

The Duel

TEST DRIVE IITM



**Manuel pour Spectrum Cassette/Disque
Amstrad Cassette/Disque**



Designer: Distinctive Software, Inc.

Programmed by: The Sales Curve Ltd.



LE CHARGEMENT

Spectrum 128 Disque

1. Connectez le joystick au port 1, si vous en avez un.
2. Allumez l'ordinateur.
3. Insérez le disque *THE DUEL* dans le lecteur, l'étiquette tournée vers le haut.
4. Quand l'option **LOADER** s'affiche, appuyez sur **ENTER**.

Spectrum 48/128 Cassette

1. Connectez le joystick au port 1, si vous avez un.
2. Allumez l'ordinateur.
3. Insérez la cassette dans le lecteur.
4. Si vous utilisez un spectrum 48K standard, tapez **LOAD** et appuyez sur **ENTER**. Si c'est un spectrum +3, amenez le curseur vers le bas jusqu'à ce que 48K BASIC soit mis en évidence, puis appuyez sur **ENTER**. Tapez **LOAD** et réappuyez sur **ENTER**. Si c'est un Spectrum +2, appuyez sur **ENTER** lorsque l'option **Loader** apparaît.
5. Appuyez sur la touche **PLAY** de votre lecteur de cassettes.

Amstrad Disque

1. Connectez un joystick si vous en avez un.
2. Allumez l'ordinateur.
3. Lorsque **READY** s'affiche, insérez le disque *THE DUEL* dans le lecteur, l'étiquette tournée vers le haut.
4. Tapez **RUN"DISC"** et appuyez sur **ENTER**.

Amstrad Cassette

1. Connectez votre joystick, si vous en avez un.
2. Allumez votre ordinateur et lorsque **READY** s'affiche, insérez la cassette *THE DUEL* dans le lecteur et appuyez sur **PLAY**.
* Si vous jouez sur un ordinateur à cassette et à disquette, tapez d'abord **tape** et appuyez sur **RETURN**.
3. Tapez **RUN** et suivez les instructions à l'écran.

Le jeu charge alors et l'écran de sélection de votre voiture s'affiche. Vous pouvez choisir la voiture que vous voulez contrôler et la voiture qui sera contrôlée par l'ordinateur. Choisissez bien votre voiture, car si vous voulez en conduire une autre, il vous faudra recharger le jeu.

The Duel

COMMENT PREPARER LA COURSE:

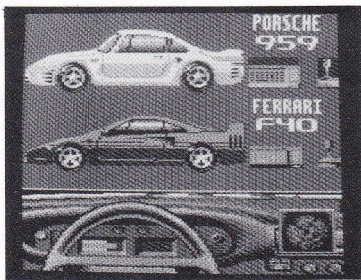
Vos choix comprennent (il vaut mieux les choisir dans l'ordre ci-dessous):

(1) Votre Voiture

- P (959) et L (F40), amenez la barre de mise en évidence sur l'une des icônes du joystick à côté des deux voitures. Vous contrôlerez celle que vous mettrez en évidence.

(2) L'Adversaire

- Q (959) et A (F40), amenez la barre de mise en évidence sur l'une des icônes du joystick à côté des deux voitures. L'ordinateur contrôle celle que vous mettrez en évidence.



La Ferrari F40: tout véhicule pouvant faire 1/4 de mile en 11.8 secondes devrait être classé top secret. Et pourtant on vous en donnera toutes les spécificités. Tout y figure sauf ce que vous ressentirez exactement en prenant un virage à 200 km/h, lorsque votre estomac se nouera (N.B: on la surnomme "le monstre de Ferrari").

La Porsche 959: s'agit-il vraiment du nec-plus-ultra de l'ingénierie automobile? montez jusqu'à plus de 300 km/h sur une ligne droite et essayez de savoir qui frémit, la voiture ou votre coeur? (N.B: les Porsches ne tremblent jamais).

Après avoir affectué votre sélection, appuyez sur RETURN ou ENTER pour passer à la section suivante.

(3) Voulez vous faire une course contre la montre?

- Appuyez sur la touche "M" jusqu'à ce que l'horloge soit mise en évidence.

(4) Ou bien lutter contre la main implacable et glaciale de l'ordinateur?

- Appuyez sur la touche "M" jusqu'à ce que l'ordinateur soit mis en évidence.

(5) Voulez vous jouer au clavier?

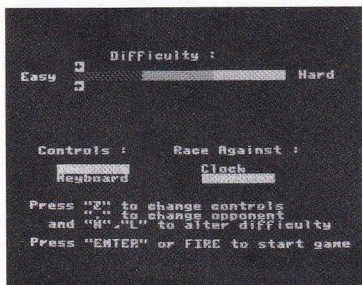
- Appuyez sur la touche "Z" jusqu'à ce que le clavier soit mis en évidence.

(6) Ou jouer avec un joystick +3?

- Appuyez sur la touche "Z" jusqu'à ce que le joystick soit mis en évidence.



CHOISISSEZ VOTRE NIVEAU DE DIFFICULTE



Il y a 12 niveaux de difficulté. Voici un court aperçu des différentes variantes de jeu.

Niveaux	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
Rapports	x x x x
Vitesse de l'Adversaire	90 MPH (135 km/h) _____ 200 MPH (320 km/h)
Vitesse de la Police	120 MPH (190 km/h) _____ 200 MPH (320 km/h)
Densité de la Circulation	50% _____ 100%
Vitesse de la Circulation	30 MPH (50 km/h) _____ 60 MPH (100 km/h)
Scoring	33% _____ 100%

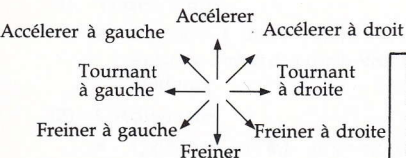
- Actionnez votre joystick vers la droite ou la gauche pour choisir un niveau puis appuyez sur le bouton de tir ou appuyez sur K (à gauche) et L (à droite).

Appuyez sur RETURN ou ENTER pour commencer à jouer.

The Duel

LA CONDUITE

Manche à balais



Pour changer de rapports avec ces commandes, accélérez ou ralentissez jusqu'à ce que vous soyez prêt à changer de vitesse, il faut alors que vous appuyiez simultanément sur le bouton de tir.

Les Controles Clavier Correspondants

	Clavier QWERTY	Clavier AZERTY
Tourner à Gauche	Q	A
Tournant à Droite	W	Z
Acceleration	L	L
Ralentir	K	K

La barre d'espace vous permet de passer une vitesse lorsque vos accélérez et de rétrograder lorsque vous freinez.

Commandes Supplémentaires

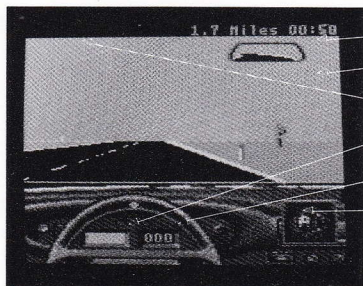
Pause/reprise du jeu

Fin du jeu et retour à l'écran de sélection du niveau de difficulté et des contrôles (Spectrum uniquement).

Fin du jeu et retour à l'écran de sélection du niveau de difficulté et des contrôles (Amstrad uniquement).



LE POSTE DE PILOTAGE



COMPTEUR DU CIRCUIT ET HORLOGE

RETROVISEUR

DETECTEUR DE RADAR

TACHYMETRE

LE COMPTEUR

CHANGEMENT DE VITESSE

LE TACHYMETRE

Si le moteur tourne trop vite et si vous entrez dans la zone rouge, vous perdrez en puissance (regardez la fumée s'échapper du tuyau d'échappement sur la version Amstrad).

Le Volant

Vous pouvez tourner le volant avec le joystick ou au clavier. Le point en haut de l'écran se déplace pour indiquer la position de votre véhicule.

Le Detecteur de Radar

Il n'apparaît que si le radar est activé. Il se trouve sur le pare-soleil en haut à gauche de l'essuie-glace. Si la lumière clignote, cela signifie qu'il faut ralentir, car vous allez rencontrer votre pire ennemi: une voiture de police dont le conducteur est d'une humeur massacrante et qui cette semaine n'a pas dressé son quota de procès-verbaux.

Bien sûr, vous pouvez essayer de le distancer. Mais mieux vaut être sage.

La Police

Un flic vous poursuivra jusqu'à ce que vous le distanciez ou jusqu'à ce qu'il vous double. Dans ce dernier cas, il faut vous arrêter et prendre le procès-verbal (Un P-V n'est jamais recommandé car votre prime d'assurance augmente et le compteur tourne, ce qui vous fait perdre un temps précieux). Si vous percutez un flic, le jeu s'achève là. Ce n'est que justice!

Le Compteur de Vitesse

Il se trouve à droite du tableau de bord. Votre vitesse s'affiche en km/h.

The Duel

Le Compteur de Circuit et L'Horloge

Ils se trouvent au dessus de l'essuie-glace, il s'agit d'informations capitales. Le niveau du compteur diminue, vous disant combien il vous reste à parcourir. Le minuteur augmente, vous indiquant combien de temps il vous faut pour négocier ce parcours.

Le Changement de Vitesse

Cet indicateur reste constamment affiché.

Le Retroviseur

Utilisez le à bon escient. Il vous sera surtout utile dans les niveaux difficiles pour ne pas perdre de vue votre adversaire stupide qui fait des excès de zèle sur l'autoroute.

Les Points en Haut de l'Ecran

Ces points représentent votre voiture, celle de l'ordinateur et celle des flics. Ces points se déplacent et vous indiquent votre progression dans la course de compétition. Le premier point rouge vous représente, suivi des points bleus de la voiture de l'ordinateur et de celle du flic. 3 points apparaissent si vous entrez en compétition, 2 points s'affichent si vous faites une course en solo contre la montre. Ils se déplacent de la gauche (au début de la course) vers la droite (à la fin de la course).

SUR LA ROUTE

Les Vies:

Au début, vous disposez de 5 vies. Chaque accident et chaque pénalité se solde par la perte d'une vie. Par contre, vous gagnez une vie à chaque fois que vous faites le plein d'essence.

Les Pénalités

Vous perdez la vie et prenez 20 secondes de pénalité (qui viennent s'ajouter à votre temps) à chaque fois que vous avez un accident, une panne d'essence, ou si le moteur explose.

L'Essence:

L'élixir des Dieux de la route. Lorsque que vous voyez une ligne jaune (blanche sur Amstrad) en travers de la route, à environ un ½ mile (soit à environ 800 mètres) de la fin de la section, il est temps de penser à faire le plein. Lorsque vous voyez les deux lignes jaunes (blanches sur Amstrad), arrêtez vous à côté de la station service (ligne 1 du schéma 42.76). Si vous ne vous arrêtez pas entré les lignes, vous ne pourrez pas faire le plein. C'est grave, vous vous en rendrez compts au bout de quelques kilomètres.

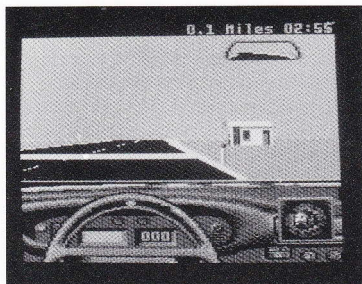


Schéma 42.76 Un dénommé Gaston est le propriétaire de la station service qu'il appelle "Mangez et faites le plein".

GO: Faites ronfler le moteur. Vous êtes maintenant prêt à partir. Si vous êtes à un niveau ou le changement de vitesse est manuel, enclanchez la première et démarrez.

LES VITESSES: Pour augmenter de rapport, actionnez le joystick vers le haut et maintenez le dans cette position tout en appuyant sur le bouton de tir. Faites de même pour rétrograder mais en maintenant le manche du joystick vers le bas.

RESURRECTIONS: Après chaque accident ou pénalité, appuyez sur le bouton de tir pour reprendre le Duel. Si vous avez épuisé toutes vos vies, eh bien, ne vous découragez pas . . . même l'Empire Romain s'est écroulé, n'abandonnez pas!

LES ECRANS DES RESULTATS: Après la course, si vous avez un des six plus hauts scores en mémoire, un écran apparaîtra, vous demandant d'entrer votre nom. Appuyez ensuite sur ENTER. Votre nom s'affichera. A chaque fois que l'ordinateur gagne en puissance, l'écran des scores se réinitialise.

The Duel



LE SERVICE APRES VENTE ANGLETERRE: 01-738 1391

Si vous avez un problème avec ce produit ou tout autre produit Accolade, n'hésitez pas à nous téléphoner. Nous ferons tout notre possible pour résoudre votre problème et répondre à vos questions. Vous pouvez nous écrire à l'adresse suivante:

ACCOLADE
Attn: Customer Service
Unit 17
50 Lombard Road
London SW11 3SU
G.B.



VOTRE DISQUETTE A UNE GARANTIE DE 90 JOURS

Accolade, Inc. garantit l'acheteur que les disques sur lesquels le programme est enregistré sont exempts de défauts de matériaux ou de fabrication dans le cadre d'un usage normal pendant un délai de 90 jours. Tout produit défectueux, n'ayant pas subi d'usure excessive ou de manipulations anormales peut être remplacé dans les 90 jours, franco de port.



CONTRAT DE LICENSE ET QUESTION JURIDIQUE:

Ce logiciel (Software) et sa documentation sont l'objet d'une licence appartenant à Accolade Inc., et acheteur accepte les termes de la licence en ouvrant l'emballage et le manuel de l'utilisateur, ainsi que pendant l'utilisation du logiciel. Cette licence ne confère aucun droit, titre ou intérêt concernant le logiciel, à l'exception des conditions énumérées ci-dessus.

Le logiciel et sa documentation sont protégés par Accolade Inc. 1988, tous droits réservés. L'utilisateur n'est pas autorisé à faire de copie d'une disquette ou du manuel ni à les dupliquer, il ne doit pas pas non plus les transférer ou les revendre. Toutes les marques déposées appartiennent à leurs propriétaires exclusives. Accolade Inc. n'est en aucun cas responsable de tout dommage direct, indirect, particulier, accidentel ou causal concernant le Software et sa documentation. Sous réserve des conditions ci-dessus, Accolade ne fait aucune garantie explicite ou sous-entendue pour le Software et sa documentation, le programme est fourni tel quel, sans garantie d'efficacité, de qualité marchande ou d'adéquation à un objet particulier.