gleicht dann einer Fahrt ins Unbekannte. Fahren Sie, erleben und überleben Sie das Rennen. Es erwartet Sie das realistischte und packendste Rennspiel, das es bis heute gibt. Vier dramatische Runden, in jeweils 3 Checkpoints passiert werden, müssen Sie noch fertig bringen, also legen Sie Vollgas!

CPC LADEANWEISUNG
464/6128 laden in einem Durchgang
CPC 464 Legen Sie die zurückgespulte Kassette in den Recorder, tippen Sie RUN" und

---

drücken Sie die ENTER/RETURN-Taste. Befolgen Sie die Bildschirmanweisungen. Besitzen Sie ein Diskettenlaufwerk geben Sie |TAPE ein und drücken die ENTER/RETURN-Taste. Danach verfahren Sie wie vorher beschrieben. (Das Zeichen | erhalten Sie, wenn Sie bei gedrückter SHIFT-Taste die Taste "@" betätigen.)

CPC 664 und 6128Schließen Sie einen geeigneten Kassettenrecorder entsprechend der Beschreibung Ihres Computers an. Legen Sie die zurückgespulte Kassette in den Recorder, tippen Sie |TAPE ein, und drücken Sie die ENTER/RETURN-Taste. Dann geben Sie RUN" ein und drücken die ENTER/RETURN Taste erneut. Befolgen Sie die Bildschirmanweisungen.

Legen Sie die Programmdiskette mit Seite A nach oben in das Laufwerk. Geben Sie |DISC ein, und drücken Sie die ENTER/RETURN-Taste, um sicherzustellen, daß der Computer auf das Laufwerk zugreifen kann. Geben Sie RUN" ein, und drücken Sie ENTER/RETURN, wird das Spiel automatisch geladen.

STEUERUNG
Die Tasten können individuell umbenannt werden.
Der Joystick an Port 1 angeschlossen.
Die Tastenbelegung ist wie folgt vordefiniert:

Schalten	Leertaste
Beschleunigung	A
Bremsen	A
Links	O
Rechts	P

Mit "Esc" wird das Spiel beendet.

STATUS UND PUNKTWERTUNG
Die Punktzahl basiert auf der erzielten Geschwindigkeit (d.h. wie schnell Sie eine Runde durchfahren). Für die erfolgreiche Beendigung des Rennens erhalten Sie einen zusätzlichen Bonus.
Unten rechts auf dem Bildschirm finden Sie zwei zusätzliche Anzeigen. Die eine zeigt den gewählten Gang - niedrig oder hoch - an. Die zweite gibt an, wie weit die Lenkung nach links oder rechts ausschlägt.

STATUSANZEIGE SPIELFELD

A	Höchstzahl
B	Zeit
C	Rundenzeit
D	Geschwindigkeit
E	Gang
F	Lenkung

Die Punkte werden entsprechend der Fahrtgeschwindigkeit vergeben.

Geschwindigkeit	Zusätzliche Punkte	Geschwindigkeit	Zusätzliche Punkte
0 — 20	10	110 — 130	50
20 — 50	20	130 — 160	60
50 — 80	30	160 — 190	70
80 — 110	40	190 — 224	80

Am Ende jeder Stufe erhalten Sie zusätzliche Zeit und einen Bonus von 1000 Punkten (2000 Punkte, wenn Sie eine Runde beenden). Eine hervorragende Höchstpunktzahl liegt bei etwa 600.000 Punkten.

TIPS UND TRICKS
- Benutzen Sie die Gangschaltung zum schnellen Herunterbremsen. So erzielen Sie bessere Beschleunigungswerte nach dem Bremsvorgang.
- Versuchen Sie, nicht zu übersteuern, da der Wagen sonst ins Rutschen kommt.
- Meiden Sie den Seitenstreifen, da Sie dort langsamer werden.
- Schalten Sie nicht zu früh hoch, da sonst die Beschleunigung leicht optimal ist.

COMMODORE LADEANWEISUNG
Das Programm wird in einem Durchgang geladen. Stellen Sie die Kassette zurückgespult und mit der bedruckten Seite nach oben in Ihren Commodore-Recorder. Überprüfen Sie, ob alle Anschlüsse korrekt hergestellt sind. Drücken Sie SHIFT- und RUN/STOP-Taste gleichzeitig. Dann befolgen Sie die Bildschirmanweisung "PRESS PLAY ON TAPE" (Play-Taste des Recorders drücken). Das Programm wird dann automatisch geladen. Bei einem C 128 geben Sie GO 64 (RETURN) ein und geben dann gemäß der Ladeanweisung für den C 64 vor.

DISKETTE
Schalten Sie in den 64er-Modus. Schalten Sie das Laufwerk ein und legen Sie die Diskette mit dem Aufkleber nach oben ein. Danach tippen Sie LOAD "*",8,1,(RETURN). Es erscheint der Titelbildschirm und das Programm wird automatisch geladen.

STEUERUNG
Joystick in Port 1

Bleibt der Joystick in neutraler Stellung, verringert das Fahrzeug seine Geschwindigkeit.

O = Feuerknopf dient zum Schalten

STATUS UND PUNKTWERTUNG
Die Punktzahl basiert auf der erzielten Geschwindigkeit (d.h. wie schnell Sie eine Runde durchfahren). Für die erfolgreiche Beendigung des Rennens erhalten Sie einen zusätzlichen Bonus.

STATUSANZEIGE SPIELFELD

	Höchstpunktzahl
A	Bisherige Höchstpunktzahl
	Punktwertung
B	Aktuelle Punktzahl
	Zeit
C	Verbleibende Zeit, um das Rennen zu beenden
	Runde
D	Rundenzeit
	Geschwindigkeit
E	Fahrzeugtempo

Die Punkte werden entsprechend der Fahrtgeschwindigkeit vergeben.

Geschwindigkeit	Zusätzliche Punkte	Geschwindigkeit	Zusätzliche Punkte
0 — 20	10	110 — 130	50
20 — 50	20	130 — 160	60
50 — 80	30	160 — 190	70
80 — 110	40	190 — 224	80

Am Ende jeder Stufe erhalten Sie zusätzliche Zeit und einen Bonus von 1000 Punkten (2000 Punkte, wenn Sie eine Runde beenden). Eine hervorragende Höchstpunktzahl liegt bei etwa 600.000 Punkten.

TIPS UND TRICKS
- Behalten Sie im Auge, welche Richtung die übrigen Fahrzeuge einschlagen und schalten Sie nicht hoch, bevor Sie 130 kph schnell sind.
- Bremsen Sie, wenn Sie an den Rande gedrängt werden oder in einer Ecke festsitzen. Danach beschleunigen Sie wieder.

24 STUNDEN VON LE MANS
Programmcode, grafische Darstellung und künstlerische Gestaltung unterliegen dem Urheberrecht von Imagine Software und darf nicht vervielfältigt, gespeichert, verliehen oder, in welcher Form auch immer, übertragen werden, wenn nicht die schriftliche Genehmigung von Imagine Software nicht vorliegt. Alle Rechte weltweit vorbehalten.
©1989 Imagine Software

WEC LE MANS
IL CAMPIONATO MONDIALE DI RESISTENZA ... LA 24 ORE DI LE MANS

La più estenuante ed avvincente gara automobilistica del mondo è la vera gara d'un giorno-un anno intero, proprio dall'inizio, la veloce gara, la più tortuosa e seri finali ... La corsa si svolge nell'arco di un intera giornata e di un'intera notte, mentre si completano, uno dopo l'altro, i giri di un percorso che è il più tortuoso e seppeggiante nella storia dell'automobilismo agonistico. L'oscurità della notte si aggiunge agli azzardi della corsa, creando un'agghiacciante atmosfera di ignoto. Partecipate e portate a termine quest'esperienza unica, nella gara di corsa più realistica e appassionante che ci sia. Si devono completare quattro drammatici giri per rimanere in gara e passare 3 posti di controllo per ogni giro ...allacciate quindi la cintura di sicurezza e cominciate lo sprint!

CARICAMENTO PER IL COMMODORE
e caricamento singolo
Mettete la cassetta nel registratore Commodore con la parte scritta rivolta verso l'alto ed assicuratevi che sia riavvolta fino all'inizio. Assicuratevi che tutti i fili siano ben collegati. Premete il tasto shift e il tasto RUN/STOP contemporaneamente. Seguite le istruzioni su schermo - PREMERE PLAY SUL NASTRO. Questo programma si caricherà automaticamente. Per caricare il C128, scrivete GO 64 (RETURN), poi seguite le istruzioni per il C64.

DISCO
Selezionate la modalità per il Commodore 64. Accendete l'unità disco, inserite il programma nel lettore con l'etichetta rivolta verso l'alto, scrivete LOAD"*", 8, 1, (RETURN). Si presenterà la videata di introduzione ed il programma si caricherà automaticamente.

CONTROLLI
Joystick nella Porta 1

Quando si preme il "fire" per cambiare marcia, la macchina decelera.

premere "fire" per cambiare marcia

POSIZIONE E PUNTEGGIO
Il vostro punteggio viene assegnato in base alla velocità (il tempo in cui si completa un giro). Vengono assegnati punti extra quando si porta a termine una corsa.

VIDEATA DI POSIZIONE AREA DI GIOCO

	Punteggio più alto
A	Punteggio alto fino ad ora
	Punteggio
B	Punteggio attuale
	Tempo
C	Tempo a disposizione per completare la fase
	Giro
D	Tempo del giro
	Velocità
E	Velocità della macchina

I punti vengono assegnati in base alla velocità a cui si viaggia.

Velocità (miglia all'ora)	Punti aggiunti al punteggio	Velocità (miglia all'ora)	Punti aggiunti al punteggio
0 — 20	10	110 — 130	50
20 — 50	20	130 — 160	60
50 — 80	30	160 — 190	70
80 — 110	40	190 — 224	80

Al termine di ogni fase viene assegnato del tempo extra e un punteggio addizionale, 1000 punti se si completa un giro). Come esempio, un punteggio massimo di 600 000 è eccellente.

SUGGERIMENTI E CONSIGLI
- Tenete d'occhio la direzione in cui le macchine e non cambiate marcia fino a quando non raggiunta la velocità di 130 miglia all'ora.
- Se la macchina viene trascinata sul ciglio o se viene bloccata in un angolo, frenate e poi accelerate.

WEC LE MANS

SPECTRUM
AMSTRAD
COMMODORE

🇬🇧 ENGLISH 🇫🇷 FRANÇAIS 🇩🇪 DEUTSCH 🇮🇹 ITALIANO 🇫🇮 SUOMI

WEC LE MANS
Il codice di programmazione, la rappresentazione grafica e le illustrazioni sono il copyright di Imagine Software e non possono essere riprodotti, conservati, presi a nolo o trasmessi in alcuna forma senza il permesso per iscritto di Imagine Software. Tutti i diritti sono riservati in tutto il mondo.
©1989 Imagine Software

WEC LE MANS
KESTÄVYYDEN MAAILMANMESTARUUS...24-TUNTINEN LE MANSIN RALLIAJO
Maailman raskain ja haastavin autokilpailu on 24-tuntinen WEC LE MANSin kilpailu. Se kestää täyden vuorokauden ajan (jolloin ajetaan kierros toisensa jälkeen) ja tapahtuu reitillä, joka on rallipelin historian kiduttavin ja mutkitteIevin ajoreitti. Yön pimeys lisää vaaroja, ja edessä olevien tapahtumien arvaamattomuus tekee ajasta jännittävän pelokkaan.
Sinulla on tilaisuus osallistua ralliin, sen kokemuksiin ja taisteluun voitosta. Kaikkien aikojen realistisin ja tarttuvin ralliajopeli. Joudut ajamaan neljä dramaattista kierrosta, ja kullakin kierroksella on 3 tarkistuspistettä saadaksesi...joten tiukenna turvavyösi ja anna pyörien kumien kuumentua!

COMMODORE — LATAUS
Kaikki lataus yhdessä osassa
Aseta kasetti Commodore-nauhariin niin, että sen tekstipuoli on ylöspäin, ja varmista, että se on kelattu alkuun. Varmista, että kaikki kytkennät on suoritettu. Paina samanaikaisesti näppäimiä SHIFT ja RUN/STOP. Seuraa näytön antamia ohjeita - PAINA NAUHURIN PAINIKETTA PLAY. Tämä ohjelma latautuu tällöin automaattisesti. Kun kysymyksessä on C128, lataustyppinä on GO 64 (RETURN). Seuraa sen jälkeen C64 subteen annettuja ohjeita.

LEVY
Valitse 64-tila. Kytke levyasema päälle ja asenna ohjelma levyasemaan. Otsikon ollessa ylöspäin kirjoita LOAD "*", 8,1 (RETURN). Johdantonäyttö ilmestyy kuvaruutuun ja ohjelma latautuu automaattisesti.

OHJAUS
Joystick portti 1

Kun joystickiä pidetään keskellä, auto hiljentää vauhtia

O – tulita vaihteen vaihtamiseksi

STATUS JA TULOKSET
Saavuttamasi tulokset perustuvat nopeuteesi (kuinka nopeasti suoritat kierroksen).

STATUSTAULUKKO PELIALUE

	Ennätyksen
A	Toistaiseksi korkein saavutettu tulos
	Tulos
B	Tämänhetkinen tulos
	Aika
C	Aikaa jäljellä vaiheen suorittamiseksi
	Kierros
D	Kierrosaika
	Nopeus
E	Auton nopeus

Pisteet annetaan ajonopeutesi perusteella.

Nopeus (mailia/t)	Tulokseen lisätyt pisteet	Nopeus (mailia/t)	Tulokseen lisätyt pisteet
0 — 20	10	110 — 130	50
20 — 50	20	130 — 160	60
50 — 80	30	160 — 190	70
80 — 110	40	190 — 224	80

Kunkin vaiheen lopussa sinulle annetaan lisäaikaa ja lisäpiste, 1000 pistettä. (2000 pistettä, jos suoritat kierroksen loppuun.) Erinomainen maksimi tulos on noin 600 000.

VIHJEITÄ JA NEUVOJA
- Pidä silmällä, mihin suuntaan muut autot ajavat äläkä muuta vaihdetta ennen kuin nopeutesi on yli 130 mailia/t.
- Jarruta, jos joudut tien reunaan tai jos juutut kulmaukseen; kiihdytä sen jälkeen.

WEC LE MANS
Ohjelmointiumukset, graafiset esitykset ja suunnittelu ovat Ocean Software Limited -yhtiön yksinoikeutta eikä niitä saa kopioida, tuottaa, vuokrata tai esittää missään muodossa ilman Imagine Software -yhtiön kirjallista lupaa. Kaikki oikeudet pidätetään kautta maailman.
©1989 Imagine Software

SPECTRUM — CREDITS
Programming by Sentient Software and Mike Lamb
Graphics by Sentient Software and William Harbison
Music by Jonathan Dunn
Produced by D C Ward
©1989 Imagine Software

AMSTRAD — CREDITS	COMMODORE — CREDITS
Coding by Jon O'Brien	Programming by John Palmer
Graphics by Robert Hemphill	Graphics by John Palmer
Music by Jonathan Dunn	Music & FX by Jonathan Dunn
Produced by D C Ward	Produced by D C Ward
©1989 Imagine Software	©1989 Imagine Software

AMCHARGE
NOUVEAU ET DEMENT!!!
LE LOGICIEL DE TELECHARGEMENT 'AMCHARGE' VOUS EST OFFERT AVEC CE LOGICIEL. IL VOUS PERMET D'ACCEDER A DES CENTAINES DE HITS POUR LE PRIX D'UNE COMMUNICATION SUR LE 3615!!!
Si vous avez un Minitel, il ne vous manque plus que le câble AMCHARGE, et vous pouvez acquérir des lots de logiciels dans des conditions très intéressantes, et même "louer" les dernières nouveautés.
Le système de téléchargement 'AMCHARGE' vous permet de télécharger votre ordinateur avec les programmes offerts par le service Minitel '3615 AMCHARGE'. Il ne fonctionne qu'avec le câble spécial AMCHARGE que vous pouvez obtenir en renvoyant le coupon joint à la couverture de ce logiciel.
Le téléchargement consiste à transférer des programmes directement sur votre Amstrad CPC par l'intermédiaire de la ligne téléphonique et de votre Minitel. Les logiciels en vente ne couvrent pas automatiquement sur votre ordinateur. Vous pouvez les utiliser autant de fois que vous le voulez. Les logiciels en location peuvent être utilisés jusqu'à l'extinction de votre ordinateur, mais ils ne peuvent pas être sauvegardés.
Pour charger ce logiciel, portez la disquette ou la cassette dans votre lecteur puis tapez RUN"AMCHARGE, puis appuyez sur ENTER.
Un guide complet de l'emploi de ce logiciel vous sera envoyé avec le câble de liaison Minitel-Amstrad et est disponible sur le service '3615 AMCHARGE'. Tapez 3615 AMCHARGE sur votre Minitel pour en savoir plus sur cette nouvelle technique révolutionnaire de TELECHARGEMENT.
©1988 AZURSOFT S.A.
AMCHARGE est une marque de AMSTRAD INTERNATIONAL S.A.

RENVOYEZ CE BON ET RECEVEZ GRATUITEMENT LE CÂBLE DE LIAISON MINITEL-AMSTRAD CPC QUI VOUS DONNERA ACCES A DES CENTAINES DE LOGICIELS PAR TELECHARGEMENT.
Veuillez en envoyer par retour.
NOM:
ADRESSE:
VILLE
CODE POSTAL

☐ Câble de liaison Minitel-Amstrad CPC	x 49 F	gratuit
☐ Câbles supplémentaires Minitel-Amstrad CPC	x 99 F	
☐ Lot de 4 Disquettes vierges	x 99 F	
☐ Lot de 4 Cassettes vierges		
	Frais de Port et d'emballage	19 F
	Total	

Règlement
☐ Je joins un chèque bancaire ou postal libellé à l'ordre de AZURSOFT S.A. je préfère payer au reçu de facture (en ajoutant 18F pour frais de remboursement).
Je paie par Carte bancaire N°
Préciser votre ordinateur CPC 464 / CPC 6128 /
A renvoyer à l'adresse:
AMCHARGE
BP 36
06561 VALBONNE CEDEX