



**LE CODE DE
LA ROUTE DE
BIG RED RACING**

RODRIGO WELZ

**LE CODE DE
LA ROUTE DE
BIG RED RACING**

DOMARK®

Table des matières

Introduction

Section 1

3

Comment jouer à Big Red Racing

Section 2

6

Démarrage

Section 3

11

Sélectionner une course

Section 4

14

Vous y êtes presque...

Section 5

16

Enfin, la course!

Section 6

19

Commandes

Glossaire

Crédits



Introduction

Bienvenue dans le monde fantastique de Big Red Racing, une simulation automobile tout à fait nouvelle. Fini la lassitude, les voitures de sports luisantes, l'ennui et les pistes sans surprise, Big Red Racing vous propose six circuits totalement différents sur lesquels vous allez pouvoir vous mesurer: boue, eau, neige, cosmos, carrière et ville et ce n'est pas tout. Vous disposez également de 18 véhicules différents : deux par circuit. Vous en reconnaîtrez certains, d'autres pas (car nous les avons créés spécialement pour vous) et d'autres que vous n'auriez jamais imaginés dans le cadre d'une course automobile. Vous vous rendrez compte par vous-même que certains véhicules sont mieux adaptés à certaines pistes que d'autres. Pour vous aider, nous avons inséré à la fin de ce manuel un glossaire proposant une multitude d'informations utiles sur les pistes et les véhicules. Alors pourquoi ne pas le consulter minutieusement pour vous préparer à disputer les courses les plus fantastiques?

Installation

MS-DOS: insérez votre CD, puis placez-vous sur votre lecteur CD-ROM, tapez INSTALL et suivez les instructions apparaissant à l'écran.

Windows™95: insérez le CD puis suivez les instructions apparaissant à l'écran.

Si vous désirez obtenir les informations de dernière minute qui n'ont pas été imprimées dans le manuel, veuillez consulter le fichier readme.txt dans le répertoire racine du CD Big Red Racing. A partir du répertoire racine, tapez "edit readme.txt" puis utilisez la barre de défilement pour obtenir plus de renseignements sur Big Red Racing.

Bonne conduite!



1.0 Comment jouer à Big Red Racing - Notions de base

Pour jouer à Big Red Racing, vous disposez de trois possibilités:

- Joueur unique - Course en solo
- Joueur unique - Tournoi
- Joueurs multiples (réseau, modem et écran partagé)

Voici plus d'informations:

1.1 Joueur unique - Tournoi

En mode Joueur unique - Tournoi, vous pouvez disputer jusqu'à 18 courses, divisées en 5 manches de difficulté croissante. Le but de ce tournoi est de réussir les différentes manches pour accéder à la finale. Si vous remportez la finale, vous deviendrez le champion de Big Red Racing!

Le schéma ci-dessous vous indique précisément le nombre de courses que vous devez remporter au cours de chaque manche avant de passer à la suivante.

Manche

Qualification Deux Trois Quatre Finale


Nombre de courses disponibles

Trois Trois Quatre Quatre Quatre

Nombre de courses que vous devez remporter

Une Une Deux Deux Deux





Comme vous pouvez le constater, lors des deux premières manches vous n'êtes pas obligé de remporter toutes les courses pour passer au niveau supérieur. Par exemple, lors de la manche de qualification, vous ne devez remporter que deux courses sur les quatre qui vous sont proposées. Si vous remportez les deux premières courses, vous accédez directement à la deuxième manche. Si vous les perdez, tout n'est pas joué mais vous devez remporter les deux courses suivantes pour accéder à l'étape suivante. C'est aussi simple que cela!

Si cela ne vous suffit pas, vous serez également autorisé à finir deuxième dans les deux premières sessions tout en continuant le jeu. A partir de la troisième manche, vous devez finir à la première place pour remporter la course. Et voilà!

Malheureusement, si vous ne réussissez pas à remporter suffisamment de courses dans l'une des manches, le jeu se termine et vous devez retourner à la manche de qualification.

1.2 Joueur unique - Course en solo

Les fans de courses automobiles pressés ou les débutants peuvent s'entraîner avant de se lancer dans la grande aventure. Vous pouvez choisir un circuit quelconque et lorsque vous aurez terminé la course, vous retournerez à l'écran Options de jeu (section 2.3).



1.3 Joueurs multiples



Les trois modes de jeu qui vous sont proposés fonctionnent de manière assez différente. D'une part, aucun véhicule n'est contrôlé par l'ordinateur. Tous les véhicules de chaque course sont contrôlés par les joueurs. D'autre part, vous ne devez pas nécessairement franchir le cap des manches dans le même ordre qu'au mode Joueur unique - Tournoi. Le mode Joueurs multiples vous permet tout simplement de sélectionner 1 à 5 circuits parmi les 24 qui vous sont proposés.

Le but du mode Joueurs multiples est bien sûr de remporter la victoire et de clouer sur place vos amis. A la fin de chaque course, un score individuel est attribué aux joueurs en fonction de leur classement final. Les points sont répartis de la manière suivante:

1 ^{re} place	10 points
2 ^e place	08 points
3 ^e place	06 points
4 ^e place	04 points
5 ^e place	02 points
6 ^e place	00 points

Le résultat sera affiché après la dernière course.



2.0 Se familiariser avec Big Red Racing: guide détaillé

Le but de ce guide est de vous familiariser avec tous les écrans du jeu avant de commencer la course.

2.1 L'écran "Options du joueur"



Cet écran vous permet de déterminer le nombre de participants. Si vous jouez seul contre l'ordinateur, cliquez sur l'option Joueur unique - Tournoi ou sur l'option Joueur unique - Course en solo et référez vous au paragraphe 2.3. du manuel. Si vous décidez de vous mesurer à un ami, ou à un groupe d'amis, cliquez sur l'option Joueurs multiples et lisez le paragraphe ci-dessous.

2.2 L'écran "Options Joueurs multiples"



Vous disposez ici de quatre options : écran partagé (deux joueurs sur un même PC), réseau, câble série ou modem. Sélectionnez l'option de votre choix. Vous accédez alors à l'écran "Options de jeu". Pour de plus amples informations sur ces différentes options, reportez-vous au document concernant l'installation et la configuration.

2.3 L'écran "Options de jeu"



L'écran "Options de jeu" vous permet de vous familiariser avec différents aspects du jeu et de faire les choix suivants:

- Configurer le son
- Sélectionner un personnage
- Sélectionner un logo
- OK

Si vous ne souhaitez apporter aucune modification, cliquez sur OK pour passer directement à l'écran "Sélection d'une course". Sinon, cliquez sur une des trois options pour accéder à l'écran approprié. Consultons ces écrans un à un...

2.4 Configurer le son

Lorsque vous cliquez sur "Configurer le son", l'écran suivant s'affiche



Le jeu vous propose trois sources sonores différentes. Elles sont présentées de la manière suivante:

CD	Musique.
FX	Effets sonores (bruits du moteur, accidents, dérapage, etc.)
Commentaires	Commentaires intégrés

Dans l'écran ci-dessus, les options CD et FX sont accompagnées d'une barre. Sur chaque barre se trouve un pointeur indiquant le volume de la source sonore : 0 = volume le plus bas, 7 = volume le plus élevé. De chaque côté de ces barres se trouvent un signe Plus et un signe Moins. Cliquez sur le signe Moins pour réduire le volume et sur le signe Plus pour l'augmenter. Pour modifier le volume, vous pouvez également cliquer sur un des côtés de la barre.

En bas de l'écran se trouve le terme COMMENTAIRES accompagné d'une zone de texte. Lorsque vous accédez à cet écran pour la première fois, la zone de texte comprend une coche indiquant que l'option Commentaires est sélectionnée. Si vous souhaitez désactiver ces commentaires, cliquez sur la zone et la coche se transforme en croix. Le volume des commentaires est contrôlé par la barre FX.

Après avoir configuré les paramètres de son à votre convenance, cliquez sur OK pour revenir à l'écran "Options de jeu".

2.5 Sélectionner un personnage

C'est ici que vous devez choisir un personnage pour "conduire" tous les véhicules que vous vous apprêtez à lancer. Lorsque vous cliquez sur "Sélectionner un personnage", l'écran suivant s'affiche:



Légende

- | | |
|-------------------------------|---|
| a) Personnage. | Personnage sélectionné. |
| b) Données sur le personnage. | Données concernant le personnage sélectionné. |
| c) Icône Couleur | Cliquez sur cette icône pour sélectionner la couleur de la combinaison du coureur. Pour passer d'une couleur à l'autre, cliquez plusieurs fois sur "Couleur". La couleur sélectionnée sera appliquée à tous les véhicules que vous piloterez au cours du jeu. |
| d) Icône Personnage | Cliquez sur cette icône pour faire défiler les six personnages proposés. |

Après avoir consulté tous les personnages et couleurs disponibles, assurez-vous que les options de votre choix figurent bien à l'écran et cliquez sur OK. Vous revenez à l'écran "Options de jeu". A présent, lorsque vous lancez le jeu, le personnage que vous avez choisi est aux commandes de votre véhicule.

2.6 Sélectionner un logo

C'est ici que vous choisissez le logo qui figurera sur tous les véhicules que vous conduirez. L'écran "Sélectionner un logo" s'affiche :



Légende

- a) Logo sélectionné.
- b) Véhicule portant le logo sélectionné.

Pour faire défiler tous les logos, cliquez sur les flèches situées de chaque côté du logo sélectionné. Lorsque vous avez fait votre choix, vérifiez qu'il figure à l'écran et cliquez sur OK. Vous revenez alors à l'écran "Options de jeu".

De même, si vous avez choisi l'option "Ecran partage", votre ami et vous devrez faire votre sélection à tour de rôle.



3.0 Choisir une course - L'écran "Sélectionner une course"


L'écran "Sélectionner une course" vous permet de parcourir les pistes disponibles et de choisir l'une d'entre elles pour l'essayer ou l'examiner en détail. Comme vous disposez de 3 modes de jeu dans Big Red Racing (Joueur unique - Tournoi, Joueur unique - Course en solo et Joueurs multiples), cet écran se présente sous trois formes légèrement différentes. Quel que soit le mode que vous avez choisi, commencez par lire le paragraphe 3.1. (car il propose différentes informations sur la façon d'utiliser l'écran), puis passez au paragraphe qui vous concerne.

3.1 Version Joueur unique - Tournoi

Tout d'abord, voici une petite illustration de l'écran "Sélection de course" qui vous permettra de le reconnaître lorsqu'il apparaîtra à l'écran.



Cliquez sur les flèches à gauche ou droite pour faire défiler la liste des circuits disponibles. Cliquez sur le bouton SELECT lorsque vous aurez fait votre choix.



Lorsque vous en avez choisi une, faites glisser le curseur sur un des noms de pays pour le mettre en surbrillance et appuyez sur le bouton gauche de la souris (ou utilisez les touches fléchées ou la barre espace). A présent admirez la magie avec laquelle le centre de l'écran tourne pour révéler la position exacte de la piste que vous avez choisie. La situation exacte et une brève description de la piste s'affichent à droite de l'écran. A ce stade, vous pouvez encore choisir un autre circuit. Pour ce faire, cliquez sur une des autres options situées en haut à droite de l'écran pour la mettre en surbrillance.

Lorsque votre choix est définitif (et après avoir regardé avec plaisir le globe aller et venir après avoir cliqué sur une situation différente), mettez la piste qui vous convient en surbrillance, puis cliquez sur l'icône vue rapprochée ou à nouveau sur le pays pour y être transporté.

Si vous avez choisi l'option tournoi, vous revenez à cet écran après chaque course (à moins que vous ayez perdu le jeu ou terminé la manche cinq).

Remarque : après avoir essayé une piste, que vous ayez gagné ou perdu, l'icône de la piste figurant sur l'écran "Sélectionner une course" est désactivée et vous ne pouvez pas courir sur cette piste avant d'avoir commencé un nouveau jeu. Vous devez absolument essayer un circuit différent.

3.2 Version Joueur unique - Course en solo

Cet écran est pratiquement identique à la version Tournoi, à une petite différence près. Comme vous pouvez vous en apercevoir, il y a encore une liste d'endroits dans le coin supérieur droit de l'écran (pour ceux qui n'ont pas lu la section précédente, ces emplacements sont, bien sûr, ceux des circuits de Big Bed Racing). Cependant, vous trouverez à présent des icônes flèches à côté de ces endroits. Vous pouvez cliquer dessus pour faire défiler les circuits à votre disposition. Si vous cliquez directement sur les endroits où se trouvent les circuits, le globe tournera pour montrer la position exacte du circuit choisi. Si vous voulez jeter un coup d'œil sur un circuit différent, il vous suffit de cliquer sur un autre emplacement et celui-ci apparaîtra alors en surbrillance.

Une fois que vous avez décidé sur quel circuit vous voulez tenter votre chance, cliquez sur l'endroit approprié, admirez la rotation du globe, puis cliquez sur OK. L'Écran Introduction sur le Circuit apparaîtra alors (voir section 4.1).



3.3 Version Joueurs multiples

Encore une fois, cet écran ressemble à celui de la version Joueur unique - tournoi, mais ici, vous choisissez vos circuits à partir d'un seul écran. Voici de quoi ça a l'air:



Tout comme dans la version joueur unique, vous verrez une liste des pays/planètes dans le coin supérieur droit de l'écran. Cette liste indique les endroits des circuits à votre disposition. Pour faire défiler les 24 circuits, cliquez simplement sur les icônes flèches sur les côtés. Lorsque vous avez trouvé un endroit où vous voulez courir (voir ci-dessus), cliquez sur SELECT pour l'ajouter à la liste des circuits. Vous piloterez alors sur les circuits sélectionnés. Si vous placez un des endroits dans une des cases, puis décidez que ce circuit ne vous convient pas, il vous suffit de cliquer sur la case en question et le choix que vous avez fait disparaîtra.

Une fois que vous avez sélectionné un circuit de la partie supérieure de l'écran, il ne disparaîtra pas du menu des circuits. Cela veut dire que vous pouvez recommencer la course cinq fois sur le même circuit si vous le désirez (il vous suffira de cliquer sur les endroits se trouvant dans la partie supérieure, cliquer sur une case se trouvant dans la partie inférieure et recommencer l'opération).

Cependant, discutez avec votre/vos ami(s) avant de commencer, pour savoir sur quels circuits vous voulez vous affronter et pour décider de la durée du tournoi (vous pouvez choisir de 1 à 5 circuits). Lorsque vous aurez terminé, vous pourrez enfin vous tourner vers l'écran.

4.0 Vous y êtes presque...

Oh! Vous y êtes presque!

4.1 Ecran "Introduction sur le circuit"

Cet écran vous propose différentes informations sur le circuit que vous vous apprêtez à parcourir, y compris le nombre de tours à effectuer. Vous avez également la possibilité de visionner différents éléments relatifs à l'emplacement du circuit. Lorsque vous êtes prêt, cliquez sur OK pour passer à l'écran "Informations sur le circuit".

4.2 Ecran "Informations sur le circuit"

L'écran "Informations sur le circuit" vous permet d'étudier le circuit que vous avez sélectionné et de choisir un véhicule. Voici un résumé des options disponibles...



Légende.

- a. "Aperçu de la piste" Cliquez sur cette option pour étudier la piste avant de l'essayer.

b. "Choisir un véhicule"

Cliquez sur cette option pour accéder à l'écran "Sélectionner un véhicule".

c. Course

Cliquez sur cette option pour démarrer la course.

4.3 Option Aperçu de la piste

Si vous n'avez jamais tenté la piste sélectionnée auparavant, nous vous conseillons d'y jeter un coup d'oeil grâce à l'option Aperçu de la piste. Lorsque vous cliquez sur l'icône appropriée, vous pouvez observer une vue d'hélicoptère du circuit. Déplacez la souris pour manipuler la vue de l'hélicoptère. Pour de plus amples informations sur les pistes, consultez le glossaire.

4.4 Ecran "Sélectionner un véhicule"

Deux véhicules vous sont proposés pour chaque circuit. Chaque véhicule a ses avantages et ses inconvénients : certains véhicules sont extrêmement rapides mais difficiles à manoeuvrer, d'autres sont plus lents mais très stables et ne présentent pas de risques de renversement sur un terrain montagneux. Choisir le véhicule le mieux adapté est un jeu d'enfant ! L'écran de sélection se présente comme suit...



Le véhicule tournant au milieu de l'écran correspond au véhicule sélectionné pour la course. Pour accéder à l'autre option, cliquez sur l'icône "Afficher un autre véhicule" pour afficher un autre véhicule. Le glossaire situé à la fin de ce manuel comprend de nombreuses informations sur les véhicules et nous vous conseillons de le consulter avant de faire votre choix.



Section 5

Lorsque vous avez choisi un véhicule, cliquez sur l'icône "OK, je choisis celui-là" pour revenir à l'écran "Informations sur la course".

5.0 Enfin, la course!

Voici un guide de ce que vous verrez lors de vos courses ainsi que d'autres éléments du jeu que nous n'avons pas encore abordés...

5.1 Ecran de course

Au cours du jeu, votre écran ressemble à ceci...



Légende.

1. Votre classement dans la course.
2. Nitro-turbos restants
3. Tours par minute
4. Miles par heure
5. Votre véhicule

Si vous avez choisi de jouer à deux sur un même PC, l'écran est divisé en deux parties. La partie du haut est réservée au premier joueur et la partie du bas au second joueur.



Comme vous pouvez le constater, les commandes sont disposées de la même manière, mais elles sont légèrement plus petites...

5.2 Démarrer une course

Lorsque vous démarrez une course, votre véhicule se trouve sur la ligne de départ avec les véhicules de vos concurrents.





Le feu de signalisation situé en haut à gauche de l'écran passe du rouge au vert pour annoncer le départ de la course!

Au cours de la course, vous devez suivre la piste le plus minutieusement possible. L'ordinateur détecte toute sortie de piste, alors évitez les raccourcis! Vous pourriez le regretter amèrement.

Après chaque tour, un écran vous indique le nombre de tours effectués et le nombre de tours restants.

5.3 Nitro Boosters

Nitro-turbos. Tous les véhicules de Big Red Racing sont équipés de nitro-turbos. Lorsqu'ils sont activés, ces fabuleux engins vous permettent de rouler à vive allure sur un laps de temps relativement court. Vous disposez de deux nitro-turbos différents: les nitro-injecteurs et les nitro-propulseurs en fonction des véhicules. Penchons-nous un peu plus sur la question...

Nitro-injecteurs

Les nitro-injecteurs vous permettent de contrôler la quantité de nitro de votre moteur. Pour utiliser les nitro-turbos, appuyez sur le bouton approprié. Lorsque ce bouton est désactivé, le niveau d'énergie baisse.

Nitro-propulseurs

Lorsqu'ils sont activés, les nitro-propulseurs déchargent toute leur puissance d'un seul coup. Vous devez donc les utiliser avec précaution.

Au début de chaque course, le niveau de nitro de votre véhicule est remis au maximum. Cependant, la quantité de nitro-carburant dont vous disposez au début de la course dépend de la course que vous avez choisie.

6.0 Commandes

Contrôler votre véhicule

Joueur un/Joueur unique

Touche fléchée Haut	Accélérer/Marche avant
Touche fléchée Bas	Décélérer/Marche arrière
Touches fléchées Gauche/Droite	Gauche et Droite
Touche Inser	Activer les nitro-turbos

Joueur deux (uniquement lorsque deux joueurs partagent une même machine)

Q	Accélérer/Marche avant
A	Décélérer/Marche arrière
O/P	Gauche et droite
Majuscule droite	Activer les nitro-turbos

Marche arrière.

- (a) Véhicules à roues Si vous appuyez sur la touche fléchée Gauche alors que vous êtes en marche arrière, votre véhicule se dirige vers la gauche.
- (b) Véhicules tout-terrain Si vous appuyez sur la touche fléchée gauche alors que vous êtes en marche arrière, votre véhicule se dirige vers la droite.



Angles de la caméra

Au cours du jeu, vous pouvez visualiser la course à partir de différents angles. La vue que vous avez depuis votre véhicule (et la zone qui l'entoure) correspond à l'angle de caméra.

- F1 Cette touche permet de sélectionner le véhicule à visualiser. Vous pouvez suivre votre véhicule ou le véhicule d'un concurrent.
- F2 Cette touche permet de sélectionner diverses vues externes du véhicule que vous avez choisi de suivre.
- F3 Vue interne. Cette touche vous permet de visualiser la piste comme si vous étiez aux commandes du véhicule que vous avez choisi. Le régime moteur, la vitesse et la barre de nitro figurent sur le tableau de bord.
- F4 Vue poursuite - Caméras fixes. Cette touche vous permet de visualiser votre véhicule depuis des points fixes situés autour de la piste. Elle correspond à la retransmission télévisée d'une course.

Après avoir appuyé sur F2 pour sélectionner une des vues externes, utilisez la souris pour modifier l'angle de la caméra.

- | | |
|-------------------------|--|
| Faire glisser la souris | Faites glisser la souris pour guider la caméra et visionner votre véhicule à partir de tous les angles. Lorsque vous cessez de déplacer la souris, la caméra reprend sa position d'origine. |
| Bouton gauche | Cliquez sur le bouton gauche de la souris pour immobiliser la caméra sur l'angle de votre choix. Déplacez la souris jusqu'à ce que la caméra ait adopté l'angle de votre choix, puis cliquez. Pour revenir à l'angle par défaut, continuez à appuyer sur la touche F2. |
| Bouton droit | Maintenez le bouton droit de la souris enfoncé et faites glisser la souris en avant et en arrière pour obtenir respectivement un zoom avant ou un zoom arrière de votre véhicule. |

Boue

Nom du circuit:	Le Cercle boueux
Situation:	Londres, Angleterre
Longueur du circuit:	1,3 miles, 2,8 km

Cette piste ovale et très classique est particulièrement adaptée aux débutants. Elle ne présente pas d'obstacles infranchissables (méfiez-vous cependant de certains objets jonchant le bord de la piste) et la piste est relativement large. La conception simple de ce circuit devrait vous permettre d'atteindre une vitesse élevée sans que vous vous écrasiez dans le décor. Enfin, en théorie!

Nom du circuit:	Les Méandres diaboliques
Situation:	Mexico, Mexique
Longueur du circuit:	2,5 miles, 4 km

Les Méandres diaboliques est le circuit tortueux par excellence, surnommée par les coureurs "la mère de tous les virages". Vous devrez faire preuve d'une précision à toute épreuve pour négocier à toute vitesse les virages et sans pour autant sortir de la piste. Vous devrez effectuer des sauts spectaculaires à vive allure pour réussir. Une expérience hors du commun et inoubliable.

Nom du circuit:	Le Karma boue
Situation:	Tokyo, Japon
Longueur du circuit:	1,9 miles, 3,4 km

Si vous avez aimé le circuit tortueux des Méandres diaboliques, vous allez adorer le Karma boue. Semé de nombreux obstacles qui vous réservent bien des surprises, ce circuit comprend de nombreuses collines qui vous permettront de décoller à une vitesse folle. Faites quand même attention de ne pas vous retrouver dans le décor.





Eau

Nom du circuit: **Sous le pont**
Situation: **Shanghai, Chine**
Longueur du circuit: **2,8 miles, 4,6 km**

Les obstacles principaux que vous devrez surmonter sur ce circuit sont deux ponts sous lesquels vous devrez passer et un peu plus loin une passerelle que vous devrez franchir. Si vous parvenez à passer au-dessus des ponts et sous la passerelle sans vous tromper, chapeau! Nous serions curieux de savoir comment vous avez fait.

Nom du circuit: **Le Rêve aquatique**
Situation: **Deep South, USA**
Longueur du circuit: **3 miles, 4,8 km**

Si vous êtes à la recherche du grand frisson (et nous le sommes tous), ce circuit promet d'être inoubliable. La piste commence par un tronçon étroit et vous devrez faire preuve de beaucoup de précision pour ne pas vous renversez dès la ligne de départ. Ensuite, vous découvrirez une série de petites îles parmi lesquelles vous devrez naviguer et si vous vous sentez plein d'entrain, vous pourrez rouler dessus à vive allure. Et puis si cela ne suffit pas, vous pourrez également relever le défi d'une série de collines... Tout un programme...

Nom du circuit: **Les Eaux indiennes**
Situation: **Inde**
Longueur du circuit: **4,5 miles, 7,2 km**

Ce circuit est l'un des plus longs du jeu, alors accrochez-vous et concentrez-vous. Vous devrez également être très prudent à cause de tous les méandres similaires au circuit des Méandres diaboliques (reportez-vous aux pistes Boue) pour ne pas vous retrouver dans le décor, ce qui serait dommage.



Nom du circuit: **Les Montagnes russes de la planète rouge**

Situation: **Mars**

Longueur du circuit: **3,3 miles, 5,4 km**

Ce circuit est semé de montagnes escarpées et redoutables, de descentes vertigineuses, et d'une piste étroite qui s'enroule comme un ver de terre. Cette course est comme un tour de montagnes russes à la différence près que votre véhicule n'est pas sur des rails ! Et malgré un bon départ, vous risquez de vous retrouver face à face avec un rocher martien. Tenez-vous le pour dit...

Nom du circuit: **Le Piège volant**

Situation: **Vénus**

Longueur du circuit: **2,2 miles, 3,5 km**

Pour des raisons qui échappent encore aux humains, les pistes uniformes et longues sont prohibées sur Vénus. Alors, préparez-vous à franchir une succession de passerelles dangereuses, à négocier des virages serrés... euh... et à amorcer des descentes vertigineuses. Si le circuit des Montagnes russes de la planète rouge ne vous a pas semblé si insurmontable, essayez le Piège volant car il vous réserve bien des surprises.

Nom du circuit: **Les Boucles lunaires**

Situation: **Lune**

Longueur du circuit: **2,6 miles, 4,2 km**

Lorsque Neil Amstrong a marché sur la lune, il était loin de s'imaginer que quelques années plus tard, des gens se lanceraient dans des courses effrénées à bord de véhicules spatiaux. Par chance, nous l'avons imaginé pour vous et le circuit des Boucles lunaires en est le fruit : une piste incroyablement sinueuse.

Carrière

Nom du circuit:	Les Diamants éternels
Situation:	Chili
Longueur du circuit:	2,6 miles, 4,2 km

Le problème principal que vous devrez surmonter sur ce circuit est le réservoir parallèle à la piste. A chaque virage, vous devrez éviter d'un côté la roche abrupte et de l'autre les profondeurs aquatiques, ce qui vous procurera des sensations extrêmes. Passé ce tronçon, vous traverserez un long canyon sinueux où vos compétences de pilote seront mises à rude épreuve, mais où vous pourrez être au coude-à-coude avec vos concurrents.

Nom du circuit:	Le tombeau
Situation:	Egypte
Longueur du circuit:	2,4 miles, 3,8 km

Comme le circuit des Diamants éternels, le tombeau vous oblige à affronter la périlleuse piste longeant le bassin. Attention aux angles serrés (vous n'avez pas le droit à l'erreur) et prenez les virages en douceur. Méfiez-vous du saut vertigineux en milieu de course. Approchez-le le plus rapidement possible et lorsque vous le franchissez, ne regardez pas en bas!

Nom du circuit:	L'Escapade française
Situation:	France
Longueur du circuit:	2,8 miles, 4,5 km

Il commence par l'un des sauts les plus vertigineux du jeu et se termine par une course époustouflante où vous devez franchir des ponts étroits et négocier des virages ultra serrés. Les suspensions de votre véhicule seront mises à rude épreuve. Si on devait comparer l'Escapade française à un film, il s'agirait sans nul doute d'un film d'Arnold Schwarzenegger. Une expérience inoubliable.

Ville



Nom du circuit:	La Folie routière
Situation:	Sidney, Australie
Longueur du circuit:	1,7 miles, 2,8 km

N'avez-vous jamais assisté à une course poursuite effrénée de voitures en vous disant "Ah, si seulement je pouvais faire ça". Et bien, à vous de jouer. Folie routière est un circuit urbain constitué de virages hallucinants, de sauts dangereux, de passages sombres et d'immenses bâtiments. Vous devez également traverser un bâtiment désaffecté à vos risques et périls. Attention aux nitro-turbos. Vous devrez en faire bon usage si vous voulez finir la course sain et sauf.

Nom du circuit:	La Folle aventure
Situation:	Encino, Californie
Longueur du circuit:	3,1 miles, 5 km

Ce circuit est riche en sections rectilignes que vous pouvez parcourir à vive allure ou avec les nitro-turbos. Malheureusement, ce circuit comporte également de nombreux virages serrés, alors évitez d'utiliser le turbo juste avant un virage. Mais n'oubliez pas que ce circuit se trouve en Californie et qu'il ne serait pas complet sans un tronçon de plage. Attention à ne pas vous laisser prendre par les vagues car Pamela Anderson ne sera pas là vous venir à votre secours...

Nom du circuit:	La Dolce vita
Situation:	Italie
Longueur du circuit:	2,4 miles, 3,9 km

Ce circuit s'inspire un peu des pistes précédentes. Il est constitué de tronçons rectilignes comme le circuit de la Folle aventure, mais également de quelques virages tortueux comme sur le circuit de la Folie routière. Il possède également ses propres caractéristiques. Cette course est longue, alors utilisez au mieux les nitro-turbos.



Neige

Nom du circuit:	La Revanche glaciale
Situation:	Quelque part dans le Cercle Arctique
Longueur du circuit:	2,6 miles, 4,2 km

Enfilez vos mitaines et ce vieux bonnet rouge et vert que votre grand-mère vous a tricoté (et qu'elle espère vous voir porter à chaque fois qu'elle vous rend visite, même si nous sommes en plein été, qu'il est trois fois trop petit et qu'il sent mauvais) et préparez-vous à affronter un des circuits les plus glissants qui existent. La Revanche glaciale vous propose des virages très serrés, des montées infranchissables et des chicanes redoutables, mais n'oubliez pas que vous roulez sur de la glace ! Attention aux deux sauts situés en fin de course, prenez-les à la bonne vitesse et au bon angle si vous ne voulez pas être dévoré par les ours polaires.

Nom du circuit:	La Danse écossaise
Situation:	Aviemore, Ecosse
Longueur du circuit:	1,9 miles, 3,1 km

Parfois cette piste étroite et sinueuse vous semblera plus adapté aux courses de bob-sleigh qu'aux courses automobiles. N'oubliez pas que ce circuit est impitoyable et si vous voulez vous en sortir vivant vous allez devoir négocier tous les virages en épingle avec précision.

Nom du circuit:	La Folie léninienne
Situation:	Russie
Longueur du circuit:	1,8 miles, 2,9 km

Après avoir franchi les voies d'eau étroites et les ravins encore plus étroits, vous comprendrez pourquoi ce circuit s'appelle la Folie léninienne. Cet obstacle considérable est constitué de deux passerelles très hautes l'une étant officiellement la plus haute de Big Red Racing. Pour plus de frisson, pourquoi ne pas activer votre nitro-turbo lorsque vous vous en approchez. Allez, pas de panique...

Boue



Nom: **Le Téméraire Cantona**
Type: **Véhicule tout-terrain à roues motrices**
Type de turbo: **Nitro-propulseurs**

Ses créateurs ont voulu créer une voiture ultra rapide mais également un excellent véhicule tout-terrain. C'est ce qui nous vaut le Téméraire, un compromis entre vitesse et endurance.

Vu dans Le mensuel de l'automobile: "...Oui, le Téméraire est facile à conduire et relativement sûr, mais, comme je dis toujours à ma femme, il est difficile de combiner vitesse et tout-terrain. A vous d'en juger...."

Nom: **Le Buggy tout-terrain Mk Proto I**
Type: **Véhicule de transport militaire tout-terrain**
Type de turbo: **Nitro-propulseurs**

Le Buggy tout-terrain est un véhicule résistant à six roues, couramment utilisé pour transporter des troupes. La version que nous vous proposons est un modèle réduit du Buggy tout-terrain d'origine dont le blindage a été partiellement retiré pour pallier son problème de poids.

Remarque : suite à plusieurs incidents très fâcheux, la mitrailleuse M-50 ne figure plus sur le modèle de course.

Vu dans Almanach des véhicules tout-terrain: "...Malgré son allure peu engageante, le Buggy tout-terrain est pour ma part le meilleur véhicule de sa catégorie sur le marché. Et j'en ai rencontré beaucoup dans ma vie..."



Eau

Nom: **Le Gonflomatique Anderson**

Type: **Bateau à moteur gonflable**

Type de turbo: **Nitro-injecteurs**

Le Gonflomatique Anderson est propulsé par un moteur ultra puissant et construit à partir de matériel ultra léger. La combinaison de ces deux facteurs lui permet d'atteindre une vitesse époustouflante. Conseil : ne l'utilisez que sur l'eau, le Gonflomatique Anderson n'est pas un véhicule amphibie...

Vu dans Nouvelles gonflables : "Un véhicule gonflable incroyable!"

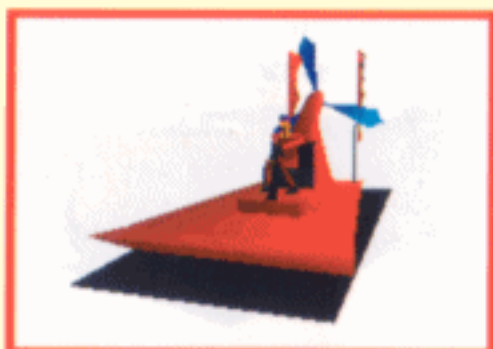
Nom: **Le Roi des marais**

Type: **Aéroglisser semi-amphibie**

Type de turbo: **Nitro-propulseurs**

Ce véhicule résistant amphibie parcourt souvent les terribles marécages de Louisiane. (On le trouvait également dans les séries pour enfants des années 70 avec à son bord des ours adorables, mais c'est une autre histoire...) Son imposant système de propulsion lui permet de parcourir des terrains sec sur de courtes distances. Cette caractéristique peut se révéler très utile sur les circuits étroits et sinueux.

Vu dans La gazette des marais: "...Ce véhicule, difficile à maîtriser, vaut vraiment la peine et notamment sur les rivières aussi tortueuses qu'un serpent à sonnette enfermé dans une boîte..."



Cosmos



Nom: **Le Superjet III**
Type: **Aéroglesseur à réaction**
Type de turbo: **Nitro-injecteurs**

Le Superjet III est un aéroglesseur entraîné par un turbo à impulsions. Conçu principalement pour les terrains plats, ce véhicule peut également être utilisé sur la plupart des terrains, à l'exception de l'eau car il coule.

Vu dans Les Superjet aujourd'hui: " ...Le Superjet III est rapide, mais vous devez quand même faire preuve de prudence ! Sur un terrain non uniforme, il est difficile à manoeuvrer et imprévisible. Au fait, il risque également de couler..."

Nom: **L'Arachnopode Adjani Mk**
Type: **Véhicule tout-terrain**
Type de turbo: **Nitro-injecteurs**

L'Arachnopode est un véhicule tout-terrain conçu spécialement pour les régions montagneuses. Son châssis est stabilisé par huit barres de suspension allongées supportant des pneus et ces barres donnent au véhicule la forme d'une araignée. Ces barres empêchent également l'Arachnopode de se renverser si vous tentez de grimper le flanc d'une montagne. Remarque : pour les courses, les deux roues de derrière et leurs barres de suspension sont souvent retirées.

Vu dans Le mensuel des véhicules interplanétaires:
"...Compte tenu de sa vocation de véhicule tout-terrain, il est étonnamment rapide. En particulier lorsque vous lui retirez ses pattes arrière..."



Carrière

Nom: **Le Jordache**
Type: **Excavateur**
Type de turbo: **Nitro-propulseurs**

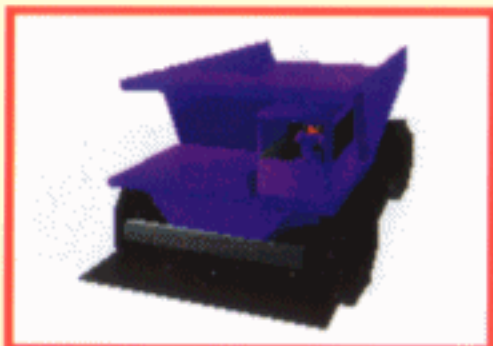
Le Jordache est équipé d'un moteur gonflé 2 000 chevaux et bien sûr un immense bras de creusage à l'avant. La plupart des autorités dans le domaine affirment que la puissance du bras est désactivée lors de la course et ce pour éviter des problèmes en début de course. Dommage, non?

Vu dans Carrières d'aujourd'hui: "...Incontestablement résistant, étonnamment rapide, le Jordache est un excavateur hors du commun..."

Nom: **Le Hatcher Mk254**
Type: **Dumper**
Type de turbo: **Nitro-propulseurs**

Le Hatcher a été très largement revu et corrigé pour s'adapter aux sports automobiles. C'est le plus imposant véhicule de Big Red Racing. Il peut sembler difficile à maîtriser mais il en vaut vraiment la peine. Lors d'une course, aucun autre véhicule ne sera capable de l'ébranler!

Vu dans Les professionnels: "Dans le milieu, on dit souvent que l'on peut juger un homme à la qualité de son dumper. Je suis heureux que l'on m'associe à la force incroyable de ce superbe véhicule."



Ville



Nom: **Le Mini Minogue**
Type: **Voiture**
Type de turbo: **Nitro-propulseurs**

Petit et superbe, ce sont les termes les mieux adaptés pour décrire le Mini minogue, certainement le plus petit véhicule de Big Red Racing. Mais ne vous y trompez pas, ce modèle réduit offre une formidable manoeuvrabilité et constitue le choix idéal pour les courses urbaines. Vous voyez qu'on peut être petit et attrayant, c'est ce que vous répète tout le temps votre petite amie...

Vu dans Petites voitures: "Je l'ai essayé et ça a été le coup de foudre!"

Nom: **Le Buggy des villes**
Type: **Voiture**
Type de turbo: **Nitro-injecteurs**

C'est le véhicule préféré des étudiants, surfers et hippies qui n'ont pas les moyens de s'acheter des voitures dignes de ce nom. Superbe et d'une efficacité remarquable, il est petit et adorable et sa puissance nitro est bien plus élevée que celle de la Miniminogue.

Vu dans Le mensuel des voitures: "Je ne suis ni un étudiant, ni un surfer ni un hippy, j'ai les moyens de m'acheter une voiture digne de ce nom et pourtant j'adore conduire le Buggy des villes"





Neige

Nom: **Le Bjork des neiges S1mkII**

Type: **Chasse-neige**

Type de turbo: **Nitro-injecteurs**

Ne vous y trompez pas, ce véhicule est un véritable chasse-neige chenillé. Comme de nombreux autres véhicules, il a été remodelé pour s'adapter aux courses automobiles. Il s'agit également d'un autre véhicule totalement remodelé pour les courses. Par exemple, lorsque le modèle d'origine recule, une petite voix ne cesse de répéter "le véhicule recule". Grâce à Dieu, le modèle de course n'est pas équipé de cette option.

Vu dans Fans des chasse-neige: "Lorsque j'ai envie de chasser la neige, je me tourne inévitablement vers ce véhicule. Il est formidable!"

Nom: **Le Blizzard Stone NB69**

Type: **Véhicule miniature tout-terrain**

Type de turbo: **Nitro-propulseurs**

C'est un petit véhicule équipé pour les zones enneigées qui toutefois ne rassemble pas toutes les capacités de son homologue le modèle Bjork. Cependant, le Blizzard Stone possède ses propres caractéristiques qui ne manquent pas d'attrait. Il est rapide, relativement sûr et tellement amusant. Que demander de plus?

Vu dans La neige aujourd'hui: "Je ne traverserais pas ces collines et ces vallées enneigées à bord d'un autre véhicule."



Crédits



Chef programmeur	Robert "Fred" Williams
Modélisme 3D & décors	Mark Neesam
	Pete Ranson
	Brian Hartley
	Paul Jennings
Décors 3D	Robert "Fred" Williams
Graphismes 3D Corporation	Virtek International
Graphismes 2D	Pete Ranson
	Brian Hartley
	Mark Neesam
	Paul Jennings
Système d'installation	Paul Ranson
	Chris Swan
Musique et effets sonores	Gerard "Gez" Gourley
Voix	Lani Minella
	Jon St. John
Manuel et coffret: conception	Andi Ewington
	Red Pepper
Manuel et coffret: texte	Keith Stuart
Producteur	Paul Ranson
Chef producteurs	Mark Gilbert
	Matthew Woodley

Chanson d'introduction "Let It Roll", écrite et interprétée par Hangnail

Enregistrée et mixée par Jon Slater à The Shed, Manchester

Informations sur Hangnail: Steven Bennett, 56 Marbury Road, Heaton Chapel, Stockport SK4 5NG.

Informations sur Virtek: Suite 2-3, Barclay House, 36 Whitworth St West, Manchester M1 5NG.

<http://www.virtek.com>.



Assistance technique

Si vous avez besoin d'aide sur ce produit ou sur tout autre produit Domark, ou si vous souhaitez obtenir des informations sur nos nouveaux produits, contactez notre Service Clients au 19 44 181 780 2224 ou envoyez-nous un courrier à l'adresse suivante:-

Customer Services Department

Domark Software Limited, Ferry House, 51-57 Lacy Road,
London SW15 1PR

CompuServe: 74431,1164

<http://www.domark.com/domark>.

Remplacement

Pour bénéficier de notre garantie, vous devez remplir et nous renvoyer votre carte d'enregistrement. En cas de problèmes liés à la fabrication dans les 90 jours suivant la date d'achat, veuillez nous renvoyer le (les) CD pour bénéficier d'un échange gratuit. Au-delà des 90 jours suivant la date d'achat, ou si le produit est endommagé par l'utilisateur ou l'ordinateur, renvoyez-nous le (les) CD d'origine accompagnée(s) d'un chèque de 2.50 Livres Sterling pour un CD et de 5.00 Livres Sterling pour deux CD ou plus à l'ordre de Domark Software Ltd.

Copyrights

© Virtek International Corporation

Big Red Racing

© 1995 The Big Red Software Company.

Ce programme, y compris les codes, les graphismes, la musique, les instructions et l'emballage sont la propriété de Domark software Limited et aucune partie ne peut être copiée, enregistrée, traduite ou reproduite par quel que moyen que ce soit dans l'autorisation expresse de Domark Software Limited.


Domark Software Ltd et Big Red Software ainsi que les autres parties impliquées ne pourront être tenus pour responsables en cas de problèmes liés à l'utilisation d'un modem, d'un port série ou d'un réseau. Veuillez vous reporter à la documentation de votre matériel.

Les personnages de Big Red Racing sont tout à fait fictifs et toute ressemblance avec la réalité ne serait que fortuite et pure coïncidence.



Notes





Domark Software Ltd.
Ferry House, 51-57 Lacy Rd, Putney.

London SW15 1PR

Tel: +44(0)181-780 2224

Fax: +44(0)181-780 1540

CompuServe: 74431,1164

<http://www.domark.com/>



DOMARK

TELECHARGE SUR :
"LE VIEUX MANUEL"

WWW.ABANDONWARE-MANUELS.ORG