

**in**

Zangiacomi

<b>COLLABORATORS</b>
----------------------

	<i>TITLE :</i>  in		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Zangiacomi	January 20, 2025	

<b>REVISION HISTORY</b>
-------------------------

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1</b>	<b>in</b>	<b>1</b>
1.1	Francais.Guide . . . . .	1
1.2	Requirements . . . . .	1
1.3	Installation . . . . .	1
1.4	Tool Type . . . . .	2
1.5	Le jeu . . . . .	2
1.6	L'équipe . . . . .	4

# Chapter 1

## in

### 1.1 Francais.Guide

```
-----  
----- SUPER DRIVE 1.0 -----  
-----
```

Que faut-il ?

Installation

Tool Type

Comment jouer ?

L'équipe SuperDrive

### 1.2 Requirements

```
-----  
----- REQUIREMENTS -----  
-----
```

Bon, là, il faut un Amiga, voir un très gros PC sous UAE avec 1 Mo de Chip. SuperDrive devrait fonctionner sous tous les OS du 1.3 au 3.5. L'AGA n'est pas nécessaire.

Un processeur 68030 au moins est fortement conseillé, un 68060 étant l'extase totale.

### 1.3 Installation

---

```
-----  
----- INSTALLATION -----  
-----
```

L' installation de SuperDrive est des plus simples :  
- décompacter les archives quelque part sur votre disque,  
- lancer l'icone SuperDrive et voilà :)

Pas d'assign dans tous les sens, j'aime rester simple.

C'est OK ? Allez, éclatez-vous !

## 1.4 Tool Type

```
-----  
----- TOOL TYPE -----  
-----
```

### 1) LANCER SUPERDRIVE PAR LE WORKBENCH

Doublecliquez sur l'icone 'SuperDrive', cette icone dispose de 3 tooltypes :

- SCREENX=abscisse hard des écrans sur le moniteur (multiple de 8)
- SCREENY=ordonnée hard
- LOWCPU=(YES|NO) multiplie la vitesse des voitures par deux pour les processeurs faibles, à savoir 68000 et 68020. Attention, ce mode peut être instable pour les voitures pilotées par l'Amiga, elles peuvent par exemple se bloquer ou perdre leur route.
- CLOSEWB=essaye de fermer le workbench au démarrage, pour libérer un max de chip ram. Ca peut servir !

### 1) LANCER SUPERDRIVE PAR LE SHELL

C'est possible ! tapez 'superdrive' en ligne de commande et c'est bon.

L'icone est quand même utilisée pour les tool types comme décrit plus haut.

Les valeurs par défaut sont SCREENX=128, SCREENY=45, LOWCPU=NO et CLOSEWB=NO.

## 1.5 Le jeu

```
-----  
----- LE JEU -----  
-----
```

Préparation du jeu:

~~~~~

Une fois que le menu principal est en place, les choix suivants se présentent :

- CREDITS : remerciements à ceux qui m'ont aidé,
- OPTIONS : configuration de la partie,

- START GAME : je vous laisse deviner :)

En entrant dans le menu OPTIONS, de nouveaux choix se profilent :

- PLAYERS : choix du nombre de joueurs humains et CPU  
On peut remarquer que le quatrième joueur peut être supprimé. Cela peut améliorer la rapidité sur les processeurs lents. Pour ressortir d'un menu il faut cliquer sur la roue en bas à gauche. A ce moment, le nom des joueurs est demandé. Si un nom vide est entré, le nom Player x est affecté, x étant le ← numéro du joueur.
- CONTROL : configuration des commandes  
Chaque joueur humain peut choisir son mode de contrôle, joystick ou clavier. Plusieurs combinaisons de touches sont prédéfinies, JOY 1 est le port joystick classique, JOY 2 est le port souris, JOY 3 et 4 correspondent aux doubleurs sur port parallèle. En quittant ce menu cliquez sur la roue en bas à gauche, un test des commandes est proposé, acceptez le pour pouvoir confirmer le choix de vos commandes et faire une première prise en main de votre voiture, c'est très utile pour les nouveaux joueurs !
- RACE : ce menu permet de choisir le type de jeu  
3 modes sont possibles :
  - Championnat : c'est une course aux performances, il faut arriver premier et être le plus rapide au tour pour récolter un maximum de points.
  - Sauvage : c'est une guerre sans merci, chaque voiture détruite vous rapporte un point, le vainqueur d'une course reçoit en plus un point.
  - Scénario : permet de sélectionner certains scénarios (campagne, désert, ville, enfer) pour les découvrir, les points se gagnent en fonction de l'ordre d'arrivée uniquement.

Pour chaque mode, on peut choisir le nombre de courses, le nombre de tours par course, le niveau des voitures CPU, et pour le mode Scénario, les types de circuits choisis. En quittant ce menu par simple clique sur la roue en bas à gauche, un texte apparaît pour résumer le fonctionnement du mode choisi.

Une fois, que votre partie est paramétrée, démarrez par START GAME !

Remarque : la touche ESC permet de revenir au système, ATTENTION !

Contrôle des voitures:

~~~~~

Les contrôles sont :

Bouton FEU : accélération

Gauche/Droite : tourne à gauche ou à droite

Bas : sélectionne une arme, la flèche blanche de votre panel d'état se positionne sur l'arme suivante si toute fois, vous avez plusieurs armes en stock

Haut : active l'arme sélectionnée

Les armes:

~~~~~

- Mitrailleuse : cette arme se tire lorsqu'une voiture est devant, ni trop loin, ni trop près. Si personne n'est en ligne de mire, on ne peut pas tirer, cela signifie qu'il n'y a pas de balles perdues :-)
- Bombe : elle se tire de la même manière que la mitrailleuse, mais est beaucoup plus puissante, la cible est automatiquement détruite quel que soit

son blindage.

- Mine : elle se lâche à tout moment derrière sa propre voiture et détruit totalement toute voiture qui entre en collision avec. Si elle n'est pas touchée par une voiture, elle disparaît au bout d'un certain temps.

Les options à ramasser:

~~~~~

Pendant une course, différentes options peuvent apparaître sur la route :

- Mitrailleuses (x3), Bombes, Mines : elles se reconnaissent par leur dessin entouré d'un cadre vert.
- Marteau : répare instantanément le blindage de sa voiture.
- Turbo (petit volant) : pas besoin d'expliquer.
- Dollar : ajoute 1 dollar à votre compte.
- Billet : ajoute 2 dollars à votre compte.
- Mine (sans cadre vert) : ne pas toucher sinon mort imminente.

Les achats:

~~~~~

Après une course, si vous avez de l'argent, vous pourrez acheter des armes ou améliorer votre voiture avec quatre catégories : ACCELERATION, TRACTION, HIGHSPEED, SHIELD.

- ACCELERATION : 1-7 possibles, représente la nervosité de la voiture au démarrage.
- TRACTION : 1-7 possibles, permet de mieux tourner dans les virages.
- HIGHSPEED : 1-7 possibles, augmente la vitesse de pointe.
- SHIELD : 1-9 possibles, augmente le blindage de la voiture.

Sauvegarder/charger une partie:

~~~~~

Il est possible de sauver l'état d'une partie et d'une seule : pendant l'écran récapitulatif du classement d'une course, pressez F1, une confirmation sonore se fera entendre, la partie est sauvée. Chaque partie sauvée écrase la précédente.

Pour recharger une partie, commencez un jeu pour rien et lors de la première course, tapez F1, il vous sera proposé de charger une partie.

Autres touches:

~~~~~

Pendant la course, 'P' met le jeu en pause, 'ESC' quitte la partie.

Bon maintenant, vous connaissez tout, alors éclatez vous bien !

Sylvain

## 1.6 L'équipe

-----  
----- L'EQUIPE -----  
-----

