

CBM 64/128 Cassette

PITSTOP II™

• Head to head motor racing • On screen map • 6 different circuits • Full pit facilities.

"Simply the best race game for the 64"
... Commodore User.

"This is a superb racing game, graphics and sound being of the highest quality"
... 95% overall Zzap! 64.



© 1984 EPYX INC. All rights reserved. Licensed to Kixx®. Screen shots from the Commodore 64.



MIT DEUTSCHER ANLEITUNG
ISTRUZIONI
ITALIENE
COMPRESA

CBM 64/128 Cassette

PITSTOP II™

KIXX



EPYX

KIXX



PITSTOP II™

INTRODUCTION

PITSTOP II is the first racing game that brings you the thrill of battling an opponent, the excitement of fighting for the lead out on the track and the suspense of struggling to be the first out of the pits. Realistic first-person graphics and a split-screen display allow you and another player to experience the challenge of auto racing head-to-head. The challenge of true competitive action.

OBJECTIVE

Winning each race requires strategy, determination and guts. Drive as hard as you can, but keep an eye on your tyres and fuel gauge. You may find that you can build a lead by wearing out your tyres, then lose the race because you have to make an extra pit stop. Your objective is to balance speed against fuel consumption and tyre wear – to spend as much time on the track and as little time as you can in the pits. The player who makes the fastest pit stops usually has the edge in winning the race.

LOADING INSTRUCTIONS

Press and hold down **SHIFT** then press **RUN/STOP**. Start the tape as prompted. The game is recorded in four sections. One player uses joystick port #2. Two player second joystick port #1.

STARTING PLAY

After the game has finished loading, a menu screen will appear, displaying the options available. You can select the number of players, the number of laps, change the level of difficulty, choose any single race track or try your skill at the grand circuit.

- Push the joystick up or down to move up or down the menu.

- Push the joystick right or left to change an option.
- Select "START THE RACE" and press **FIRE** to begin.

CONTROLS

- 1. Steering:** Use the joystick to steer your car while on the track.
- 2. Speed:** To accelerate, push forward on the joystick. To apply the brakes, pull back on the joystick. For additional acceleration, press **FIRE** to engage the "turbo".
- 3. Pit Crew:** Use your joystick to move the steering wheel cursor to the crew member you wish to control. Press the **FIRE** button to activate the crew member, then move him with the joystick. To use another crew member, press the **FIRE** button to disengage cursor, then reposition the cursor with your joystick. Press **FIRE** again to engage the other crew member. To leave the pits, position the cursor over your driver and press **FIRE**.

RACING

When its race time, PITSTOP II changes to a split-screen display, with two views of the race track. The upper half of the screen is player one's display. Player Two (or the computer) uses the lower half of the screen.

The maps: Use the course map, located at the right of the screen, to determine your position and the distance to the pit. You can see your opponent's position on his course menu.

Tyres and Fuel: Monitor your fuel supply and tyre wear because you'll need to make a pit stop when your fuel is low or when your tyres are worn. Your fuel indicator is located at the bottom half of the screen.

Tyre wear is indicated by the colour of your tyres – they start black and change to lighter colours as tyre wear increases – they finally turn white at the last stage before a blowout.

The pits: The entrance will appear on the LEFT hand side of the track as you approach the pits. To enter the pits, steer your car into the entrance. To refuel, move the crew

member with the hose to the petrol intake at the side of your car. Watch your fuel indicator – if you overfill, the tank will empty and you'll have to start over.

To change tyres, move your second crew member to a worn tyre. After he grabs it, hurry to the correct stack of new tyres. The stack near the rear of your car has rear tyres and the stack near the front has front tyres. Once you pick up a new tyre, move back to the car and fit it. To leave the pits, move the cursor over your driver and press **FIRE**. Be sure crew members are away from your car.

GRAND CIRCUIT

For an additional challenge, select the GRAND CIRCUIT on the game menu. Here you'll race all of the tracks in succession, building points according to how you finish each race. After the last race, the driver with the highest point total is considered the World Driving Champion.

SCORING

After each race the final standings list the order of finish, laps completed and racing times. Also listed is the number of points awarded to each driver, according to the order of finish. When you race the GRAND CIRCUIT, the championship will go to the driver with the highest point total for all six races on the circuit.

CONTINUING PLAY

When a race is over, press **FIRE** to play again. In addition, you can restart the game at any time during play by pressing **RESTORE**.

© 1984 EPYX Inc. All rights reserved. Licensed to KIXX. Copyright subsists on this program. Unauthorised broadcasting, diffusion, public performance, copying or re-recording, hiring, leasing, renting and selling under any exchange or repurchase scheme in any manner is strictly prohibited.

PITSTOP II™

STARTEN

Nach Beendigung des Ladevorgangs erscheint ein Menübildschirm mit den Ihnen zur Verfügung stehenden Optionen. Bestimmen Sie die Anzahl der Spieler und die Rundenzahl, ändern Sie das Schwierigkeitslevel und wählen Sie eine beliebige Rennstrecke oder versuchen Sie sich auf dem 'Grand Circuit'.

- Den Joystick nach oben oder unten drücken, um sich im Menü hoch- oder runterzubewegen.
- Den Joystick nach links oder rechts bewegen, um eine Option zu ändern.
- Wählen Sie "START THE RACE" und drücken Sie den **FEUERKNOPF**, um mit dem Rennen zu beginnen.

STEUERUNGEN

- 1. Lenkung:** Benutzen Sie den Joystick, um das Rennauto auf der Rennstrecke zu lenken.
- 2. Geschwindigkeit:** Zum Beschleunigen den Joystick nach vorne drücken, zum Bremsen nach hinten ziehen. Für eine zusätzliche Beschleunigung **FEUER** drücken, worauf der Turboantrieb eingesetzt wird.
- 3. Rennboxen:** Benutzen Sie den Joystick und bewegen Sie den Lenkrod-Cursor zum Mechaniker Ihrer Wahl. Dann drücken Sie den **FEUERKNOPF**, um ihn zu aktivieren, und bewegen ihn mit Hilfe des Joysticks. Wenn Sie einen anderen Mechaniker benutzen wollen, müssen Sie zuerst den **FEUERKNOPF** drücken, um den Cursor wieder freizubekommen, und diesen dann mit Hilfe des Joysticks neu platzieren. Nochmals **FEUER** drücken, um den anderen Mechaniker aktivieren. Um die Boxen wieder zu verlassen, den Cursor über dem Rennfahrer platzieren und **FEUER** drücken.

DAS RENNEN

Wenn es los geht, wechselt PITSTOP II zu einem in zwei Hälften aufgeteilten Bildschirm mit zwei Ansichten der Rennstrecke. Die obere Hälfte ist der Bildschirm für Spieler 1, während Spieler 2 (oder der Computer) die untere Bildschirmhälfte verwendet.

EINFÜHRUNG

PITSTOP II ist das erste Rennspiel, das Ihnen die Spannung einer gegnerischen Auseinandersetzung, die Aufregung des Kampfes um die Führung und das Bangen, wer als Erster die Ziellinie überquert, vermittelt. Realistische Grafiken und ein in zwei Hälften aufgeteilter Bildschirm erlauben es Ihnen und einem weiteren Spieler, die Herausforderungen eines Autorennens Kopf an Kopf zu erleben. Dies ist eine Herausforderung mit wahrhaft aufregender Action.

ZIEL DES SPIELS

Der Sieg in einem Rennen erfordert Strategie, Entschlossenheit und Mut. Fahren Sie so gut Sie können, aber behalten Sie immer ein Auge auf Ihren Reifen und der Tankanzeige. Sie können Ihre Führung durch Herunterfahren der Reifen ausbauen, aber am Ende verlieren, weil Sie unbedingt an die Boxen fahren mußten. Ziel ist es, die Geschwindigkeit mit dem Treibstoffverbrauch und der Reifenabnutzung in einem Gleichgewicht zu halten und dabei so wenig Zeit wie nötig an den Boxen zu verbringen. Der Spieler mit dem kürzesten Boxenstopp hat normalerweise einen Vorteil im Kampf um den ersten Platz.

LADIANWEISUNGEN

Die **SHIFT**-Taste gedrückt halten und **RUN/STOP** drücken. Wenn sie dazu aufgefordert werden, starten Sie den Kassettenrecorder ("Tape"). Das Spiel wurde in vier Abschnitten aufgenommen.

Der Joystick für einen Spieler wird an Port 2 angeschlossen. Ein zweiter Joystick für einen weiteren Spieler wird an Port 1 angeschlossen.

Die Karte: Usare la Karte von der Rennstrecke auf der Rechten des Bildschirms, um Ihre Position und die Entfernung zu den Boxen zu bestimmen. Sie können ebenfalls die Position Ihres Gegners auf der Karte sehen.

Reifen und Treibstoff: Achten Sie auf Ihren Treibstoffverbrauch und die Reifenabnutzung, denn wenn beides zur Neige geht, müssen Sie an die Boxen fahren. Beide Anzeigen befinden sich am unteren Rand Ihrer Bildschirmhälfte. Die Reifenabnutzung wird durch die Farbe Ihrer Reifen angezeigt, die bei schwarz anfängt und mit der Abnutzung langsam heller wird – bevor sie schließlich weiß wird und die Reifen platzen.

Die Boxen: Die Boxeneinfahrt erscheint auf der LINKEN Seite der Rennstrecke. Lenken Sie Ihr Auto in die Einfahrt, wenn Sie an die Boxen fahren wollen. Wählen Sie den Mechaniker mit dem Schlauch und bewegen Sie ihn zum Tankdeckel. Achten Sie auf die Tankanzeige – wenn Sie den Tank zu voll machen, leert sich der Tank automatisch, und Sie müssen wieder von vorne anfangen.

Für einen Reifenwechsel bewegen Sie den zweiten Mechaniker zu einem abgefahrenen Reifen. Wenn er ihn abmontiert hat, muß er zum richtigen Reifenstapel mit neuen Reifen rennen. Der Stapel am hinteren Ende Ihres Autos ist für die Hinterreifen, der Stapel vor Ihrem Auto für die Vorderreifen. Wählen Sie einen neuen Reifen, rennen Sie zum Auto zurück und montieren Sie ihn wieder an. Um die Boxen zu verlassen, müssen Sie den Cursor über dem Rennfahrer plazieren und **FEUER** drücken. Vergewissern Sie sich zuerst, daß keiner der Mechaniker Ihnen im Wege steht.

GRAND CIRCUIT

Als eine zusätzliche Herausforderung können Sie den GRAND CIRCUIT im Spielmenü wählen. Hier fahren Sie nacheinander auf allen Rennstrecken und erhalten Punkte für Ihr Abschneiden in jedem Rennen. Nach Beendigung des letzten Rennens wird der Fahrer mit den meisten Punkten zum Weltmeister ernannt.

PUNKTWERTUNG

Nach jedem Rennen erscheint eine Liste mit der Rangfolge

der am Ziel angekommenen Fahrer, den beendeten Runden und der Rennzeit. Außerdem werden die Punkte aufgelistet, die jedem Fahrer für die Reihenfolge am Ziel vergeben werden. Haben Sie den GRAND CIRCUIT gewählt, geht der Meistertitel an den Fahrer mit der höchsten Gesamtpunktzahl für alle sechs Rennstrecken des 'Circuits'.

DAS SPIEL FORTSETZEN

Wenn ein Rennen zuende ist, können Sie das Rennen durch Drücken von **FEUER** wieder von vorne beginnen. Außerdem können Sie das Spiel jederzeit wieder von vorne anfangen, indem Sie während eines Spiels **RESTORE** drücken.

© 1984 EPYX Inc. Alle Rechte vorbehalten. Lizenziert an KIXX. Das Copyright gilt für dieses Programm. Die unautorisierte Übertragung, Verbreitung, öffentliche Aufführung, das Kopieren oder die Wiederaufnahme, sowie der Verleih, die Vermietung, das Leasing und der Umtausch oder Weiterverkauf, in welcher Form auch immer, sind strengstens untersagt.

PITSTOP II™

INTRODUZIONE

PITSTOP II è il primo gioco di corsa automobilistica in cui puoi batterti con un avversario, e sentire l'emozione di battersi per essere il primo sulla pista e il primo a uscire dal pit. I grafici sono realistici e uno schermo diviso in due da te e al tuo concorrente il senso di vivere una sfida di corsa automobilistica testa a testa. Ha un senso reale di competizione.

OBBIETTIVO

Per vincere ogni gara richiede strategia, determinazione e coraggio. Guida più veloce possibile, ma cerca di tenere sempre un occhio sulle gomme e sulla benzina. Toverai che

puoi essere in avanti ma hai le gomme lisce e quindi devi fare una fermata extra al pit. Il tuo obbiettivo deve essere di avere una velocità media senza consumare tutta la benzina o far diventare le gomme lisce. Insomma di spendere più tempo possibile sulla pista e meno tempo possibile nei pits. Il giocatore che può fare fermate nei pits più corte possibili è generalmente in vantaggio per vincere la gara.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Premi e tieni il tasto **SHIFT** e allo stesso tempo premi **RUN/STOP**. Accendi la cassetta come ti è suggerito. Il gioco è registrato in quattro parti. Un giocatore usa il Joystick in port #2 e l'altro usa il joystick in port #1.

INIZIO DEL GIOCO

Appena il gioco ha finito di caricarsi, apparirà sullo schermo il menu, con tutte le scelte possibili. Puoi selezionare il numero dei giocatori, il numero dei giri, cambiare il livello di difficoltà scegliere piste singole o il circuito a più piste. Muovi il joystick in su e in giù per scegliere sul menu. Muovi il joystick a destra o a sinistra per cambiare le scelte. Seleziona 'START THE RACE' (partenza della gara) e premi **FIRE** per cominciare.

CONTROLLI

1. Sterzare: usa il joystick per sterzare mentre sei sulla pista.

2. Velocità: per accelerare manda avanti il joystick. Per frenare manda indietro il joystick. Per aumentare ancora di più l'accelerazione premi **FIRE** per ingaggiare il motore a turbo.

3. Equipaggio del pit: Usa il joystick per muovere il cursor della ruota sterzante verso il membro dell'equipaggio che vuoi controllare. Premi il tasto **FIRE** per mettere in movimento il membro dell'equipaggio, quindi muovilo con il joystick. Per usare in altro membro dell'equipaggio premi il tasto **FIRE** per rilasciare il cursor, quindi rimetti in posizione il cursor col joystick. Premi **FIRE** di nuovo per usare l'altro membro dell'equipaggio. Per lasciare i pits metti il cursor sopra il tuo pilota e premi **FIRE**.

CORSA

Quando la corsa sta per incominciare PITSTOP II lo schermo si divide in due, con due vedute della pista. La parte superiore dello schermo è del giocatore numero 1 e il giocatore numero due usa la parte inferiore.

La cartina: usa la cartina della pista, che si trova a destra dello schermo per determinare la tua posizione e la distanza dal pit. Puoi vedere la posizione del tuo avversario sulla sua cartina di pista.

Gomme e Benzina: Controlla il livello della benzina e le gomme perché dovrai fermarti al pit quando sei a corto di benzina e le tue gomme sono lisce. C'è un indicatore per la benzina e le gomme in fondo alla tua metà dello schermo.

Lo sfinitimento delle gomme ti è indicato attraverso il colore di quest'ultime, all'inizio sono nere ma diventano sempre più chiare più diventano lisce, fino a diventare bianche quando proprio sono sfinite e stanno per esplodere.

I pits: L'entrata apparirà sul lato sinistro della pista mentre ti stai avvicinando ai pits. Per entrare sterza la tua macchina nell'entrata. Per fare il pieno muovi il membro dell'equipaggio con la pompa della benzina al lato della tua macchina. Controlla l'indicatore della benzina perché se il serbatoio si riempie troppo e ne esce fuori la benzina si svuoterà automaticamente e dovrai ricominciare da capo.

Per cambiare le gomme muovi il tuo secondo membro dell'equipaggio vicino alla gomma liscia – dopo che l'ha tolta corri alla pila giusta delle gomme. La pila dietro la macchina ha gomme posteriori e la pila davanti ha gomme anteriori. Dopo aver preso la gomma nuova vai verso la macchina. Per lasciare i pits, muovi il cursor sul tuo pilota e premi **FIRE**. Stai attento che altri membri dell'equipaggio non siano vicini alla macchina.

CIRCUITO GRANDE

Per una gara più eccitante seleziona il CIRCUITO GRANDE sul menu. In questo potrai correre su tutte le piste successivamente, aumentando il punteggio a seconda di come finisci ogni gara. Prima dell'ultima corsa, il pilota con

il massimo dei punteggi diventerà il campione mondiale automobilistico.

PUNTEGGIO

Dopo ogni corsa c'è il conteggio di chi finisce prima, dei giri completati, e dei tempi impiegati. Quindi c'è un punteggio data ad ogni pilota, a seconda dell'ordine di traguardo. Quando corri sul circuito grande, il campionato andrà al pilota che ha il maggior punteggio per tutte le sei corse sul circuito.

CONTINUAZIONE DI GIOCO

Quando una gara è finita premi **FIRE**. Per ricominciare da capo durante una gara premi **RESTORE**.

© 1984 EPYX Inc. Tutti i diritti riservati. Licenziataria KIXX. Il programma è coperto da copyright. Qualsiasi trasmissione, diffusione, esecuzione pubblica, copiatura o registrazione, noleggio, leasing, affitto e vendita sotto qualsiasi schema di scambio o riacquisto, in qualunque modo effettuati, sono strettamente vietati.

OTHER KIXX TITLES
AVAILABLE FROM
LEADING STOCKISTS

720°
GAUNTLET II
RYGAR • ACE OF ACES
GAUNTLET • SOLOMONS KEY
SPY HUNTER • BRAVESTARR
FOOTBALLER OF THE YEAR
TRANTOR • WORLD GAMES
HARDBALL • CYBERNOID
LEADERBOARD • JACK THE NIPPER
and many more

IF YOU ENCOUNTER ANY DIFFICULTY OBTAINING
ANY KIXX PRODUCTS MAKE OUT A CHEQUE OR POSTAL
ORDER FOR £2.99 + 50p (P & P) TO KIXX, UNITS 2/3
HOLFORD WAY, HOLFORD, BIRMINGHAM, B6 7AX.
ALLOW 28 DAYS FOR DELIVERY. SUBJECT TO AVAILABILITY

NEW TITLES COMING
SOON FROM KIXX

- SILENT SHADOW*
- IRON HAND*
- MASTERS OF THE UNIVERSE
THE MOVIE
- STAR DUST*

KIXX EXCLUSIVE*