

WEC LE MANS 24

LE MANS

DIE WELTMEISTERSCHAFT IM DURCHHALTEN - 24 STUNDEN VON LE MANS

Das härteste und forderndste Autorennen der Welt ist das 24-Stunden-Rennen von Le Mans. Die Veranstaltung dauert genau einen Tag und eine Nacht und findet auf der kurvenreichsten und mörderischsten Strecke statt, die je in der Geschichte des Rennsports eingerichtet wurde. Nach Anbruch der Dunkelheit wird die Atmosphäre noch spannender, denn das Rennen gleicht dann einer Fahrt ins Unbekannte. Fahren Sie, erleben Sie und überleben Sie das Rennen. Es erwartet Sie das realistischste und packendste Rennspiel, das es bis heute gibt. Vier dramatische Runden, in denen jeweils 3 Checkpoints passiert werden müssen, liegen vor Ihnen... also machen Sie sich fertig und geben Sie Vollgas!

CPC LADEANWEISUNG

464/6128 laden in einem Durchgang

CPC 464 Legen Sie die zurückgespulte Kassette in den Recorder, tippen Sie RUN*, und drücken Sie anschließend die ENTER/RETURN-Taste. Befolgen Sie die Bildschirmanweisungen. Besitzen Sie ein Diskettenlaufwerk geben Sie I TAPE ein und drücken die ENTER/RETURN-Taste. Danach verfahren Sie wie vorher beschrieben. (Das Zeichen I erhalten Sie, wenn Sie bei gedrückter SHIFT-Taste die Taste "@" betätigen.)

CPC 664 und 6128 Schließen Sie einen geeigneten Kassettenrecorder entsprechend der Beschreibung Ihres Computers an. Legen Sie die zurückgespulte Kassette in den Recorder, tippen Sie I TAPE, und drücken Sie die ENTER/RETURN Taste. Danach geben Sie RUN* ein und drücken die ENTER/RETURN Taste erneut. Befolgen Sie die Bildschirmanweisungen.

DISKETTE

Legen Sie die Programmdiskette mit Seite A nach oben in das Laufwerk. Geben Sie I DISC ein, und drücken Sie die ENTER/RETURN-Taste, um sicherzustellen, daß der Computer auf das Laufwerk zugreifen kann. Geben Sie RUN* DISC ein, und drücken Sie ENTER/RETURN, wird das Spiel automatisch geladen.

STEUERUNG

Die Tasten können individuell umbelegt werden. Der Joystick wird an Port 1 angeschlossen.

Die Tastenbelegung ist wie folgt vordefiniert:

Schalten	—	Leertaste
Beschleunigen	—	O
Bremsen	—	A
Links	—	O
Rechts	—	P

Mit "Esc" wird das Spiel beendet.

STATUS UND PUNKTWERTUNG

Die Punktzahl basiert auf der erzielten Geschwindigkeit (d.h. wie schnell Sie eine Runde durchfahren). Für die erfolgreiche Beendigung des Rennens erhalten Sie einen zusätzlichen Bonus.

Unten rechts auf dem Bildschirm finden Sie noch zwei zusätzliche Anzeigen. Die eine zeigt den gewählten Gang - niedrig oder hoch - an. Die zweite gibt an, wie weit die Lenkung nach links oder rechts eingeschlagen ist.

STATUSANZEIGE SPIELFELD

A	Höchstpunktzahl
B	Zeit
C	Rundenzeit
D	Geschwindigkeit
E	Gang
F	Lenkung

A		C	D
B			E
			F
			G

Die Punkte werden entsprechend der Fahrgeschwindigkeit vergeben.

Geschwindigkeit	Zusätzliche Punkte	Geschwindigkeit	Zusätzliche Punkte
0 — 20	10	110 — 130	50
20 — 50	20	130 — 160	60
50 — 80	30	160 — 190	70
80 — 110	40	190 — 224	80

Am Ende jeder Stufe erhalten Sie zusätzliche Zeit und einen Bonus von 1000 Punkten (2000 Punkte, wenn Sie eine Runde beenden). Eine hervorragende Höchstpunktzahl liegt bei etwa 600.000 Punkten.

TIPS UND TRICKS

- Benutzen Sie die Gangschaltung auch zum schnellen Herunterbremsen. So erzielen Sie bessere Beschleunigungswerte nach dem Bremsvorgang.
- Versuchen Sie, nicht zu übersteuern, da der Wagen sonst ins Rutschen kommt.
- Meiden Sie den Seitenstreifen, da Sie dort langsamer werden.
- Schalten Sie nicht zu früh hoch, da sonst die Beschleunigung nicht optimal ist.

COMMODORE LADEANWEISUNG

Das Programm wird in einem Durchgang geladen. Legen Sie die Kassette zurückgespult und mit der bedruckten Seite nach oben in Ihren Commodore-Recorder. Überprüfen Sie, ob alle Anschlüsse korrekt hergestellt sind. Drücken Sie SHIFT- und RUN/STOP-Taste gleichzeitig. Dann befolgen Sie die Bildschirmanweisung "PRESS PLAY ON TAPE" (Play-Taste des Recorders drücken). Das Programm wird dann automatisch geladen. Bei einem C 128 geben Sie GO 64 (RETURN) ein und gehen dann gemäß der Ladeanweisungen für den C 64 vor.

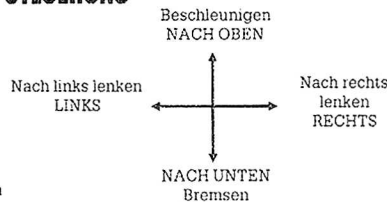
DISKETTE

Schalten Sie in den 64er-Modus. Schalten Sie das Laufwerk ein und legen Sie die Diskette mit dem Aufkleber nach oben ein. Danach tippen Sie LOAD "" 3,1.(RETURN). Es erscheint der Titelschirm und das Programm wird automatisch geladen.

STEUERUNG

Joystick in Port 1

Bleibt der Joystick in neutraler Stellung, verringert das Fahrzeug seine Geschwindigkeit



O — Feuerknopf dient zum Schalten

STATUS UND PUNKTWERTUNG

Die Punktzahl basiert auf der erzielten Geschwindigkeit (d.h. wie schnell Sie eine Runde durchfahren). Für die erfolgreiche Beendigung des Rennens erhalten Sie einen zusätzlichen Bonus

STATUSANZEIGE SPIELFELD

Höchstpunktzahl
A Bisherige Höchstpunktzahl
Punktwertung
B Aktuelle Punktzahl
Zeit
C Verbleibende Zeit, um das Rennen zu beenden
Runde
D Rundenzeit
Geschwindigkeit

A
B
C
D
E

E Fahrzeugtempo

Die Punkte werden entsprechend der Fahrgeschwindigkeit vergeben.

Geschwindigkeit	Zusätzliche Punkte	Geschwindigkeit	Zusätzliche Punkte
0 — 20	10	110 — 130	50
20 — 50	20	130 — 160	60
50 — 80	30	160 — 190	70
80 — 110	40	190 — 224	80

Am Ende jeder Stufe erhalten Sie zusätzliche Zeit und einen Bonus von 1000 Punkten (2000 Punkte, wenn Sie eine Runde beenden). Eine hervorragende Höchstpunktzahl liegt bei etwa 600.000 Punkten.

TIPS UND TRICKS

- Behalten Sie im Auge, welche Richtung die übrigen Fahrzeuge einschlagen und schalten Sie nicht hoch, bevor Sie 130 Mph schnell sind.
- Bremsen Sie, wenn Sie an die Kante gedrängt werden oder in einer Ecke festsitzen. Danach beschleunigen Sie wieder.

24 STUNDEN VON LE MANS

Programcode, grafische Darstellung und künstlerische Gestaltung unterliegen dem Urheberrecht von Imagine Software und darf nicht vervielfältigt, gespeichert, verliehen oder, in welcher Form auch immer, übertragen werden, wenn die schriftliche Genehmigung von Imagine Software nicht vorliegt. Alle Rechte weltweit vorbehalten. ©1989 Imagine Software