

# 4x4™ OFF ROAD RACING

For Spectrum, and Amstrad CPC

## Ready To Roll

Gear up and get ready. 'Cause this is rough and tumble, off-road racing at its grintiest.

You'll start by choosing from four tortuous courses. Brave the rugged Baja. Belt through the sweltering Death Valley. Go "bogging" in the mudflats of Georgia. Or take on the treachery of Michigan in winter.

Once you've settled on a course, you pick your rig. Choose between a big American beast, a classic pick-up, a Japanese import or a British military vehicle. Your choice *might* be determined by the terrain you're going to be travelling through. But then again, it might not.

Once you get your new 4x4 out of the showroom, bring it over to AUTOPARTS row. It's here that you'll make it *all yours*. Build in more power. And equip it with all the extras you'll need to get past the finish line.

Finally — when you're sure that it's all just perfect — you're ready to put your 4x4 to the true test: The Race. But it won't be all that easy. There'll be armies of obstacles along the way. Dodge 'em. Or use 'em to make your rig airborne. There'll be rivers to cross. Ice patches to manoeuvre. And quick-sinking mud to warm your way out of. Plus there's the competition: the other racers.

So get it in gear and get your 4x4 on the off-road to victory.

## Loading and Start Up

### Spectrum 48/128K, +2, +3 Cassette:

- Type **LOAD** and press **ENTER**.
- Press **PLAY** on your cassette recorder.
- Game programme loads off side 1. Courses load off side 2. Follow on screen prompts.

### Amstrad CPC Cassette

- Press **CTRL** and small **ENTER** keys together.
- Press **PLAY** on your cassette recorder.
- Game programme loads off side 1. Courses load off side 2. Follow on screen prompts.

### Amstrad CPC Disk

- Type **RUN** and press **ENTER**.
- The game will load and run automatically.

## Keyboard Controls

Up — **Q** Down — **A** Left — **O** Right — **P** Fire — **SPACE BAR**

## Pick Your Own Torture Test

Once the loading sequence is complete, press the **FIRE BUTTON** to view the **SELECT TERRAIN** screen. It is here that you determine just *where* it is you plan to punish your customised super rig.

### SELECT TERRAIN

Choose between four types of treacherous terrain. To select one of the four areas, move the joystick **FORWARD** or **BACK** to highlight the **TERRAIN** of your choice. Press **FIRE** to select.

1. **BAJA** — 1,000 miles of the roughest, toughest survival tests on earth. From dry dusty desert and caked, crusty lake beds to boulder-strewn mountain plateaus. Take it head on — if you can.
2. **DEATH VALLEY** — They don't call it Death Valley for nothing. This treacherous desert terrain will rip your spirit as harshly as it rips into your truck. So try to keep cool, no matter how hot things get.
3. **GEORGIA** — If you like mudbogging, you're going to go for this trip in a big way. Mile after mile of some of the slimiest stuff the Eastern Seaboard has to offer. So get out there and get in it.
4. **MICHIGAN** — Snow, ice, mud and winter madness. When it comes to finding nature at her worst, this place has got it. Make sure you've got the right tyres. (And make sure your heater works). Then punch it!

## Choosing Your Four Wheeler

There are four different types of basic trucks to choose from. They are:



**The Stormtrooper, from Cox Motors** — This big American workhorse comes with a built-on "cap". So you can save your money for some of those big American tyres.



**Tarantula, made by Venerable Motors** — A heavy metal American pick-up that's built for action. Any kind of action.



**The Highlander, by Tartan Lorrie** — from Great Britain, this military-styled, jeep-like vehicle was designed for the bleaker reaches of Her Majesty's empire.



**The Kantana, from Oyama Motors Corp** — Don't be fooled by the sleek styling of this peppy Japanese import. It's as tough as it is fun to drive.

Each truck is rated for these seven factors:

**POWER** — This is a combination of the truck's horsepower (how much it can handle) and gear output (how fast it accelerates).

**WEIGHT** — The lighter your rig, the better your speed, MPG, and manoeuvrability. A heavier truck burns more fuel — but it also takes more punishment.

**GAS MILEAGE** — This is your truck's estimated miles to the gallon (MPG). But remember: if your truck is weighted down with too much equipment, you'll burn petrol at a faster rate.

**ENDURANCE** — How much your truck can take before you have to take it in for repairs.

**E.R.F. (Ease of Repair)** — How long it takes to repair it.

**PAYLOAD (VOLUME) WITHOUT CAP** — How much your rig can carry without a camper back.

**PAYLOAD (VOLUME) WITH CAP** — How much your rig can carry with a camper back.

**FUEL CAPACITY** — How big your fuel tank is. Or, more importantly, how far you can go before you run out of gas.

To choose your truck — To view your options, cycle through them by pressing the joystick **FORWARD** and **BACK**. When you've reached a decision, press the **FIRE BUTTON**.

## Outfitting Your Rig

Once you buy your basic truck, you're ready to equip and customise it. After you press the **FIRE BUTTON** to purchase your selection, you'll be whisked downtown to auto-parts row. It's here that you'll put those finishing touches on your 4x4 rig. And it's here that you choose exactly what you want your truck's speciality to be.

This is where careful strategy and planning play a part. The parts you choose have something to do with *where* you're going to be racing. (You're not as likely to overheat in a cooler climate. And be sure to keep an eye on your weight and volume!) And a whole heck of a lot to do with *what* you like.

There are two different stores you'll want to check out. To do this, move your man up to the door or window of the store and press the **FIRE BUTTON**.

Here's what you'll find in each store:

## The Custom Shop

This is where you buy the stuff that makes your truck totally unique. And totally yours. You'll find:

**A WINCH** — It goes on the front of your rig. And when you have to pull yourself out of a tricky situation — like a mud bog — it could save you valuable time.

**EXTRA CAPACITY FUEL TANK** — A handy item. Because it holds a lot more fuel. It'll save you valuable time in a race. And can be a life-saver if you're not near civilisation when your first tank runs dry.

**A CAP** — A camper that lets you increase your carrying capacity.

To purchase any of the above custom items — Use your joystick to move the 'hand' on to the item and press the **FIRE BUTTON**.

To return any of the above custom items — Use the same procedure as you used for purchasing them.

To leave **THE CUSTOM SHOP** — Use your joystick to place the 'hand' over the 'EXIT' sign and press the **FIRE BUTTON**.

## The Auto Mart

Here's where you gear up on essential items you'll need for your trip. Plan carefully, and keep an eye on your volume, weight and cash.

To buy these items — Use your joystick to place the 'hand' over the item you wish to purchase, then press the **FIRE BUTTON** to buy it. NOTE: The text at the bottom of the screen will tell you what the item is, how much it will cost, and how much weight and volume it will add to your rig.

Here are some of the items you'll be able to purchase:

**WATER** — Some places need it more than others.

**OIL** — If you get a leak, you're gonna need this.

**TRANSMISSION FLUID** — You never know .....

**EXTRA BATTERY** — Is it worth the added weight?!

**SPARE PARTS** — Always handy.

**SPARE TYRES** — At least take one.

**A MECHANIC** — Heavy? Sure. But a real time saver when it comes to repairs.

**BRAKE FLUID** — Just in case.

**A CAN OF GAS** — It can't hurt to be prepared!

**A MAP** — It comes in handy when you want to see where you are in the race.

**A FLASHLIGHT** — saves time with under-bonnet repairs.

**TOOLS** — Just about a necessity.

To see *what you've bought* — Use your joystick to place the 'hand' over the 'MENU' box and press the **FIRE BUTTON**. Move the joystick **UP** or **DOWN** to cycle through all the items. When you're done, press the **FIRE BUTTON** again.

To return an item — Use your joystick to place the 'hand' over the 'REFUND' box and press the **FIRE BUTTON**. Move the joystick **UP** or **DOWN** to cycle through all the items. When the item you wish to return is highlighted in red, move the joystick **RIGHT** or **LEFT** to return the highlighted item. Then press the **FIRE BUTTON** to reactivate the hand.

To leave **THE AUTO MART** — Use your joystick to place the 'hand' over the 'EXIT' sign and press the **FIRE BUTTON**. This will take you back outside the shop.

## The Race Is On

Once you've customised your rig and purchased your equipment, you're ready for the big race.

To start the race — move your 'man' (using the joystick) over to the far right section of the screen. Then press the **FIRE BUTTON**. Follow screen prompts.

## Go For It

The day you've been working and waiting for is finally here: the day of the race. It's the day you test your truck, your talents and your instincts against nature herself — and against the other 4x4s in your class.

To accelerate — move the joystick **FORWARD**

To steer right or left — move joystick **RIGHT** or **LEFT**.

To change gear — press the **FIRE BUTTON**.

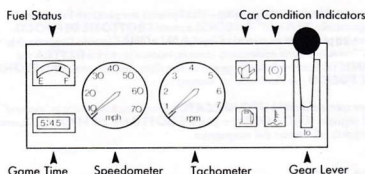
To slow down — pull joystick **BACK**.

**Warning:** Crashing early in the race makes it difficult to catch up to the other racers.

## The Dashboard

As soon as you start logging on the miles across the countryside, keep an eye on the dashboard. It can give you lots of valuable information.

Here's what you'll find:



## Reading the condition of your engine parts

Damage done to an engine part varies. It all depends on *what* exactly you did to it. And, of course, *what shape* the part was already in when the damage was done.

## Damages

On trips like this, it's almost impossible to avoid some kind of damage or mishap. When the damage is major, a special **DAMAGE SCREEN** will show you where the damage is and what's needed to repair it.

To make a repair with the right parts — using the joystick, point to the damaged area. The parts you need will appear in the lower row of boxes. The parts you have will appear in the upper row of boxes. To complete the repair, point to the necessary parts you have and press the **FIRE**



**BUTTON.** If the gas icon appears, move the 'hand' over it and press the **FIRE BUTTON** to top off your tank.

To make a repair without the right parts — Point to the sledgehammer and press the **FIRE BUTTON**. NOTE: This type of 'make-do' repair will get you back on the road. But with reduced endurance.

To make a repair at CHECKPOINT — Throughout the course you'll encounter several CHECKPOINTS. When you get to a CHECKPOINT, you will automatically pull in for repairs. All parts and labour are FREE! You just have to decide if you can spare the time for repairs! To fill your gas tank before you head out again, place the 'hand' over the gas can icon and press the **FIRE BUTTON**.

To get back on the road — After your truck has been repaired, point to the crossed flags and press the **FIRE BUTTON**.

During the repair procedure, you'll be told how many other vehicles have passed you. And before you get back on the road, you'll be told how long your repairs took. NOTE: Certain items you may have purchased — like hiring a mechanic or carrying a flashlight — will help reduce repair time.

To get back on the road again without repairs — If you decide you can continue the race without repairs, point at chequered flag and hit the **FIRE BUTTON**.

## Vehicle Recovery

If you overestimate the prowess of your 4x4 — or underestimate the dangers of the terrain — you may find yourself immobilised. Or, in other words: STUCK. Here are two ways to get yourself out of such a mess.

1. **To use your winch** hold down the **FIRE BUTTON**. This will pull you out at about 5 miles an hour
2. **'Rock' your way out.** If your rig isn't rigged with a winch, you're going to have to 'rock' yourself out. It's not as fast as using a winch — but it does work. To 'rock', press the **gas pedal** (joystick **FORWARDS**) repeatedly, over and over again until you dislodge your rig. How long should it take? It all depends... On how thick the bog is. And on how fast you were going when you hit it. NOTE: 'Rocking' may cause damage to your 4x4 — but it may be your only option.

## The Other Guys

Along the way, you may notice other trucks passing you. If you want to win, you've got to catch up and pass them as soon as you can. (There are up to 16 opponents on each course).

## Right Place At The Right Time

In a race as long as this one, it's often difficult to gauge how well you're doing. Your goal is to finish the race **FIRST**. So, you'll want to pass all your opponents and leave them in the dust!

To get an idea of *when* and *where* for a shot at the victor's trophy, keep an eye on the dashboard clock. The race starts at 8.00 in the morning. In general, if you reach the first CHECKPOINT by 11.30 a.m., you are making good time. If you haven't reached it by 1.00 p.m. you should *increase* your speed.

If you reach the second CHECKPOINT by 2.30 p.m. you are making good time. However, your main goal should be reaching the CHECKPOINTS **ahead of your opponents**. If your opponents are having trouble on the track you may be able to afford more time for repairs!

## The Party's Over

You begin the game with '3 lives' per race, which means you can total yourself twice and still bounce back from where you were last seen. But the race is over when:

**You cross the finish line** — Your position in the race will be calculated based on the number of trucks you passed. A score screen will appear, showing your placement and race time.

## Hot Tips for Beating 'em Cold

- Remember to pace yourself. The faster you go, the more fuel you'll burn. And it's a long, long way to the finish line.
- Big boulders do big damage to even the heaviest metal. So avoid them at all costs.
- CHECKPOINTS are great — if you can afford the time. So don't make repairs unless it's absolutely necessary.

4 x 4 Off Road Racing is a trademark of Epyx, Inc.

© 1988 Epyx, Inc. All rights reserved.

EPYX is a registered trademark ref 1195270.

Manufactured and distributed under licence from EPYX Inc by U.S. Gold Limited, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388.

# 4 x 4™ OFF ROAD RACING

Pour Spectrum 48/128 et Amstrad CPC

## Prêt à Partir

Parez-vous à partir et soyez prêt car c'est de la course hors piste ce qu'il y a de plus caillouteux, de plus ardu et de plus dégingolant.

Vous allez commencer par choisir entre quatre parcours supérieurs. Vous allez braver le Baja rocailloux, traverser à pleins gaz la Vallée de la Mort, vous embourber dans les vases de Georgie ou affronter la traîtrise du Michigan en hiver.

Une fois que vous avez décidé d'un parcours vous choisissez votre engin. Vous avez le choix entre un monstre Américain, un pick-up classique, une importation Japonaise ou un véhicule militaire Britannique. Il est possible que votre choix soit déterminé par le terrain que vous allez parcourir. Mais, encore une fois, il se peut que ce ne soit pas le cas.

Une fois que votre nouveau 4x4 est sorti du magasin, amenez-le sur la rangée AUTOPARTS. C'est là qu'il deviendra *tout* à vous. Intégrez-y plus de puissance et équipez-le de tous les extras dont vous aurez besoin pour arriver à franchir la ligne d'arrivée.

Enfin — quand vous serez certain qu'il est tout-à-fait parfait — vous serez prêt à faire le test de vérité à votre 4 x 4 : la Course. Mais ça ne sera pas si facile que ça. Il y aura des armées entières d'obstacles tout le long du parcours. Esquivez-les ou utilisez-les pour faire décoller votre véhicule. Il y aura des rivières à traverser, des plaques de glace, et des sables mouvants dont vous devrez vous sortir.

Préparez-vous donc et lancez votre 4 x 4 sur la route hors-piste de la victoire.

## Pour Charger et Commencer

**SPECTRUM 48/128K, +2, +3 CASSETTE**

- Tapez **LOAD** et appuyez sur **ENTER**.
- Appuyez sur la touche **PLAY** du lecteur de cassettes.
- Le jeu se charge sur la face 1. Jeu se stabilise sur la face 2.

**AMSTRAD CPC CASSETTE**

- **CTRL** et le petit **ENTER**.
- Appuyez sur la touche **PLAY** du lecteur de cassettes.
- Le jeu se charge sur la face 1. Jeu se stabilise sur la face 2.

**AMSTRAD CPC DISQUETTE**

- Tapez **RUN** et appuyez sur **ENTER**. Le jeu se chargera et se mettra en route automatiquement.

## COMMANDES PAR CLAVIER

Haut — **Q**  
Bas — **A**  
Gauche — **O**  
Droite — **P**  
Feu — **BARRE D'ESPACEMENT**

## Choisissez Votre Propre Test de Torture

Une fois que vous avez fini de charger, appuyez sur le **FIRE BUTTON** pour visionner l'écran **SELECT TERRAIN**. C'est là que vous déterminez exactement où vous avez l'intention de punir votre super véhicule sur mesure.

**SELECT TERRAIN (CHOIX DU TERRAIN)**

Faites votre choix parmi quatre types de terrain traités. Pour sélectionner l'une des quatre zones, déplacez le joystick **FORWARD (vers l'avant)** ou **BACK (vers l'arrière)** pour mettre en valeur le **TERRAIN** de votre choix. Pour sélectionner appuyez sur **FEU**.

1. **BAJA** — 1 000 miles de tests de survie les plus ardues et les plus rudes qui soient sur terre. Du désert poussiéreux et des lits de lacs séchés et lézardés aux plateaux de montagnes rocailloux. Prenez-le de plein fouet — si vous le pouvez.
2. **DEATH VALLEY (La vallée de la Mort)** — On ne l'appelle pas la Vallée de la Mort pour rien. Ce terrain désertique et vous pouvez donc déchièter l'esprit avec autant d'archernement qu'il déchièterera votre véhicule. Essayez de garder votre calme, quoiqu'il advienne.
3. **GEORGIA** — Si vous aimez vous embourber, vous allez choisir cette excursion sans aucune hésitation. Mile après mile de ce qu'il y a de plus bourbeux sur le littoral Est. Alors allez-y et lancez-vous.
4. **MICHIGAN** — Neige, glace, boue et folie hivernale. Quand il s'agit de trouver la nature dans ce qu'elle a de pire, c'est là qu'il faut aller. Faites attention de vous équiper de bons pneus (et assurez-vous que votre radiateur fonctionne). Et allez-y!

## Pour Choisir Vos Quatre Roues Motrices

Il y a quatre types de camionnettes de base parmi lesquelles vous pouvez choisir. C'est à dire:



**La Stormtrooper, de chez Cox Motors** — Cet énorme cheval de labour américain est livré avec une capote métallique encastrée et vous pouvez donc garder vos sous pour acheter quelques un de ces gros pneus américains.



**La Tarantula, fabriquée par Venerable Motors** — un lourd pick-up métallique américain fabriqué pour l'action, n'importe quelle sorte d'action.



**La Highlander, de chez Tartan Lorrie** — en provenance de Grande Bretagne, cette sorte de jeep de style militaire a été conçue pour les confins les plus austères de l'empire de Sa Majesté.



**La Katana, de chez Oyama Motors Corp** — Ne vous laissez pas leurrer par le style élancé de cette importation japonaise pleine de dynamisme. Elle est aussi résistante qu'elle est chouette à conduire.

Chaque camionnette est classée en fonction des sept facteurs suivants:

**POWER (puissance)** — il s'agit d'une combinaison de la puissance en chevaux (ce qu'elle peut supporter) et de la sortie de vitesse (la vitesse à laquelle elle accélère).

**WEIGHT (poids)** — plus votre véhicule est léger meilleurs sont votre vitesse, votre MRC et votre manoeuvrabilité. Une camionnette plus lourde consomme plus d'essence — mais elle encaisse plus de punitions.

**GAS MILEAGE (Consommation d'essence au mile)** — il s'agit du nombre approximatif de miles par gallon d'essence. Mais n'oubliez pas: si votre camionnette est surchargée d'équipement vous consommez du carburant à une plus grande vitesse.

**ENDURANCE** — ce que votre camionnette peut supporter avant d'avoir besoin de réparations.

**E.R.F. (facilité de réparation)** — le temps qu'il faut pour la réparer.

**PAYLOAD (VOLUME) WITHOUT CAP (Volume sans la capote métallique)** — ce que votre véhicule peut transporter sans arrière remorqueur.

**PAYLOAD (VOLUME) WITH CAP (Volume avec capote métallique)** — ce que votre véhicule peut transporter avec un arrière remorqueur.

**FUEL CAPACITY (capacité de carburant)** — la taille de votre réservoir d'essence ou, plus important, la distance que vous pouvez parcourir avant de tomber en panne.

*Pour choisir votre camionnette* — Pour visionner vos options, passez de l'une à l'autre en poussant le joystick **FORWARD (en avant)** ou **BACK (en arrière)**. Quand vous vous êtes décidé, appuyez sur le **FIRE BUTTON**.

## Pour Equiper Votre Véhicule

Une fois que vous avez acheté votre camionnette de base, vous êtes prêt à l'équiper et à l'adapter. Après avoir appuyé sur le **FIRE BUTTON** pour acheter votre sélection, vous serez propulsé en ville, au centre de pièces détachées. C'est là que vous pourrez mettre la dernière touche à votre 4 x 4. Et c'est là que vous choisissez exactement ce que vous voulez que votre camionnette ait comme spécialité.

C'est à ce moment qu'il faut penser stratégie et planification minutieuses. Les pièces que vous choisissez ont un rapport avec l'*endroit* où vous voulez aller dans la course. (Il y a moins de chance que vous surchauffiez dans un climat frais. Et n'oubliez pas de garder l'oeil sur votre poids et votre volume) et encore vachement plus avec ce que vous aimez.

Il y a deux magasins que vous voudrez voir. Pour faire cela, déplacez votre personnage jusqu'à la porte ou la fenêtre du magasin et appuyez sur le

## FIRE BUTTON.

Voici ce que vous trouverez dans chaque magasin:

### Le Magasin de Fignole (The Custom House)

C'est là que vous achetez tous les trucs qui rendent votre camionnette totalement unique. Et totalement à vous. Vous y trouverez:

**A WINCH (un treuil)** — Vous le mettez à l'avant de votre camionnette et quand vous devez vous tirer d'une situation bourbeuse — telle qu'un enlèvement — il peut vous faire gagner un temps précieux.

**EXTRA CAPACITY FUEL TANK (réservoir à capacité supérieure)** — un article utile car quand votre premier réservoir est vide, il suffit de passer à ce second réservoir. Il vous fera gagner un temps précieux pendant une course et peut vous sauver la vie si vous êtes loin de toute civilisation quand votre premier réservoir est épuisé.

**A CAP (une capote métallique)** — Une capote qui vous permet d'augmenter votre capacité de chargement.

*Pour acheter l'un ou l'autre des articles ci-dessus* — Utilisez votre joystick pour déplacer la 'main' sur l'article et appuyez sur le **FIRE BUTTON**.

*Pour ramener l'un ou l'autre des articles ci-dessus* — Procédez de la même façon que pour acheter les articles. REMARQUE: SAUF LES PNEUS. Pour ramener ou échanger des pneus, il suffit d'indiquer le pneu de votre choix et d'appuyer sur le **FIRE BUTTON**.

*Pour quitter THE CUSTOM SHOP* — utilisez votre joystick pour placer la 'main' sur le signe 'EXIT' et appuyez sur le **FIRE BUTTON**.

### The Auto Mart (le centre automobile)

C'est là que vous vous équipez des articles essentiels dont vous aurez besoin pour votre expédition. Réfléchissez bien et faites attention au volume, au poids et aux sous.

*Pour acheter ces articles* — Utilisez votre joystick pour placer la 'main' sur l'article que vous voulez acheter puis, appuyez sur le **FIRE BUTTON** pour l'acheter. REMARQUE: le texte au bas de l'écran vous dira de quel article il s'agit, combien il coûte et combien de poids et de volume il ajoutera à votre camionnette.

Voici quelques uns des articles que vous pourrez acheter:

**WATER (eau)** — il en faut plus pour certains endroits que pour d'autres.

**OIL (huile)** — si vous avez une fuite, vous en aurez besoin.

**TRANSMISSION FLUID (fluide de transmission)** — On ne sait jamais.....

**EXTRA BATTERY (batterie de rechange)** — Son poids en vaut-il la peine?

**SPARE PARTS (pièces de rechange)** — toujours utiles.

**SPARE TYRES (pneus de rechange)** — prenez-en au moins un.

**A MECHANIC (un mécanicien)** — Lourd? C'est sûr mais quel gain de temps quand il s'agit de faire des réparations.

**A CAN OF GAS (un bidon d'essence)** — ça ne fait pas de mal d'être prêt à toute éventualité.

**AMAP (une carte)** — Toujours utile quand vous voulez savoir où vous êtes dans la course.

**A FLASHLIGHT (une lampe de poche)** — Vous fait gagner du temps pour les réparations sous le capot.

**TOOLS (outils)** — Tout juste nécessaires.

*Pour voir ce que vous avez acheté* — utilisez votre joystick pour placer la 'main' sur la case 'MENU' et appuyez sur le **FIRE BUTTON**. Déplacez le joystick **UP** ou **DOWN** pour voir chacun des articles. Quand vous avez terminé, appuyez sur le **FIRE BUTTON** une fois de plus.

*Pour ramener une article* — Utilisez votre joystick pour placer la 'main' sur la case 'REFUND' et appuyez sur le **FIRE BUTTON**. Déplacez le joystick **UP** ou **DOWN** pour voir chacun des articles. Quand l'article que vous voulez rendre est mis en valeur en rouge, déplacez le joystick **RIGHT** ou **LEFT** pour rendre l'article mis en valeur. Appuyez ensuite sur le **FIRE BUTTON** pour réactiver la main.

*Pour quitter l'Auto Mart* — Utilisez votre joystick pour placer la 'main' sur le signe 'EXIT' et appuyez sur le **FIRE BUTTON**. Ceci vous ramènera à l'extérieur du magasin.

### La Course Va Commencer

Une fois que vous avez adapté votre camionnette et acheté votre équipement, vous êtes prêt pour la grande course.

*Pour commencer la course* — Déplacez votre 'homme' (avec le joystick) à l'extrême droite de l'écran. Appuyez ensuite sur le **FIRE BUTTON** (Suivez les indications sur l'écran).

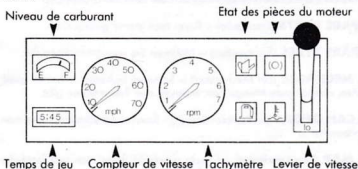
*Pour accélérer* — Joystick vers la **HAUT**.

*Pour ralentir progressivement* — tirez le joystick **BACK (en arrière)**.

**Attention:** Si vous avez un accident au début de la course il sera difficile de rattraper les autres concurrents.

### Le Tableau de Bord

Une fois que vous commencez à parcourir les miles de campagne, gardez l'œil sur le tableau de bord. Il peut vous donner beaucoup de renseignements précieux.



#### Pour connaître l'état des pièces de votre moteur.

Les dégâts causés à une pièce de moteur varient. Tout dépend de ce que vous lui avez fait subir exactement et, bien sûr, l'état dans lequel la pièce était avant d'être endommagée.

### Dégâts

Dans de telles excursions, il est pratiquement impossible d'éviter quelque sorte de dégât ou de mésaventure. Quand les dégâts sont importants, un écran de dégâts (DAMAGE SCREEN) spécial vous indiquera où les dégâts se situent et ce dont vous avez besoin pour les réparer.

*Pour effectuer une réparation avec la bonne pièce* — en utilisant le joystick, indiquez la zone endommagée. Les pièces dont vous aurez besoin apparaîtront dans la rangée de cases inférieure. Les pièces que vous avez choisies apparaîtront dans la rangée de cases supérieure. Pour achever une réparation, indiquez les pièces nécessaires que vous avez et appuyez sur le **FIRE BUTTON**. Si l'icône du bidon d'essence apparaît, amenez la 'main' sur cette dernière et appuyez sur le **FIRE BUTTON** pour remplir votre réservoir.

*Pour effectuer une réparation sans la bonne pièce* — indiquez le marteau et appuyez sur le **FIRE BUTTON**. REMARQUE: ce genre de réparation 'à peu près' vous remettra sur la route mais avec une endurance réduite.

*Pour effectuer une réparation au CHECKPOINT* — tout au long du parcours vous rencontrerez plusieurs CHECKPOINTS. Quand vous arrivez à un CHECKPOINT, vous vous arrêtez automatiquement pour des réparations. Toutes les réparations et la main-d'œuvre sont GRATUITES! Il vous suffit de décider si vous avez le temps de faire faire les réparations! Pour faire le plein d'essence avant de repartir, placez la 'main' sur l'icône du bidon d'essence et appuyez sur le **FIRE BUTTON**.

*Pour retourner sur la route* — une fois que votre camionnette est réparée, indiquez les drapeaux croisés et appuyez sur le **FIRE BUTTON**. Pendant cette procédure, on vous indiquera combien d'autres véhicules vous ont dépassés. Et avant que vous ne retourniez sur la route, on vous dira combien de temps vous réparations ont pris. REMARQUE: certains articles que vous avez peut-être achetés — tels qu'un mécanicien ou une lampe de poche — vous aideront à réduire le temps des réparations.

*Pour retourner sur la route sans réparations* — si vous décidez que vous pouvez continuer sans réparations. Pointez drapeau et appuyez sur **FEU**.

### Pour Récupérer Votre Véhicule

Si vous surestimez les prouesses de votre 4 x 4 ou si vous sous-estimez les dangers du terrain il se peut que vous vous trouviez immobilisé. Ou, en d'autres termes: COINCE. Voici deux façons de vous sortir de ce pétrin:

- Pour utiliser votre treuil** maintenez le **FIRE BUTTON** enfoncé. Ceci vous tirera à 5 miles à l'heure.
- Dépittez-vous en vous 'balançant'**. Si votre camionnette n'est pas équipée d'un treuil, vous allez devoir vous 'balancer' pour sortir. Ce n'est pas aussi rapide que la solution du treuil — mais ça marche. Pour vous 'balancer' appuyez sur l'accélérateur (joystick vers la **HAUT**) à plusieurs reprises, et continuez jusqu'à ce que votre camionnette soit libérée. Combien de temps cela devrait-il prendre? Tout dépend — de l'épaisseur de la boue et de la vitesse à laquelle vous roulez quand vous vous êtes enfoncé. REMARQUE: vous pouvez endommager votre 4 x 4 en vous 'balançant' — mais il est possible que ce soit votre seule option.

### Les Autres Gars

En chemin, vous remarquerez peut-être d'autres camionnettes qui vous dépassent. Si vous voulez gagner vous devez les rattraper et les dépasser dès que possible (il y a peu près 16 adversaires sur chaque parcours).

### Au Bon Endroit Au Bon Moment

Dans une course aussi longue que celle-ci, il est souvent difficile de vous rendre compte de votre performance. Votre but est de finir la course A LA PREMIERE PLACE. Donc, il va falloir dépasser tous les adversaires et les laisser le nez dans la poussière!

Pour savoir où être quand pour tenter le triomphe du vainqueur, gardez l'œil sur l'horloge de votre tableau de bord. La course commence à 8.00 du matin. En général, si vous arrivez au premier CHECKPOINT à 11.30 a.m. vous êtes bien dans les temps. Si vous n'y êtes pas à 1.00 p.m. vous devriez augmenter de vitesse.

Si vous arrivez au deuxième CHECKPOINT à 2.30 p.m. vous êtes toujours dans les temps. Cependant votre objectif principal devrait être d'arriver aux CHECKPOINTS avant vos adversaires. Si vos adversaires ont des problèmes sur la piste vous aurez peut-être plus de temps pour des réparations.

### La Fête Est Finie

Vous commencez la partie avec '3 vies' par course. Ce qui signifie que vous pouvez vous tuer 2 fois et rebondir une fois de plus à partir de l'endroit où vous avez été vu pour la dernière fois. Mais la course est finie quand:

**Vous franchissez la ligne d'arrivée** — votre position dans la course sera calculée en fonction du nombre de camionnettes que vous avez dépassées. Un écran de score apparaîtra, indiquant votre placement et votre temps. Si vous obtenez d'excellents temps vous pourrez introduire votre nom sur l'écran du Mur de la Gloire (Hall of Fame) (disponible uniquement aux niveaux Amateur, Semi-pro et Professional). Pour obtenir le titre de Roi de la Route (King of the Road) vous devez courir sur les quatre terrains d'un niveau et finir avec les meilleurs temps.

### Tuyaux Utiles Pour Les Ecraiser

- Pensez à mesurer votre vitesse. Plus vous allez vite plus vous consommez de carburant et la route est longue, très longue, qui mène à la ligne d'arrivée.
- Les gros cailloux causent de gros dégâts aux métaux même les plus lourds. Evitez-les donc à tout prix.
- Les CHECKPOINTS sont super — si vous avez assez de temps. Ne faites donc pas de réparations si ce n'est pas absolument nécessaire.

4X4 off Road Racing sont des labels d'EPYX Inc. © 1988.

EPYX est une marque déposée No. 1195270.

Fabrique et distribué sous autorisation d'EPYX Inc. par U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tous droits réservés. Ce programme est copyright. Sauf autorisation, la duplication, la location, le prêt, l'utilisation de ce programme pour exécution publique et radiodiffusion sont strictement interdits.



# 4 X 4™ OFF ROAD RACING

## für Spectrum 48/128 und Schneider CPC

### Fertig zum Start

Treffen Sie Ihre Vorbereitungen und machen Sie sich stark. Denn das ist rau und holprig, ein Geländerenner, bei dem man die Zähne zusammenbeißen muß.

Sie beginnen, indem Sie eine von vier Folterstrecken auswählen. Stellen Sie sich der zerklüfteten Baja, schlagen Sie sich durch den Brutofen des Death Valleys, versinken Sie in den Sümpfen von Georgia. Oder nehmen Sie es mit dem heimtückischen Winter in Michigan auf.

Wenn Sie sich für einen Kurs entschieden haben, suchen Sie sich Ihr Fahrzeug aus. Sie haben die Wahl zwischen einem großen amerikanischen Kraftpaket, einem klassischen Pritschenwagen, einem japanischen Importfahrzeug oder einem britischen Militärfahrzeug. Ihre Wahl wird vielleicht durch das Gelände bestimmt, durch das Sie fahren wollen aber vielleicht auch nicht.

Sobald Sie Ihren allradangetriebenen Wagen aus dem Ausstellungsraum abgeholt haben, nehmen Sie ihn zu den AUTO-PARTS (Autozubehör)-Geschäften. Dort machen Sie aus dem Fahrzeug Ihr persönliches Gefährt. Geben Sie der Maschine mehr Pferdestärken und verpassen Sie dem Fahrzeug all die Sonderausstattung, die Sie brauchen, um die Ziellinie zu überfahren.

Schließlich – wenn Sie sicher sind, daß alles in Ordnung ist – setzen Sie Ihren Geländewagen der Nagelprobe aus: dem Rennen selbst. Aber das wird nicht leicht sein. Ungezählte Hindernisse gibt es auf dem Weg. Weichen Sie ihnen aus oder benutzen sie sie, um einen großen Satz durch die Luft zu machen. Flüsse müssen überquert werden, Sie müssen vereisten Flächen ausweichen und aus Sumpf in dem man schnell versinkt, müssen sie sich herauswinden. Und dann gibt es noch die Konkurrenz: die anderen Teilnehmer des Rennens.

Also machen Sie sich fertig und bringen Sie Ihren 4X4 ins Gelände und fahren Sie ihn zum Sieg.

### Laden und Starten

#### SPECTRUM 48/128K, +2, +3 CASSETTE

- Tippen Sie **LOAD** und drücken Sie **ENTER**.
- Drücken Sie **PLAY** an Ihrem Kassettenspieler.
- Das Spiel wird von Seite 1 geladen. Die Levels befinden sich auf Seite 2.

#### SCHNEIDER CPC CASSETTE

- **CTRL** und kleine **ENTER**-Taste.
- Drücken Sie **PLAY** an Ihrem Kassettenspieler.
- Das Spiel wird von Seite 1 geladen. Die Levels befinden sich auf Seite 2.

#### SCHNEIDER CPC DISKETTE

- Tippen Sie **RUN** und drücken Sie **ENTER**.
- Das Spiel wird geladen und läuft automatisch.

### Tastatur Kontrollen

- Hoch – **Q**
- Runter – **A**
- Links – **O**
- Rechts – **P**
- Fire – **LEERTASTE**

### Suchen Sie sich Ihren Foltertest

Sobald der Ladevorgang abgeschlossen ist, drücken Sie den **FIRE** Knopf, um **SELECT TERRAIN** (Geländewahl) auf den Bildschirm zu holen. In dieser Phase entscheiden Sie, wo Sie beabsichtigen, das auf Sie zugeschnittene Superfahrzeug durchzurütteln.

#### SELECT TERRAIN

Sie haben die Wahl zwischen vier verschiedenen gefährlichen Gegenden. Von Auswahl eines der vier Gegenden, bewegen Sie den Joystick **VORWÄRTS** oder **ZURÜCK**, um das Gebiet Ihrer Wahl aufzuzeigen. Auf **FIRE** drücken, um zu wählen.

- 1) **BAJA** – 1 000 Meilen des rauhesten und schwierigsten Überlebensstests der Welt. Von der trockenen, staubigen Wüste und hartem, verkrusteten Seegrund bis zu geröll- und felsbedeckten Bergplateaus. Stürzen Sie rein – wenn Sie es können.
- 2) **DEATH VALLEY** (Tal des Todes) – Die Gegend heißt nicht ohne Grund Tal des Todes. Diese heimtückische Gegend zermürbt Ihre Moral ebenso schnell wie Ihr Fahrzeug. Behalten Sie einen kühlen Kopf, gleichgültig was passiert.
- 3) **GEORGIA** – Wenn Sie sich gerne im Schlamm wälzen, dann sind Sie bei dieser Fahrt gerade richtig. Kilometerweit geht's durch die schmierigste Gegend, die die Küstengegend des Ostens anbietet hat.
- 4) **MICHIGAN** – Schnee, Eis, Matsch, alles was ein verrückter Winter anbietet hat. Wenn es drum geht, die Natur mit ihrem unfreundlichen Gesicht zu treffen, die Gegend erfüllt Ihre Erwartungen. Nehmen Sie die richtigen Reifen mit (und prüfen Sie, ob die Heizung geht). Und dann geht's los.

### Wählen Sie Ihr Allradfahrzeug aus

Zur Auswahl stehen vier verschiedene Grundversionen von Geländefahrzeugen. Zum Beispiel:



**The Stormtrooper, von Cox Motors** – Dieses große amerikanische Arbeitspferd hat einen aufgesetzten Dachträger. Deshalb können Sie Ihr Geld für die großen amerikanischen Reifen sparen.



**Tarantula, von Venerable Motors** – Ein schwer gebauter amerikanischer Pritschenwagen gebaut für "Action" – jede Art von "Action".



**Der Highlander von der Firma Tartan Lorrrie** – aus Großbritannien, ein jeepähnliches Militärfahrzeug, gebaut für die eher trostlosen Gegenden im Reich Ihrer Majestät.



**Der Katana von der Oyama Motors Corp** – Lassen Sie sich nicht verwirren durch das elegante Design dieses fetzigen japanischen Importwagens. Der Wagen ist genauso hart im nehmen wie er Freude macht, zu fahren.

Jeder dieser Geländewagen wird nach vier Faktoren eingestuft:

**POWER** (Kraft) – Das ist eine Kombination zwischen den Pferdestärken des Wagens (wieviel er tatsächlich bewegen kann) und der Leistung der Gänge (wie schnell er beschleunigen kann).

**WEIGHT** (Gewicht) – Je leichter Ihr Fahrzeug ist, desto besser die Geschwindigkeit, Benzinverbrauch und Beweglichkeit. Ein schwereres Geländefahrzeug verbraucht mehr Kraftstoff – aber es hält auch mehr aus.

**GAS MILEAGE** (Benzinverbrauch) – Diese Angabe sagt Ihnen wieviele Meilen Ihr Fahrzeug vermutlich pro Gallone Benzin schafft. Aber denken Sie daran: hat Ihr Fahrzeug wegen zuviel Ausrüstung ein zu hohes Gewicht, dann ist auch Ihr Spritverbrauch sehr hoch.

**ENDURANCE** (Ausdauer) – Sagt Ihnen, wieviel Ihr Fahrzeug aushält, bevor es einen Kundendienst braucht.

**E.R.F. (Ease of Repair)** (Reparaturfreundlichkeit) – Gibt Ihnen die Zeit an, wie lang eine Reparatur braucht.

**PAYLOAD (VOLUME) WITHOUT CAP** (Ladefähigkeit ohne Dachträger) – gibt die Lademenge für Ihr Fahrzeug an ohne Dachträger.

**PAYLOAD (VOLUME) WITH CAP** (Ladefähigkeit mit Dachträger) – gibt die Lademenge für Ihr Fahrzeug an mit Dachträger.

**FUEL CAPACITY** (Füllmenge des Tanks) – Gibt an, wie groß Ihr Benzin tank ist. Oder, noch wichtiger, gibt Ihnen an, wie weit Sie nach Ihrem Benzin kommen.

**Wählen Sie ihren Wagen aus** – Um sich Ihre Möglichkeiten anzusehen, fahren Sie sie ab, indem Sie den Joystick nach **VORNE** oder nach **HINTEN** drücken. Wenn Sie sich für eine Möglichkeit entschieden haben, drücken Sie den **FIRE** Knopf.

### Wie Sie Ihren Wagen ausstatten

Wenn Sie die Grundausstattung Ihres Wagens haben, dann können Sie sofort mit dem Ausrüsten für Ihre Bedürfnisse beginnen. Nachdem Sie den **FIRE** Knopf für Ihre Wahl gedrückt haben, werden Sie schnell in die Stadt gebracht in die Straße, wo es die Teile für die Sonderausstattung gibt. Dort werden Sie Ihrem Geländefahrzeug den letzten Schliff verpassen können. Und dort werden Sie genau entscheiden, was Ihr Geländefahrzeug letztlich sein wird.

An dieser Stelle müssen strategische Überlegungen und Planung eine Rolle spielen. Die Teile haben etwas damit zu tun, wo das Rennen stattfindet (In einem kühleren Klima wird Ihr Wagen kaum zum Kochen kommen. Und denken Sie an Ihr Gewicht und an die Lademenge). Und es gibt immer noch genug zu tun.

Es gibt zwei verschiedene Geschäfte, wo Sie nachsehen müssen.

Dazu müssen Sie Ihren Mann zu der Tür oder zu dem Fenster des Geschäftes hinbewegen und den **FIRE**-Knopf drücken.

Und das finden Sie in den Geschäften:

### The Custom Shop

(Ihr Persönlicher Ausstatter)

In diesem Geschäft finden Sie alles, was Ihren Geländewagen einzigartig und ihn zu Ihrem persönlich Gefährt macht:

**A WINCH** (eine Winde) – Sie wird vorn an Ihrem Fahrzeug befestigt. Und wenn Sie sich aus einer verfahrenen Situation befreien wollen – etwa ein Sumpfloch – dann kann Ihnen die Winde wertvolle Zeit sparen.

**EXTRA CAPACITY FUEL TANK** (Zusatztank) – Sehr praktisch, denn wenn Ihnen mal das Benzin ausgehen sollte, dann schalten Sie einfach auf den zweiten Tank um. Das spart Ihnen wieder wertvolle Zeit in dem Rennen. Und es kann auch Leben retten, wenn Sie sich gerade weit von der Zivilisation entfernt haben.

**A CAP** (ein Dachträger) – Ein Dachgepäckträger, der die Zuladefähigkeit erweitert.

**Zum Kauf ihrer Zusatzteile** – Benutzen Sie Ihren Joystick, bewegen Sie die "Hand" über den Gegenstand und drücken Sie den **FIRE** Knopf.

**Sie können auch die Teile wieder umtauschen** – Das ist der gleiche Vorgang wie beim Kauf. **ANMERKUNG:** GILT NICHT FÜR REIFEN. Um Reifen umzutauschen oder zurückzubringen, fahren Sie einfach auf die Reifen Ihrer Wahl und drücken Sie den **FIRE** Knopf.

**Um den CUSTOM SHOP zu verlassen** – Bewegen Sie die "Hand" mit dem Joystick über das "Exit"-Schild (Ausgang) und drücken Sie die **FIRE**-Taste.

### Der Automarkt

Dort erstehen Sie die wesentlichen Dinge, die Sie für Ihren Trip brauchen. Planen Sie vorsichtig und beachten Sie Ihre Ladefähigkeit, Gewicht und Ihr Geld.

**Zum Kauf der Gegenstände** – Bewegen Sie die "Hand" mit dem Joystick über die Gegenstände, die Sie haben wollen und drücken Sie den **FIRE** Knopf. **ANMERKUNG:** Der Text an der unteren Bildschirmzeile teilt Ihnen den Preis mit, und wieviel dies an Gewicht und Volumen auf Ihr Fahrzeug addiert.

Hier sind einige der Gegenstände, die Sie dort kaufen können.

**WATER** (Wasser) – Für einige Fahrziele brauchen Sie es dringender als für andere.

**OIL** (Öl) – Sollte Ihre Maschine Öl verlieren, dann brauchen Sie das.

**TRANSMISSION FLUID** (Getriebeöl) – man kann nie wissen...

**ZUSATZBATTERIE** – Lohnt es sich bei dem extra Gewicht?

**SPARE PARTS** (Ersatzteile) – Kann man immer gebrauchen.

**SPARE TYRES** (Ersatzreifen) – Nehmen Sie wenigstens einen mit.

**A MECHANIC** (Ein Mechaniker) – Schwer? Sicherlich. Aber er spart Ihnen wirklich jede Menge Zeit, wenn es mal Reparaturen gibt.

**A CAN OF GAS** (Ein Kanister Benzin) – Kann nichts schaden, wenn man vorbereitet ist.

**A MAP** (Eine Landkarte) – Ist sehr geschickt, wenn man mal feststellen will, wo man in diesem Rennen liegt.

**A FLASHLIGHT** (Eine Taschenlampe) – Spart Ihnen Zeit bei den Reparaturen unter der Motorhaube.

**TOOLS** (Werkzeuge) – Absolute Notwendigkeit.

**Damit Sie sehen was Sie gekauft haben** – Bewegen Sie die "Hand" mit dem Joystick auf den "MENU"-Kasten und drücken Sie den **FIRE** Knopf. Bewegen Sie den Joystick nach **OBEN** oder **UNTEN**, um alle Artikel abzufahren. Wenn Sie das getan haben, dann drücken Sie den **FIRE** Knopf nochmal.

**Wenn Sie einen Gegenstand zurückbringen wollen** – Bewegen Sie die "Hand" mit dem Joystick über den "REFUND"- (Erstatten-) Kasten und drücken Sie den **FIRE** Knopf. Bewegen Sie den Joystick nach **OBEN** oder **UNTEN**, um alle Gegenstände abzufahren. Wenn der Gegenstand, den Sie zurückgeben wollen rot aufleuchtet, bewegen Sie den Joystick nach **RECHTS** oder **LINKS**, um den aufleuchtenden Gegenstand zurückzugeben. Drücken Sie den **FIRE** Knopf, um die "Hand" zu reaktivieren.

**Damit Sie den AUTO MART verlassen können** – Bewegen Sie die "Hand" mit dem Joystick über das EXIT-(Ausgangs-) Zeichen und drücken Sie den **FIRE** Knopf. Damit können Sie den Laden wieder verlassen.

### Das Rennen geht los

Sobald Sie Ihr Fahrzeug Ihren Bedürfnissen angepaßt und Ihre Ausrüstung gekauft haben, sind Sie fertig für das große Rennen.



**So starten Sie das Rennen** – Bewegen Sie mit dem Joystick Ihren "Mann" nach ganz rechts auf dem Bildschirm. Dann drücken Sie den **FIRE** Knopf.

## Stürzen Sie sich rein

Der Tag, auf den Sie so lange hingearbeitet und gewartet haben ist endlich da: der Tag des Rennens. Es ist der Tag, an dem Sie Ihr Geländefahrzeug, Ihre Fähigkeiten und Ihre Instinkte testen gegen die Natur – und gegen andere allradangetriebene Fahrzeuge Ihrer Klasse. Wenn der Mann am Start die grüne Flagge schwenkt, dann drücken Sie das Pedal durch.

**Den Joystick nach VORNE**, um zu beschleunigen.

**So lenken Sie nach rechts oder links** – bewegen Sie den Joystick nach **RECHTS** oder **LINKS**.

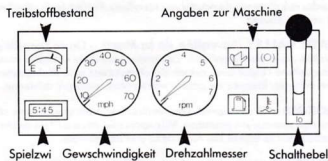
**Gang schalten** – drücken Sie den **FIRE** Knopf.

**Schrittweise verlangsamen** – ziehen Sie den Joystick **ZURÜCK**.

**Beachten Sie:** Sie werden nur mit Schwierigkeiten wieder an die anderen Teilnehmer herankommen, wenn Sie bereits am Anfang des Rennens einen Unfall haben.

## Das Amaturenbrett

Sobald Sie beginnen, die Kilometer über das Gelände abzuspielen, halten Sie das Amaturenbrett im Auge. Es gibt Ihnen eine Menge Informationen. Das sind die Angaben:



## SO LESEN SIE DIE ANGABEN ZUR MASCHINE

Schäden an der Maschine können sehr unterschiedlich sein. Das hängt auch davon ab, was Sie mit ihr gemacht haben. Und natürlich von dem Zustand des Teils zu dem Zeitpunkt als der Schaden auftrat.

## Schäden

Auf Fahrten dieser Art ist es nahezu unmöglich, Schäden und Unglücke zu vermeiden. Wenn es ein größerer Schaden ist, dann wird eine Schadensangabe auf dem Bildschirm erscheinen, die Ihnen zeigen wird, wo der Schaden aufgetreten ist und wie er zu reparieren ist.

**Die Reparatur MIT den richtigen Teilen** – Bewegen Sie den Joystick auf die beschädigte Stelle. Das Ersatzteil, das Sie brauchen, erscheint in der unteren Kastenreihe. Die Teile, die Sie bereits besitzen, erscheinen in der oberen Kastenreihe. Damit die Reparatur abgeschlossen werden kann, zeigen Sie mit dem Joystick auf die Ersatzteile, die Sie brauchen und drücken Sie den **FIRE** Knopf. Wenn die Zapfsäule in einem Icon erscheint, bewegen Sie die "Hand" darauf und drücken Sie den **FIRE** Knopf, um den Tankdeckel herunterzunehmen.

**Die Reparatur OHNE die richtigen Teile** – Zeigen Sie auf den Vorschlaghammer und drücken Sie den **FIRE** Knopf. **ANMERKUNG:** Diese Art "Notlösung" macht Sie zwar wieder verkehrstüchtig aber nur mit verminderter Ausdauer.

**Reparatur am CHECKPOINT (Kontrollstelle)** – Während des Rennens kommen Sie an verschiedenen Kontrollstellen vorbei. Wenn Sie an eine Kontrollstelle kommen, dann fahren Sie automatisch für eine Reparatur heraus. Alle Teile und Arbeit gibt es umsonst. Sie müssen nur überlegen, ob Sie die Zeit für die Reparatur übrig haben. Bevor Sie weiterfahren, füllen Sie noch das Benzin auf. Sie bewegen die "Hand" auf das Icon mit der Zapfsäule und drücken den **FIRE** Knopf.

**Zurück auf die Straße** – Wenn die Reparatur an Ihrem Fahrzeug beendet ist, deuten Sie auf die gekreuzten Flaggen und drücken den **FIRE** Knopf.

Während der Reparatur wird Ihnen mitgeteilt, wieviele andere Fahrzeuge inzwischen an Ihnen vorbeigefahren sind. Und bevor Sie wieder in das Rennen gehen, wird Ihnen gesagt, wie lange die Reparatur gedauert hat. **ANMERKUNG:** Bestimmte Gegenstände, die Sie eingekauft haben – zum Beispiel das Mieten eines Mechanikers oder das Mitführen einer Signallampe hilft Ihnen, die Reparaturdauer zu verkürzen.

**Zurück auf die Straße ohne Reparatur** – Wenn Sie der Auffassung sind, Sie können ohne Reparatur das Rennen fortsetzen. Mit der Starttafche deuten und auf **FEUER** drücken.

## Abschleppdienst

Wenn Sie die Fähigkeiten Ihres Geländewagens überschätzen – oder die Gefährlichkeit des Geländes unterschätzen – kann es Ihnen passieren, daß Sie festsitzen. Es gibt zwei Möglichkeiten, damit Sie aus dieser mieslichen Lage wieder rauskommen.

**Befreien Sie sich mit "ruckeln"** – Wenn Ihr Fahrzeug nicht mit einer Winde ausgestattet ist, dann können Sie sich mit ruckeln befreien. Das geht nicht so schnell wie mit einer Winde, aber es funktioniert. Zum Ruckeln drücken Sie immer wieder das Gaspedal (**JOYSTICK VORWÄRTS**), bis Sie wieder frei sind. Wie lange das dauert? Kommt ganz drauf an und vor allem wie zäh der Sumpf ist und darauf wie schnell Sie gefahren sind als Sie in den Sumpf hineingefahren sind. **ANMERKUNG:** "Ruckeln" kann auch Ihr Fahrzeug beschädigen – aber es bleibt Ihnen vielleicht nichts anderes übrig.

## Die anderen Fahrer

Auf dem Weg werden Sie vielleicht von anderen Fahrzeugen überholt. Wenn Sie gewinnen wollen, dann müssen Sie sich ran halten und sie so bald wie möglich überholen (Auf jeder Strecke gibt es bis zu 16 Gegner).

## Am rechten Ort zur rechten Zeit

In einem langen Rennen wie diesem, ist es häufig schwierig festzustellen, wie gut Sie eigentlich sind. Ihre Absicht ist es, als Erster durchs Ziel zu gehen. Deshalb wollen Sie an allen Gegnern vorbeikommen und sie sollen in einer Staubwolke verschwinden.

Um rauszukriegen, wann und wo sie sein müssen, um einen Schuß auf die Siegertrophäe abzugeben, behalten Sie die Uhr auf dem Amaturenbrett im Auge. Das Rennen beginnt um acht Uhr morgens. Wenn Sie normalerweise den ersten Kontrollpunkt um 11.30 Uhr erreichen, dann haben Sie einen guten Schnitt. Wenn Sie um ein Uhr noch immer nicht da sind, dann sollten Sie etwas an Geschwindigkeit zulegen.

Wenn Sie den zweiten Kontrollpunkt gegen 2.30 Uhr erreicht haben, dann liegen sie weiter gut im Schnitt. Sie müssen jedoch die Kontrollstellen vor ihren Gegnern erreichen. Falls Ihre Gegner auf der Strecke Schwierigkeiten haben sollten, dann haben Sie mehr Zeit für Reparaturen.

## Es ist alles vorbei

Sie beginnen das Spiel mit "drei Leben" pro Rennen. Das heißt, Sie können zweimal verunglücken aber trotzdem an der selben Stelle weitermachen, an der Sie zum letzten mal gesehen wurden. Aber das Rennen ist vorbei, wenn:

**Sie die Ziellinie überquert haben** – Ihre Position in dem Rennen wird danach festgelegt, wieviele Geländewagen sie bereits überholt haben. Auf dem Bildschirm erscheint eine Resultatsanzeige mit den Angaben über Ihre Platzierung und Zeit.

## Heiße Tips, um den Gegner auf kaltem Fuß zu erwischen

- Wählen Sie die richtige Geschwindigkeit. Je schneller sie fahren, desto mehr Benzin verbrauchen Sie. Und es ist ein weiter Weg bis zum Zielstrich.
- Große Felsbrocken fügen selbst schwerstem Metall großen Schaden zu. Umfahren Sie sie unter allen Umständen.
- **KONTROLLPUNKTE** sind großartig – wenn sie Zeit dafür haben. Lassen Sie deshalb keine Reparaturen ausführen, wenn sie nicht notwendig sind.

4X4 Off Road Racing sind Warenzeichen von Epyx Inc. © 1988 Epyx Inc., Alle Rechte vorbehalten. Epyx ist ein eingetragenes Warenzeichen, Nr. 1195270.

Herstellung und Vertrieb durch U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX, Telefon 021 356 3388, unter Lizenz von Epyx Inc.

Dieses Programm ist Copyright-geschützt. Unbefugtes Kopieren, Verleihen und Weiterverkauf ist strikt untersagt.

# 4 X 4™

## OFF ROAD RACING

per Spectrum 48/128 e Amstrad CPC

## Pronti a Partire

Ingrana e stai pronto. Perché questa è la corsa dei fuoristrada al suo peggio, piena di asprezze e rotoloni.

Inizia scegliendo tra quattro percorsi tortuosi. Puoi affrontare le scabrosità di Baja. O sfrecciare attraverso l'infuocata Valle della Morte. "Spantana" per le paludi della Georgia, oppure va a sfidare le insidie del Michigan in inverno.

Una volta scelto il percorso, devi trovarti il tuo veicolo. La scelta è tra un bestione americano, un pick-up classico, o un modello giapponese, o anche un veicolo militare inglese. La tua scelta può essere condizionata dal terreno che andrai ad affrontare. Ma può anche darsi di no.

Una volta in possesso del tuo 4X4 nuovo di zecca, portalo ai box di AUTOPARTS. È qui che lo farai diventare veramente tutto tuo. Aumenta la potenza del motore. Ed equipaggialo con tutti gli extra che ti servono per arrivare a tagliare il traguardo.

Infine – quando sei proprio sicuro che tutto è a puntino – sei pronto per mettere il tuo 4X4 alla prova vera: La Corsa. Ma non sarà così facile. C'è un esercito di ostacoli lungo la strada. Evitali. Oppure sfruttili per far decollare il tuo veicolo. Ci saranno fiumi da guardare. Lastre di ghiaccio da manovrare. E fanghi mobili da cui sgusciare via.

E adesso ingrana e porta il tuo 4X4 fuori strada e alla vittoria.

## Caricamento e Inizio

**SPECTRUM 48/128K,+2, +3 CASSETTA**

• Battere **LOAD** premere **ENTER**.

• Premere **PLAY** sul registratore.

• Il gioco si carica dal lato 1. I livelli si trovano sullato 2.

**AMSTRAD CPC CASSETTA**

• Premere i tasti **CTRL** ed **ENTER** minuscolo.

• Premere, poi, **PLAY** sul registratore.

• Il gioco si carica dal lato 1. I livelli si trovano sullato 2.

**AMSTRAD CPC DISCHETTO**

• Battere **RUN** "DISK" e premere **ENTER**. Il gioco si carica e gira automaticamente.

## Controlli Tastiera

Su – **Q**

Giù – **A**

Sinistra – **O**

Destra – **P**

Fuoco – **BARRA SPACE**

## Scegliere La Propria Prova Tortura

Una volta completata la sequenza di caricamento, premere il **BOTTONNE DI FUOCO** per visionare le videate **SELECT TERRAIN** (Terreno Prescelto). Qui è dove si determina il punto dove intendi mettere alla prova il tuo super veicolo personalizzato.

## TERRENO PRESCELTO

Scegli tra quattro tipi di terreno infido. Per selezionare una della quattro aree, muovi il joystick **AVANTI** o **INDIETRO** per evidenziare il **TERRENO** prescelto. Per selezionare, premi **FUOCO**.

- 1) **BAJA** – 1000 miglia della più aspra, dura prova di sopravvivenza che esista al mondo. Dal deserto secco e polveroso e i letti seccati dei laghi, agli altipiani disseminati di massi. Prendilo di petto – se ce la fai.
- 2) **LA VALLE DELLA MORTE** – Non la chiamano così per niente. Questo terreno desertico traditore, li strappa lo spirito come li strappa le parti del tuo veicolo. Per cui stai calmo, qualunque cosa accada.
- 3) **GEORGIA** – Se ti piace rotolarti nel fango, ne avrai fin qui vuoi in questo viaggio. Miglia dopo miglia della più appiccicosa fanga che può offrire la Costa Orientale. Vai e buttati.
- 4) **MICHIGAN** – Neve, ghiaccio, fango e follia. Quando si vuole trovare le natura al suo peggio, questo è il posto giusto. Assicurati di avere le gomme adatte (E anche che il riscaldamento funzioni). E poi buttati!

## Scelta del Veicolo

Puoi scegliere tra quattro tipi base di veicolo. Essi sono:



**Lo Stormtrooper, della Cox Motors** – un grosso cavallo da battaglia americano, fornito di allestimento a camper. Così puoi risparmiare i soldi per comprarti qualcuno di quei grossi copertoni americani.



**La Tarantola, prodotta dalla Venerable Motors** – un pesante pick-up americano, costruito per l'azione, qualunque azione.



**Lo Highlander, della Tartan Lorrie** – Dalla Gran Bretagna, viene questo veicolo di tipo militare, simile a una jeep e progettato per i più sperduti avamposti dell'impero di Sua Maestà.



**La Katana, della Oyama Motors Corp** – Non farti ingannare dalla linea snella di questo pepato esemplare giapponese. È altrettanto robusto di quanto è divertente da guidare.

Ciascun veicolo viene classificato sui seguenti fattori:



**POTENZA** — Questa è una combinazione tra la potenza in cavalli (quanta ne sopporta) e la resa delle marce (quanto accelera).

**PESO** — Più il veicolo è leggero, maggiore risulta la velocità, il consumo e la manovrabilità. Un veicolo più pesante consuma di più- ma è più resistente.

**CONSUMO CARBURANTE** — Rappresenta il tuo consumo previsto (Miglia Per Gallone). Ma ricorda, se il tuo veicolo è appesantito da eccessivo equipaggiamento, brucerai benzina più rapidamente.

**RESISTENZA** — Quanto può sopportare il tuo veicolo, prima di doverlo portare a riparare.

**E.R.F. (Facilità di Riparazione)** — Cioè, quanto ci vuole per ripararlo.

**CARICO UTILE (VOLUME) SENZA ALLESTIMENTO A CAMPER** — Cioè, quanto carico può portare il tuo veicolo scappottato.

**CARICO UTILE (VOLUME) CON ALLESTIMENTO A CAMPER** — Cioè, quanto carico può portare il tuo veicolo quando è coperto.

**CAPACITÀ SERBATOIO** — Ossia, quanto contiene il serbatoio. O, meglio ancora, quanta distanza puoi coprire prima di rimanere senza benzina.

**Per scegliere il veicolo** — Per visionare le opzioni, basta farle girare muovendo il joystick **AVANTI** o **INDIETRO**. Quando hai deciso, premi il **BOTTONE DI FUOCO**.

## Equipaggiare Il Veicolo

Una volta acquistato il veicolo base, sei pronto ad equipaggiarlo e personalizzarlo. Per cui, dopo aver premuto il **BOTTONE DI FUOCO** per effettuare l'acquisto, verrai portato al mercato degli accessori, dove potrai completare l'allestimento del tuo 4X4. Qui avrai la possibilità di definire le caratteristiche del veicolo.

In questa fase, un'attenta strategia e pianificazione sono di primaria importanza. I pezzi che scegli, dovranno avere a che fare con il posto dove andrai a gareggiare (È ovvio che in un clima freddo non corri il rischio di insolazione. E cerca di tenere d'occhio peso e volume) Inoltre, avranno anche a che fare con un sacco di altre tue preferenze.

I tipi di magazzini che ti interessano sono due. Per andarci, muovi il tuo ometto verso la porta o la vetrina del magazzino e premi il **BOTTONE DI FUOCO**.

Questo è quello che troverai in ciascun magazzino:

## Custom Shop

### (Personalizzazione)

Qui puoi comprare tutto quello che rende il tuo veicolo unico e tutto tuo. Qui troverai:

**UN VERRICELLO** — Questo va piazzato sul davanti. Serve a tirarti fuori da ostacoli — come un pantano — e farti risparmiare tempo prezioso.

**SERBATOIO SUPPLEMENTARE** — Un oggetto proprio utile, perché quando esaurisci il primo serbatoio, puoi attivare questo di riserva. Non solo ti fa risparmiare tempo prezioso in corsa, ma potrebbe salvarti la vita, se ti trovi in posti sperduti.

**UN CAP** — Un allestimento a camper che ti consente di aumentare la capacità di carico.

**Per acquistare uno di questi articoli** — Usa il joystick per muovere la "manina" sull'oggetto e premi il **BOTTONE DI FUOCO**.

**Per restituire uno di questi articoli** — Usa la stessa procedura. **ATTENZIONE: SOLO PER LE GOMME.** Per restituire o cambiare le gomme, basta puntare semplicemente sulla gomma in oggetto e premere il **BOTTONE DI FUOCO**.

**Per uscire dal magazzino** — Usa il joystick per piazzare la "manina" sul segno "EXIT" (USCITA) e premi il **BOTTONE DI FUOCO**.

## Automercato

Qui è dove trovi gli articoli essenziali che ti servono per il viaggio. Pianifica con attenzione e stai attento al volume, al peso, e ai soldi.

**Per acquistare questi articoli** — Usa il joystick per piazzare la "manina" sull'articolo che vuoi acquistare e quindi premi il **BOTTONE DI FUOCO** per effettuare l'acquisto. **NOTA:** Il testo sullo schermo, in basso, descrive l'articolo, il suo prezzo, peso e volume. Eccezioni un elenco di articoli che puoi acquistare:

**ACQUA** — In alcuni posti ce n'è più bisogno che in altri.

**OLIO** — Se hai una perdita, questo ti servirà.

**OLIO DEL CAMBIO** — Non si sa mai...

**ATTERIA SUPPLEMENTARE** — Vale la pena di aggiungere peso?

**PEZZI DI RICAMBIO** — Sempre utili.

**GOMME DI SCORTA** — Prendine almeno una.

**UN MECCANICO** — Certo che pesa! Ma quando arriva il momento ti fa risparmiare un sacco di tempo.

**UNE CONFEZIONE DA SEI** — Vedi un po' tu.

**UNA TANICA DI BENZINA** — Non fa mai male essere preparati!

**UNA MAPPA** — Utile per vedere dove ti trovi.

**UNA TORCIA** — Utile nelle riparazioni sotto il cofano.

**ATTREZZI** — Una semplice necessità.

**Per vedere quello che hai comprato** — Usa il joystick per piazzare la "manina" sulla casella del "MENU" e premi il **BOTTONE DI FUOCO**. Gira tra gli oggetti muovendo il joystick **SU** e **GIU**. Quando hai finito, premi di nuovo il **BOTTONE DI FUOCO**.

**Per restituire un oggetto** — Usa il joystick per piazzare la "manina" sulla casella "REFUND" (RIMBORSI) e premi il **BOTTONE DI FUOCO**. Gira tra gli oggetti muovendo il joystick **SU** e **GIU**. Quando l'oggetto che vuoi restituire viene evidenziato in rosso, muovi il joystick a **DESTRA** o a **SINISTRA** per restituire l'oggetto evidenziato. Quindi premi il **BOTTONE DI FUOCO** per riattivare la "manina".

**Per uscire dall'AUTOMERCATO** — Con il joystick piazza la "manina" sul segnale "EXIT" (USCITA) e premi il **BOTTONE DI FUOCO**. Questo ti riporta all'esterno del magazzino.

## La Corsa

Una volta finito di personalizzare il tuo veicolo e avere acquistato l'equipaggiamento, sei pronto per la gara.

**Per dare inizio alla corsa** — muovi il tuo "ometto" (con il joystick) verso l'estremità destra dello schermo. Quindi premi il **BOTTONE DI FUOCO**. Seguire le indicazioni sullo schermo.

## Via

Il giorno tanto atteso è arrivato: il giorno della corsa! Questo è il giorno in cui metterai alla prova il tuo veicolo, le tue abilità e il tuo istinto contro la natura stessa — e anche contro gli altri 4X4 della tua categoria. Quando lo starter sventola la bandierina verde, schiaccia a tavoletta!

**Per accelerare** — muovi il joystick **AVANTI**.

**Per sterzare a destra o a sinistra** — muovi il joystick a **DESTRA** o a **SINISTRA**.

**Per cambiare marcia** — premi il **BOTTONE DI FUOCO**.

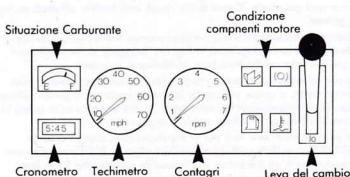
**Per rallentare** — tira **INDIETRO** il joystick.

**Attenzione:** Un incidente all'inizio di corsa, rende difficile riprendere i concorrenti.

## Il Cruscotto

Appena cominciano a scorrere le miglia, tieni d'occhio il cruscotto. Ti fornisce un sacco di informazioni utili.

Ecco quello che troverai:



## Letture della condizione componenti motore:

I dati alle singole parti del motore variano. Tutto dipende da quello che hai fatto. E anche dallo stato del pezzo.

## Danni

In viaggi come questo è quasi impossibile evitare che succeda qualcosa. Quando il danno è grave, una speciale **VIDEATA DANNI** ti indicherà dove si è verificato il guasto e che cosa ci vuole per ripararlo.

**Per effettuare riparazioni con i pezzi di ricambio** — Usando il joystick, punta sull'area danneggiata. I pezzi che ti servono appariranno sulla fila di caselle inferiore. Quelle che hai a disposizione, appaiono sulla fila superiore. Per completare la riparazione, punta ai pezzi di cui disponi e premi il **BOTTONE DI FUOCO**. Se compare l'icona della tanica di benzina, muovi la "manina" su di esso e premi il **BOTTONE DI FUOCO** per ricalcare il serbatoio.

**Per effettuare riparazioni senza pezzi di ricambio** — Punta sulla mazza e premi il **BOTTONE DI FUOCO**. **Attenzione:** queste riparazioni "arrangiate" ti rimettono in corsa, ma con capacità di resistenza ridotte.

**Per effettuare riparazioni al POSTO DI CONTROLLO** — In tutto il percorso ci sono diversi POSTO DI CONTROLLO. Quando arrivi ad uno di questi, entri automaticamente in riparazione. Tutti i pezzi e la manodopera sono GRATIS! Devi solo decidere se hai abbastanza tempo per le riparazioni! Per rifornirti di carburante, prima di riparare, piazza la "manina" sull'icona della tanica di benzina e premi il **BOTTONE DI FUOCO**.

**Per rimetterti in strada** — Dopo aver effettuato le riparazioni, punta alla bandierina crociata e premi il **BOTTONE DI FUOCO**.

Durante le riparazioni, ti verranno date informazioni su quanti concorrenti sono già passati. E prima di rimetterti in strada, ti verrà detto quanto tempo hai speso nella riparazione. **ATTENZIONE:** Alcuni degli articoli che hai acquistato — tipo il meccanico o la torcia — riducono il tempo della riparazione.

**Per rientrare in strada senza fare riparazioni** — Se decidi di poter continuare senza fare riparazioni. Punta sulla bandiera a sacchi e premi **FUOCO**.

## Recupero Veicolo

Se sei stato troppo ottimista sulle possibilità del tuo 4X4 — o hai sottovalutato i pericoli sul terreno — puoi finire per trovarti immobilizzato. O in altre parole **PIANTATO**. Per tirarti fuori da questi pasticci, eccoti due sistemi:

- 1) **Usa il verricello** tenendo premuto il **BOTTONE DI FUOCO**. Questo ti tira fuori a circa 5 miglia all'ora.
- 2) **"Dondola"**. Se il tuo veicolo non dispone di un verricello devi per forza "dondolarti". Non è veloce come il verricello, ma funziona. Per "dondolare" premi l'acceleratore (Joystick **AVANTI**) a scatti, ripetutamente, fino a quando il veicolo non viene scalzato. Quanto ci vuole? Dipende... da quanto è fondo il pantano, e da quanto andavi forte quando ci sei cascato dentro. **ATTENZIONE:** il "dondolare" può causare danni al 4X4 — ma potrebbe essere l'unico tuo rimedio.

## Gli Altri

Lungo la strada noterai altri veicoli che ti sorpassano. Se vuoi vincere, devi riprenderli e sorpassarli prima che puoi (In ogni percorso ci sono fino a 16 concorrenti).

## Il Posto Giusto al Momento Giusto

In una corsa corsi lunga, è sempre difficile giudicare come stai andando. Il tuo obiettivo è di arrivare PRIMO. Per cui devi cercare di sorpassare tutti i tuoi avversari e fargli mangiare la polvere!

Per avere un'idea di quando e dove fare un tentativo per conquistare il trofeo, tieni d'occhio l'orologio sul cruscotto. La corsa inizia alle 8 di mattina. In genere, se arrivi al POSTO DI CONTROLLO per le 11:30, hai fatto un buon tempo. Se non ce la fai per l'una del pomeriggio, devi aumentare la velocità.

Se arrivi al secondo POSTO DI CONTROLLO per le 2:30 del pomeriggio, hai fatto un buon tempo. Tuttavia, il tuo obiettivo è di arrivare ai POSTI DI CONTROLLO prima degli altri. Se i tuoi concorrenti hanno problemi sulla pista, puoi permetterti riparazioni più lunghe.

## La Festa è Finita

All'inizio del gioco, disponi di "3 vite" per ogni corsa. Il che significa che puoi scomparire due volte e farcela ancora riapparendo da dove eri sparito l'ultima volta. Però la corsa finisce quando:

**Tagli il traguardo** — La tua posizione viene calcolata sul numero di veicoli sorpassati. Una videata punti, indica la classifica e il tempo ottenuti.

## Suggerimenti per Farli Secchi

- Ricordati di regolare la tua andatura. Se vai veloce, bruci benzina. E manca sempre tanto al traguardo.
- I massi fanno danni anche al più duro metallo, per cui evitali a tutti i costi.
- I POSTI DI CONTROLLO sono una gran cosa — se hai tempo da spendere. Per cui, cerca di non fare riparazioni se non quando necessario.

EPYX è un marchio registrato. N. Rif. 1195270.

Prodotto e distribuito su licenza della Epyx Inc. dalla U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX, Tel. 021 356 3388.

Il programma è coperto da copyright, ecc.

4X4 Off Road Racing sono marchi della Epyx Inc.

© 1988 Epyx Inc. Tutti i diritti riservati.