

# CRAZY CARS II

Le gang des casseurs de voitures nargue la police corrompue de quatre états des U.S.A (UTAH, COLORADO, ARIZONA, NEW MEXICO). En effet, ces individus sans scrupules volent toutes les automobiles de luxe avec la complicité de quelques policiers verveux supervisant les opérations. Le service intervention du FBI décide de mettre un terme à ces activités illégales et scandaleuses. On vous envoie comme appât pour démasquer les policiers impliqués dans le trafic qui a déjà fait disparaître toutes les Mercedes, Porsche, Lamborghini et Ferrari.

Mais vous disposez tout de même pour votre mission de la dernière née des Ferrari : la fantastique F40 dont le tableau de bord a été agrémenté d'un équipement électronique hyper sophistiqué. Malheureusement, les voleurs se doutent de quelque chose et essaient de vous faire abattre par les policiers faisant partie de la bande. Vos ennemis sont à la fois les policiers appartenant au complot, et ceux, encore honnêtes qui voient passer sur leur territoire une F40 à 300 KMH !

## COMMENT REMPLIR VOTRE MISSION

Au début de la partie votre position ainsi que l'endroit à atteindre sont indiqués sur la carte. Vous devrez la consulter régulièrement pour trouver votre chemin.

A chaque croisement, votre ordinateur de bord indique l'orientation et le numéro de la route croisée. L'espace de jeu représente le véritable circuit routier des 4 états américains, et vous ne pourrez pas en sortir (barrage). Dès que vous dépassez la limitation de vitesse qui est de 55 Mph (environ 90 km/h), deux types d'obstacles apparaissent :

- les voitures de Police essaient de vous barrer la route.
- les policiers dressent des barrages pour vous empêcher de passer.

Pour franchir les barrages, vous devrez prendre le risque de quitter la route, sous peine de voir votre Ferrari exploser.

Dès que vous apercevez une route qui rejoint celle sur laquelle vous êtes, vous pouvez couper à travers champs en évitant toutefois les poteaux télégraphiques et les bornes kilométriques.

Dès que vous démarrez le moteur de la F40, le chronomètre décompte le temps de votre mission. Si celui-ci arrive à zéro, votre Ferrari explose, et votre mission se solde par un échec.

**ATTENTION** : la disquette de CRAZY CARS II ne doit jamais être retirée du lecteur de disquettes pendant tout le temps de l'utilisation. Sur AMSTRAD CPC, pour lancer le jeu, vous devez garder la barre d'espacement enfoncée pendant la musique de présentation afin de l'arrêter.

## COMMANDES DU JEU

Pour diriger la F40 :

Sur PC ..... Joystick ou touches fléchées du clavier.

Sur AMIGA ..... Joystick ou souris.

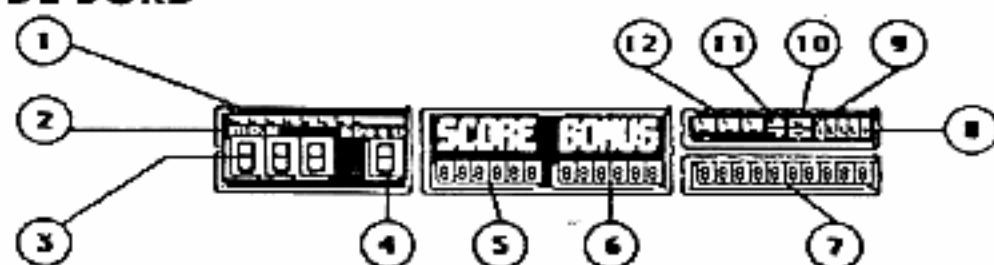
Sur ATARI ..... Joystick, souris ou touches fléchées du clavier.

Sur AMSTRAD CPC ..... Joystick ou touches fléchées du clavier.

	JOYSTICK	CLAVIER	SOURIS
ACCELERER FREINER TOURNER A GAUCHE TOURNER A DROITE CHANGER VITESSE	HAUT BAS GAUCHE DROITE ACTION	HAUT BAS GAUCHE DROITE ESPACE	BOUTON DROIT BOUTON GAUCHE GAUCHE DROITE ESPACE

	PC	AMIGA	ATARI	AMSTRAD CPC
CARTE	F7	F2	F2	
DETECTEUR	F8	F3	F3	
COMPTEUR	F9	F4	F4	
PAUSE	F10	F10	F10	P
VOLANT D'AIDE	F6	F6	F6	
ABANDON	F5	F5	F5	
CONTROLE	F2	F7	F7	ESC
50Hz/60Hz			F1	
SON ON/OFF	F3			
PALETTE CGA	F1			
MONOCHROME/COULEUR	F4			

## TABLEAU DE BORD



- 1 - Compte tours
- 2 - Mode d'affichage du compteur de vitesse (Km/h ou Mp/h)
- 3 - Compteur de vitesse
- 4 - Rapport de la boîte de vitesse (H = High, L = Low)
- 5 - Score
- 6 - Bonus
- 7 - Chronomètre/ordinateur de repérage (indique au moment des croisements la direction de la

- prochaine séparation en deux de la route, ainsi que son numéro).
- 8 - Distance du radar (ou de la voiture de Police la plus proche).
- 9 - Détection de radar (ou de voiture de Police).
- 10 - Indicateur de bon fonctionnement du radar.
- 11 - Orientation du radar (ou de la voiture de Police la plus proche).
- 12 - Marche/arrêt du détecteur de radar.

# SCORE ET BONUS

## SCORE

Le score augmente au cours du jeu en fonction du kilométrage parcouru.

A la fin d'une étape, le BONUS est additionné au score.

## BONUS

Au départ de la première poursuite, votre compteur de bonus est initialisé à 20 000 points (40 000 à la deuxième étape...).

A chaque poursuite, le bonus et le temps correspondent au parcours idéal estimé par l'ordinateur de bord.

Ce compteur diminue rapidement en fonction de la distance parcourue. A chaque fois que la Ferrari réussit à franchir un barrage de police, le bonus augmente de 10 000 points.

Le bonus est acquis si l'étape est parcourue avant que le chronomètre soit à zéro.