

RALLY CROSS CHALLENGE

Rally Cross ist der härteste und der am meisten herausfordernde Motorsport. Das Können und das Temperament des Fahrers sind ebenso wichtig wie die Geschwindigkeit und Manövrierfähigkeit des Wagens. **RALLY CROSS CHALLENGE** bietet nicht nur realistische Steuerung des Fahrers, sondern ermöglicht es Ihnen, Fahrer durch Computer-Fahren mit verschiedenen Können und Erfahrung ersetzt werden.

JAHRE DER SPIELER

JAHRE : ST - IBM 4

AMSTRAD - CBM 64 - SPECTRUM - MSX 2

STEUERUNGEN

J/RS - JOYSTICK ; C.S. - TASTATUR

4 Spieler : 4 Joysticks mit SPECIAL ADAPTOR

2 Spieler : C.S. 1 & 2 ; J/RS : C.S. 1 & 2 ; No. 1 - 2

2 Spieler : C.S. 1 & 2 ; J/RS : No. 1 - 2

2 Spieler : Joysticks oder J/RS und Tastatur oder Tastatur

1 Spieler : Joystick oder Tastatur

LADEN

WARNUNG: Achten Sie darauf, dass die Diskette nicht **SCHNEIDGESCHÜTZT** IST.

AMIGA: Legen Sie die Diskette ein, wenn der Computer die **WORK BENCH** verlangt.

ST: Legen Sie die Diskette ein, und schalten Sie den Computer ein.

IBM, MS DOS: Laden Sie **RALLY** ein und drücken Sie **ENTER**.
CBM64 - SPECTRUM - AMSTRAD - Das Programm befindet sich auf einer Seite der Cassette und alle Formate sind ebenfalls auf dem selben Band. Wenn das Programm geladen ist, wählen Sie den Spieler. Drücken Sie die Cassette ein und drücken Sie **PLAY**. Wenn die Diskette **Speicher** der die Memory I/O, aufgenommen kann geladen werden, erscheint **STOP TAP** auf dem Monitor. Stecken Sie die Cassette in den Adapter des Mitschreibers um weitere Bänder zu laden. Wenn **Break 1** neu geladen werden muss, spielen Sie die Cassette zurück.

IBM (Kass.) : Laden Sie **LOAD** ein, und drücken Sie **RETURN**.

(Disk.) : Laden Sie **LOAD** ein, und drücken Sie **RETURN**.

AMSTRAD (Kass.) : Drücken Sie **CONTROL** und die Taste **ENTER** fünfmal.

(Disk.) : Laden Sie **PLAY** Disk ein und drücken Sie **ENTER**.

SPECTRUM (Kass.) : Laden Sie **LOAD** ein, und drücken Sie **ENTER**.

(Disk.) : Drücken Sie **ENTER** am **LOADER**.

MSX : Laden Sie nur **CAS** ein, und drücken Sie **ENTER**.

SPIELANLEITUNG

Die Herausforderung beginnt auf der ersten Rennstrecke. Am Ende des Rennens wird der langsamste Fahrer durch einen computer-gesteuerten Fahrer ersetzt. Die persönlichen Eigenschaften der Computerfahrer reichen von vorzüglich bis katastrophal, und es gibt auch einige Dreifachgänger. Dieser Mann reist von Anhängern der Expertenreise. Mit einer Kombination von Charakter, Können und Erfahrung erreichen eine Reihe von Fahrern, die für die Spieler eine beeindruckende Herausforderung bieten. Entsprechend der Platzierung erhält der Erste, der Zweite und der Dritte jeweils 4, 2, und 1 Punkt. Mit diesen Punkten kann entweder die Leistung des Wagens oder die Leistung der Box verbessert werden.

OPTIONEN

Auf dem Commodore erscheint für jeden Spieler ein Fortschrittsbar. Auf jedem Monitor werden 7 Bänder dargestellt.

FUNKTION DER RENNHANDLUNG

1. **TURBO** - Jede Einheit erhöht zusätzliche Beschleunigung, wobei die pure Erweiche der Höchstgeschwindigkeit herabgesetzt Zeit verringert wird.

2. **STEUERUNG** - Jede zusätzliche Einheit verbessert die Steuer-angabe und maximale Steuerung.

3. **STRASSENHAFTUNG** - Verbessert das Fahrverhalten des Wagens, wodurch hohe Geschwindigkeiten in Kurven möglich sind.

4. **RECHTFÄHRIGKEIT** - Erhöht die Höchstgeschwindigkeit des Wagens.

5. **REPARATURLEISTUNG** - Verbessert die Leistung der Box, wodurch Reparaturen verringert werden.

6. **BREMSEN** - Die Bremsleistung wird verringert.

7. **GO** - Eine Multifunktions-Taste um

a) anzuzeigen, dass die Wahl beendet ist.
 b) die Steuerungsmethode des Wagens zu ändern. Es gibt drei Methoden der Steuerung des Wagens. Wählen Sie hierzu **STEUERUNG DES WAGENS**.

STEUERUNG DER BOXEN

Bewegen Sie den Joystick nach links oder rechts um eine Reihe auszuwählen. Bewegen Sie den Joystick nach oben oder unten um die Funktion der Vorkurs-Gruppe-Klassen zu ändern.

GO - Bewegen Sie den Joystick nach um 1 oder vorgegebene Steuerungsmethode des Wagens) anzuzeigen. Drücken Sie den Feuerknopf um die Steuerung auf 2 oder 3 oder zurück auf 1 zu erhalten.

Bewegen Sie den Joystick rund um ein **GO** anzuzeigen. Mit einem Druck des Feuerknopfes ist die Wahl beendet. Das Monitorbild schaltet sich **MSX**.

Das Monitorbild stellt statische Information wie Meilenlage, Krebs, Computerfehler usw. dar.

Wenn alle Spieler die Wahl **BEENDET** haben, checken Sie den Feuerknopf um das **OPTIONENBLATT** zu verlassen.

STEUERUNG DES WAGENS

SPIELER 1 **SPIELER 2** **SPIELER 3** **SPIELER 4**

AMIGA - ST : ROT BLAU GRÜN GELB

IBM-CBM64-AMSTRAD : ROT BLAU

SPECTRUM - MSX : 1 2

STEUERUNGS-OPTIONEN

OPTION 1 **OPTION 2** **OPTION 3**

NACH LINKS DREHEN : LINKS LINKS LINKS

NACH RECHTS DREHEN : RECHTS RECHTS RECHTS

BESCHLEUNIGEN : HALB SAUF AUTOMATISCH

BREMSEN : RUMPTER FERNSTEUERUNG FERNSTEUERUNG

HANDREISE : RUMPTER FLUMER RUMPTER FERNSTEUERUNG

START DES RENNENS

Nur dann, wenn alle Selektionen auf dem **OPTIONENBLATT** beendet wurden, ist, alle Monitore ausgeschaltet sind, wird die nächste Rennstrecke gezeigt. Der Countdown beginnt. Beschleunigen Sie die Wagen sobald grün angezeigt ist. Warten Sie bis der Start nicht beginnt.

BEWACHEN Sie, wie das Spiel beendet ist, wenn der schnellste Fahrer **ELIMINIERT** wurde. **WIEL GLÜCK!**

©1989 AMCO SOFTWARE LTD.

RALLY CROSS CHALLENGE

Rally Cross is the toughest and most challenging of motor car sports. The skills and temperament of the driver are as important as the power, speed and manoeuvrability of the car. **RALLY CROSS CHALLENGE** tests the temperament and driving skills of the players as the deflated drivers are gradually replaced by computer drivers of increasing skill and experience.

NUMBER OF PLAYERS

JAHRE : ST - IBM 4

AMSTRAD - CBM 64 - SPECTRUM - MSX 2

CONTROLS

J/RS - JOYSTICK ; C.S. - KEYBOARD

4 Players : 4 Joysticks using SPECIAL ADAPTOR

2 Players : C.S. 1 & 2 ; J/RS : C.S. 1 & 2 ; No. 1 - 2

2 Players : Joysticks or J/RS and Keyboard or Keyboard

2 Players : Joysticks or J/RS and Keyboard or Keyboard

1 Player : Joystick or Keyboard

LOADING

WARNING: Ensure that the disc is **WRITE PROTECTED** at all times. AMIGA: Insert the disc when the computer asks for the **WORK BENCH**. ST: Insert the disc and Switch on the computer.

IBM, MS DOS: Type **RALLY** and press the **ENTER** key.

CBM64 - SPECTRUM - AMSTRAD - The program is recorded on one side and all the tracks are recorded on the other side. When the program has loaded, use the player. Turn over the tape and press the play button. When the number of tracks the memory can accommodate are loaded, **STOP TAP** message will be displayed. Stop the tape. Follow screen instructions to load further tracks. If the track 1 has to be re-loaded, reverse the tape.

IBM (Cass.) : Type **LOAD** and press the **RETURN** key.

(Disk.) : Type **LOAD** and press the **RETURN** key.

AMSTRAD (Cass.) : Press **CONTROL** and press the **ENTER** key repeatedly.

(Disk.) : Press **PLAY** and press the **ENTER** key.

SPECTRUM (Cass.) : Type **LOAD** and press the **ENTER** key.

(Disk.) : Press **ENTER** on **LOADER**.

MSX : Type **Run CAS** and press the **ENTER** key.

PLAYING INSTRUCTIONS

The challenge starts on the first track. At the end of the race the last placed competitor is replaced by a computer controlled driver. The computer drivers personalities range from cautious to reckless and have a few rare devils in their seats. Their skills range from novice to expert. A combination of character, skills and experience creates a range of drivers to provide an ever increasing challenge to the players. The First, Second and Third placed players are awarded 4, 2 and 1 points respectively. These points can be used to enhance the player's car or improve pit efficiency.

OPTION PAGE

The option page displays a T.V. monitor for each player. Each monitor has 7 icon displays at the bottom.

ROOM DISPLAY - FUNCTION

1. **TURBO** - Each unit gives extra acceleration, reducing the time required to reach TOP speed.

- 2. STEERING** - Each axis unit increases the rate of steering and maximum steering.
- 3. TRACTION** - Improves the road holding capabilities of the car, allowing the player to maintain high speeds round the bends.
- 4. AERODYNAMICS** - Increases the TOP speed of the car.
- 5. REPAIR TIME** - Improves the pit efficiency, reducing the pit stop times.
- 6. BRAKES** - Reduces the braking distance.
- 7. GO** - A multi-function icon used for:
 - a. Signify that selection is over.
 - b. Change car characteristics. There are 3 methods of controlling the car. See CAR CONTROL, for fuller description.

ICON CONTROL

Move J/S left or right to highlight the icon, I Move J/S up or down to change the units of the characteristics icons.
 GO - Move J/S up to display 1. By default car control method Press F.B. to change to 2 or 3 or back to 1.
 Move J/S down to display GO. Press F.B. to end selection. The monitor screen will switch OFF.
 The monitor screen shows useful information like the weather, credits computer shows, etc.

When all players have COMPLETED the selection, press F.B. to EXIT the OPTION page.

CAR CONTROL

	PLAYER 1	PLAYER 2	PLAYER 3	PLAYER 4
JAMICA - ST	RED	BLUE	GREEN	YELLOW
IBM-CBM 64-AMSTRAD	RED	BLUE	-----	-----
SPECTRUM - MIX	1	2	-----	-----

CONTROL OPTIONS

	OPTION 1	OPTION 2	OPTION 3
TURM LEFT	LEFT	LEFT	LEFT
TURM RIGHT	RIGHT	RIGHT	RIGHT
ACCELERATE	UP	UP	AUTOMATIC
BRAKE	DOWN	F.B.	F.B.
ROAD BLOCK	F.B.	DOWN	DOWN/F.B.

STARTING RACE

Only when all the selections have been made on the OPTION page (i.e. all monitor screens switched off) the next track to be raced is shown. The count down starts. As soon as the lights go GREEN, Accelerate the car to start the race. Prudence start is penalised.

REMEMBER, the last placed contestant is ELIMINATED

GOOD LUCK

AMCO SOFTWARE LTD.

WARNING: The graphics, artwork, code, sound effects and the instructions are copyright of AMCO SOFTWARE LTD. The picture must not be reproduced by any means without the prior written permission of AMCO SOFTWARE LTD. All rights reserved.
 Published by AMCO SOFTWARE LTD, 4-50 Burnham Trading Estate, Luton Road, Bedford, Beds. MK1 1BN
 Program: Amiga - ST - IBM to Ultra Graphics.
 IBM 64 - Spectrum - Amstrad - MIX by Engine Variation.
 SPECTRUM - 4 Joystick Adapter available from Microsoft, Truarc, Connect.

RALLY CROSS CHALLENGE

Il Rally Cross Challenge è il più intenso ed impegnativo degli sport automobilistici. L'abilità ed il temperamento del guidatore potranno mettersi alla prova. La velocità e le manovre della macchina. Il RALLY CROSS CHALLENGE misura gradualmente il temperamento e l'abilità nel guidare del giocatore, perché i giocatori hanno senza risparmio del guidatore del computer, che sono sempre più abili ed esperti del giocatore.

NUMERO DI GIOCATORE

JAMICA - ST - IBM 4
 AMSTRAD - CBM64 - SPECTRUM - MIX 3

CONTROLLO

J/S = joystick F.B. Pulsante di fuoco
 4 joystick : il joystick con speciale rivelatore
 Player 1 e Player 2 : joystick Player 3 e Player 4 : tastiera
 3 joystick : Player 1 e Player 2 : joystick, Player 3 : tastiera
 2 joystick : joystick e joystick e tastiera e tastiera
 1 joystick : joystick e tastiera

CARICAMENTO

Attenzione! Assicurarsi che il disco sia SEMPRE protetto.
 Anche mentre il disco quando il computer chiede il INFORMATION.
 ST: Inserire il disco e poi premere il computer.
 IBM: Involocare il DISCO. Premere RALLOX e premere il tasto ENTER.

CBM64 - SPECTRUM - AMSTRAD: Il programma registrato su un lato, mentre tutti i dischi sono registrati sull'altro lato. Quando il programma ha caricato, premere il registratore. Girare la cassetta e premere il tasto PLAY.
 Quando il numero di circuiti che la memoria può ricevere è caricato, apparirà il messaggio STOP TIME. A questo punto fermare il registratore. Seguire le istruzioni che appariranno sulla schermata (colore i circuiti successivi. Se il circuito 1 deve essere montato, avvolgere il nastro.

IBM 64 (Cassette) : scrivere LOAD e premere il tasto RETURN.
 (Disk) : scrivere LOAD "A", e premere il tasto RETURN.
 AMSTRAD (Cassette) : premere contemporaneamente i tasti CONTROL ed ENTER.

(Disk) : scrivere RUN "A" e premere il tasto ENTER.
 SPECTRUM (Cassette) : scrivere load" e premere il tasto ENTER.
 (Disk) : premere il tasto ENTER ed avvitare.

MIX : scrivere RUN "CAS" e premere il tasto ENTER.

ISTRUZIONI PER IL GIOCO

La sfida inizia subito che una gara. All'inizio della gara l'ultimo del momento risultante da un confronto effettuato dal computer. I concorrenti guidati dal computer si classificano dal "primario" allo "specialista", ma i quali 0 sono da veri seni del vittoria. Le loro stime sono classificate dal "impetuoso" al "regolare". Una combinazione di carattere, abilità ed esperienza con una serie di concorrenti per fornire al giocatore una gara sempre più coinvolgente. Ai concorrenti che giungono in Prima, Seconda e Terza posizione vengono assegnati rispettivamente 3, 2 e 1 punto. Quelli punti possono essere usati per migliorare l'auto del concorrente e per aumentare l'efficienza del suo.

PAGINA DELLE OPZIONI

La pagina delle opzioni mostra un monitor F.B. per ogni giocatore. Ogni monitor ha 7 icone in basso.

FUNZIONE DELLE ICONE

- 1. TAIRO** - Ogni unità da acceleratori extra, riducendo il tempo richiesto per raggiungere la massima velocità.
- 2. QUARTE** - Ogni unità extra incrementa le capacità della macchina di aggirare i curve.
- 3. TRAZIONE** - aumenta la capacità di tenuta di strada della macchina, permettendo al guidatore di mantenere un'alta velocità anche in curva.
- 4. AERODINAMICA** - riduce la più alta velocità della macchina.
- 5. TEMPO PER LE RIPARAZIONI** - aumenta l'efficienza del suo, riducendo il tempo di fermata.
- 6. FREM** - riduce la distanza di frenata.
- 7. GO** - un'icona con diverse funzioni per:
 - a. Indicare che la selezione è finita.
 - b. Cambiare il modo di controllo della macchina. Esistono tre modi per controllare l'auto vedi CONTROLLO DELLA MACCHINA. (Cfr. Control per spiegazioni più dettagliate).

CONTROLLO DELLE ICONE

Mostrare il joystick a sinistra e a destra per illuminare l'icona. Muovere il joystick in alto o in basso per cambiare la unità della icona (selezionata).
 GO - muovere il joystick verso l'alto per scrivere 1, il metodo standard di controllo della macchina. Premere F.B. per selezionare il controllo Dual 2, o verso per tornare all'1.

Muovere il joystick verso il basso per scrivere GO. Premere F.B. per aprire la selezione. Le icone del monitor si spengono.
 Lo schermo del monitor si mostra informazioni utili come il tempo (consecutivo), i "media", i concorrenti del computer, eccetera.

Quando tutti i concorrenti hanno completato la SELEZIONE, premere F.B. per uscire dalla pagina delle OPZIONI.

CONTROLLO DELLA MACCHINA

	PLAYER 1	PLAYER 2	PLAYER 3	PLAYER 4
JAMICA - ST	Joystick	Joystick	Joystick	Joystick
IBM - CBM 64 - AMSTRAD	Joystick	Joystick	Joystick	Joystick
SPECTRUM - MIX	1	2	3	4

CONTROLLO DELLE OPZIONI

	OPZIONE 1	OPZIONE 2	OPZIONE 3
Sinistra a sinistra	Sinistra	Sinistra	Sinistra
Giusto a destra	Destra	Destra	Destra
Accelerare	UP	UP	AUTOMATIC
Frenata	DOWN	F.B.	F.B.
Frenata mano	F.B.	DOWN	DOWN + F.B.

PER MAGGIORE

Solo quando sono state fatte le selezioni sulla pagina delle OPZIONI, come ad esempio, quando tutti gli schermi sono spenti, viene mostrata il gara seguente che comincia. Inizia l'auto alla massima RPM appena apponibile fuori VENTIL, accelerando ed inizia la gara. Tutte le partite viene penalizzate.

RECORDS: l'ultimo concorrente arrivato è ELIMINATO. BUONA FORTUNA.