

CyberSpeed



MANUAL IN ENGLISH
MANUEL EN FRANÇAIS
HANDBUCH AUF DEUTSCH

Mindscape presents



“...and if you've failed to win this week's lottery prize draw of eight trillion credbits, let Worldscape Television take your mind off the disappointment. Buckle up your grav-belts as we race off to witness another exciting clash of the velocity titans in CyberSpeed - after this short break...”

"Worldscape Television is proud to present...High Excitement...High Tech...High Velocity CyberSpeed! CyberSpeed is the racing event of the future. The weapons are real, but the ship's toughened metal alloy construction and high performance shields protect the pilots from harm. Their safety is priority one, as is yours. Remember - these ships are virtually indestructible. You aren't. Do not try this at home!"

CONTENTS

INSTALLATION INSTRUCTION	4
Uninstall Instructions	4
STARTING THE GAME	5
CYBERSPEED MAIN MENU	5
Race	5
Free Race	6
Time Trials	6
Options	6
Load Game	6
Settings	7
<i>Graphics</i>	7
<i>Sound</i>	7
<i>Select Keys</i>	7
<i>Difficulty</i>	7
RACING YOUR SHIP	8
TRACKS	9
SHIP TECHNICAL DETAILS	10
3...2...1...GO!	11
Ship Controls	12
Joystick controls	12
Keyboard controls	13
WEAPONS	16
POWERUPS	17
AFTER THE RACE	18
Save	18
Load	18
HINTS & TIPS FOR ROOKIES	19
TECHNICAL SUPPORT	19
CREDITS	20

INSTALLATION INSTRUCTIONS

Please note that CyberSpeed is designed to run only under Windows 95.

Turn on your PC and load Windows 95 in the usual way. Now insert the CyberSpeed CD into your CD-ROM drive as normal. After a few seconds, a CyberSpeed screen will appear with Install and Exit options. Select Install.

You will now be given the option to choose a Minimum, Compact or Maximum install. A Minimum install uses less hard disk space but will take more time to load between screens. A Maximum install uses a large amount of hard disk space but will be faster when loading. A Compact install falls between these two extremes.

Select either the Minimum, Compact or Maximum install. A few moments later the installation will begin. A progress indicator will show how the install is proceeding.

When the install has finished, a new 'CyberSpeed' window will appear. You will see two icons - 'CyberSpeed' and 'Uninstall'. To run the game, select the CyberSpeed icon and double click to run it. The game will now load.

You can also run CyberSpeed by using the Windows 95 Taskbar and selecting the CyberSpeed option from the 'Programs' selection. There is one other method you can try. Next time you run Windows 95, insert the CyberSpeed CD into your CD-ROM drive as normal.

When the 'CyberSpeed' screen pops up, select Run.

CyberSpeed uses Keyboard or Joystick controls. To use a Joystick, you must have first calibrated it within Windows 95. To do this, you need to open the Control Panel. Use the Start button on the Task bar, and choose Settings and then Control Panel. Now select the Joystick icon and follow the on-screen instructions to calibrate your Joystick. Detection of your Joystick will then be automatic within the game. See Ship Controls for more details.

Uninstall Instructions

To remove CyberSpeed from your hard disk, use the Taskbar to select the CyberSpeed 'Uninstall' option. You will also find the option available if you insert the CyberSpeed CD after loading Windows 95. A screen will appear with a number of options. Select Uninstall.

For any last minute additions to these instructions, please look for a README file on your CyberSpeed CD. This will be in the form of an ascii text file which can be read using Notepad or Wordpad within Windows 95.

STARTING THE GAME

Double click on the CyberSpeed icon to load and run the game. The Mindscape logo will appear for a few seconds, followed by the CyberSpeed introduction. If you wish to skip the introduction (or any of the in-game adverts or other CyberSpeed intermission screens) press the Spacebar.



There are three different types of game you can play.

The first three options Race, Free Race and Time Trial allow you to choose the type of race your pilot will compete in. Details on how to race your ship can be found in the 'Racing your ship' section.

Race

This is a tournament of up to 10 races, with additional bonus races. You will race against other opponents. To qualify for the next race you must finish in the top three finishing positions. If you fail to do this, the tournament will end. If you manage to get through the first three races, you will be awarded the chance to pit your skills against one of the legendary 'Super Ships' in a bonus race. Bonus races will then appear after every second race from then on, although to qualify for one you need to have won (come first) in at least one race since the last bonus. Tournament points are not awarded in bonus races, but there is a special mystery prize on offer for any pilot who is skilled enough to win all of them.

The pilot with the most points at the end wins the tournament. Tournament points are awarded for the following:

Position	First	Second	Third	Fourth	Fifth	Sixth	Seventh	Eighth
Points	9	6	4	3	2	1	0	0

Free Race

This is a 'one off' race against other opponents. You will find that you can only choose a track from those races that you have previously completed i.e. finished in the top three. If you haven't completed any races yet, you will find that only the first two tracks are available for selection.

Time Trials

Time Trials are 'one off' races between two pilots. As with the other race types, you can choose your ship first and then select a race track. You will find that you can only choose a track from those races that you have previously completed i.e. finished in the top three. If you haven't completed any races yet, you will find that only the first two tracks are available for selection.

Options

The Options menu gives you the chance to alter the way the game plays as well as load in any saved games:

Load Game

You can load in a previously saved game using this option. If you have only just installed CyberSpeed, no saved game files will be available because you haven't saved any yet!

Settings

You can change the way the game behaves by altering various settings for graphics, sound, difficulty levels etc.

Graphics

If CyberSpeed races run slowly on your computer, try adjusting the Sky graphics, the overall graphics resolution and the detail shown on the race Tracks. You should find a combination which makes the game run at the optimum speed for your machine. Select Exit to save the settings you make here.

Sound

There are three different types of sound in the game, Music, Sound effects and Voice. Music can only play if the CyberSpeed CD remains in the CD-ROM drive during play. Each option can be toggled on or off. Select Exit to save the settings you make here.

Select Keys

CyberSpeed contains three different pre-defined control setup configurations for you to try. These are explained in detail in the 'ship controls' section of RACING YOUR SHIP.

Difficulty

There are two difficulty modes to choose from. Rookies should begin in Normal mode until they feel confident enough to progress to Hard. The opponent pilots in Hard mode are more highly skilled and the race will follow the track in the opposite direction to Normal!

Pressing the escape key (Esc) whilst in any of the menus will take you back to the Main Menu. To quit the game and return to Windows 95, press Alt and function key F4 together.

RACING YOUR SHIP

Regardless of the type of race you have chosen, your first port of call will be to select your ship. Each participating country has a different custom built ship on offer.



Each ship has four design attributes that affect performance. They are displayed to the right of the screen. Each rating shows marks out of ten for that attribute. The higher the rating the better, except for Mass.

Thrust
Mass
Speed
Shields

The driving force of the ship. How quickly it can gain momentum.
 The physical bulk of the ship. The lower the rating, the smaller the ship.
 The top speed of the ship. How fast it can go.
 The shield strength of the ship.

Some of the attributes affect others. For example, if you have a ship with a high Thrust rating, the ship might not be as fast as you would like if it also has a high Mass rating.

TRACKS

There are 10 different race tracks spread far and wide across the Galaxy. In recent years, new tracks have been constructed away from Earth in the vacuum of deep space and on other off-world colonies. A track consists of a looped force beam, with other force beams branching off it. Some are harder than others, especially when extra obstacles are added!

If you are racing in a tournament, you won't need to choose a track to race as this is done for you automatically. However, in a Free Race or Time Trial you can choose from those tracks you have previously completed i.e. finished within the top three. If you haven't finished any races, only the first two tracks will be available.



"The brave and skillful CyberSpeed pilots are now strapped into their ships. As they wait for the starting signal, their thoughts will be totally concentrated on the race ahead. Glory is fleeting in this sport. Each pilot is after their share, but only the best will experience the sweet taste of success...whilst the others will be left in their wake. We'll be back right after this break for the entire race as it happens - live - on Worldscape Television..."

SHIP TECHNICAL DETAILS



Each ship is attached to the track by a visible force beam. The ship draws its power from the force beam. The amount of power available to each ship is finite, so power management is important. The following ship functions use power:

- Holding the ship on the force beam.
- Powering the engines to move the ship.
- Generating the shields that protect the ship.

As the racing track turns a corner, each ship will swing out like a pendulum. If a ship takes a corner too fast, the force beam will become stressed and power will bleed from the engines to compensate - thus slowing the ship down. If a ship takes the inside line on a corner, the force beam will compress and extra power is available for the engines. As a result, the ships speed will increase.

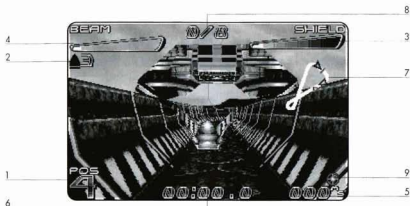
If a ship is hit by a weapon, power is drawn from the shield energy banks. If the energy banks drop too low, power is diverted from the engines - thus slowing the ship down. If the shield energy banks are completely drained, all power to the engines and control systems will be cut. This will cause the ship to lose stability and spin until the shield energy banks start to recover.

Each ship carries extra engine power cells which can be used to give a temporary speed boost. By using the boost and taking corners on the inside line, it is possible to break the sound barrier (speed of sound is approximately 340 m/s). However, pilots need to use this boost sparingly. Once the cell is exhausted, the boost will be unavailable.

3...2...1...GO!

Once inside your ship, it's time to race. A quick countdown and off you go!

"Welcome back CyberSpeed fans. The countdown to start today's race is imminent. The pilots are keen, the track's clean and the ships are mean and raring to let rip...and they're off!"



- 1 Your current position in the race
- 2 Number of speed boosts remaining
- 3 Shield strength
- 4 Beam stress level
- 5 Your current speed (m/s)
- 6 Your current lap time
- 7 Track overview (Orange arrow - your ship, grey arrow - the ship one place ahead of you in the race)
- 8 Current lap number and total laps to race
- 9 Current weapon (plasma, rockets, mines)

Ship controls

The controls you use depend on the setup chosen from the Options Menu. If you didn't change them, CyberSpeed will use setup A by default.

You may use either a Joystick and/or the Keyboard to play CyberSpeed.

Joystick controls

To use a Joystick, you must have first calibrated it within Windows 95. To do this, you need to open the Windows 95 Control Panel. Use the Start button on the Task bar, and choose Settings and then Control Panel. Now select the Joystick icon and follow the on-screen instructions to calibrate your Joystick. Detection of your Joystick will then be automatic within the game.

- Left** - Rotate ship left
- Right** - Rotate ship right
- Forward** - No function
- Backwards** - Rear View

The number of fire buttons you have will affect how many functions your Joystick can perform. CyberSpeed can support up to four independent fire buttons:

- | | |
|----------------------|----------------------------|
| Fire button 1 | Shoot your current weapon. |
| Fire button 2 | Thrust |
| Fire Button 3 | Missile Interlock |
| Fire Button 4 | Boost |

You will need to also use some (or most) of the keyboard controls as defined below for the other functions:

Keyboard controls

Function	Setup A	Setup B	Setup C
Switch Track	Tab	Tab	Tab
Rotate Left*	Cursor Left	Cursor Left	Z
Rotate Right*	Cursor Right	Cursor Right	X
Missile Interlock*	Spacebar	Shift	Spacebar
Fire*	Control (Ctrl)	Space	Return
Forward*	Cursor Up	A	Shift
Back	Cursor Down	Z	Control (Ctrl)
Spin Round	Backspace	Backspace	Backspace
Boost*	Return	Control (Ctrl)	Cursor Up
Rear View*	Caps Lock	Cursor Down	Cursor Down

* Can be performed by Joystick controller and buttons

- Fire** Shoot your current weapon.
- Forward** Move your ship forward (accelerate).
- Back** Slow down the speed of your ship. If the ship stops, it will then begin to move backwards (reverse).
- Rotate Left** Rotates your ship to the left.
- Rotate Right** Rotates your ship to the right.
- Switch Track** Allows your ship to switch tracks at the point where they join (a short cut?). When the two red arrows appear in the centre of the screen, press the button to switch tracks.
- Spin Round** Turns your ship around and heads in the opposite direction.
- Boost** This will give you a temporary speed boost.
- Rear View** Only of use when you want to drop a mine behind you. You need to switch to rear view and press fire to drop a mine.

Other keyboard controls

During a race:

- P** Pause (displays a menu of options - detailed below).
- V** Switch between 3rd person (outside ship) and 1st person (inside ship) views.
- F2** Displays the Settings menu (see below)
- ALT F4** Quit the game and return to Windows 95.



Settings

You can adjust the level of graphics and sounds used during a race from here. You can also save these settings so they will be used by default from now on:

Sound on/off

This turns the sound effects on and off.

Voice on/off

This turns any of the in-game speech on and off.

Sky on/off

This turns the sky graphics on and off. If you find the races are slow, turning the sky off may improve the in-game speed.

Low/Medium/High Resolution

If your machine can handle it, try running under High Resolution. This doubles the graphic resolution, making everything look sharper. If the game runs too slowly, leave the game in Low Resolution.

Beam on/off

This turns the graphics for the force beam (which appears above the track) on and off.

You can save the settings you choose here by selecting the final option - Exit. To go back to the initial menu, press Esc.

WEAPONS

Your ship carries three different types of standard issue weapons. They are all provided by the race authorities so each team has identical offensive capabilities.



Balls of electrical energy generated from the ships power source. They are not guided, but once launched they will follow the track so it is possible to shoot round bends! If too many plasma bolts are fired at once, the gun will overheat and shutdown until it has cooled. Plasma bolts only have a life span of a few seconds, so they are best suited as a close range weapon.

To fire a plasma bolt, just press the Fire button.



Each ship can carry a maximum of 4 missiles. A missile can only be fired if the missile guidance system has locked onto the Neutrino emissions from the engines of a ship in front. Once fired, the missile will home in on the target ship. The missile's life span is approximately 20 seconds after launch. Missiles will explode wherever they detect a ship within close proximity. This can mean that the target ship is not always the one which is hit by the missile. However, pilots will also be relieved to know that missiles will not hit the ship that launched them! If a missile is ever locks onto your ship, you will hear a missile warning alarm.

To launch a missile, hold down the Missile Interlock button. When Missile lock is achieved, a green diamond is shown over the target ship ahead. Now press Fire.



Each ship can carry 8 unpowered mini-mines. Each one has a life span of 30 - 40 seconds. When released they float near the track and will explode when a ship comes near.

To drop a mine, press and hold Down (rear view) then press Fire.

POWER UPS

Power ups can be found floating around the track during a race. They are collected by steering into them as your ship races past. Power ups can be used by all competitors in the race, player or computer controlled.

There are 4 types of power up:

Missile	Gives the ship an extra missile.
Mine	Gives the ship an extra mine.
Boost	Gives the ship an extra speed boost.
Shield	Replenishes the shield and increases overall shield capacity for the remainder of the race.

AFTER THE RACE

Once the race is over you will be shown the points awarded for that race and the finishing times. The winner will be shown with their total finishing time for that track, and all the remaining pilots times are shown depending on how far behind they were in seconds. Afterwards the overall points table so far will be displayed. You will then either return to the Main Menu, or if you finished a tournament race in the top three you will be presented with a new menu:



- | | |
|-----------------|---|
| Continue | Continue with the game and proceed to the next race. |
| New | Abandon the current tournament and start again from the Main Menu. Only select this if you are absolutely sure! |
| Load | Load in a previously saved game file. |
| Save | Save your current game position in a save game file. |

HINTS & TIPS FOR ROOKIES

"Wow! What a race! You can learn a lot from the pilots out there today. We've got our usual post-race analysis coming up, and it makes for interesting reading:

The top three pilots managed to avoid collisions of any kind. As regular CyberSpeed fans know, collisions slow down ships and drain their shields.

Once again the tactical acumen of the experienced pilots helped them over the finish line. If only the rookies could learn to keep their fingers off the weapons trigger. Pilots should only fire on ships when they absolutely have to. Unwanted retaliation certainly sealed the fate of a few of the pilots out there today.

Using your Mines as a defence against Missiles is a tactic the rookie pilots have latched onto quite quickly. However, the more experienced Pilots still like to make the race a little more interesting by picking off Mines and Missiles with their Plasma Bolts. Of course, a well flown ship on boost should be able to outrun a Missile anyway!

Using up all their boosts too early in the race certainly cost a few pilots some points on the track today. A good start and a good finish is essential if the pilot aims to progress."

TECHNICAL SUPPORT

Should you experience any technical problems with this software, such as it failing to operate, please contact our Technical Services Department:

Address: Technical Services, Mindscape, Priority House, Charles Avenue,
Maltings Park, Burgess Hill, West Sussex, RH15 9TQ, England.

Telephone: From inside the UK: 01444 239600
From outside the UK: (international code) 44 1444 239600

Fax: From inside the UK: 01 444 248996
From outside the UK (international code) 44 1444 248996

Hours of business: 09.30 to 13.00hrs and 14.00 to 16.30hrs Monday to Friday

We regret that we cannot offer game hints and tips, as the service is provided for technical difficulties only.

CREDITS

Game Design

Andy 'Special AK' Kerridge
(with a case of hand grenades)

Team Leader

Jonathan 'It works on my machine' Taylor

Programming

Paul Gaze
Jonathan Taylor
Andy Kerridge
Paul Brooke

Artwork

Mark 'Snowey' Machin
Lee 'Ice Bun' Pullen
Adrian 'Potato' Crofts
Trevor 'Tre' Moore
Steve 'Godber' Leney
Nick 'Bolt Thrower' Tresadern

Music, Speech & Sound effects

Mark 'Skimpy' Knight

Voiceover

Steve Emery

Music & Speech recording

Ian Herron at
Studio 125, Burgess Hill, England.

Development Manager

Richard Leinfellner

Localisation & Installer

Carlo Boggio
Patrick Baroni

Box Art

Bill Duncan
Roger Harris

Marketing

Spencer Crossley
Claud Joris
James Morris

Manual

Richard 'Hatter' Hewison

QA

Neil Soane
Mia 'Hot Chick' Garside
Darren Chapman
Richard Plumb
Adrian Wood-Jones
Matt Dean

Special Thanks to:

Gav 'Render Wander' Moore
Jeff 'The Music Stays ON' Gaman
Geoff 'Nemesis' Shine

Original Concept

Andy Kerridge & Ian Faichnie

**Designed & developed in the UK
by Mindscape**

Mindscape présente



*“...et si vous n’êtes toujours pas parvenu à gagner la super cagnotte du loto,
laissez Worldscape Television vous changer les idées. Attachez votre ceinture avant de
vous lancer dans le monde des titans de la vitesse de CyberSpeed -
après cette courte pause...”*

"Worldscape Television est fier de présenter...le champion de l'amusement, de la technologie et de la vitesse...CyberSpeed ! CyberSpeed est la course du futur. Les armes sont réelles, mais l'alliage spécial des vaisseaux et leurs boucliers très résistants protègent les pilotes. Leur sécurité est la priorité n°1, comme la vôtre. N'oubliez pas, ces vaisseaux sont quasiment indestructibles, pas vous. Ne jouez pas à ça chez vous !"

SOMMAIRE

INSTRUCTIONS D'INSTALLATION	24
Instructions de Désinstallation	24
DEMARRAGE DU JEU	25
MENU PRINCIPAL DE CYBERSPEED	25
Course	25
Course Libre	26
Test Vitesse	26
Options	26
Charger jeu	26
Paramètres	27
Graphiques	27
Son	27
Sélection touches	27
Difficulté	27
CONDUITE DE VOTRE VAISSEAU	28
PISTES	29
DETAILS TECHNIQUES DU VAISSEAU	30
3...2...1... PARTEZ !	31
Commandes du Vaisseau	32
Utilisation de la manette de commande	32
Commandes clavier	33
Paramètres	34
ARMES	36
SUPPLEMENTS	37
APRES LA COURSE	38
TRUCS ET ASTUCES POUR LES DEBUTANTS	39
SUPPORT TECHNIQUE	39
PARTICIPANTS	40

INSTRUCTIONS D'INSTALLATION

Veuillez noter que CyberSpeed est conçu pour être exécuté sous Windows 95 uniquement.

Allumez votre ordinateur et chargez Windows 95 comme d'habitude. Insérez ensuite le CD CyberSpeed dans votre lecteur de CD-ROM. Au bout de quelques secondes, l'écran CyberSpeed apparaît avec les options Installation et Quitter. Sélectionnez Installation.

Vous avez le choix entre trois types d'installation : Minimum, Compact ou Maximum. L'installation minimale utilise moins d'espace disque mais entraîne un chargement plus lent. L'installation maximale utilise beaucoup d'espace disque mais est plus rapide lors du chargement. L'installation compact est entre les deux.

Choisissez l'installation qui vous convient le mieux. Au bout de quelques instants, celle-ci débute. Un indicateur de progression vous permet de voir où en est l'installation.

Une fois l'installation terminée une nouvelle fenêtre « CyberSpeed » apparaît, avec les deux icônes « CyberSpeed » et « Désinstaller ». Pour exécuter le jeu, sélectionnez l'icône CyberSpeed et cliquez deux fois dessus. Le jeu est alors chargé.

Il est également possible de lancer CyberSpeed en utilisant la barre des tâches de Windows 95 et en sélectionnant l'option CyberSpeed dans la liste Programmes. Une troisième méthode est également mise à votre disposition : la prochaine fois que vous exécutez Windows 95, insérez le CD CyberSpeed dans votre lecteur de CD-ROM. Lorsque l'écran CyberSpeed apparaît, sélectionnez Exécuter.

CyberSpeed peut être utilisé à l'aide du clavier ou d'une manette de commande. Pour utiliser une manette de commande, vous devez l'avoir étalonnée dans Windows 95. Pour ce faire, ouvrez le Panneau de Configuration en cliquant sur le bouton Démarrer de la barre des tâches, puis en choisissant Paramètres et Panneau de Configuration. Sélectionnez l'icône Manette de Commande et suivez les instructions affichées à l'écran pour étalonner votre manette de commande. La détection de la manette de commande dans CyberSpeed sera alors automatique. Reportez-vous à la section 'Commandes du Vaisseau' pour obtenir plus d'informations sur ce sujet.

Instructions de désinstallation

Pour retirer CyberSpeed de votre disque dur, utilisez la barre des tâches pour sélectionner l'option « Désinstaller » de CyberSpeed. Cette option est disponible une fois que vous avez inséré le CD CyberSpeed après avoir chargé Windows 95. Un écran apparaît proposant différentes options. Sélectionnez Désinstaller.

Pour consulter des informations de dernière minute, consultez le fichier LISEZMOI se trouvant sur votre CD CyberSpeed. Il s'agit d'un fichier texte pouvant être lu à l'aide du Notepad ou du Wordpad dans Windows 95.

DEMARRAGE DU JEU

Cliquez deux fois sur l'icône CyberSpeed pour charger et exécuter le jeu. Le logo apparaît pendant quelques secondes, suivi par l'introduction de CyberSpeed. Si vous souhaitez passer l'introduction (ou l'un des écrans de publicité ou de CyberSpeed) appuyez sur la barre d'espace.



Il existe trois types de jeu différents.

Les trois premières options (Course, Course libre, Test vitesse) vous permettent de choisir le type de course. Pour plus de détails sur l'utilisation de votre vaisseau, reportez-vous à la section 'Conduite de votre vaisseau'.

Course

Il s'agit d'un tournoi allant jusqu'à 10 courses, avec des courses de bonus supplémentaires. Vous êtes en compétition avec 7 autres participants. Pour vous qualifier pour la prochaine course, vous devez finir parmi les trois premiers ; sinon, le tournoi est terminé. Si vous réussissez à passer les trois premières courses, vous aurez la chance de vous mesurer à l'un des "Supervaisseaux" légendaires dans une course bonus. Les courses bonus auront ensuite lieu

toutes les deux courses ; mais pour vous qualifier pour l'une d'entre elles, vous devez gagner (arriver premier) dans au moins une course depuis le dernier bonus. Il n'y a pas de points de tournoi dans les courses bonus, mais un prix mystérieux est offert à tout pilote assez bon pour les gagner toutes.

Le pilote ayant le plus de points à la fin gagne le tournoi. Les points de tournoi sont répartis comme suit :

Position	1er	2ème	3ème	4ème	5ème	6ème	7ème	8ème
Points	9	6	4	3	2	1	0	0

Course Libre

Il s'agit d'une course unique contre 7 autres participants. Vous ne pouvez choisir une piste que parmi les courses que vous avez réussies précédemment (c'est-à-dire arrivé dans les trois premiers). Si vous n'avez encore réussi aucune course, seules les deux premières pistes pourront être sélectionnées.

Test Vitesse

Les tests vitesse sont des courses uniques entre deux pilotes. Comme avec les autres types de course, vous pouvez choisir d'abord votre vaisseau et sélectionner ensuite une piste de course. Vous ne pouvez choisir une piste que parmi les courses que vous avez réussies précédemment (c'est-à-dire arrivé dans les trois premiers). Si vous n'avez encore réussi aucune course, seules les deux premières pistes pourront être sélectionnées.

Options

Le menu des options vous permet de modifier le jeu ainsi que de charger des jeux enregistrés.

Charger jeu

Cette option vous permet de charger un jeu enregistré précédemment. Si vous venez juste d'installer CyberSpeed, aucun jeu enregistré n'est disponible étant donné que vous n'en avez enregistré aucun !

Paramètres

Vous pouvez changer le déroulement du jeu en modifiant les paramètres des graphiques, son, niveaux de difficulté, etc. :

Graphiques

Si les courses de CyberSpeed sont lentes sur votre ordinateur, essayez d'ajuster les graphiques Ciel, la résolution des graphiques et les détails des pistes de la course. Vous devriez pouvoir trouver la combinaison idéale vous permettant d'exécuter le jeu à la vitesse optimale permise par votre machine. Sélectionnez Quitter pour enregistrer les paramètres que vous avez choisis.

Son

Le jeu comprend trois différents types de son : Musique, Effets Sonores et Voix. La musique peut être jouée uniquement si le CD CyberSpeed reste dans le lecteur de CD-ROM pendant la partie. Chaque option peut être activée ou désactivée. Sélectionnez Quitter pour enregistrer les paramètres que vous avez choisis.

Sélection touches

CyberSpeed comprend trois différentes configurations prédéfinies que vous pouvez essayer. Elles sont décrites en détail dans la section 'Commandes Clavier' de 'Commandes du Vaisseau'.

Difficulté

Il existe deux modes de difficulté. Les débutants devraient commencer en mode Normal avant de passer à Difficile. Les pilotes concurrents dans le mode Difficile sont meilleurs et la course suit la piste dans la direction inverse de celle du mode Normal !

Pour revenir au menu principal lorsque vous vous trouvez dans un autre menu, appuyez sur la touche Echap. Pour quitter le jeu et retourner à Windows 95, appuyez sur Alt et F4 en même temps.

CONDUITE DE VOTRE VAISSEAU

Quelque soit le type de course que vous avez choisi, choisissez d'abord votre vaisseau. Chaque pays dispose d'un choix différent de vaisseaux personnalisés.



Chaque vaisseau dispose de quatre attributs conceptuels qui modifient sa performance. Ils sont affichés à droite de l'écran. Chaque taux affiche un ordre de un à dix pour cet attribut. Plus le taux est élevé, mieux c'est, sauf pour la Masse.

Poussée La puissance du vaisseau, la rapidité d'accélération

Masse La masse physique du vaisseau. Plus le taux est bas, plus le vaisseau est léger

Vitesse La vitesse maximale du vaisseau

Blindage La capacité du bouclier du vaisseau

Certains attributs en modifiant d'autres. Par exemple, si vous avez un vaisseau avec un taux de Poussée élevé, le vaisseau ne sera peut-être pas aussi rapide que vous le désirez s'il a également un taux de Masse élevé.

PISTES

Il existe 10 pistes de course différentes dispersées dans la Galaxie. Ces dernières années, de nouvelles pistes ont été construites loin de la Terre dans l'espace et sur d'autres colonies éloignées. Une piste est constituée d'un faisceau de force en boucle, avec d'autres faisceaux connectés. Certains sont plus difficiles que d'autres, surtout lorsque des obstacles supplémentaires sont ajoutés !

Si vous participez à un tournoi, vous n'avez pas à choisir une piste car le choix se fait automatiquement. Cependant, dans une Course Libre ou un Test Vitesse, vous pouvez choisir parmi les pistes que vous avez réussies précédemment (c'est-à-dire arrivé dans les trois premiers). Si vous n'avez encore réussi aucune course, seules les deux premières pistes pourront être sélectionnées.



“Les vaillants pilotes de CyberSpeed sont prêts. Attendant le signal de départ, ils sont concentrés sur la course à venir. La gloire est éphémère dans ce sport. Un seul pilote goûtera à la saveur du succès...alors que les autres ne connaîtront que l'humiliation. A tout de suite, après cette pause, pour le déroulement de la course, en direct sur Worldscape Television...”

DETAILS TECHNIQUES DU VAISSEAU



Chaque vaisseau est attaché à la piste par un faisceau de force visible. Le vaisseau tire sa puissance du faisceau. La quantité de puissance disponible pour chaque vaisseau est limitée ; la gestion de la puissance est donc importante. Les fonctions de vaisseau suivantes utilisent de la puissance :

- Maintenant le vaisseau sur le faisceau,
- Alimentant les moteurs pour faire avancer le vaisseau,
- Créant les boucliers qui protègent le vaisseau.

Dans les virages de la piste, chaque vaisseau se balance comme un pendule. Si un vaisseau prend un virage trop vite, le faisceau se tend et les moteurs perdent de la puissance pour compenser, ralentissant ainsi le vaisseau. Si un vaisseau prend la ligne intérieure dans un virage, le faisceau se comprime et les moteurs disposent de puissance supplémentaire. La vitesse du vaisseau est donc accrue.

Si un vaisseau est touché par une arme, les réserves d'énergie des boucliers perdent de la puissance. Si la réserve d'énergie descend trop bas, la puissance est détournée des moteurs, ralentissant ainsi le vaisseau. Si les réserves d'énergie des boucliers sont complètement vides, toute la puissance des systèmes de commande et des moteurs est coupée. Le vaisseau perd alors sa stabilité et vacille jusqu'à ce que les réserves d'énergie des boucliers commencent à se rétablir.

Chaque vaisseau dispose de cellules de puissance supplémentaire qui peuvent être utilisées pour fournir une vitesse turbo temporaire. En utilisant le turbo et en prenant les virages sur la ligne intérieure, il est possible de passer le mur du son (la vitesse du son est d'environ 340 m/s). Cependant, les pilotes doivent utiliser ce turbo avec modération. Une fois que la cellule est vidée, le turbo ne sera plus disponible.

3...2...1... PARTEZ !

Une fois installé dans votre vaisseau, il est temps de commencer la course. Un compte à rebours rapide et c'est parti !

"Bienvenue à nouveau aux accros de CyberSpeed. Le compte à rebours de la course d'aujourd'hui est imminent. Les pilotes sont difficiles à tenir, la piste est impeccable et les vaisseaux sont prêts à foncer... et ils sont partis !"



- 1 Votre position actuelle dans la course
- 2 Nombre de turbos vitesse restants
- 3 Résistance du bouclier
- 4 Niveau de tension du faisceau
- 5 Votre vitesse actuelle (m/s)
- 6 Votre temps actuel
- 7 Vue d'ensemble de la piste (flèche orange - votre vaisseau, flèche grise - le vaisseau juste devant vous dans la course)
- 8 Nombre de tours actuel et nombre de tours total à faire
- 9 Arme actuelle (boules électriques, fusées, mines)

Commandes du Vaisseau

Les commandes que vous utilisez dépendent de la configuration choisie dans le menu des options. Si vous ne les avez pas modifiées, CyberSpeed utilise la configuration A par défaut.

Vous pouvez utiliser une manette de commande et/ou le clavier pour jouer avec CyberSpeed.

Utilisation de la manette de commande

Pour utiliser une manette de commande, vous devez l'avoir étalonnée dans Windows 95. (Pour ce faire, reportez-vous à la page 24 de ce manuel).

Gauche - Faire tourner le vaisseau vers la gauche

Droite - Faire tourner le vaisseau vers la droite

Avancer - Pas de fonction

Reculer - Vue arrière

Le nombre de fonctions pouvant être réalisées par votre manette de commande dépend du nombre de boutons Feu que vous possédez. CyberSpeed reconnaît jusqu'à quatre boutons Feu :

Bouton Feu 1	Tirer avec votre arme courante.
Bouton Feu 2	Poussée
Bouton Feu 3	Sécurité missile
Bouton Feu 4	Turbo

Pour les autres fonctions, vous devez utiliser certaines des commandes du clavier décrites ci-dessous.

Commandes clavier

Fonction	Configuration A	Configuration B	Configuration C
Changer de piste	Tabulation	Tabulation	Tabulation
Tourner à gauche*	Curseur à gauche	Curseur à gauche	W
Tourner à droite*	Curseur à droite	Curseur à droite	X
Sécurité missile*	Espace	Maj	Espace
Feu*	Contrôle (Ctrl)	Espace	Entrée
Avancer*	Curseur en haut	Q	Maj
Reculer	Curseur en bas	W	Ctrl
Faire tourner	Retour arrière	Retour arrière	Retour arrière
Turbo Vitesse*	Entrée	Ctrl	Curseur en haut
Vue arrière*	Verr. Maj	Curseur en bas	Curseur en bas

* Peut être réalisée avec la manette de commande et ses boutons

Feu	Tirer avec votre arme courante
Avancer	Déplacer votre vaisseau vers l'avant (accélééré)
Reculer	Ralentir la vitesse de votre vaisseau. Si le vaisseau s'arrête, il va alors commencer à se déplacer vers l'arrière (inverse)
Tourner à gauche	Fait tourner votre vaisseau vers la gauche
Tourner à droite	Fait tourner votre vaisseau vers la droite
Changer de piste	Permet à votre vaisseau de changer de piste là où elles se rencontrent (raccourci?). Lorsque les deux flèches rouges apparaissent au centre de l'écran, appuyez sur le bouton pour changer de piste
Faire tourner	Fait tourner votre vaisseau et le place dans la direction opposée
Turbo	Vous donne un turbo vitesse temporaire
Vue arrière	Utilisé uniquement pour faire tomber une mine derrière vous. Pour faire tomber une mine, passez en mode vue arrière et faites feu

Autres commandes clavier

Pendant une course :

- P** Pause (affiche un menu d'options décrit ci-dessous).
- V** Passe de la vue extérieure (du vaisseau) à la vue intérieure.
- F2** Affiche le menu Paramètres (voir ci-dessous)
- ALT F4** Quitte le jeu et retourne à Windows 95.



Paramètres

Permet d'ajuster le niveau des graphiques et sons utilisés lors d'une course. Ces paramètres peuvent être enregistrés pour être utilisés par défaut pour les autres parties :

Son/pas de son

Active ou désactive les effets sonores.

Voix/pas de voix

Active ou désactive les voix dans le jeu.

Avec ciel/Sans ciel

Active ou désactive les graphiques représentant le ciel. Si vous trouvez que les courses sont lentes, essayez de désactiver le ciel pour améliorer la rapidité.

Basse/Moyenne/Haute Résolution

Choisissez Haute Résolution si votre machine est compatible. Ceci double la résolution des graphiques, qui apparaissent alors avec une meilleure définition. Si le jeu est lent, choisissez Basse Résolution.

Faisceau visible/invisible

Active ou désactive les graphiques du faisceau (qui apparaissent au-dessus de la piste).

Vous pouvez enregistrer les paramètres choisis en sélectionnant l'option Quitter. Pour retourner au menu initial, appuyez sur Echap.

ARMES

Votre vaisseau dispose de trois différents types d'armes standard. Elles sont toutes fournies par les organisateurs de la course si bien que chaque équipe bénéficie des mêmes capacités d'offensive.



Boules électriques - boules d'énergie électrique créées par la source de puissance du vaisseau. Elles ne sont pas guidées, mais une fois lancées, elles suivent la piste si bien qu'il est possible de tirer en arrondi ! Si trop de boules électriques sont tirées en même temps, le pistolet est en surchauffe et s'arrête jusqu'à ce qu'il ait refroidi. Les boules électriques n'ont une durée de vie que de quelques secondes, si bien qu'elles sont mieux adaptées pour des tirs proches. *Pour lancer une boule électrique, appuyez sur le bouton Feu.*



Missiles - chaque vaisseau dispose d'un maximum de 4 missiles. Un missile ne peut être lancé que si le système de guidage du missile est verrouillé sur les émissions Neutrino des moteurs d'un vaisseau devant. Une fois lancé, le missile se dirige vers le vaisseau cible. La durée de vie d'un missile est d'environ 20 secondes après le lancement. Les missiles explosent là où ils détectent un vaisseau à proximité. Ainsi, le vaisseau cible n'est pas toujours le vaisseau touché par le missile. Cependant, les pilotes seront soulagés d'apprendre que les missiles ne touchent jamais le vaisseau qui les a lancés ! Si un missile est verrouillé sur votre vaisseau, vous entendrez une alarme d'avertissement de missile. *Pour lancer un missile, appuyez sur le bouton Sécurité Missile. Lorsque la sécurité missile est accomplie, un diamant vert s'affiche sur le vaisseau cible. Appuyez alors sur Feu.*



Mines - chaque vaisseau dispose de 8 mini-mines désactivées. Chacune a une durée de vie de 30 à 40 secondes. Lorsqu'elles sont lâchées, elles flottent près de la piste et explosent lorsqu'un vaisseau s'approche. *Pour lâcher une mine, appuyez sur Bas (vue arrière) et maintenez-le enfoncé, puis appuyez sur Feu.*

SUPPLEMENTS

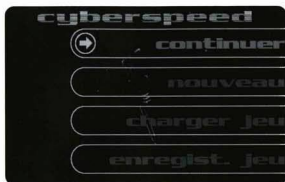
Les suppléments peuvent flotter autour de la piste pendant une course. Vous pouvez les collecter en dirigeant votre vaisseau vers eux. Les suppléments peuvent être utilisés par tous les concurrents de la course.

Il existe 4 types de supplément :

Missile	Donne au vaisseau un missile supplémentaire.
Mine	Donne au vaisseau une mine supplémentaire.
Turbo	Donne au vaisseau un turbo vitesse supplémentaire.
Bouclier	Renforce le bouclier et accroît la capacité de l'ensemble du bouclier pour le reste de la course.

APRES LA COURSE

Une fois la course terminée, les points et les temps de la course s'affichent. Le gagnant est affiché avec son temps total pour cette piste et tous les temps des autres pilotes sont affichés en fonction de leur position (en secondes). Ensuite, le tableau des points d'ensemble s'affiche. Vous retournez dans le menu principal ou (si vous êtes dans les trois premiers d'une course de tournoi) un nouveau menu s'affiche :



- | | |
|--------------------|---|
| Continuer | Continuer le jeu et passer à la course suivante. |
| Nouveau | Abandonner le tournoi actuel et recommencer depuis le menu principal. A ne sélectionner que si vous en êtes sûr ! |
| Charger | Charger un fichier de jeu enregistré auparavant. |
| Enregistrer | Enregistrer votre position actuelle dans un fichier de jeu. |

TRUCS ET ASTUCES POUR LES DEBUTANTS

“Quelle course ! Vous pouvez apprendre beaucoup des pilotes présents aujourd'hui. Inspirez-vous de l'analyse de la course suivante :

Les trois premiers pilotes se sont débrouillés pour éviter toute collision. Comme chacun sait, les collisions ralentissent les vaisseaux et abîment leurs boucliers.

Une fois encore, la perspicacité des pilotes expérimentés les a beaucoup aidé. Si seulement les débutants pouvaient apprendre à ne pas tout le temps garder le doigt sur la gâchette. Les pilotes ne devraient tirer que lorsque cela est vraiment nécessaire. Certains pilotes en ont payé de leur vie aujourd'hui.

Les débutants ont vite adopté la tactique d'utiliser des mines pour se défendre contre les missiles. Cependant, les pilotes les plus expérimentés aiment rendre la course un peu plus excitante en se débarrassant des mines et des missiles avec leurs boules électriques. Bien sûr, un vaisseau bien conduit en turbo devrait de toute façon pouvoir semer un missile !

Des pilotes ont perdu quelques points aujourd'hui à utiliser tout leur turbo trop vite. Un bon départ et une bonne arrivée sont essentiels pour progresser rapidement.”

SUPPORT TECHNIQUE

Si vous avez le moindre problème technique avec le logiciel, par exemple son non-fonctionnement, veuillez contracter notre Service Technique:

Adresse: Technical Services, Mindscape International Ltd, Priority House,
Charles Avenue, Maltings Park, Burgess Hill, West Sussex,
RH15 9PQ, England.

Téléphone: Depuis L'Angleterre : 01 444 239600
Depuis L'Étranger (code international: 44 1 444 239600

Fax: Depuis L'Angleterre : 01 444 248996
Depuis L'Étranger : (code international) 44 1 444 248996

Heures d'ouverture : De 9h à 13H et de 14H à 16H30 du lundi au vendredi, heure britannique.

Nous regrettons ne pouvoir vous proposer des conseils et astuces du jeu, étant donné que ce service ne traite que des problèmes techniques.

PARTICIPANTS

Conception du jeu

Andy 'Special AK' Kerridge
(et les grenades manuelles)

Chef d'équipe

Jonathan 'It works on my machine' Taylor

Programmation

Paul Gaze
Jonathan Taylor
Andy Kerridge
Paul Brooke

Conception artistique

Mark 'Snowey' Machin
Lee 'Ice Bun' Pullen
Adrian 'Potato' Crofts
Trevor 'Tre' Moore
Steve 'Godber' Leney
Nick 'Bolt Thrower' Tresadern

Musique, commentaires & effets sonores

Mark 'Skimpy' Knight

Voix

Steve Emery

Enregistrement de la musique & des commentaires

Ian Herron au
Studio 125, Burgess Hill, England.

Développement

Richard Leinfellner

Localisation & Installation

Carlo Boggio
Patrick Baroni

Conditionnement

Bill Duncan
Roger Harris

Commercialisation

Spencer Crossley
Claud Joris
James Morris

Manuel

Richard 'Hatter' Hewison

Contrôle qualité

Neil Soan
Mia 'Hot Chick' Garside
Darren Chapman
Richard Plumb
Adrian Wood-Jones
Matt Dean

Remerciements

Gav 'Render Wander' Moore
Jeff 'The Music Stays ON' Gamon
Geoff 'Nemesis' Shine

Conception originale

Andy Kerridge & Ian Faichnie

**Conçu & développé au Royaume-
Uni par Mindscape**

Mindscape präsentiert



"... wenn Sie wieder nicht in der Lotterie gewonnen haben, kann Worldscape Television Sie trösten. Schnallen Sie sich an und werden Sie Zeuge eines atemberaubenden Rennens der Giganten in CyberSpeed - nach dieser kurzen Pause ..."

*“Worldscape Television präsentiert ... Spannung ... High-Tech ...
Hochgeschwindigkeits-CyberSpeed! CyberSpeed ist der Motorsport der Zukunft.
Die Waffen sind echt, aber die widerstandsfähige Metallkonstruktion der Schiffe
und die Hochleistungsschilder schützen die Piloten. Die Sicherheit der Piloten steht an
erster Stelle. Denken Sie daran - die Schiffe sind nahezu unzerstörbar. Sie nicht. Nicht
zur Nachahmung zu Hause empfohlen!”*

INHALT

INSTALLATIONSANWEISUNGEN	44
Anweisungen zum Entfernen	44
STARTEN DES SPIELS	45
CYBERSPEED-HAUPTMENÜ	45
Rennen	45
Trainingslauf	46
Zeitfahren	46
Optionen	46
Laden des Spiels	46
Einstellungen	47
<i>Grafik</i>	47
<i>Sound</i>	47
<i>Auswahl Tasten</i>	47
<i>Härtegrad</i>	47
RENNEN MIT DEM SCHIFF	48
STRECKEN	49
SCHIFFE: TECHNISCHE DETAILS	50
3...2...1...LOS!	51
Schiffsteuerungen	52
Joystick-Steuerungen	52
Tastatursteuerungen	53
WAFFEN	56
POWER-UPS	57
NACH DEM RENNEN	58
Speichern	58
Laden	58
HINWEISE & TIPS FÜR ANFÄNGER	59
TECHNISCHE UNTERSTÜTZUNG	59
MITARBEIT	60

INSTALLATIONSANWEISUNGEN

CyberSpeed läuft nur unter Windows 95.

Schalten Sie Ihren PC ein, und laden Sie Windows 95. Legen Sie die CyberSpeed-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein. Auf dem CyberSpeed-Bildschirm befinden sich die Optionen Installieren und Beenden. Wählen Sie Installieren aus.

Sie können nun zwischen den folgenden Installationsoptionen wählen: Minimum, Kompakt oder Maximum. Bei der Minimum-Installation wird weniger Festplattenspeicher benötigt. Das Laden der einzelnen Bildschirme nimmt jedoch mehr Zeit in Anspruch. Die Maximum-Installation benötigt mehr Festplattenspeicher, lädt aber schneller. Die Kompakt-Installation stellt einen Kompromiß dar.

Wählen Sie eine der Installationsoptionen (Minimum, Kompakt oder Maximum) aus. Der Installationsprozeß beginnt. Eine Statusanzeige gibt den Status des Installationsvorgangs an.

Nach Beenden der Installation erscheint ein neues CyberSpeed-Fenster. Die Symbole CyberSpeed und Entfernen werden angelegt. Doppelklicken Sie zum Ausführen des Spiels auf das Symbol CyberSpeed. Das Spiel wird geladen.

Sie können CyberSpeed auch über die Windows95-Task-Leiste ausführen. Wählen Sie die Option für CyberSpeed aus Programme aus. Sie können auch Windows 95 ausführen, die CyberSpeed-CD in das CD-ROM-Laufwerk einlegen und auf dem CyberSpeed-Bildschirm Ausführen wählen.

CyberSpeed kann über die Tastatur oder mit einem Joystick gesteuert werden. Der Joystick muß zunächst in Windows 95 kalibriert werden. Öffnen Sie dazu die Systemsteuerung. Klicken Sie auf die Schaltfläche Start in der Task-Leiste, und wählen Sie Einstellungen und Systemsteuerung. Wählen Sie das Symbol für Joystick aus, und befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm, um Ihren Joystick zu kalibrieren. Der Joystick wird dann im Spiel automatisch festgestellt. Siehe Schiffsteuerungen für weitere Informationen.

Anweisungen zum Entfernen

Wählen Sie zum Löschen von CyberSpeed von der Festplatte mit der Task-Leiste die CyberSpeed-Option Entfernen. Diese Option steht auch zur Verfügung, wenn Sie die CyberSpeed-CD nach dem Laden von Windows 95 einlegen. Ein Bildschirm mit mehreren Optionen erscheint. Wählen Sie Entfernen.

Kurzfristige zusätzliche Informationen zu diesen Anweisungen finden Sie in der Datei

README auf Ihrer CyberSpeed-CD. Bei dieser Datei handelt es sich um eine ascii-Textdatei, die in Notepad oder Wordpad in Windows 95 gelesen werden kann.

STARTEN DES SPIELS

Doppelklicken Sie auf das CyberSpeed-Symbol, um das Spiel zu laden und auszuführen. Das Mindscape-Logo wird einige Sekunden lang eingeblendet. Danach folgt die CyberSpeed-Einführung. Wenn Sie die Einführung übergehen wollen (bzw. eingefügte Werbung oder weitere CyberSpeed-Bildschirme), müssen Sie die Leertaste drücken.



Sie können zwischen drei verschiedenen Spielen wählen.

Mit den ersten drei Optionen (Rennen, Trainingsl., Zeitfahren) können Sie die Art des Rennens für Ihren Piloten auswählen. Ausführliche Informationen über Rennen und Ihr Schiff finden Sie im Abschnitt 'Rennen mit dem Schiff'.

Rennen

Es handelt sich um einen Wettbewerb mit bis zu 10 Rennen und zusätzlichen Bonus-Rennen. Sie müssen einen Platz unter den ersten Drei erreichen, um sich für das nächste Rennen zu qualifizieren. Ist dies nicht der Fall, ist der Wettbewerb beendet. Wenn die ersten drei Rennen erfolgreich verlaufen, haben Sie die Möglichkeit, an einem Bonus-Rennen gegen eines der legendären 'Super-Schiffe' teilzunehmen. Bonus-Rennen finden dann nach jedem zweiten Lauf statt. Um sich für diese Rennen zu qualifizieren, müssen Sie mindestens ein Rennen seit dem letzten Bonus-Rennen gewonnen haben (Platz 1). In Bonus-Rennen erhalten Sie keine Wettbewerbspunkte. Geschickte Piloten, die alle Bonus-Rennen gewinnen, bekommen jedoch einen Überraschungspreis.

Der Pilot mit den meisten Punkten gewinnt den Wettbewerb. Im folgenden wird aufgeführt, wie viele Wettbewerbspunkte vergeben werden:

Position	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.
Punkte	9	6	4	3	2	1	0	0

Trainingslauf

Es handelt sich um ein Rennen gegen andere Piloten. Sie können nur eine Strecke aus bereits gefahrenen Rennen auswählen (d. h. Rennen, in denen Sie einen Platz unter den ersten Drei erreicht haben). Wenn Sie noch keine Rennen beendet haben, stehen nur die beiden ersten Strecken zur Verfügung.

Zeitfahren

Es handelt sich um Rennen mit zwei Piloten. Ähnlich wie bei den anderen Rennen können Sie ein Schiff und eine Rennstrecke wählen. Sie können nur eine Strecke aus bereits gefahrenen Rennen auswählen (d. h. Rennen, in denen Sie einen Platz unter den ersten Drei erreicht haben). Wenn Sie noch keine Rennen beendet haben, stehen nur die beiden ersten Strecken zur Verfügung.

Optionen

Im Menü Optionen können Sie die Spielweise und das Laden der gespeicherten Spiele ändern:

Laden

Mit dieser Option können Sie ein bereits gespeichertes Spiel laden. Wenn Sie CyberSpeed neu installiert haben, stehen keine gespeicherten Spieldateien zur Verfügung!

Einstellungen

Sie können die Einstellungen für Grafik, Sound, Härtegrad usw. ändern:

Grafik

Wenn CyberSpeed auf Ihrem Computer langsam läuft, können Sie die Grafik für Himmel, die Grafikauflösung insgesamt und die beim Rennen gezeigten Details anpassen. Wählen Sie die Kombination mit den optimalen Einstellungen für Ihren Computer. Wählen Sie Beenden, um die hier vorgenommenen Einstellungen zu speichern.

Sound

Das Spiel enthält Musik, Soundeffekte und Sprache. Die Musik kann nur abgespielt werden, wenn sich die CyberSpeed-CD beim Spiel im CD-ROM-Laufwerk befindet. Jede Option kann aktiviert oder deaktiviert werden. Wählen Sie Beenden, um die hier vorgenommenen Einstellungen zu speichern.

Auswahlkasten

CyberSpeed verfügt über drei Setup-Konfigurationen für Steuerung. Diese werden ausführlich im Abschnitt 'Schiffsteuerungen' unter RENNEN MIT DEM SCHIFF erklärt.

Härtegrad

Sie können zwischen zwei Härtegraden wählen. Anfänger sollten Normal auswählen und später zu Schwierig übergehen. Die gegnerischen Piloten im Modus Schwierig sind erfahrener. Außerdem verläuft die Rennstrecke in entgegengesetzter Richtung zu der Rennstrecke im Modus Normal!

Durch Drücken der Esc-Taste in einem beliebigen Menü kehren Sie zum Hauptmenü zurück. Drücken Sie zum Beenden des Spiels und Zurückkehren zu Windows 95 die Alt-Taste und die Funktionstaste F4.

RENNEN MIT DEM SCHIFF

Sie müssen bei jedem Rennen zunächst Ihr Schiff auswählen. Jedes Teilnehmerland bietet ein anderes spezielles Schiff an.



Jedes Schiff verfügt über vier Designattribute, die die Leistung beeinflussen. Diese werden rechts auf dem Bildschirm angezeigt. Die Attribute verfügen über Werte zwischen 1 und 10. Je höher der Wert, desto leistungsfähiger ist das Schiff (mit Ausnahme von Masse).

Schub Antriebskraft des Schiffes. Wie schnell kann das Schiff beschleunigen.

Masse Physische Masse des Schiffes. Je niedriger dieser Wert, desto leichter das Schiff.

Geschwindigkeit Höchstgeschwindigkeit des Schiffes.

Schild Abschirmkapazität des Schiffes.

Einige Attribute beeinflussen sich gegenseitig. Wenn Sie z. B. über ein Schiff mit einem hohen Wert für Schub verfügen, kann ein hoher Wert für Masse die Geschwindigkeit verlangsamen.

STRECKEN

In der Galaxie gibt es 10 verschiedene Rennstrecken. In den vergangenen Jahren wurden neue Strecken in größerer Entfernung zur Erde gebaut: in den Tiefen des Weltraums und bei weit entfernten Kolonien. Eine Strecke ist ein schleifenförmiger Kraftstrahl, mit dem weitere Kraftstrahlen verbunden sind. Vor allem die Hindernisstrecken sind äußerst schwierig!

Wenn Sie an einem Wettbewerb teilnehmen, wird die Strecke automatisch für Sie ausgewählt. Bei einem Trainingslauf oder einem Zeitfahren können Sie jedoch früher schon befahrene Strecken auswählen (wenn Sie einen Platz unter den ersten Drei erreicht haben). Wenn Sie noch kein Rennen beendet haben, stehen nur die ersten beiden Strecken zur Verfügung.



„Die geschickten und tapferen CyberSpeed-Piloten befinden sich nun in ihren Schiffen. Während Sie auf das Startsignal warten, konzentrieren sich ihre Gedanken bereits auf das bevorstehende Rennen. Dieser Sport verspricht Ruhm und Erfolg. Jeder Pilot versucht, zu gewinnen, aber nur die Besten werden Erfolg haben ... und die anderen zurücklassen. Nach einer kurzen Pause sind wir wieder zurück und übertragen das Rennen live - auf Worldscape Television...“

SCHIFFE: TECHNISCHE DETAILS



Jedes Schiff ist mit einem sichtbaren Kraftstrahl an die Strecke gebunden. Aus diesem Strahl erhält es auch seine Energie. Die für jedes Schiff zur Verfügung stehende Energie ist begrenzt. Der vorsichtige Umgang mit Ihren Ressourcen ist also wichtig. Die folgenden Schiffsfunktionen benötigen Energie:

- Halten des Schiffes auf dem Kraftstrahl.
- Starten der Maschinen.
- Generieren der Schilder, die das Schiff schützen.

Bei Kurven auf der Strecke schwingt das Schiff wie ein Pendel. Nimmt das Schiff die Kurve zu schnell, benötigt der Kraftstrahl mehr Energie, die von den Maschinen abgezogen wird. Das Schiff wird also langsamer. Wenn ein Schiff die Kurve eng fährt, wird der Kraftstrahl komprimiert und mehr Energie steht für die Maschinen zur Verfügung. Das Schiff wird also schneller.

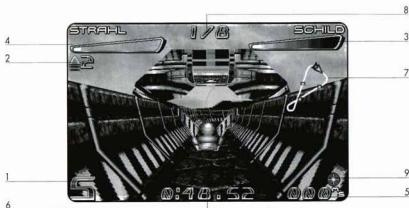
Wird das Schiff von einer Waffe getroffen, wird der Energieversorgung der Schilder Energie entzogen. Sinkt die Energieversorgung zu stark ab, wird Energie von den Maschinen zugeführt und das Schiff so verlangsamt. Ist die Energieversorgung der Schilder leer, wird die Energiezufuhr zu den Maschinen und Steuerungssystemen unterbrochen. Das Schiff verliert Stabilität, bis den Schildern wieder Energie zugeführt wird.

Jedes Schiff verfügt über zusätzliche Maschinenenergiezellen, die für eine temporäre Beschleunigung verwendet werden können. Mit Turbo und dem engen Fahren von Kurven können Sie die Schallmauer durchbrechen (die Schallgeschwindigkeit beträgt ca. 340 Meter/Sek.). Piloten sollten jedoch sparsam mit der Turbo-Funktion umgehen. Sobald die Zelle leer ist, ist Turbo nicht mehr verfügbar.

3...2...1...LOS!

Nach einem kurzen Countdown beginnt bereits das Rennen!

“Willkommen, CyberSpeed-Fans. Der Countdown für das heutige Rennen steht unmittelbar bevor. Die Piloten warten schon, die Strecke ist frei und die Motoren werden gestartet ... los geht's!”



- 1 Ihre aktuelle Position im Rennen
- 2 Anzahl der restlichen Turbo-Beschleunigungen
- 3 Schildstärke
- 4 Kraftstrahlebene
- 5 Ihre aktuelle Geschwindigkeit (Meter/Sek.)
- 6 Ihre aktuelle Rundenzeit
- 7 Streckenüberblick (Oranger Pfeil - Ihr Schiff; Grauer Pfeil - das Schiff auf der Position vor Ihrem Schiff)
- 8 Aktuelle Runden - Nummer sowie Runden insgesamt
- 9 Aktuelle Waffe (Plasma, Raketen, Minen)

Schiffsteuerungen

Die Steuerungen sind je nach Setup im Menü Optionen verschieden. Wenn Sie diese Einstellungen nicht geändert haben, verwendet CyberSpeed standardmäßig Setup A.

Sie können CyberSpeed mit einem Joystick und/oder über die Tastatur spielen.

Joystick-Steuerungen

Ihr Joystick muß zunächst in Windows 95 kalibriert werden. Öffnen Sie dazu die Windows 95-Systemsteuerung. Klicken Sie auf die Schaltfläche Start auf der Task-Leiste, und wählen Sie Einstellungen und Systemsteuerung. Wählen Sie das Symbol für Joystick, und befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm, um den Joystick zu kalibrieren. Der Joystick wird im Spiel automatisch festgestellt.

Links - Schiff nach links drehen

Rechts - Schiff nach rechts drehen

Vorwärts - Keine Funktion

Rückwärts - Rückansicht

Von der Anzahl der Knöpfe zum Feuern hängt ab, wie viele Funktionen Ihr Joystick ausführen kann. CyberSpeed unterstützt bis zu vier unabhängige Knöpfe zum Feuern:

Feuerknopf 1	Feuert die aktuelle Waffe ab
Feuerknopf 2	Schub
Feuerknopf 3	Raketensicherung
Feuerknopf 4	Turbo

Die meisten restlichen Funktionen müssen über die Tastatur gesteuert werden:

Tastatursteuerungen

Funktion	Setup A	Setup B	Setup C
Strecke wechseln	Tabulator	Tabulator	Tabulator
Nach links drehen*	Cursor nach links	Cursor nach links	Y
Nach rechts drehen*	Cursor nach rechts	Cursor nach rechts	X
Raketensicherung*	Leertaste	Umschalttaste	Leertaste
Feuern*	Steuerung (Strg)	Leertaste	Eingabetaste
Vorwärts*	Cursor nach oben	A	Umschalttaste
Rückwärts	Cursor nach unten	Y	Steuerung (Strg)
Schiff drehen	Rücktaste	Rücktaste	Rücktaste
Beschleunigen*	Eingabetaste	Steuerung (Strg)	Cursor nach oben
Rückansicht*	Feststelltaste	Cursor nach unten	Cursor nach unten

* Kann über Joystick und Schalflächen ausgeführt werden

- Feuern** Schießt die derzeitige Waffe ab.
- Vorwärts** Bewegt das Schiff vorwärts (Beschleunigen).
- Rückwärts** Verlangsamt die Geschwindigkeit des Schiffes. Nach Anhalten des Schiffes bewegt es sich rückwärts (Wenden).
- Nach links drehen** Dreht das Schiff nach links.
- Nach rechts drehen** Dreht das Schiff nach rechts.
- Strecke wechseln** Das Schiff kann bei Verbindungsstücken die Strecke wechseln (eine Abkürzung?). Wenn zwei rote Pfeile in der Mitte des Bildschirms erscheinen, drücken Sie diese Steuerung, um die Strecke zu wechseln.
- Schiff drehen** Dreht das Schiff in die entgegengesetzte Richtung.
- Beschleunigen** Beschleunigt das Schiff temporär.
- Rückansicht** Vor allem beim Abwerfen von Minen hinter dem Schiff nützlich. Schalten Sie zur Rückansicht um, und drücken Sie Feuern, um eine Mine abzuwerfen.

Weitere Tastatursteuerungen

Bei einem Rennen:

- P** Pause (zeigt ein Menü mit Optionen an - siehe unten).
- V** Wechselt zwischen Gesichtspunkt des Zuschauers (außerhalb des Schiffes) und des Rennfahrer (innerhalb des Schiffes).
- F2** Zeigt das Menü Einstellungen an (siehe unten)
- ALT F4** Beendet das Spiel und kehrt zu Windows 95 zurück.



Einstellungen

Sie können die Grafikauflösung und den Klang während eines Rennens anpassen. Sie können diese Einstellungen speichern und als Standardeinstellungen verwenden:

Sound ein/aus

Aktiviert bzw. deaktiviert die Soundeffekte.

Stimme ein/aus

Aktiviert bzw. deaktiviert die Sprache im Spiel.

Himmel ein/aus

Aktiviert bzw. deaktiviert die Grafik für Himmel. Sind die Rennen zu langsam, deaktivieren Sie die Grafik für Himmel. Dies erhöht eventuell die Geschwindigkeit des Spiels.

Niedrige/mittlere/hohe Auflösung

Versuchen Sie, das Spiel mit hoher Auflösung auszuführen. Dies verdoppelt die Grafikauflösung und läßt die Grafik schärfer erscheinen. Läuft das Spiel zu langsam, müssen Sie zu niedriger Auflösung wechseln.

Strahl ein/aus

Aktiviert bzw. deaktiviert die Grafik für den Kraftstrahl (der über der Strecke erscheint).

Sie können die hier vorgenommenen Einstellungen mit der Option Beenden speichern. Durch Drücken von Esc kehren Sie zum Ausgangsmenü zurück.

WAFFEN

Ihr Schiff verfügt über drei standardmäßig vorhandene Waffen. Sie werden von den Rennbehörden zur Verfügung gestellt, so daß jedes Team über die gleiche Angriffskapazität verfügt.



Die Energiequelle des Schiffs generiert elektrische Energiebälle. Diese können nicht gesteuert werden, folgen aber nach dem Abschießen der Strecke. Sie können also um Kurven schießen! Wenn zu viele Plasma-Kugeln gleichzeitig abgefeuert werden, überhitzt die Waffe und sperrt, bis sie abgekühlt ist. Plasma-Kugeln eignen sich am besten für nahe Ziele, da sie nur wenige Sekunden verwendet werden können.

Drücken Sie zum Abschießen einer Plasma-Kugel einfach auf Feuern.



Jedes Schiff kann über bis zu 4 Raketen verfügen. Eine Rakete kann nur abgeschossen werden, wenn das Raketensteuerungssystem auf die Neutrino-Emissionen der Maschinen des Schiffes vor Ihnen gerichtet ist. Nach dem Feuern richtet sich die Rakete auf das Ziel aus. Eine Rakete ist für ca. 20 Sekunden nach dem Abschießen aktiv. Raketen explodieren bei beliebigen Schiffen in der Nähe. Das Ziel ist also nicht immer das von der Rakete getroffene Schiff. Raketen richten sich aber nicht auf das Schiff aus, von dem sie abgefeuert wurden! Funktioniert eine Rakete nicht, hören Sie einen Warnton.

Klicken Sie zum Abschießen einer Rakete auf die Schaltfläche Raketensicherung. Ist die Rakete bereit, erscheint ein grüner Diamant über dem Zielschiff. Klicken Sie nun auf Feuern.



Jedes Schiff kann 8 Mini-Minen haben, von denen jede eine aktive Phase von 30 - 40 Sekunden hat. Nach dem Feuern schweben Sie neben der Strecke und explodieren, wenn ein Schiff in ihre Nähe kommt.

Drücken Sie zum Abwerfen einer Mine UNTEN (Rückansicht) und Feuern.

POWER-UPS

Power-Ups befinden sich während eines Rennens auf der Strecke. Das Schiff erhält diese Power-Ups, wenn es beim Rennen darauf trifft. Power-Ups können von allen Teilnehmern (vom Spieler oder vom Computer gesteuert) verwendet werden.

Es gibt 4 Arten von Power-Ups:

Rakete	Das Schiff erhält eine zusätzliche Rakete.
Mine	Das Schiff erhält eine zusätzliche Mine.
Turbo	Das Schiff erhält einen zusätzlichen Turbo-Beschleuniger.
Schild	Versorgt das Schild mit zusätzlicher Energie und verbessert die Leistung der Schilder für den Rest des Rennens.

NACH DEM RENNEN

Nach dem Rennen werden die Gesamtzahl an Punkten und die Rennzeiten eingeblendet. Für den Gewinner wird die Gesamtzeit für diese Strecke, für die weiteren Piloten der Abstand zur Bestzeit eingeblendet (in Sekunden). Danach wird die Gesamtpunktetabelle angezeigt. Sie kehren entweder zum Hauptmenü zurück, oder es wird ein neues Menü eingeblendet (bei einem Platz unter den ersten Drei).



- | | |
|------------------|---|
| Weiter | Setzt das Spiel mit dem nächsten Rennen fort. |
| Neu | Unterbricht das aktuelle Rennen und beginnt erneut beim Hauptmenü. Wählen Sie dies nur aus, wenn Sie sich ganz sicher sind! |
| Laden | Lädt eine bereits gespeicherte Spieledatei. |
| Speichern | Speichert die aktuelle Spielposition in einer gespeicherten Spieledatei. |

HINWEISE & TIPS FÜR ANFÄNGER

“Wow! Was für ein Rennen! Sie können von den Piloten eine Menge lernen. Warten Sie auf unsere Analyse des Rennens:

Mit dem taktischen Geschick dieser Piloten ist es möglich, das Ziel zu erreichen. Nur die Anfänger sollten endlich lernen, die Hände von den Waffen zu lassen. Piloten sollten nur im äußersten Notfall auf ein Schiff schießen. Vergeltungsmaßnahmen haben heute das Schicksal einiger Piloten auf der Strecke besiegelt.

Die drei besten Piloten haben außerdem Kollisionen vermieden. Wie unsere CyberSpeed-Fans wissen, verlangsamen Kollisionen die Schiffe und entziehen den Schildern Energie.

Anfänger verwenden die Minen gewöhnlich zur Verteidigung gegen Raketen. Erfahrene Piloten gestalten das Rennen interessanter, indem Sie die Minen und Raketen mit den Plasma-Kugeln unschädlich machen. Ein Schiff mit Turbo-Beschleunigung ist in jedem Fall schneller als eine Rakete!

Einige Piloten haben den Fehler gemacht, ihre Turbo-Beschleuniger zu bald zu verwenden und dadurch einige Punkte verloren. Ein guter Start und ein gutes Finale sind für den Erfolg eines Piloten am wichtigsten.”

TECHNISCHE UNTERSTÜTZUNG

Sollten Sie technische Schwierigkeiten mit dieser Software haben, etwa, daß das Programm abstürzt, wenden Sie sich bitte an unseren technischen Support:

Adresse: Technical Services, Mindscape International Ltd, Priority House,
Charles Avenue, Maltings Park, Burgess Hill, West Sussex,
RH15 9PQ, England.

Telefon: 00 44 1444 239600

Fax: 00 44 1444 248996

Geschäftsstunden: 9.30 bis 13.00 und 14.00 bis 16.30 (Westeuropäische Zeit) Montag bis Freitag. Leider können wir Ihnen nur technische Hinweise und keine Spielhilfen geben.

MITARBEIT

Spieldesign

Andy 'Special AK' Kerridge
(mit einem Koffer voller Handgranaten)

Leitung

Jonathan 'It works on my machine' Taylor

Programmierung

Paul Gaze
Jonathan Taylor
Andy Kerridge
Paul Brooke

Künstlerische Gestaltung

Mark 'Snowey' Machin
Lee 'Ice Bun' Pullen
Adrian 'Potato' Crofts
Trevor 'Tre' Moore
Steve 'Godber' Leney
Nick 'Bolt Thrower' Tresadern

Musik, Sprache & Soundeffekte

Mark 'Skimpy' Knight

Sprecher

Steve Emery

Musik- & Sprachaufnahmen

Ian Herron at
Studio 125, Burgess Hill, England.

Entwicklungsmanager

Richard Leinfellner

Lokalisierung & Installationsprogramm

Carlo Boggio
Patrick Baroni

Verpackung

Bill Duncan
Roger Harris

Marketing

Spencer Crossley
Claud Joris
James Morris

Handbuch

Richard 'Hatter' Hewison

Qualitätskontrolle

Neil Soane
Mia 'Hot Chick' Garside
Darren Chapman
Richard Plumb
Adrian Wood-Jones
Matt Dean

Unser besonderer Dank gilt:

Gav 'Render Wander' Moore
Jeff 'The Music Stays ON' Gamon
Geoff 'Nemesis' Shine

Originalidee

Andy Kerridge & Ian Faichnie

Design & Entwicklung in GB von Mindscape



PHOENIX HOUSE, CHURCH AVENUE,
MILTING: PARK, BURGESS HILL,
WEST SUSSEX, RH15 9TQ

© 1995 MindScape. All rights reserved.

M0260251