

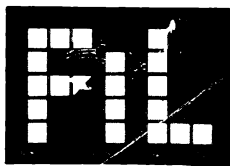
---

**TO7<sup>70</sup> - TO8 - TO9 - TO9 +  
MO5 - MO6**

---

# **RUNWAY II**

P. MOREL FOURRIER



**FRANCE IMAGE LOGICIEL**

# **MISE EN SERVICE**

Vérifiez que tous les éléments nécessaires au bon fonctionnement du logiciel sont présents, reliés et sous tension. Allumez l'écran, puis l'unité centrale.

## ***Cassette***

- Placez la cassette contenant le programme dans le lecteur, en choisissant la face correspondant à votre configuration et vérifiez que la bande est bien réembobinée.
- Mettez le lecteur de cassettes en position lecture.
- Puis lancez le chargement du programme en procédant comme indiqué ci-dessous:
  - si vous avez un MO5, tapez **RUN"CASS:**, puis validez en appuyant sur la touche **ENTREE**.
  - si vous avez un TO7 ou un TO7/70, appuyez sur la touche **2**.
  - si vous avez un MO6, un TO8, un TO9 ou un TO9+, choisissez le BASIC V 1.0, puis tapez **RUN"CASS:** et validez par **ENTREE**.

## ***Disquette 3"1/2***

- Placez la disquette dans le lecteur de disquettes.
- La page d'en-tête de la machine apparaît:
  - si vous avez un TO9, tapez sur **D**.
  - si vous avez un TO8 ou un TO9+, tapez sur **B**.

## ***Disquette QDD***

- Placez la disquette dans le lecteur QDD.
  - MO5 : le programme se charge automatiquement.
  - MO6 : appuyez sur la touche **1**.
  - TO7/70 : appuyez sur la touche **2**.
  - TO9 : appuyez sur la touche **D**.
  - TO8, TO9+ : appuyez sur la touche **B**.

Le lecteur démarre; votre programme se charge et après quelques instants un écran de présentation apparaît.

# ***RUNWAY II***

---

## **1. PRESENTATION**

RUNWAY II est un jeu de course automobile sur circuit, il est écrit entièrement en langage machine et donc très rapide. Pour vaincre, il vous faut des réflexes, mais surtout de l'expérience; aussi n'oubliez pas de ralentir à l'entrée des virages, sinon gare à la sortie de route !

## **2. CHOIX DES OPTIONS DE JEU**

Une fois le programme chargé, une page d'en-tête animée et sonorisée s'affiche à l'écran. Si vous ne faites rien, après un certain temps le jeu part en démonstration. Il est possible d'interrompre la présentation pour accéder au **MENU**, en appuyant sur le bouton **ACTION** de la manette de jeu, ou sur n'importe quelle touche du clavier (évitez d'appuyer sur la barre d'espace qui vous fera passer directement au jeu).

Le menu propose un certain nombre de possibilités et indique les touches du clavier qui leur correspondent :

- **E** permet d'éditer son propre circuit;
- **C** est utilisée pour charger un circuit déjà sauvegardé;
- **S** permet de sauver son circuit;
- **N** sert à régler le niveau de difficulté, de 00 à 04: plus le niveau est élevé, plus il y aura de voitures sur la piste (au niveau 00, vous êtes seul sur le circuit) ;
- **V** pour la version anglaise;
- **BARRE D'ESPACE** pour démarrer le jeu.

### 3. MODE DE CONTROLE

RUNWAY II s'utilise de préférence avec des manettes de jeu, qui permettent un plus grand confort d'utilisation, ainsi que des effets sonores d'une grande utilité.

Le tableau ci-dessous indique les différentes manipulations de la manette ou du clavier, permettant de conduire votre formule 1 :

---

COMMANDE	MANETTE	CLAVIER
accélérer	vers l'avant	touche <b>A</b>
ralentir	vers l'arrière	touche <b>S</b>
à droite	vers la droite	touche <b>---</b>
à gauche	vers la gauche	touche <b>&lt;---</b>
changer de vitesse	bouton Action	barre d'espace

---

### 4. DEROULEMENT DE LA COURSE

Elle se déroule en quatre étapes, dans des conditions climatiques différentes.

Première étape: le temps est ensoleillé. Rien de bien redoutable. Bientôt, la nuit tombe. Attention! La visibilité est réduite et il faudra modifier votre conduite.

La troisième étape vous emmène au bord de la mer. Ne vous laissez pas distraire par le joli paysage et préparez-vous à affronter la dernière étape de conduite sur la neige. La route verglacée est particulièrement glissante et vous devrez faire preuve de sang-froid au volant de votre formule 1.

Il vous faudra parcourir ces quatre étapes dans le temps imparti (par le programme), en évitant les sorties de route et les accrochages.

Vous avez droit à cinq accidents par partie.

Au terme de chaque étape, vous recevrez une coupe et deux bonus de 500 points.

## 5. LA CONDUITE



Votre voiture dispose de deux rapports de boîte de vitesse : on passe de l'un à l'autre en appuyant sur le bouton ACTION ou la barre d'espacement. Pour démarrer, il faut bien sûr être en première ; vous pouvez alors accélérer jusqu'à mi-vitesse, puis passer la seconde pour atteindre la vitesse maximum. Si vous ralentissez trop sur le second rapport, il vous faudra rétrograder pour pouvoir réaccélérer (sous-régime). Lorsque vous roulez à fond, vous pouvez rétrograder pour vous ralentir (frein-moteur). Le rapport enclenché et la vitesse atteinte sont indiqués sur l'écran en permanence ; de plus le bruit du moteur permet d'évaluer le régime de celui-ci.





Lorsque vous abordez une courbe à vitesse élevée, il faut absolument ralentir, faute de quoi la force centrifuge vous ferait sortir du virage, spécialement sur la neige.

## 6. L'EDITEUR DE CIRCUIT

On y accède par le menu en appuyant sur la touche E.

L'écran est divisé en 4 zones de deux lignes. Chaque zone correspond à une étape de la course. Le premier pictogramme de la première zone symbolise les conditions climatiques.

Pour changer de climat, il suffit d'appuyer sur la flèche  ou . Le beau temps est symbolisé par un soleil, la nuit par une lune, la neige par un flocon, le brouillard par un nuage et la mer par une vague.

Ensuite, on peut modifier le tracé du circuit, les autres pictogrammes jaunes, bleus ou rouges représentent des portions de circuit: ligne droite, virage gauche, virage droite. Pour passer d'un carré à l'autre, appuyez sur la flèche  ou  ; le carré clignote quand il est sélectionnée. Pour modifier le tracé de chaque portion, appuyez une ou plusieurs fois sur la flèche  ou .

Dès que la première étape a été modifiée, vous pouvez passer à la suivante. Appuyez alors sur la barre d'espace. Le curseur se positionne au début de l'étape suivante. Vous pouvez modifier cette deuxième partie du circuit comme vous l'avez fait pour la première.

Enfin pour sortir de l'éditeur du circuit, appuyez sur **ENT**.

Vous pouvez jouer immédiatement avec ce nouveau circuit en appuyant sur la barre d'espace à moins que vous ne préféreriez le sauvegarder.

La sauvegarde s'effectue en appuyant sur la touche **S** lorsque le menu est affiché à l'écran.

Vous avez le choix du support magnétique sur lequel vous désirez sauver votre circuit. S'il s'agit d'une disquette, appuyez sur **0**. Si vous possédez deux lecteurs de disquettes et que vous désirez sauvegarder votre circuit sur le deuxième lecteur, appuyez sur **1**.

Si vous disposez d'une cassette, appuyez sur la touche **2**. Introduisez une cassette dans le lecteur et appuyez sur les touches lecture et enregistrement.

Vous pourrez recharger ultérieurement votre circuit en choisissant l'option **C** du menu. Vous devrez ensuite indiquer au programme le support sur lequel vous voulez effectuer le chargement, comme dans le cas de la sauvegarde.