

4 Exciting new releases for the 1990's

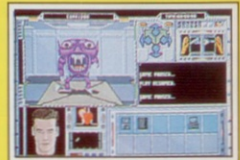
Fight or be destroyed as you combat hordes of killer insects across 50 levels and 10 different worlds. Available from June 1990 for Amiga and Atari ST/STE.



VENUS



B.S.S. JANE SEYMOUR



Explore 20 vast biological survey ships encompassing more than 4000 rooms in this mammoth strategy role-playing game. ZERO MAY 1990 89%. Available for Amiga and Atari ST/STE from June.

Probably the fastest 3D racing game available for the home computer includes a unique two player option - a must for speed freaks. Available for Amiga and Atari ST/STE from May.



COMBO RACER



ULTIMATE GOLF

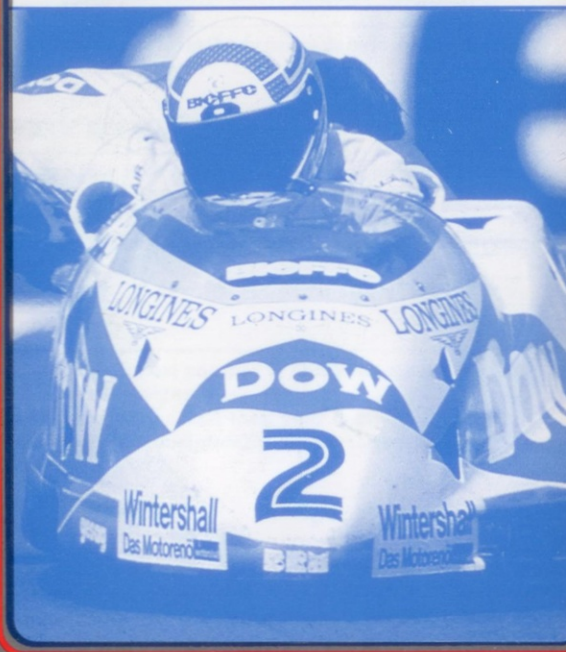


The definitive golf game. Features wind, weather, practice matchplay, strokeplay ball effects, plus more. YOUR AMIGA MAY 1990 89%. Available for Amiga, Atari ST/STE, IBM PC and CBM 64/128 cassette and disk from May.

Gremlin Graphics Software Ltd.,
Alpha House, 10 Carver Street,
Sheffield S1 4FS.
TEL: (0742) 753423.



COMBO RACER™



INSTRUCTION BOOKLET



COMBO RACER™ INSTRUCTIONS

VIRUS WARNING

Turn off your computer for at least thirty seconds before you attempt to load Combo Racer.

COMMODORE AMIGA

1. Plug your mouse into Port number 1, and your joystick into port number 2.
2. Switch on your TV/Monitor, and then your computer.
3. Insert disk A into the built in disk drive.
4. The game will now load automatically. Follow the on-screen prompts for changing between disk A and disk B.

ATARI ST

1. Plug your joystick into port number 1, and your mouse into port number 0.
2. Insert disk A into the internal disk drive.
3. Switch on your TV/Monitor, and then your computer.
4. The game will now load automatically. Follow the on-screen prompts for changing between disk A and disk B.

COMBO RACER

Combo Racer is an ultra fast motorbike arcade game, in which the aim is to finish ahead of the other drivers over a season of eight races. There are three levels of difficulty, and each will come into effect as you finish a season. You will begin on the easy level, and once a season is completed on easy, the next season will be on the intermediate, and the third will be very, very hard.

QUALIFYING

You can practice any of the eight tracks whenever you like, and before each race you will have just three qualifying laps that will determine your position on the grid. Your time is shown on the racing screen, along with the time of your best previous lap. Underneath this are the best and worst qualifying times of the other racers. Should you find that you have already qualified for pole position after just one or two laps, and don't wish to complete the third, then pressing the **ESCAPE** key will show you the grid positions of all the racers.

ENGINE DAMAGE

Each time you crash the bike when qualifying or in the race, you will sustain three percent engine damage. Similarly, should you scrape a tunnel wall, your engine damage will begin to increase. Once it reaches fifteen percent, the performance of your engine will be affected, and begin to deteriorate. Over thirty percent engine damage, and your chances of winning a race will be severely limited. Reach seventy five percent damage and your bike will be a write off, as will your chances of finishing the race.

PLAYING INSTRUCTIONS

Once the game has loaded, you will be presented with a main menu, from which all the sub menus, and the game, can be accessed.

ONE PLAYER/TWO PLAYER

This option toggles between the one and two player mode by moving the joystick left or right. Pressing **F1** will toggle the controls for player one between keyboard and joystick, and **F2** will toggle them for player two. If the two player option is chosen, then player one will drive the motorbike, and player two will control the movements of the pillion rider. If you choose the two player mode, then be prepared to pull off some amazing teamwork - you'll need to if you're going to finish ahead of the field. In the one player mode, the pillion rider is controlled by the computer.

PRACTICE TRACK

This option will allow you to practice any of the eight tracks currently held in memory. Moving the joystick left and right will take you through the various tracks, and pressing **FIRE** will place you on the track which is currently on the screen.

OPTIONS

It's from this menu that the first race will begin. Before racing, you need to create a Driver, which is done from this menu. Once this option is chosen, a menu will be displayed offering a choice of Load Data, Save Data, First/Next Race, Select Player and Main Menu. The first two will load and save driver and season details should you want to stop playing part way through a season. The third option will take you directly to the qualifying heats of the next race in the season.

In order to begin racing, choose the 'Select Player' option, and the top 'ANON' will become highlighted. Hit the **FIRE** button, delete the letters and enter your own name and press the **RETURN** key. From here just choose the 'First Race' option, and you'll be straight into the qualifying sessions. The final option will return you to the main menu.

FIRST/NEXT RACE

This is the same as the options menu, so just highlight this option and hit **FIRE** to get to the next race of the season from the main menu. We recommend a couple of practice laps on the circuit before the race, however.

VIEW POINTS

Obvious really, this one. Check out your teams progress towards the top of the points table.

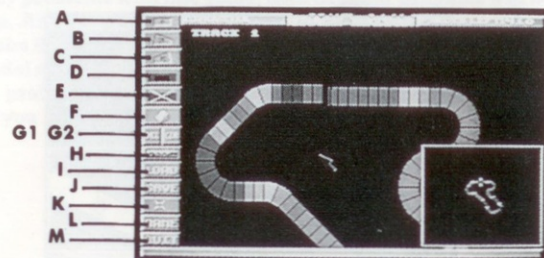
LAPS

The number of laps can be increased in steps of five, up to a maximum of 25 laps. Move the joystick left and right to alter the number of laps, and press **FIRE** to fix the required number.

TRACK EDITOR

Designing tracks is brilliant fun, and on the data disk, you'll find a set of eight that we, in the immortal words of John Noakes, prepared earlier. It's more fun doing your own though. Once the track editor has loaded, **F1** will toggle between mouse and joystick control.

You will first be given the option to 'Upload all Tracks'. If you wish to alter the tracks currently held in memory, then choose 'NO'. If, however, you want to load up a new set of tracks from a data disk, then choose 'YES'. If it's your first time using the editor, then choose 'NO'.



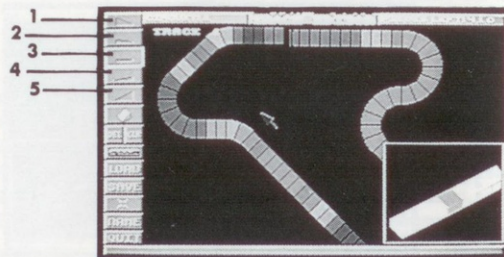
Of course, the best way to learn how to use the Editor is to experiment with it, and so long as you don't save anything to disk, you won't be doing any damage, so bash away if you want to experiment. Here's a quick guide to using the track editor though, for the more methodical amongst you.

First off, click the left mouse button on the 'Clear Current Track' option. A prompt will confirm this option, so just click on 'YES' to begin track building. Next, move the pointer over the option 'A', to add a straight piece of track. Click on this option about twenty times, and you will see the track begin to develop. The smaller screen is used mainly to help to make sure that the track actually ends at the same place it begins, and to give you an idea of how your track is developing.

Once you have done this, move the pointer to option 'B', to add a right hand curve to the track. Add a semi-circle, so that the track doubles back on itself. Next add about five straights, followed by a left hand curve, created with option 'C'. Add another five straights, followed by a right hand quarter circle, six straights, a quarter circle turn to the left, and a semi-circle and a couple of straights to join up with the original starting line. You have now created a circuit, albeit a pretty boring one.

Next, click on the tunnel option, and move the pointer to any section of track, and click over the section that you want to become a tunnel. It will become mottled, to indicate that a section of tunnel is present.

Of course, whizzing round a track that's as flat as Holland isn't exactly the most fantastic of activities, so you'll want to add some hills and stuff. Click on option 'F', the one that looks like a cheese wedge, and you'll see all the options above it change to different triangles.



The top one, 1, will mark a steep downhill section, 2 is not so steep downhill, 3 is flat, 4 is uphill, and 5 is steep uphill. Clicking on any of these will highlight the option, and then moving the pointer over a section of the track will make that into a hill. You start at the start of your circuit, and work your way round to the end. Starting about half way through will mean that any track before the first hill will remain flat. The small window will now be an exaggerated representation of the hilly sections, and will give you some idea of the hills in your track. The track will also change colour on the hilly sections, which will also allow you to see how your track is developing.

To add a hill, click the pointer on the type of hill you want, and then click it on the section of track you want it to appear on. All the track from that point will be coloured to indicate the height. You can make the hill steeper and longer by adding another hill to the next section and so on, up to three 'hills' high. To come down to base level again, it's simply a case of clicking on the downward hills, and clicking over the section that you want to start going down the hill on. Simple as that. Now that you've got your track, you'll want to add scenery. Choose the option that looks a little bit like a landscape 'H', and you will be presented with a menu offering the eight different types of scenery. Simply click on the scenery of your choice, and it's done.

PLEASE NOTE: Hills and tunnels cannot occupy the same section of track.

Once you have completed your track, click on the save option, which will then give you the choice of saving to Ram or Disk. If you are saving to disk, first name the track with option 'L' from the menu. A data disk can be any formatted disk. After saving, go to quit, and then you will be back at the main menu, and by choosing 'Practice', you'll be able to try out your new track.

PROBLEMS

If you have any problems with this game, then Gremlin Graphics will be more than happy to help. Any returns should be sent to the Testing Department, Gremlin Graphics, Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS. Always include information giving the model of computer you were using, what peripherals were connected, and nature of the problem. Alternatively, you can telephone Gremlin on 0742 753423, making sure you have the above information to hand.

INSTRUCTIONS POUR COMBO RACER™

ATTENTION AUX VIRUS

Eteignez votre ordinateur pendant au moins trente secondes avant d'essayer de charger Combo Racer.

COMMODORE AMIGA

1. Branchez votre souris sur l'Entrée 1 et votre manche à balai sur l'Entrée 2.
2. Allumez votre TV/Moniteur puis votre ordinateur.
3. Introduisez le disque A dans le lecteur de disques interne.
4. Le jeu se chargera alors automatiquement. Suivez les incitations sur écran concernant les permutations de disques.

ATARI ST

1. Branchez votre manche à balai sur l'Entrée 1 et votre souris sur l'Entrée 2.
2. Introduisez le disque A dans le lecteur de disques interne.
3. Allumez votre TV/Moniteur puis votre ordinateur.
4. Le jeu se chargera alors automatiquement. Suivez les incitations sur écran concernant les permutations de disques.

COMBO RACER

Combo Racer est un jeu d'arcades super rapide de motos dont le but est de terminer en tête des autres conducteurs à la fin d'une saison de huit courses. Il y a trois niveaux de difficultés: Vous commencez sur le niveau facile et, une fois cette saison terminée, la saison suivante se jouera sur le niveau intermédiaire et la troisième sera très, très dure.

QUALIFICATION

Vous pouvez vous entraîner sur l'une des huit pistes quand vous voulez. Avant chaque course, vous n'aurez que trois tours de qualification qui détermineront votre position sur la grille. Votre temps est indiqué sur l'écran de course, ainsi que le temps de votre meilleur tour d'auparavant. En-dessous se trouvent les meilleurs et les pires temps de qualification des autres joueurs. Si vous trouvez que vous êtes déjà qualifié pour une position de départ après un ou deux tours seulement et que vous ne voulez pas prendre part au troisième tour, appuyez sur la touche **ESCAPE** pour voir les positions sur la grille de tous les compétiteurs.

DEGATS AU MOTEURS

Chaque fois que vous avez un accident de moto lors de la qualification ou de la course elle-même, vous subirez trois pour cent de dégâts de moteur. De même, si vous effleurez un mur de tunnel, vos dégâts de moteur augmentent. Quand ces dégâts atteignent 15%, ils affecteront le rendement de votre moteur qui commencera à se détériorer. A plus de 30% de dégâts de moteur, vos chances de gagner une course seront sévèrement limitées. Si les dégâts atteignent 75%, votre moto sera bonne pour la ferraille et vos chances de terminer la course s'évaporeront.

INSTRUCTIONS SUR LE JEU

Une fois le jeu chargé, on vous offrira un menu principal à partir duquel vous pourrez accéder à tous les sous-menus et au jeu.

UN JOUEUR/DEUX JOUEURS

Cette option permute entre mode un joueur et mode deux joueurs quand vous déplacez le manche à balai à gauche ou à droite. En appuyant sur **F1**, vous faites permuer les commandes entre clavier et manche à balai pour le joueur un et si vous appuyez sur **F2**, vous les faites permuer pour le jouer deux. Si vous choisissez l'option deux joueurs, le joueur un conduira la moto et le joueur deux contrôlera les mouvements de celui qui se trouve sur le siège arrière. Si vous choisissez le mode deux joueurs, il faudra vous attendre à exécuter un excellent travail d'équipe si vous voulez terminer en tête. En mode un joueur, la personne se trouvant derrière est contrôlée par l'ordinateur.

PISTE D'ENTRAINEMENT

Cette option vous permettra de vous entraîner sur l'une des huit pistes se trouvant actuellement en mémoire. Si vous déplacez le manche à balai à gauche ou à droite, vous passez d'une piste à l'autre. En appuyant sur **FEU**, vous vous placez sur la piste se trouvant actuellement sur l'écran.

OPTIONS

La première course commencera à partir de ce menu. Avant cela, vous devez créer un Conducteur, ce que vous faites à partir de ce menu. Une fois que vous avez choisi cette option, un menu vous offrira les options suivantes; Load Data (Chargez les Données), Save Data (Sauvegardez les Données), First/Next Race (Première Course/Course Suivante), Select Player (Sélectionnez un Joueur) et Main Menu (Menu Principal). Les deux premiers choix chargeront et sauvegarderont les détails du conducteur si vous voulez vous arrêter de jouer au milieu d'une saison. La troisième option vous emmènera directement aux épreuves éliminatoires de la course suivante pendant une saison.

Pour commencer une course, choisissez l'option 'Select Player' (Sélectionnez Joueur) et l'"ANON" d'en haut sera mis en vedette. Appuyez sur le bouton **FEU**, effacez les lettres, tapez votre propre nom et appuyez sur la touche **RETURN**. Choisissez ensuite l'option 'First Race' (lère Course) et vous entrez directement dans les phases éliminatoires. La dernière option vous renverra au menu principal.

FIRST/NEXT RACE

Elle est la même que le menu des options. Mettez tout simplement cette option en vedette et appuyez sur **FEU** pour passer à la prochaine course de la saison à partir du menu principal. Cependant, nous vous conseillons de faire deux tours d'entraînement avant la course.

VIEW POINTS (Visionnement des Points)

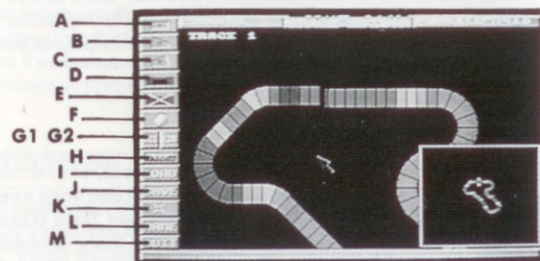
Cette option est évidente. Elle vous permet de vérifier la progression de votre équipe vers la haut du tableau.

LAPS (Tours)

Le nombre de tours peut être augmenté de cinq tours à la fois, jusqu'à un maximum de 25. Déplacez le manche à balai à gauche et à droite pour modifier le nombre de tours et appuyez sur **FEU** pour fixer le nombre de tours requis.

TRACK EDITOR (Editeur de Pistes)

La construction des pistes est extrêmement amusante. Vous trouverez, sur le disque des données, une série de huit pistes que nous avons, selon les termes immortels de



John Noakes, préparées auparavant, mais il est plus intéressant de construire vos propres pistes. Une fois l'éditeur des pistes chargé, **F1** fera permuter les commandes entre souris et manche à balai.

On vous donnera d'abord l'option 'Upload all Tracks' (Chargez toutes les Pistes). Si vous voulez modifier les pistes actuellement retenues en mémoire, choisissez 'NO'. Si, au contraire, vous voulez charger une nouvelle série de pistes d'un disque de données, choisissez 'YES'. Si c'est la première fois que vous utilisez l'éditeur, choisissez 'NO'.

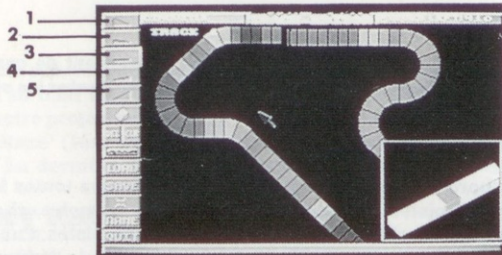
Bien sûr, la meilleure manière d'apprendre comment vous servir de l'Editeur est de l'utiliser et, tant que vous ne sauvegardez rien sur disque, vous ne causerez aucun problème. Ne vous gênez donc pas! Cependant, pour ceux d'entre vous qui sont plutôt méthodiques, voici un guide rapide sur l'utilisation de l'éditeur des pistes.

Tout d'abord, cliquez le bouton gauche de la souris sur l'option 'Clear Current Track' (Dégagez la Piste Courante). Une incitation confirmera cette option; appuyez tout simplement sur 'YES' pour commencer à construire la piste. Déplacez ensuite le pointeur sur l'option 'A' pour ajouter un morceau de piste rectiligne. Cliquez sur cette option une vingtaine de fois et la piste commencera à se développer sur l'écran principal. Vous verrez cette piste se développer aussi sur le petit écran. Le petit écran sert surtout à vérifier que la piste se termine effectivement là où elle commence et pour vous donner une idée de la manière dont se développe la piste.

Après cela, déplacez le pointeur sur l'option 'B' pour ajouter un tournant à droite à la piste. Ajoutez un demi cercle de manière à ce que la piste se dédouble sur elle-même. Ajoutez ensuite environ cinq morceaux droits suivis d'un quart de cercle à droite, six morceaux droits, un quart de cercle à gauche, un demi cercle et deux morceaux rectilignes pour rejoindre la ligne de départ. Vous aurez alors créé un circuit, bien que pas très intéressant.

Ensuite, cliquez sur l'option tunnel, déplacez le pointeur sur une section quelconque de la piste et cliquez dessus. Elle se tachètera, indiquant ainsi qu'une section de tunnel a été créé.

Bien sûr, une piste aussi plate que la Hollande n'offre pas beaucoup de stimulation aux pilotes de course. Vous devez donc y ajouter des collines et autres. Cliquez sur l'option 'F', celle qui ressemble à un morceau de fromage et vous verrez toutes les options d'au-dessus se transformer en triangles différents.



Le triangle 1, tout à fait en haut, marquera une section de pente rapide. Le 2 est une pente pas trop raide, 3 est une section plate, 4 une montée et 5 une montée raide. Vous mettez en vedette l'option en cliquant sur l'un de ces triangles. Déplacez ensuite le pointeur sur une section de la piste pour en faire une colline. Vous commencez par le début du circuit et progressez vers la fin. Si vous commencez au milieu, toute la section se trouvant avant la première colline restera plate. La petite fenêtre sera, à présent, une représentation exagérée des sections escarpées et vous donnera une certaine idée concernant les collines se trouvant sur votre piste. La piste changera aussi de couleur sur les sections escarpées, ce qui vous permettra de voir comment se développe votre piste.

Pour ajouter une colline, cliquez le pointeur sur le type de colline que vous voulez puis sur la section de piste où vous voulez la faire apparaître. Toute la piste à partir de ce point sera colorée, indiquant ainsi l'altitude. Vous pouvez rendre la colline plus longue ou plus raide en ajoutant une autre colline à la section suivante, et ainsi de suite jusqu'à une altitude de trois collines. Pour redescendre à la base, il vous suffit de cliquer sur les collines en pente et sur la section sur laquelle vous voulez commencer à descendre. À présent que vous avez votre piste, vous voudrez l'égayer d'un paysage. Choisissez l'option qui ressemble un peu à un paysage en 'H' et vous obtiendrez un menu offrant les huit types de paysages différents. Cliquez tout simplement sur le paysage de votre choix.

N.B. Les collines et les tunnels ne peuvent pas occuper la même section de la piste.

Une fois que vous avez terminé votre piste, cliquez sur l'option de sauvegarde qui vous donnera le choix entre la sauvegarde sur RAM ou sur Disque. Si vous sauvegardez sur disque, vous devez d'abord donner un nom à la piste avec l'option 'L' du menu.

Un disque de données peut être un disque formaté quelconque. Après avoir sauvegardé, allez à Quit (Quitter) et vous retournerez au menu principal. En choisissant 'Practice' (Entraînement), vous pourrez essayer votre nouvelle piste.

PROBLEMES

Si vous avez un problème quelconque avec ce jeu, Gremlin Graphics vous aidera avec plaisir. Tout article renvoyé doit être adressé à Testing Department, Gremlin Graphics, Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS. N'oubliez pas d'inclure toute information concernant le modèle d'ordinateur que vous utilisez, les

périphériques que vous y aviez branchés et la nature du problème. Comme alternative, vous pouvez téléphoner à Gremlin au numéro 0742 753 423 en ayant en tête toutes les informations ci-dessus.

© 1990. Tous droits réservés. Copie, prêt ou revente, par tous les moyens, strictement interdits.

COMBO RACER™ INSTRUKTIONEN

VIRUS WARNUNG

Bevor Sie versuchen, COMBO RACER zu laden, sollte der Computer mindestens 30 Sekunden lang ausgeschaltet sein.

COMMODORE AMIGA

1. Die Maus in Anschluß 1 stecken, den Joystick in Anschluß 2.
2. TV/Monitor anschalten, dann den Computer.
3. Diskette A ins eingebaute Laufwerk einführen.
4. Das Spiel lädt sich nun automatisch. Den Bildschirmhinweisen für den Wechsel zwischen Disketten A und B folgen.

ATARI ST

1. Den Joystick in Anschluß 1 stecken, die Maus in Anschluß 0.
2. Diskette A ins interne Laufwerk einführen.
3. TV/Monitor anschalten, dann den Computer.
4. Das Spiel lädt sich nun automatisch. Den Bildschirmhinweisen für den Wechsel zwischen Disketten A und B folgen.

COMBO RACER

Combo Racer ist ein superschnelles Motorrad-Arcadespiel. Das Ziel ist, in einer Saison von 8 Rennen, alle anderen Fahrer zu besiegen. Es gibt 3 Schwierigkeitsgrade, und jeder wird mit dem Ende einer Saison gültig. Man fängt mit der leichten Stufe an, nach ihrem Abschluß bei Ende der Saison, kommt die nächste, die mittlere, danach die dritte, die sehr, sehr schwer ist.

QUALIFIKATION

Man kann zu jeder Zeit auf einer der 8 Rennstrecken üben. Vor dem Rennen hat man 3 Qualifikationssprünge, die die Position am Startplatz bestimmen. Ihre Zeit wird zusammen mit der Zeit des besten vorausgegangenen Sprunges auf dem Rennbildschirm gezeigt. Darunter sind die besten und schlechtesten

Qualifikationszeiten der anderen Teilnehmer. Wenn man schon nach 2 oder 3 Sprüngen einen Platz an der Innenbahn hat, und man den 3 Sprung nicht machen möchte, kann man die **ESC**-Taste drücken. Man sieht dann die Startpositionen der anderen Teilnehmer.

MOTORSCHADEN

Bei jedem Sturz, sei es während der Qualifikation oder im Rennen, wird Ihrem Motor ein Schaden von 3 Prozent zugefügt. Die Schadensrate steigt auch, wenn man eine Tunnelwand streift. Bei einer Schadensrate von 15 Prozent wird die Leistungsrate des Motors beeinflusst, sie wird schlechter. Bei über 30 Prozent ist es unwahrscheinlich, daß man das Rennen gewinnt, und bei über 75 Prozent kann man das Motorrad und das ganze Rennen abschreiben.

SPIELINSTRUKTIONEN

Nach dem Aufladen erscheint das Hauptmenü, von dem aus alle Untermenüs, sowie das Spiel, zugänglich sind.

EIN SPIELER/ZWEI SPIELER

Indem der Joystick nach links oder rechts bewegt wird, schaltet diese Option zwischen Ein-Spieler- und Zwei-Spieler-Modus hin und her. Mit **F1** kann man die Steuerung für Spieler 1 zwischen Tastatur und Joystick hin- und herschalten, mit **F2** für Spieler 2. Wenn man die Zwei-Spieler-Option wählt, fährt Spieler 1 das Motorrad, und Spieler 2 steuert die Bewegungen des Beifahrers. Im Zwei-Spieler-Modus muß erstaunliche Mannschaftsarbeit geleistet werden, wenn man vor dem Feld über die Ziellinie fahren will. Im Ein-Spieler-Modus steuert der Computer den Beifahrer.

ÜBUNGSSTRECKE

Mit Hilfe dieser Option kann man auf jeder der 8 Rennstrecken, die im Moment gespeichert sind, üben. Durch die Bewegung des Joysticks nach rechts oder links, kann man durch die verschiedenen Strecken fahren, durch **FEUER** gelangt man auf die momentan gezeigte Strecke.

OPTIONEN

Von diesem Menü aus beginnt das Rennen. Bevor es beginnt, muß man von hieraus eine Fahrer schaffen. Sobald diese Option gewählt ist, zeigt ein Menü verschiedene Möglichkeiten: Ladedaten, Speicherdaten, Erstes/Nächstes Rennen, Spielerwahl und Hauptmenü. Die ersten beiden Optionen laden und speichern Details der Fahrer und der Saison, falls man das Spiel mitten in einer Saison beenden möchte. Mit Hilfe der dritten Option kommt man direkt in die Qualifikationsläufe für das nächste Rennen der Saison.

Um das Rennen zu beginnen, wählt man die Select-Player-Option (Spieler-Wahl), und das obere "ANON" wird hervorgehoben. Den Feuerknopf drücken, die Buchstaben löschen, den eigenen Namen eintragen und die **RETURN**-Taste drücken. Von hier

einfach die First-Race-Option (Erstes-Rennen) wählen, und man kommt direkt in die Qualifikationsrunde. Mit der letzten Option kommt man zum Hauptmenü zurück.

ERSTES/NÄCHSTES RENNEN

Es ist wie das Optionenmenü. Wenn diese Option hervorgehoben wird und **FEUER** gedrückt wird, kommt man vom Hauptmenü in das nächste Rennen der Saison. Wir empfehlen vor Rennbeginn jedoch ein paar Übungssprünge auf der Rennbahn.

PUNKTESTAND

Hiermit kann man ligscherweise den Fortschritt der Mannschaft oben auf der Punktetabelle überprüfen.

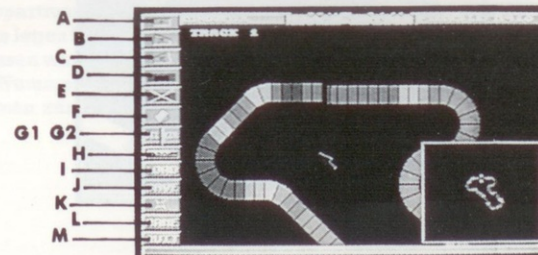
SPRÜNGE

Die Anzahl der Sprünge kann in Schritten von fünf auf ein Maximum von 25 Sprüngen gesteigert werden. Den Joystick nach links oder rechts bewegen, um die Zahl der Sprünge zu ändern, **FEUER** drücken, um die gewünschte Zahl festzulegen.

STRECKENEDITOR

Rennstrecken zu entwerfen macht Spaß. Auf der Datendiskette befinden sich 8 Strecken, die wir nach den unsterblichen Worten von John Noakes vorbereitet haben. Es ist jedoch lustiger, eigene zu entwerfen. Wenn der Streckeneditor geladen ist, kann man mit **F1** zwischen Maus- und Joysticksteuerung hin- und herschalten.

Zuerst erscheint die Option "Upload all Tracks" (alle Strecken laden). Wenn die Strecken, die im Moment gespeichert sind, geändert werden sollen, wählt man "No" (nein). Wenn man jedoch von einer Datendiskette neue Rennstrecken laden will, wählt man "Yes" (ja). Wenn der Editor zum ersten Mal benutzt wird, wählt man "No".



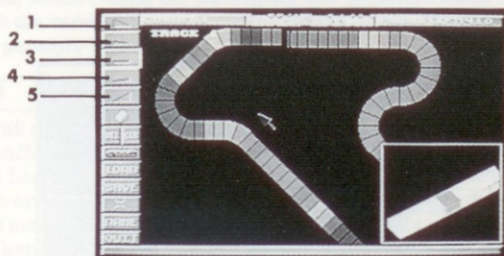
Den Umgang mit dem Editor lernt man am besten durch probieren. Solange man nichts auf Diskette speichert, kann auch kein Schaden angerichtet werden, also los geht's. Für die methodischen Gemüter unter Ihnen folgt ein kurzer Führer für den Editor.

Zuerst den linken Mausknopf auf der "Clear Current Track"-Option (Freie Rennstrecke) anklicken. Ein Hinweis auf dem Bildschirm bestätigt die Wahl, einfach "Yes" drücken, um mit dem Bau zu beginnen. Den Zeiger auf Option "A" führen, um ein gerades Stück Strecke zuzufügen. Wenn diese Option ungefähr zwanzigmal gedrückt wird, sieht man, wie die Strecke auf dem Hauptbildschirm entsteht. Dies kann man auch auf dem Kleineren Bildschirm verfolgen. Mit seiner Hilfe kann man sich versichern, daß die Rennstrecke dort endet, wo sie auch beginnt; außerdem bekommt man eine Vorstellung davon, wie sich die Strecke entwickelt.

Nachdem dies gemacht wurde, den Zeiger auf Option "B" führen, um der Strecke eine Rechtskurve anzuschließen. Einen Halbkreis anfügen, damit die Strecke wieder in sich zurückläuft. Nun folgen ungefähr 5 gerade Stücke, gefolgt von einer Linkskurve, die man mit der "C"-Option schafft. Nach 5 weiteren geraden Stücken kommen ein rechter Viertelkreis, 6 gerade Stücke, ein linker Viertelkreis, sowie ein Halbkreis und ein paar gerade Stücke, um wieder an die Ausgangslinie zu kommen. So entsteht also eine neue Rennstrecke, wenn auch eine etwas langweilige.

Als nächstes kann die Tunneloption angeklickt werden. Den Zeiger zu dem Teil der Strecke führen, wo der Tunnel hin soll. Dieser Teil wird dann gesprenkelt, um zu zeigen, daß er ein Tunnel ist.

Auf einer Strecke rumzukurven, die ungefähr so flach ist wie Holland ist nicht gerade spannend ... also müssen ein paar Hügel her. Die "F"-Option anklicken, also diejenige, die wie ein Stück Käse aussieht. All die anderen Optionen darüber werden zu Dreiecken.



Das oberste, 1, geht steil bergab, 2 ist nicht ganz so steil, 3 ist eben, 4 geht bergauf und 5 geht steil bergauf. Durch Anklicken wird eine bestimmte Option hervorgehoben, und wenn der Zeiger auf einen bestimmten Teil der Strecke geführt wird, wird dieser zu einem Hügel. Man beginnt am Start der Strecke und arbeitet sich bis zum Ende vor. Wenn man auf halber Strecke anfängt, bedeutet das, daß sie vor dem ersten Hügel flach bleibt. Das kleine Fenster zeigt nun eine stark vergrößerte Darstellung der Hügelgebiete, und vermittelt so eine Vorstellung von den Hügeln auf der Strecke. Die Hügelgebiete ändern außerdem die Farbe, so daß man verfolgen kann, wie sich die Strecke entwickelt.

Um einen Hügel zuzufügen, den Zeiger auf dem entsprechenden Hügeltyp anklicken, dann den gewünschten Streckenteil anklicken. Die Strecke wird von diesem Punkt aus farbig werden, so daß die Höhe gezeigt wird. Man kann die Hügel steiler und höher machen, indem man noch einen Hügel anhängt, bis maximal 3 Hügel. Um wieder auf eine normale Höhe zu kommen, muß man einfach den Berab-Typ, sowie den entsprechenden Streckenteil, anklicken. So einfach ist das. Nachdem die Strecke steht, braucht man Landschaft. Dazu wählt man die Option, die in etwa wie ein schiefes "H" aussieht. Daraufhin erscheint ein Menü, das 8 verschiedene Landschaften anbietet. Die gewählte anklicken und schon ist die Sache erledigt.

BEACHTTE: Hügel und Tunnel können nicht auf demselben Streckenteil liegen.

Wenn die Strecke fertig gebaut ist, kann die Save-Option (Speicher) angeklickt werden. Man kann auf RAM oder Diskette speichern. Wenn auf Diskette gespeichert wird, die Strecke erst mit der "L"-Option des Menüs bezeichnen. Jede formatierte Diskette kann eine Datendiskette sein. Nach dem Speichern, über Quit (Verlassen) zum Hauptmenü zurückkehren. Mit Practice (üben) kann die neue Strecke ausprobiert werden.

PROBLEME

Fall es Probleme mit diesem Spiel geben sollte, wird Gremlin Graphics Ihnen gerne behilflich sein. Alle Rückgaben sollten an die folgende Anschrift geschickt werden: Testing Department, Gremlin Graphics, Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS. Bitte legen Sie folgende Informationen bei: das Computermodell, welche Geräte angeschlossen waren und die Art des Problems. Sie können Gremlin auch gerne unter folgender Nummer anrufen: 0742 753423 - bitte haben sie die oben genannten Informationen zur Hand.

COMBO RACER™

ISTRUZIONI

PRECAUZIONI ANTI-VIRUS

Prima di caricare Combo Racer, spegni il computer per almeno trenta secondi.

COMMODORE AMIGA

1. Attacca il mouse nella Porta numer 1 e il joystick nella Porta numero 2.
2. Accendi prima il TV/Monitor e poi il computer.
3. Inserisci il dischetto A nel drive incorporato.
4. Il gioco si carica automaticamente. Segui le istruzioni sullo schermo per scambiare tra dischetto A e quello B.

ATARI ST

1. Attacca il joystick nella Porta numero 1 e il mouse nella Porta numero 0.
2. Inserisci il dischetto A nel drive incorporato.
3. Accendi prima il TV/Monitor e poi il computer.
4. Il gioco si carica automaticamente. Segui le istruzioni sullo schermo per scambiare tra dischetto A e quello B.

COMBO RACER

Combo Racer è un gioco arcade con moto superveloci, in cui lo scopo è quello di finire davanti agli altri piloti al termine di una stagione di otto corse.

I livelli di difficoltà sono tre, attivati ognuno al termine di ciascuna stagione di corse. Tu inizi con il livello facile, e una volta completata una stagione, la prossima si svolge al livello intermedio, mentre il terzo è quello veramente duro.

QUALIFICAZIONI

Puoi fare pratica su ognuno degli otto percorsi in qualunque momento, ma prima di ogni gara, disponi di soli tre giri di qualificazione per stabilire la tua posizione sulla griglia di partenza. Il tuo tempo viene indicato sullo schermo della corsa, unitamente al tuo miglior temp sul giro. Sotto, trovi i tempi migliori e peggiori degli altri piloti. Se riesci a qualificarti per la pole position dopo uno o due giri e vuoi saltare il terzo, premi **ESCAPE** e appare la griglia con le posizioni di tutti i corridori.

GUASTI AL MOTORE

Ogni volta che cadi con la moto durante le qualificazioni o in corsa, subisci un tre per cento di danni al motore. Ugualmente, se strusci contro le pareti di una galleria, i danni al motore aumentano. Quando questi arrivano al quindici per cento, le prestazioni del motore cominciano a deteriorarsi. A più del trenta per cento, le probabilità di vincere la corsa sono drasticamente ridotte. Al settanta per cento di danni, la moto diventa inutilizzabile e non puoi completare la gara.

ISTRUZIONI DI GIOCO

Caricato il gioco, appare il menu principale da cui puoi accedere a tutti i sotto menu e il gioco.

UN GIOCATORE/DUE GIOCATORI

Questa opzione scambia tra i moduli a uno o due giocatori, eseguita muovendo il joystick a sinistra o a destra. Premendo **F1**, scambi i controlli del giocatore uno tra il joystick e la tastiera, mentre **F2** agisce sul giocatore due. Se scegli l'opzione a due giocatori, il giocatore uno guida la moto, mentre il giocatore due controlla i movimenti del passeggero. Scegliendo il modulo a due giocatori, preparati a un grosso lavoro di squadra - ne avrai bisogno, se vuoi finire in testa alla corsa. Nel modulo a un giocatore, il passeggero viene controllato dal computer.

PISTA DI PROVA

Questa opzione ti permette di fare pratica su qualsiasi delle otto piste attualmente in memoria. Muovendo il joystick a sinistra e a destra ti porti sulle varie piste, mentre premendo **FUOCO** ti collochi sulla pista attualmente sullo schermo.

OPZIONI

È da questo menu che inizia la prima gara. Prima della corsa, devi creare un Pilota mediante questo menu. Quando scegli questa opzione, appare un menu con le voci **LOAD DATA (CARICA DATI)**, **SAVE DATA (SALVA DATI)**, **FIRST/NEXT RACE (PRIMA/PROSSIMA CORSA)**, **SELECT PLAYER (SELEZIONA GIOCATORE)** e **MAIN MENU (MENU PRINCIPALE)**. Le prime due caricano e salvano i dettagli del pilota e della stagione. La terza, ti porta direttamente ai turni di qualificazione della prossima corsa della stagione.

Per iniziare a gareggiare, scegli l'opzione **SELECT PLAYER** e **L'ANON' (PRESTO)** superiore viene evidenziato. Premi il bottone di **FUOCO**, cancella le lettere e scrivi il tuo nome, poi premi il tasto di **RITORNO**. Adesso basta che scegli l'opzione **'FIRST RACE' (PRIMA CORSA)** e arrivi dritto ai turni di qualificazione. L'ultima opzione ti riporta al menu principale.

PRIMA/PROSSIMA CORSA

Questa è uguale all'opzione menu, per cui basta evidenziarla e premere **FUOCO** per andare alla prossima gara della stagione dal menu principale. Ad ogni modo, prima della corsa, ti consigliamo di fare un paio di giri di prova sul circuito.

VISULAZIONE PUNTI

Questa è abbastanza ovvia. Controlla l'avanzata degli equipaggi verso la parte alta della tabella punti.

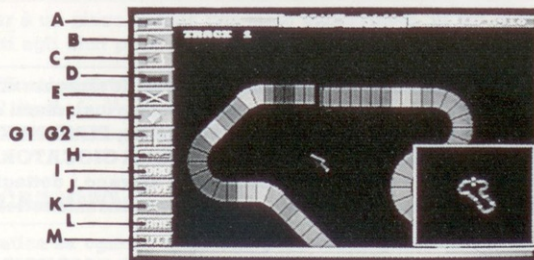
GIRI

Il numero dei giri può essere aumentato di cinque alla volta, fino ad un massimo di 25 giri. Per modificare il numero dei giri, muovi il joystick a sinistra e a destra, poi premi **FUOCO** per fissare il numero richiesto.

EDITARE LA PISTA

Disegnare la pista è un ottimo divertimento, e sul dischetto dati ne troverai una serie di otto che, come dice John Noakes, avevamo preparato in precedenza. Però è più bello farsi le proprie. Caricato l'editor della pista, con **F1** puoi scambiare tra il controllo mouse e quello joystick.

Prima ti viene data l'opzione di 'UPLOAD ALL TRACKS' (RICARICARE TUTTE LE PISTE). Se desideri modificare le piste attualmente in memoria, scegli **NO**. Se, invece, vuoi caricare una nuova serie di piste dal dischetto dati, allora scegli **SI** (YES). Se questa è la prima volta che usi l'Editor, allora scegli **NO**.



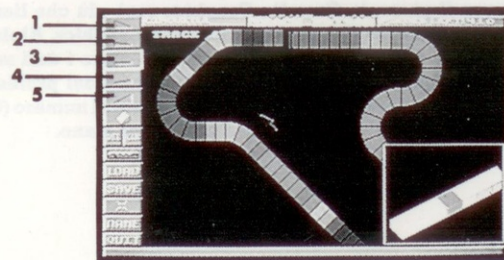
Naturalmente, il modo migliore per imparare ad usare l'Editor è quello di provarlo e, a patto che non salvi niente su disco, non rischi di far danni, per cui se vuoi provare, datti pure da fare. Comunque, per i più metodici, ecco una guida rapida all'uso dell'Editor.

Per prima cosa, fai clic con il pulsante di sinistra del mouse sull'opzione **CLEAR CURRENT TRACK** (TOGLI PISTA CORRENTE). Alla richiesta di conferma, fai clic su **YES** (SI), in modo da poter iniziare a costruire. Poi muovi il puntatore sull'opzione **A** per aggiungere un rettilineo. Fai clic su questa opzione una ventina di volte e vedrai che la pista comincia a delinearsi sulla videata grande. Su quella piccola, inoltre, puoi osservare come inizia. La videata piccola serve soprattutto per aiutarti a fare in modo che la pista finisca esattamente dove è iniziata, e a darti un'idea di come si sviluppa una pista.

Fatto questo, muovi il puntatore sull'opzione **B** per aggiungere una curva a destra sulla pista. Aggiungi un semicerchio, in modo che il tracciato prosegua in senso inverso. Poi aggiungi circa cinque rettilinei, seguiti da una curva a sinistra, creata con l'opzione **C**. Aggiungi altri cinque rettilinei, seguiti da una semicurva a destra, sei diritture, una semicurva a sinistra, un'altra semicurva e un paio di rettilinei per arrivare alla linea di partenza originale. In questo modo, hai creato un circuito, anche se piuttosto noioso.

Poi fai clic sulla opzione galleria e muovi il puntatore su una sezione qualsiasi della pista. Fai clic su questa sezione dove vuoi collocare la galleria, e questa diventa screziata, a significare la presenza di una galleria.

Naturalmente, guizzare su una pista piatta come l'Olanda non è proprio la più fantastica delle attività, per cui occorrerà aggiungere qualche collina e roba del genere. Fai clic sulla opzione **F**, quella che sembra uno spicchio di formaggio, e potrai vedere come tutte le opzioni precedenti si modificano in triangoli diversi.



Quella superiore, la 1, segna una sezione di discesa ripida, la 2, una non troppo ripida, la 3 è piatta, la 4 va in salita, e la 5 è una salita dura. Facendo clic su una di queste opzioni le evidenzi, poi muovi il puntatore sulla sezione di pista voluta e questa diventa una collina. La partenza avviene all'inizio del circuito e lo percorri fino alla fine. Una partenza posta verso la metà, significa che ogni tratto prima della prima collina rimane piatto. La finestra piccola diventa adesso una visualizzazione ingrandita delle sezioni collinose, dandoti un'idea del tracciato collinoso della pista, che in questi tratti cambia anche colore, permettendoti di osservare come si sviluppa.

Per aggiungere una collina, fai clic con il puntatore sul tipo di collina che vuoi, poi fai clic ancora sulla sezione del tracciato dove la vuoi collocare. Da quel punto in poi, tutto il tracciato si colora a significare il rilievo. Puoi anche fare la collina più ripida ed estesa aggiungendo un'altra collina alla sezione adiacente, e così via fino ad un'altezza di tre rilievi. Per scendere di nuovo al livello di base, basta fare clic sulla parte in discesa e poi fare clic sulla sezione da cui vuoi iniziare a discendere. Semplice. Adesso che ti sei fatto la pista, occorre metterci il panorama. Scegli l'opzione che sembra una H abbellita e ti appare un menu con otto diversi tipi di scenario. Basta fare clic su uno di questi ed è fatto.

NOTA: Non puoi mettere colline e gallerie sulla stessa sezione di pista.

Completata la pista, fai clic sulla opzione di salvataggio da cui puoi scegliere di salvare in memoria (RAM) o su disco. Se salvi su disco, prima dai il nome alla pista mediante l'opzione L sul menu. Il dischetto dati può essere un qualsiasi dischetto formattato. Dopo aver salvato, vai su QUIT (ABBANDONA) e ritorni al menu principale dove, scegliendo PRACTICE (PROVA), potrai fare pratica del nuovo circuito.

PROBLEMI

Se hai dei problemi con il gioco, la Gremlin Graphics sarà più che lieta di aiutarti. Rimandaci il programma al Testing Department, Gremlin Graphics, Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS. Ricordati di accludere sempre i dati sul modello di computer che utilizzi, sui periferali collegati, e sulla natura del problema. Alternativamente, puoi telefonare direttamente alla Gremlin al numero (0742) 753423, assicurandoti di avere tutti i dati di cui sopra a portata di mano.