

SUPER SCRAMBLE SIMULATOR™

LOADING INSTRUCTIONS

CBM 64/128 CASSETTE

Press SHIFT and RUN/STOP keys simultaneously. Press PLAY on the cassette recorder.

CBM 64/128 DISK

Type LOAD "", 8,1 and press RETURN.

SPECTRUM 48K CASSETTE

Type LOAD "" and press ENTER. When title screen loaded, press any key to begin.

SPECTRUM +2/+3

Press ENTER. The game will load and run automatically.

AMSTRAD CPC CASSETTE

Press CTRL and small ENTER keys simultaneously. Press PLAY on the cassette recorder.

AMSTRAD CPC DISK

Type RUN "DISK and press ENTER. The game will load and run automatically.

ATARI ST

Insert disk and switch on the computer. Press FIRE to start game and each course.

CBM AMIGA

Switch on the computer and insert the disk. Press FIRE to start game and each course.

SCENARIO

Take on the ultimate challenge of motorbike scrambling. This real life simulator takes you over 15 gruelling terrains, featuring 1:2 gradient hills, streams, water obstacles, logs, cars and lorries. Control your accelerating, braking and gear changing (avoid stalling it!) as you race against the clock.

GAMEPLAY

SPECTRUM/CBM64/128/AMSTRAD

The game has fifteen courses divided into five sets of three. There are three sets of mud courses and two sets of concrete courses. Within a set, the courses can be played in any order, but the whole set must be completed before progressing to the next set. Failure to complete the course within the time limit ends the game.

Each course must be completed in the fastest possible time for a maximum score. Time penalties are incurred for failing to negotiate an obstacle correctly or for straying off the course, crashing or stalling the bike. Bonus points are given at the end of each course for time remaining.

ATARI ST/AMIGA

As above, except there are two sets of mud courses, two sets of obstacle courses and a set of grass courses.

On the first two sets of courses, you get three attempts at each obstacle, after which you are placed further down the course and suffer a large time penalty. On the third and fourth sets you get four attempts. On the last set you must try seven times.

SCREEN LAYOUT

TOP SCREEN - A detailed side view of the bike on the course and the obstacles being negotiated.

MIDDLE SCREEN - A plan view showing the players position on the course and a short distance ahead. Used for steering the bike through the obstacles, also displays the penalty messages.

BOTTOM SCREEN - (from left to right)

1. Timer.
2. Dashboard - The left dial is the speedometer. The central lights are gear indicators (all green - neutral, bottom red - first, middle red - second, top red - third). The dial on the right is the rev counter.
3. Your score.

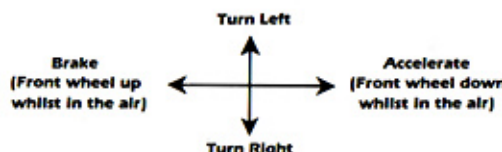
CONTROLS

All controls and option selections are joystick controlled except for:
Pause - COMMODORE KEY (CBM 64/128), P (Spectrum/Amstrad),
SPACE BAR (ST/Amiga).

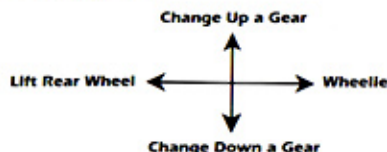
Reset Game - RESTORE KEY (CBM 64/128), ESCAPE KEY (ST/Amiga)

JOYSTICK

Without FIRE button depressed:



With FIRE button depressed:



FIRE button depressed with Joystick centred - Duck.

© Magnetic Fields (Software Design) Ltd.

GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED, Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS. Tel (0742) 753423.

Copyright subsists on this program. Unauthorised broadcasting, diffusion, public performance, copying or re-recording, hiring, leasing, renting and selling under any exchange or re-purchase scheme in any manner is strictly prohibited.

COPYING OF THIS PROGRAM IS ILLEGAL AND MAY RENDER THE PARTIES RESPONSIBLE TO PROSECUTION BY BOTH THE LICENSEE AND OWNER OF THE COPYRIGHTED WORKS.

SUPER SCRAMBLE SIMULATOR™

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

CBM 64/128 À CASSETTES

Appuyez simultanément sur les touches SHIFT et RUN/STOP. Appuyez sur le bouton PLAY de votre magnétophone.

CBM 64/128 À DISQUES

Tapez LOAD "", 8,1 et appuyez sur RETURN.

SPECTRUM 48K CASSETTES

Tapez LOAD "" et appuyez sur ENTER. Une fois l'écran de titres chargé, appuyez sur une touche quelconque.

SPECTRUM +2/+3

Appuyez sur ENTER. Le jeu se chargera et commencera automatiquement.

AMSTRAD CPC À CASSETTES

Appuyez simultanément sur CTRL et la petite touche ENTER. Appuyez sur le bouton PLAY de votre magnétophone.

AMSTRAD CPC À DISQUES

Tapez RUN "DISK et appuyez sur ENTER. Le jeu se chargera et commencera automatiquement.

ATARI ST

Introduisez le disque et allumez votre ordinateur. Appuyez sur le bouton de TIR pour commencer le jeu et pour chaque parcours.

CBM AMIGA

Allumez votre ordinateur et introduisez le disque. Appuyez sur le bouton de TIR pour commencer le jeu et pour chaque parcours.

SCENARIO

Attaquez-vous à l'ultime défi de moto-cross. Ce jeu de simulation vous emmène sur 15 terrains éreintants, figurant des collines d'inclinaison de 1:2 des ruisseaux, des obstacles d'eau, des rondins, des voitures et des camions. Contrôlez votre accélération, votre freinage et vos changements de vitesse (évités de caler) pendant votre course contre la montre.

JEU

SPECTRUM/CBM64/128/AMSTRAD

Le jeu comprend 15 parcours divisés en 5 séries de trois. Il y a trois séries de parcours dans la boue et deux séries de parcours sur béton. Au cours d'une série les parcours peuvent être sauvegardés dans n'importe quel ordre mais la série entière doit être complétée avant d'aller à la suivante. Si vous ne finissez pas le parcours dans le temps il limite le jeu se terminera. Chaque parcours doit être complété le plus rapidement possible pour achever un score maximum. Vous serez pénalisé dans votre temps, si vous n'arrivez pas à franchir un obstacle correctement, si vous vous écarter du parcours si vous avez un accident ou si vous calez. Des points supplémentaires vous seront accordés à la fin de chaque parcours pour le temps non-utilisé.

ATARI ST/AMIGA

Comme dans le paragraphe précédent sauf qu'il y a deux séries de parcours dans la boue, deux séries de parcours d'obstacles et une série de parcours sur herbe.

Dans les deux premières séries vous avez trois essais à chaque obstacle après lesquels vous serez placé plus loin sur le parcours et serez pénalisé dans votre temps. Dans les troisième et quatrième séries vous avez quatre essais. Dans la dernière série vous devrez essayer sept fois.

PLAN DE L'ECRAN

ECRAN DU HAUT - Une vue détaillée de la moto sur le parcours et des obstacles qu'elle franchit.

ECRAN DU MILIEU - Vue montrant la position des joueurs et quelques mètres devant eux.

ECRAN DU BAS - (de gauche à droite)

1. Chronomètre.
2. Tableau de bord - le cadran gauche est l'Indicateur de vitesse. Les lumières centrales sont celles des différentes vitesses (toutes vertes - point mort, rouge en bas - première, rouge au milieu - seconde, rouge en haut - troisième). Le cadran à droite est le compte-tours.
3. Votre score.

CONTROLES

Tous les contrôles et toutes les options sont au manche à balai excepté:
Pause - TOUCHE COMMODORE (CBM 64/128), P (Spectrum/Amstrad)
BARRE D'ESPACEMENT (ST/Amiga)

Remettre à zéro - TOUCHE RESTORE (CBM 64/128),
TOUCHE ESCAPE (ST/Amiga)

MANCHE A BALAI

Sans le bouton de TIR presse:



Avec le bouton de TIR pressé

Passer à la vitesse supérieure

Soulevez la roue arrière

En roue libre

Rétrogradez

Manche à balai dans la position centrale avec le bouton de TIR pressé - Esquivé

© Magnetic Fields (Software Design) Ltd.

GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED, Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS. Tel (0742) 753423.

Les droits d'auteur sur ce programme sont toujours en vigueur. Toute émission, diffusion, toute représentation publique, copie ou réenregistrement, toute location que ce soit, toute vente par quelque façon que ce soit, par échange ou re-vente, sont strictement interdits.

COPIER CE PROGRAMME EST ILLEGAL ET PEUT ENTRAINER DES POURSUITES JUDICIAIRES POUR LES PARTIES RESPONSABLES, DE LA PART DU LICENCIÉ ET DU PROPRIÉTAIRE DES DROITS D'AUTEUR.