

## WAR CARS/CBM 64 LAADINSTRUCTIES

Normale CBM 64 laadinstructions.

### HET SPEL

Binnen het gigantische weggennet van de WAR CARS ARENA zijn jij en je gecomputeriseerde tegenstander op zoek naar de speciale viaggen die rond het circuit zijn aangebracht, met de bedoeling zoveel mogelijk punten te verzamelen en tegelijkertijd zo weinig mogelijk levens te verliezen.

Iedere vlag heeft een waarde van minimaal 100 punten. Als, na het verzamelen van zes viaggen, je meer punten hebt dan je tegenstander, zul je een extra 100 bonuspunten ontvangen voor iedere vlag in je bezit.

Om het spel makkelijker te maken krijgt iedere speler in het begin twee rotsblokken, die kunnen worden gebruikt om het pad van de tegenstander een korte tijd te blokkeren. FIRE (VUUR) indrukken, voor het vrijmaken van een rotsblok. Tegelijkertijd kan slechts één rotsblok worden vrijgemaakt.

### DE VLAGGEN

**De rots-vlag:** Voor het bijvullen van je voorraad rotsblokken (maximaal twee).

**De auto-vlag:** Hiermee wordt een extra leven toegekend (maximaal vijf).

**De bonus-vlag:** 100 punten.

**De achtervolgings-vlag:** Hiermee kun je je tegenstander aanrijden zonder een leven te verliezen. Ook worden hiermee extra punten toegekend als je je te dicht in de buurt bevindt van je tegenstander.

### DE BEDIENINGSORGANEN

#### Toetsenbord

Het spel wordt gespeeld door het speelpookje te gebruiken

In track editor mode

F1/F3 = Vergroting track stuk

F5 = Verlaat Selectie menu

(Gebruik standaard spelbesturing om een stuk te plaatsen.)

### DE CONSTRUCTIESET

In WAR CARS is een circuitontwerper ingebouwd, waarmee je maximaal vijf nieuwe circuits kunt creëren. De ontwerpmodus wordt gecreëerd door FIRE (VUUR) in te drukken. Hiermee wordt toegang verkregen tot het selectiescherm. Door je stuurknuppel omhoog of omlaag te bewegen, wordt het betreffende circuitontwerp gekozen. Vervolgens FIRE (VUUR) indrukken. Het selectiescherm zal nu een lijst tonen van circuits 1 tot 5. Gebruik je stuurknuppel om een circuit te selecteren. Vervolgens FIRE (VUUR) nogmaals indrukken. In de linker bovenhoek van het scherm zal een kaart verschijnen (schaal 1:64) en in de rechter bovenhoek zal een 1/64 vierkant verschijnen met een rastercursor, waardoor de positie van een stuk circuit wordt aangegeven. FIRE (VUUR) indrukken voor de ontwerpmodus. Gebruik vanaf nu 1 en 0 en beweeg door de circuitstukken op het selectiescherm aan de linker onderkant van het scherm. Beweeg vervolgens de rastercursor met de stuurknuppel-bediensorganen en plaats het stuk onder de cursor door FIRE (VUUR) in te drukken.

Hiermee wordt proces voor ieder nieuw stuk circuit dat je legt. Als je circuitontwerp klaar is, druk dan P in. Hiermee zal weer toegang worden verkregen tot het centrale selectiescherm. Kies het ontwerp en druk vervolgens FIRE (VUUR) in. Je bent nu terug bij het hoofdmenu en nu kan het spel worden gespeeld.

### WAT EN WEL EN NIET MAG

**Altijd** ervoor zorgen dat je circuitontwerp vrij is van niet afgemaakte stukken.

**Nooit** circuits maken met minder dan tien hoeken, daar hierdoor het plaatsen van de viaggen door het programma zal worden verward.

**Altijd** zal het programma, als je een slecht circuit ontwerpt, dit annuleren en je terugbrengen naar de ontwerpmodus.

### BEWAREN EN LADEN

De circuits en de recente tabel met hoge scores, kunnen worden bewaard door de bewaar-optie op het hoofdmenu te kiezen. Op je taperecorder RECORD EN PLAY indrukken, vervolgens FIRE (VUUR) indrukken. De laadprocedure is dezelfde, maar je hoeft alleen maar PLAY op je recorder in te drukken.

## NEDERLAND

## WAR CARS/CBM 64

### INDLÆSNINGSINSTRUKTIONER

Almindelige CBM 64 indlæsningsinstruktioner.

## DANSK

### OM AT SPILLE SPILLET

Indenfor WAR CARS ARENAENS gigantiske vejsystem, søger både du og din komputerdrevne modstander efter de specielle flag der er lokalerede rundt omkring banen, for at indsamle så mange points og miste så få liv som muligt. Hvert flat er 100 points værd, og hvis du har flere flag end din modstander efter at have indsamlet seks flag, får du en bonus på 100 points for hvert ekstra flag du er i besiddelse af.

For at hjælpe hver spiller, har du to kampesten når du begynder, som du kan blokere din modstanders vej med et kort stykke tid. Tryk på Skyd for at udløse en kampesten. Kun en kampesten kan udløse per gang.

### FLAGENE

**Stenflaget:** Genoplader din stenforsyning (maksimalt to).

**Bilflaget:** Vinder et ekstra liv (maksimalt fem).

**Bonusflag:** 100 points.

**Fortølgelsesflag:** Sætter dig i stand til at støde in i din modstander uden at miste et liv, eller giver Bonus points for at være tæt på din modstander.

### KONTROL

#### Tastatur

Spillet styres med styrepind:

På indstilling for ændring af banen:

F1/F3 = For at gøre et stykke bane sværere

F5 = For at komme væk fra menuen med valgmuligheder

(Brug spillets normale kontrolanordninger for at placere stykket.)

### KONSTRUKTIONSSÆTTET

Inkluderet i WAR CARS er et indbygget banedesign der tillader dig at skabe indtil fem nye baner. Du entrer design måde ved at trykke på FIRE. Dette aktiverer valgskærmen. Vælg design vejnet option ved at flytte joystick op og ned og trykke på FIRE. Valgskærmen vil nu vise en baneliste fra 1 til 5. Brug din joystick til at vælge en bane og tryk på FIRE igen. Øverste venstre hjørne vil vise et 1/64 skala blankt kort og øverste højre skærm en 1/64 firkant med en koordinat cursor der indikerer placeringen af et stykke bane. Tryk på FIRE for at aktivere designmåde. Fra nu af benyttes 1 og 0 til at bevæge dig gennem banestykker på valgskærmen nederst til venstre på skærmen. Flyt derpå koordinat cursoren ved at benytte joystickkontrol og pres FIRE for at placere stykket under cursoren. Gentag denne proces for hvert nyt banestykke du lægger ned. Tryk P når du er færdig med dit banedesign. Dette vil atter aktivere den centrale valgskærm, vælg design ende og tryk på FIRE. Du er nu tilbage til hovedmenuen der vil sætte dig i stand til at spille spillet.

### HVAD MAN MÅ OG HVAD MAN IKKE MÅ

Pas altid på at der ikke er nogle løse ender i dit bankedesign.

Lav aldrig baner med mindre end ti hjørner, da dette vil forvirre programmets placering af flag.

Hvis du designer et dårligt bane-layout, vil programmet automatisk abortere det og sætte dig i design måde.

### LAGRING OG INDLÆSNING

For at lagre den aktuelle bane og højeste score table, vælg lagringsoption på hovedmenyen, tryk på RECORD AND PLAY på din båndoptager, og derpå FIRE. Indlæsningsproceduren er den samme, bortset fra at du kun skal trykke på PLAY.



## WAR CARS/CBM 64

**DAS SPIEL**  
WAR CARS ("Autokriege") bietet Dir eine echte Computerversion eines Spielzeugautorennens. All die Spannung einer Grand-Prix-Meisterschaft kombiniert mit aggressivem Wettkampf, wie er nur im Stock-Car-Rennen zu finden ist. Die ganze Frustration, die man erlebt, wenn man Rennbahnen aufbaut, die dann nicht richtig funktionieren, wird Dir erspart. Es bleibt stundenlanges, ungetriebenes Vergnügen!

### LADEN

Normale Ladeanweisung für CBM 64.

### SO SPIELT MAN'S

Innerhalb des gigantischen Rennstreckensystems des WAR CARS — Stadions muß Du — wie auch Dein Computergegner — bestimmte Flaggen suchen, die um die Bahn herum angebracht sind und dadurch so viel wie möglich Punkte sammeln und so wenig wie möglich Leben einbüßen. Jede Flagge ist mindestens 100 Punkte wert. Wenn Du nach dem Einsammeln von sechs Flaggen mehr davon besitzt als Dein Gegner, bekommst Du für jede zusätzliche Flagge 100 Sonderpunkte.

Jedem der beiden Spieler wird dadurch geholfen, daß ihr mit zwei Felsbrocken anfängt, mit denen dem Gegner kurzfristig die Fahrbahn versperrt werden kann. Zum Abwerfen eines Felsbrockens "Feuert" drücken. Es kann jeweils nur ein Felsbrocken auf einmal abgeworfen werden.

### DIE FLAGGEN

**Die Felsflagge:** Füllt Deinen Felsvorrat wieder auf (höchstens zwei).

**Die Autoflagge:** Verleiht ein zusätzliches Leben (höchstens fünf).

**Die Sonderpunktflagge:** 100 Punkte.

**Die Jagdflagge:** Gestattet das Zusammenstoßen mit dem Gegner, ohne daß ein Leben verlorengeht, oder verleiht Punkte dafür, daß Du so dicht an Deinen Gegner herangekommen bist.

### STEUERUNG

#### Tastatur

Zum Spielen Joystick verwenden.

Änderungsmöglichkeiten, wenn man auf der Bahn ist:

F1/F3 = Hinzufügen eines Bahnstücks

F5 = Verlasse das Auswahlmenü

(Für die Anordnung des Stücks normale Spielsteuerung verwenden.)

### DER BAUSATZ

Zu WAR CARS gehört ein "Rennstreckenentwerfer", mit dessen Hilfe Du bis zu fünf neue Bahnen herstellen kannst. Zum Eintragen des Entwurfs ("Design") Modus "Feuert" drücken. Dadurch bekommst Du Zugang zum Auswahlbildschirm. Durch Hoch- bzw. Runterbewegen des Steuerknüppels die Option Straßenentwurf ("Design Roadway") wählen und "Feuert" drücken. Der Auswahlbildschirm zeigt jetzt eine Bahnenliste von 1 bis 5. Zum Auswählen einer Bahn oben Steuerknüppel benutzen und wieder "Feuert" drücken. Links oben auf dem Bildschirm steht dann ein urausgewählter Plan im Größenverhältnis 1 zu 64 und oben rechts ein Quadrat (1 zu 64) mit einem Netz-Cursor, der anzeigt, wo ein Stück Rennbahn hingebaut wird. Durch Drücken von "Feuert" erhältst Du wieder Zugang zum Design-Modus. Von hier an mußt Du zum Transportieren der Bahnsegmente auf dem Auswahlbildschirm unten links auf dem großen Bildschirm die Tasten 1 und 0 benutzen. Bring dann den Netz-Cursor mit Hilfe des Steuerknüppels in die gewünschte Position und drücke "Feuert", wenn Du das Bahnsegment unter den Cursor setzen möchtest. Wiederhole diesen Vorgang für jeden neuen Rennbahnabschnitt, den Du legst. Wenn Du mit dem Rennbahnentwurf fertig bist, drücke P. Dadurch bekommst Du wieder Zugang zum zentralen Auswahlbildschirm. Wähle "Design End" (Entwurf-Ende) und drücke "Feuert". Du bist nun wieder beim Hauptmenü, mit dessen Hilfe Du mit dem Spiel anfangen kannst.

### WAS MAN TUN UND LASSEN SOLL

Sorge stets dafür, daß bei Deinem Rennbahnentwurf alle Abschnitte verbunden sind.

Stelle nie eine Rennstrecke mit weniger als zehn Ecken zusammen, weil sonst das Programm beim Flaggenaufstellen verwirrt wird.

Wenn Du eine schlechte Rennbahnanlage entwirfst, bricht das Programm sie automatisch ab und versetzt Dich wieder in den Design-Modus.

### AUFBEWAHREN UND LADEN

Zum Aufbewahren der Rennbahnen und der laufenden Punkttabellen mußst Du die Option "Save" (aufbewahren) auf dem Hauptmenü wählen, erst "RECORD AND PLAY" auf dem Kassettenrekorder drücken und dann "FEUER!". Zum Laden ist der Vorgang derselbe. Du brauchst aber auf dem Rekorder nur "PLAY" zu drücken.

## DEUTSCH

## WAR CARS/CBM 64

### OPERAZIONE DI CARICO

Normali istruzioni di carico per CBM 64.

### COME SI GIOCA

All'interno del gigantesco sistema stradale di WAR CARS ARENA sia voi che il vostro avversario computerizzato dovete cercare le bandierine speciali che si trovano attorno al percorso, in modo da raccogliere più punti possibili e cercando allo stesso tempo di perdere il minor numero di vite possibile. Ogni bandierina vale un minimo di 100 punti, e se dopo avere raccolto sei bandierine ne possederete in più del vostro avversario, vi saranno dati 100 punti bonus per ogni bandierina extra che avrete a disposizione.

Per assistere ogni giocatore, il computer mette a loro disposizione due macigni che serviranno a bloccare l'avversario per un breve periodo di tempo. Per usare un macigno premete fire, e potrete usare un solo macigno per volta.

### LE BANDIERINE

**La bandierina per i macigni:**

Rifornisce la vostra riserva di pietre (due al massimo).

**La bandierina per la macchina:** Vi garantisce una nuova vita (cinque al massimo).

**La bandierina del bonus:** 100 punti.

**La bandierina dell'inseguimento:** Vi permette di entrare in collisione con il vostro avversario senza perdere alcuna vita, o vi garantisce punti extra per il vostro livello di vicinanza al vostro avversario.

### I CONTROLLI

#### Tastiera

Il controllo del gioco è a mezzo dello joystick (leva di comando)

Sul modo di edizione del circuito:

F1/F3 = Incrementa il pezzo del circuito

F5 = Lascia la lista di Selezione

(Per sistemare il pezzo usare i comandi normali di gioco).

### IL SET PER LA COSTRUZIONE

Incluso in WAR CARS troverete un disegnatore di percorsi precostituito che vi permetterà di creare fino a cinque nuovi percorsi. Per entrare nel design mode premete FIRE. In questo modo avrete accesso allo schermo di selezione. Muovendo la vostra leva di comando verso l'alto o verso il basso potrete scegliere l'opzione di design stradale e premere FIRE. Lo schermo di selezione vi mostrerà ora una lista di percorsi da 1 a 5. Usate la vostra leva di comando per selezionare un percorso e premere FIRE di nuovo. Lo schermo superiore a sinistra vi mostrerà una cartina in scala 1:64 senza nessuna indicazione, e lo schermo superiore di destra vi mostrerà invece un riquadro in 1:64 con un cursore a reticolato che indica il posizionamento di un tratto del percorso. Premete FIRE per entrare nel design mode. Quando vi troverete in questa posizione usate I oppure O per muovervi attraverso i tratti del percorso sullo schermo di selezione in basso, sulla parte sinistra dello schermo, quindi muovete il cursore a reticolato usando i controlli della leva di comando e premete FIRE per posizionare il tratto al di sotto del cursore. Ripetete questo procedimento per ogni nuovo tratto di percorso che vorrete stendere. Quando avrete portato a termine il design del percorso premete P, e così facendo avrete nuovamente accesso allo schermo di selezione centrale. A questo punto selezionate la fine del design e premete FIRE. Ora vi troverete di nuovo al menu principale, che vi permetterà di iniziare il gioco.

### ALCUNI CONSIGLI

Assicuratevi sempre di non aver lasciata alcuna estremità che non sia stata bene assicurata nel vostro design del percorso.

Non costruite mai dei percorsi con meno di dieci angoli, poiché questo confonderebbe i programmi di posizionamento delle bandierine.

Se disegnerete uno schema di percorso non soddisfacente il programma lo rifiuterà automaticamente e vi riporterà nel design mode.

### CONSERVAZIONE E CARICO

Per conservare i percorsi e la tabella di punteggio attuale selezionate l'opzione save sul menu principale, premete RECORD AND PLAY sul vostro registratore a cassette e quindi premete FIRE. Il procedimento di carico è identico, ma la sola differenza è che dovete premere PLAY sul vostro registratore.

## ITALIANO

## WAR CARS/CBM 64

### INSTRUCCIONES DE CARGA

Instrucciones de carga standard para el CBM 64.

### COMO JUGAR

Dentro del gigantesco sistema de carreteras de WAR CARS ARENA tanto tu como tu oponente computarizado tendreis que buscar las banderas especiales colocadas a lo largo de la pista para acumular el mayor numero de puntos perdiendo el menor numero posible de vidas. Cada bandera vale un minimo de 100 puntos, si tras haber recogido seis banderas tienes más que tu oponente recibirás un bonus de 100 puntos por cada bandera extra que tengas.

Para ayudar a cada jugador, al empezar contarás con dos pedruscos que puedes utilizar para bloquear el camino de tu oponente durante algun tiempo. Presiona fuego para soltar un pedrusco, sólo puedes soltar uno cada vez.

### BANDERAS

**La bandera con una piedra:** Rellena tu suministro de pedruscos (dos como máximo).

**La bandera con un coche:** Te da una vida extra (cinco como máximo).

**La bandera de bonus:** 100 puntos.

**La bandera de caza:** Te permite chocar con tu oponente sin perder ninguna vida o te da puntos cuanto más te aproximes a él.

### CONTROLES

#### Teclado

Los mandos del juego son por medio de la palanca de mando:

En la modalidad de editor (o modificador) de pista:

F1/F3 = Aumenta pieza a la pista

F5 = Abandona el menú de Selección

(Usar los mandos normales del juego para colocar la pieza.)

### EL JUEGO DE CONSTRUCCION

En WAR CARS se incluye un diseñador de circuitos que te permitirá crear hasta cinco circuitos nuevos. Para introducir la modalidad de diseño presiona FUEGO Esto te dará acceso a una pantalla de selección. Moviendo tu joystick o presionando arriba y abajo selecciona la opción de diseño de carretera y presiona FUEGO. La pantalla de selección te mostrará ahora una lista de circuitos del 1 al 5. Utiliza el joystick para seleccionar uno de ellos y vuelve a presionar FUEGO. En el extremo superior izquierdo de la pantalla aparecerá ahora un mapa en blanco a escala 1/62 y en el extremo superior derecho una cuadrícula de 1/64 con un cursor indicando la situación de ese tramo del circuito. Presiona FUEGO para acceder a la modalidad de diseño. De ahora en adelante utiliza I y O para moverte por los tramos de circuito en la pantalla de selección en el extremo inferior izquierdo y luego mueve el cursor con el joystick y presiona FUEGO para colocar ese tramo donde esté el cursor. Repite este proceso con cada nuevo tramo del circuito. Cuando hayas terminado de diseñar el circuito presiona P, con esto volverás a acceder a la pantalla central de selección, selecciona diseño y presiona FUEGO. Volverás al menú principal que te permitirá empezar a jugar.

### QUE HACER Y QUE NO HACER

Asegurate siempre de que no hay tramos sin salida en el diseño de tu circuito.

Nunca crees circuitos con menos de diez esquinas ya que esto confundiría el programa de colocación de las banderas.

Si diseñas un trazado incorrecto en el circuito el programa lo anulará automáticamente y te volverá a poner en la modalidad de diseño.

### ARCHIVO EN MEMORIA Y CARGA

Para memorizar los circuitos y la tabla de puntuaciones máximas que exista, selecciona la opción de archivo en memoria (save) del menú principal, presiona RECORD y PLAY en el cassette y luego presiona FUEGO. El procedimiento de carga es el mismo pero presionando PLAY en el cassette.

## ESPAÑOL

## WAR CARS/CBM 64

### INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Instructions de chargement pour CBM 64 standard.

### COMMENT JOUER

Dans le gigantesque système routier de WAR CARS ARENA vous, ainsi que votre adversaire informatisé, irez chercher les drapeaux spéciaux placés autour de la piste afin de marquer le plus de points possible et de perdre le moins de vies possible. Chaque drapeau vaut au moins 100 points. Si après que vous aillez ramassé six drapeaux, vous avez plus de drapeaux que votre adversaire, vous recevrez un supplément de 100 points pour chaque drapeau que vous posséderiez en plus de votre adversaire.

Pour aider chaque joueur, vous commencez avec deux gros blocs de pierre qui peuvent être utilisés pour bloquer la trajectoire de vos adversaires pendant un court moment. Appuyez sur FEU pour déposer un gros bloc de pierre. Un seul bloc peut être désespé à la fois.

### LES DRAPEAUX

**Le drapeau à pierre:** Réapprovisionne votre stock de pierres (deux au maximum).

**Le drapeau à voiture:** Vous accorde une vie supplémentaire (cinq au maximum).

**Le drapeau bonus:** 100 points

**Le drapeau de poursuite:** Vous permet de foncer sur votre adversaire sans perdre de vie ou vous accorde des points pour vous être approché le plus près possible de votre adversaire.

### LES COMMANDES

#### Clavier

Le jeu est commandé par joystick.

En mode d'édition de circuit:

F1/F3 = pièce d'augmentation du circuit

F5 = laisser le menu de sélection

(Utiliser les commandes normales de jeu pour placer les pièces.)

### LE JEU DE CONSTRUCTION

Un dessinateur de piste est incluí avec WAR CARS. Il vous permet de créer jusqu'à 5 nouveaux pistes. Afin de pouvoir dessiner de nouvelles pistes, appuyez sur FEU. Cel vous donne accès à l'écran de sélection. Choisissez la forme de votre route en bougeant votre manette vers le haut ou vers le bas et en appuyant sur FEU. L'écran de sélection vous présentera alors une liste de pistes allant de 1 à 5. Utilisez votre manette pour choisir une piste et appuyez de nouveau sur FEU. La partie en haut à gauche de l'écran présentera une carte à échelle de 1/64 th et l'emplacement en haut à droite présentera un carré de 1/64 th avec un curseur quadrillé indiquant l'emplacement de chaque morceau de piste. Appuyez sur FEU pour être en mode "dessin". A partir de là, utilisez I et O pour vous mouvoir à travers les morceaux de piste sur l'écran de sélection en bas à gauche de l'écran, puis bougez le curseur quadrillé en utilisant les commandes de la manette et appuyez sur FEU pour placer un morceau de piste sous le curseur. Répétez ce procédé pour chaque nouveau morceau de piste que vous mettez en place. Lorsque vous aurez fini de dessiner votre piste, appuyez sur P. Cela vous donnera de nouveau accès à l'écran de sélection central. Choisissez la fin de votre dessin et appuyez sur FEU. Vous avez maintenant devant vous le menu principal qui vous permet de commencer le jeu.

### CE QU'IL FAUT FAIRE ET NE PAS FAIRE

Faites bien attention à ce qu'il n'y ait pas de pistes sans fin.

Ne dessinez jamais une piste avec moins de 10 anles car cela va dérégler le programme de placement des drapeaux.

Si vous dessinez un mauvais tracé de piste, le programme va automatiquement le refuser et vous renvoyer dans le mode "dessin".

### METTRE EN MEMOIRE ET CHARGER (SAVE/LOAD)

Pour mettre en mémoire les pistes ainsi que les scores élevés choisissez l'option de mise en mémoire (save) sur le menu principal, appuyez sur RECORD et PLAY sur votre magnétophone puis appuyez sur FEU. Le procédé de chargement (LOAD) est le même mais vous avez seulement besoin d'appuyer sur la touche PLAY de votre magnétophone.

## FRANÇAIS