ACTIVISION
HOME COMPUTER SOFTWARE™

GREAT AMERICAN CROSS-COUNTRY ROAD RACE™

INSTRUCTIONS

SETTING UP YOUR CASSETTE

TO LOAD YOUR COMMODORE CASSETTE

- Press down the SHIFT key. Without releasing the SHIFT, press down the RUN/STOP key. Release the RUN/STOP key and then the SHIFT key.
- Your T.V. will read "Press play on tape." Please follow these instructions. Screen will respond with, "found roadrace." During the loading process the screen will go blank and the blue screen will appear followed by multi-colored horizontal lines. This is all part of the "Flashload" loading process and will take several minutes. When the title screen appears, please press the STOP on your cassette recorder.
- A Highway (demonstration) Screen will appear. To move to the Map Screen press f1 or press f3 for the Field/Route Select Screen.

SETTING UP YOUR DISK

- Turn on disk drive.
- Insert diskette, label side up, slot first, into disk drive.
- Turn on computer.
- Plug joystick into port one.

TO LOAD YOUR COMMODORE DISKETTE

- Type: LOAD "*",8,1 and press RETURN
- When loading is complete, a Highway (demonstration) Screen will appear. To move to the Field/Route Select Screen (see next section), press F3.

TO LOAD YOUR ATARI DISKETTE

- The disk automatically loads when the computer is turned on.
- When loading is complete, a highway screen will appear with the "SELECT" FIELD. To move to the Field/Route Select Screen, press SELECT.

THE TASK BEFORE YOU

1. The first screen you'll work with is the Field/Route Select Screen. You will be asked to select a field of race results to compete against. A "field" refers to a line-up of ten drivers whose already-established times you will attempt to beat. There are eight fields to choose from (1–8) plus a field of computer scores marked "0" (zero) which appears when the disk is first booted. (See "Getting Under Way").
2. You will then be asked to select one of four possible cross-country routes (races). Here are the choices:
   - Los Angeles to New York
   - Seattle to Miami
   - San Francisco to Washington
   - U. S. Tour

   Each race is from the west coast to the east. The U.S. Tour also begins on the west coast but requires you to drive through every city on the map.
3. After selecting a race, the Map Screen appears. Here you will select your next destination city, check road and weather conditions and set your time of departure.
4. Once the race begins, watch out for police speed traps, poor road conditions, night driving, bad weather, collisions and gas levels. Also, don't forget to shift gears, or you'll blow your engine. (See "On the Road").
5. When you arrive at a destination, a "welcome" is followed by the Map Screen. Then, it's time to select the next stop on your cross-country route. Previous stops will become red (Commodore) or blink (Atari) on the map. Continue in this manner until you reach you final destination, at which time you will receive your final results and field ranking.

GETTING UNDER WAY

The Cassette Field/Route Select Screen

Selecting a Field. The first note you will see asks if you wish to "Load opposing field from tape"? If you wish to compete against the field already displayed or you DO NOT have anything saved on your cassette you must press N (NO). *If you press Y (YES) without having anything saved on the cassette, the screen will go blank and you will need to reboot the program.* If you have saved a score, and wish to load opposing field from tape, press Y (YES). The screen will read, "Insert "Top Ten" tape and press PLAY." After you have followed these instructions the screen will go blank and the Field/Route Select screen reappears.

Selecting a Route. The next note asks, "Do you want to race this route?," referring to the race displayed near the top of the screen. Remember, there are four races to choose from. If you wish to race along a route other than the one displayed, press N.

Commodore users will see Map Screen, Atari users will see the Highway Screen and must press START to move to the Map Screen.

The Disk Field/Route Select Screen

Selecting a field. The first note you will see asks if you wish to "Load opposing field from disk?." If you wish to compete against a field other than the one displayed, press Y. Then press a numbered key from 1–8 to select desired field. If you wish to compete against the field already displayed, press N.

Fields 1 to 8 can be changed as you enter newer and better scores to their ranks. Field 0 (zero), however, is a fixed field of computer scores. So, as field 1 to 8 get filled with high-level scores, the average player can always compete in field 0 and still have a chance of placing in the top ten.

Selecting a Route. The next note asks, "Do you want to race this route?" referring to the race displayed near the top of the screen. Remember, there are four races to choose from. If you wish to race along a route other than the one displayed, press N.

Commodore users will see the Map Screen, Atari users will see the Highway Screen and must press START to move to the Map Screen.

The Map Screen

Destination. The flashing circle marks your point of departure: the flashing arrow points to a possible next stop on your route. Use the joystick to move the arrow to another city, if you like. Only cities connected to your point of departure by a major highway are eligible choices.

Road Conditions. A bulletin moving across the top of the map describes the road conditions on the route you are considering. Poor conditions can slow you down.

Weather Conditions. Check the weather symbols on the map. Snowflakes indicate snow, rainclouds indicate rain, and, on the Atari version, clouds indicate fog.

Time of Departure. The clock to the lower left of the map displays the time you wish to begin the race. Plan carefully! Try to project all of your arrival times to avoid things like rush hours and night driving in hazardous areas.

Commodore users must press F5 to set the clock: Atari users must press OPTION.

THE RACE IS ON!

Now that you've set the above parameters, you may begin the race. To do so, press the joystick button. Idle at the start for a moment to take a look at your instrument panel:

- The fuel gauge shows your gas level. You begin with a full tank.
- The timer at the center displays the amount of time you have to complete that leg of the race. If time runs out before you reach your destination, you'll be disqualified. Reach your destination with time to spare, and you'll have that much more time to finish the next leg of the race.
- The mileage indicator (odometer) below the timer displays the distance to your current destination. This counts down as you go.
- The radar detector will flash when a police speed trap lies ahead.
- The RPM "clock" (tachometer) works with the MPH "clock" (speedometer) to show you how fast you're going.
- E.T. represents your elapsed time so far. It appears on the instruments panel in the Commodore version and on the Map Screen in the Atari version.
- When you're ready to go, press the joystick button.

ON THE ROAD

Controls. Press the joystick button to accelerate. Pull back on the joystick to brake. Move the joystick left or right to steer.

Shifting Gears. The faster you drive, the faster your wheels revolve. RPM stands for revolutions per minute, and, as the RPM rises, your car's whine will raise in pitch, and it will be necessary to shift gears. When the engine whine gets really high-pitched and the hand on the tachometer (RPM clock) reached the nine o'clock position, you must shift gears! If you edge past the "nine o'clock spot" on the tachometer and fail to slow down and shift gears, you will blow the engine. Shift gears in the following manner:

- Release the joystick button. This puts in the clutch.
- Tap the joystick forward to shift to a higher gear.
- Press the joystick button to accelerate.

If you blow the engine you must push the car to the next gas station. Do so by pressing the joystick button. You can also shift too soon. This means you are in too high a gear for your speed and you will not be able to accelerate quickly. To downshift pull the joystick back. Remember whenever you are shifting (up or down) you must release the joystick button.

Gas is available every 100 miles. Upcoming pumps are announced on screen. To refuel, stop beside the gas pump. You'll hear the gas pumping as your gauge moves to the right. (NOTE: A gas pump will appear sooner than the 100 mile interval whenever a blown engine or empty gas tank forces you to push your car.)

Radar. The radar detector flashed to warn of an approaching speed trap. You'll soon see a police car. Pass politely, unless you think you can leave him in the dust. Can you?

Collisions throw you into a skid and put you into first gear. When the skid ends, accelerate, start shifting and get back into the race!

REACHING A DESTINATION

"WELCOME!" will flash over the skyline as you enter each city enroute to your ultimate goal. Then, the Map Screen appears.

- It will display your current elapsed time (E.T.) and average miles per hour (MPH).
- The flashing circle shows your current location.
- Your previous stops will be shown on the map in red (Commodore) or as blinking dots (Atari).
- The flashing arrow points to a city suggested as your next destination. You change this destination by moving the arrow with the joystick.
- Your current ranking among your chosen field of drivers is shown on the scrolling message above the map at the top of the screen.

Resuming the Race. Once you've set your next destination on the map, press the joystick button to begin that leg of the race.

THE END OF THE RACE

The race can end in one of three ways:

1. Disqualification. This occurs as soon as you run out of time at any point in the race.
2. Finish, but not in the top ten. You may finish the race but not rank high enough to be placed with the top ten contenders in your field. In that case, you will still be congratulated on the screen and your rank will be displayed above the top ten. You can see how close (or far) you were from a place on the board.
3. Finish in the top ten. You've earned a place in the ranking, determined by the computer. Look for the cursor and type your name or nickname in the space provided.

SAVING YOUR SCORES

To your Cassette

The screen will prompt you to type your name and date. After you have followed these instructions, the screen will ask you if you want to save your score. Press Y for yes. At this point the screen will prompt you with "Insert "Top 10" tape and press Rec/Play." You must use a blank tape to save your scores to. You will not be able to save to your road race tape. The screen will go blank while your score is being saved. Press STOP on your recorder and press any key to race again.

PLEASE REMEMBER TO WRITE DOWN THE NUMBER, ON YOUR CASSETTE RECORDER, SO THAT YOU CAN LOAD YOUR PARTICULAR SCORE AGAIN.

If you want to save several scores on your blank tape, you MUST leave at least 10 seconds of blank tape between each score.

To your Diskette

If you've finished in the top ten, the computer will ask if you want to save the results. Type Y for yes, N for no. If you have been racing against field 0, you can only save the results by shifting them to a different field, since field 0 is fixed and cannot change.

In this case, the computer will ask, "Save to Road Race Disk? Y or N?" Press Y to save. The next prompt instructs you to "Save to an expandable field. Press 1–8." Be careful to pick a field that does not contain your prior scores—they could be inadvertently erased! To prevent this, you could always elect to race in, say, field seven, your neighbor could race in field four, your sister in field two, etc. That way, you'd always be able to track your scores and still have an expandable field or two.

Saving to a blank disk is also possible. Atari users must use expandable Atari-formatted disks: Commodore users must use Commodore-formatted disks. In either case, only the field that you have saved will appear on the disk. This is a good way to save those "personal best" scores.

MISCELLANEOUS CONTROL KEYS

Commodore

- To begin a new race at any time, press F3 (for the Field/Route Select Screen) or F1 (for the Map Screen).
- To freeze the action press the Commodore logo key. To resume the action, press the Commodore logo key again.
- When left unattended, the screen will eventually black out. To resume the action, press the joystick button.

Atari

- To restart the same race at any time, press START.
- To return to the Field/Route Select Screen at any time, press SELECT.
- To reboot the disk and return to the title screen at any time, press RESET.
- To freeze the action, press the SPACE BAR. To resume the action, press it again.

NOTE: Whenever you return to the Field/Route Select Screen during a race, the then current race will be discarded.

The Great American Cross-Country Road Race was designed by Alex DeMeo. The Commodore version was designed by Alex DeMeo and Kevin Kalkut.

COMMODORE USERS!
DON'T FORGET THE PRODUCT SAMPLES!

On the reverse side of your disk is an exciting sampler of several new Activision products. Insert the disk into your disk drive, label side down, and type: LOAD "*",8,1 then press RETURN to review the latest and greatest Activision Home Computer Software!

NOTICE D'UTILISATION

INSTALLATION DE VOTRE CASSETTE

POUR CHARGER VOTRE CASSETTE COMMODORE

- Appuyez sur la touche SHIFT. Sans la relâcher, appuyez sur la touche RUN/STOP. Relâchez la touche RUN/STOP, puis la touche SHIFT.
- Votre écran affichera: "Press play on tape." Veuillez suivre ces instructions. L'écran va répondre, "found roadrace." Pendant que votre programme se met en route, l'écran bleu apparaîtra suivi par des lignes multicolores horizontales. Tout ceci fait partie du processus de chargement "Flashload" et prendra plusieurs minutes. Lorsque l'écran de titres appaaraîtra, veuillez appuyer sur la touche STOP de votre lecteur de cassette.
- Un Ecran de Route (demonstration) apparaîtra. Pour aller à l'Ecran de Cartes, appuyez sur f1 ou appuyez sur f3 pour aller à l'Ecran de Sélection d'Equipe et de Route.
- Pour commencer, appuyez sur f1.

INSTALLATION DE VOTRE DISQUE

- Mettez en marche le lecteur de disque.
- Insérez la disquette, étiquette dirigée vers le haut, fente en avant, dans le lecteur de disque.
- Mettez l'ordinateur en marche.
- Branchez le joystick dans la prise 1.

POUR CHARGER VOTRE DISQUETTE COMMODORE

- Tapez: LOAD "*,8,1" et appuyez sur RETURN.
- Lorsque le chargement est terminé, un Ecran de Route (démonstration) apparaîtra. Pour aller à l'Ecran de Sélection d'Equipe et de Route (voyez section suivante), appuyez sur F3.

POUR CHARGER VOTRE DISQUETTE ATARI

- Le disque charge automatiquement quand l'ordinateur est branché.
- Quand le chargement est terminé, un écran de route apparaît avec l'équipe "SELECT." Pour aller à l'Ecran de Sélection d'Equipe et de Route, appuyez sur SELECT.

LA TACHE DEVANT VOUS

1. Le premier écran sur lequel vous travaillerez est l'Ecran de Sélection d'Equipe et de Route. Vous devrez courir contre les résultats d'une équipe de course. Une "équipe" signifie une ligne de dix conducteurs dont vous devrez essayer de battre les temps, déjà établis. Vous avez à choisir entre huit équipes (1-8) plus une équipe d'ordinateur marquée "0" (zéro) qui apparaît au chargement du disque. (Voyez "Démarrage").
2. Vous devrez ensuite choisir l'une des quatre routes possibles de cross-country (courses). Les options sont les suivantes:
   - Los Angeles à New York
   - Seattle à Miami
   - San Francisco à Washington
   - Tour des USA

   Chaque course va de la côte Ouest à la côte Est. Le tour des USA commence aussi sur la côte Ouest mais vous oblige à passer par toutes les villes de la carte.
3. Après avoir sélectionné une course, l'Ecran de Cartes apparaît. Vous sélectionnerez alors votre prochaine ville de destination, vérifierez l'état de la route, le temps et fixerez votre heure de départ.
4. Lorsque la course commence, faites attention aux contrôles policiers de vitesse, aux mauvais états des routes, à la conduite de nuit, au mauvais temps, aux collisions et au niveau d'essence. N'oubliez pas non plus de changer de vitesses ou vous ferez sauter le moteur. (Voyez "Sur la route").
5. Lorsque vous arriverez à destination, un "welcome" de bienvenue suit l'Ecran de Cartes. Il est alors temps de choisir le prochain arrêt sur la route de cross-country. Les arrêts précédents seront affichés en rouge (Commodore) ou clignoteront (Atari) sur la carte. Continuez de cette manière jusqu'à ce que vous atteigniez votre ultime destination, où vous recevrez les résultats finaux et le classement d'équipe.

DEMARRAGE

L'Ecran de Sélection Cassette d'Equipe et de Route

Sélection d'une Equipe. Le premier message que vous verrez vous demandera si vous voulez faire apparaître l'équipe opposante ("Load opposing field from tape?"). Si vous voulez vous battre contre l'équipe déjà affichée ou si RIEN n'est sauvegardé sur votre cassette vous devez appuyer sur N (NO). (Pour sélectionner l'équipe affichée, continuez simplement à appuyer sur N jusqu'à ce que la route affichée réapparaisse). *Si vous appuyez sur Y (YES) alors qu'il n'y a rien sur votre cassette, l'écran se videra et vous devrez recharger le programme.* Si vous avez sauvegardé un score et voulez faire apparaître l'équipe opposante, appuyez sur Y (YES). L'écran affichera: Insérez la bande "Top Ten" (Dix Premiers) et appuyez sur PLAY. Après que vous ayez exécuté ces instructions, l'écran se videra et l'écran de Sélection d'Equipe et de Route réapparaîtra.

Sélection de Route. Le message suivant vous demandera: "Voulez-vous courir sur cette route" ("Do you want to race this route?" se référant à la course affichée vers le haut de l'écran. Souvenez-vous, il y a le choix entre quatre courses. Si vous voulez courir sur une route autre que celle qui est affichée, appuyez sur N.

Les utilisateurs Commodore verront l'Ecran de Cartes, les utilisateurs Atari verront l'Ecran de Route et devront appuyer sur START pour aller à l'Ecran de Cartes.

L'Ecran de Sélection Disque d'Equipe et de Route

Sélection d'une Equipe. Le premier message que vous verrez vous demandera si vous voulez faire apparaître l'équipe opposante ("Load opposing field from disk?"). Si vous voulez vous battre contre une équipe autre que celle qui est affichée, appuyez sur Y (YES). Puis appuyez sur une touche de 1 à 8 pour sélectionner l'équipe désirée. Si vous voulez vous battre contre l'équipe déjà affichée, appuyez sur N.

Les équipes de 1 à 8 peuvent être changées à mesure que vous marquez de nouveaux et meilleurs résultats à leur classement. L'équipe 0(zéro), cependant, est une équipe fixe de résultats d'ordinateur. Aussi lorsque les équipes de 1 à 8 sont saturées de scores élevés, le joueur moyen a-t-il toujours la ressource de courir en équipe 0 et conserve une chance de se placer dans les dix premiers.

Sélection d'une Route. Le message suivant demande, "Do you want to race this route?" (Voulez-vous courir sur cette route?), se référant à la course affichée vers le haut de l'écran. Souvenez-vous, vous pouvez choisir entre quatre courses. Si vous voulez courir sur une autre route que celle qui est affichée, appuyez sur N.

Les utilisateurs Commodore verront l'Ecran de Cartes, les utilisateurs Atari verront l'Ecran de Route et devront appuyer sur START pour aller à l'Ecran de Cartes.

L'Ecran de Cartes

Destination. Le cercle clignotant marque votre point de départ: la flèche clignotante montre un prochain arrêt possible sur votre route. Utilisez le joystick pour déplacer la flèche vers une autre ville, si vous le désirez. Seules les villes reliées à votre point de départ par une route principale sont des choix possibles.

Conditions de la Route. Un bulletin se déplaçant en haut de la carte décrit les conditions de la route sur le parcours que vous envisagez. De mauvaises conditions peuvent vous ralentir.

Conditions Atmosphériques. Regardez les symboles de temps sur la carte. Des flocons de neige indiquent de la neige, des nuages menaçants indiquent de la pluie, et, sur le modèle Atari, des nuages indiquent du brouillard.

Heure de Départ. Le compteur en bas à gauche de la carte affiche l'heure à laquelle vous voulez commencer la course. Organisez-vous soigneusement! Essayez de prévoir toutes vos heures d'arrivée pour éviter des problèmes comme les heures de pointe et la conduite de nuit dans des zones dangereuses.

Les utilisateurs Commodore doivent appuyer sur F5 pour mettre l'horloge en marche: les utilisateurs Atari doivent appuyer sur OPTION.

LA COURSE BAT SON PLEIN!

Maintenant que vous avez fixé les paramètres ci-dessus, vous pouvez commencer la course. Pour cela, appuyez sur le bouton du joystick. Prenez un moment au départ pour jeter un coup d'oeil à votre tableau de bord:

- La jauge d'essence vous montre le niveau du réservoir. Vous commencez avec un plein.
- Le compteur au centre indique le temps dont vous disposez pour terminer cette partie de la course. Si le temps s'écoule avant que vous n'ayez atteint votre destination, vous serez disqualifié. Trouvez-vous à votre destination avec du temps de reste, ce sera autant que vous aurez pour la partie suivante de la course.
- Le compteur de kilomètres en dessous du compteur de temps affiche la distance qui vous sépare de votre prochaine destination. Il descend au fur et à mesure que vous avancez.
- Le détecteur de radar clignotera à l'approche d'un contrôle policier de vitesse.
- Le compte-tours marche avec le compteur de kilomètres pour vous montrer votre vitesse.
- E.T. représente le temps écoulé jusqu'à présent. Il apparaît sur le tableau de bord du modèle Commodore et sur l'Ecran de Cartes du modèle Atari.
- Lorsque vous êtes prêt à partir, appuyez sur le bouton du joystick.

SUR LA ROUTE

Contrôles. Appuyez sur le bouton du joystick pour accélérer. Ramenez le joystick vers l'arrière pour freiner. Déplacez le joystick vers la gauche ou vers la droite pour tourner le volant.

Changement de Vitesses. Plus vous conduisez vite, plus vos roues tournent vite. RPM veut dire tours par minute et plus les tours minutes sont élevés, puis le bruit de votre voiture deviendra aigu, et il vous faudra changer de vitesse. Lorsque le bruit du moteur devient vraiment aigu et que l'aiguille du compte-tours se trouve à neuf heures, vous devez changer de vitesse! Si vous dépassez la "position des neuf heures" sur le compte-tours et ne ralentissez pas pour changer de vitesse, vous ferez sauter le moteur. Changez de vitesse de la manière suivante:

- Relâchez le bouton du joystick. Ceci enclenche l'embrayage.
- Poussez le joystick en avant pour passer à une vitesse supérieure.
- Appuyez sur le bouton du joystick pour accélérer.

Si vous faites sauter le moteur, vous devrez pousser la voiture jusqu'à la prochaine station d'essence. Pour cela, appuyez sur le bouton du joystick. Il se peut aussi que vous changiez trop tôt de vitesse. Cela veut dire que vous êtes dans une vitesse trop élevée pour votre allure et vous ne pourrez pas accélérer rapidement. Pour rétrograder, tirez le joystick en arrière. N'oubliez pas que quand vous montez ou descendez vos vitesses, vous devez lâcher le bouton du joystick.

De l'essence est disponible tous les 100 miles (160 kilomètres). L'approche de pompes est annoncée sur l'écran. Pour prendre de l'essence, arrêtez-vous près de la pompe. Vous entendrez l'essence siphonner pendant que la jauge se déplacera vers la droite. (NOTE: Une pompe à essence apparaîtra avant les 160 kilomètres chaque fois que vous ferez sauter le moteur ou qu'une panne d'essence vous forcera à pousser la voiture).

Radar. le détecteur de radar clignotera pour vous prévenir de l'approche d'un contrôle de police. Vous verrez bientôt une voiture de police. Passez poliment, à moins que vous ne pensiez pouvoir vous permettre de l'envelopper de poussière. Le pouvez-vous?

Les collisions vous font déraper et vous ramènent en première vitesse. A la fin du dérapage, accélérez, commencez à monter les vitesses et reprenez la course!

SAUVEGARDE DE VOS SCORES

Sur Votre Cassette

L'écran vous demandera de taper votre nom et la date.

Lorsque vous aurez exécuté ces instructions, l'écran vous demandera si vous voulez sauvegarder votre score. Appuyez sur Y pour "Oui". L'écran vous demandera alors d'insérer la bande Top 10 et d'appuyer sur Rec/Play ("Insert "Top 10" tape and press Rec/Play"). Vous devrez utiliser une bande vierge pour sauvegarder vos scores. Vous ne pourrez pas sauvegarder sur la bande de course. L'écran se videra pendant que votre score sera sauvegardé. Appuyez sur la touche STOP du lecteur, et sur n'importe quelle touche pour courir à nouveau.

VEILLEZ A NE PAS OUBLIER DE MARQUER LE NUMERO SUR VOTRE LECTEUR DE CASSETTE, POUR POUVOIR REUTILISER CE SCORE PARTICULIER.

Si vous voulez garder plusiers scores sur la tande magnétique vide, vous DEVEZ laisser ou moins 10 secondes de la bande vide entre chaque score.

Sur Votre Disquette

Si vous finissez dans les dix premiers, l'ordinateur vous demandera si vous voulez sauvegarder les résultats. Tapez Y pour Oui, N pour Non. Si vous avez couru contre l'équipe 0, vous ne pouvez conserver les résultats qu'en les faisant passer dans une autre équipe, car l'équipe 0 est fixe et ne peut changer.

Dans ce cas, l'ordinateur demandera, "Save to Road Race Disk? Y or N?." Appuyez sur Y pour sauvegarder. Le prochain affichage vous dit "Save to an expandable field. Press 1–8" (Sauvegardez sur un terrain ouvert. Appuyez sur 1 à 8). Faites attention de ne pas prendre un terrain qui contient vos scores précédents, ils pourraient être effacés par inadvertance! Pour empêcher cela, vous pouvez choisir par exemple de courir toujours en terrain sept, votre voisin peut choisir de courir en terrain quatre, votre soeur en terrain deux, etc. De cette façon, vous pourrez toujours garder la trace de vos scores et avoir un ou deux terrains ouverts.

La sauvegarde sur un disque vierge est aussi possible. Les utilisateurs Atari peuvent utiliser des disques vides spéciaux Atari: les utilisateurs Commodore doivent utiliser les disques spéciaux Commodore. Dans les deux cas, seul le terrain sur lequel vous avez sauvegardé, apparaîtra sur le disque. C'est un bon moyen de conserver ses "meilleurs" scores personnels.

TOUCHES DIVERSES DE CONTROLE

Commodore

- Pour commencer une nouvelle course à n'importe quel moment, appuyez sur F3 (Pour l'Ecran de Sélection d'Equipe et de Route) ou F1 (Pour l'Ecran de Cartes).
- Pour figer l'action, appuyez sur la touche de logo Commodore. Pour reprendre l'action, appuyez à nouveau sur la touche de logo Commodore.
- Laissé inoccupé, l'écran finira par s'éteindre. Pour reprendre l'action, appuyez sur le bouton du joystick.

Atari

- Pour recommencer la même course à n'importe quel moment, appuyez sur START.
- Pour retourner à l'Ecran de Sélection d'Equipe et de Route à n'importe quel moment, appuyez sur SELECT.
- Pour recharger le disque et retourner à l'écran de titres à n'importe quel moment, appuyez sur RESET.
- Pour figer l'action, appuyez sur la barre d'espacement. Pour reprendre l'action, appuyez à nouveau dessus.

ARRIVEE A UNE DESTINATION

"WELCOME!" clignotera sur la ligne du ciel lorsque vous arriverez à chaque ville sur le parcours de votre but ultime. Puis, l'Ecran de Cartes apparaîtra.

- Il affichera le temps écoulé (E.T.) et la moyenne horaire (MPH).
- Le cercle clignotant vous indique le point où vous vous trouvez.
- Vos arrêts précédents seront indiqués sur la carte en rouge (Commodore) ou par des points clignotants (Atari).
- La flèche clignotante indique une direction suggérée comme prochaine destination. Vous pouvez changer cette destination en déplaçant la flèche avec le joystick.
- Votre classement du moment parmi les conducteurs de l'équipe choisie est affiché dans le message en forme de rouleau au-dessus de la carte en haut de l'écran.

Reprise de La Course. Lorsque vous aurez fixé votre prochaine destination sur la carte, appuyez sur le bouton du joystick pour commencer cette partie de la course.

FIN DE LA COURSE

La course peut se terminer de trois façons:

1. Disqualification. Elle a lieu dès que le temps est écoulé à n'importe quel moment de la course.
2. Course achevée, mais pas dans les dix premiers. Il se peut que vous finissiez la course mais que vous ne vous classiez pas dans les dix premiers de votre équipe. Dans ce cas, Vous serez tout de même félicité et votre classement sera affiché au-dessus de celui des dix premiers. Vous pourrez voir si vous étiez près ou loin d'une place au tableau.
3. Course achevée, dans les dix premiers. Vous avez gagné une place au classement, déterminée par l'ordinateur. Cherchez le curseur et tapez votre nom ou surnom dans l'espace prévu.

NOTE: Chaque fois que vous retournez à l'Ecran de Sélection d'Equipe et de Route pendant une course, la course qui était alors en cours sera effacée.

La Grande Course Routière de Cross Country Américaine a été conçue par Alex DeMeo. La version Commodore a été conçue par Alex DeMeo et Kevin Kalkut.

UTILISATEURS COMMODORE!
N'OUBLIEZ PAS LES ECHANTILLONS DE PRODUITS.

Au verso de votre disque, se trouve une sélection passionnante de plusieurs nouveaux produits Activision. Insérez le disque dans le lecteur de disque, étiquette dirigée vers le bas, et tapez: LOAD "*",8,1 puis appuyez sur RETURN pour voir le dernier et le plus grand logiciel Activision pour ordinateur personnel!

DISTRIBUTORS
DISTRIBUTEURS
VERTRIEBSSTELLEN
DISTRIBUTORI
DISTRIBUIDORES

AUSTRALIA
Imagineering
579 Harris Street, Ultimo NSW
P.O. Box 558 Broadway
NSW 20007, Sydney

BELGIUM
Ariola Benelux, N.V.
Blemendreeflaan 3
Avenue des alles fleuries 3
1810 Wemmel, Brussels

BRAZIL
Gradiente
Rua Visconde de Taunay, 349
CEP04726, S. Paulo,
P.O. Box 30318
Saõ Paulo

CANADA
Beamscope
128 Shorting Road
Scarborough, Ontario M1S 3S6

DENMARK
CBS Electronics
Koebmagergade 47
P.O. Box 57
1002 Copenhagen K

FRANCE
Activision France
9, Ave Matigon
75008 Paris

GREECE
Electro-Industrial Hellas SA
P.O. Box 4174
102 10 Athens

INDONESIA
PT. Standard Video Rama
Jalan Industri No. 19
P.O. Box 3535 Jkt.
Jakarta Pusat

JAPAN
Pony, Inc.
4-3-31 Kudan Kita Chiyoda-Ku
Tokyo 102

KUWAIT
al Alamiah
Ussama Bldg
Fabed Al Salem Street
P.O. Box 23781
Safat

THE NETHERLANDS
Ariola Benelux, B.V.
Kenaustraat 1-3
2001 MV Haarlem

NORWAY
CBS Records AS
CBS Electronics
P.O. Box 134 Oekern
Oslo 5

SAUDI ARABIA
Al Almaiah Electronics Est.
University Street
Al Saikh Saed Abdullah Bldg.

SOUTH AFRICA
Frank & Hirsch Pty. Ltd.
350 Bree Street
P.O. Box 1803
Johannesburg 2000

SPAIN
Proein, S.A.
Velazquez, 10
5° Dcha
Madrid-1

SWEDEN
CBS Records AB
Tappvagen 42
Bromma

SWITZERLAND
Elepro AG
Wiesenstrasse 2
CH-8374 Dussnang

UNITED KINGDOM
Activision U.K., Inc.
15 Harley House,
Marylebone Road
Regent's Park,
London N.W.1 5HE

WEST GERMANY
Ariola Eurodisc GmbH
Steinhauser, Strasse 3
D-8000 Munich

We would like to hear from you so we can keep you informed of upcoming home computer software from Activision. Please fill out the card on the reverse side, place in a stamped envelope and mail to the following address:

ACTIVISION (UK) INC.
15 Harley House
Marylebone Road
Regent's Park,
London N.W.1 5HE, UK

Commodore 64 is a trademark of Commodore Electronics Limited.

© 1985 Activision, Inc.

EG-106-03

ISTRUZIONI

COME INSERIRE LA CASSETTA

COME CARICARE LA VOSTRA CASSETTA COMMODORE

- Premete il tasto SHIFT. Senza rilasciare SHIFT, premete il tasto RUN/STOP. Rilasciate il tasto RUN/STOP e poi il tasto SHIFT.
- Sullo schermo del televisore leggerete la frase "Press play on tape" (Premete play sul nastro). Sullo schermo apparirà la risposta "found roadrace," trovata gara. Durante il processo di caricamento lo schermo si svuoterà e sullo schermo blu appariranno linee multicolori. Tutto ciò fa parte del processo di caricamento "Flashload" che durerà alcuni minuti. Quando sullo schermo appare il titolo, premete STOP sul registratore.
- Uno schermo con l'autostrada (dimostrativo) apparirà. Per procedere allo Schermo Mappa premete f1 oppure premete f3 per lo schermo di selezione Field/Route. Per iniziare, premete f1.

COME INSERIRE IL DISCHETTO

- Accendete l'unità a dischi.
- Inserite il dischetto nella prima fessura dell'unità a dischi con l'etichetta rivolta verso l'alto.
- Accendete il computer.
- Inserite la leva di comando nella fessura numero uno.

COME CARICARE IL DISCHETTO COMMODORE

- Scrivete: LOAD "*", 8, 1 e premete RETURN.
- Quando il processo di caricamento sarà stato completato, apparirà un pannello dimostrativo con le autostrade. Per proseguire al pannello di selezione di Gruppo/Percorso (Field/Route Select Screen) premete F3 (vedi sezione seguente).

COME CARICARE IL VOSTRO DISCHETTO ATARI

- Il dischetto si carica automaticamente quando viene acceso il computer.
- Quando il processo di caricamento è stato completato, apparirà un pannello con "SELECT" FIELD. Per procedere al pannello di selezione Field/Route premete SELECT.

IL COMPITO CHE VI ASPETTA

1. Il primo pannello con il quale lavorerete è il Field/Route Select Screen. Vi sarà richiesto di selezionare un gruppo di risultati di gara contro i quali dovrete competere. Un "field" si riferisce ad un allineamento di dieci piloti i cui tempi già stabiliti voi dovrete cercare di battere. Vi sono otto gruppi tra cui scegliere da (1-8) più un gruppo contenente i punteggi del computer ed indicato come "0" (zero) che appare non appena viene inserito il dischetto. (vedi "Preparandovi a Partire").
2. Vi sarà quindi richiesto di selezionare uno dei quattro possibili percorsi per attraversare il paese (gare). Ecco le possibilità di scelta:
   - Da Los Angeles a New York
   - Da Seattle a Miami
   - Da San Francisco a Washington
   - U.S. Tour (Giro degli Stati Uniti)

   Ogni gara va dalla costa ovest alla costa est. Anche il giro degli Stati Uniti inizia dalla costa ovest ma richiede che voi passiate attraverso ogni città indicata sulla mappa.
3. Dopo aver selezionato una gara, apparirà il pannello con la mappa (Map Screen). Qui potrete selezionare la vostra prossima città di destinazione, controllare le condizioni delle strade e del tempo e stabilire la vostra ora di partenza.
4. Una volta iniziata la gara, fate attenzione alle trappole quali controlli di velocità della polizia, cattive condizioni stradali, guida notturna, cattive condizioni atmosferiche, collisioni e livello della benzina. Inoltre, non dimenticate di cambiare marce o farete fondere il motore. (Vedi "Sulla Strada").
5. Quando sarete arrivati a destinazione, un segnale di benvenuto sarà seguito dal pannello con la mappa (Map Screen). Sarà quindi tempo per voi di selezionare la prossima tappa del vostro percorso attraverso il paese. Vedrete le tappe precedenti diventare rosse (Commodore) o lampeggiare (Atari) sulla mappa. Continuate in questo modo finchè non sarete arrivati alla vostra destinazione finale: a questo punto riceverete i risultati finali e la graduatoria.

PREPARANDOVI A PARTIRE

Il pannello di selezione Gruppo/Percorso per la cassetta

Selezionando un gruppo. Il primo messaggio che vedrete vi chiederà se desiderate "Caricare il gruppo avversario dalla cassetta"? Se desiderate competere contro il gruppo già esposto e NON avete conservato nulla sulla cassetta dovete premere N (NO). *Se premete Y (SI) senza avere conservato nulla sulla cassetta, lo schermo si svuoterà e dovrete reinserire il programma.* Se avete conservato un punteggio e desiderate caricare il gruppo avversario dalla cassetta, premete Y (SI). Sullo schermo apparirà la scritta, Inserite la cassetta dei "Top Ten" (Primi Dieci) e premete PLAY. Dopo aver seguito le presenti instruzioni lo schermo si svuoterà e riapparirà il pannello di Selezione Gruppo/Percorso.

Selezionando un Percorso. La domanda seguente sarà: (Do you want to race this route?), riferendosi alla gara che appare sulla parte superiore dello schermo. Ricordatevi che vi sono quattro gare tra cui scegliere. Se desiderate gareggiare lungo un percorso diverso da quello esposto, premete N.

I giocatori che adoperano il computer Commodore vedrenno il pannello con la mappa, quelli che adoperano Atari vedranno il pannello con le autostrade e dovranno premere START per ottenere il pannello con la mappa.

Il pannello di selezione Gruppo/Percorso per il dischetto

Selezionando un gruppo. Il primo messaggio che vedrete vi chiederà se desiderate "Caricare il gruppo avversario dal dischetto?" Se desiderate competere contro un gruppo differente al gruppo che appare già sullo schermo, premete Y (Si). Quindi premete un tasto numerato da 1 a 8 per selezionare il gruppo desiderato. Se desiderate competere contro il gruppo che appare già sullo schermo, prete N (No).

I gruppi da 1 a 8 possono essere cambiati mentre immettete un punteggio nuovo e migliore nelle loro file. Il gruppo 0 (zero), comunque, è quello fisso del punteggio del computer. Così, mentre i gruppi da 1 a 8 vengono riempiti con punteggi ad alto livello, il giocatore medio può sempre competere nel gruppo 0 ed avere comunque la possibilità di piazzarsi tra i primi dieci.

Selezionando un percorso. Il messaggio seguente chiederà "Volete gareggiare in questo percorso?" riferendosi alla gara che appare nella parte superiore dello schermo. Ricordatevi che vi sono quattro gare tra cui scegliere. Se desiderate gareggiare lungo un percorso diverso da quello esposto premete N.

I giocatori che adoperano il computer Commodore vedranno il pannello con la mappa, quelli che adoperano Atari vedranno il pannello con le autostrade e dovranno premere START per ottenere il pannello con la mappa.

Il Pannello Mappa

Destinazione. Il circolo lampeggiante segna il vostro punto di partenza: la freccia lampeggiante indica una possibile fermata successiva sul vostro percorso. Usate la leva di comando per muovere la freccia verso un'altra città, se lo desiderate. Solo le città connesse al vostro punto di partenza attraverso una arteria principale sono scelte accettabili.

Condizioni della Strada. Un bollettino che si sposta attraverso la parte superiore della mappa descrive le condizioni stradali lungo il percorso da voi scelto. Cattive condizioni vi possono far rallentare.

Situazione Atmosferica. Controllate i simboli atmosferici sulla mappa. Fiocchi di neve indicano neve, Nuvole indicano pioggia e nella versione Atari le nuvole indicano nebbia.

Orario di Partenza. L'orologio nella parte inferiore sinistra della mappa indica l'orario in cui desiderate iniziare la gara. Fate i vostri piani con attenzione! Cercate di studiare tutti i vostri orari di arrivo in modo di evitare orari di punta e percorsi notturni in aree pericolose.

I giocatori che adoperano Commodore devono premere F5 per fissare l'orologio: i giocatori che adoperano Atari devono premere OPTION.

LA GARA E' INIZIATA

Ora che avete stabilito i parametri sopraciatati, potete iniziare la gara. A tale scopo premete il bottone sulla leva di comando. Soffermatevi un attimo all'inizio per controllare il pannello con gli strumenti:

- Il misuratore del carburante indica il livello della benzina. Iniziate con il serbatoio pieno.
- Il cronometro al centro indica il tempo a vostra disposizione per completare quel segmento della gara. Se il tempo termina prima che abbiate raggiunto la vostra destinazione sarete squalificati. Cercate di raggiungere la vostra destinazione con un certo margine di tempo ed avrete altrettanto tempo supplementare per terminare il segmento seguente della gara.
- L'indicatore di miglia (odometro) situato sotto il cronometro indica la distanza da percorrere per raggiungere la destinazione seguente. Questo conta in ordine regressivo mentre procedete.
- Il radar detector lampeggerà per indicare la presenza di una trappola della polizia per il controllo del limite di velocità.
- L'orologio RPM (tachimetro) funziona in connessione con l'orologio MPH (misuratore di velocità) per mostrare a quale velocità state andando.
- E.T. rappresenta il tempo trascorso fino ad ora. Esso appare sul pannello con gli strumenti nella versione Commodore e sul pannello mappa nella versione Atari.
- Quando siete pronti per partire premete il bottone sulla leva di comando.

SULLA STRADA

Controlli. Premete il bottone sulla leva di comando per accellerare. Tirate indietro la leva di comando per frenare. Muovete la leva di comando a sinistra o a destra per dirigere il veicolo.

Cambiare marce. Più veloci andate, più velocemente gireranno le ruote. RPM indica giri al minuto (revolutions per minute) e, con l'aumento del RPM il rumore della vostra auto diventerà più acuto e sarà necessario cambiare marcia. Quando il rumore del motore diventa estremamente acuto e la lancetta del tachimetro (orologio RPM) assume la posizione ad angolo retto delle ore nove, dovete assolutamente cambiare marcia! Se oltrepassate la posizione delle ore nove sul tachimetro e non rallentate e cambiate marcia, farete scoppiare il motore. Cambiate marcia nel modo seguente:

- Rilasciate il bottone sulla leva di comando. Questo inserisce la frizione.
- Spingete leggermente in avanti la leva di comando per passare ad una marcia più alta.
- Premete il bottone sulla leva di comando per accellerare.

Se fate scoppiare il motore dovrete spingere l'auto fino alla prossima stazione di servizio. Fate ciò premendo il bottone sulla leva di comando. Può anche darsi che cambiate marcia troppo presto. Questo significa che siete in una marcia troppo alta per la vostra velocità e che non sarete in grado di accellerare velocemente. Per passare ad una marcia più bassa tirate indietro la leva di comando. Ricordatevi che ogni volta che cambiate (in alto od in basso) dovete rilasciare il bottone sulla leva.

Il carburante è disponibile ogni 100 miglia. Le stazioni di servizio in arrivo vengono annunciate sullo schermo. Per fare benzina, fermatevi vicino alla pompa. Sentirete che la benzina viene pompata mentre il misuratore del carburante si muove verso destra. (NOTA BENE: Una stazione di servizio apparirà prima dell'intervallo delle 100 miglia ogni volta che un motore fuso od un serbatoio vuoto vi obbliga a spingere la vosta auto.)

Radar. Il radar detector lampeggia per avvertire l'avvicinarsi di una trappola di velocità. Vedrete presto una macchina della polizia. Passatele vicino educatamente: a meno che pensiate di poterle far mangiare la polvere. Credete di esserne capaci?

Le collisioni vi fanno slittare e vi rimettono in prima. Quando avrete finito di slittare, accellerate, cominciate a cambiare marcia e ritornate in gara!

RAGGIUNGENDO UNA DESTINAZIONE

"BENVENUTI!" (Welcome) lampeggierà sull'orizzonte mentre entrerete in ogni città sul percorso della vostra destinazione ultima. Quindi, apparirà il Pannello Mappa.

- Verrà indicato il vostro effettivo tempo trascorso (E.T.) e la media di miglia per ora (MPH).
- Il circolo lampeggiante indica la vostra attuale posizione.
- Le vostre precedenti tappe verranno indicate sulla mappa in rosso (Commodore) o con punti lampeggianti (Atari).
- La freccia lampeggiante è indirizzata verso una città suggerita quale vostra prossima destinazione. Potete cambiare destinazione muovendo la freccia con la leva di comando.
- La vostra classifica attuale nel gruppo di piloti da voi scelto viene indicata sul messaggio rotante sopra la mappa nella parte superiore dello schermo.

Riprendendo la gara. Dopo aver stabilito la vostra destinazione seguente sulla mappa, premete il bottone sulla leva di comando per iniziare quel segmento della gara.

IL TERMINE DELLA GARA

La gara può terminare in uno dei seguenti tre modi:

1. Squalifica. Questo accade non appena scade il tempo a vostra disposizione in qualunque punto della gara.
2. Finite, ma non tra i primi dieci. Potete terminare la gara ma non essere in una posizione abbastanza alte per essere qualificati tra i primi dieci contendenti del vostro gruppo. In tal caso, riceverete egualmente congratulazioni sullo schermo e la vostra posizione sarà indicata sopra ai primi dieci. Potrete così vedere quanto vicini (o lontani) eravate rispetto ai primi dieci.
3. Terminate tra i primi dieci. Avete guadagnato un posto nella classifica, determinato dal computer. Cercate il cursore e scrivete il vostro nome o soprannome nell'apposito spazio.

COME CONSERVARE IL VOSTRO PUNTEGGIO

Sulla cassetta

Sullo schermo apparirà la richiesta di scrivere il vostro nome e la data. Quando avrete eseguito le istruzioni, vi sarà richiesto se volete conservare il punteggio. Premete Y per Si. A questo punto sullo schermo leggerete le istruzioni "Inserite il nastro "Primi Dieci" e premete Rec/Play" (Insert "Top 10" tape and press Rec/Play). Dovete usare una cassetta nuova per conservare il vostro punteggio. Non vi sarà possibile conservarlo sulla cassetta road race. Premete STOP sul registratore e premete qualunque tasto per gareggiare di nuovo.

RICORDATEVI DI ANNOTARE IL NUMERO, SUL VOSTRO REGISTRATORE IN MODO DI POTER INSERIRE NUOVAMENTE IL VOSTRO PUNTEGGIO.

Se volete conservare vari punteggi sul nastro, DOVETE lasciare un minimo di 10 secondi di nastro non usato tra un punteggio e l'altro.

Sul dischetto

Se avete finito tra i primi dieci, il computer vi chiederà se volete conservare i risultati. Se avete gareggiato contro il gruppo 0, potete conservare i risultati spostandoli ad un gruppo differente, dal momento che il gruppo 0 è fisso e non può cambiare.

In tal caso il computer vi chiederà, "Save to Road Race disk? Y or N?" (Conservate sul dischetto Road Race? Si o No?). Premete Y per conservare i risultati. Il messaggio seguente vi darà instruzioni per "Save to an expandable fild. Press 1–8" (Conservate in un gruppo espanibile. Premete 1–8). Fate attenzione a non scegliere un gruppo già contenente vostri risultati precedenti—questi potrebbero venire inavvertitamente concellati! Per evitare questo potrete scegliere di gareggiare, per esempio, sempre nel gruppo sette, il vostro vicino nel gruppo quattro, vostra sorella nel gruppo due ecc. In tal modo potrete sempre controllare il vostro punteggio ed avere uno o due gruppi in cui espandere.

E' anche possibile conservare il punteggio in un dischetto vuoto. Chi usa Atarideve adoperare dischetti espandibili formato Atari: chi usa Commadore deve adoperare dischetti forato Commadore. In ogni caso, solo il gruppo che avete conservato apparirà sul dischetto. Questo è un buon modo per conservare i vostri punteggi.

TASTI DI CONTROLLO

Commodore

- Per iniziare una nuova gara in qualunque momento, premete F3 (per il pannello di selezione gruppi/percorsi) o F1 (per il Pannello Mappa).
- Per bloccare l'azione premete il tasto logo Commodore. per riprendere l'azione premete nuovamente lo stesso tasto.
- Quando lasciato solo, lo schermo del computer diventerà infine bianco. Per riprendere l'azione, premete il bottone della leva di comando.

Atari

- Per riiniziare la stessa gara in qualunque momento, premete START.
- Per riesumare il pannello di selezione Field/Route, premete SELECT.
- Per riinserire il dischetto e ritornare in qualunque momento allo schermo con il titolo, premete RESET.
- Per bloccare l'azione, premete la BARRA SPAZIATRICE. Per riprendere l'azione, premetela nuovamente.

NOTA BENE: Ogni volte che ritornerete al pannello di selezione Field/Route durante una gara, la gara allora in corso verrà scartata.

Il Great American Cross-Country Road Race è stato formulato da Alex DeMeo. La versione Commodore è stata formulata da Alex DeMeo e Kevin Kalkut.

CHI USA COMMODORE NON DIMENTICHI I CAMPIONI DEI NUOVI PRODOTTI!

Sul retro del vostro dischetto c'è un'eccitante lista di molti nuovi prodotti Activision. Inserite il dischetto nell'unità a dischi con l'etichetta rivolta verso il basso e scrivete: LOAD "*", 8,1 quindi premete RETURN per vedere le ultime e più grandi novità di Activision Home Computer Software!

ANLEITUNG

DIE VORBEREITUNG MIT IHRER KASSETTE

LADEANLEITUNG FÜR DIE COMMODORE-KASSETTE

- Drücken Sie die SHIFT-Taste. Ohne die SHIFT-Taste loszulassen, drücken Sie die RUN/STOP-Taste. Lassen Sie die RUN/STOP-Taste los und dann die SHIFT-Taste.
- Auf dem Bildschirm lesen Sie dann: "Press play on tape." (Spiel auf Band setzen). Bitte befolgen Sie diese Anweisungen. Das Bildschirm antwortet dann: "Found Road Race." (Straßenrennen gefunden). Während des Ladevorgangs leert sich das Bildschirm und es erscheint ein blaues Bildschirm, nach dem farbige waagerechte Linien folgen. Dies gehört alles zum "Flashload"-Ladevorgang und dauert einige Minuten. Wenn der Titel-Bildausschnitt erscheint, drücken Sie den STOP Ihres Kassettenrekorders.
- Es folgt der (Demonstrations)-Bildschirmausschnitt mit der Autobahn. Damit Sie das Bildschirm mit der Landkarte bekommen, drücken Sie f1 und für die Feld/Weg-Wahl drücken Sie f3.

DIE VORBEREITUNG MIT IHRER DISKETTE

- Schalten Sie das Plattenlaufwerk ein.
- Legen Sie die Diskette in das Plattenlaufwerk ein, mit dem Etikett nach oben und zuerst die Öffnung.
- Schalten Sie den Computer ein.
- Schließen Sie einen Steuerknüppel an Anschluß 1 an.

LADEANLEITUNG FÜR DIE COMMODORE-DISKETTE

- Tippen Sie: LOAD "*",8,1 und drücken Sie RETURN.
- Nachdem das Laden vollbracht ist, erscheint ein Autobahn-(Demonstrations)Bildausschnitt. Drücken Sie f3, damit Sie den Bildschirmausschnitt mit der Feld/Weg-Wahl bekommen (siehe folgenden Abschnitt).

LADEANLEITUNG FÜR DIE ATARI-DISKETTE

- Die Diskette wird automatisch geladen, wenn der Computer eingeschaltet ist.
- Nachdem das Laden vollbracht ist, erscheint ein Autobahn-Bildausschnitt mit dem "WAHL"-FELD. Drücken Sie SELECT, damit Sie den Bildschirmausschnitt mit der Feld/Weg-Wahl bekommen.

BESCHREIBUNG IHRER AUFGABE

1. Der erste Bildschirmausschnitt, mit dem Sie arbeiten, ist die Feld/Weg-Wahl. Man verlangt von Ihnen, ein Feld von Rennergebnissen zu wählen, das Ihr Gegner im Spiel sein wird. Ein "Feld" bezieht sich auf eine Aufstellung von zehn Fahrern, deren bereits feststehende Zeiten Sie schlagen sollen. Es stehen Ihnen acht Felder zur Wahl (1–8) und außerdem ein Feld mit Computertabellen mit "0" (null), das erscheint, wenn die Diskette zum ersten Mal geladen wird. (Siehe "Spielvorgang").
2. Dann fragt man Sie, eins der vier Rennmöglichkeiten zu wählen, und zwar:
   - Los Angeles nach New York
   - Seattle nach Miami
   - San Franzisko nach Washington
   - US-Tour

   Jedes Rennen geht von der Westküste zur Ostküste. Die US-Tour fängt ebenfalls an der Westküste an, verlangt aber von Ihnen, durch jede Stadt auf der Karte zu fahren.
3. Nachdem Sie einen Weg gewählt haben, erscheint eine Landkarte (Map Screen). Jetzt sollen Sie Ihr nächstes Ziel wählen, sich über den Zustand der Straßen und über die Wetterlage informieren: auch bestimmen Sie hier Ihre Abfahrzeit.
4. Wenn das Rennen anfängt, hüten Sie sich bitte vor Geschwindigkeitskontrollen, schlechtem Zustand der Straße, dem Fahren bei Nacht, schlechtem Wetter, Zusammenstößen und beachten Sie ebenfalls den Benzinstand. Vergessen Sie auch nicht zu schalten, denn sonst geht der Motor kaputt. (Siehe "Unterwegs").
5. Wenn Sie ein Ziel erreichen, erscheint nach dem "Willkommen" eine Landkarte. Dann sollen Sie wieder den nächsten Haltepunkt im Rennen wählen. Die vorherigen Haltepunkte werden dann rot (Commodore) oder blinkern (Atari) auf der Karte. Fahren Sie auf diese Weise weiter, bis Sie Ihr Endziel erreicht haben. Dort bekommen Sie Ihre Endergebnisse und Ihren Stand im Feld.

SPIELVORGANG

Der Bildausschnitt mit der Feld/Weg-Wahl (Kassette)

Die Wahl eines Feldes. Zuerst fragt man Sie: "Das gegnerische Feld von der Kassette laden?" Wenn Sie gegen ein bereits auf dem Bildschirm anwesendes Feld kämpfen möchten oder wenn Sie NICHTS in der Kassette aufgespeichert haben, drücken Sie N (NEIN). *Wenn Sie Y (JA) drücken, ohne etwas auf der Kassette gespeichert zu haben, leert sich das Bildschirm und müssen Sie das ganze Programm wiederstarten.* Wenn Sie ein Ergebnis aufgespeichert haben und Sie das gegnerische Feld von der Kassette laden möchten, drücken Sie Y (JA). Auf dem Bildschirm lesen Sie dann: "Spitzen-Zehn-Kassette einlegen und PLAY drücken." Nachdem Sie diese Anweisungen befolgt haben, leert sich das Bildschirm und erscheint wieder der Bildausschnitt mit der Feld/Weg-Wahl.

Die Wahl eines Weges. Dan fragt man Sie: "Möchten Sie diesen Weg fahren?" Damit ist der Weg oben auf dem Bildschirm gemeint. Behalten Sie, daß Sie vier Wahlmöglichkeiten haben. Wenn Sie einen Weg gehen möchten, der sich nicht auf dem Bildschirm befindet, drücken Sie N.

Gebraucher des Commodore werden die Landkarte sehen, während Gebraucher des Atari den Autobahn-Bildausschnitt sehen werden und START drücken müssen, um die Landkarte zu bekommen.

Der Bildausschnitt mit der Feld/Weg-Wahl (Diskette)

Die Wahl eines Feldes. Zuerst fragt man Sie: "Das gegnerische Feld von der Diskette laden?" Wenn Sie gegen ein Feld kämpfen möchten, das sich nicht auf dem Bildschirm befindet, so drücken Sie bitte Y. Danach drücken Sie eine Ziffertaste (1-8), um das erwünschte Feld zu bekommen. Wenn Sie gegen das bereits auf dem Bildschirm dargestellte Feld kämpfen möchten, so drücken Sie N.

Die Felder 1 bis 8 können geändert werden, wenn Sie neuere und bessere Stände eintragen. Feld 0 (null) dagegen ist ein feststehendes Feld von Computerständen. Wenn die Felder 1 bis 8 also mit hohen Ständen gefüllt werden, kann der durchschnittliche Spieler immer in Feld 0 mitmachen und immerhin noch eine Chance haben, zu den zehn Spitzenrennern zu gehören.

Die Wahl eines Weges. Dann fragt man Sie: "Wollen Sie diesen Weg fahren?" Dies bezieht sich auf den Weg, der neben der Obenseite des Bildschirms erscheint. Behalten Sie, daß Sie vier Wahlmöglichkeiten haben. Wenn Sie einen Weg fahren möchten, der nicht auf dem Bildschirm dargestellt ist, so drücken Sie N.

Gebraucher des Commodore werden die Landkarte sehen, während Gebraucher des Atari den Autobahn-Bildausschnitt sehen werden und START drücken müssen, um die Landkarte zu bekommen.

Die Landkarte

Ziel. Der blinkernde Kreis zeigt Ihren Abfahrpunkt an; der blinkernde Pfeil weist nach einem möglichen nächsten Haltepunkt im Rennen. Verwenden Sie den Steuerknüppel um den Pfeil, wenn erwünscht, in eine andere Richtung zu bewegen. Sie können nur die Städte wählen, die durch eine wichtige Hauptstraße mit Ihrem Abfahrpunkt verbunden sind.

Zustand der Straße. Eine Meldung oben auf der Landkarte beschreibt den Zustand der Straße, die Sie fahren möchten. Schlechter Straßenzustand kann Verspätung verursachen.

Wetterlage. Beachten Sie die Wettersymbole auf der Landkarte. Schneeflocken deuten auf Schnee, Regenwolken auf Regen und in der Atari-Version deuten Wolken auf Nebel.

Abfahrzeit. Die Uhr links unten auf der Karte zeigt die Zeit an, wann Sie mit dem Rennen anfangen möchten. Planen Sie sorgfältig! Planen Sie alle Ankunftzeiten so, daß Sie die Hauptverkehrsstunden und das Fahren bei Nacht durch gefährliche Gegenden vermeiden können.

Gebraucher des Commodore müssen f5 drücken, um die Uhr zu stellen, während Gebraucher des Atari OPTION drücken müssen.

DAS RENNEN HAT ANGEFANGEN!

Jetzt wissen Sie über alles Bescheid und können Sie mit dem Rennen anfangen. Dazu drücken Sie den Knopf des Steuerknüppels. Gönnen Sie sich beim Anfang einen Augenblick, um das Armaturenbrett zu studieren:

- Die Benzinuhr gibt den Benzinstand an. Sie fangen mit einem vollen Tank an.
- Die Uhr in der Mitte gibt die Zeit an, die Ihnen noch übrig ist, die Strecke des Rennens zu vervollständigen. Wenn Ihre Zeit um ist, bevor Sie Ihr Ziel erreichen, werden Sie disqualifiziert. Wenn Sie Ihr Ziel erreichen und noch Zeit übrig haben, werden Sie auf der nächsten Strecke um so mehr Zeit haben.
- Der Meilenzähler unter der Uhr gibt die Entfernung von dem jeweiligen Ziel an. Er zählt ab, wenn Sie fahren.
- Der Radardetektor wird blinkern, wenn eine Geschwindigkeitskontrolle bevorsteht.
- Der Drehzahlmesser wirkt mit dem Meilenzähler, damit Sie wissen, wie schnell Sie fahren.
- E.T. gibt an, wieviel Zeit bisher vergangen ist. Es erscheint auf dem Armaturenbrett (Commodore-Version) oder auf der Landkarte (Atari-Version).
- Wenn Sie startbereit sind, drücken Sie den Knopf des Steuerknüppels.

UNTERWEGS

Die Steuerung. Drücken Sie den Knopf des Steuerknüppels, um Gas zu geben. Ziehen Sie den Steuerknüppel nach hinten, um zu bremsen. Bewegen Sie den Steuerknüppel nach links oder nach rechts, um zu steuern.

Die Schaltung. Je schneller Sie fahren, desto schneller drehen die Räder. Der Drehzahlmesser (RPM) gibt die Drehzahl pro Minute an und beim Zunehmen der Drehzahl macht das Auto mehr Lärm und wird es notwendig umzuschalten. Wenn der Motor wirklich viel Lärm macht und der Zeiger des Drehzahlmessers die Position von neun Uhr erreicht, so müssen Sie unbedingt umschalten! Denn wenn Sie nach dem "Stand von neun Uhr" im gleichen Gang weiterfahren, geht der Motor kaputt. Die Schaltung geht in der folgenden Weise vor sich:

- Lassen Sie den Knopf des Steuerknüppels los. So verwenden Sie die Kupplung.
- Bewegen Sie den Steuerknüppel ein wenig nach vorn, um in einen höheren Gang umzuschalten.
- Drücken Sie den Knopf des Steuerknüppels um Gas zu geben.

Wenn Ihr Motor kaputt ist, müssen Sie das Auto bis zur nächsten Tankstelle weiterschieben, indem Sie den Knopf des Steuerknüppels drücken. Sie können auch zu schnell schalten, d.h. Sie fahren in einem für Ihre Geschwindigkeit zu hohen Gang und können nicht schnell Gas geben. Um zurückzuschalten, ziehen Sie den Steuerknüppel zurück. Behalten Sie, daß Sie beim Schalten immer den Knopf des Steuerknüppels loslassen.

Benzin ist jede 100 Meilen erhältlich. Die nächste Tankstelle wird auf dem Bildschirm angekündigt. Zum Nachtanken halten Sie neben der Benzinpumpe. Sie hören das Pumpen, während der Zeiger der Benzinuhr nach rechts geht. (ACHTUNG! Eine Benzinpumpe erscheint früher als jede 100 Meilen, wenn ein kaputter Motor oder ein leerer Benzintank Sie dazu zwingt, das Auto zu schieben.)

Radar. Der Radardetektor blinkert, um Sie vor einer bevorstehenden Geschwindigkeitskontrolle zu warnen. Bald sehen Sie einen Polizeiwagen. Gehen Sie höflich daran vorbei, es sei denn, Sie meinen, ihn im Staub hinterlassen zu können. Was meinen Sie?

Bei einem Zusammenstoß geraten Sie ins Schleudern und gehen Sie in den ersten Gang zurück. Wenn Sie nicht mehr schleudern, geben Sie Gas, schalten Sie und fahren Sie weiter!

DAS ERREICHEN EINES ZIELS

"WILLKOMMEN!" werden Sie über jeder Stadt auf dem Wege zum Endziel blinkern sehen. Dann erscheint wieder die Landkarte.

- Es wird die vergangene Zeit angegeben (E.T.) und Ihr Meilendurchschnitt pro Stunde (MPH).
- Der blinkernde Kreis gibt den Ort an, in dem Sie sich befinden.
- Ihre vorherigen Haltepunkte werden in rot gezeigt (Commodore) oder als blinkernde Punkte (Atari).
- Der blinkernde Pfeil weist nach einer Stadt, die Sie als nächstes Ziel wählen können. Dieses Ziel können Sie ändern, indem Sie den Pfeil mittels dem Steuerknüppel bewegen.
- Ihr jeweiliger Stand im gewählten Feld der Fahrer wird auf der Nachrichtentafel über der Landkarte oben auf dem Bildschirm angezeigt.

Das Weiterfahren. Wenn Sie einmal Ihr nächstes Ziel auf der Karte gewählt haben, drücken Sie den Knopf des Steuerknüppels, um mit der Rennstrecke anzufangen.

DAS ENDE DES RENNENS

Das Rennen kann auf eine der drei nachfolgenden Weisen beendet werden:

1. Disqualifizierung. Dies findet statt, wenn Sie ungenügend Zeit haben, wo im Rennen Sie sich auch befinden.
2. Erreichen des Ziels, aber nicht zu den ersten zehn gehörend. Sie können das Rennen vollbringen, aber nicht hoch genug enden, um zu den ersten zehn Rennern in Ihrem Feld zu gehören. In dem Fall wird Ihnen trotzdem auf dem Bildschirm gratuliert, denn Ihr Endstand wird ganz oben angezeigt. So können Sie immerhin feststellen, wie gut oder schlecht Sie im Verhältnis zu den Gewinnern gespielt haben.
3. Erreichen des Ziels und zu den ersten zehn gehörend. Dies hat der Computer festgestellt. Beachten Sie den Anzeiger und tragen Sie dort Ihren Namen oder Spitznamen ein.

DIE SPEICHERUNG IHRER RENNERGEBNISSE

In Ihrer Kassette

Das Bildschirm wird Sie bitten, Ihren Namen und das Datum einzutragen. Nachdem Sie diese Anweisungen befolgt haben, werden Sie gefragt, ob Sie Ihr Ergebnis aufspeichern möchten. Drücken Sie Y, wenn Ja. In diesem Augenblick meldet sich das Bildschirm mit der Bitte: "Spitzen-Zehn-Kassette einlegen und Rec/Play drücken." Zur Speicherung sollen Sie eine leere Kassette benutzen. Die Kassette mit dem Straßenrennen können Sie dazu nicht verwenden. Das Bildschirm leert sich, während Ihr Ergebnis aufgespeichert wird. Drücken Sie den STOP Ihres Kassettenrekorders und eine willkürliche Taste, um weiterzuspielen.

NOTIEREN SIE SICH DIE NUMMER AUF IHREM KASSETTENREKORDER, DAMIT SIE IHR SONDERERGEBNIS WIEDER LADEN KÖNNEN.

Wenn du mehrere Punkte auf dem freien Brand sichern willst, MUSST du zwischen jeden Punkt mindespens 10 Sekunden Freiband lassen.

In Ihere Diskette

Wenn Sie zu den ersten zehn gehören, wird der Computer Sie fragen, ob Sie die Ergebnisse speichern möchten. Wenn ja, tippen Sie Y: wenn nein, tippen Sie N. Wenn Sie gegen ein Feld 0 gerannt haben, können Sie die Ergebnisse nur speichern, indem Sie sie in ein anderes Feld weiterschieben, denn Feld 0 ist konstant und kann nicht geändert werden.

In dem Fall wird der Computer Sie fragen: "Save to Road Race disk? Y or N?" (Speicherung in Straßenrennendiskette, ja oder nein?) Drücken Sie Y, um aufzuspeichern. Der nächste Ansatz gibt Ihnen die Anweisung, in einem ausdehnbaren Feld aufzuspeichern ("Save to an expandable field. Press 1–8") Drücken Sie 1–8. Wählen Sie ein Feld, das Ihre vorherigen Ergebnisse nicht enthält, denn Sie könnten versehentlich gelöscht werden! Um dies zu vermeiden, können Sie immer in etwa Feld 7 übergehen, während Ihr Nachbar Feld 4, Ihre Schwester Feld 2 usw. benutzen. In der Weise sind Sie noch immer imstande, Ihre Ergebnisse zu verfolgen und immerhin noch über etwa zwei ausdehnbare Felder zu verfügen.

Es ist weiterhin möglich, für die Speicherung eine leere Diskette zu verwenden. Gebraucher des Atari sollen Atari-formattierte Disketten verwenden, während Commodore-Gebraucher Commodore-formattierte Disketten verwenden sollen. In beiden Fällen erscheint nur das von Ihnen aufgespeicherte Feld auf der Diskette. Dies ist eine ausgezeichnete Weise, Ihre persönlichen Spitzenergebnisse zu aufzuspeichern.

UNTERSCHIEDLICHE STEUERTASTEN

Commodore

- Um zu jeder beliebigen Zeit mit einem neuen Rennen anzufangen, drücken Sie F3 für den Bildausschnitt mit der Feld/Weg-Wahl oder F1 (für den Bildausschnitt mit der Landkarte).
- Um eine Pause einzulegen, drücken Sie die Commodore Logo-Taste. Um weiterzuspielen, drücken Sie diese wieder.
- Wenn Sie sich vom Bildschirm entfernen, wird dieses schließlich leer. Um weiterzuspielen, drücken Sie den Knopf des Steuerknüppels.

Atari

- Um zu jeder beliebigen Zeit mit demselben Rennen anzufangen, drücken Sie START:
- Um zu jeder beliebigen Zeit zum Bildausschnitt mit der Feld/Weg-Wahl zurückzukehren, drücken Sie SELECT.
- Um die Diskette wieder zu laden, und zu jeder beliebigen Zeit wieder zum Titel-Bildausschnitt zurückzukehren, drücken Sie RESET.
- Um eine Pause einzulegen, drücken Sie die LEERTASTE. Um weiterzuspielen, drücken Sie diese wieder.

ACHTUNG! Immer wenn Sie während eines Rennens zum Bildausschnitt mit der Feld/Weg-Wahl zurückkehren, verliert das jeweilige Rennen seine Gültigkeit.

Das Große Amerikanische Straßenrennen wurde von Alex DeMeo entworfen. Die Commodore-Version von Alex DeMeo und Kevin Kalkut.

GEBRAUCHER DES COMMODORE! VERGESSEN SIE NICHT DIE PRODUKTPROBEN!

An der Hinterseite Ihrer Diskette finden Sie einige Proben mehrerer neuer Activision-Produkte. Legen Sie die Diskette in das Plattenlaufwerk ein, mit dem Etikett nach oben, und tippen Sie: LOAD "*",8,1 und drücken Sie RETURN, um eine Übersicht über die neueste und schönste Activision Home Computer Software zu bekommen! wieder.

ACTIVISION
HOME COMPUTER SOFTWARE™

NAME _____

ADDRESS _____

POSTCODE _____

Please print in BLOCK CAPITALS

UDK 106