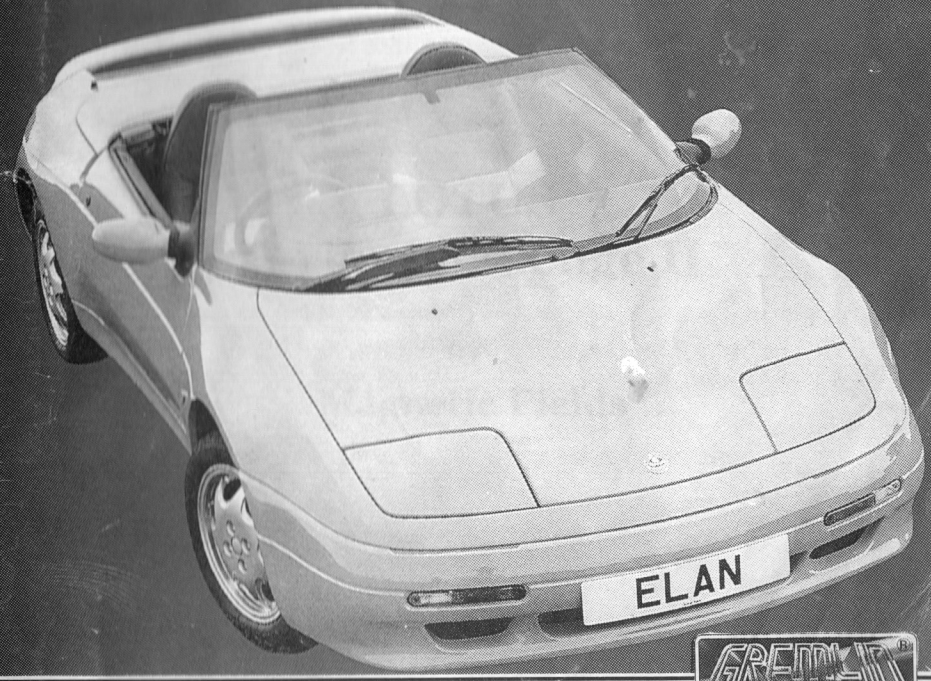
Gremlin Graphics Software Limited,
Carver House,2- 4 Carver Street,Sheffield,S1 4FS.
Telephone (0742) 753423

LOTUS

TURBO CHALLENGE 2





presents

LOTUS
Turbo Challenge II

by

Magnetic Fields

Loading Instructions

Commodore Amiga
1. Turn on your computer and monitor.
2. Plug your joystick into port number 2.
3. Insert your Lotus II game disk into the default disk drive.
The game will now load automatically.

Atari ST
1. Insert your Lotus II game disk into the default disk drive.
2. Plug your joystick into port number 1.
3. Turn on your computer and monitor. The game will now load automatically.

Lotus Turbo Challenge II

For Gremlin Graphics, Lotus Esprit Turbo Challenge has been one of our most successful titles ever. It has met with both critical and commercial acclaim, and when we released it, we thought 'What can you do to beat that?' We didn't think that we could add anything, but the people who bought Lotus Esprit told us differently. Within days of the original release, we were receiving bundles of mail that said 'Brilliant game, but what if....'



What if we introduced a full screen single player mode?
What if we introduced a machine to machine link up allowing up to four players?
What if we added more cars? Oncoming traffic? Weather conditions? City Driving? Night Driving? Fog?

Now's your chance to find out.....

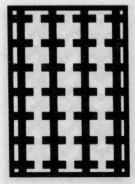
Playing Lotus Turbo Challenge II

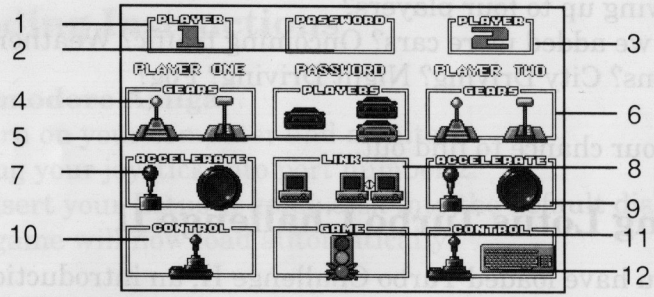
Once you have loaded Turbo Challenge II, an introduction sequence will begin. Hit the fire button on your joystick to skip past this. The next thing presented on screen will be the main options screen. To alter anything , simply move your joystick around. The red box will move around, and whichever option is currently surrounded by the red box is the available option. Most options offer two choices, and pressing fire when an option is highlighted will flip between the two.

The following options are offered

Player One Name(1)
If you wish to change the name, simply highlight this option and type in your new name.

Password(2)
To enter a password, highlight this option and type in a new password.

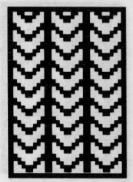




Player Two Name(3)
As for Player One.

Acceleration for Player One(7)
This allows you to chose wether pushing forward, or pushing the fire button, will accelerate your car. The effect this has on the other controls is as follows

	Forward Accel	**Fire Button Accel**
Accelerate:	Forward	Fire Button
Brake:	Back	Back
Steer left	Left	Left
Steer Right	Right	Right
Change Up	Forward and Fire	Forward
Change Down	Backward and Fire	Backward



Other Keys
F10 Pause. Esc Restart game.

One or Two Players(5)
Chose number of players. How to chose more than

two players for link up games, and full screen two player games is explained later.

Acceleration for Player Two(9)
As player one.

Manual/Automatic Gears: Player One(4)
Player one choses gear type.

Two Computer Link Up(8)

Manual/Automatic Gears: Player Two(6)
Player Two choses gear type.

Player one Control(10)
Joystick only for player one, so this is non functional.

Start Game(11)
Chosing this option and pressing fire will take you to the first stage of the race with all the current options.

Player two Control(12)
Player two can either use a joystick in the second port, or the computer keyboard. If the keyboard is chosen, the following keys are used to control the car.

Forward	L
Backward	,
Left	Z
Right	X
Fire	Space Bar



Stages and Checkpoints

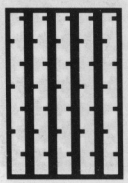
The game is played over a number of stages, eight in total, each one made up of a number of checkpoints, which will vary between six and ten, depending upon the stage. The player must reach the next designated checkpoint within the allotted time in order to continue racing. The objective, obviously, is to reach the final checkpoint on any stage ahead of your opponents, and within the given time.

Each stage takes place in a different part of America, and each has a password which will allow you to start on that stage in future races. Each has it's own hazards and dangers, from ice to giant boulders.The stages, which will also determine wether you drive a Lotus Esprit or a Lotus Elan, are in the following order.

The Stages

Forest: Five Checkpoints

Dense trees line this stage, and you will find water, trees and logs strewn across the track. Hitting a log, however, will cause the car to do a spectacular jump, which can be used for overtaking or jumping over other hazards.



Night: Seven Checkpoints

The darkness will be your biggest enemy, as it will make the track beyond a certain distance obscure to you. This stage also contains some long tunnels, but it is a relatively fast section of the race.

Fog: Eight Checkpoints

Unlike this one. This is one of the more difficult stages, with fog serving to obscure your vision to a very high degree. Low visibility and twisting roads will make this section very difficult.

Snow: Six Checkpoints

Trees and bushes could again prove to make the going difficult on this section. Add to this the driving snow, ice patches and lighter than light steering, and you know you've got a challenge on your hands.

Desert: Ten Checkpoints

Not the easiest surface to race on. Try to stick to the centre of the road, where there is less sand to clog up your car. Towards the edge there will be more sand, and in some places small sand drifts will prove hazardous.

City: Eight Checkpoints

There are two lanes in this stage, and it's up to you whether you want to take chances- If you cross over into the right hand lane, there will be less traffic going in your direction, but a lot more coming towards you. This is very difficult. In addition, there are also lorries crossing your path at the intersections. You could avoid them, but managing to drive underneath them will earn you extra points.



Marsh: Ten Checkpoints
Oil and Water make the going tough, but on this stage you'll be given some help in the shape of green time bonuses to be found on the road

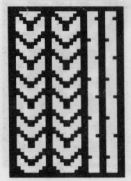
Storm: Six Checkpoints.
Wild rain, thunder and lightning serve to slow you, but again there's extra help on hand for the final stage of the race. Red turbos, which are activated as soon as you pick them up, will give you an extra burst of speed.

Racing

If you chose one player, then you will be presented with a full screen view of the first section once it has loaded. The screen layout is as follows:

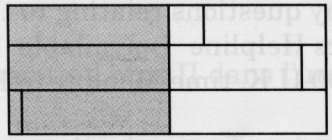
Your speed is indicated in the top left hand corner of the playing screen, with your revs directly underneath, and your gear underneath this. In the top right hand corner is your score, with the relative position indicator if your are in multi-player mode below this, and your time remaining beneath this.

Two/Three/Four Player Options



If you chose a multiple player option, another icon will appear on the screen underneath your score. This indicates the positions of the other players relative to you. Look at the example shown here, which is Player One in a four player game. The central vertical bar represents the position of

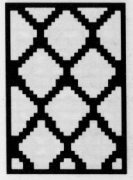
Player One, and so any player to the right of this is in front of Player One, and anyone to the left is behind. . As it is shown here, it indicates that Player Two, forward of the central bar, is just in front of Player One. Player Three is leading, and Player four is in last position. In multi player mode, if one player finishes a stage, then all players willbegin the next stage, regardless of performance on the last.



Linking Two Computers

Linking two computers is possible with Lotus II. Two Amigas or two ST's can be linked, offering a number of new opportunities. Obviously, each machine will need a copy of Lotus II. Two players can now race, each with a full screen view. Alternatively, three or even four players can race simultaneously with a split screen view.

You will need to purchase a null modem cable to link the serial ports of the two computers. There is a form on page 39 which allows you to buy a null modem cable direct from Gremlin for just £9.99. Once the two computers are connected to each other, you need do no more, except select the two computer link up option indicated on the main menu above. If you wish to have three players, select one player on



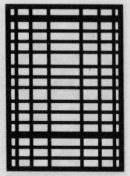
one computer, and two player on the other. Obviously, if you wish to have four players, then you select two player on both machines.

Any Problems?

If you have problems loading Lotus II, then return it to your retailer, or to Gremlin Graphics at the address on the packaging. If you have any questions relating to the game, then the Gremlin Graphics Helpline is available between the hours of 2.00 and 4.00 U.K. time Monday to Friday, on 0742 753 423.

Copyright Notice

Copyright 1991 Gremlin Graphics Software Limited. Copyright 1991 Magnetic Fields Software Limited. All Rights Reserved. This manual and the information contained on the floppy disks are copyrighted by Gremlin Graphics Limited. The owner of this product is entitled to use the product for his or her own personal use only. No one may transfer, give or sell any part of the manual, or the information on the disk without the prior permission of Gremlin Graphics Software Limited. Any person or persons reproducing any part of the program, in any media, for any reason, shall be guilty of copyright violation, and subject to civil liability and the discretion of the copyright holder.



Instructions De Chargement

Commodore Amiga

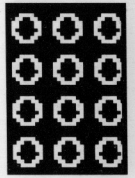
1. Mettez en marche l'ordinateur et le moniteur.
2. Connectez la manette de jeu au port numéro 2.
3. Insérez la disquette Lotus II dans l'unité de lecture implicite. Le chargement du jeu se fait automatiquement.

Atari ST

1. Insérez la disquette Lotus II dans l'unité de lecture implicite.
2. Connectez la manette de jeu au port numéro 2.
3. Mettez en marche l'ordinateur et le moniteur. Le chargement du jeu se fait automatiquement.

Lotus Turbo Challenge II

Pour nous, à Gremlin Graphics, Lotus Esprit Turbo Challenge représente le titre qui a rencontré le plus de succès. La réussite commerciale a été de pair avec les louanges des critiques et lors de son lancement nous nous disions: "Que peut-on faire de mieux?". Nous ne pensions pas pouvoir l'améliorer, et pourtant, ceux qui ont acheté Lotus Esprit nous ont convaincu du contraire. Quelque jours ont suffi après le lancement pour recevoir des piles de lettres du genre: "Superbe jeu, mais vous ne pourriez pas....."

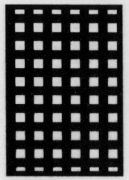


Vous ne pourriez pas introduire un mode plein écran pour jeu en solitaire? Vous ne pourriez pas introduire un lien d'ordinateur à ordinateur qui permettrait à quatre joueurs de jouer simultanément?
Vous ne pourriez pas ajouter d'autres voitures? De la circulation dans les deux sens? Des changements météo? De la conduite en ville? De la conduite de nuit? Du brouillard?

Voyez le résultat...

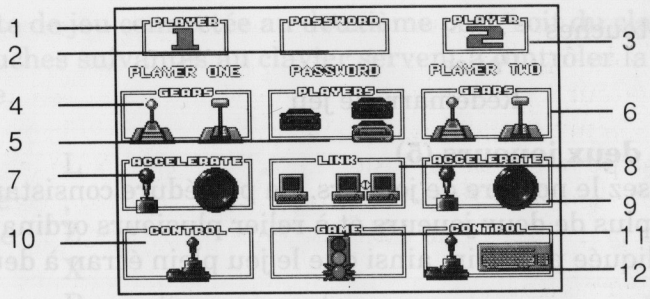
Le Jeu

Une fois le chargement de Turbo Challenge II effectué, la séquence d'introduction commence. Appuyez sur le bouton Feu de la manette de jeu si vous voulez sauter cette partie. L'écran d'options principal s'affiche alors à l'écran. Pour changer une option, il suffit de faire bouger la manette de jeu pour déplacer le rectangle rouge. L'option disponible est encadrée de rouge. Vous avez en général deux choix possibles par option et vous passez de l'un à l'autre en appuyant sur le bouton Feu de la manette de jeu quand l'option est en surbrillance.



Les options sont les suivantes:

Joueur Numéro 1(1)
Pour changer de nom, il suffit de mettre en surbrillance cette option et de taper le nouveau nom.

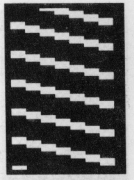


Mot de Passe (2)
Pour entrer le mot de passe, mettez cette option en surbrillance et tapez un nouveau mot de passe.

Joueur Numéro 2 (3)
Comme pour le joueur numéro 1.

Accélération pour Joueur Numéro 1(7)
Vous pouvez choisir d'accélérer, soit en avançant, soit en appuyant sur le bouton Feu. L'effet produit sur les autres contrôles est le suivant:

	Accel Avant	**Accel Feu**
Accélérer	Avant	Bouton Feu
Freiner	Arrière	Arrière
Vers gauche	Gauche	Gauche
Vers Droite	Droite	Droite
Change Up	Avant et Feu	Avant
Change Down	Arrière et Feu	Arrière



Autres touches	
F10	Pause
Esc	Redémarre le jeu

Un ou deux joueurs (5)
Choisissez le nombre de joueurs. La procédure consistant à choisir plus de deux joueurs et à relier plusieurs ordinateurs est expliquée plus loin, ainsi que le jeu plein écran à deux joueurs.

Accélération pour Joueur Numéro 2 (9)
Comme pour le joueur Numéro 1.

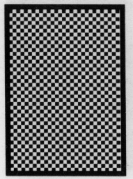
Vitesses Manuel/Automatique: Joueur Numéro 1 (4)
Le joueur Numéro 1 choisit le type de vitesse.

Relier deux ordinateurs (8)

Vitesses Manuel/Automatique: Joueur Numéro 2 (6)
Le joueur Numéro 2 choisit le type de vitesse.

Joueur Numéro 1 Contrôle (10)
Seulement la manette de jeu pour le joueur numéro 1.

Démarre le jeu (11)
Choisissez cette option et appuyez sur Feu pour démarrer la première étape de la course avec les options existantes.



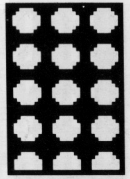
Joueur Numéro 2 Contrôle (12)
Le joueur Numéro 2 peut se servir, soit d'une manette de jeu connectée au deuxième port, soit du clavier. Les touches suivantes au clavier servent à contrôler la voiture.

Avant	L
Arrière	,
Gauche	Z
Droite	X
Feu	Barre d'espacement

Stades et Etapes

Le jeu consiste en un certain nombre de stades (au total: 8) comportant chacune un nombre d'étapes, qui varie selon les stades de six à dix. Il faut que le joueur atteigne l'étape suivante dans le temps qui lui est imparti s'il veut pouvoir continuer la course. L'objectif est donc d'atteindre avant vos adversaires l'étape finale de chaque stade, et ceci dans le temps donné.

Chaque stade se situe dans une région différente d'Amérique et comporte un mot de passe vous permettant de démarrer la course à cet endroit lors d'un autre jeu, si vous le désirez. Chacun comporte ses propres dangers allant du verglas aux rochers géants. Les stades au cours desquels il vous sera attribué de conduire une Lotus Esprit ou une Lotus Elan, figurent dans l'ordre suivant:



Les Stades

Forêt: Cinq Étapes

Dans ce stade, vous trouverez des arbres de chaque côté, ainsi que des obstacles sur la route du genre troncs d'arbre, bûches et flaques d'eau.

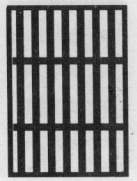
Si vous percutez une bûche, la voiture fera une embardée spectaculaire, ce qui peut être utile pour doubler ou bien sauter par-dessus des obstacles.

Nuit: Sept Étapes

L'obscurité est ici votre plus grande ennemie car vous ne pouvez pas voir la route à distance. Vous rencontrerez également de grands tunnels, mais dans l'ensemble cette section de la course est assez rapide.

Brouillard: Huit Étapes

Ce n'est pas le cas pour celle-ci qui s'avere l'une des sections les plus difficiles de la course. Le brouillard réduit dramatiquement votre champ de vision. La mauvaise visibilité combinée avec des routes sinueuses rend la conduite très difficile.



Neige: Six Étapes

Arbres et arbustes contribuent ici encore à rendre votre progression malaisée. Ajoutez-y la neige en rafale, les plaques de verglas et coiffez le tout d'une direction très capricieuse: vous avez là un challenge à surmonter.

Désert: Dix Étapes

Ce n'est certainement pas la surface sur laquelle on roule le plus facilement. Essayez de garder le milieu de la route car c'est l'endroit où il y a le moins de sable. Sur les côtés de la route se trouve le plus de sable et des petites dunes qui pourraient s'avérer dangereuses.

Ville: Huit Étapes

Deux voies dans ce stade et c'est vous qui décidez de prendre des risques ou non. Si vous roulez sur la voie de droite, il y aura moins de circulation dans votre sens, mais plus de voitures dans le sens inverse qui se dirigent sur vous. Extrêmement difficile à manoeuvrer. Vous rencontrerez également des camions en train de traverser aux intersections. Vous pouvez les éviter, mais si vous arrivez à passer en-dessous vous gagnerez des points supplémentaires.

Marais: Dix Étapes

L'huile et l'eau ne vous facilitent pas la tâche, mais on vous offrira de l'aide à ce stade: vous trouverez sur la route des bonus de temps.

Tempête: Six Étapes

La pluie torrentielle, le tonnerre et les éclairs ralentissent beaucoup votre avance, mais on vous offre de l'aide pour ce dernier stade de la course: des turbos rouges qui s'activent dès que vous les prenez et qui vous donnent un regain de vitesse.



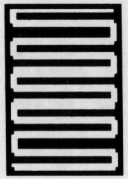
Course

Si vous avez choisi un seul joueur, la première section après le chargement s'affichera en plein écran. L'écran est organisé ainsi:

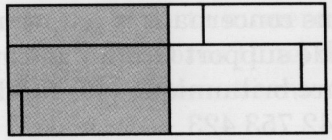
Votre vitesse s'affiche dans le coin supérieur gauche de l'écran de jeu, directement au-dessus du nombre de tours et de la vitesse utilisée. Votre score est situé dans le coin supérieur droit, directement au-dessus de l'indicateur de position relative (si vous êtes en mode multi-joueur) et du décompte de temps restant.

Options Deux/Trois/Quatre joueurs

Si vous avez choisi l'option de jeu à joueurs multiples, une icône supplémentaire est affichée à l'écran en-dessous de votre score, pour indiquer la position relative des autres joueurs par rapport à vous. L'exemple ci-dessous est celui du Joueur Numéro 1 dans un jeu à quatre joueurs. La barre verticale centrale représentant la position du Joueur Numéro 1, tout joueur dont la position est plus à droite de celle-ci sera devant le Joueur Numéro 1, tandis qu'une position à gauche de celle-ci indique que le joueur se trouve derrière le Joueur Numéro 1. Dans l'exemple ci-dessous, le joueur Numéro 2 est placé devant le Joueur Numéro 1 (position de la barre à droite de la barre verticale centrale). Le Joueur Numéro 3 est en tête de la course, et le Numéro 4 en dernière position. En mode multi-joueurs, si l'un des



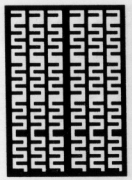
joueurs termine un stade, tous les joueurs commenceront le stade suivant, sans prendre en compte leur performance au dernier stade.



Relier Deux Ordinateurs

Vous avez la possibilité de relier deux ordinateurs avec Lotus II. Deux Amiga, deux Atari, ou bien un ST et un Amiga peuvent être ainsi reliés pour offrir des fonctions supplémentaires. Chaque ordinateur devra cependant avoir une copie de Lotus II. Ainsi, deux joueurs peuvent faire une course tout en ayant chacun une vue en plein écran. Trois ou même quatre joueurs peuvent faire une course en simultané avec une vue en demi-écran.

Afin de relier entre eux les ports série des deux ordinateurs, vous devez acheter un câble de type "modem nul". Une fois les appareils connectés l'un à l'autre, il suffit de sélectionner l'option du menu principal ci-dessus qui permet de relier deux ordinateurs. Avec trois joueurs, vous devrez sélectionner un joueur sur l'un des ordinateurs et deux joueurs sur l'autre. Par contre, pour avoir quatre joueurs, vous devrez sélectionner deux joueurs sur chaque ordinateur.

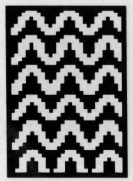


Vous avez des problèmes?

Si vous rencontrez des problèmes au cours du chargement de Lotus II, renvoyez votre exemplaire à votre fournisseur ou à Gremlin Graphics, dont l'adresse figure sur l'emballage. Pour toutes questions concernant le jeu, vous pouvez contacter le service de support Gremlin Graphics Helpline entre 2H et 4H (heure britannique), du lundi au vendredi, au numéro suivant: 0742 753 423.

Notice de Droits Réservés

Copyright 1991 Gremlin Graphics Software Limited. Copyright 1991 Magnetic Fields Software Limited. Tous droits réservés. Ce manual et l'information contenue sur les disquettes sont protégés par les droits d'auteur détenus par Gremlin Graphics Limited. L'acheteur de ce produit ne peut l'utiliser que pour son usage personnel. Il est formellement interdit de transférer, de donner ou de vendre tout ou partie de ce manuel, ou les informations contenues sur les disquettes sans obtenir au préalable la permission de Gremlin Graphics Software Limited. Toute reproduction de quelque partie que ce soit du logiciel, sous quelque forme et pour quelque raison que ce soit constituerait une violation des droits d'auteur et rendrait la ou les personnes qui s'en sont rendues coupables passibles de sanctions légales à la discrétion du détenteur desdits droits d'auteur.



Istruzioni Di Caricamento

Commodore Amiga

1. Accendere il computer e il monitor.
2. Collegare il joystick alla porta numero 2.
3. Inserire il disco del gioco Lotus II nel drive di default.

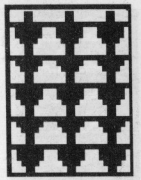
Il gioco verrà ora caricato automaticamente.

Atari ST

1. Inserire il disco del gioco Lotus II nel drive di default.
2. Collegare il joystick alla porta numero 1.
3. Accendere il computer e il monitor. Il gioco verrà ora caricato automaticamente.

Lotus Turbo Challenge II

Per noi della Gremlin Graphics, Lotus Esprit Turbo Challenge è stato uno dei giochi che ha riscosso un enorme successo, sia da parte della critica che dei rivenditori, per cui, quando lo lanciammo sul mercato, pensammo: "Cosa potremmo fare per migliorarlo ulteriormente?" Eravamo sicuri di aver raggiunto la quasi perfezione, ma la gente che aveva comperato Lotus Esprit ci spinse a fare ancora meglio. A soli pochi giorni dal rilascio, venimmo inondati da migliaia di lettere che dicevano "Il gioco è stupendo, ma cosa ne pensate a proposito...?"

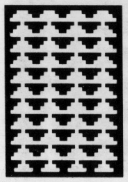


Dell'introduzione di un modo di gioco a tutto schermo per un solo giocatore?
Dell'introduzione di un collegamento tra macchine per permettere il gioco sino a quattro giocatori?
Dell'aggiunta di più automobili?
Del traffico proveniente in senso opposto?
Delle condizioni atmosferiche?
Della guida in città?
Della guida notturna?
Della nebbia?

Spetta a voi ora scoprire le nuove modifiche...

Giocare A Lotus Turbo Challenge II

Una volta caricato Turbo Challenge II, apparirà sullo schermo una sequenza introduttiva. Premete il pulsante Fire del vostro joystick per ometterla e passare allo schermo delle opzioni principali. Per apportare delle modifiche, muovete semplicemente il joystick sullo schermo. La casella rossa si sposterà e l'opzione circondata da essa diventerà l'opzione disponibile. La maggior parte delle opzioni vi offrono due possibilità di scelta per cui, se premete il pulsante Fire quando un'opzione viene evidenziata sullo schermo, potrete passare da una scelta all'altra.



Le opzioni disponibili sono:

Nome Del Primo Giocatore(1)
Se desiderate cambiare il nome, evidenziate semplicemente questa
opzione e digitate il nuovo nome.

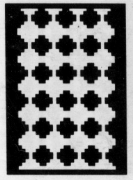
Password(2)
Per immettere una password, evidenziate questa opzione e digitate la password.

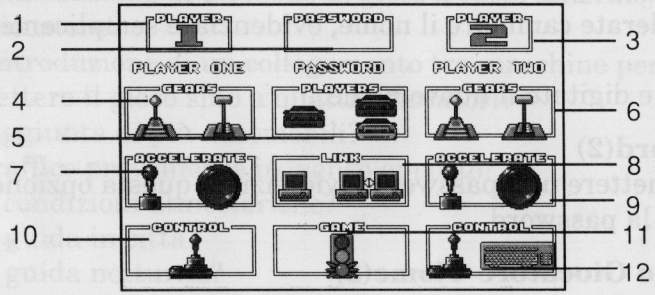
Secondo Giocatore Nome(3)
Come per il primo giocatore

Accelerazione Per Il Primo Giocatore(7)
Questa opzione vi permette di scegliere se lo spingere in avanti il joystick o premere il pulsante Fire farà accelerare la vostra vettura. L'effetto che questa funzione ha sugli altri comandi è il seguente:

	Accel. - Avanti	**Accel. - tasto Fire**
Accelerazione:	Avanti	Tasto Fire
Freno:	Indietro	Indietro
Sterzo a sinistra	Sinistra	Sinistra
Sterzo a destra	Destra	Destra
Marcia superiore	Avanti + Fire	Avanti
Marcia inferiore	Indietro + Fire	Indietro

Altri tasti
F10 Pausa. Esc Riavvio del gioco.



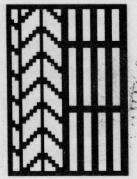


Uno O Due Giocatori(5)
Scegliete il numero dei giocatori. La selezione di più di due giocatori per il collegamento di più macchine e la modalità di gioco ad un solo giocatore verranno spiegate in seguito.

Come Per Il Primo Giocatore (9)
Come per il primo giocatore.

Cambio Manuale/automatico Delle Marce: Primo Giocatore(4)
Il primo giocatore sceglie il tipo di cambio.

Collegamento Di Due Computer(8)



Cambio Manuale/automatico Delle Marce: Secondo Giocatore(6)
Il secondo giocatore sceglie il tipo di cambio.

Comando Del Primo Giocatore(10)
Il primo giocatore usa solo il joystick.

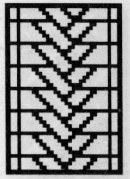
dell'America, e ad esso è stata assegnata una password che vi permetterà di iniziare da tale livello nelle corse future. Ciascun percorso presenta pericoli di varia natura, dal ghiaccio sul manto stradale a giganteschi massi che ostacolano il cammino. I circuiti, che determineranno il tipo di vettura da voi pilotata - una Lotus Esprit o una Lotus Elan - appaiono nel seguente ordine.

I Circuiti

Foresta: Cinque Punti Di Controllo
Una fitta foresta di alberi circonda questo circuito, sul quale troverete corsi d'acqua, alberi e tronchi. Se urterete contro un tronco, la vostra vettura compirà un salto spettacolare, che si rivelerà utile per superare o evitare altri pericoli.

Notte: Sette Punti Di Controllo
L'oscurità della notte rappresenterà il vostro peggiore nemico, in quanto renderà invisibile il tracciato oltre una certa distanza. Questo percorso presenta inoltre alcune lunghe gallerie, ma è in generale una sezione piuttosto rapida della corsa.

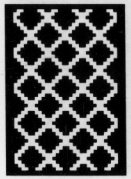
Nebbia: Otto Punti Di Controllo
Si tratta di uno dei circuiti più impegnativi, in quanto la vostra visibilità è seriamente compromessa dalla nebbia. A ciò si aggiungono strade tortuose, che rendono questa sezione estremamente difficile.



Neve: Sei Punti Di Controllo
Alberi e cespugli potrebbero nuovamente ostacolare la vostra guida in questa sezione. Se poi vi aggiungete la neve, le lastre di ghiaccio ed uno sterzo estremamente leggero, capirete di trovarvi di fronte ad una sfida non indifferente.

Deserto: Dieci Punti Di Controllo
Non si tratta sicuramente del circuito più facile su cui correre. Cercate di tenervi al centro della strada, dove la sabbia si accumula di meno e non penetra nella vostra vettura. Verso i bordi, ovviamente vi sarà più sabbia ed in alcuni punti, alcune slavine si riveleranno pericolose.

Città: Otto Punti Di Controllo
Questo circuito presenta due corsie e spetta a voi decidere in quale delle due correre. Se vi spostate nella corsia di destra, vi sarà un minore volume di traffico diretto nella vostra direzione, ma molte più macchine provenienti in senso opposto. E' una decisione estremamente difficile da prendere! Inoltre, agli incroci incontrerete vari camion che attraverseranno la strada: li potrete evitare, ma se riuscirete a passarci sotto vi aggiudicherete dei punti extra.



Palude: Dieci Punti Di Controllo
Olio e acqua vi ostacoleranno il cammino, ma in questo circuito vi verrà offerto aiuto sotto forma di bonus di tempo, di colore verde, che incontrerete strada facendo.

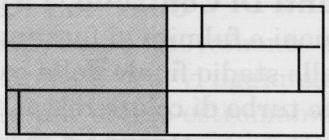
Temporale: Sei Punti Di Controllo
Pioggia a raffiche, tuoni e fulmini vi faranno rallentare ma, ancora una volta, nello stadio finale della corsa vi verrà offerto aiuto. Potenze turbo di colore rosso, attivate non appena le raccoglierete, vi aiuteranno a recuperare velocità.

La Corsa
Se scegliete il modo a un giocatore, una volta caricato il gioco la prima sezione apparirà a tutto schermo. La disposizione dello schermo sarà la seguente:

La vostra velocità è indicata nell'angolo superiore sinistro dello schermo di gioco, e sotto di essa appariranno i giri del motore e quindi la marcia. Nell'angolo superiore destro, verrà visualizzato il punteggio, il relativo indicatore di posizione se giocate con uno o più avversari, e quindi il tempo a vostra disposizione.

Opzioni di gioco a due/tre/quattrogiocatori
Se scegliete l'opzione di gioco a più giocatori, sullo schermo, al di sotto del punteggio, apparirà un'altra icona, indicante la posizione degli altri giocatori rispetto a voi. Osservate l'esempio qui sotto, che si riferisce al Primo giocatore in una partita a quattro. La barra verticale centrale rappresenta la posizione del Primo giocatore per cui, tutti i giocatori che si trovano alla sua destra hanno un vantaggio sul Primo giocatore, mentre coloro che



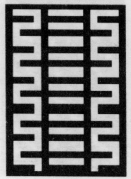


si trovano alla sinistra della barra sono ovviamente indietro nel gioco. Come viene qui indicato, il Secondo giocatore, a destra della barra centrale, supera di poco il Primo giocatore. Il Terzo giocatore è in testa alla corsa ed il Quarto giocatore è in ultima posizione. Nella modalità a più giocatori, se in giocatore termina un livello, tutti gli altri inizieranno al livello successivo, indipendntemente dalle loro performance in quello percedente.

Collegare Due Computer

Con Lotus II è possibile collegare due computer, siano essi due Amiga o due ST. Ovviamente, ogni macchina avrà bisogno di una copia di Lotus II. Due giocatori possono ora giocare disponendo ciascuno di uno schermo completo. In alternativa, tre o addirittura quattro giocatori possono darsi battaglia al tempo stesso, con uno schermo suddiviso.

Dovrete acquistare un cavo da modem del tipo "null" per collegare le porte seriali dei due computer. Una volta effettuato il collegamento, ciò che vi resta da fare è selezionare l'opzione relativa, indicata sul menu principale. Se desiderate giocare con tre giocatori, selezionate un giocatore su un computer e due sull'altro. Ovviamente, se desiderate giocare



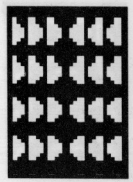
in quattro, selezionate due giocatori su entrambe le macchine.

Eventuali Problemi?

Se incontrate dei problemi nel caricare Lotus II, riportate la confezione al vostro rivenditore o inviatela alla Gremlin Graphics, all'indirizzo indicato sulla scatola. Se desiderate dei chiarimenti sul gioco, contattate la Gremlin Graphics Helpline dalle 14 alle 16 ora inglese, lunedì-venerdì, allo 0742 753 423.

Avviso Di Copyright

Copyright 1991 Gremlin Graphics Software Limited. Copyright 1991 Magnetic Fields Software Limited. Tutti i diritti riservati. I copyright di questo manuale e delle informazioni contenute sui dischetti sono di proprietà della Gremlin Graphics Limited. Il proprietario di questo prodotto ha diritto ad utilizzare lo stesso solamente per uso personale. E' proibito trasferire, cedere o vendere qualsiasi parte del manuale o delle informazioni su disco senza la previa autorizzazione della Gremlin Graphics Software Limited. La riproduzione di qualsiasi parte del programma, su qualunque dispositivo e per qualsiasi motivo verrà considerata violazione dei copyright e la/e persona/e in questione sarà/saranno soggetta/e a responsabilità civili e alla discrezione del proprietario dei copyright.



Laden Des Programms

Commodore Amiga
1. Schalten Sie Ihren Computer und den Bildschirm an.
2. Schließen Sie Ihren Joystick am Port Nr. 2 an.
3. Legen Sie Ihre Lotus II Diskette in das Laufwerk Ihres Computers. Das Spiel wird nun automatisch geladen.

Atari ST
1. Legen Sie Ihre Lotus II Diskette in das Laufwerk Ihres Computers.
2. Schließen Sie Ihren Joystick am Port Nr. 1 an.
3. Schalten Sie Ihren Computer und den Bildschirm an. Das Spiel wird nun automatisch geladen.

Lotus Turbo Challenge II

Lotus Esprit Turbo Challenge war für uns von Gremlin Graphics das bisher erfolgreichste Programm. Es fand sowohl kritischen als auch wirtschaftlichen Zuspruch. Als wir dies erkannten haben wir uns natürlich gefragt, was man den da noch besser machen könnte? Wir glaubten nicht, daß es da noch was zu ergänzen gäbe. Die Leute aber, die das Programm gekauft hatten, sagten uns etwas anderes. Innerhalb von Tagen nach Erscheinen des Programms erhielten wir bündelweise Post. Man schrieb uns: "Sagenhaftes



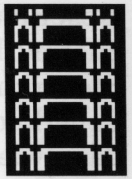
Programm, aber wenn ..."

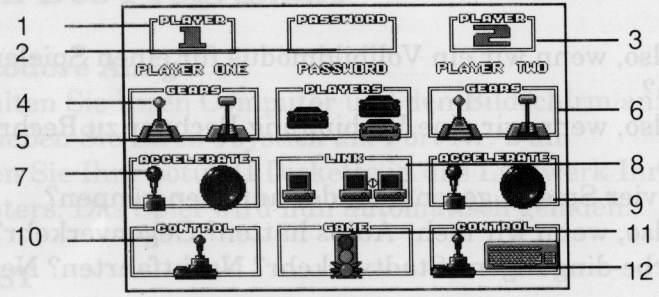
Was also, wenn wir ein Vollbildmodus für einen Spieler hätten?
Was also, wenn wir eine Verbindung Rechner zu Rechner hätten,
damit vier Spieler gegeneinander antreten können?
Was also, wenn wir mehr Autos hätten? Gegenverkehr?
Wetterbe-dingungen? Stadtverkehr? Nachtfahrten? Nebel?

Nun denn, finden Sie's heraus ...

So Spielen Sie Lotus Turbo Challenge II

Nachdem Sie Turbo Challenge II geladen haben, läuft eine Einführungssequenz ab. Drücken Sie den Joystick-Feuerknopf, wenn Sie diese überspringen wollen. Als nächstes sehen Sie das Optionen-Hauptmenü. Um énderungen vorzunehmen, bewegen Sie den Joystick. Das rote Kästchen wird dadurch durch das Menü bewegt. Der Menüpunkt, der dann rot umrahmt ist, ist die gerade verfügbare Option. Für die meisten Optionen gibt es zwei Alternativen. Durch drücken des Feuerknopfs schalten Sie zwischen diesen um.





Folgende Optionen stehen zu Verfügung

Spieler Eins - Name (1)
Wenn Sie hier ändern wollen, markieren Sie die Option und tippen den neuen Namen ein.

Passwort(2)
Um ein Passwort einzugeben, markieren Sie diese Option und tippen das neue Passwort ein.

Spieler Zwei - Name (3)
Wie für Spieler Eins

Beschleunigung Für Spieler Eins(7)
Hiermit können Sie festlegen, ob Ihr Auto durch drücken des Steuerknüppels nach vorne oder durch drücken des Feuerknopfs beschleunigt wird. Die Fahrzeugsteuerung ist dann wie folgt:

	Steuerknüppel	**Feuerknopf**
Beschleunigen:	Nach vorne drücken	Feuerknopf drücken
Bremsen:	Nach hinten ziehen	Nach hinten ziehen
Nach links lenken:	Nach links drücken	Nach links drücken
Nach rechts lenken:	Nach rechts drücken	Nach rechts drücken
Hochschalten:	Nach vorne drücken + Feuerknopf drücken	Nach vorne drücken
Runterschalten:	Nach hinten ziehen + Feuerknopf drücken	Nach hinten ziehen

Andere Tastaturbefehle:
F10 Pause. Esc Spiel erneut starten.

Ein Oder Zwei Spieler(5)
Geben Sie die Anzahl der Spieler ein. Die Optionen für mehr als zwei Spieler bei Rechnerverbindung und Vollbild-Rennen für wird weiter unten erklärt.

Beschleunigung Für Spieler Zwei(9)
Wie für Spieler Eins

HandscBaltung/Automatik: Spieler Eins(4)
Spieler Eins wählt Getriebeart

Verbindung Zwei Computer(8)

Handschaltung/Automatik: Spieler Zwei(6)
Spieler Zwei wählt Getriebeart

Steuerung Spieler Eins(10)
Joystick ist nur für den Spieler Eins verfügbar, nicht für andere Mitspieler

Spiel Starten(11)
Mit dieser Option starten Sie das Rennen durch drücken des Feuerknopfs. Alle zuvor eingestellten Optionen sind aktiv.

Steuerung Spieler Zwei(12)
Spieler Zwei kann sein Fahrzeug entweder mit Joystick an Port 2 oder über die Tastatur steuern. Wird Tastatur gewählt, gelten folgende Tastaturbefehle:

Steuerknüppel nach vorne:	L
Steuerknüppel nach hinten:	,
Links:	Z
Rechts:	X
Feuerknopf:	Leertaste

Rennphasen Und Checkpoints

Das Rennen läuft über insgesamt Phasen (Stages), in denen es jeweils zwischen sechs bis zehn Checkpoints je nach Stage gibt. Der Spieler muß innerhalb der vorgegebenen Zeit den nächsten Checkpoint erreichen, um das Rennen fortsetzen zu können. Ziel ist, in jeder Phase den letzten Checkpoint vor den anderen Mitspielern innerhalb der vorgegebenen Zeit zu erreichen.
Jede Phase findet in einem anderen Teil Amerikas statt. Für

jede gibt es ein Passwort, mit dem man dann später das Rennen in diesem Stage beginnen kann. In jeder gibt es bestimmte Hindernisse und Gefahren, von Eisglätte bis riesige Felsbrocken. Die Phasen, durch die auch festgelegt wird, ob Sie einen Lotus Esprit oder einen Lotus Elan fahren, haben folgende Reihenfolge:

Phasen/Stages

Wald: Fünf Checkpoints
Das Rennen geht durch dichte Wälder. Sie haben mit Sturzbächen, Holzstämmen und umgestürzten Bäumen auf der Strecke zu rechnen.

Fährt man jedoch mit dem Auto gegen einen Holzstamm, macht dieses einen riesigen Satz. Mit diesem Trick können andere Fahrzeuge überholt oder Hindernisse übersprungen werden.

Nachtfahrt: Sieben Checkpoints
Dunkelheit ist hier das größte Handikap, da Sie die Strecke nur ein kurzes Stück einsehen können. Auf der Strecke sind auch einige lange Tunnel. Ansonsten ist diese Rennphase relativ schnell.

Nebel: Acht Checkpoints
Einzigartig - eine der schwierigeren Rennphasen. Die Sicht wird durch Nebel stark behindert. Schlechte Sichtverhältnisse und kurvenreiche Strecken machen diesen Rennabschnitt sehr schwierig.

Schnee: Sechs Checkpoints
Bäume und Büsche machen diese Strecke schwierig. Dazu Schneetreiben, Eisfelder und butterweiches Lenken. Sie können Sich ausmalen, was Ihnen hier abverlangt wird.

Wüste: Zehn Checkpoints
Nicht gerade eine leichte Rennpiste. Sie müssen versuchen in der Mitte der Fahrbahn zu bleiben, weil da weniger Sand liegt, der für technische Schwierigkeiten sorgen kann. Zum Fahrbahnrand hin liegt mehr Sand und an einigen Stellen erhöhen kleine Sandverwehungen die Gefahr.

Stadtrennen: Acht Checkpoints
Auf dieser Rennstrecke gibt es zwei Spuren. Das Risiko liegt bei Ihnen - auf der Gegenspur können Sie gut an allen Autos vorbeifahren, haben aber Gegenverkehr. Ganz schön schwierig! Auf Kreuzungen müssen Sie LKW-Querverkehr rechnen. Denen können sie ausweichen, oder drunter durchfahren - gibt Zusatzpunkte.

Marschland: Zehn Checkpoints
ôl und Wasser machen Probleme. In dieser Rennphase bekommen Sie Hilfe durch grüne Zeitbonuspunkte, die Sie an der Strecke finden und mitnehmen können.

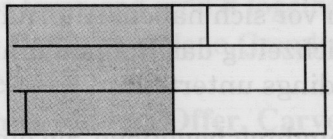
Sturm: Sechs Checkpoints
Der Himmel öffnet seine Schleusen, Blitz und Donner verringern das Tempo. Aber gemach, zusätzliche Hilfe wird geboten: Rote Turbos können an Bord genommen werden.

Das gibt extra Beschleunigung.

Auf die Strecke gehen
Wenn Sie die Option für einen Spieler gewählt haben, sehen Sie, nachdem die erste Strecke geladen ist, auf dem Vollbildschirm eine Streckenübersicht. Der Bildschirmaufbau ist wie folgt:

Geschwindigkeitsanzeige links oben auf dem Bildschirm, Tourenzähler direkt darunter, darunter Anzeige der Schaltstufe. Rechts oben wird Ihr Punktestand angezeigt. Ihre Wertung wird in Relation zu den anderen Rennteilnehmern, bei entsprechender eingestellter Option, darunter angezeigt. Die Ihnen zu Verfügung stehende Restzeit sehen Sie darunter angezeigt.

Optionen Zwei/Drei/Vier Rennteilnehmer



Wenn Sie diese Option gewählt haben, wird unter Ihrem Punktestand eine weitere Anzeige sichtbar. In dieser sehen Sie die Position der anderen Rennteilnehmer in Relation zu Ihrer. In unserem hier abgebildeten Beispiel sehen Sie Spieler eins in einem Rennen mit vier Teilnehmern. Der senkrechte Balken in der Mitte zeigt den Punktestand von

Spieler Eins. Jeder angezeigte Spieler rechts davon liegt in der Wertung vor Spieler Eins und jeder angezeigte Spieler links davon liegt in der Wertung hinter ihm. Dieses Beispiel zeigt, daß Spieler Zwei vor dem Balken in der Mitte nur kurz vor Spieler Eins liegt. Spieler Drei führt und Spieler Vier ist in letzter Position. In Modus für zwei/drei/vier Rennteilnehmer beginnen alle Teilnehmer des Rennens mit der nächstou Rennphase, gleichgültig welchen Stand sie in dieser erreicht haben, wenn einer von ihnen diesc Phase erfolgreich abgeschlossen hat.

Zwei Computer verbinden

In Lotus II ist es möglich zwei Computer miteinander zu verbinden. Zwei Amigas oder zwei STs. Dadurch werden weitere Optionen geboten. Natürlich wird dann für jeden Rechner eine Kopie von Lotus II benötigt. Jetzt können zwei Spieler gegeneinander im Rennen antreten, wobei beide einen Vollbildschirm vor sich haben. Alternativ können drei oder vier Spieler gleichzeitig das Rennen fahren. Dann ist der Bildschirm allerdings unterteilt.

Für die Rechnerverbindung benötigen Sie ein Nullmodemkabel. Sind dann die beiden Rechner über die serielle Schnittstelle miteinander verbunden, müssen Sie nur noch die Option "Rechnerverbindung" im Hauptmenü anklicken und "Zwei Spieler" auf jedem Rechner und los geht's.

Probleme?

Sollte es beim Laden von Lotus II zu Problemen kommen, so

geben Sie das Programm an den Händler zurück, bei dem Sie das Programm gekauft haben, oder aber senden Sie es an Gremlin Graphics an die auf der Verpackung angegebene Anschrift. Sollten Sie Fragen zu dem Spiel haben, dann können Sie zwischen 14:00 und 16:00 h englischer Zeit, Montag bis Freitag, die Gremlin Graphics Helpline anrufen - Telefon 0742 753423.

Urheberrechte

Copyright 1991 durch Gremlin Graphics Software Limited.
Copyright 1991 durch Magnetic Fields Software Limited.
Alle Rechte vorbehalten. Dieses Handbuch und die auf den

ORDER FORM

To order your null modem cable direct from Gremlin Graphics simply fill in this form, and send it together with a cheque or Postal Order for £9.99, payable to Gremlin Graphics, to the following address:

Gremlin Graphics Modem Offer, Carver House,
2-4 Carver Street, Sheffield, South Yorkshire. S1 4FS

What computer do you own? _____

Is it 1 meg or half meg memory? _____

Do you own a Nintendo System? If so, which? _____

Do you own a Sega System? If so, which? _____

pto

Disketten gespeicherten Daten sind urheberrechtlich durch Gremlin Graphics Limited geschützt. Der Besitzer ist nur berechtigt, die Software zum persönlichen Gebrauch zu nutzen. Dieses Handbuch oder die Daten auf der Diskette dürfen ohne vorherige schriftliche Genehmigung durch Gremlin Graphics Software Limited weder als ganzes noch auszugsweise an Dritte weitergegeben oder verkauft werden. Personen, die Teile des Programms in welcher Form auch immer, gleich aus welchen Gründen, kopieren, machen sich der Verletzung des Urheberrechts strafbar und werden vom Inhaber des Urheberrechts nach dessen Ermessen zivilrechtlich verfolgt.

Please use block capitals for this section

Name _____

Address _____

_____

_____

_____

_____

_____

Post Code _____