

Shirley Muldowney's TOP FUEL™ Challenge

Drag Racing Simulator

OVERVIEW

Welcome to the exciting world of Top Fuel Drag Racing!! The goal of any drag race is to be the first one across the finish line. This in itself may sound simple, but there are many variables to consider. A few are: engine type, clutch setup, chassis setup, fuel mixture, tyres, track conditions, your budget, and of course... your reflexes. Another less obvious, yet very important race that needs to be won at every event is the race against time to compute repairs and make adjustments to your vehicle within the time allowable. Thus, not only is it important to push your vehicle to the limits, you must do so in a way that preserves it as much as possible.

LOADING THE PROGRAM

CBM 64/128 Disk

Type **LOAD***,8,1** and press **RETURN**. Game will load and run automatically.

Note: Game disk to remain in disk drive during the game as it is necessary to access information from time to time.

CBM 64/128 Cassette

Press **SHIFT** and **RUN/STOP** keys together. Press **PLAY** on the cassette recorder.

Leave **PLAY** key depressed at all times.

RACING FOR THE FIRST TIME

After following the loading procedures, the computer will ask you if you would like to see the title sequence or not. Press **F7** if you would like to skip the title sequence when the computer asks. If you do not press **F7** at the proper time, the title sequence will load and run, and afterwards, the game will load and run.

After you have seen the title, or have skipped it, the EVENT screen will come up. This screen is explained under screen explanations. Once you have read the information, move the joystick, and the screen will EXIT to the PRE-QUALIFYING options screen. Again, this screen is explained under SCREEN EXPLANATIONS. You can do any of the options shown on the PRE-QUALIFYING options screen and the PRE-RUN screen. However, note that on most screens the clock showing the amount of time left until you MUST go and qualify or you MUST report to staging must be considered. If the clock runs out and you are not in the driver's seat, and at the start of the track, you will be disqualified.

SCREEN EXPLANATIONS

Note: On many of the following screens, in order to EXIT, just move the joystick after the information has scrolled onto the screen. Other screens may require choosing an EXIT option. Finally, others will simply EXIT by themselves.

THE EVENT SCREEN

The event screen displays information about the current event, location, how many points will be awarded, and how much money will be won. The entire game can only be completely restarted when the EVENT screen is being displayed, just press **F3**.

TRACK CONDITIONS SCREEN

This screen gives information about each lane's condition and any other pertinent information.

MAINTENANCE SCREEN

This screen allows you to adjust your vehicle to suit your needs. It also displays any problems with your vehicle. Just move the joystick to select your changes. Press the button to activate your choice. Note that each change needs a certain amount of time to be carried out, and this time is shown as well. When adjusting values, press the **FIRE** button, and each time you do, the value of the item will cycle through to the next possible value. For each press, the value will change until it wraps around.

To EXIT the maintenance screen, move the stick until the EXIT option comes up and press the button.

THE 3-D RACING SCREEN

This is your racing point of view showing the track, the cockpit of your vehicle, including the oil pressure, RPM gauge, and temperature. This is also the screen in which you do your burnouts. The computer will allow you a few burnouts before you do your run. Follow the directions on the screen to do burnouts or before you do your qualifying or regular run. The messages will appear after you have chosen to do your Qualifying or your Run.

Refer to DRAGSTER CONTROL for further information.

QUALIFYING SCREEN

This screen shows the breakdown of your qualifying run and Shirley Muldowney's as well.

RUN SCREEN

This screen shows the breakdown of your last RUN.

PERFORMANCE CHART

This screen shows your standing ('P' stands for Player) in relation to Shirley Muldowney's (shown by an 'S'). Other racers are displayed by an 'O'. This is an EVENT performance chart only.

Upon your qualification, you are given a 1 to 16 position in the 16 car field. The fastest 8 racers have lane choice and race against the slower 8 racers. You can look at this chart at any time after you have qualified to see how well you are doing versus Shirley. Only in the case of the bottom 16 pair-ups is the following true: The left-most portion of each pair-up is the one with lane choice, and, the fastest qualifier is the left-most portion of the left-most pair. The other fastest 7 racers follow in order from left to right each one being the left-most most portion of each of the following 7 pairs.

PRE-QUALIFYING and PRE-RUN OPTIONS screens:

These two screens allow you to choose what you would like to do before you do your Qualifying or regular runs. You can activate any of these options within the time displayed. However you must go and Qualify or do your Run BEFORE your time runs out, if it does, you will be disqualified and you will no longer be able to compete in the current event. Move the joystick to choose your option, your current choice will be highlighted. Press the **FIRE** button to activate your choice.

END OF GAME

The game will be over once you have completed all 14 events. At this time, your total points, money, and National standing will be shown. To start a new game press **F3**.

The GAME will end prematurely if you run out of money at any time.

DRAGSTER CONTROL

CLUTCH/BRAKE — Press and hold the **FIRE** button, this acts not only as pressing the clutch in, but also activates the brake. Letting the button go releases the brake and lets the clutch out based upon how much weight you put on it during the maintenance option.

LOW GEAR/GAS PEDAL — Push the joystick **FORWARDS**, the RPM's will increase. Let the stick **CENTRE**, and the RPM's will decrease. **LOW GEAR** will be used.

HIGH GEAR/GAS PEDAL — Push the joystick **BACKWARDS**, the RPM's will increase. Let the stick **CENTRE** and the RPM's will decrease. **HIGH GEAR** will be used.

OPENING the CHUTE — If for any reason you need to stop quickly, like at the end of the track, or in emergency, press the **SPACE BAR**. And to aid in stopping, you may want to press the **FIRE** button to press in the clutch and activate the brakes.

The LEAN OUT switch — If during your run, you decide that 'leaning out' your fuel would aid in moving you faster, just press the **L** key on the keyboard.

STEERING — Move the joystick **LEFT** or **RIGHT**, the dragster will steer LEFT or RIGHT. Remember, turning too much when going very fast can lead to disaster. You can turn while pressing the GEAR/GAS PEDAL by moving the stick to the proper diagonal position.

THE CHRISTMAS TREE:

The Christmas tree is an electronic starting device composed of 2 vertical series of lights. Starting from the top, the lights are defined as follows:

- amber PRE-STAGE light
- amber STAGE light
- 3 large amber lights
- GREEN light
- RED light

As each vehicle inches forwards, they individually set their own PRE-STAGE light. Next, they inch a bit more forwards until they set the STAGE light. Both vehicles must STAGE before the 3 amber lights will trip and then the GREEN light will activate. Any vehicle that crosses the starting line before the GREEN will be RED lighted and immediately disqualified.

RACING TIPS

- Hot tyres have better traction
- A hot engine runs better, as long as it's not too hot.
- Very HIGH RPM's at take off can result in either burnout, nose-up or in the case of bad timing with the clutch, engine failure.
- Too LOW RPM's can result in engine lag or stalling.
- Anticipating the light can result in a better reaction time, E.T., and perhaps a hole-shot.
- Better qualifying times result in lane choice.

GLOSSARY

Air dam: Used to direct or block air flow. Used in front to prevent air flow to undercarriage, intended to prevent turbulence and lift.

Air foil: Stabiliser, generally used to create down forces, increasing stability and tyre-to-track adherence at high speeds.

Burnout: Spinning of rear wheels at high RPM in water (Bleach Box) to heat and clean drive tyre rubber prior to a run, resulting in increased traction.

E.T.: Elapsed time. The total time it takes to go from starting line to finish line.

Foul start: When a car leaves starting line before green light starting signal.

Hole shot: Starting-line advantage achieved by the quicker reacting driver.

"The Lights": The measured "trap" section at the finish line where your running speed is calculated.

Terminal speed: Maximum or top speed at finish line.

"The Line": The starting line where the race commences and before which you stage your dragster.

Spoiler: See Air dam.

Wing: See Air foil.

Redlight: Term used to indicate a "false" or premature start causing disqualification.

Smoking the tyres: Term indicating loss of traction to rear drive wheels resulting from excessive torque and loss of adhesion (Normal event during burnout).

© COSMI 1987. All rights reserved.

Manufactured and distributed under license from COSMI by U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388.

Copyright subsists on this program. Unauthorised broadcasting, public performance, copying or re-recording, hiring, leasing or renting under any exchange or repurchase scheme in any manner is strictly prohibited.

Shirley Muldowney's TOP FUEL™ Challenge

SIMULATEUR DE COURSE DE DRAG VUE D'ENSEMBLE

Bienvenue au monde passionnant de la Course de Drag Top Fuel! Le but de toute course de drag est d'être le premier à franchir la ligne d'arrivée. Ceci peut paraître simple mais il y a plusieurs variables à prendre en compte, dont quelques-unes sont: type de moteur, assemblage d'embrayage, assemblage de châssis, mélange de carburant, pneus, conditions de piste, votre budget et, bien sûr .. vos réflexes. Une autre course à gagner à chaque épreuve est la course contre la montre pour évaluer les réparations et faire les ajustements nécessaires à votre véhicule dans le temps permis. Il est donc important, non seulement de pousser votre véhicule jusqu'à la limite, mais également de le faire de manière à préserver le véhicule au maximum.

CHARGEMENT DU PROGRAMME

CBM 64/128 Disque

Tapez **LOAD***,8,1** et appuyez sur **RETURN**. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement.

Note: Le disque de jeu doit rester dans le lecteur pendant la durée du jeu car il nécessaire d'accéder aux informations de temps en temps.

CBM 64/128 Cassette

Appuyez sur les touches **SHIFT** et **RUN/STOP** en même temps. Appuyez sur **PLAY** sur l'enregistreur à cassettes.

Maintenez la touche **PLAY** enfoncée pendant le jeu.

QUAND VOUS COUREZ POUR LA PREMIERE FOIS

Après avoir suivi les procédures de chargement, l'ordinateur vous demandera si vous voulez voir la séquence des titres ou non. Appuyez

sur **F7** si vous voulez sauter la séquence des titres lorsque l'ordinateur vous le demande. Si vous n'appuyez pas sur **F7** au moment voulu, la séquence des titres se chargera et se déroulera et, par la suite, le jeu se chargera et se déroulera.

Après avoir vu ou sauté le titre, l'écran EVENT apparaîtra. Cet écran est expliqué sous SCREEN EXPLANATIONS. Une fois que vous avez lu les informations, bougez le **MANCHE À BALAI** et l'écran ira à EXIT et sortira sur l'écran des options PRE-QUALIFYING (Pré-Qualification). De nouveau, cet écran est expliqué sous SCREEN EXPLANATIONS. Vous pouvez faire n'importe quelle option parmi celles montrées sur l'écran des options QUALIFYING et l'écran PRE-RUN. Notez cependant que sur la plupart des écrans, on doit tenir compte du temps qui reste sur le chrono avant de DEVOIR vous qualifier ou de DEVOIR vous rendre sur scène. Si le temps se termine et que vous n'êtes pas dans le siège du pilote et au départ de la piste, vous serez disqualifié.

SCREEN EXPLANATIONS (EXPLICATIONS D'ECRAN)

Note: Pour sortir de plusieurs des écrans suivants, bougez le **MANCHE À BALAI** après que l'information ait été affichée sur l'écran. D'autres écrans peuvent nécessiter le choix d'une option EXIT. D'autres enfin sortiront simplement d'eux-mêmes.

L'ECRAN EVENT (EPREUVE)

L'écran EVENT affiche des informations sur l'épreuve en cours, l'endroit, le nombre de points qui seront décernés et la somme d'argent qui sera gagnée. Le jeu entier ne peut être complètement rejoué que lorsque l'écran EVENT est affiché. Appuyez sur **F3** tout simplement.

ECRAN TRACK CONDITIONS (CONDITIONS DE PISTE)

Cet écran vous donne des informations sur la condition de chaque couloir et toute autre information pertinente.

ECRAN MAINTENANCE

Cet écran vous permet d'ajuster votre véhicule selon vos besoins. Il affiche également tous les problèmes de votre véhicule. Déplacez

simplement le **MANCHE À BALAI** pour sélectionner vos changements. Appuyez sur le **BOUTON** pour activer votre choix. Notez que chaque changement demande un certain temps pour être exécuté et ce temps est également montré. En ajustant les valeurs, appuyez sur le **BOUTON**, et à chaque fois que vous le faites, la valeur de l'article se déplacera en forme de cercle jusqu'à la prochaine valeur possible. Pour chaque pression sur le **BOUTON**, la valeur changera jusqu'à ce qu'elle aie fait un tour complet.

Pour sortir de l'écran maintenance, bougez le **MANCHE À BALAI** jusqu'à ce que l'option EXIT apparaisse et appuyez sur le **BOUTON**.

L'ECRAN 3-D RACING (COURSE A 3-D)

C'est votre point de vision montrant la piste, le poste du pilote de votre véhicule, y compris la pression d'huile, la jauge RPM (Rotations par minutes) et la température. C'est également l'écran où vous faites vos 'burnouts'. L'ordinateur vous permettra quelques 'burnouts' avant que vous fassiez votre course. Suivez les instructions sur écran pour faire des 'burnouts' ou avant de faire votre course de qualification ou votre course régulière. Les messages apparaîtront après que vous ayez choisi de faire votre Qualifying ou votre Run.

Reférez-vous à DRAGSTER CONTROL pour plus d'information.

ECRAN QUALIFYING (QUALIFICATION)

Cet écran montre l'analyse de votre course de qualification et également celle de Shirley Muldowney.

ECRAN RUN (COURSE)

Cet écran montre l'analyse de votre dernière RUN (Course).

GRILLE DE PERFORMANCE

Cet écran montre votre position (**P** — Joueur) par rapport à celle de Shirley Muldowney (montrée par un '**S**'). Les autres coureurs sont montrés par un '**O**'. Ceci est un uniquement une grille de performance EVENT (Epreuves). Quand vous vous qualifiez, on vous donne une position de 1 à 16 sur le terrain contenant 16 voitures. Les 8 coureurs les plus rapides ont le choix des couloirs et courent contre les 8 coureurs les plus lents. Vous pouvez consulter cette grille à tout moment après qualification pour contrôler votre position par rapport à celle de Shirley. Ce qui suit n'est vrai que dans le cas des accouplements du bas: La

section la plus à gauche de chaque accouplement est celle ayant le choix de couleurs, et le # 1 er qualifié le plus rapide est le section la plus à gauche de la paire la plus à gauche. Les 7 autres coureurs les plus rapides suivent dans l'ordre de gauche à droite, chacun étant la section la plus à gauche de chacune des 7 paires suivantes.

ECRANS DES OPTIONS PRE-QUALIFYING ET PRE-RUN

Ces deux écrans vous permettant de choisir ce que vous voulez faire avant vos courses de qualification ou vos courses régulières. Vous pouvez activer n'importe laquelle de ces deux options dans le temps affiché. Vous devez cependant aller vous qualifier ou faire votre course AVANT la fin du temps permis, sinon vous serez disqualifié et vous ne pourrez plus prendre part à l'épreuve en cours. Déplacez le **MANCHE À BALAI** pour choisir votre option. Votre choix courant sera mis en vedette. Appuyez sur le **BOUTON FEU** pour activer votre choix.

FIN DE JEU

Le jeu prend fin une fois que vous avez terminé les 14 épreuves. A ce moment, votre total de points, d'argent et votre position nationale seront montrés.

Pour commencer un nouveau jeu, appuyez sur **F3**.

Le jeu se terminera prématurément si vous manquez d'argent à tout moment.

CONTROLE DE DRAGSTER

EMBRAYAGE/FREIN — Appuyez sur et tenez enfoncé le **BOUTON FEU**. Ceci appuie sur l'embrayage en même temps qu'il active le frein. En relâchant le bouton, vous relâchez le frein et l'embrayage selon la pression que vous lui imprimez pendant l'option maintenance.

VITESSE BASSE/PEDALE D'ESSENCE — Poussez le **MANCHE À BALAI** et les RPM (Rotations par minutes) augmenteront. En laissant le manche revenir au centre, vous diminuez les RPM. Une VITESSE BASSE sera utilisée.

VITESSE HAUTE/PEDALE D'ESSENCE — Tirez sur le **MANCHE À BALAI** et les RPM augmenteront. En laissant le manche revenir au centre, vous diminuez les RPM. Une HAUTE VITESSE sera utilisée.

POUR FREINER — Si, pour une raison quelconque, vous devez vous arrêter rapidement, comme à la fin de la piste ou en cas d'urgence,

appuyez sur la **BARRE D'ESPACEMENT**. Pour faciliter l'arrêt, vous pourriez appuyer sur le **BOUTON FEU** pour appuyer sur l'embrayage et activer les freins.

LE BOUTON LEAN OUT (Largeur) — Si, pendant votre course, vous décidez qu'en largant du carburant vous irez plus vite, appuyez simplement sur la touche **L** sur le clavier.

LA CONDUITE — En bougeant le **MANCHE À BALAI** à gauche ou à droite, vous déviez votre dragster à gauche ou à droite. Rappelez-vous que si vous virez trop brusquement à grande vitesse, vous risquez un désastre. Vous pouvez tourner pendant que vous appuyez sur la PEDALE VITESSE/ESSENCE en déplaçant le **MANCHE À BALAI** à la position diagonale correcte.

L'ARBRE DE NOEL

L'arbre de Noel est un mécanisme de démarrage électronique composé de 2 séries de feu verticaux. A partir du haut, les feux sont définis comme suit:

- feu jaune PRE-STAGE (PRE-ETAPE)
- feu jaune STAGE (ETAPE)
- 3 gros feux jeunes
- feu VERT
- Feu ROUGE

A mesure qu'ils glissent lentement en avant, les véhicules règlent leurs feux PRE-STAGE individuellement. Ensuite, ils glissent un peu plus en avant jusqu'à ce qu'ils règlent le feu STAGE. Les 2 véhicules doivent atteindre STAGE avant que les 3 feux jaunes ne disparaissent et que le feu VERT soit activé. Tout véhicule qui franchit la ligne de départ avant le feu VERT sera montré en ROUGE et immédiatement disqualifié.

CONSEILS POUR LA COURSE

- Les pneus chauds ont une meilleure traction.
- Un moteur chaud marche mieux, tant qu'il n'est pas trop chaud.
- Les RPM très ELEVEES au démarrage peuvent entrainer un 'burnout', un nez en l'air, ou, dans le cas d'une mauvaise coordination avec l'embrayage, une panne de moteur.
- Des RPM trop bas peuvent faire retarder ou caler le moteur.
- Une bonne anticipation des feux peut donner un meilleur temps de réaction, 'E.T.' (temps écoulé) et peut-être un 'hole-shoot'.
- De meilleurs temps de qualification vous donnent le choix des couloirs.

Änderung an Ihrem Fahrzeug ihre Zeit braucht, um sie durchzuführen. Die erforderliche Zeit wird ebenfalls angezeigt. Wenn Sie neue Werte einstellen, drücken Sie den **FEUERKNOPF**, und jedesmal, wenn Sie dies tun, wird die Einstellung des jeweiligen Gegenstands bis zum nächsten möglichen Wert weitergehen. Mit jedem Knopfdruck wird der Wert geändert, bis Sie wieder bei der ursprünglichen Einstellung ankommen. Um den MAINTENANCE-Bildschirm über EXIT zu verlassen, müssen Sie den Joystick solange bewegen, bis die EXIT-Option erscheint, und dann drücken Sie den Knopf.

3-D RACING-BILDSCHIRM (3-dimensionaler Rennbildschirm):

Dies zeigt Ihnen die Rennstrecke aus der Perspektive des Rennfahrers und das Cockpit Ihres Fahrzeugs mit der Öldruckanzeige, dem U/min-Meter und der Temperaturanzeige. Dies ist außerdem der Bildschirm, an dem Sie Ihre 'burnouts' durchführen (das Abbrennen der Reifen — siehe Glossar). Das Computerprogramm erlaubt Ihnen einige 'burnouts', bevor Sie an einer Qualifikation oder einem regulären Rennen teilnehmen. Die jeweiligen Mitteilungen erscheinen, nachdem Sie QUALIFYING (Qualifikation) oder RUN (Rennen) gewählt haben. Schlagen Sie nach unter DRAGSTER-KONTROLLEN für weitere Informationen.

QUALIFYING-BILDSCHIRM (Qualifikation):

Dieser Bildschirm zeigt Ihnen die Analyse Ihres Qualifikationsrennens und ebenfalls Shirley Muldowneys Rennanalyse.

RUN-BILDSCHIRM (Rennen):

Dieser Bildschirm zeigt Ihnen die Analyse Ihres letzten Rennens.

PERFORMANCE CHART (Plazierung):

Dieser Bildschirm zeigt Ihre Plazierung (**P** steht für Player — Spieler) im Verhältnis zu Shirley Muldowney (durch **S** angezeigt). Andere Rennfahrer werden durch **O** (für 'Others') angezeigt. Die PERFORMANCE CHART bezieht sich nur auf den jeweiligen EVENT. In Bezug auf Ihre Qualifikation wird Ihnen eine Position zwischen 1 und 16 zugeteilt in einem Feld von 16 Rennfahrzeugen. Die schnellsten 8 haben das Vorrecht bei der Wahl der Rennbahn gegen die langsamsten 8 Fahrer. Sie können sich diese Tabelle jederzeit nach Ihrer Qualifikation anschauen, um zu sehen, wie gut Sie gegen Shirley abschneiden. Folgendes gilt für die untere Hälfte der 16 Plätze: Der linke Rennfahrer eines jeden Paares ist derjenige mit dem Vorrecht zur Wahl der Rennbahn, und der schnellste Fahrer auf Platz 1 in der Qualifikation befindet sich auf der linken Seite des Paares, das ganz links auf dem Bildschirm notiert wird. Die anderen 7 schnellsten Rennfahrer folgen gemäß ihrer Plazierung von links nach rechts, und sie befinden sich jeweils auf der linken Seite der folgenden Paare.

PRE-QUALIFYING (Vor der Qualifikation) und PRE-RUN BILDSCHIRME (Vor dem Rennen):

Auf diesen beiden Bildschirmen können Sie wählen, was Sie vor Ihrer Qualifikation oder dem regulären Rennen ausführen wollen. Sie können die jeweilige Option in der angezeigten Zeit, die Ihnen zur Verfügung steht, jederzeit aktivieren. Sie müssen jedoch bei der Qualifikation oder Ihrem Rennen antreten, BEVOR Ihre Zeit ausläuft. Sollte dies geschehen, so werden Sie disqualifiziert, und Sie können nicht mehr an dem gerade stattfindenden Wettkampf teilnehmen. Bewegen Sie Ihren Joystick zur vor Ihnen gewählten Option. Ihre getroffene Wahl wird dann hervorgehoben. Drücken Sie den **FEUERKNOPF**, um Ihre gewählte Option zu aktivieren.

ENDE DES SPIELPROGRAMMS:

Das Spiel endet, wenn Sie alle 14 Wettkämpfe beendet haben. Ihre Gesamtpunktzahl, Ihr Geld und Ihre nationale Plazierung wird angezeigt. Wenn Sie ein neues Spiel beginnen wollen, drücken Sie einfach **F3**.

Das Spiel endet vorzeitig, sollte Ihnen das Geld frühzeitig ausgehen.

DRAGSTER-KONTROLLEN:

CLUTCH/BRAKE (Kupplung/Bremse) — Drücken Sie den **FEUERKNOPF** und halten Sie ihn gedrückt. Damit drücken Sie nicht nur das Kupplungspedal runter, sondern Sie aktivieren auch Ihre Bremsen. Wenn Sie den Knopf loslassen, so lassen Sie damit das Bremspedal los und lassen gleichzeitig die Kupplung kommen, was davon abhängt, wieviel Gewicht Sie ursprünglich während der Wartungsoption aufgelegt haben.

LOW GEAR/GAS PEDAL (Niedriger Gang/Gaspedal) — Bewegen Sie den Joystick nach vorne, und die Zahl der Umdrehungen pro Minute steigt an. Belassen Sie den Joystick in der Mitte, und die Zahl der Umdrehungen verringert sich. LOW GEAR (ein niedriger Gang) wird benutzt.

HIGH GEAR/GAS PEDAL (Hoher Gang/Gaspedal) — Ziehen Sie den Joystick nach hinten, und die Zahl der Umdrehungen pro Minute steigt an. Belassen Sie den Joystick in der Mitte, und die Zahl der Umdrehungen verringert sich. HIGH GEAR (ein hoher Gang) wird benutzt.

OPENING THE CHUTE (Öffnen des Fallschirms) — Sollten Sie, aus welchem Grund auch immer, schnell bremsen müssen, zum Beispiel am Ende der Rennbahn oder im Notfall, so drücken Sie einfach die **LEERTASTE** (SPACE BAR). Und um den Bremsvorgang zu

GLOSSAIRE

Air dam: Utilisé pour diriger ou bloquer une circulation d'air. Utilisé à l'avant pour empêcher le passage de l'air au train, dans le but d'empêcher la turbulence et la poussée en l'air.

Air foil: Stabilisateur, généralement utilisé pour créer des poussées vers le bas qui augmentent la stabilité et l'adhérence pneus-à-piste pendant les grandes vitesses.

Burnout: Les roues arrières tournent à très grandes RPM dans l'eau (Bleach Box — Boîte de Décolorant) pour chauffer et nettoyer le caoutchouc des pneus moteurs avant une course, donnant ainsi une grande traction.

E.T.: Temps écoulé. Le temps total que l'on met pour aller de la ligne de départ à la ligne d'arrivée.

Foul Start: Quand une voiture franchit la ligne de départ avant le signal du feu vert.

Hole shot: avantage à la ligne de départ obtenu par le pilote aux réactions les plus rapides.

'The Lights': La partie 'trap' mesurée, à la ligne où votre vitesse est calculée.

Terminal speed: Vitesse maximum ou de sommet à la ligne d'arrivée.

'The Line': La ligne de départ où la course commence et avant laquelle vous mettez votre dragster en 'Stage'.

Spoiler: voir Air dam.

Wing: voir Air foil.

Redlight: Terme utilisé pour indiquer un départ 'faux' ou prématuré entraînant une disqualification.

Smoking the tyres: Terme indiquant une perte de traction par les roues motrices arrières découlant d'un moment de torsion excessif et d'une perte d'adhérence (une occurrence normale pendant le burnout).

© COSMI 1987. Tous droits réservés.

Fabriqué et distribué sous licence de COSMI par U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388.

Le copyright subsiste sur ce programme. Toute émission, représentation publique, copie ou ré-enregistrement, location, location à bail ou location sous tout système d'échange ou de ré-achat et sous toute forme, non autorisés, strictement interdits.

unterstützen, können Sie den **FEUERKNOF** drücken, um das Kupplungspedal runterzudrücken und die Bremsen zu aktivieren.

Der **LEAN OUT-SCHALTER (Umlagern)** — Sollten Sie sich während des Rennens dazu entscheiden, daß das 'leaning out' Ihres Treibstoffs (das Verlagern des Treibstoffs ans hintere Ende des Fahrzeugs) Ihnen eine zusätzliche Beschleunigung verspricht, dann drücken Sie einfach die **L**-Taste auf der Tastatur.

STEERING (Lenken) — Bewegen Sie den Joystick jeweils nach **LINKS** oder **RECHTS**, und der Dragster folgt der Bewegung und steuert nach links oder rechts. Bedenken Sie, daß eine zu hastige Bewegung oder das zu weite Steuern in eine Richtung katastrophale Folgen haben kann. Sie können den Dragster um die eigene Achse drehen, während Sie das GEAR/GAS PEDAL benutzen, indem Sie den Joystick in die angemessene diagonale Position bewegen.

CHRISTMAS TREE (die 'Weihnachtsbaum'-Ampel) — Der 'Christmas Tree' ist ein elektronisch kontrolliertes Startgerät, das aus zwei vertikalen Reihen von Lichtern besteht. Von oben beschrieben haben die Lichter folgende Bedeutungen:

- gelbes PRE-STAGE licht (Vor-Startposition)
- gelbes STAGE licht (Startposition)
- 3 große gelbe Lichter.
- GRÜNES Licht.
- ROTES Licht.

Während sich jedes Fahrzeug langsam Zentimeter um Zentimeter vorwärtsschiebt, löst jedes Fahrzeug sein eigenes PRE-STAGE Licht (Vor-Startposition) aus. Danach kriechen beide Fahrzeuge vorwärts, bis Sie das STAGE Licht (Startposition) auslösen. Beide Fahrzeuge müssen sich in der Startposition befinden, bevor bie 3 gelben Lichter ausgelöst werden, und dann wird das GRÜNE Licht aktiviert. Sollte eines der Rennfahrzeuge die Startlinie überqueren, bevor das GRÜNE Licht leuchtet, so erscheint das ROTE Licht und das betroffene Rennfahrzeug wird sofort disqualifiziert.

TIPS FÜR DIE RENNLAUFE:

- Heiße Reifen besitzen größere Griffigkeit und Bodenhaftung.
- Eine heiße Maschine läuft besser, solange sie nicht zu heiß ist.
- Sehr hohe Umdrehungszahlen beim Start können entweder zu 'burnouts' (siehe Glossar), zum Abheben der Vorderachse oder, im Falle des Loslassens der Kupplung zum falschen Zeitpunkt, zum Versagen der Maschine führen.
- Zu niedrige Umdrehungszahlen können zum Verzögern der Übertragung oder zum Abwürgen der Maschine führen.
- Das richtige Vorausahnen der Ampellichter resultiert in besseren Reaktionszeiten, besserer 'E.T.' und vielleicht sogar in einem 'hole shot' (siehe Glossar).
- Bessere Qualifikationszeiten geben Ihnen das Vorrecht bei der Wahl der Rennbahn.

GLOSSAR:

Air dam (Spoiler): Wird zum Lenken oder Blockieren des Luftstroms benutzt. Befindet sich am vorderen Ende des Dragsters und verhindert das Wehen des Luftstroms unter das Fahrwerk, um Turbulenzen und Abheben zu vermeiden.

Air foil (Seitenflügel): Ein Stabilisator, um Sogkräfte zu erzeugen, die die Stabilität des Fahrzeugs und die Bodenhaftung der Reifen bei hohen Geschwindigkeiten erhöhen.

Burnout (Abbrennen der Reifen): Durch das Drehen der Reifen bei hoher U/min-Zahl in Wasser (in der sogenannten 'Bleach Box — (Bleicherbox) werden die Reifen erhitzt und vom abgenutzten Reifengummi vor dem Rennen befreit, was Ihnen eine bessere Bodenhaftung und Griffigkeit verleiht.

E.T. — Elapsed Time (Rennzeit): Die benötigte Zeitspanne zwischen Start- und Ziellinie.

'Hole-Shot': Der Vorsprung von der Startlinie aus, den ein Rennfahrer mit schneller Reaktionszeit erzielt.

'The Lights': Der Meßabschnitt an der Ziellinie, wo Ihre Renngeschwindigkeit gemessen wird.

Terminal Speed (Endgeschwindigkeit): Die Höchstgeschwindigkeit an der Ziellinie.

'The Line': Die Startlinie, von der aus das Rennen beginnt und vor der Sie sich mit Ihrem Dragster in die Startposition begeben.

Spoiler: Siehe 'Air dam'.

Wing: Siehe 'Air foil'.

'Redlight': Der Begriff, der einen Fehlstart oder einen Frühstart oder einen Frühstart bezeichnet und der zur Disqualifikation führt.

'Smoking the Tyres': Dieser Begriff bezeichnet den Verlust der Griffigkeit der Hinterräder, der durch ein zu hohes Drehmoment oder den Verlust der Bodenhaftung entsteht (ein normales Resultat während eines 'burnouts').

© COSMI 1987. Alle Rechte geschützt.

Herstellung und Vertrieb unter Lizenz von COSMI by U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel. 021 356 3388.

Copyright gilt für dieses Programm. Unautorisierte Fernsehübertragung, Verbreitung, öffentliche Aufführung, Kopierung oder Wiederaufnahme, Verleih, Vermietung, Leasing und Verkauf unter jeglichem Austausch- und Rückkaufsystem welcher Art auch immer sind strengstens untersagt.

Shirley Muldowney's TOP FUEL™ Challenge

Dragster — Rennen Simulator

ÜBERBLICK

Willkommen in der aufregenden Welt von Top Fuel Dragster-Rennen!! Ziel eines jeden Dragster-Rennen ist es, der erste Rennfahrer zu sein, der die Ziellinie überquert. Das mag einfach klingen, aber dabei gibt es so einiges an variablen Dingen zu bedenken. Einige sind: Der Maschinentyp, Kupplung, Planung des Fahrgestells, Treibstoffmischung, Reifen, Zustand der Rennstrecke, Ihre Finanzmittel und natürlich... Ihre Reflexe. Des weiteren gilt es, ein weniger offensichtliches und dennoch wichtiges Rennen gegen die Zeit bei jedem Wettkampf zu gewinnen, um Reparaturen und die Motoreinstellungen für Ihren Dragster in der vorhandenen Zeit durchzuführen. Deshalb ist es nicht nur wichtig, Ihren Dragster bis an die Grenzen der Leistung auszufahren, sondern Sie müssen dies auch auf eine Art und Weise tun, die Ihr Fahrzeug so weit wie möglich schon.

LADEN DES PROGRAMMS:

CBM 64/128 Diskette

Tippen Sie **LOAD""",8,1** ein und drücken Sie die **RETURN**-Taste. Das Spiel lädt und läuft automatisch.

BEACHTEN SIE: Die Spiel-Diskette muß während dem Spielen im Diskettenlaufwerk-bleiben, weil es von Zeit zu Zeit notwendig ist, Informationen dort abzurufen.

CBM 64/128 Kasette

Drücken Sie die **SHIFT**-Taste und die **RUN/STOP**-Taste gleichzeitig. Dann drücken Sie die **PLAY**-Taste am Kassettenrecorder. Halten Sie die **PLAY**-Taste während des Spiels gedrückt.

DAS ERSTE RENNEN:

Nachdem Sie den Ladevorgang beendet haben, fragt Sie der Computer, ob Sie die Titelsequenz sehen wollen oder nicht. Drücken Sie **F7**, wenn Sie die Titelsequenz überspringen wollen, wenn Sie der Computer danach fragt. Sollten Sie **F7** nicht drücken, so wird zuerst die Titelsequenz geladen und abgespielt, und danach wird das Spiel geladen und abgespielt.

Nachdem Sie den Titel gesehen haben — oder übersprungen haben — erscheint der EVENT-Bildschirm (Ereignis-Bildschirm). Dieser Bildschirm wird später unter den Bildschirmbeschreibungen genauer erläutert. Nachdem Sie die Informationen durchgelesen haben, bewegen Sie den Joystick, und der Bildschirm geht über EXIT (Ausgang) zum PRE-QUALIFYING Optionen-Bildschirm (Vor der Qualifikation). Dieser Bildschirm wird ebenfalls später genauer erklärt. Sie können jede der angezeigten Optionen auf dem PRE-QUALIFYING Optionen-Bildschirm und dem PRE- RUN Bildschirm (Vor dem Rennen) wählen. Achten Sie jedoch auf die Uhr auf den meisten Bildschirmen, die Ihnen die Zeit anzeigt, die Ihnen übrig bleibt, bis Sie zur Qualifikation oder zum Rennen antreten MÜSSEN. Wenn die Uhr jedoch abläuft und Sie befinden sich nicht rechtzeitig im Rennfahrersitz an der Startlinie der Rennstrecke, so werden Sie disqualifiziert.

BILDSCHIRM-BESCHREIBUNGEN:

Beachten Sie: Auf vielen der folgenden Bildschirme müssen Sie den Joystick bewegen, nachdem die Information auf dem Bildschirm aufgelistet wurde, wenn Sie EXIT (Ausgang) benutzen wollen. Andere Bildschirme erfordern, daß Sie die EXIT-Option wählen. Und schließlich werden andere Bildschirme von sich aus automatisch EXIT benutzen.

DER EVENT-BILDSCHIRM (Ereignis-Bildschirm):

Der EVENT-Bildschirm gibt Ihnen die Informationen über den gerade laufenden Wettkampf, den Ort, wieviele Punkte verliehen werden und wieviel Geld es zu gewinnen gibt. Das ganze Spiel kann nur vollständig wiedergestartet werden, wenn der EVENT-Bildschirm angezeigt wird. Drücken Sie einfach **F3**.

TRACK-CONDITIONS-BILDSCHIRM (Rennstreckenzustand):

Dieser Bildschirm gibt Ihnen die Informationen über den Zustand der einzelnen Rennbahnen und alle weiteren sachdienlichen Hinweise.

MAINTENANCE-BILDSCHIRM (Wartung):

Dieser Bildschirm erlaubt Ihnen, die gewünschten Einstellungen an Ihrem Fahrzeug durchzuführen, damit es Ihrem jeweiligen Bedürfnissen angepaßt ist. Er zeigt Ihnen auch Probleme mit Ihrem Fahrzeug an. Bewegen Sie einfach den Joystick und wählen Sie. Drücken Sie den Knopf, um Ihre getroffene Wahl zu aktivieren. Bedenken Sie, daß jede