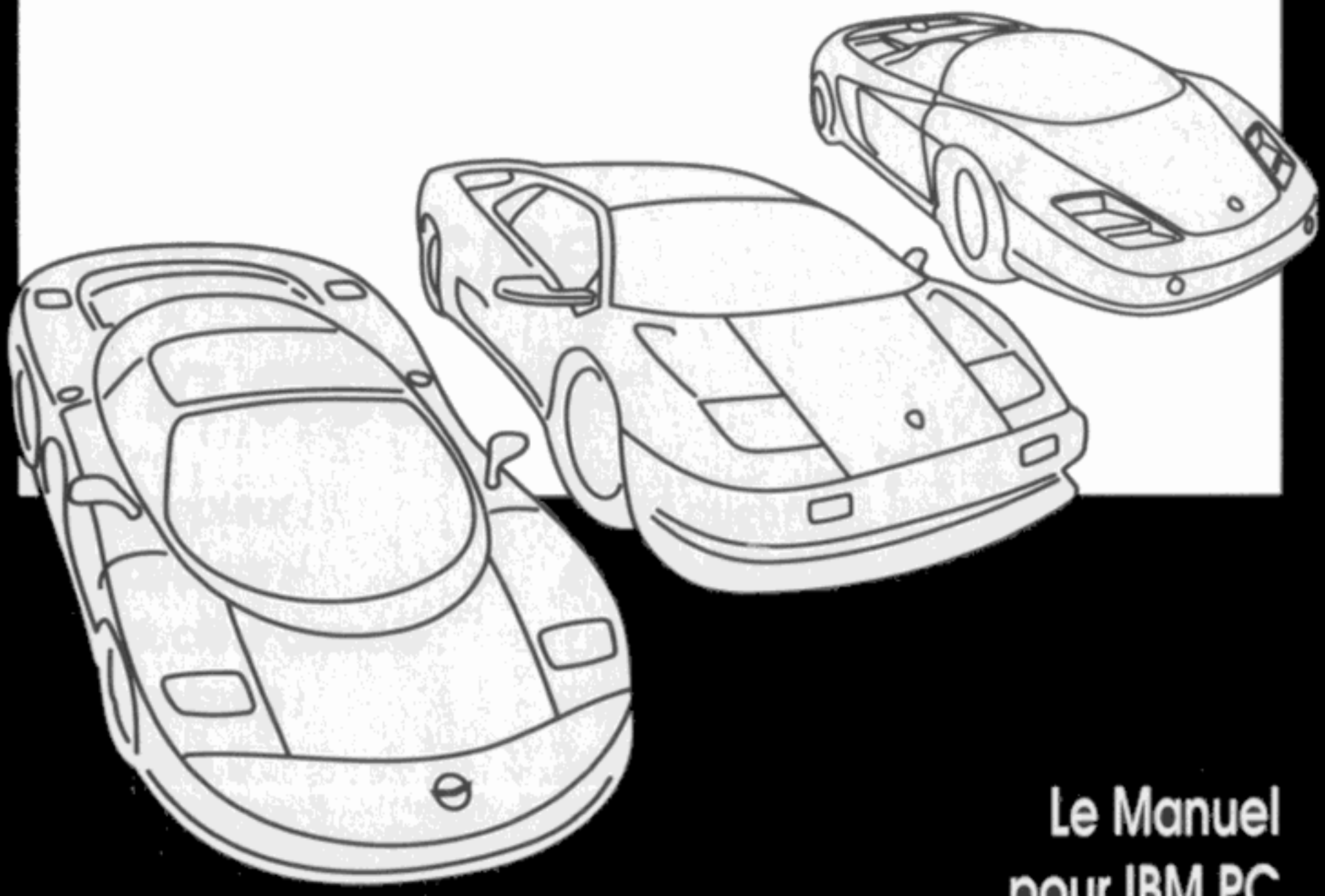
TripMaster

Préparé expressément pour vous

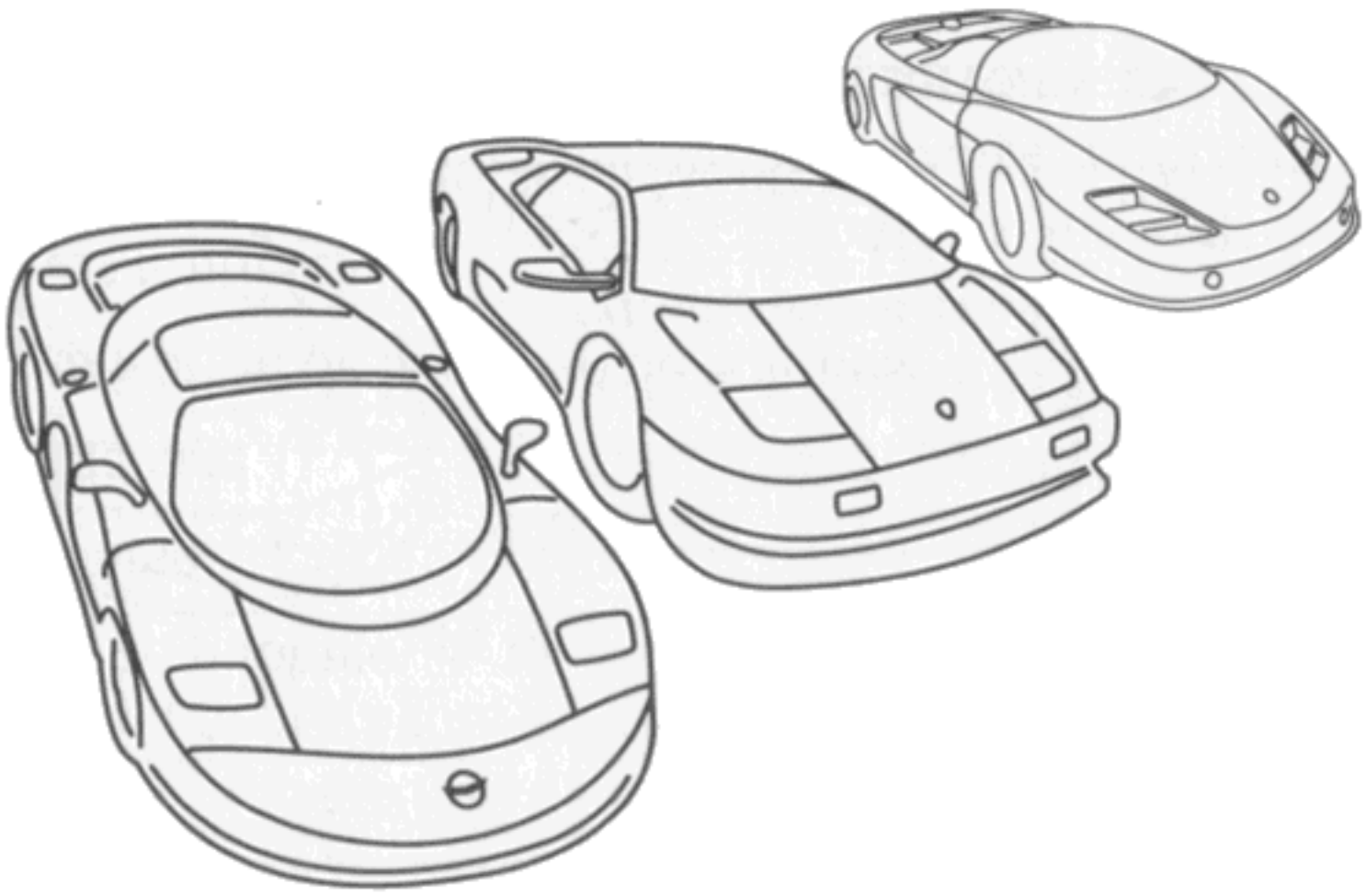


Le Manuel
pour IBM PC
et Tandy

Test Drive III
THE PASSION™

Accolade Automotive Association

Test Drive III
THE PASSION



Ont participé à la création :

Concepteur :	Tom Loughry
Producteur :	Sam Nelson
Producteur associé :	Cyndi Kirkpatrick
Graphiques :	Roseann Mitchell
Dessin 3 D :	Jeff Rianda, Tom Loughry
Paysage 3 D :	Tom Loughry, Cyndi Kirkpatrick, Tomi Quintana, Jerry Pape
Musique et effets sonores :	Russell Shiffer
Manuel :	Rick Barba
Essais :	Sam Nelson, Cyndi Kirkpatrick, Jeff Wagner, Pam Levins, Keith Orr

La Lamborghini™ Diablo™ de ce jeu est produite sous licence de Automobili Lamborghini S.p.A.

Toutes les marques et marques déposées sont produites sous licence de leurs propriétaires respectifs.

Table des matières

Introduction "Un progiciel de rêve" 1

Faites connaissance des voitures 2

Mise en route 10

- Matériel requis 10
- Sauvegarde 10
- Installation 11
- Configuration 12
- Programme Setup 12
- Démarrage de Test Drive III 13
- Commandes par clavier ou manette 14

Ecran principal de sélection 15

- Conducteur 16
- Voiture 17
- Parcours 17
- Disquette Jeu 17

Cop Quiz 18

La conduite 19

Poste de pilotage 20

La course 23

Réaffichage 26

Visualisation de la course de voitures 27

Cartes routières 29

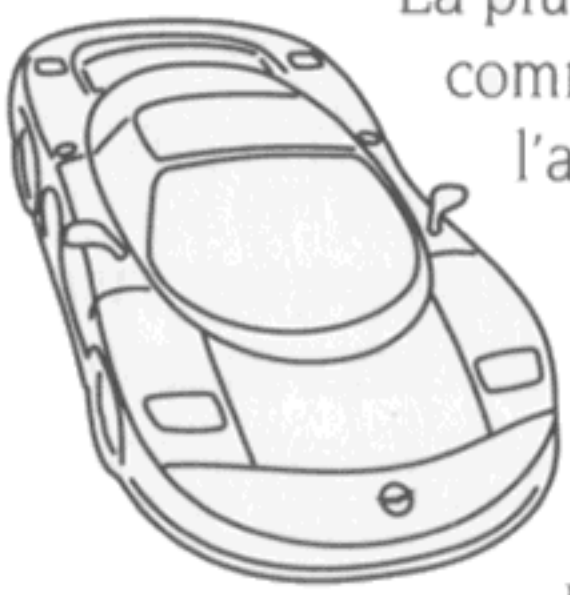
- **1** De Paso Robles à Monterey 31
- **2** De Monterey à San Luis Reservoir 32
- **3** De San Luis Reservoir à Merced 33
- **4** De Merced à Mariposa 34
- **5** De Mariposa au col de Tioga 35

En cas de problème 36

Secours "Numéro principal" 38

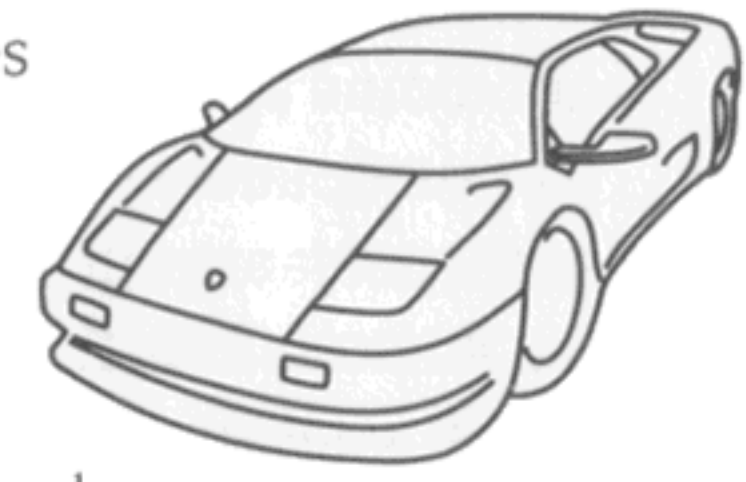
Introduction

"Un progiciel de rêve"



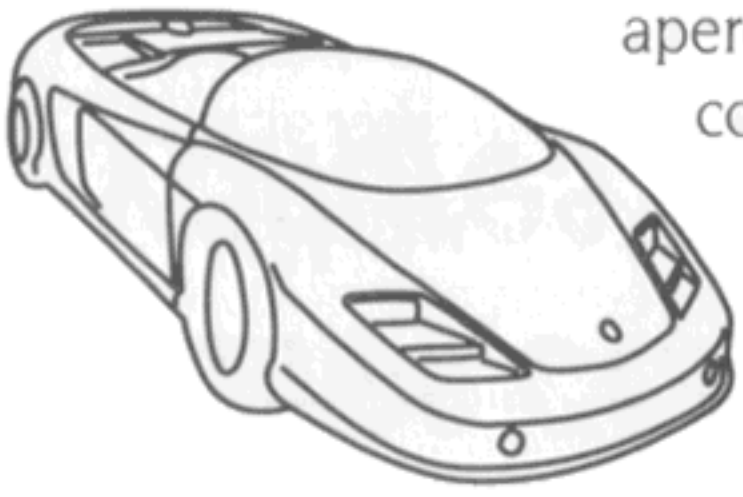
La plupart des conducteurs traversent la route, comme la poule du proverbe, pour aller de l'autre côté. Et, pour eux, une automobile n'est qu'un *moyen de transport*. Ils *font la navette*. On voit ça tous les jours : visages rébarbatifs dans des petites boîtes qui vont et viennent.

Et puis, il y a les autres. On ne les voit pas souvent car ils sont au loin, sur la route. Pour eux, conduire est une extase de visions rapides. Un flirt avec les anges. Bref, une passion. Conduire le bon jour, la bonne voiture, à la bonne vitesse -disons 280 km/h- sur les grandes autoroutes américaines peut être un pur rêve bleu.



Avec le **TripMaster**, vous détenez votre billet d'entrée pour la conduite de rêve. C'est votre passeport pour *Test Drive* III: *The passion*....une expérience de conduite comme vous n'en avez jamais vue sur ordinateur.

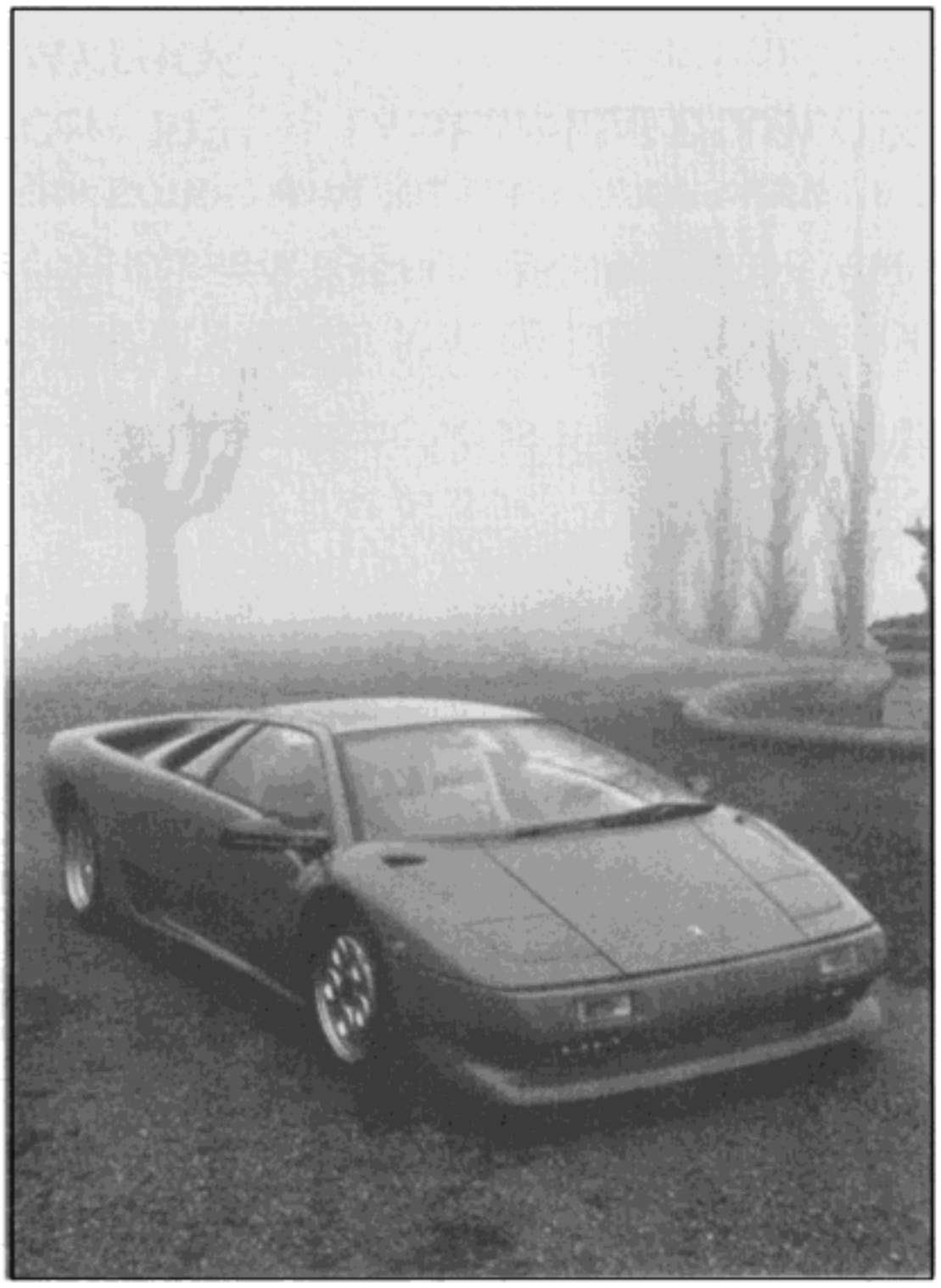
Lisez attentivement ce petit guide. Vous allez faire connaissance de trois voitures de rêve belles et bien réelles qui sont parmi les plus racées jamais conçues : la **Chevrolet Cerv III™**, la **Lamborghini DIABLO™** et la **Pininfarina MYTHOS™**. Ne soyez pas intimidé. Venez faire connaissance. Mais ne perdez pas votre temps en paroles inutiles. Ces petits bijoux vont vous *emmener*. Vous allez avoir aussi un aperçu du jeu, quelques leçons de conduite et des cartes routières pour vous guider parmi les paysages fantastiques de ce logiciel remarquable.



Bienvenue ! The Passion est vôtre.

Faites connaissance des voitures

Lamborghini DIABLO



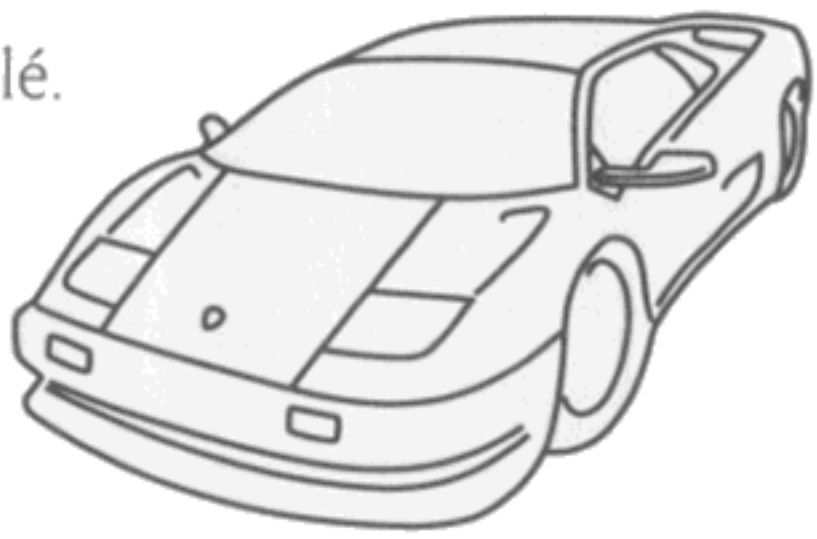
Les amoureux des voitures ont longtemps regardé la Lamborghini Countach avec ce profond effroi mêlé d'admiration que l'on réserve aux choses comme les tornades ou les volcans. Dans le monde automobile, la Countach est une légende - exotique, puissante avec une splendeur furieuse proche de la beauté naturelle. Les enthousiastes y voient une sorte de perfection. Pour beaucoup, cette voiture ne pouvait être reproduite, encore moins améliorée.

Puis vint la Diablo.

Incroyable ! Lamborghini a créé un animal automobile époustouflant qui arrive à faire de la Countach de l'histoire ancienne. Son nom, Diablo, vient d'un taureau de combat célèbre; elle a été accueillie par un tonnerre d'applaudissement. L'*Exotic Cars Quarterly* : "Le fait de s'y asseoir suffit, la Diablo dit tout ce qu'il faut... exotique,

puissante et oh ! si italienne. " Et *Road & Track* déclare que : "La voiture semble générer sa propre chaleur. Vous pouvez vous y réchauffer les mains. Touchez-la. Brûlante !".

Regardez la Diablo, la pureté des lignes de son toit d'acier, de ses pare-chocs et de ses portes en alliage d'aluminium. D'une main, caressez ses hanches larges et musclées campées bien bas sur des pneus Pirelli Pzero qui entourent ses roues en alliage coulé. Maintenant prenez votre pouls.



C'est un summum de haute technologie. La conception technique a été réalisée en Italie avec les ordinateurs CAO/FAO de Lamborghini en utilisant des techniques d'analyse aux éléments finis, et avec l'assistance puissante des superordinateurs de Chrysler de Highland Park au Michigan.

C'est d'accord, elle est belle. Mais parlons technique. Regardez sous le capot le V-12 rugissant en aluminium aux 48 soupapes. Deux (2) arbres à came par tête, 485 chevaux. Injection électronique. Direction à crémaillère. Et un système de contrôle de moteur digne de l'ère spatiale...un œil électronique sur chaque chose !

Comme la Countach, la Diablo a "l'avant" du V-12 à l'arrière, avec la transmission à "l'arrière" mais enfoncée vers l'avant dans la grande console du centre. La puissance est transmise à la boîte à 5 vitesses mais elle est tournée de 180 degrés en arrière vers le différentiel par un arbre qui passe par le carter.

Cette configuration inclut un coupleur visqueux dans la boîte à vitesses afin que si les roues arrière commencent à tourner dans le vide, le coupleur puisse envoyer 15 pour cent de la puissance par l'arbre de transmission en fibre de carbone en direction des roues avant. Normalement, ceci est appelé "quatre roues motrices" mais Lamborghini préfère

l'appellation "transmission visqueuse" afin que personne ne puisse confondre avec une quatre roues motrices tout terrain. (Comme si quelqu'un pouvait s'y méprendre !).

Bien sûr, le test de vraie grandeur est l'adhérence des pneus à la route. Les tests d'usine montrent que la Diablo passe de 0 à 100 km/h en 4,1 secondes et passe le kilomètre à vitesse constante en 20,8 secondes. Vitesse de pointe : 320 km/h.

A 200 000 dollars, c'est une voiture d'un coût raisonnable. Mais il n'en sort que 500 par an. Dépêchez-vous, elles partent vite.

Pininfarina Mythos



Pininfarina est un nom magique dans le monde de la conception automobile. Depuis 1953, les conceptions de Pininfarina ont dominé la production Ferrari, avec une série de voitures de rêve célèbres basées sur le thème de la Ferrari 12 cylindres. Maintenant ajoutez la Pininfarina Mythos à cette vénérable lignée. Cette passionnée de la route stupéfiante au museau rouge sang montre un lien visuel évident avec les grandes automobiles de courses Ferrari du passé et d'aujourd'hui.

Regardons la vérité en face : si la beauté pouvait tuer, Mythos serait coupable. Les critiques du monde automobile ont déversé un flot d'éloges sur cette fête visuelle stupéfiante que représente la Pininfarina.

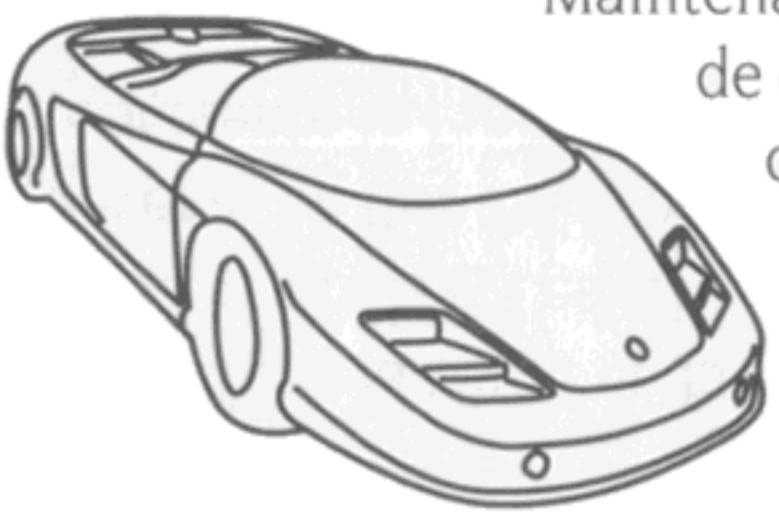
Le maintien bas et agressif, le style barchetta classique, la ligne homogène de la carrosserie s'harmonisent pour créer ce que *Road & Track* appelle "une somptueuse petite bête".

Une beauté, c'est sûr. Mais une beauté qui s'élance de 0 à 100 km/h en 6,2 secondes avec une vitesse maximum de 290 km/h.

Des bottes en caoutchouc conséquentes (245/40ZR-17 pour l'avant, 335/35ZR-17 pour l'arrière) la chaussent enveloppant ses roues en alliage coulé OZ Racing délicatement travaillées.

Des freins à disques ventilés disposent d'une assistance à dépression à l'arrière où la traction se transmet.

Le moteur monté au milieu est un monstre sûr de lui avec ses 12 cylindres à plat à 4 soupapes déplaçant 4942 centimètres cubes, suralimenté par le système à injection Bosch KE Jetronic. La carrosserie en fibre de carbone est posée sur un châssis d'acier tubulaire.



Maintenant, installez-vous. Serrez le harnais de course à 4 points. Il faut des bras de Tarzan pour déplacer les roues lorsque la voiture est à l'arrêt mais une fois en marche, tout devient parfait. Comme vous pouvez vous y attendre les trépidations du moteur situé juste derrière vous se répercutent dans votre cœur.

L'intérieur est simple, dans le style classique de barchetta de sport. Sièges baquet. Cuir rouge profond. Pas de gadgets ni d'étalage d'instruments digitaux. Juste des cadrans analogiques de couleur orange sur fond noir. Vous avez exactement ce que vous avez besoin de connaître, ni plus, ni moins.

Le levier de vitesse à l'extrémité arrondie jaillit de la console centrale. Tout près, se trouve un petit bouton très intéressant qui lève le spoiler arrière de 39,70 cm et le fait pivoter d'un angle de 12 degrés dans le flux d'air ; ce bouton permet aussi d'étendre un bec de métal sous le pare-chocs avant. Ces fonctions aérodynamiques sophistiquées réduisent la résistance aérodynamique totale de 50 pour cent. Ce qui signifie que, littéralement, il n'y a pas de roulis dans les tournants.

Pininfarina Mythos. Unique. Travaillée entièrement à la main. Expression d'une conception pure, sans compromis.

Prix : 2 516 250 dollars. Peut-être un peu plus si vous voulez une bonne radio.

Chevrolet CERV III



Peut-être êtes-vous un enthousiaste occasionnel de voitures. Vous flânez dans une exposition automobile et brusquement vous tombez en arrêt devant *cette* voiture. Une harmonie éblouissante de bleus, avec plus de techniques routières que n'importe quelle autre voiture au monde. Peut-être, désirez-vous vérifier les spécifications : éléments mécaniques informatisés, moteur médian transversal, 4 roues motrices, contrôle de direction sur quatre roues. Puis vous cherchez à situer ses lignes élégantes : italienne, allemande, peut-être.

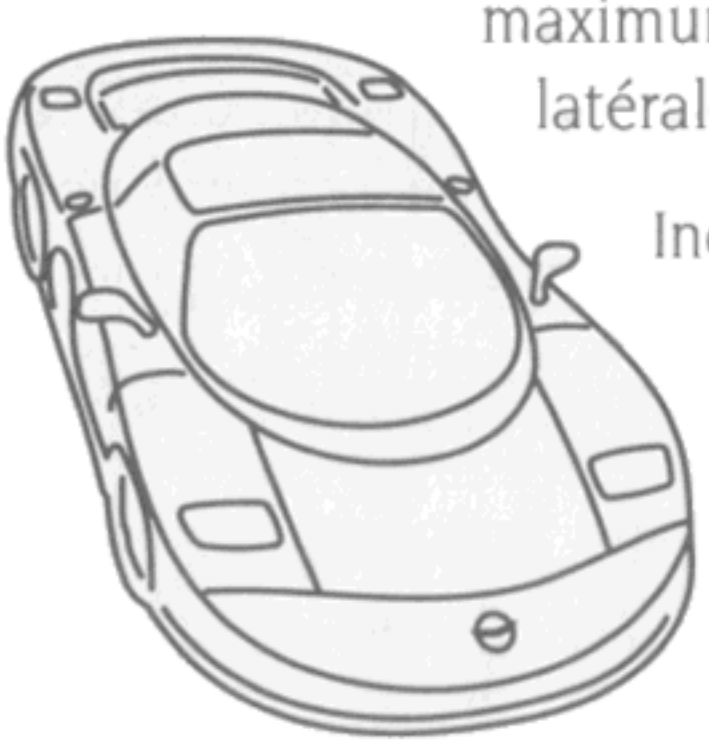
Non, *américaine*. *Chevrolet*.

Eh oui ! c'est une Chevy que vous miroitez ! C'est la CERV III. Si on veut être plus formel, c'est la Corporate Experimental Research Vehicle III, cousine de la Corvette, beaucoup plus connue. C'est l'exposition des dernières nouveautés techniques de Chevrolet.

La carrosserie est en fibre de carbone dans des combinaisons variées de Kevlar et de Nomex, avec une couche de finissage brillante en fibre de verre poli. Il y a aussi un renforcement en nid d'abeilles en aluminium et de nombreux conduits stylisés pour obtenir de l'air froid dedans et rejeter l'air chaud dehors. Et la CERV n'a pas une mais deux crémaillères de direction, celle habituelle pour les roues avant plus une plus petite crémaillère allant jusqu'à 9 degrés pour la direction des roues arrière.

Ce n'est que le début. Ce qui a commencé comme un ZR-1 V-8 à 32 soupapes et 4 arbres à came a été renforcé avec un turbo-chargeur Garret T3 à refroidissement intermédiaire d'où une puissance extraordinaire de 650 chevaux. Maintenant ajoutez une transmission automatique à six vitesses (réellement une double boîte à vitesses, couplant une Turbo Hydramatic 425 modifiée à 3 vitesses avec une boîte à deux vitesses spéciale) et ce que vous avez devant vous est 1700 kilos de vitesse bleue scintillante.

Examinez ces chiffres : 0-60 en 3,9 secondes. Vitesse maximum de 350 km/h. Accélération latérale de 1,1 g.



Incroyable !

Maintenant regardez l'intérieur futuriste. Sur une console centrale deux écrans clignotent : un est réservé au système de navigation ETAK, l'autre est un écran couleur pour l'analyse de divers paramètres allant des problèmes du moteur aux lectures de répartition de déviation et de couple.

Ceci nous mène vers un autre fait étonnant sur la CERV III : tous les éléments mécaniques -suspension active, direction, accélération, répartition de couple, transmission, etc. - sont interactifs. Un ordinateur monté à l'avant relie chaque unité aux autres. Vous avez en prime des pièces automobiles inhabituelles -gyroscopes de taux de déviation, capteurs optiques, transducteur et servomoteur de position de suspension. C'est une petite navette spatiale privée que vous avez.

Pourquoi tout ce matériel ?

En voici une raison. Vous êtes sur une route sèche et lisse. Vous prenez un virage difficile. La CERV III répond superbement. Soudain, vous passez sur une portion de route mouillée avec un coefficient de friction inférieur. Une voiture normale se déporte et l'arrière glisse sous vous. Dans la CERV III, vous ne sentez même pas la différence dans la façon de prendre les virages. Le système "analyse" le virage à effectuer, règle la direction et fait passer le couple sur l'axe arrière pour redresser le virage. Lorsque vous tournez le volant, cette voiture fait ce qu'elle est supposée faire, indépendamment des conditions.

Prix : environ 400 000 dollars.

Désolé, pas de remise !

Test Drive III
THE PASSION



Mise en route

Cette section est consacrée aux premisses de la mise en route : conditions requises pour le système, installation, sauvegarde des disquettes, lancement et protection contre la copie.

Matériel requis

Test Drive III: *The Passion* fonctionne sur tout IBM PC ou compatible disposant d'au moins 640 K de mémoire. Nous recommandons l'emploi d'un disque dur si vous en avez un mais vous pouvez jouer depuis trois disquettes de 5 1/4 pouces 360 K, deux disquettes de 3 1/2 pouces 720 K, une de 3 1/2 pouces 1,44 Mo ou une de 5 1/4 pouces 1,2 Mo. Le jeu peut être contrôlé par clavier ou manette.

Sauvegarde

Avant tout, vous devez sauvegarder votre copie originale *Test Drive* III: *The Passion*. Formatez le type et le nombre adéquats de disquettes vierges, étiquetez-les et copiez les disquettes du jeu sur vos disquettes de sauvegarde. (Pour la marche à suivre pour copier des disquettes, consultez le manuel d'utilisation du DOS.)

Si votre ordinateur a une unité de disque souple de haute capacité (5 1/4 pouces 1,2 Mo ou 3 1/2 pouces 1,44 Mo), vous pouvez copier *Test Drive* III: *The Passion* sur une seule disquette. Utilisez les commandes de copie DOS pour copier vos disquettes de jeu sur la disquette de haute densité formatée. Une fois que vous en avez terminé avec la sauvegarde des disquettes de distribution, rangez ces dernières en lieu sûr.

Installation

Vous pouvez exécuter *Test Drive* III: *The Passion* depuis un disque dur ou des disquettes. Nous vous conseillons encore d'installer le programme sur votre disque dur, si vous en avez un.

Installation de Test Drive III: The Passion sur votre disque dur :

1. Mettez en route l'ordinateur.
2. Insérez le DISQUE DE LANCEMENT (BOOT DISK) *Test Drive* III: *The Passion* dans l'unité **A** (ou **B**, si vous le désirez).
3. Tapez **A:** (ou **B:** si le disque est dans l'unité **B**) et appuyez sur **Entrée**.
4. Tapez **Install** et appuyez sur **Entrée**.
5. Une boîte de dialogue vous indique que *Test Drive* III: *The Passion* sera installé sur l'unité C, dans le répertoire **\TD3** et vous demande la confirmation **Y** (Oui) ou **N** (non).
   - Si c'est **Y**, allez au point 6 ci-dessous.
   - Si c'est **N**, vous devez taper une lettre d'unité (**C**, **D**, **E** ou **F**) ainsi qu'un nouveau nom de répertoire (par exemple, **\ACCOLADE\TD3**).
6. Suivez les directives affichées à l'écran en retirant et en réinsérant les disquettes lorsqu'on vous le demande.

> **Remarque :** N'installez PAS les fichiers de *Test Drive* III dans un répertoire contenant autre chose ; des conflits de noms de fichiers pourraient en résulter.



Configuration

La première fois que vous lancez *Test Drive* III, le programme vous demande de vérifier la configuration du système.

1. Vérifiez que le *mode graphique* présélectionné est correct en appuyant sur **Entrée** ou tapez le nombre correct donné près du mode graphique et appuyez sur **Entrée**. (*Test Drive* III reconnaît les cartes graphiques VGA/MCGA 256 couleurs, EGA 16 couleurs, Tandy Graphics 16 couleurs).
2. Vérifiez que la *possibilité audio* présélectionnée est correcte en appuyant sur **Entrée** ou tapez le nombre correct près du type de son et appuyez sur **Entrée**. (*Test Drive* III reconnaît la voix simple PC, Ad Lib, CMS, Sound Blasker, Roland MT-32/LSAPC et la triple voix Tandy).
3. Appuyez sur **Y** pour sauvegarder vos paramètres de configuration sur votre disquette ou votre disque dur. Si vous ne sauvegardez pas vos paramètres, vous devrez les entrer chaque fois que vous lancez le jeu.

Programme Setup

Vous pouvez taper **Setup** à l'indicatif **A>** (ou **B>**, **C>**, etc.) pour changer les paramètres de configuration. Après avoir lu la première boîte d'introduction affichée sur l'écran, appuyez sur **C** pour continuer. Effectuez votre sélection de *mode graphique* et de *type de son* en appuyant sur la ou les lettres qui conviennent comme indiqué sur l'écran. Votre choix est affiché pour que vous l'examiniez. S'il est correct, tapez **Y**. S'il est incorrect, tapez **N** et revenez au début de la marche à suivre de changement de configuration. Appuyez sur **Echappement** pour sortir du programme Setup et retourner sous DOS.

Démarrage de Test Drive III

Si vous avez un disque dur :

1 Mettez en marche l'ordinateur.

2 A l'indicatif **C>**, tapez **cd \td3** et appuyez sur **Entrée**.

3 Tapez **td3** et appuyez sur **Entrée**.

Si vous avez une seule unité de disquette :

1 Insérez votre disquette DOS dans l'unité **A** et mettez en marche l'ordinateur.

2 A l'indicatif **A>**, enlevez votre disquette DOS et insérez le DISQUE DE LANCEMENT (BOOT DISK) dans l'unité **A**.

3 Tapez **td3** et appuyez sur **Entrée**.

4 Insérez les disquettes supplémentaires (soit PROGRAM DISK ou PLAY DISK) lorsque le système vous le demande.

Si vous avez deux unités de disquette :

1 Insérez votre disquette DOS dans l'unité **A** et mettez en marche l'ordinateur.

2 A l'indicatif **A>**, enlevez votre disquette DOS et insérez le DISQUE DE LANCEMENT (BOOT DISK) dans l'unité **A**.

3 Si vous utilisez trois disquettes de 5 1/4 pouces, remplacez le BOOT DISK par la disquette PROGRAM DISK lorsque le système le demande. Sinon, allez tout de suite au point 4.

4 Insérez PLAY DISK convenant à votre système dans l'unité **B**.

5 Tapez **td3** et appuyez sur **Entrée**.

Test Drive III
THE PASSION



Si vous avez une seule unité de disquette haute capacité :

1 Mettez en marche l'ordinateur.

2 Insérez la disquette *Test Drive* III dans l'unité.

3 A l'indicatif **A>**, tapez **td3** et appuyez sur **Entrée**.

> **Remarque :** Ne protégez pas Play Disk contre l'écriture car *Test Drive* III l'utilise pour le suivi des résultats du jeu.

Commandes par clavier ou manette

Le jeu se contrôle soit avec le clavier soit avec une manette. Dans ce dernier cas, les utilisateurs doivent aussi utiliser le clavier pour choisir certaines options. **Ce manuel est consacré plus particulièrement aux commandes par clavier**. Pour obtenir les renseignements équivalents pour les commandes par manette, consultez les sections suivantes :

Si vous utilisez le clavier :

Appuyez sur les **touches à flèche du clavier numérique** pour contraster diverses options du jeu. Appuyez sur **Entrée** pour sélectionner un article contrasté.

Si vous utilisez la manette :

Bougez la manette pour contraster diverses options du jeu. Appuyez sur le bouton de **déclenchement** pour sélectionner un article contrasté.

Etalonnage de la manette

Il suffit de taper **Ctrl-J**. *Test Drive* III étalonne automatiquement la manette. **Veillez à ce que votre manette soit bien centrée lorsque vous tapez Ctrl-J**. Sinon, l'étalonnage automatique peut être incorrect.

Ecran principal de sélection

Depuis cet écran, vous effectuez vos choix de base comme votre voiture, votre niveau, vos adversaires et votre parcours. Utilisez les **touches à flèche** pour déplacer d'option en option la boîte de contraste clignotante. Pour sélectionner une option contrastée, appuyez sur **Entrée**.

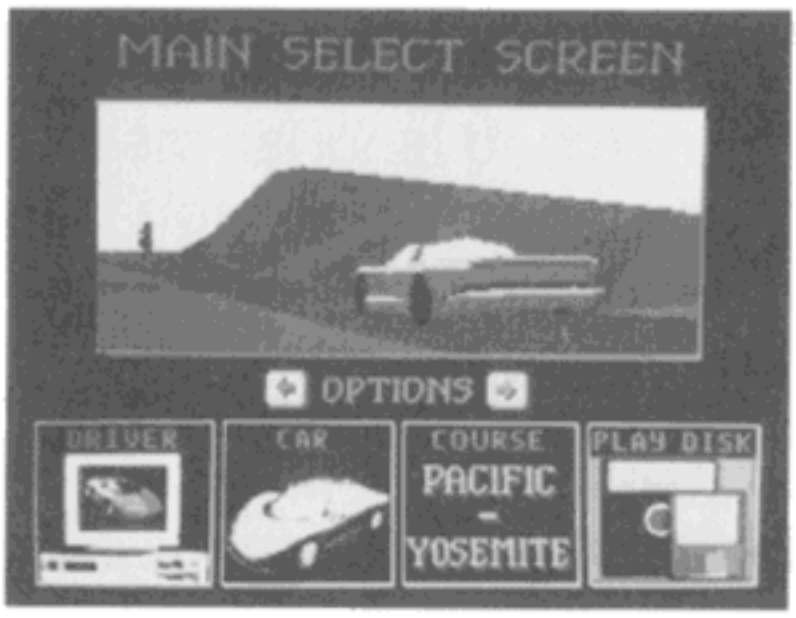


Figure 1. Ecran principal de sélection

La version informatisée de la voiture sélectionnée tourne alors avec élégance dans la boîte supérieure. Pour commencer une course, appuyez sur **Entrée** lorsque la boîte est contrastée. Les quatre options en bas de l'écran sont :



Conducteur (Driver)

L'option Conducteur vous permet de choisir votre niveau et le type de votre adversaire.

Niveau (Skill Level)

Vous pouvez choisir entre neuf (9) niveaux : plus le chiffre est *élevé*, plus la difficulté est *grande*. Veuillez noter qu'aux niveaux 1, 2 et 3 vous avez le passage automatique des vitesses sur toutes les voitures.

Pour choisir un niveau, appuyez seulement sur le chiffre du clavier (de **1** à **9**) qui correspond au niveau désiré. (Vous pouvez aussi appuyer sur les touches **haut** et **bas** pour changer les niveaux.) Puis appuyez sur **Entrée** pour sélectionner.

> **Remarque :** Les niveaux changent beaucoup d'aspects de *Test Drive* III. Cependant, il suffit de dire que le trafic automatisé est plus agressif et plus rapide lorsque le niveau est plus élevé. Le niveau a aussi une influence sur le risque de dégâts pour la voiture.

Type d'adversaire (Opponent Type)

Vous pouvez courir contre l'ordinateur (deux (2) voitures exotiques contrôlées), contre l'horloge ou contre d'autres joueurs pouvant aller jusqu'à trois (3). Utilisez les **touches à flèche** pour passer au type d'adversaire désiré, puis appuyez sur **Entrée** pour le sélectionner.

Lorsque vous courez contre d'autres joueurs, le système indique quand c'est à leur tour de jouer. Tous les joueurs conduisent le même type de voiture et sont au même niveau.

Voiture (Car)

Choisissez la CERV III, la Mythos ou la Diablo. Pour passer d'une voiture à une autre, utilisez les **touches haut** et **bas**. Vous pouvez lire les spécifications techniques de chaque voiture : pour faire défiler le texte plus rapidement, appuyez sur la touche **Page suivante** et tenez-la enfoncée. Pour faire défiler le texte précédent, appuyez sur la touche **Page précédente** et tenez-la enfoncée.

Lorsque la voiture que vous désirez choisir est sur l'écran, appuyez sur **Entrée**. Pour en savoir plus sur ces merveilleuses voitures, consultez la section **Faites connaissance des voitures** aux pages 2 à 9.

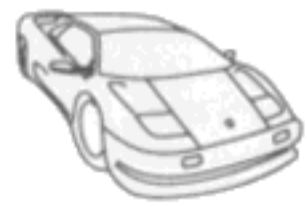
Parcours (Course)

La disquette Master Play contient le parcours "Pacifique-Yosemite" vous permettant de conduire de l'océan Pacifique au parc national du Yosemite en Californie. Ce parcours est divisé en 5 sections : de Paso Robles à Monterey, de Monterey à San Luis Reservoir, de San Luis Reservoir à Merced, de Merced à Mariposa et finalement de Mariposa au col de Tioga (Tioga Pass) situé dans le parc national du Yosemite. D'autres parcours et d'autres voitures seront offerts sous peu.

Disquette de Jeu (Play Disk)

Si vous disposez de plus d'une unité, cette option vous permet de désigner une unité séparée pour la disquette Jeu (Play Disk) du *Test Drive* III appropriée à votre système. Au message **Sélectionnez l'unité pour la disquette Jeu (Select PLAY DISK Drive)**, tapez la lettre de l'unité (de **A** à **F**) dans laquelle vous avez inséré votre disquette Jeu (Play Disk) et appuyez sur **Entrée**. Un catalogue s'affiche montrant les voitures et les parcours qui se trouvent sur l'unité sélectionnée.

Test Drive III
THE PASSION



Questionnaire de copie (Cop Quiz) - niveau 1

Test Drive III: *The Passion* utilise le "Questionnaire de copie (Cop Quiz)" et un disque codeur comme protection contre la copie. Lorsque le Questionnaire de copie apparaît, l'écran affiche quatre éléments dans une boîte rectangulaire (deux clés et deux mots) et une boîte située en dessous pour les entrées.

1. Faites correspondre la PREMIERE CLE de l'écran avec la même clé de l'anneau extérieur du disque codeur.
2. Faites correspondre la SECONDE CLE de l'écran avec la même clé de l'anneau du milieu du disque codeur.
3. Tournez l'anneau du milieu pour que la SECONDE'CLE s'aligne sous la PREMIERE CLE.
4. Faites correspondre le PREMIER MOT (le plus à gauche) de l'écran avec le même mot situé sur le *bord* de l'anneau intérieur du disque codeur.
5. Tournez l'anneau intérieur pour que le PREMIER MOT s'aligne sous les deux CLES qui déjà correspondent et sont alignées.
6. Recherchez le SECOND MOT sur l'écran et faites-le correspondre avec le même mot situé à l'intérieur de l'anneau principal.

> **Remarque :** Ce SECOND MOT ne se trouve pas nécessairement sous les trois (3) autres articles que vous avez alignés sur le disque codeur. **Regardez tout autour de l'anneau intérieur.**

7. Il y a un NOMBRE dans la fenêtre de l'anneau intérieur juste au-dessus du SECOND MOT.

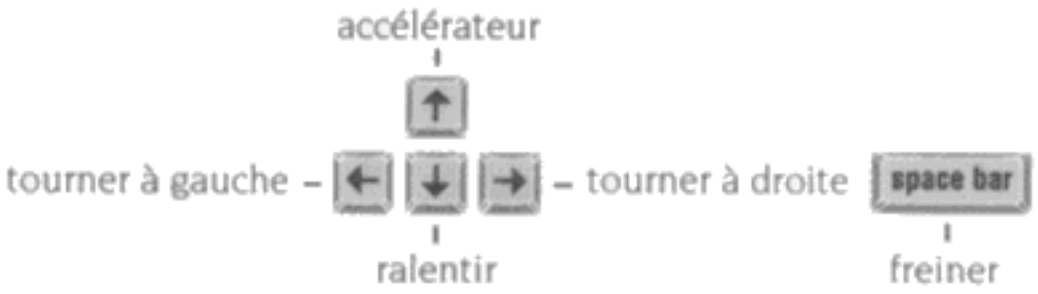
8 Tapez ce NOMBRE et appuyez sur **Entrée**. Le jeu peut maintenant continuer.

Si vous n'arrivez pas à répondre au questionnaire de copie, vous pouvez jouer pendant 120 secondes palpitantes avec une voiture après quoi vous êtes renvoyé au menu principal de sélection.

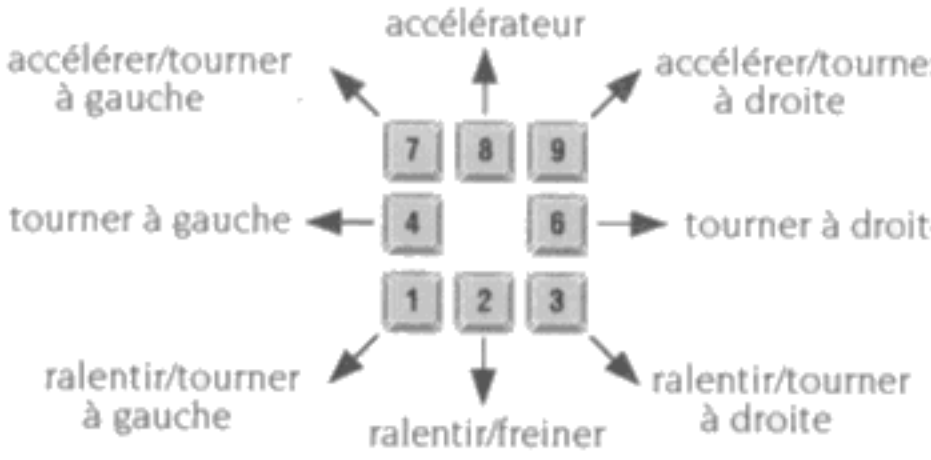
La conduite

Pour conduire *Test Drive* III, vous pouvez utiliser soit une manette soit le clavier de la façon suivante :

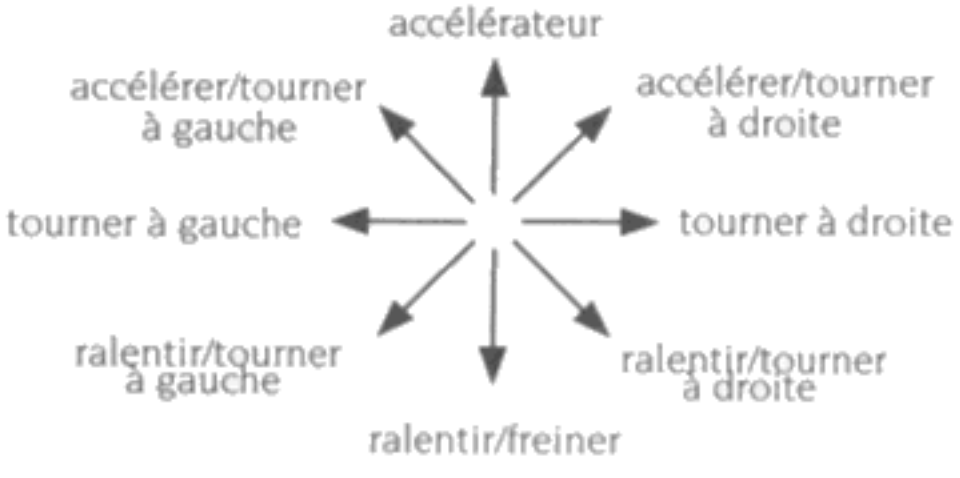
Touches à flèche



Clavier numérique



Manette





Commandes au clavier

Une liste des commandes au clavier commode et complète est incluse dans le jeu. Consultez-la si nécessaire.

Changement des vitesses

Pour changer de vitesse, accélérez ou ralentissez jusqu'à ce que vous soyez prêt à changer de vitesse, appuyez alors sur **A** pour monter les vitesses et sur **Z** pour rétrograder (avec la manette, poussez vers l'avant et appuyez sur le bouton de **déclenchement** pour monter les vitesses ; tirez vers l'arrière et appuyez sur le bouton de **déclenchement** pour rétrograder).

Poste de pilotage

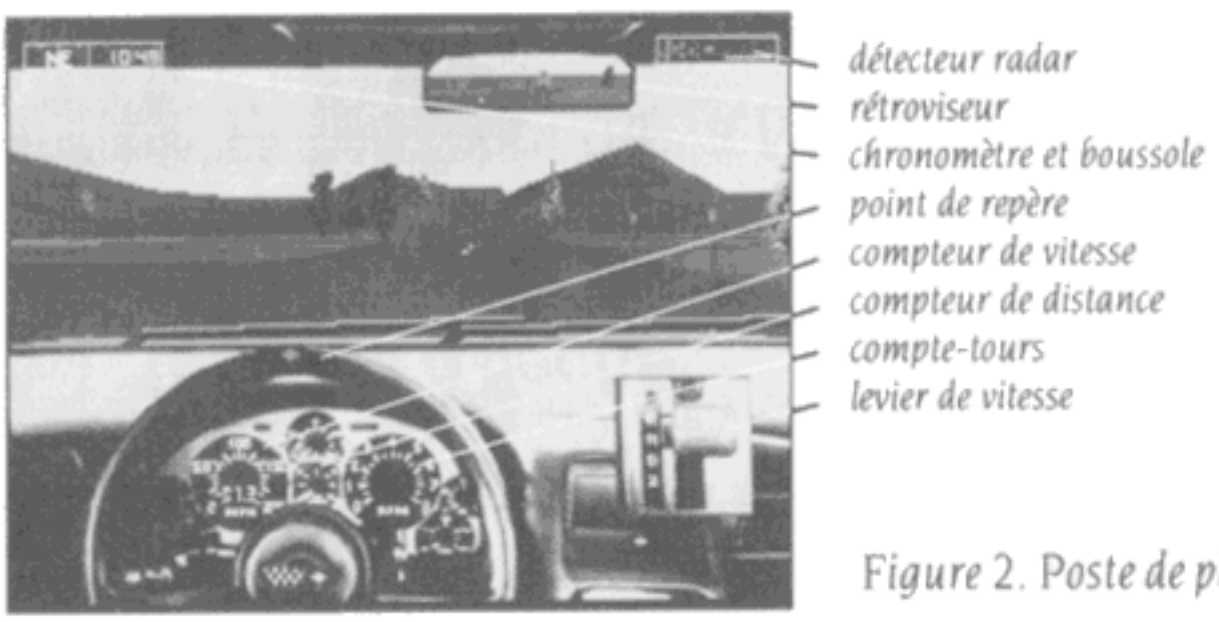


Figure 2. Poste de pilotage

Remarque : Ceci est le poste de pilotage du CERV III. *Les postes de pilotage varient suivant les véhicules. Par exemple, dans la* CERV III *ci-dessus, le compte-tours est à droite, le compteur de vitesse est à gauche. Mais la Mythos a une disposition inverse.*

Compte-tours

Important indicateur de vitesse sur le tableau de bord de tout véhicule de performance. Il enregistre les tours par minute (TPM) en milliers pour votre arbre de transmission. Plus le nombre est élevé, plus votre moteur travaille. Si vous le poussez trop ou si vous le poussez en "zone rouge" (c'est-à-dire si vous poussez l'aiguille du compteur dans la zone rouge

de l'indicateur) vous risquez d'endommager votre moteur (réservé aux niveaux 4 et au-dessus).

Compteur de vitesse

L'indicateur qui fait vibrer. Qu'il tourne ! Pour les voitures européennes, il donne la vitesse en km/h (kilomètres par heure). Pour mémoire, un km/h est égal à 0,62 ml/h (mile par heure).

Remarque : Consultez la table de conversion très commode qui convertit les km/h en ml/h (mile par heure) sur la **Table de commande du clavier**.

Volant de direction

Tournez à gauche ou à droite. (Consultez les illustrations du clavier et de la manette de la section **La conduite**, page 9.) Il est prudent de garder un œil sur le point de repère (le symbole est différent pour chaque voiture) en haut du volant. Lorsque vous conduisez, ce repère indique votre décalage par rapport au centre.

Remarque : Si vous abîmez l'alignement de vos roues, le point de repère peut avoir besoin d'être décalé par rapport au centre pour que vous puissiez rouler en ligne droite.

Centrage du volant

Le volant de direction se centre automatiquement lorsque vous conduisez. Vous pouvez activer ou désactiver la fonction de centrage automatique en appuyant sur **C**. Le fait d'appuyer sur la **touche gauche** et la **touche droite** en même temps centre le volant, que la fonction de centrage automatique soit activée ou non.



Levier de vitesse

Pour afficher ou supprimer l'affichage de votre changement de vitesse, appuyez sur **D**. Si l'affichage n'est pas activé (OFF), le changement de vitesse n'apparaît que très brièvement lorsque vous changez de vitesse.

Compteur de distance

Situé dans votre indicateur de vitesse, le compteur de distance donne la distance totale parcourue dans une section donnée.

Chronomètre et boussole

Votre chronomètre est situé au sommet gauche du poste de pilotage. Il indique la durée du parcours pour chaque section.

En haut à gauche du poste de pilotage, se trouve la boussole. Elle est très utile avec les cartes... particulièrement lorsque vous êtes perdu.

Détecteur de radar

Echappez à la loi avec cet appareil pratique situé sur le pare-soleil dans le coin supérieur droit du poste de pilotage. Si la lumière clignote *et* si un signal sonore se fait entendre (bip), ralentissez jusqu'à la limite de vitesse autorisée car tout près de vous se cache votre pire ennemi : la police avec son énorme complexe de supériorité.

Rétroviseur

Surveillez-le bien. Spécialement aux niveaux élevés, surveillez les adversaires et les flics. Pour l'activer ou le désactiver (ON/OFF), appuyez sur **R**.

> **Remarque :** Le fait de désactiver le rétroviseur peut aider à accélérer le jeu si vous utilisez un AT 8 MHz.

La course

Points de contrôle

Comme indiqué précédemment, le parcours d'origine du *Test Drive* III ("Du Pacifique au Yosemite") est divisé en cinq (5) sections. Chaque fois que vous avez terminé une section, vous allez à un "point de contrôle" -une reproduction de la destination de cette section ainsi qu'une feuille de marque qui affiche ce que vous avez fait dans cette section et met à jour vos performances générales du parcours. Vous obtenez aussi des informations pour établir une comparaison avec tous les autres concurrents de la course.

> **Remarque :** Les nouveaux enregistrements apparaissent en rouge sur la feuille de marque. Cette dernière donne aussi la liste des parcours disponibles dans la section suivante.

Gains et pertes

Comme les parcours à l'intérieur de chaque section ont des distances différentes, la victoire en fin de course (contre l'ordinateur ou des adversaires) est donnée par le nombre total de points et non par les temps comparés. La clé, bien sûr, est de conduire du départ à la fin du parcours choisi aussi vite que possible. Lorsque vous faites la course contre la montre, vous êtes opposé aux records enregistrés pour cette section.

Le niveau du jeu est pris en compte pour les totaux de points. Plus le niveau choisi est élevé, plus vous pouvez gagner de points pour une section donnée.

Si vous détruisez toutes vos voitures, c'est fini. Le point de contrôle et la feuille de marque sont affichés pour la section



dans laquelle vous conduisiez lorsque vous avez perdu votre dernière voiture. Vous êtes alors renvoyé à l'écran principal de sélection.

Voitures supplémentaires

Vous commencez avec cinq (5) voitures et vous avez droit à deux (2) voitures supplémentaires à chaque point de contrôle. Vous perdez une voiture chaque fois que vous avez un accident. Pour activer une nouvelle voiture après un accident, appuyez sur la **barre d'espacement** ou sur **Entrée** (ou sur le **bouton de déclenchement** de la manette).

L'ordinateur comme adversaire

Lorsque vous jouez contre l'ordinateur, vous conduisez contre deux voitures de collection contrôlées par ordinateur. Vos adversaires et vous serez sur la route en même temps. Où seront-ils ? Vous les verrez au départ... et si vous êtes plus rapide, vos adversaires seront derrière vous ... quelque part. Prennent-ils la même route que vous ? Qui sait ? Désolé, mais vous n'avez pas de détecteur qui permet de tricher et qui vous montre où l'ennemi se trouve. Le jeu reproduit les conditions de la vie réelle.

Essence

Le *Test Drive* III suppose que vous avez un certain niveau de connaissance de la conduite automobile *c'est-à-dire* qu'étant capable d'être derrière le volant d'un prototype de recherche technique, vous savez que les voitures ont besoin d'*essence* de temps en temps. Aussi, nous ne vous faisons pas arrêter aux stations service. Nous supposons que vous le feriez de vous même.

Donc, vous avez de l'essence en quantité illimitée. Pas besoin de s'en occuper ! Contentez-vous de conduire !

Collision

Percuter des objets comme des murs, des ponts, des granges, des trains, d'autres voitures, etc. n'est jamais très bon pour une automobile. Sauter une falaise ou atterrir dans l'eau non plus. Aussi pour se conformer à ce grand principe de la réalité, *Test Drive* III vous enlève une de vos voitures chaque fois que vous percutez quelque chose de gros et de dur.

Mais, c'est un *jeu* aussi. Pour cela, après une collision, *Test Drive* III vous octroie gracieusement une invulnérabilité pendant un bref instant. Ceci vous permet de conduire sans souci, s'il vous reste des voitures bien sûr. Notez que même en imagination, l'eau est une surface sans force de friction.

Dégâts

Levez le pied de l'accélérateur un peu avant d'attaquer la prochaine montée. Ces automobiles peuvent subir des dégâts. Des creux, des longs parcours en dehors des routes à haute vitesse ou juste une *mauvaise* conduite peuvent endommager les amortisseurs et la suspension. Vous pouvez aussi cogner vos roues et perdre votre alignement ce qui entraîne un déportement de la voiture vers la gauche ou la droite. Des coups de frein répétés peuvent désactiver vos freins avant ou arrière. Cela peut aussi autoriser les autres à vous appeler "tête motrice sans cervelle".

Conduire en "zone rouge" (à un nombre de tours par minutes élevé) pendant longtemps peut faire exploser une soupape ou couler une bielle. Ceci, comme de pousser trop fort la voiture sur la route peut aussi démolir la boîte à vitesses ou endommager votre transmission d'une manière quelconque.



Les dommages de la voiture ne sont visibles qu'à travers la baisse de performance mais ne désespérez pas. Dès qu'une voiture endommagée arrive à un point de contrôle, elle retrouve toutes ses performances pour le départ de la section suivante.

> **Remarque :** Aux niveaux inférieurs (de 1 à 3), le moteur ou les vitesses ne subissent aucun dégât mais vous pouvez avoir des ennuis avec la suspension, l'alignement et/ou les freins.

Piétons

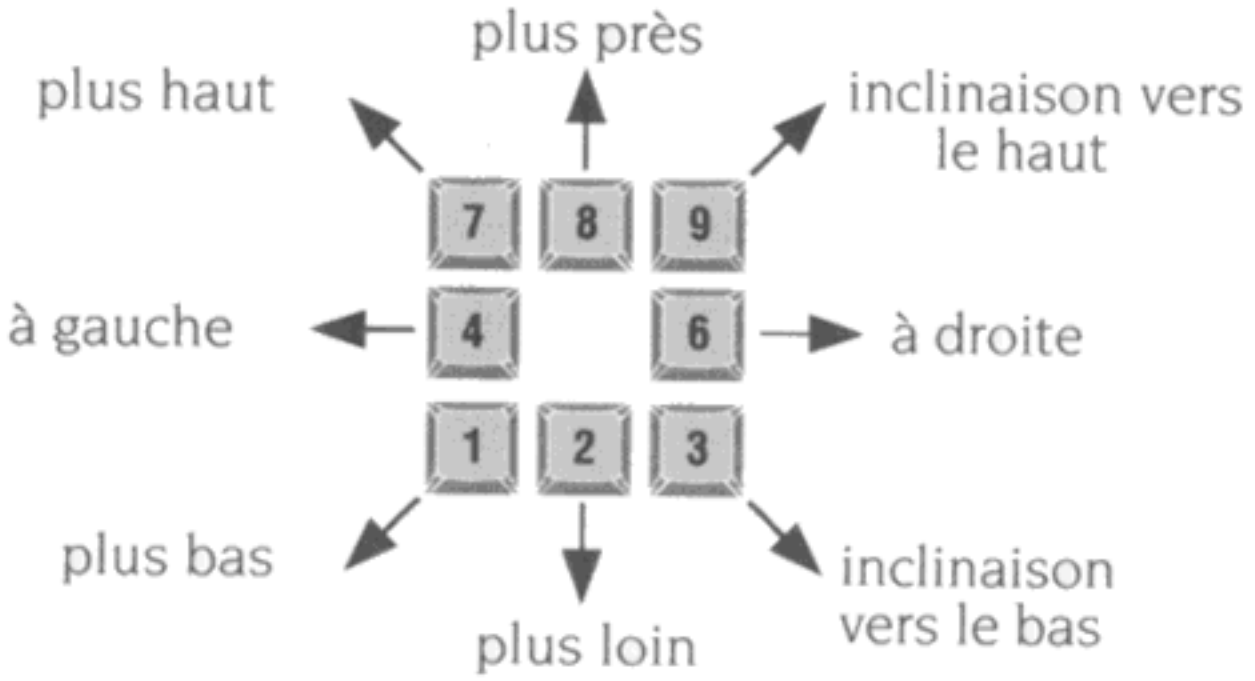
Bien sûr, vous êtes cool et vous conduisez une voiture exceptionnelle. Mais vous n'êtes pas dépourvu de sens moral. Renverser des piétons est strictement interdit au cours du jeu.

Réaffichage

Test Drive III permet de réafficher un moment du jeu, petite possibilité ingénieuse. Il suffit d'appuyer sur **F10** pour revoir les dix dernières secondes de conduite. Mais attention, ce n'est pas un réaffichage ordinaire. *Test Drive* III offre la possibilité de prendre une vue d'avion à 3 dimensions sous un angle de 360 degrés, même après avoir foncé parmi des objets immobiles.

Avec les touches du clavier numérique, vous pouvez changer la position et l'angle de la caméra, faire avancer ou reculer le zoom, descendre ou monter, tourner à gauche ou à droite et même incliner l'angle de visée vers le haut ou vers le bas. Et vous pouvez répéter le réaffichage autant de fois que vous le désirez en appuyant sur la touche **F10**, ou bien vous mettre en pause en appuyant sur **F9**.

Voici la présentation du clavier numérique pour le déplacement de l'angle de la caméra :



Visualisation de la course de voitures

Vous pouvez aussi obtenir une vue d'avion de la position de votre voiture en appuyant sur la touche **F5** à tout moment. Le jeu effectue alors une pause. Puis, comme pour **Réaffichage**, vous pouvez déplacer l'angle de la caméra (très utile si vous êtes perdu). Consultez le schéma de la page 26 pour en voir le fonctionnement.

Tout terrain

La conduite tout terrain peut être très amusante mais les performances de la voiture s'en ressentent et ce n'est pas le moyen le plus sûr de marquer des points... sauf bien sûr si vous tombez sur un raccourci non indiqué sur la carte. Si vous êtes perdu alors que vous conduisez en tout terrain, vous pouvez retrouver la route en appuyant sur **F6** *à tout moment après qu'un message vous demande si vous le désirez.*

N'oubliez pas que les arbres et les falaises sont nombreux en tout terrain. Soyez donc prudent. Un accident en tout terrain vous renvoie automatiquement à l'endroit où vous avez quitté la route... s'il vous reste des voitures.

Conditions météorologiques et autres

Si le changement est le piment de la vie, *Test Drive* III est un vrai coffret d'épices. Préparez-vous à de grandes variations de temps, de terrain, et des conditions de visibilité sur chaque route. Soyez prêt pour la pluie, le brouillard, la neige. Vous allez rencontrer des virages de montagne traîtres, longer la mer le long de falaises escarpées, monter à travers des corridors boisés luxuriants. De l'aube jusqu'à la nuit en passant par le jour et le crépuscule.

Commandes principales à ne pas oublier : **H** contrôle vos phares, **W** vos essuie-glaces.

Police et photo

Auparavant, si vous étiez bon, vous pouviez distancer ces gentils messieurs en uniforme. Mais maintenant, ils disposent d'*appareils photos*. Ils n'ont besoin que d'une vue de votre plaque nette, proche et claire. Puis *clic*.

Bien sûr, vous pouvez les semer. Mais ne les laissez pas venir trop près. Si vous avez une contravention, vous perdez du temps et des points.

Autre problème : certains flics font du zèle. Ils ne voient aucun mal à lancer à vos trousses une voiture-radio tous phares allumés et à grande vitesse. Nous parlons *blocage de route*. Démolition en style derby !

Ecran des meilleurs conducteurs

Lorsque vous terminez le parcours (les cinq sections) et si la totalité de vos points vous classe parmi les sept (7) premiers, un message vous demande d'entrer votre nom qui peut avoir jusqu'à 15 caractères. Appuyez alors sur **Entrée** (ou sur le **bouton de déclenchement**) pour avoir votre nom blasonné pour une gloire éternelle... jusqu'à ce que vous soyez remplacé par un joueur avec un nombre de points plus élevé.

Cartes routières

Vous disposez des cartes routières pour les cinq sections du parcours "Du Pacifique au Yosemite" livré avec *Test Drive* III: *The Passion*. Notez les lieux de départ et d'arrivée pour chaque section.

Veuillez aussi noter que chaque section comporte *plus d'une route* permettant d'aller du point de départ au point d'arrivée. Par exemple dans la première section **de Paso Robles à Monterey**, vous pouvez prendre l'autoroute 101 ou vous pouvez prendre la 1, parcours tout en virages qui longe la côte. (En conséquence, le nom de la section est **Côte pittoresque**.)

Chaque section contient aussi un *raccourci* qui peut vous faire gagner beaucoup de temps... si vous pouvez le trouver car il n'est pas indiqué. Ne vous fatiguez pas à scruter la carte, il n'y est pas. (Si vous trouvez un raccourci, c'est une bonne idée de le dessiner vous-même sur la carte de votre section pour une course ultérieure.)

Conseils de repérage :

Si vous vous perdez, faites attention à la *signalisation routière*. Si vous allez dans la bonne direction, vous pouvez lire les panneaux routiers. Si vous vous dirigez dans la mauvaise direction, vous ne voyez que le *dos* des panneaux. Utilisez aussi votre boussole lorsque vous êtes perdu.

Légende des cartes routières


Pont/Tunnel

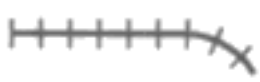

Barrage



Direction


Phare


Montagnes/Collines


Voie ferrée

Route

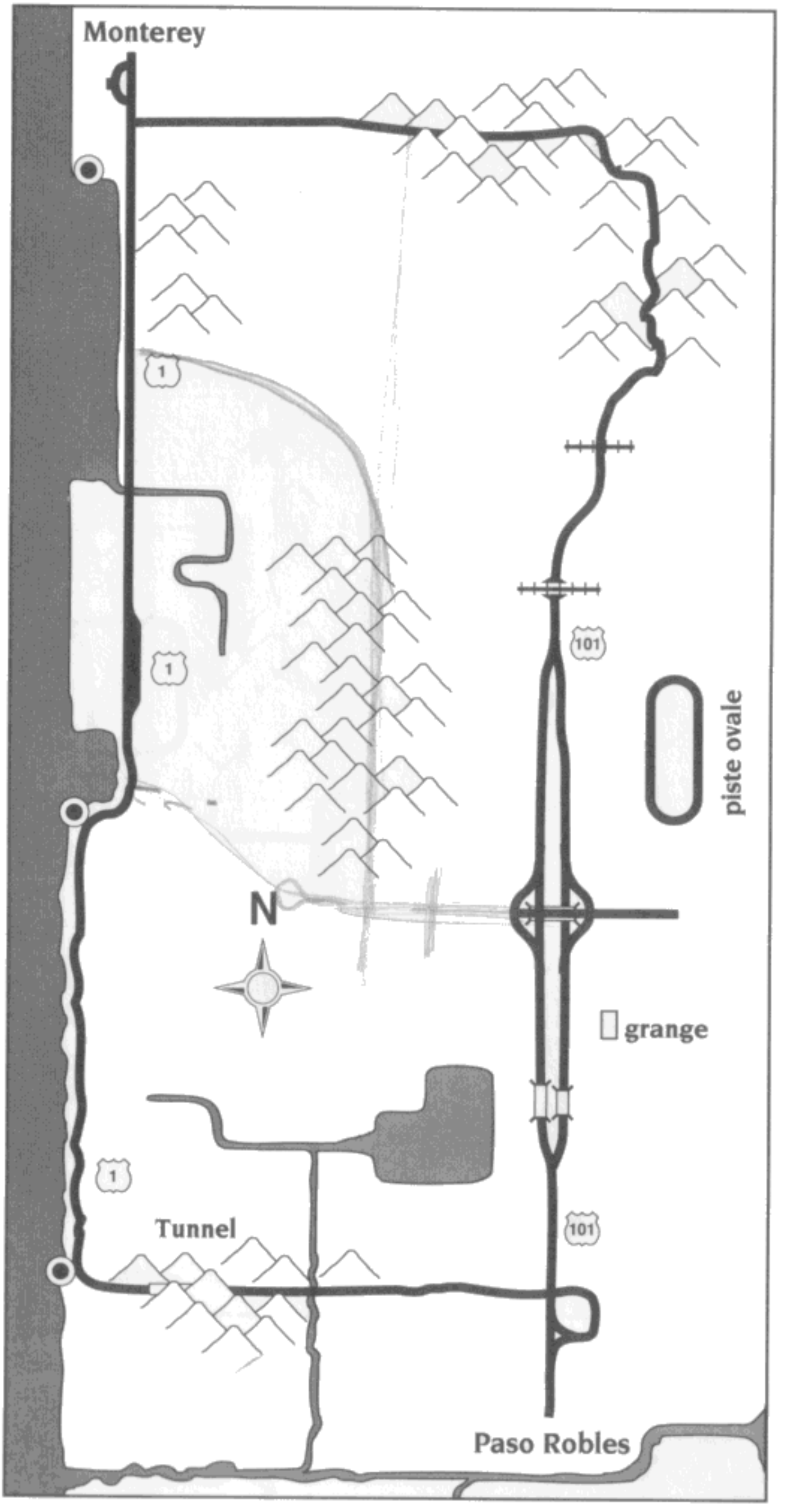


Nom de route


Eau

Côte pittoresque

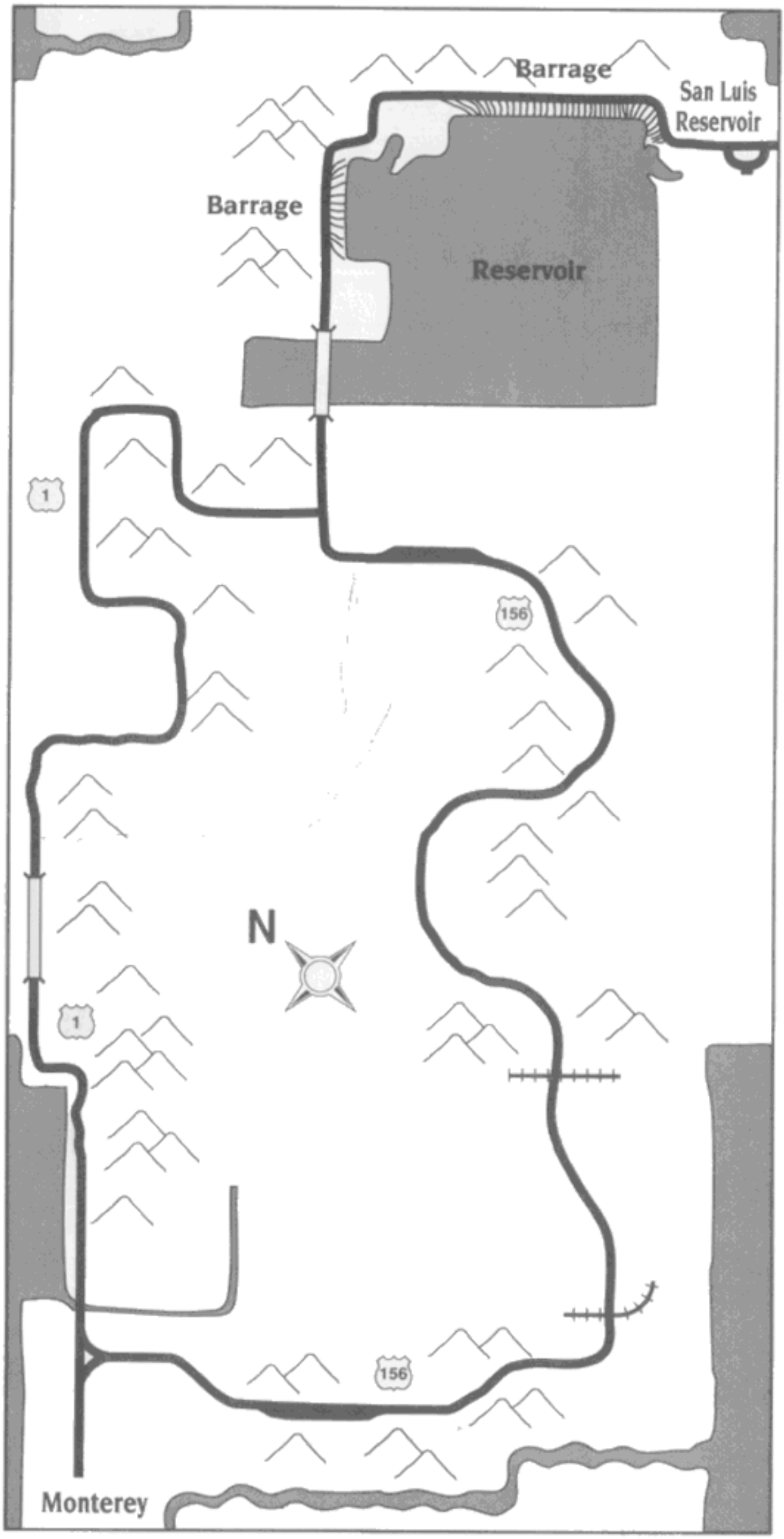
De Paso Robles à Monterey





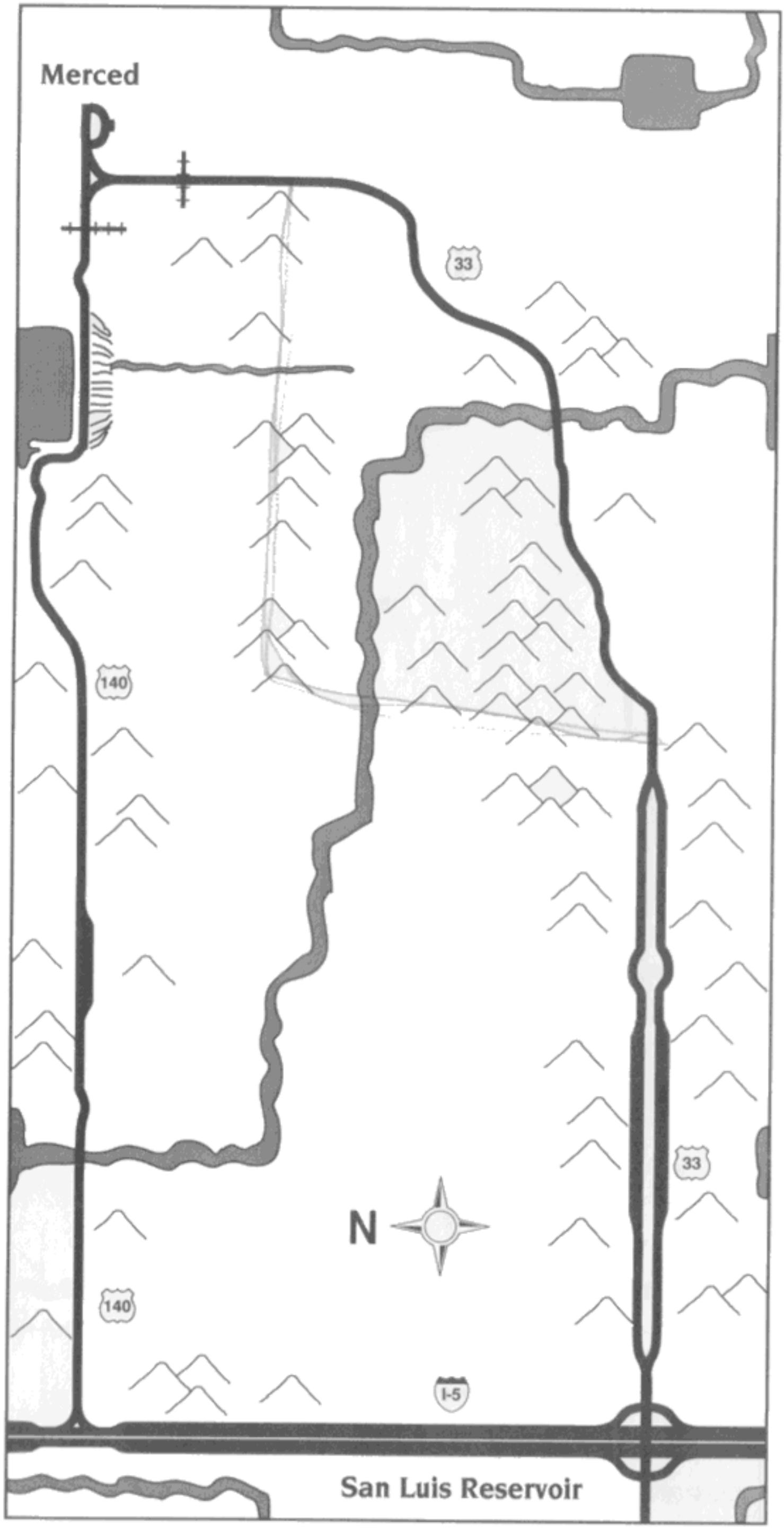
Collines côtières

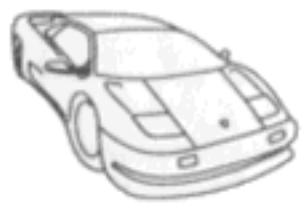
De Monterey à San Luis Resevoir



Fermes de la vallée

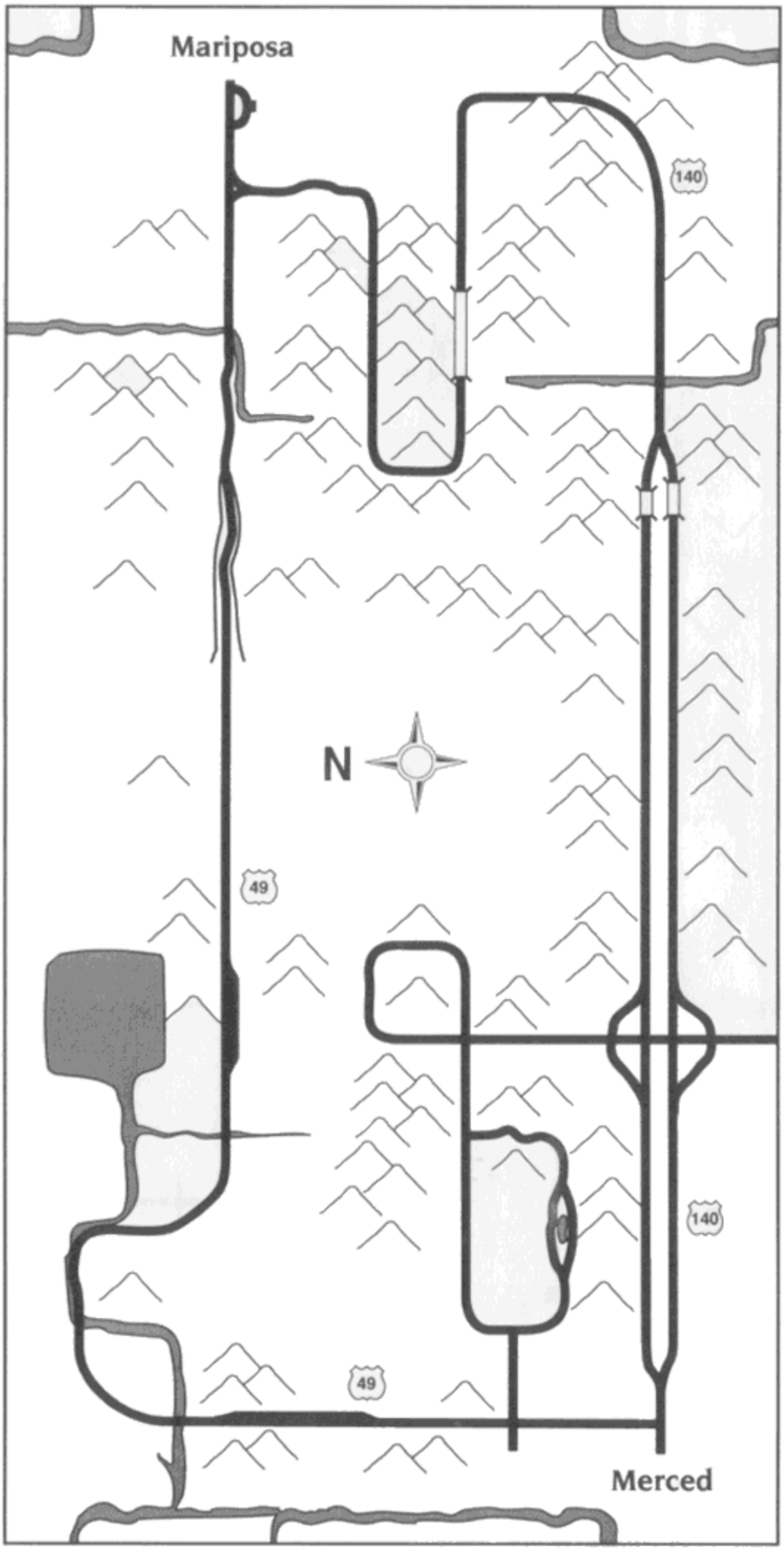
De San Luis Reservoir à Merced





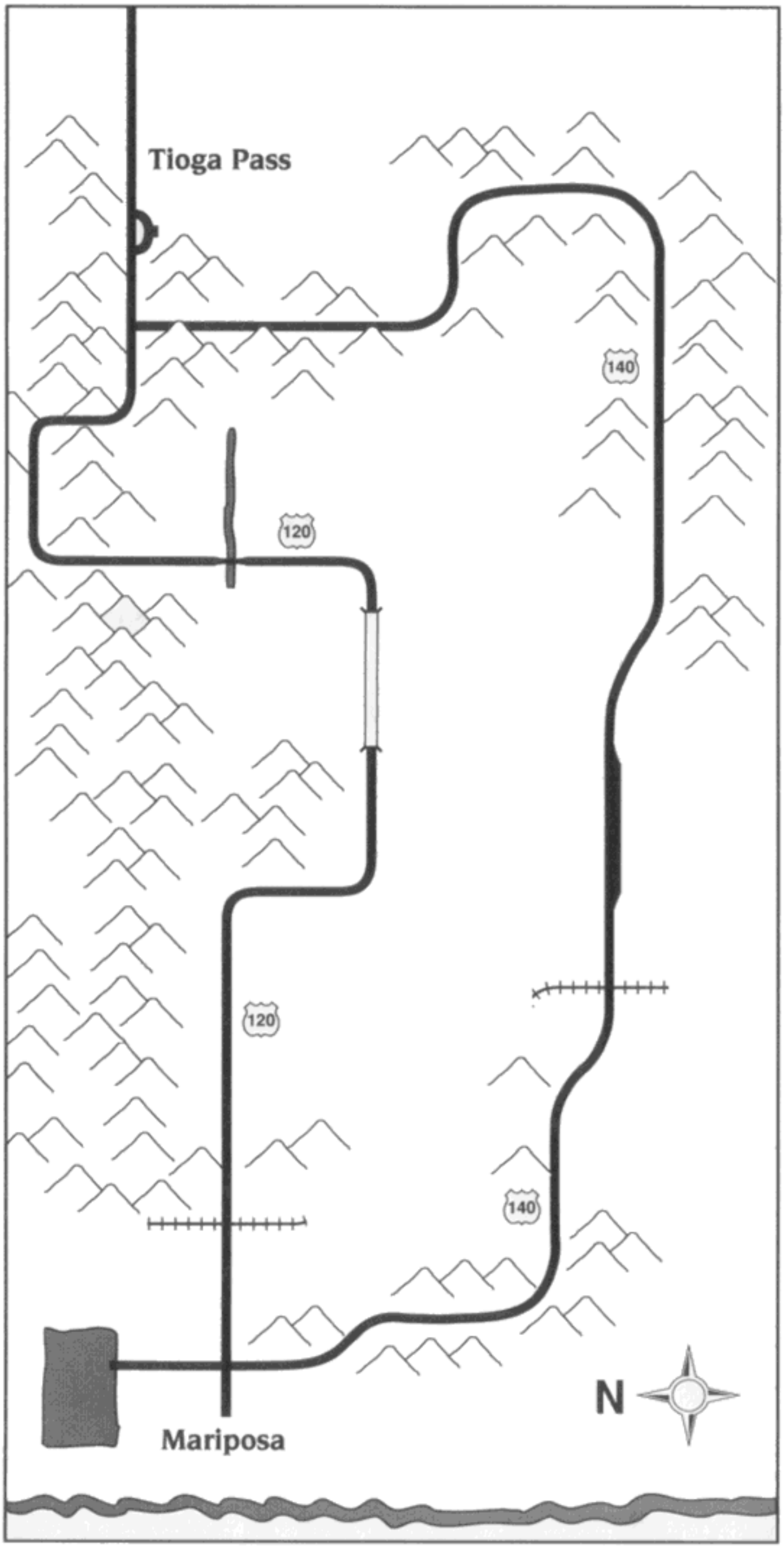
Les coteaux

De Merced à Mariposa



Dans la Sierra

De Mariposa au col de Tioga





En cas de problème

Si vous vous posez des questions sur *Test Drive* III et que vous n'arrivez pas à trouver les réponses dans le manuel, notre service clientèle peut vous aider (voir **Secours** à la page 38). Mais veuillez lire la section ci-dessous avant de nous appeler. Elle peut vous aider à résoudre votre problème.

Si votre jeu ne se charge pas correctement :

Avant tout, veuillez relire le manuel et suivre les directives pas à pas. Une étape non effectuée correctement peut faire échouer toute l'installation. Si vous n'arrivez pas à le charger, vérifiez votre fichier **Autoexec.bat** pour repérer les programmes utilitaires résidents en mémoire (programmes de menus comme 1 Dir+ et PC *Shell* ; utilitaires comme *Sidekick* ; programme de cache de disques comme PC *Cache* et *Lightning*) et retirez-les. Nos jeux sont voraces et n'aiment pas partager la mémoire avec d'autres produits.

Vérifiez aussi votre fichier **Config.sys** pour détecter les gestionnaires de périphériques qui peuvent causer problèmes, comme par exemple un gestionnaire de mémoire étendue pour simuler des disques en mémoire vive.

Pour trouver ces fichiers DOS, tapez CD C:\ à l'indicatif **C>**. Ensuite, tapez soit **TYPE AUTOEXEC.BAT** soit **TYPE CONFIG.SYS**. Si ces fichiers sont là, leur contenu s'affiche sur l'écran. Si vous pensez qu'un programme qui y est répertorié est la source des problèmes, essayez une de ces solutions :

- Relancez votre système avec un disque DOS "propre" depuis l'indicatif A>. Un disque DOS propre peut être lancé sans les fichiers **Autoexec.bat** ou **Config.sys** (consultez votre manuel DOS pour plus d'informations). Continuez ensuite en suivant les directives normales du jeu.

- Renommez temporairement ces deux fichiers (consultez votre manuel DOS pour des informations plus précises) et relancez le système.

Si vous obtenez de mauvais graphiques (ou pas de graphiques du tout) :

Si vous chargez le programme et que rien ne s'affiche sur l'écran (ou si ce qui s'affiche semble tout embrouillé), il se peut que vous n'ayez pas spécifié le type graphique correct pour votre système.

- Vérifiez le manuel de votre matériel pour être sûr que votre ordinateur peut faire fonctionner ce jeu.
- Relancez le programme SETUP en vous assurant que vous avez bien spécifié l'option graphique correcte pour votre ordinateur.

Si vous avez une carte de son reconnue et que vous n'obtenez pas de son :

- Relancez le programme SETUP en vous assurant que vous avez bien sélectionné le périphérique sonore correct pour votre ordinateur.
- Vérifiez que votre carte sonore est bien enfoncée dans son logement.

Test Drive III
THE PASSION



Secours
"Numéro principal"
(408) 296-8400

Nous savons que tout peut arriver sur la route. Des choses tombent en panne, se cassent. Vous êtes entouré de bestioles. Vous avez besoin d'aide. Mais vous êtes *loin de tout*. Un chaîne de montagnes, deux peut-être, vous séparent de la civilisation.

Ne désespérez pas. Nous vivons à l'ère des télécommunications. Si, sans raison, vous avez un accident, prenez feu ou rencontrez tout autre problème défiant un diagnostic, appelez notre **numéro de secours** de 8 heures à 17 heures (heure du Pacifique aux Etats-Unis) ou laissez-nous un message sur CompuServe (tapez GO GAMPUB et laissez un message pour Accolade 76004,2132).

Un technicien du service clientèle d'Accolade (bien réel celui-là) vous aidera à résoudre votre problème et répondra à votre question. **Veuillez être devant votre ordinateur lorsque vous appelez et avoir les renseignements suivants à portée de main** : la marque et le modèle de votre ordinateur (XT, AT, PS/2, etc.), la mémoire (mémoire vive) dont vous disposez, les périphériques connectés à l'ordinateur, le type de carte graphique et de moniteur, la taille du disque utilisé (5 1/4 pouces, 3 1/2 pouces), le contenu de vos fichiers CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT.

Si vous avez un modem, vous pouvez appeler et vous connecter au bulletin électronique d'Accolade pour obtenir tout de suite des conseils et des informations. Vous pouvez aussi laisser des questions : notre très aimable personnel technique vous répondra rapidement. Notre numéro de modem est : **(408) 296-8800**. Nos paramètres sont 300, 1200, 2400 bauds ; 8 bits de données ; pas de parité ; 1 bit d'arrêt.





BRETAGNE: 44-01-738-1391

Contactez-nous par téléphone si vous avez besoin d'un renseignement sur ce produit ou sur tout autre produit Accolade. Nous ferons notre possible pour répondre à votre question ou résoudre votre problème. Vous pouvez également nous écrire à l'adresse suivante:

Accolade Europe Limited
Attn: Customer Service
50 Lombard Road
London SW11 3SU, England



VOTRE DISQUETTE EST GARANTIE PENDANT 90 JOURS

Accolade, Inc. garantit à l'acheteur d'origine que le support sur lequel la disquette a été enregistrée ne comporte aucun défaut de fabrication ou de matériau pour une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Tout support défectueux n'ayant pas subi d'emploi abusif, d'usure excessive ou de dommage dû à une négligence peut être renvoyé dans un délai de 90 jours.



LICENCE D'EXPLOITATION ET JARGON JURIDIQUE

Ce logiciel et le manuel d'instructions sont fournis à l'acheteur sous la licence d'Accolade, Inc., et sont soumis aux conditions et aux termes suivants, auxquels l'acheteur accepte de se conformer en ouvrant l'emballage du logiciel et du manuel d'instructions, et/ou en utilisant le logiciel. L'octroi de cette licence ne confère à l'acheteur aucun droit, titre ou intérêt concernant le logiciel ou le manuel d'instructions, sauf indication expresse mentionnée dans la licence d'exploitation.

Les droits d'auteur du logiciel et du manuel d'instructions appartiennent à Accolade, Inc. (1990). Tous droits réservés. Le logiciel et le manuel d'instructions ne peuvent être ni dupliqués ni reproduits pour quelque raison que ce soit. L'acheteur n'est pas autorisé à céder ou à revendre le logiciel ou le manuel d'instructions. Tous les noms et marques déposées sont la propriété de leurs propriétaires respectifs.

Ce qui précède constitue les seuls recours de l'acheteur. Accolade, Inc. ne pourra en aucune façon être tenu responsable de tout dommage direct, indirect ou accidentel concernant le logiciel ou le manuel d'instructions, et décline expressément toute garantie implicite, y compris, et sans limitation, la garantie de commercialisation et de conformité dans un but particulier.

ACO-4145

05171
9/90

Téléchargé sur
Le Vieux Manuel

WWW.MANUELS.ABANDONWARE-FRANCE.ORG