

INDY HEAT™

**ENGLISH INSTRUCTIONS
INSTRUCTIONS EN FRANCAIS
DEUTSCHE ANWEISUNGEN
ISTRUZIONI ITALIANO**



**STORM
c/o The Sales Curve
50 Lombard Road, London, SW11 3SU**

INDY HEAT

LOADING

COMMODORE AMIGA & ATARI ST

Insert game disk and switch on your computer. The game will now load automatically.

COMMODORE 64 CASSETTE

Insert game cassette on side 1 and ensure it is fully rewound. While holding down the **SHIFT** key press the **RUN/STOP** key. Press **PLAY** on your cassette deck and the game will now load and run. Follow the on screen prompts for any in game loading.

COMMODORE 64 DISK

Insert game disk with side A up into your disk drive and close the drive door. Type **LOAD "*" ,8,1** and press **RETURN**. The game will now load and run.

VIRUS WARNING

(Applies to Atari ST and Commodore Amiga only)

When you receive your disk the write protect tab may be in the closed position. It is advisable for you to switch off your computer for at least 10 seconds before play so as to ensure no virus is active in memory. Not following this procedure can lead to your Indy Heat disk becoming infected with a virus and thus corrupting it. The write protect tab can be set to the open position if you wish, this will protect your game against all virus attacks.

LOADING PROBLEMS ????

The utmost care is taken at all stages of production of this product to ensure it reaches you in perfect condition. If you experience loading problems please first reset all your equipment, check connections and try to reload following the loading instructions relative to your machine. If you still experience difficulty please return ONLY the disk/cassette to: Storm Customer Services. 50 Lombard Road, London, SW11 3SU. Great Britain.

HOW TO PLAY

Indy Heat can be played by up to 3 people at the same time (2 players on CBM64) on joystick or keyboard, the aim of the game is to win on all 10 race circuits and customise your car to improve it's performance.

To progress through the 10 circuits you must beat all the computer opponents, losing to the computer will result in you having to use one of your coins to continue. You begin with only 4 coins so speed is of the essence.

HINTS AND TIPS.

Use turbo for speed boost but watch your supply

Use the Pitstop when you're out of gas or on fire

Hitting fire will exit pit early

Try to knock other cars off of their jacks

GASOLINE ALLEY

Turbos: Increase speed (10 per buy)
Brakes: Quicker stops by releasing controller
Tyres: Quicker turns and less skidding
Crew: Quicker pit stops
MPG: Extends range between refueling
Engine: Increases maximum speed

CONTROLS

Amiga, Atari ST and CBM64:

Joystick:

There are 2 methods of control on Indy Heat, these are NORMAL and ALTERNATIVE, these are laid out below.

On all versions of Indy Heat the standard setting is NORMAL control, follow this procedure to swap from NORMAL to ALTERNATIVE and back again.

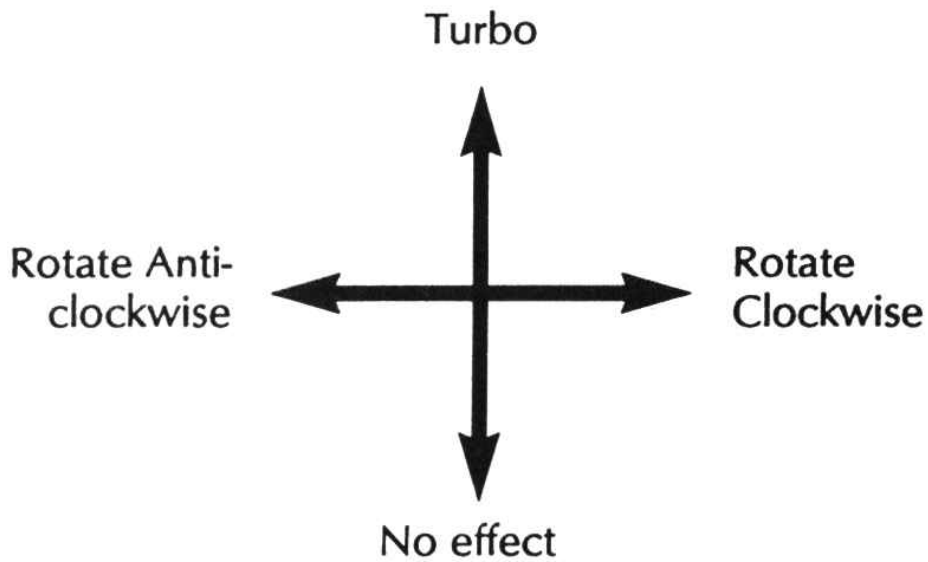
CBM64:

Move controller left or right when highlighting P1 or P2 Control on selection screen.

Amiga:

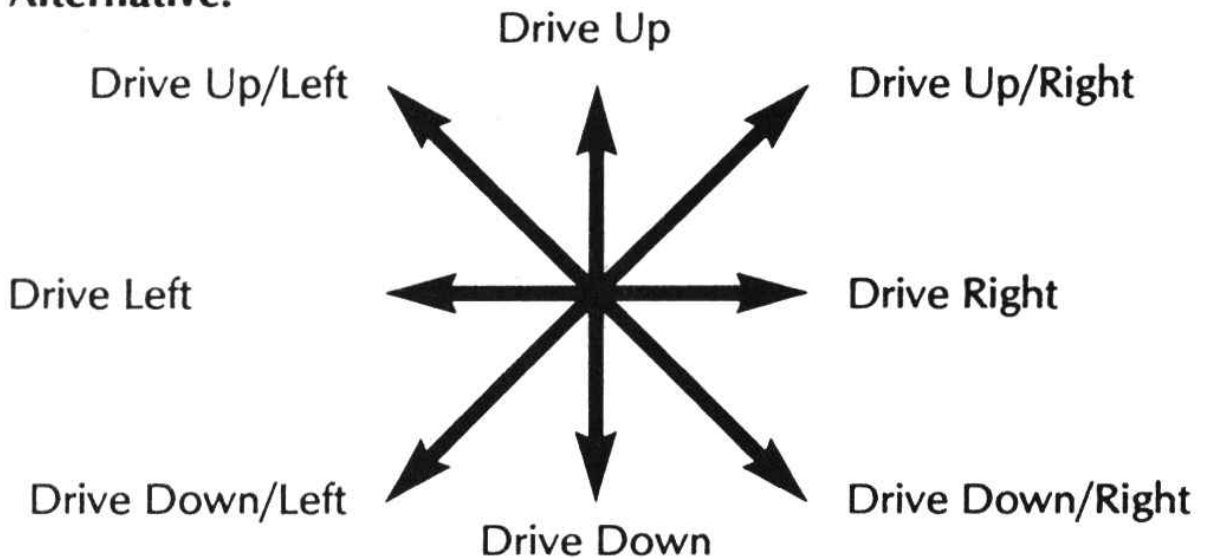
Pause the game then hold down fire on control that is to be changed and press F1 for normal and F2 for alternative. Unpause to continue.

Normal:



Fire = Accelerate (pressed) / Brake (released)

Alternative:



Fire = Turbo

Keyboard:

Normal mode	Amiga & Atari ST	CBM64
Rotate Anti-Clockwise	Left Arrow	<
Rotate Clockwise	Right Arrow	>
Accelerate/Brake	Space/Alt/CTRL	X
Turbo	Up Arrow	A

Only normal mode is available for CBM64 on keyboard, players who wish to use alternative mode must use joystick.

Alternative mode	Amiga & Atari ST
Up	Up Arrow
Down	Down Arrow
Left	Left Arrow
Right	Right Arrow
Turbo	Space/Alt/CTRL

CREDITS

Amiga Programming
Atari ST Programming
C64 Programming

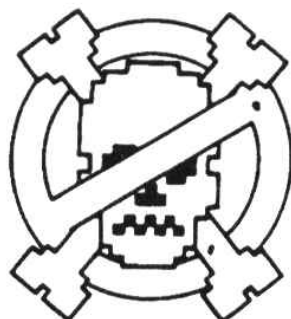
- John Croudy
- Stephen Hooper
- Simon Pick
(With thanks to Andrew Miekle!!)

Amiga & Atari ST Graphics
C64 Graphics

- Ned Langman
- Robert Whitaker

Managing Director
Project Manager
Testing
Production Managers
Sales & Marketing
Accounts Manager

- Jane Cavanagh
- Greg Michael
- Jim Loftus
- Matthew Spall and Paul Eves
- Nadia Singh
- Sampson Asimeng



**PIRACY
IS THEFT**

WARNING

It is a criminal offence to sell, hire, offer or expose for sale, or hire or otherwise distribute infringing (illegal) copies of this computer program and persons found doing so will be prosecuted.

Any information of piracy should be passed to The Federation Against Software Theft, 071-240-6756.

INDY HEAT

CHARGEMENT

Commodore Amiga et Atari ST

Insérez la disquette de jeu et allumez votre ordinateur. Le jeu se charge alors automatiquement.

Cassette Commodore 64

Insérez votre cassette de jeu du côté 1 et assurez-vous qu'elle est complètement rembobinée. Tout en maintenant la touche **MAJUSCULES** enfoncée, appuyez sur la touche **RUN/STOP**. Appuyez sur la touche **PLAY** du lecteur de cassette pour charger et exécuter le jeu. Suivez les invites à l'écran pour tout chargement au cours du jeu.

Disquette Commodore 64

Insérez la disquette de jeu, face A vers le haut, dans le lecteur et fermez ce dernier. Tapez **LOAD "*" ,8,1** et appuyez sur **RETURN**. Le jeu se charge et s'exécute.

PROTECTION CONTRE LES VIRUS

Concerne seulement l'Atari ST et le Commodore Amiga

Lorsque vous recevez votre disquette, il se peut que l'onglet de protection en écriture soit en position fermée. Il est conseillé d'éteindre votre ordinateur pendant au moins 10 secondes avant de commencer à jouer pour vous assurer qu'aucun virus n'est actif en mémoire. Si vous n'effectuez pas cette étape, votre disquette Indy Heat pourra être contaminée par un virus qui la détruirait de façon irrémédiable. L'onglet de protection en écriture peut être mis en position ouverte si vous le voulez, cela protégera votre disquette contre tout virus.

PROBLEMES DE CHARGEMENT ????

Nous prenons le plus grand soin possible dans toutes les étapes de la production de ce produit pour garantir qu'il vous parvienne en parfaite condition. Si vous rencontrez des problèmes lors du chargement, veuillez d'abord remettre à zéro votre équipement, vérifier les connexions et essayez de recharger en suivant les instructions de chargement relatives à votre machine. Si vous échouez de nouveau, veuillez retourner SEULEMENT la disquette/cassette à : Storm Customer Services, 50 Lombard Road, London, SW11 3SU. Angleterre.

JEU

3 personnes maximum (2 dans le cas du CBM 64) peuvent jouer simultanément à Indy Heat à l'aide du joystick ou du clavier. Le but du jeu est de gagner sur les 10 circuits automobile et de personnaliser votre bolide pour en améliorer les performances.

Pour progresser parmi les 10 circuits, vous devez battre tous les adversaires de l'ordinateur. Si vous vous faites battre par ce dernier, vous devez utiliser l'une de vos pièces pour continuer. Vous ne commencez le jeu qu'avec 4 pièces, par conséquent la rapidité s'impose.

CONSEILS

Utilisez le turbo pour augmenter votre vitesse mais surveillez l'état de votre réserve.

Utilisez le stand quand vous n'avez plus d'essence ou lorsque votre voiture a pris feu.

Appuyez sur le bouton de tir pour quitter le stand en avance
Essayez de renverser les autres voitures qui se sont arrêtées au stand.

GASOLINE ALLEY

Turbos : augmente la vitesse (10 par achat)

Brakes (freins) : freinage plus rapide

Tyres (pneus) : virages plus rapides et dérapage réduit

Crew (mécaniciens) : arrêts plus rapides au stand

MPG (consommation aux cent) : plus grand espacement entre les pleins

Engine (moteur) : augmente la vitesse maximum

COMMANDES

Il existe deux méthodes de commandes - normales et autres - pour jouer à Indy Heat. Elles sont expliquées ci-dessous.

Les commandes normales sont utilisées comme réglage standard dans toutes les versions de Indy Heat. Suivez la procédure suivante si vous voulez passer des commandes NORMALES aux AUTRES et vice-versa.

CBM 64:

Déplacez le contrôleur vers la gauche ou la droite tout en mettant en valeur le contrôleur P1 ou P2 sur l'écran de sélection.

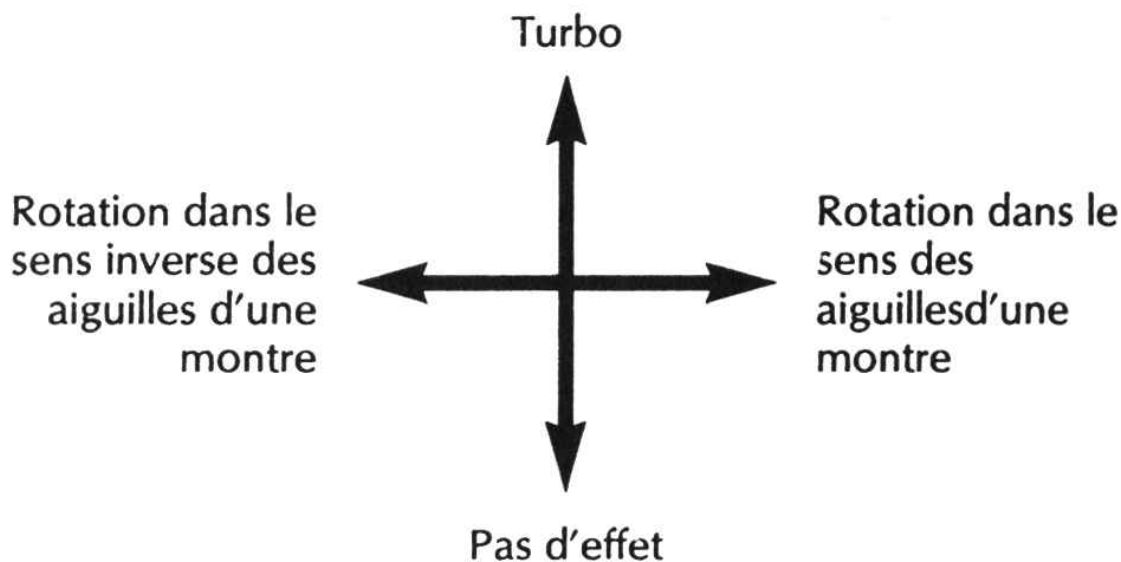
Amiga :

Interrompez le jeu, puis maintenez le bouton de tir enfoncé sur la commande qui doit être changée et appuyez sur F1 pour sélectionner les commandes normales ou sur F2 pour les autres commandes. Appuyez de nouveau sur la touche Pause pour continuer à jouer.

Amiga, Atari ST et CBM 64

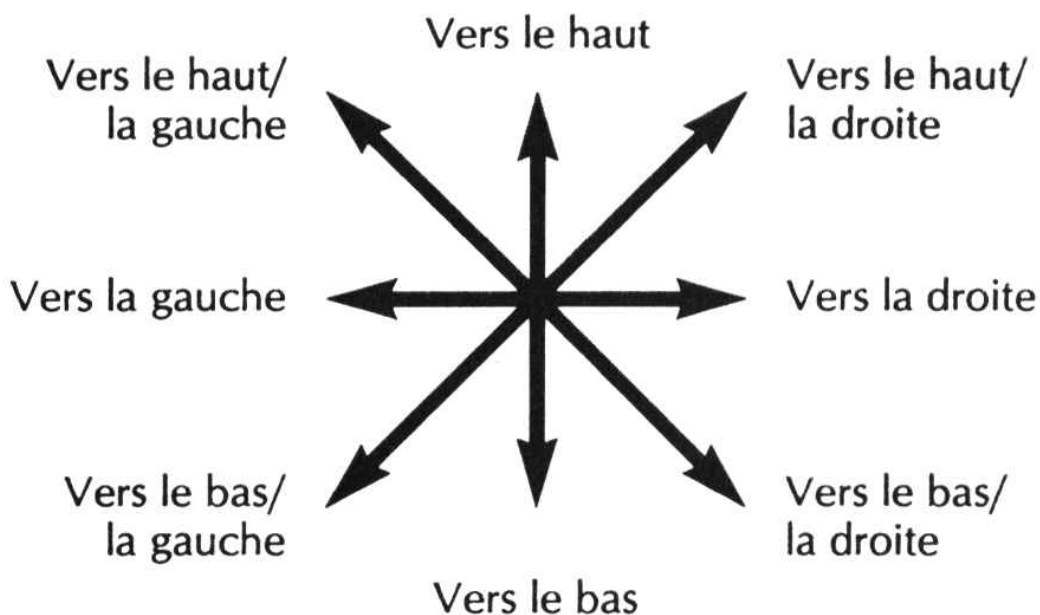
Joystick

Commandes normale:



Bouton de tir = accélérer (bouton enfoncé) / freiner (bouton relâché)

Autres commandes:



Bouton de tir = turbo

Clavier:

Mode normal

Amiga & Atari ST

CBM 64

Rotation dans le sens
inverse des aiguilles
d'une montre

Flèche gauche

<

Rotation dans le sens
des aiguilles d'une
montre

Flèche droite

>

Accélérer/freiner

Barre d'espace/Alt/
CTRL

X

Turbo

Flèche haut

A

Dans le cas du CBM 64, seul le mode normal est disponible sur le clavier, l'utilisation d'un joystick est requise pour l'autre mode.

Autre mode

Vers le haut

Vers le bas

Vers la gauche

Vers la droite

Turbo

Amiga & Atari ST

Flèche haut

Flèche bas

Flèche gauche

Flèche droite

Barre d'espacement/Alt/CTRL

REMERCIEMENTS

Programmation Amiga

Programmation Atari ST

Programmation C64

- John Croudy

- Stephen Hooper

- Simon Pick (avec tous nos
remerciements à
Andrew Mickle!)

Graphiques Amiga & Atari ST - Ned Langman

Graphiques C64

- Robert Whitaker

Directeur général

Gestion du projet

Test

Directeurs de production

Vente et marketing

Directeur de la comptabilité

- Jane Cavanagh

- Greg Michael

- Jim Loftus

- Matthew Spall et Paul Eves

- Nadja Singh

- Sampson Asimeng



**LE PIRATAGE
C'EST DU VOL**

AVERTISSEMENT

C'est un crime puni par la loi que de vendre, louer, offrir ou exposer pour la vente ou la location, ou distribuer autrement des copies en contrefaçon (illégal) de ce programme informatique et les personnes commettant ce délit seront poursuivies en justice.

Toutes informations relatives au piratage devraient être transmises à l'éditeur dont le nom figure sur cet emballage.

INDY HEAT

LADEN

Commodore Amiga und Atari ST

Spieldiskette einlegen und Computer einschalten. Das Spiel wird automatisch geladen.

Commodore 64 Kassette

Spieldiskette mit Seite 1 einlegen und sich vergewissern, daß sie vollständig zurückgespult ist. Bei gedrückter **SHIFT**-Taste die **RUN/STOP**-Taste drücken. Auf dem Kassettendeck **PLAY** drücken. Das Spiel wird geladen und läuft an. Befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm zum Laden im Spiel.

Commodore 64 Diskette

Spieldiskette mit Seite A nach oben in das Diskettenlaufwerk einlegen und Laufwerkklappe schließen. Geben Sie **LOAD "*" ,8,1** ein, und drücken Sie die **RETURN**-Taste. Das Spiel wird geladen und läuft an.

HINWEIS ZUM SCHUTZ VOR VIREN

Das Schreibschutzfenster kann geschlossen sein, wenn Sie Ihre **Indy Heat** Diskette erhalten. Sie sollten Ihren Computer vor Spielbeginn zumindest für 10 Sekunden abschalten, um sicherzugehen, daß kein Virus im Speicher aktiv ist. Befolgen Sie diesen Hinweis nicht, kann Ihre **Indy Heat** Diskette mit Viren infiziert und somit verdorben werden. Wenn Sie wollen, können Sie das Schreibschutzfenster auf offen stellen. Dann ist Ihr Spiel gegen alle Virusangriffe geschützt.

PROBLEME BEIM LADEN????

Bei jedem Fertigungsstadium dieses Produkts lassen wir äußerste Sorgfalt walten, damit Sie ein perfektes Erzeugnis kaufen können. Sollten Probleme beim Laden auftreten, bringen Sie bitte die gesamte Konfiguration in die Ausgangsstellung, prüfen alle Anschlüsse nach und versuchen dann nochmals das Laden nach der Ladeanweisung für Ihren Computer. Sollten Sie weiter Schwierigkeiten haben, senden Sie bitte NUR die Diskette/Kassette an folgende Anschrift: Storm Customer Services, 50 Lombard Road, London, SW11 3SU, Großbritannien.

WIE SIE SPIELEN

Indy Heat ist ein Spiel für bis zu 3 Teilnehmer (bis 2 mit CBM 64) mit Joystick oder Tastatur. Das Spielziel besteht darin, auf allen 10 Rennstrecken zu gewinnen und jeweils die Leistung Ihres Rennwagens anzupassen.

Um von einer Rennstrecke zur nächsten weiterzukommen, müssen Sie alle Computer-Gegner schlagen. Wenn Sie gegen den Computer verlieren, müssen Sie eine Ihrer Münzen einsetzen, um weiterspielen zu können. Da Sie mit nur 4 Münzen beginnen, ist Schnelligkeit von entscheidender Bedeutung.

HINWEISE UND TIPS

Benutzen Sie die Turbo-Funktion zum Beschleunigen. Achten Sie aber auf Ihren Kraftstoffvorrat.

Benutzen Sie die Box, wenn das Benzin alle ist, oder wenn der Wagen brennt.

Durch Drücken der Feuertaste können Sie die Box schneller wieder verlassen.

Versuchen Sie, die Mechaniker Ihrer Gegner auszuschalten.

“GASOLINE ALLEY” BILDSCHIRM

Turbos:	Erhöhen Geschwindigkeit (10 pro Kauf)
Brakes (Bremsen):	Schnelleres Bremsen
Tyres (Reifen):	Kleinerer Kurvenradius und weniger Schleudern
Crew:	Kürzere Boxaufenthalte
MPG (Meilen/Gallone):	Größere Abstände beim Nachtanken
Engine (Motor):	Größere Höchstgeschwindigkeit

STEUERUNG

Bei **Indy Heat** gibt es das NORMALE und das ALTERNATIVE Steuern.

Bei allen Versionen von **Indy Heat** ist die Standardeinstellung NORMAL. Zum Umschalten auf ALTERNATIV und wieder zurück handeln Sie folgendermaßen.

CBM 64:

Auf dem Auswahlbildschirm den Controller nach rechts bzw. nach links bewegen, wenn P1 oder P2 Control hervorgehoben ist.

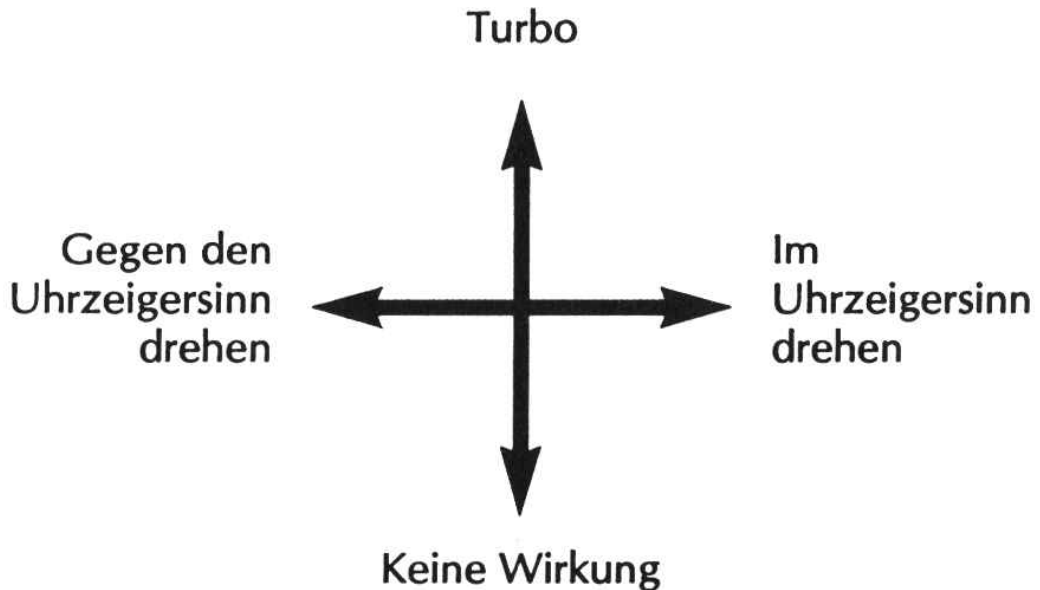
Amiga:

Spiel pausieren lassen und Feuertaste auf der Steuerung gedrückt halten, die geändert werden soll. Dann für NORMAL F1 bzw. für ALTERNATIV F2 drücken. Pause abbrechen, um fortzusetzen.

Amiga, Atari ST und CBM 64

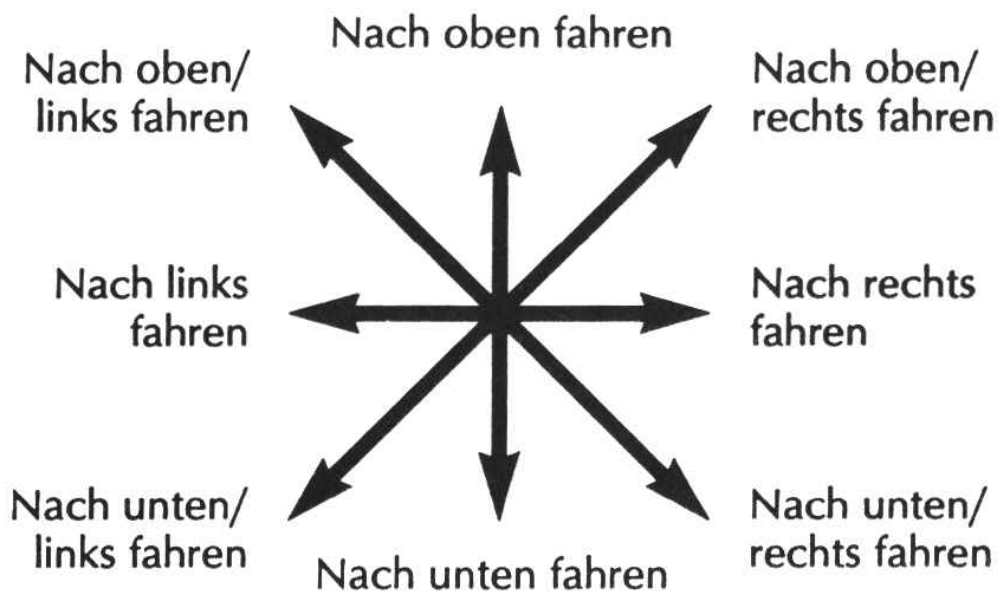
Joystick

Normal:



Feuertaste = Beschleunigen (gedrückt)/Bremsen (nicht gedrückt)

Alternativ:



Feuertaste = Turbo

Tastatur

NORMAL

AMIGA UND ATARI ST CBM 64

Gegen den
Uhrzeigersinn drehen

Linke Pfeiltaste

<

Im Uhrzeigersinn
drehen

Rechte Pfeiltaste

>

Beschleunigen/
Bremsen

LEERTASTE/Alt/CTRL

X

Turbo

Vorwärtspfeiltaste

A

Mit CBM 64 und Tastatur steht nur die normale Steuervariante zur Verfügung. Für die alternative Variante wird ein Joystick benötigt.

Alternativ

Nach oben
Nach unten
Nach links
Nach rechts
Turbo

Amiga und Atari ST

Vorwärtspfeiltaste
Rückwärtspfeiltaste
Linkspfeiltaste
Rechtspfeiltaste
LEERTASTE/Alt/CTRL

MITWIRKENDE

Amiga Programmierung

Atari ST Programmierung

C64 Programmierung

- John Croudy
- Stephen Hooper
- Simon Pick (mit Dank an Andrew Miekle!!)

Amiga und Atari ST Grafik

C64 Grafik

- Ned Langman
- Robert Whitaker

Leitender Direktor

Projektmanagement

Produkttest

Produktionsmanagement

Verkauf u. Marketing

Buchhaltung

- Jane Cavanagh
- Greg Michael
- Jim Loftus
- Matthew Spall und Paul Eves
- Nadia Singh
- Sampson Asimeng



**PIRATKOPIEREN
IST DIEBSTAHL**

WARNUNG

Es ist eine strafbare Handlung, widerrechtlich hergestellte Kopien dieses Computerprogramms zu verkaufen, zu vermieten, zum Verkauf anzubieten oder auszustellen oder sonstige zu vertreiben. Die Mißachtung dieser Gesetzgebung zieht gerichtliche Schritte nach sich.

Informationen über Folge von Piraterie nimmt der Verlag entgegen

INDY HEAT

CARICAMENTO

AMIGA COMMODORE E ATARI ST

Inserite il disco del gioco e accendete il computer. Il gioco si caricherà automaticamente.

CASSETTA COMMODORE 64

Inserite la cassetta del gioco sul lato 1 e assicuratevi che sia completamente riavvolta. Mentre tenete premuto il tasto **SHIFT** (MAIUS) premete il tasto **RUN/STOP**. Premete **PLAY** sulla piastra di registrazione e il gioco si caricherà e girerà. Seguite i prompt sullo schermo per qualsiasi caricamento del gioco.

DISCO COMMODORE 64

Inserite il disco del gioco con il lato A nell'unità del disco e chiudete la porta dell'unità. Digitate **LOAD "*"8,1** e premete **RETURN** (INVIO). Il gioco si caricherà e girerà.

AVVERTENZA CONTRO IL VIRUS (Riguarda solo l'Atari ST e l'Amiga Commodore)

Quando ricevete il disco la tacca di protezione in scrittura può trovarsi nella posizione di chiusura. E' consigliabile spegnere il computer per almeno 10 secondi prima di giocare, in modo da assicurarsi che nessun virus sia attivo nella memoria. La mancata applicazione di questo procedimento può causare l'infezione da virus del vostro disco di Indy Heat e quindi la sua alterazione. Se desiderate, potete porre la tacca di protezione in scrittura nella posizione aperta; questo proteggerà il gioco da ogni attacco di virus.

PROBLEMI DI CARICAMENTO????

In tutti gli stadi della produzione di questo prodotto viene prestata la massima attenzione per assicurare che esso vi giunga in condizioni perfette. Se avete problemi di caricamento, prima di tutto reinizializzate la vostra apparecchiatura, controllate gli attacchi e cercate di ricaricare seguendo le istruzioni di caricamento relative alla vostra macchina. Se trovate ancora difficoltà, si prega di rinviare SOLO il disco/la cassetta a : Storm Customer Services, 50 Lombard Road, London, SW11 3SU, Gran Bretagna

COME GIOCARE

Indy Heat può essere giocato da un massimo di 3 persone contemporaneamente (2 giocatori sul CBM64) con il joystick o con la tastiera; il fine del gioco è quello di vincere su tutti e 10 i circuiti da corsa e di personalizzare la vostra auto per migliorarne la prestazione.

Per procedere nei 10 circuiti dovete sconfiggere tutti gli avversari del computer; se perderete con il computer dovete usare una delle vostre monete per continuare. Iniziate con solo 4 monete, quindi la velocità è fondamentale.

SUGGERIMENTI E CONSIGLI

Usate il turbo per un aumento di velocità, ma controllate il vostro rifornimento.

Usate il Box quando siete senza benzina o in fiamme.

Premendo il pulsante del fuoco uscirete velocemente dal Box.

Cercate di far cadere le altre auto dal cric.

GASOLINE ALLEY

Turbos (motori turbo):	aumentano la velocità (10 per acquisto)
Brakes (freni):	frenate più veloci
Tyres (gomme):	curve più veloci e meno slittamenti
Crew (equipaggio):	fermate più veloci ai box
MPG (miglia per gallone):	aumenta la distanza tra i rifornimenti
Engine (motore):	aumenta la velocità massima

CONTROLLI

Indy Heat comprende due modalità: NORMALE e ALTERNATIVA, che vengono spiegate in seguito.

In tutte le versioni di Indy Heat l'impostazione standard è quella NORMALE; seguite questo procedimento per passare da NORMALE ad ALTERNATIVA e viceversa.

CBM64:

Spostate il regolatore a sinistra o a destra quando evidenziate Controllo P1 o P2 sullo schermo di selezione.

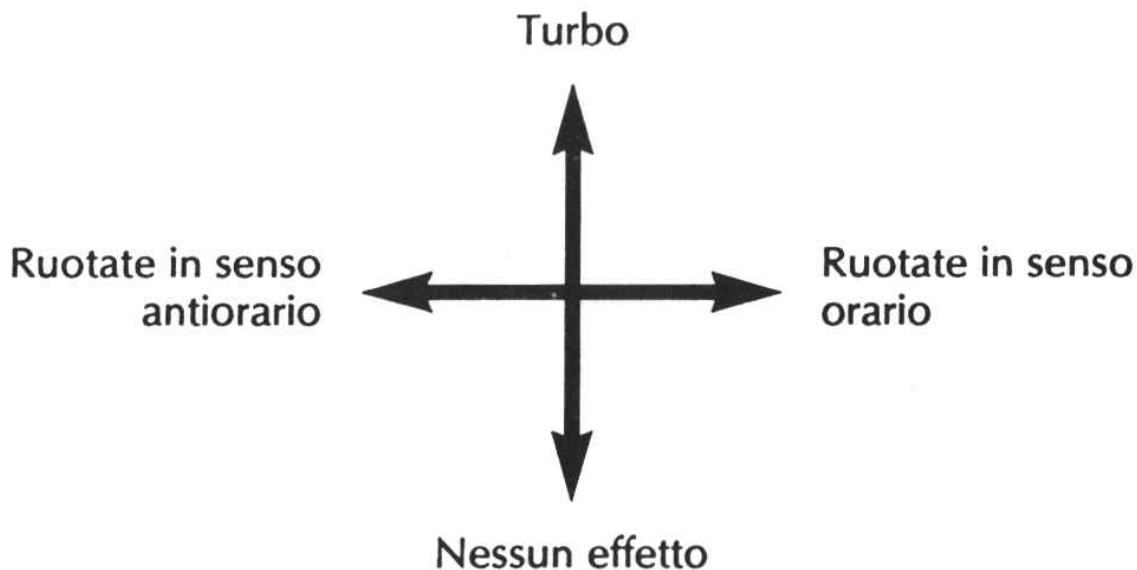
Amiga:

Interrompete il gioco, poi tenete premuto il pulsante del fuoco sul controllo che deve essere cambiato e premete F1 per quella normale e F2 per quello alternativa. Togliete la pausa per continuare.

Amiga, Atari ST e CBM64:

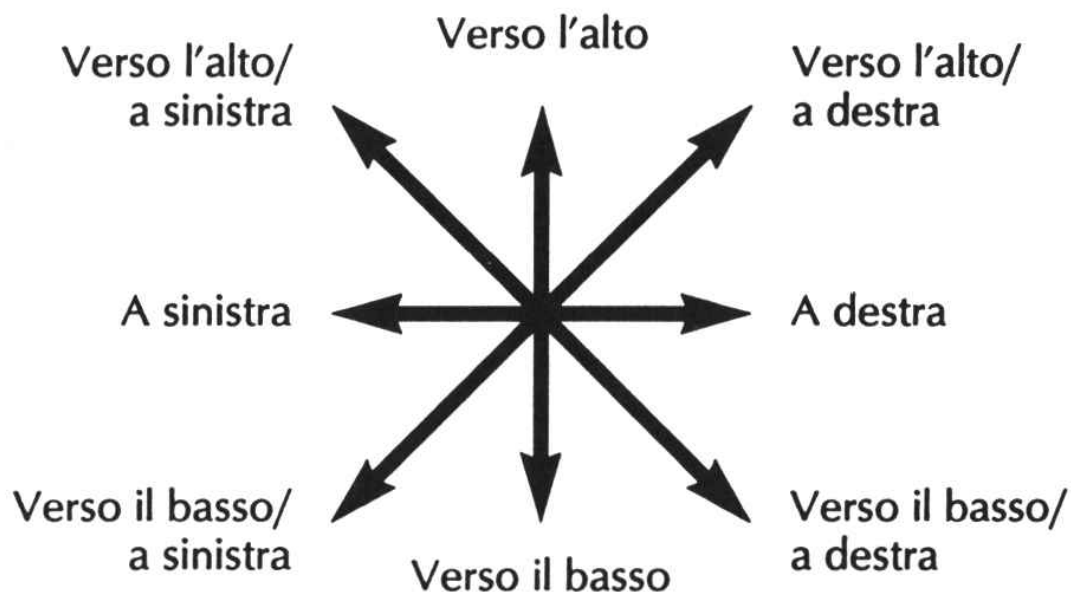
Joystick:

Normale:



Fuoco = Accelerate (premetelo)/ Frenate (rilasciatelo)

Alternativa:



Fuoco = Turbo

Tastiera:

MODALITÀ NORMALE

AMIGA E ATARI ST

CBM64

Ruotate in senso antiorario

Freccia sinistra

<

Ruotate in senso orario

Freccia destra

>

Accelerate/Frenate

Spazio/Alt/CTRL

X

Turbo

Freccia in su

A

Solo la modalità normale è disponibile per il CBM64 su tastiera, i giocatori che vogliono usare la modalità alternativa devono usare il joystick.

MODALITA ALTERNATIVA

Su
Giù
Sinistra
Destra
Turbo

AMIGA E ATARI ST

Freccia in su
Freccia in giù
Freccia sinistra
Freccia destra
Spazio/Alt/CTRL

TITOLI

Pogrammazione di Amiga	- John Croudy
Programmazione di Atari St	- Stephen Hooper
Programmazione del C64	- Simon Pick (Con un ringraziamento a Andrew Miekle!!)
Grafica di Amiga e Atari ST	- Ned Langman
Grafica del C64	- Robert Whitaker
Amministratore delegato	- Jane Cavanagh
Direttore del progetto	- Greg Michael
Collaudo	- Jim Loftus
Direttori di produzione	- Matthew Spall e Paul Eves
Vendite e Marketing	- Nadia Singh
Direttore della contabilità	- Sampson Asimeng



STORM
c/o The Sales Curve
50 Lombard Road, London, SW11 3SU