

Drivin' Force



Digital Magic Software

5 MIDWOOD HOUSE · MIDWOOD STREET · WIDNES · CHESHIRE WA8 6BH · TEL: 051 423 5943

Digital Magic Software



LOADING INSTRUCTIONS

Always ensure that your Drivin' Force disk is write protected as any Virus or Virus Killer will destroy the disk. We can take no responsibility for damage caused this way.

Insert your WRITE PROTECTED disk into the disk drive and reset.

LADANWEISUNGEN

Immer sicherstellen, daß Ihre Drivin' Force Diskette mit "Screibschutz" versehen ist, da jeder Virus oder Virustöter die Diskette zerstören wird. Für auf diese Weise verursachten Schaden können wir keine Verantwortung übernehmen. Legen Sie Ihre MIT SCHREIBSCHUTZ VERSEHENE Diskette in den Diskettenantrieb und bringen Sie sie in Grundstellung.

DIRECTIVES DE CHARGEMENT

S'assurer toujours que votre disquette de Drivin'Force est en position protégée puisque tout Virus ou Tueur de Virus détruira la disquette. Nous ne pouvons accepter aucune responsabilité pour des dégâts dûs à la mauvaise utilisation.

Introduisez votre disquette PROTEGEE dans l'unité de disques et remettez à zéro.

THE CHOICE SCREEN. All options on the choice screen are operated by the mouse.

DIE AUSWAHL-ANZEIGE. Alle Wahlmöglichkeiten auf der Auswahl-Anzeige werden von der Maus aus betrieben.

CHOIX PAR L' ECRAN. Toutes les options de choix par l'écran sont exécutées par la souris.



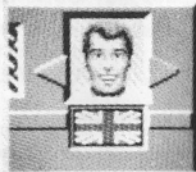
CONTROL. Your first choice is the control method during the game - joystick or mouse. To change click on one of the arrows next to the mouse illustration in the top right corner of the screen until the desired control method is shown in the window, then click on the window.

The joystick controls are Left, Right to turn and Fire to accelerate, and the mouse is Left and Right (with gradients of turn) and the Left Button to accelerate.

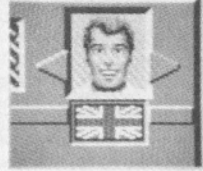
STEUERUNG. Deine erste Wahl ist die Steuermethode während des Spiels - Steuerknüppel oder Maus. Zum Überwechseln auf einen der Pfeile neben der Mausabbildung auf der rechten oberen Ecke des Bildschirms kurz drücken, bis die gewünschte Steuermethode im Fenster angezeigt wird, dann kurz auf das Fenster drücken.

CHOIX DES COMMANDES. Votre premier choix à faire est celui de la méthode de commande pendant le jeu - manette de jeu ou souris - Pour changer, sélectionnez une des flèches adjacentes à l'image de la souris dans le coin supérieur droit de l'écran jusqu'à ce que la méthode de commande désirée apparaisse dans la fenêtre, sélectionnez alors la fenêtre.

Les commandes par la manette sont Gauche, Droite pour les virages et Feu pour accélérer (avec difficultés croissantes de virages).



COUNTRY. Instead of a joystick or mouse, the window will now show a face and a flag. Click left or right on the arrows until the desired country is shown (you can also choose your sex) and then click on the window.



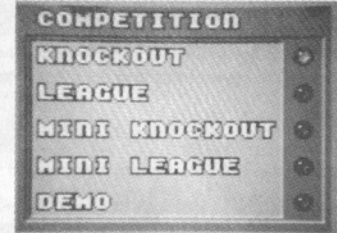
LAND. Stat eines Steuerknüppels oder einer Maus zeigt das Fenster jetzt ein Gesicht und eine Fahne. Links oder rechts auf die Pfeile drücken, bis das gewünschte Land gezeigt wird (Du kannst auch Dein Geschlecht wählen), und dann auf das Fenster kurz drücken.

PAYS. Au lieu d'une manette ou d'une souris, la fenêtre va maintenant indiquer un visage et un drapeau. Manoeuvrez vers la droite ou gauche jusqu'à ce que le pays désiré apparaisse (vous pouvez également choisir le sexe) et ensuite sélectionnez la fenêtre.

COMPETITION. There are four types of competition that you can enter. To choose simply click on the desired competition type. The green light next to your choice will now light up.

WETTBEWERB. Es gibt vier Wettbewerbsarten, die Du eingeben kannst. Um zu wählen, einfach auf den gewünschten Wettbewerbstyp drücken. Nun wird das grüne Licht neben Deiner Wahl aufleuchten.

COMPETITION. Il y a quatre types de compétitions auxquelles vous pouvez participer. Pour choisir, sélectionnez tout simplement le type de compétition que vous désirez. Le voyant vert en face de votre choix va s'allumer.



KNOCKOUT. In this competition you race the first level of each vehicle and then proceed onto the second levels, then the third, fourth and finally fifth. If in any race you finish in fourth position or below you will be knocked out.

KNOCKOUT. In diesem Wettbewerb die erste Stufe jedes Fahrzeuges rennen lassen und dann auf die zweite, dritte, vierte und schließlich fünfte Stufe übergehen. Wenn Du in irgendeinem Rennen an vierter Stelle oder darunter landest, wirst Du kampfunfähig.

CONCOURS AVEC ELIMINATOIRES. Dans cette compétition, vous participez à une course au premier niveau de chaque véhicule, ensuite vous passez au second niveau puis au troisième, au quatrième et enfin au cinquième. Si dans une course ou une autre vous finissez en quatrième position ou pire, vous êtes éliminé.

LEAGUE. By choosing League you race on every track in a random order and are awarded points for your position at the end of each race.

LIGA. Durch die Wahl einer Liga, rennst Du auf jeder Bahn in willkürlicher Reihenfolge und erhältst Punkte für Deine Stellung am Ende jeden Rennens.

CHAMPIONNAT. En choisissant Championnat, vous êtes en course sur chaque piste dans n'importe quel ordre et des points vous sont adjugés pour votre classement à la fin de chaque course.

1st	9 points/punkte	4th	4 points/punkte	7th	1 point /punkt
2nd	7 points/punkte	5th	3 points/punkte	8th	0 points/punkte
3rd	5 points/punkte	6th	2 points/punkte	9th	0 points/punkte

These points are added to the League Table which is displayed after each race.

Diese Punkte werden der Ligatabelle hinzugefügt, die nach jedem Rennen angezeigt wird.

Ces points sont additionnés et reportés sur le Tableau Récapitulatif qui est affiché après chaque course.

MINI KNOCKOUT. If you choose this competition you also have to choose which vehicle you will race in. You then go on to race that vehicles tracks in order of difficulty. As with the main Knockout competition you must come within the first three to qualify for the next round. If you come first in all of the races you will be awarded a bonus race. But I'm afraid you will not get a chance to practice it!

MINI KNOCKOUT. Wenn diesen Du Wettbewerb auswählst, mußt Du auch das Fahrzeug auswählen, in dem Du rennen willst. Du gehst dann auf Bahnen dieses Fahrzeugs über, und zwar nach den Schwierigkeitsgraden. Wie auch mit dem Haupt-Knockout Wettbewerb mußt Du zu den ersten drei Fahrzeugen gehören, um Dich für die nächste Runde zu qualifizieren. Wenn Du in allen Rennen als erster ankommst, wird Dir ein Bonus-Rennen zuerkannt. Aber leider bekommst Du keine Gelegenheit, das zu üben.

MINI KNOCKOUT. Si vous choisissez ce genre de compétition, vous devez aussi choisir le véhicule dans lequel vous ferez la course. Ensuite, vous devez participer aux courses sur les circuits attribués à ce véhicule par ordre de difficulté. Comme pour la compétition principale avec éliminatoires, il faut que vous arriviez dans les trois premiers pour pouvoir vous qualifier pour le tour suivant. Si vous arrivez premier à toutes les courses, vous aurez droit à une course supplémentaire. Mais malheureusement, il ne vous sera pas possible de vous exercer!

MINI LEAGUE. In this option you also have to choose which vehicle to race in, then you go on to race all of that vehicles tracks in a random order. As with the main League you are awarded points for your position. The points system is the same as the main League. If you come first in the League you will be awarded a bonus race, but again you will not be able to practice it!

MINI LIGA. Bei dieser Wahlentscheidung mußt Du auch das Fahrzeug auswählen, in dem Du rennen willst, und dann rennst Du auf allen Bahnen dieses Fahrzeugs in willkürlicher Reihenfolge. Wie bei der Hauptliga erhältst Du Punkte für Deine Stelle. Das Punktsystem ist gleich wie für die Hauptliga. Wenn Du in der Liga erster bist, erhältst Du ein Bonus-Rennen zuerkannt, aber auch hier kannst Du das nicht üben!

MINI LEAGUE. Avec cette option, vous devez aussi choisir le véhicule dans lequel vous faites la course et ensuite, vous participez à des courses sur les circuits attribués à ce genre de véhicule dans n'importe quel ordre. Comme pour le championnat principal des points vous son adjugés selon votre classement à l'arrivée. Le système de points est le même que pour le championnat principal. Si vous arrivez premier, vous aurez droit à une course supplémentaire. mais encore une fois vous ne pourrez pas vous exercer!

SOUND. You are able to choose either music or sound effects. If MUSIC is chosen, by clicking on it again a number will appear beside it. This number corresponds to the piece of music that will be playing during the game. By repeatedly clicking on MUSIC the number will rise to six. When there is no number the pieces of music will cycle each time a new course is raced.

These options can be changed at any time that the Choice Screen is displayed.

GERÄUSCHE. Du kannst entweder Musik oder Geräusche wählen. Wenn MUSIK gewählt ist, erscheint daneben eine Nummer, wenn man wieder kurz drückt. Diese Nummer entspricht dem Musikstück, das während des Spiels gespielt wird. Durch wiederholtes Drucken auf MUSIK steigt die Zahl auf sechs an. Wenn keine Nummer da ist, werden die Musikstücke jedesmal wieder spielen, wenn eine neue Bahn im Rennen liegt.

Diese Wahlmöglichkeiten können jederzeit geändert werden, wenn die Auswahl-Anzeige erscheint.

SON. Vous pouvez choisir soit de la musique soit des effets sonores. Lorsque vous choisissez MUSIQUE, un numéro apparait en face. Ce numéro correspond au morceau de musique que vous entendrez pendant le jeu. En appuyant plusieurs fois le numéro montera jusqu'à six. Lorsqu'il n'y a pas de numéro, les morceaux de musique repasseront en cycle à chaque fois qu'une nouvelle course est commencée.

Ces options peuvent être changées à n'importe quel moment lorsque Choix par l'Ecran est affiché.



CHANGE DRIVERS. If you select YES all of the opponents attributes change, whereas selecting NO will enable you to race against exactly the same opponents as the previous competition. You can only change the drivers at the beginning of a competition.



FAHRERWECHSEL. Wenn Du YES/JA wählst, werden sämtliche Attribute des Gegners geändert, während NO/NEIN es Dir gestattet, gegen genau dieselben Gegner wie während des vorhergehenden Wettbewerbs zu rennen. Die Fahrer können nur zu Beginn eines Wettbewerbs gewechselt werden.

CHANGEMENT DE CONDUCTEURS. Si vous répondez OUI, toutes les caractéristiques de vos adversaires changent, tandis que si vous répondez NON, vous pourrez vous mesurer contre les mêmes adversaires que dans la compétition précédente. Vous ne pouvez changer de conducteurs qu'au début d'une compétition.

EXIT. If you click here the green light will start to flash, by clicking again you will return to choosing the CONTROL METHOD.

AUSGANG. Wenn Du hier drückst, beginnt das grüne Licht zu blinken, bei erneutem Drücken gehst Du auf die Wahl der CONTROL METHOD/STEUERMETHODE zurück.

EXIT. Si vous sélectionnez ceci, un voyant vert commencera à clignoter, et si vous appuyez une fois de plus vous reviendrez au choix de la METHODE DE COMMANDE.

PRACTICE. Before each race you are able to drive one lap of the track with no other vehicles. This is so that you can get accustomed with the track.

ÜBEN. Vor jedem Rennen kannst Du eine Runde der Bahn ohne andere Fahrzeuge drehen. Dies erlaubt es Dir, Dich mit der Bahn vertraut zu machen.

ENTRAÎNEMENT. Avant chaque course vous avez la possibilité de faire un tour de piste sans autre véhicule. Ceci a pour but de vous familiariser avec le circuit.

RACE. Clicking here sets you on the starting grid in fifth position - ready to race!

If you click on RACE without setting any of the other options they will default as follows:

CONTROL	-	Mouse	COMPETITION	-	Knockout
COUNTRY	-	Great Britain (Male)	SOUND	-	Music (Cycle)

And you will not get a practice lap. (If you feel you need one click on PRACTICE instead of RACE.)

RENNEN. Wenn Du hier drückst, wirst Du auf den Startbereich in die fünfte Stelle gesetzt - startbereit für das Rennen! Wenn Du auf RENNEN drückst, ohne irgendwelche anderen Wahlmöglichkeiten einzustellen, werden folgende Standardmöglichkeiten zutreffen:

STEUERUNG	-	Maus	WETTBEWERB	-	Knockout
LAND	-	Großbritannien (Männlich)	GERÄUSCH	-	Musik (Reihenfolge)

Und Du bekommst keine Proberunde. (Wenn Du meinst, Du brauchst eine, drücke auf ÜBEN anstelle von RENNEN.)

COURSE. Le fait de sélectionner ceci, vous place en cinquième position à la grille de départ - prêt à la course! Si vous sélectionnez RACE sans autres options, elles seront systématiquement les suivantes:

COMMANDE	-	Souris	COMPETITION	-	A éliminatoires
PAYS	-	Grande Bretagne (Mâle)	SON	-	Musique (Cycle)

Et vous ne pourrez avoir un tour d'entraînement. (Si vous croyez que vous avez besoin d'un tour d'entraînement, sélectionnez PRACTICE au lieu de RACE.)

DURING THE RACE.

Wouldn't it be nice to be able to put your foot to the floor and pelt off into the distance? Well, I'm afraid you might find it a bit difficult to hold onto the tight bends if you try that tactic, especially when you're driving on snow and ice! Driving into other vehicles' rears isn't going to help much either.

If you do come off the road you'll find that you'll slow down, (not the best thing to do in a race,) unless you're on a hill, in which case you'll find yourself tumbling to the ground. As you've probably guessed this will waste even more precious seconds. When you hit a roadside object, instead of blowing up into a million sparkling pieces and then miraculously reappearing, you'll simply bounce back from it. (Going backwards in a race isn't advisable either, so it's probably worth avoiding these sort of collisions too.)

By the way, driving on the inside of a corner will give you a speed advantage, so that IS worth trying.

WÄHREND DES RENNENS

Wäre es nicht schön, Du könntest den Fuß aufs Pedal tun, durchtreten und in die Ferne sausen? Nun ja, es tut mir leid, aber Du könntest es ein bißchen schwierig finden, die Kurven zu kriegen, wenn Du diese Taktik versuchst, besonders wenn Du auf Schnee und Eis fährst! Auf andere Fahrzeuge von hinten auffahren, hilft auch nicht gerade. Wenn Du von Straße abkommst, wirst Du merken, daß Du langsamer fährst (nicht das Beste, wenn man an einem Rennen beteiligt ist), es sei denn, Du bist an einem Hang, und in dem Fall gehst Du zu Boden. Wie Du wohl inzwischen erraten hast, wird Dich dies noch mehr wertvolle Sekunden kosten. Wenn Du auf einen Gegenstand am Straßenrand auffährst, wirst Du einfach davon zurückprallen, anstelle von in die Luft gehen mit einer Million sprühender Funkenstückchen und dann auf wunderbare Weise wieder erscheinen. (In einem Rennen rückwärts gehen, ist auch nicht ratsam, deshalb ist es wahrscheinlich der Mühe wert, diese Art von Zusammenstößen ebenfalls zu vermeiden.)

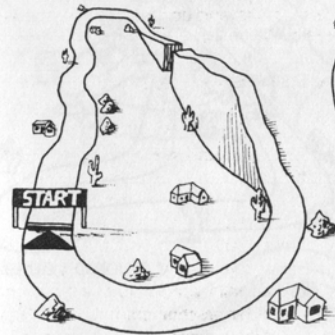
Übrigens, auf der Innenseite einer Kurve zu fahren, wird Dir einen Geschwindigkeitsvorteil geben, das IST also einen Versuch WERT.

PENDANT LA COURSE. Ce serait vraiment épatant de pouvoir appuyer à fond sur l'accélérateur et de partir à toute vitesse. J'ai bien peur que vous trouviez difficile de tenir la route dans les virages en épingle à cheveux, si vous vous en tenez à cette tactique, surtout si vous conduisez dans la neige et le verglas! Rentrer dans les véhicules qui sont devant vous, ne vous sera pas d'un gros avantage.

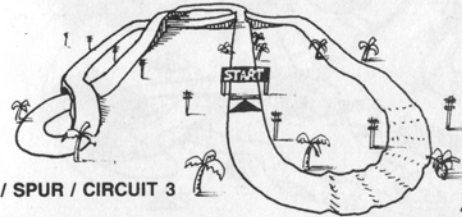
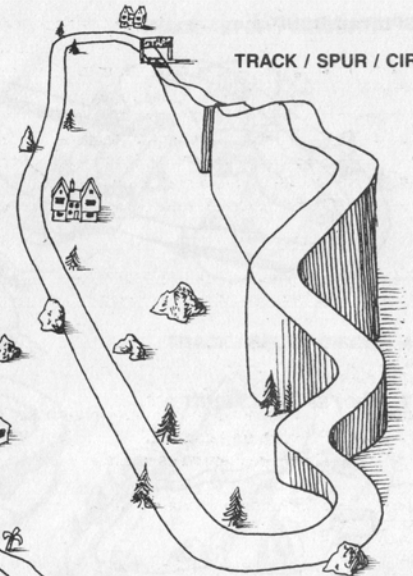
Si vous effectuez une sortie de la route, cela vous ralentira, (ce qui n'est pas exactement ce que vous cherchez dans une course), à moins que vous ne soyez en côte et alors vous dévalerez jusqu'en bas. Comme vous vous en doutez, ceci perdra encore de précieuses secondes. Lorsque vous entrez en collision avec un obstacle sur le bord de la route, au lieu d'exploser en mille morceaux et ensuite de réapparaître miraculeusement, vous rebondirez tout simplement. Il n'est pas non plus souhaitable d'aller à rebours dans une course et il est donc préférable d'éviter aussi ces sortes de collisions.)

Toutefois, prendre le virage à la corde vous donne un avantage de vitesse, et par conséquent, cela en vaut la peine.

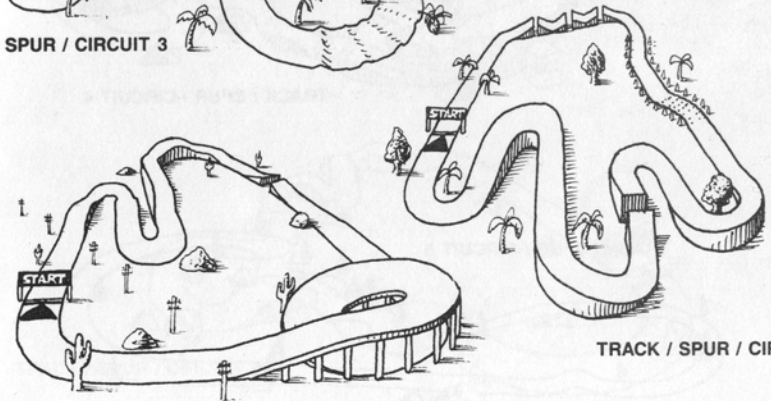
TRACK / SPUR / CIRCUIT 1



TRACK / SPUR / CIRCUIT 2



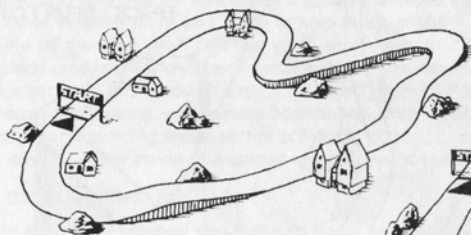
TRACK / SPUR / CIRCUIT 3



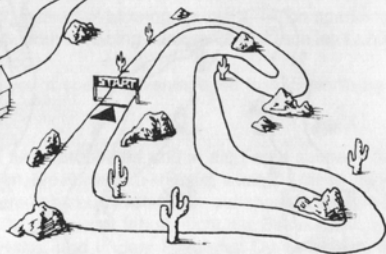
TRACK / SPUR / CIRCUIT 4

TRACK / SPUR / CIRCUIT 5

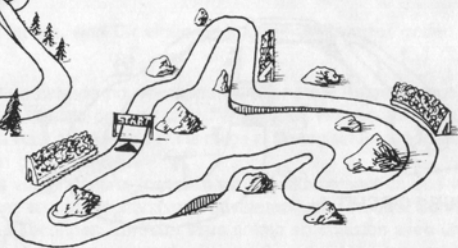
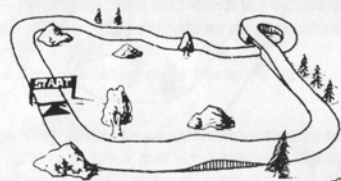
TRACK / SPUR / CIRCUIT 1



TRACK / SPUR / CIRCUIT 2

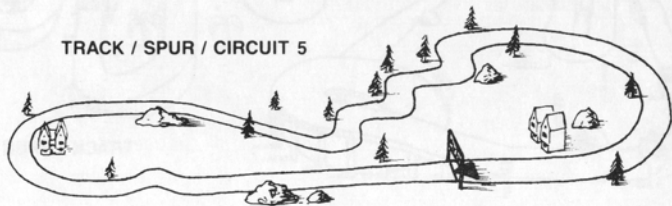


TRACK / SPUR / CIRCUIT 3

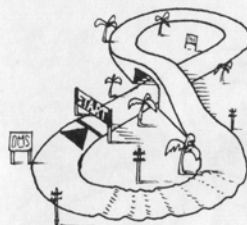


TRACK / SPUR / CIRCUIT 4

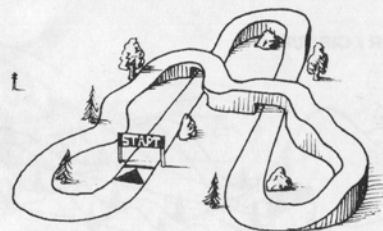
TRACK / SPUR / CIRCUIT 5



TRACK / SPUR / CIRCUIT 1

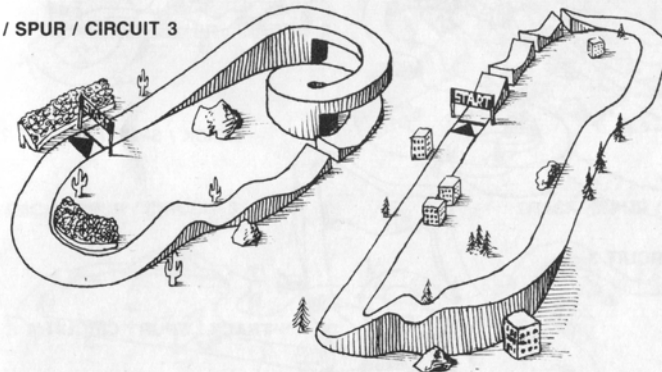


TRACK / SPUR / CIRCUIT 2

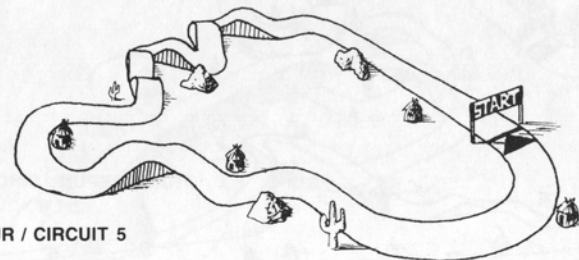


TRACK / SPUR / CIRCUIT 4

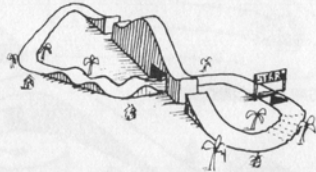
TRACK / SPUR / CIRCUIT 3



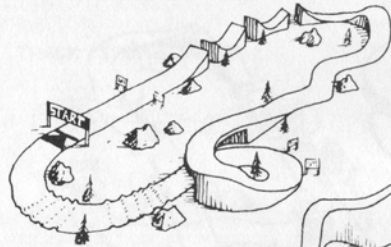
TRACK / SPUR / CIRCUIT 5



TRACK / SPUR / CIRCUIT 1



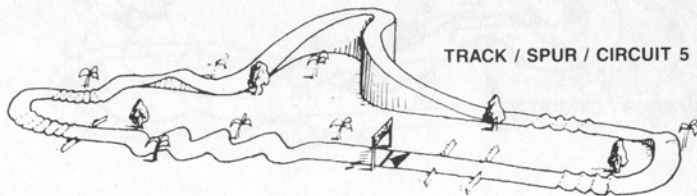
TRACK / SPUR / CIRCUIT 2



TRACK / SPUR / CIRCUIT 3

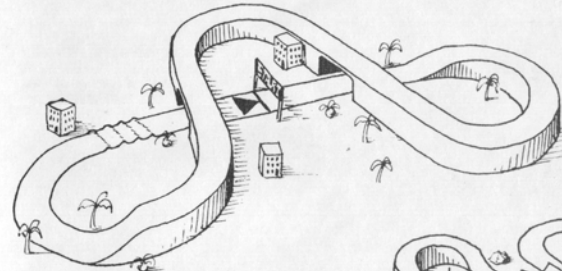


TRACK / SPUR / CIRCUIT 4

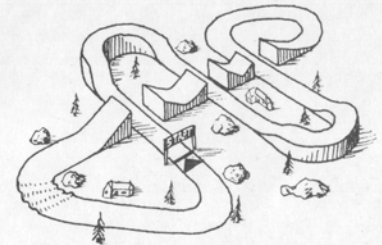


TRACK / SPUR / CIRCUIT 5

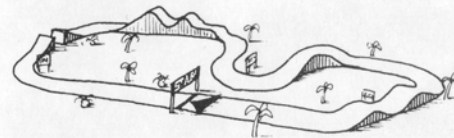
TRACK / SPUR / CIRCUIT 1



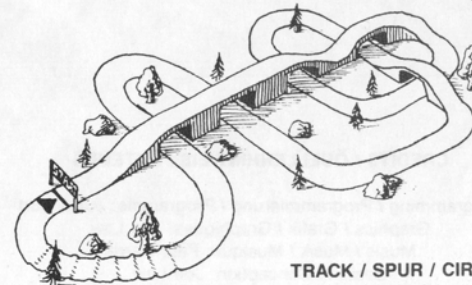
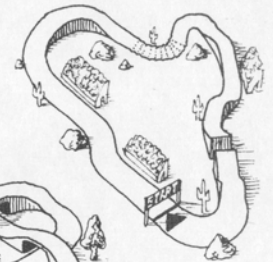
TRACK / SPUR / CIRCUIT 2



TRACK / SPUR / CIRCUIT 3



TRACK / SPUR / CIRCUIT 4



TRACK / SPUR / CIRCUIT 5

THOMAS / HARRIS / HARRIS

THOMAS / HARRIS / HARRIS

THOMAS / HARRIS / HARRIS

THOMAS / HARRIS / HARRIS

THOMAS / HARRIS / HARRIS

THOMAS / HARRIS / HARRIS

CREDITS / QUELLENHINWEIS / AUTEURS

Programming / Programmierung / Programme: Jules Burt

Graphics / Grafik / Graphiques: Jon Law

Music / Musik / Musique: Paul Harris

Design / Conception: Jon Law

Thanks to / Dank gebührt / Remerciements à L & AB Motorcycles - Widnes