



LOTUS III

THE ULTIMATE CHALLENGE





PRESENTS

LOTUS III

THE ULTIMATE CHALLENGE

incorporating

RECS

programmed by
Magnetic Fields

LOTUS III: THE ULTIMATE CHALLENGE

When we completed Lotus II, we didn't think that there was anywhere else to take an arcade racing game, and we did not plan to do any further Lotus games. The many fans of the Lotus games, however, continued to write and telephone us, demanding a third Lotus game. After a while, we sat down, and over a period of a few weeks discussed if there was anything else we could do that would match the standard of the first two games, break new ground, and once that was done take it sufficiently beyond the other racing games that were around. If we couldn't take the new game further than the competition, then we would be better advised to spend our time on a different project. After around a month of serious consideration, we believed that we could do enough with a new game in the form of new features and additions, to make it worthy of, and take it far enough beyond, the first two Lotus games. People demanded Lotus III, so here it is - The Ultimate Challenge. The ultimate Lotus racing game.

So What's New?

About three trillion tracks for a start, but more on that later. Lotus III combines all the best elements of the first two games, introduces a number of new features, and puts the control firmly in the hands of the player. The expanded range of options allows the player to alter the majority of features to suit themselves. As well as all the features brought over from the first two games, crammed in there are five new themed levels, each with its own unique graphic style, and new features that affect the handling of your car. There is the stunning new Lotus concept car, the M200. This car will never go into production, so this will be the only opportunity you will ever get to 'drive' one. On top of all that lot there's a whole host of new music and sound effects, and loads of new graphics.

RECS

The most startling addition, however, is the stunning RECS system, which will give you access to a practically infinite number of different tracks. (For the more pedantic among you the actual number is $(26^{19}) \times 99$ - somewhere around ten followed by twenty three noughts.) Just about every other game to feature a track creation system has followed the standard system of including a track editor, which means having to spend maybe an hour or more designing a single track, and then having to save to a data disk, and then physically sending it to anyone who wanted to see your

stunning creation. Days, or even weeks, might pass before anyone ever tried your circuits or designs. With Lotus III, each track you design will take as little as a minute, and will generate a code which can then be given to anyone instantly, and they will then be able to play your creation within seconds, and there's no messing around with extra data disks either. In addition, you could enter your own name as a password to see exactly how difficult or easy that is. It's straightforward, easy and instant-and like all the features of the earlier Lotus games, it's so good that other software houses will be featuring it in their games in about six months time.

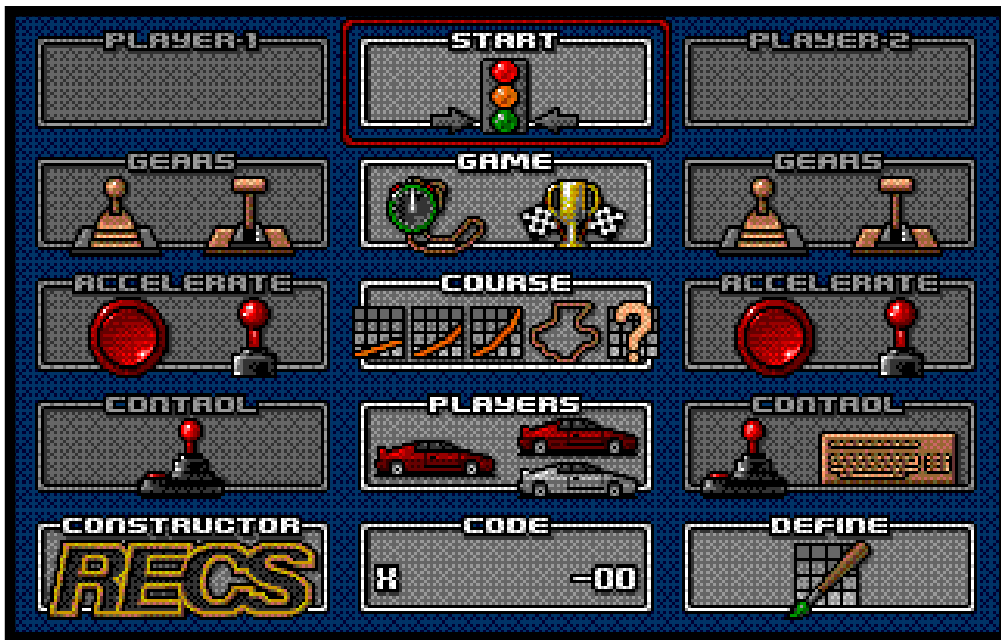
Playing Lotus III

The Quick Start Guide

Okay, so Lotus III isn't the most complex simulation around, but the wealth of choices and options could throw you at first. However, those who have played Lotus I and II will probably want to get racing straight away, so here's a guide to getting down to racing instantly. Once the first option screen appears, click on 'Start', and, after pressing fire a couple more times to select your sound effects and car, you will be taken to the starting line of the first predetermined race in the Arcade season.

The Complete Works

For the more methodical amongst you, this section will explain what each of the available options can do. First off, an explanation of all the options available to you on the main playing screen.



Main Playing Screen

Note: All input, even for Player Two, is input from the Player One joystick on the Main Playing Screen.

This is the screen where you will make most of the decisions regarding the game. To

highlight a particular option, simply move the red rectangle by using the joystick, until it surrounds the icon of your choice. If two options are offered in a particular box, hitting fire will toggle between the two. The different options available to you are as follows.

Player One

This will allow you to alter the name of Player One. To do this, highlight this option, and then type in the new name.

Start

This is the option which will begin the race once you are happy with all the selections that you have made.

Player Two

Exactly the same as for Player One, this option allows you to alter the name of the second player.

Gears

Allows Player One to select Manual or Automatic Gears.

Game

This option let's you select between Championship and Arcade. Each is a mix of the circuits of Lotus I, and the checkpoint sections of Lotus II.

Arcade Mode

In Arcade mode, represented by the clock, the aim is to complete each stage within the allotted time (indicated on the screen). This is a race for points, the aim being to get the highest score possible. To make things even more straightforward, there are no fuel stops required for Arcade racing.

Championship Mode

The Championship mode, represented by the Cup, is very similar to Lotus I. This takes the form of a championship season, where overall success is dependant upon finishing in the top ten drivers of each race. Points are awarded after each race, and your starting position in the next race will be decided by your finishing position in the last race. If you finished first, you would begin the next race in twentieth, if you finished second you would begin in nineteenth, and so on. For more information on the different race styles, see the section entitled Racing later.

Gears

As for Player One, this allows Player Two to select between Manual and Automatic gears.

Accelerate

Allows Player One to select whether pressing the fire button, or pushing forward on the joystick will accelerate his/her vehicle. Depending upon which is chosen, the following controls will apply:

	Fire Button Chosen	Forward Chosen
Steer Left	Joystick Left	Joystick Left
Steer Right	Joystick Right	Joystick Right
Accelerate	Fire Button	Joystick Forward
Brake	Joystick Back	Joystick Back
Change Up a Gear	Joystick Forward	Joystick Forward/Fire
Change Down a Gear	Joystick Backward	Joystick Backward/Fire

Course

This option allows you to select either one of the predetermined tracks, to chose single user defined track, or a whole sequence of user defined circuits and tracks, as follows:

Selecting a predefined sequence

There are six different predefined sequences built into Lotus III, namely an easy level, a medium level, and a difficult level on each of the Championship and Arcade levels. Easy consists of seven tracks, Medium of ten, and Difficult of fifteen, making a total of sixty four predefined tracks. To select any of the three, simply highlight one of the left three options in this box.

Selecting your own track

If you select the fourth option along, this will allow you to race a track which you have previously defined on the RECS screen. This option can be highlighted either before or after you go to the RECS screen to create a track.

Selecting a sequence of player designed circuits

The final option will take the player to a new screen where a sequence of user defined circuits can be created. To create a sequence, see the 'Define' sequence below.

Acceleration

As for Player One, this allows Player Two to select his/her chosen method of acceleration.

Control (Player One)

For player One this is always the joystick.

Number of Players

The Player selects whether it is a One Player or Two Player Game.

Control (Player Two)

If Player Two selects the joystick, then he should have the joystick plugged into port 1 (0 on ST). If the keyboard option is selected, then the following controls apply:

L	Emulates Joystick Forwards
, (Comma)	Emulates Joystick Backwards
Z	Emulates Joystick Left
X	Emulates Joystick Right
Space	Emulates Joystick Fire

Of course, which key is used to accelerate is dependant upon whether joystick forwards or joystick fire has been chosen as the accelerate key.

Constructor

Choosing this will take the player to the RECS screen, which has a more detailed section later in the manual.

Code

If the player knows the code of a particularly hot course, then rather than going to the editor, the number can be entered here. It is done in the same way that entering a players name is done. Alternatively, if the player wants to find out how difficult racing round 'FRANKIE 50' is, it can be typed in here.

Define

The bottom panel is used to enter the codes for the predefined circuits. The keyboard should be used to enter the first nine letters. (You could, of course, choose to have a three letter word followed by six blank spaces.) The cursor pad is used to move the cursor to the right, and to put it in the correct position to enter the last two numbers. Once the last number is entered, the Down Cursor key should be

pressed to take you to the next line, and allow you to enter another track code. Once you are happy with the selection you have made, use the joystick to highlight the 'Exit' panel

That's everything on the Main Screen covered. Following is a detailed explanation of the RECS system.

RECS

RECS is the innovative and original new track design system that will allow the player to create stunning tracks in a matter of seconds. Creating tracks is amazingly simple, and once created, there's no messing around with saving to disk-or anywhere else for that matter. Exchanging tracks with a friend to see who can get the best time on it couldn't be simpler, and all you need to do is pass on the code. Your friend can then enter the code, and the track will be identical to the one that you created. Once you've both practised on it, then the fun really starts when you go head to head against each other! And with literally billions of different tracks to play, you'll be playing Lotus III for ages!

DESIGNING A TRACK

Each of the different sections on this screen allow you to influence the style and form of your track. Most are rated from 0% to 100% in 4% increments. Each affects the track as follows:

Type

Choose whether the race will be laps or stages.

Curves

This will determine how many curves your track is likely to have. Obviously, the lower the percentage, the straighter the track will be. Higher percentages will mean that your track has a lot of curves.

Sharpness

Sharpness will influence the actual type of bends and curves on your track. A lower number will make for gentler turns, whilst the higher numbers will create some really tricky corners.

Length

The determines the length of the track.



Exit

Once you are happy with the track that you have designed, select this option and you will be taken back to the main playing screen.

Hills

This option allows you to decide on the number of hills that there will be. A low number will mean that you will have a very flat track, while a higher number will mean that the track will be extremely hilly.

Steepness

Not surprisingly, this option will allow you to affect the steepness of the hills on the circuit. Gently undulating scenery or steep ascents and descents? It's your choice.

Difficulty

As if creating a tortuously bendy hilly circuit wasn't enough, you now get to influence the difficulty of the track. This will affect the aggressiveness of the other drivers, how tight the time is on the circuit, and so on.

Code

The code for the circuit that you are creating is displayed here. To save you going

through the trouble of designing the same circuit again and again, you can simply make a note of the code here, and enter it on the main screen in the future. A lot more straightforward than messing around with data disks and other such stuff.

Scenery

Do you want to be racing through featureless deserts or scenery packed oases? Again, the choice is yours. Obviously, the less scenery there is, the more time the computer can dedicate to bringing you an ultra smooth update, but even with scenery at 100% it's probably still got the fastest, smoothest and most impressive update around anyway.

Scatter

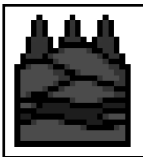
Neat park-like rows of trees and bushes and ornaments, or greenery scattered about everywhere? Take your pick.

Obstacles

This will allow you to choose between an obstacle free open freeway, or the sort of assault course normally associated with the SAS.

Scenario

This will allow you to select which of the thirteen different scenarios you wish to race on. Each one will have different effects on your vehicle, how it handles, and so on. The thirteen, running from left to right, are as follows:



Rally

With more mud and water on the track than by the side of it, this type of track will prove difficult for any driver, in any vehicle.



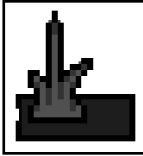
Futuristic

Set against the background of a city of the future, this is one of the most demanding types of circuit. Amongst the more usual hazards, there are magnets by the side of the road which will attract your vehicle, (Okay, you're right, Lotus cars are constructed from fibre glass, but then this is the future after all.) and a laser beam that will drastically slow your vehicle if it should hit you.



Night

The darkness on this level will prove to be as hazardous as the fog. Limited visibility and other drivers who are also hindered by the lack of light will make for some tricky manoeuvring.



Marsh

Oil and mud on the track, and sections which are completely submerged by water cause some very tricky hazards. You're never going to make ultra fast times on these sections, but then, finishing these sections is an achievement.



Mountains

With a cliff on one side, and huge mountains and hills on the other, it's just about impossible to stray off the track on this one. This lack of manoeuvrability and margin for error makes this level particularly difficult for overtaking and accelerating to any great speed.



Snow

Another favourite from the earlier Lotus games, the deceptively pretty scenery creates some of the most hazardous racing conditions around. There's not only the slippery surface to deal with, but also the driving snow to obscure your vision.



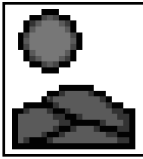
Roadworks

Complete with road cones, signs, hazard barriers and potholes, the roadworks make the roads ultra thin, and make overtaking almost impossible. You're really going to need your wits about you to succeed on this level.



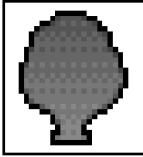
Storm

Just the sort of driving experience to test the best. Beating rain and roaring thunder serve to make the drive difficult, and the road conditions can't exactly be described as the best in the world.



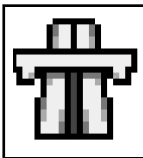
Desert

Like the snow, this is another level where it's best to stick to the middle of the track if possible. As you drift from the centre, there's more sand on the surface which will really slow up the Lotus. Get to the edges of the track, and there will even be small sand drifts to hinder you.



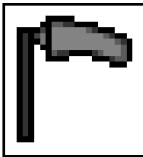
Fog

Definitely one of the most difficult stages, the fog will obscure your vision, and make racing even the most straightforward track a difficult task for the most experienced driver.



Motor way

One of the favourites from Lotus II, this section contains not only your lane of traffic, but also oncoming traffic! It's up to you whether you take the chance to cross into the oncoming traffic-it's easier to overtake the other racers, but there's also the traffic coming towards you to worry about.



Wind

This isn't the sort of wind that might dry your washing, this is the sort of wind that will push your car from one side of the track to the other without any fuss. A hurricane in pixels.



Forest

Dense trees line this stage, and you will find water, trees and logs strewn across the track. Hitting a log, rather than damaging the car, will cause the car to do a spectacular jump, useful for overtaking or jumping over track hazards.

Racing

That's all the introductory stuff out of the way, now let's get on with what you're here for-the racing. Just to recap, you will remember that once you are happy with the current configuration of the game on the Game Setup Screen, clicking on 'Start' will take you to the starting line of the first race.

Selecting Music

This is done by Player One. Once you have chosen 'Start', you still have two deci-

sions to make. The first is to select the music or sound effects that will accompany the race. The CD screen, first featured in Lotus I will appear. To change the music track, simply move the joystick left or right, and wait a few seconds while the new track loads. Once you are happy, hit the fire button.

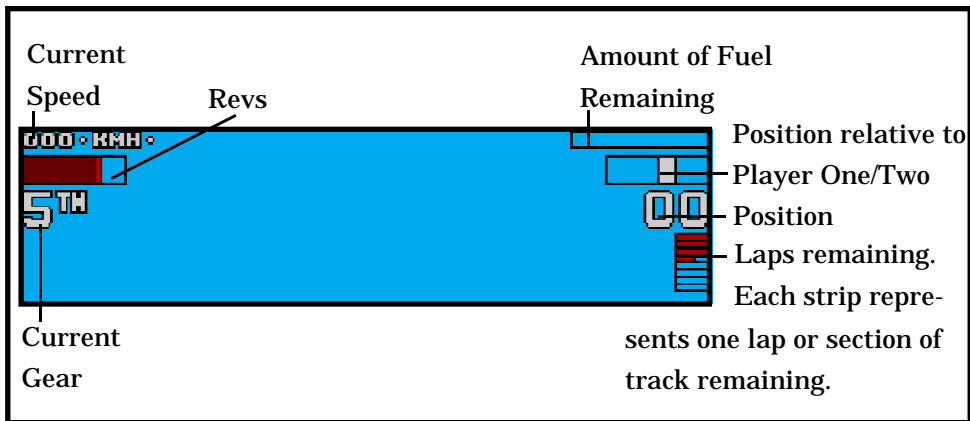
Selecting Your Car

The next decision to be made is which of the three cars you will drive. Again, each will appear on the screen in turn. Once the car that you wish to drive appears on the screen, hit the fire button to go to the starting line of the race. Again, Player One selects for both players, as it would be unfair if the two drivers were driving different cars.

Once you are at the starting line, what you will see on your screen will be dependant upon whether you are racing in Championship or Arcade mode.

Championship

In Championship mode the aim is to finish as the top racer over a season. The player must finish in the top ten in each race in order to go onto the next race. As stated earlier, the starting position in the next race is determined by the finishing position of the current race. If there are two players, then providing that at least one driver finishes in the top ten, then they will both be carried into the next race. This is the more difficult of the two types of race, and this is reflected in the display.



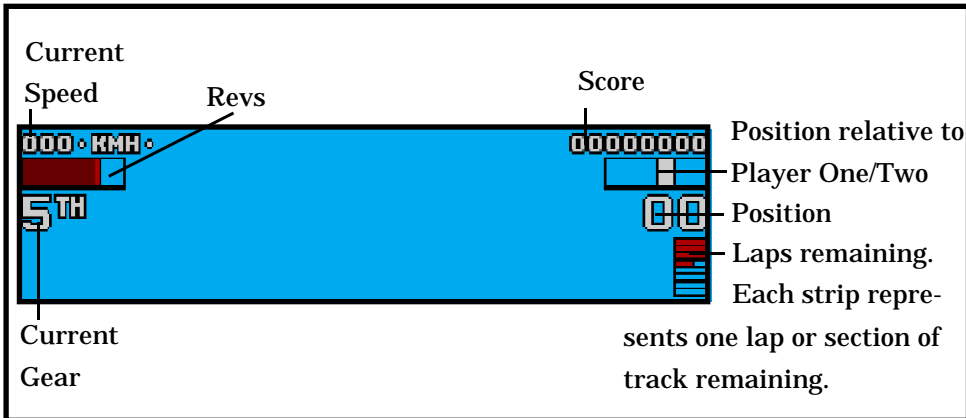
Pit Stops

Pit Stops are required for some of the longer sections or circuits in the Championship mode. Pitstops are situated directly after the starting line in circuits, or di-

rectly after a Checkpoint for the linear sections. In order to refuel, simply pull onto the wider strip of track situated on the right hand side of the track directly after the signs, and stop the vehicle. You will see that your fuel gauge indicator will gradually fill up. As soon as you are happy with the amount of fuel you have, push forward and hit the fire button on the joystick, and you will rejoin the race. On all but the mountain level, they are indicated by a sign.

Arcade

Arcade mode is a straightforward race for points, the aim being to finish each race with the largest number of points possible, and within the time limit. There are no refuelling stops required in Arcade mode. The display is similar to the Championship mode, but differs in the following important areas.

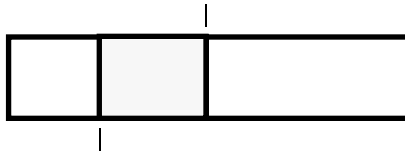


if one player manages to finish within the allotted time, then both players will be carried through to the next round.

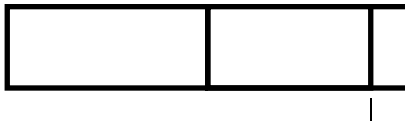
Two Player Mode

In two player mode, a small box will appear in the top right corner of the screen, indicating either how far ahead, or behind the other player you are. Your car is represented by the line in the centre of the box, and if you are behind the other player, a coloured band will form to the right of this, indicating how far behind you are. If you are ahead, then a band will form to the left.

Your position



If the screen is showing a line here, this indicates that you are in front of the other driver.



If a line appears here, this indicates that the other driver is well in front of you.

Game Over

Should the player fail to finish in the top ten in Championship Mode, or fail to finish within the time allowed in Arcade Mode, then the current game will be over, and the Main Options Screen will appear again.

Copyright Notice

© Copyright 1995 Gremlin Interactive Limited. © 1995 Magnetic Fields Limited. All Rights Reserved. This manual and the information contained on the floppy disks are copyrighted by Gremlin Interactive Limited. The owner of this product is entitled to use the product for his or her own personal use only. No one may transfer, give or sell any part of the manual, or the information on the disk without the prior permission of Gremlin Interactive Limited. Any person or persons reproducing any part of the program, in any media, for any reason, shall be guilty of copyright violation, and subject to civil liability at the discretion of the copyright holder.

LOTUS III: THE ULTIMATE CHALLENGE

Après avoir terminé Lotus II, nous ne pensions pas créer de nouveaux jeux de course d'arcade, et nous n'avions pas prévu de réaliser d'autres jeux Lotus. Cependant, nombreux sont les fans des jeux Lotus qui nous ont écrit et téléphoné pour nous demander un troisième jeu Lotus. Après un certain temps, nous nous sommes penchés sur le problème et avons commencé à en discuter pour voir s'il était possible de produire un jeu qui égale les deux premiers, et de créer quelque chose de nouveau dans ce domaine, de manière à réaliser un jeu qui soit en tête du marché. Il fallait faire mieux que la concurrence, sinon autant utiliser nos ressources à d'autres fins. Un mois plus tard, après avoir bien étudié le problème, nous avons décidé qu'il était possible de créer une nouveauté, avec de nouvelles caractéristiques, de manière à produire un jeu supérieur aux deux premières versions Lotus. Vous avez demandé un Lotus III, le voici: L'Ultime Défi. Le suprême jeu de course Lotus.

Qu'y a-t-il de nouveau?

D'abord, trois trillions de pistes, mais nous y reviendrons plus tard. Lotus III combine tous les meilleurs éléments des deux premières versions, comprend de nouvelles caractéristiques, et donne surtout le contrôle au joueur. Le grand nombre d'options permet au joueur de changer la plupart des caractéristiques à son gré. Ce jeu comprend des caractéristiques des deux premiers jeux, mais également de nouveaux éléments répartis sur cinq niveaux supplémentaires, ayant leur propre style graphique, et uniques dans leur genre; de nouvelles caractéristiques affectent également la conduite de votre voiture. Voici votre nouvelle voiture Lotus, une création sensationnelle, la M200. Cette voiture ne sera jamais produite, c'est donc votre seule et unique chance d'en "conduire" une. En plus de tout cela, vous avez à votre disposition toute une série de nouveaux effets sonores, de musiques, et de graphismes.

RECS

La nouveauté la plus saisissante est le surprenant système RECS, qui vous donnera accès à un nombre pratiquement infini de parcours différents. (Pour les gens précis, leur nombre est de $(26 \text{ à la puissance } 9) \times 99$, quelque chose comme 10 suivi par vingt-trois zéros.) Presqu'un jeu sur deux qui comporte un système de création de parcours, comprend un éditeur de parcours, ce qui signifie passer une heure ou plus

à dessiner une piste, la sauvegarder ensuite sur une disquette, puis l'envoyer à quiconque souhaiterait voir cette création sensationnelle. Il faudrait ensuite des jours, voire des semaines avant que quelqu'un n'essaie vos circuits ou dessins. Avec Lotus III, vous créez un parcours en une minute à peine, et générez un code qui peut être utilisé instantanément. La personne qui le reçoit est alors en mesure de piloter sur le parcours que vous avez créé dans les secondes qui suivent. Vous ne perdez pas de temps à changer de disquette. En plus, vous pouvez vous servir de votre nom comme de mot de passe pour en connaître exactement la difficulté. C'est simple, facile, instantané, et tellement bien que tous les autres créateurs de logiciels le feront figurer dans leurs jeux dans moins de six mois.

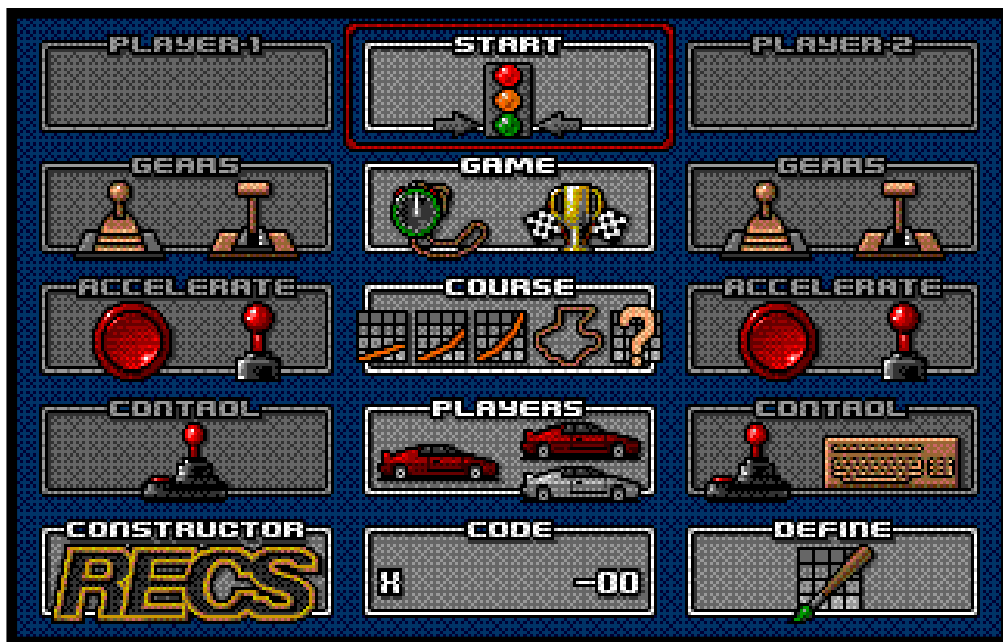
Jouer a Lotus III

Guide de Démarrage Rapide

C'est vrai, Lotus n'est pas la simulation la plus complexe qui puisse exister, mais le nombre de choix et d'options pourraient bien commencer par vous déconcerter. Cependant, ceux qui ont déjà joué à Lotus I et II voudront probablement commencer la course tout de suite. Voici les indications à suivre pour commencer la course instantanément: une fois que le premier écran d'options apparaît, cliquez sur "Start" (commencer), puis en appuyant sur le bouton feu, sélectionnez vos effets sonores et votre voiture; vous serez alors placé sur la ligne de départ, pour concourir dans la première course de la saison du mode Arcade.

Renseignements Sur Les Options

Pour contenter les plus méthodiques d'entre vous, cette section explique en détail toutes les options disponibles. Tout d'abord, les options de l'Ecran de Jeu Principal.



Ecran de Jeu Principal

NB: Toutes les options, même pour le Joueur Deux, sont sélectionnées à partir du joystick du Joueur Un sur l'Ecran de Jeu Principal.

C'est l'écran où vous prendrez les décisions les plus importantes. Pour mettre en

évidence une option particulière, il vous suffit de déplacer le rectangle rouge, en utilisant le joystick, jusqu'à ce qu'il entoure l'icône de votre choix. Si vous avez le choix entre deux options dans une même case, appuyez sur le bouton feu pour permuter entre les deux. Les options disponibles sont les suivantes:

Player One (Joueur Un)

Cela vous permet de changer le nom du Joueur Un. Pour ce faire, mettez en évidence cette option, puis tapez le nouveau nom.

Start (Commencer)

C'est l'option qui vous permet de commencer la course une fois que vous êtes satisfait de vos sélections.

Player Two (Joueur Deux)

Même chose que pour le Joueur Un; cette option vous permet de changer le nom du second joueur.

Gears (Vitesses)

Permet au Joueur Un de sélectionner une boîte de vitesses Manuelle ou Automatique.

Game (Jeu)

Cette option vous permet de choisir entre Championnat et Arcade. Tous deux sont un mélange de parcours de Lotus I, et des sections de contrôle de Lotus II.

Arcade Mode (Mode Arcade)

L'objectif du Mode Arcade, représenté par une horloge, est de terminer chaque étape en un temps déterminé (indiqué sur l'écran). C'est la course aux points, l'objectif étant d'obtenir le score le plus élevé. Pour simplifier les choses, il n'y a pas d'arrêt aux stands, dans la course Arcade.

Championship Mode (Mode Championnat)

Le Mode Championnat, représenté par une Coupe, est très similaire à Lotus I. Il s'agit d'une saison de Championnat, dans laquelle vous devez terminer parmi les dix premiers dans chaque course pour avoir une chance de gagner. Vous obtenez un certain nombre de points après chaque course et votre position de départ dans la prochaine course est déterminée par votre position d'arrivée dans la course précédente. Si vous finissez premier, vous commencerez la prochaine course en

vingtième position, si vous terminez second, vous commencerez en dix-neuvième position, etc. Pour plus de renseignements sur les différents styles de courses, référez-vous à la section intitulée Course.

Gears (Vitesses)

Comme pour le Joueur Un, le Joueur Deux peut choisir entre une boîte de vitesses Manuelle ou Automatique.

Accelerate (Accélérer)

Permet au Joueur Un de choisir d'appuyer sur le bouton feu ou de pousser le joystick vers l'avant pour que son véhicule accélère. Selon le mode choisi, les contrôles seront les suivants

	Bouton Feu	Joystick Vers l'Avant
Tourner à Gauche	Joystick Gauche	Joystick à Gauche
Tourner à Droite	Joystick Droite	Joystick à Droite
Accélérer	Bouton Feu	Joystick vers l'Avant
Freiner	Joystick vers l'Arrière	Joystick vers l'Arrière
Vitesse Supérieure	Joystick vers l'Avant	Joystick vers l'Avant/Feu
Rétrograder	Joystick vers l'Arrière	Joystick vers l'Arrière/Feu

Course (Parcours)

Cette option vous permet de sélectionner n'importe quel parcours prédéterminé, de choisir un parcours défini par l'utilisateur ou une séquence complète de parcours et de circuits définis par l'utilisateur, voir ci-dessous:

Sélectionner une séquence prédéterminée

Il y a six séquences prédéterminées dans Lotus III; un niveau facile (easy), un niveau moyen (medium), et un niveau difficile (difficult) pour le Mode Arcade et le Mode Championnat. Le Niveau Facile comprend sept parcours, le Moyen, dix, et le Difficile, quinze, ce qui fait un total de soixante-quatre parcours prédéterminés, soit trente-deux pour chaque mode. Pour sélectionner un niveau, mettez en évidence une des trois options situées sur la gauche dans cette case.

Sélectionner votre propre parcours

En sélectionnant la quatrième option, vous pouvez courir sur un parcours préalablement créé sur l'écran RECS. Cette option peut être mise en évidence avant ou après être allé sur l'écran RECS pour créer un parcours.

Number of Players (Nombre de Joueurs)

Le Joueur sélectionne entre Jeu à Un Joueur ou à Deux Joueurs.

Control (Player Two)/Contrôle (Joueur Deux)

Si le Joueur Deux sélectionne le joystick, il lui faudra relier le joystick au l'autre port. Si l'option clavier est sélectionnée, les contrôles suivants s'appliqueront:

L	Correspond à Joystick vers l'Avant
,	Correspond à Joystick vers l'Arrière
Z	Correspond à Joystick vers la Gauche
X	Correspond à Joystick vers la Droite
Espacement	Correspond au Bouton Feu

Bien sûr, la touche d'accélération dépend du choix que vous avez fait entre Joystick Vers l'Avant et Bouton Feu.

Constructor (Editeur)

En choisissant cette option, vous irez directement à l'Ecran RECS, dont vous trouverez une explication plus détaillée ci-après.

Code

Si le joueur connaît le code d'un parcours particulièrement bon, il peut l'inscrire maintenant plutôt que d'aller à l'éditeur. Cela s'effectue de la même manière que pour entrer un nom. Si le joueur souhaite connaître la difficulté du parcours "FRANKIE 50", c'est à ce stade qu'il le fait, en entrant ses coordonnées.

Define (Définir)

Le panneau du bas est utilisé pour entrer les codes des circuits prédéfinis. Utilisez le clavier pour entrer les neuf premières lettres. (Vous pouvez, bien entendu, choisir un mot à trois lettres et ajouter six espaces.) Utilisez les touches flèches pour déplacer le curseur vers la droite, et pour le placer en bonne position pour pouvoir entrer les deux derniers numéros. Une fois le dernier numéro entré, appuyez sur la touche flèche devant pour passer à la ligne suivante, vous permettant ainsi d'entrer un nouveau code de parcours. Si votre sélection vous satisfait, utilisez le joystick pour mettre la fenêtre "Exit" (Sortie) en évidence.

Vous avez maintenant tous les renseignements concernant l'Écran Principal. Vous trouverez ci-dessous une explication du système RECS.

RECS

RECS est un nouveau système original d'éditeur de parcours qui permet au joueur de créer des parcours époustouflants en quelques secondes. Il est très simple de créer des parcours, et une fois définis, vous n'avez pas besoin de vous soucier de disquettes de sauvegarde ou autre. Vous pouvez également échanger des parcours avec vos amis, pour savoir celui qui obtient le meilleur temps; vous n'avez qu'à communiquer le code. Votre ami peut entrer le code, et obtenir un parcours identique à celui que vous avez créé. Lorsque vous vous êtes bien entraîné, vous pouvez passer à des choses encore plus sérieuses et vous affronter en tête à tête! Et avec une quantité pratiquement infinie de parcours, vous jouerez à Lotus III pendant longtemps!

CONCEVOIR UN PARCOURS

Les différentes sections de cet écran vous permettront de modifier les paramètres à votre convenance, et de créer votre parcours. La plupart d'entre eux vont de 0% à 100%, augmentant de 4% à chaque fois. Chacune de ces sections affecte le parcours comme suit:

Type

Choisissez si la course doit être effectuée en tours ou en étapes.

Curves (Virages)

Ceci déterminera le nombre de virages de votre parcours. Plus le pourcentage est faible, plus le parcours comportera de lignes droites. Les pourcentages élevés indiquent une grande quantité de virages.

Sharpness (Courbure)

Cette option influence le type des virages de votre parcours. Si le nombre est peu élevé, les virages ne sont pas difficiles, contrairement aux nombres élevés qui rendent les virages très dangereux.

Length (Longueur)

Ceci détermine la longueur du parcours.

Exit (Sortie)



Lorsque vous êtes satisfait du parcours que vous avez créé, sélectionnez cette option pour revenir à l'écran de jeu principal.

Hills (Collines)

Cette option vous permet de déterminer le nombre de collines. Un nombre peu élevé indique que le parcours est très plat, alors qu'un nombre élevé correspond à un parcours très accidenté.

Steepness (Pente)

Cette option vous permet de modifier le degré de pente des collines du parcours. Vallonné ou montagneux? Il ne tient qu'à vous.

Difficulty (Difficulté)

Après avoir créé le parcours le plus tortueux qui soit, vous avez aussi le possibilité de choisir le niveau de difficulté de ce parcours. Cette option affecte l'agressivité des autres pilotes, le temps, etc...

Code

Le code du parcours que vous créez est affiché ici. Pour vous éviter de créer ce parcours plusieurs fois, notez simplement le code qui lui correspond, et entrez-le sur

l'Ecran Principal lors des prochains jeux. C'est beaucoup plus simple que d'utiliser des disquettes de sauvegarde!

Scenery (Paysage)

Voulez-vous piloter dans le désert ou dans des paysages luxuriants? Une fois encore, c'est vous qui choisissez. Bien entendu, si le paysage est désertique, l'ordinateur pourra renouveler les données plus rapidement, mais même avec un paysage à 100% ce sera très rapide, fluide et impressionnant!

Scatter (Eparpiller)

Vous pouvez choisir d'aligner vos arbres, buissons, ornements, ou de tout éparpiller dans la nature.

Obstacles

Vous pourrez choisir entre une autoroute totalement libre ou un parcours du combattant truffé d'obstacles.

Scénario

Cette option vous permet de faire votre choix parmi les treize scénarios disponibles. Chacun aura un effet différent sur votre véhicule, la façon dont vous le manœuvrez, etc... Ces treize scénarios sont les suivants, de gauche à droite:



Rallie

Il y a plus de boue et d'eau sur le parcours que sur le bas-côté; ce type de parcours s'avèrera difficile pour tous les pilotes, dans tous les types de véhicules.



Futuriste

Niché au cœur d'un paysage futuriste, ce parcours est l'un des plus éprouvants. En plus des risques habituels, vous rencontrerez également des aimants qui attireront votre véhicule (oui, vous avez raison, les Lotus sont construites en fibres de verre, mais c'est le futur après tout!), ou bien un rayon laser qui ralentira considérablement votre véhicule s'il vous atteint.



Nuit

L'obscurité de ce scénario est aussi dangereuse que le brouillard. Les manœuvres sont rendues difficiles par la visibilité réduite, et les autres pilotes sont également gênés par l'obscurité.



Marécage

Vous trouverez de l'huile et de la boue sur le parcours, ainsi que certaines sections submergées; ces obstacles vous empêcheront de faire un bon temps sur ces sections, mais considérez-vous victorieux si vous arrivez à terminer.



Montagnes

Le parcours étant bordé d'une falaise d'un côté, d'une énorme montagne ou d'une colline de l'autre, il n'est pas recommandé de s'écarter de la trajectoire. Ce manque de maniabilité ne laisse pas de place à l'erreur, et rend ce niveau particulièrement difficile, lorsqu'il s'agit de dépasser ou d'accélérer à une certaine vitesse.



Neige

L'un des scénarios favoris des Lotus précédents, ce paysage merveilleux, mais traître, vous fera vivre des conditions de course très dangereuses. Vous ne serez pas seulement confronté à la surface glissante du parcours; vous devrez faire face aux nuages de poudreux créés par les autres voitures.



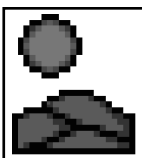
Travaux

Avec la panoplie complète de cônes, de panneaux, de barrières clignotantes, et de trous, les travaux rétrécissent la chaussée, et rendent les dépassements pratiquement impossibles. Il vous faudra toute votre attention pour réussir ce niveau.



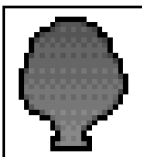
Tempête

Des conditions de conduite qui mettront à l'épreuve même les meilleurs. Le tonnerre et les averses rendent la conduite difficile, et les conditions du parcours ne sont pas optimales.



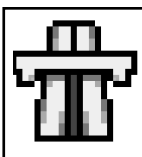
Désert

Comme pour les conditions neigeuses, il est conseillé de se maintenir au milieu de la route autant que possible. Plus vous vous éloignez du centre, plus vous trouvez de sable, ce qui ralentit considérablement la Lotus. Si vous roulez sur les bords du parcours, vous trouverez même de petits tas de sable.



Brouillard

L'une des épreuves les plus difficiles, le brouillard réduira votre visibilité, et rendra la course difficile, même sur un parcours simple. Les meilleurs pilotes ne seront pas épargnés.



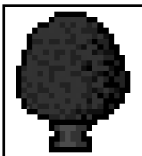
Autoroute

C'est le scénario le plus apprécié de Lotus II, où vous devrez affronter les voitures venant en sens inverse. Vous devez décider si le moment est opportun pour effectuer un dépassement.



Vent

Ce n'est pas le vent qui fait sécher votre linge, mais celui qui fait dévier votre voiture, d'un côté à l'autre de la route, sans crier gare. Un ouragan en pixels.



Forêt

Le paysage est constitué de forêts denses, et vous pouvez trouver de l'eau, des arbres et des bûches éparpillés sur le parcours. Si vous entrez en collision avec une bûche, vous n'endommagerez pas votre voiture, mais vous effectuerez un saut spectaculaire, bien utile pour dépasser ou éviter les obstacles du parcours.

La Course

Il est temps de passer aux choses sérieuses, la course. Lorsque vous êtes satisfait de la configuration du jeu sur l'Écran Configuration (Game Setup), cliquez sur "Start" pour être sur la ligne de départ de la première course.

Sélectionnez la musique (Select a Track)

Cette sélection est effectuée par le Joueur Un. Lorsque vous avez choisi "Start", il vous reste deux décisions à prendre. La première est de sélectionner la musique ou les effets sonores. L'écran CD, identique à celui de Lotus I, apparaîtra. Pour choisir une mélodie, déplacez le joystick vers la droite ou la gauche, et attendez quelques secondes pour que la nouvelle mélodie soit chargée. Lorsque vous êtes satisfait, appuyez sur le bouton feu.

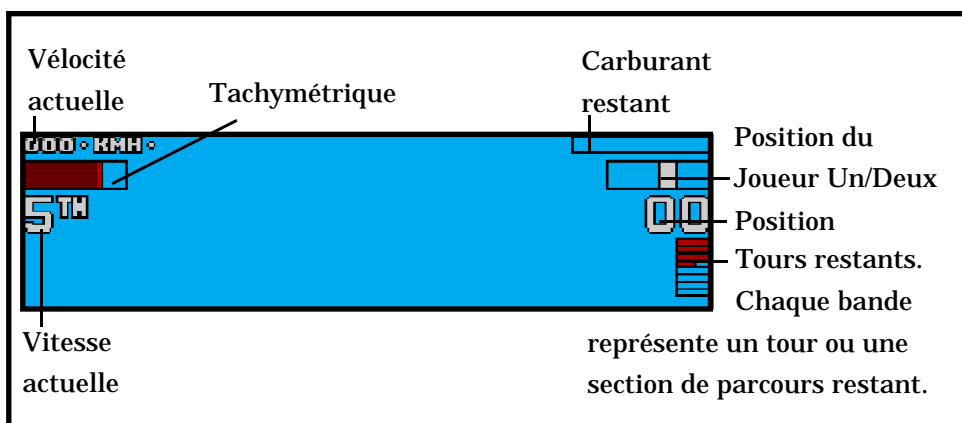
Sélectionner votre voiture (Select a Car)

La seconde décision que vous aurez à prendre concernera la voiture que vous voulez piloter. Les trois voitures apparaîtront à tour de rôle sur l'écran; vous n'avez qu'à appuyer sur le bouton feu pour sélectionner celle que vous désirez, et vous retrouver sur la ligne de départ. Une fois encore, le Joueur Un effectue les sélections pour les deux joueurs, car il serait injuste de piloter deux voitures différentes.

Lorsque vous êtes sur la ligne de départ, les informations affichées sur votre écran dépendent du mode dans lequel vous concourez, Championnat (Championship) ou Arcade.

Championnat (Championship)

Le but du mode Championnat est de terminer premier au classement des pilotes de la saison. Le joueur doit terminer dans les dix premiers de chaque course pour pouvoir passer à la course suivante. Comme nous l'avons mentionné précédemment, la position de départ dans la course suivante est déterminée par la position finale dans la course précédente. S'il y a deux joueurs, ils pourront passer à la course suivante si au moins l'un des deux arrive dans les dix premiers. C'est le plus difficile des deux types de course, et ce qui est reflété par l'affichage:

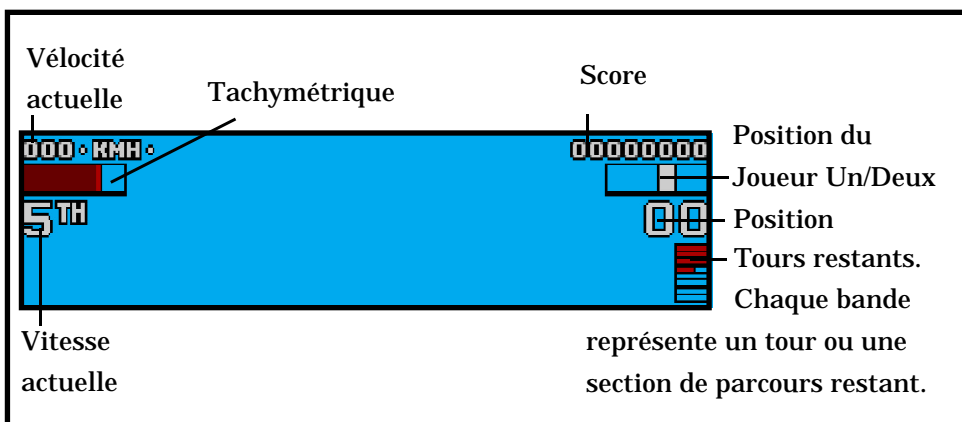


Arrêts aux stands

Vous devrez vous arrêter aux stands lors de sections ou parcours longs en mode Championnat. Les stands sont situés juste après la ligne de départ dans les courses, ou après un point de contrôle pour les sections linéaires. Pour faire le plein, arrêtez-vous sur la piste la plus large, située sur le côté droit du parcours tout de suite après les panneaux. Votre jauge de carburant augmentera. Lorsque vous êtes satisfait de la quantité de carburant, poussez le joystick vers l'avant, et appuyez sur le bouton feu pour rejoindre la course. Les stands sont indiqués par un panneau sur tous les niveaux, mis à part le niveau montagneux.

Arcade

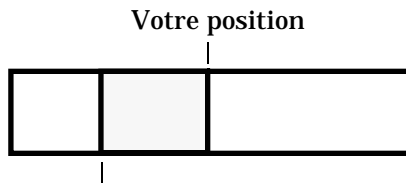
Le mode Arcade est une course normale, dont le but est de terminer avec le plus grand nombre de points possible et dans les temps. Dans ce mode, vous n'avez pas



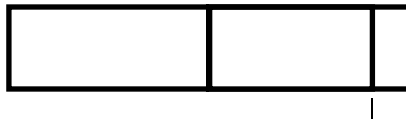
besoin de vous arrêter aux stands pour faire le plein. L'écran est similaire à celui du mode Championnat, mais diffère pour les options suivantes: Si l'un des joueurs termine dans le temps imparti, les deux joueurs passeront au tour suivant.

Mode Deux Joueurs (Two Player Mode)

En mode deux joueurs, un petit cadre apparaît dans le coin supérieur droit de l'écran, indiquant votre position par rapport à l'autre joueur. Votre voiture est représentée par la ligne se trouvant au centre du cadre; si vous êtes derrière l'autre joueur, une bande de couleur apparaîtra à droite de cette ligne. Si vous êtes en tête, une bande apparaîtra à gauche.



Si une ligne apparaîtrait sur l'écran à cet endroit, vous êtes devant l'autre pilote.



Si une ligne apparaîtrait à cet endroit, ceci indique que l'autre pilote est en tête.

Game Over (Jeu terminé)

Si le joueur n'est pas parmi les dix premiers en mode Championnat, ou ne parvient pas à terminer la course dans le temps imparti, en mode Arcade, le jeu se termine, et l'Ecran d'Options apparaît.

Droits d'auteur

© 1995 Gremlin Interactive Limited. © 1995 Magnetic Fields Limited. Tous droits réservés. Ce manuel et l'information contenue sur les disques souples sont sous droits d'auteur au compte de Gremlin Interactive Limited. Le propriétaire de ce produit est habilité à utiliser le produit pour son utilisation personnelle seulement. Personne ne peut transférer, donner ou vendre une partie du manuel ou de l'information sur disques sans l'autorisation préalable de Gremlin Interactive

Limited. Toute personne ou personnes qui reproduit quelque partie que ce soit du programme sous quelque forme que ce soit, à n'importe quelle fin, sera coupable de violation de droits d'auteur et sera l'objet de poursuites civiles à la discrétion du détenteur des droits d'auteur.

LOTUS III: DIE NEUE HERAUSFORDERUNG

Nach der Fertigstellung von Lotus II glaubten wir, daß damit die Serie der Arcade-Rennspiele abgeschlossen sei und hatten daher keine weiteren Lotus-Spiele in der Planung. Die vielen Fans der Lotus-Rennspiele belagerten uns aber mit Briefen und Telefonanrufen und verlangten ein drittes Lotus-Spiel. Schließlich fanden wir uns zu einer Beratung zusammen und diskutierten mehrere Wochen lang, ob es uns möglich sein würde, den Standard der ersten beiden Lotus-Spiele beizubehalten und trotzdem "Neuland" betreten zu können. Ein weiterer Diskussionspunkt war, ob wir im Vergleich zu den anderen auf dem Markt angebotenen Rennspielen Neuerungen würden bieten können. Falls es uns nicht gelänge, die Konkurrenz weit hinter uns zu lassen, wären wir besser beraten, unsere Energien und Ressourcen in ein anderes Projekt zu investieren. Nach einem Monat intensiver Überlegungen kamen wir zu dem Ergebnis, daß wir dem Spiel Verbesserungen und Neuerungen in ausreichendem Maße mitgeben könnten, um es den Versuch wert zu machen, ein drittes Lotus-Spiel auf den Markt zu bringen, das über die beiden ersten weit hinausgehen würde. Die Computerspieler verlangten nach Lotus III, und hier ist es nun: die absolute Herausforderung! Das absolute Lotus-Rennspiel!

Was ist neu an Lotus III?

Ungefähr drei Milliarden neue Rennstrecken, um gleich das Wichtigste zu nennen, aber darüber später mehr. Lotus III enthält die besten Elemente der beiden ersten Spiele, stellt eine Reihe von neuen Spielideen vor und gibt dem Spieler die totale Kontrolle über das gesamte Rennen. Die erhöhte Anzahl an Optionen ermöglicht es dem Spieler, die meisten Spielmerkmale auf seine Wünsche und Vorstellungen einzustellen. Der Großteil der Spielfunktionen der ersten beiden Lotus-Rennspiele wurde beibehalten, doch wurde Lotus III um fünf thematische Level erweitert, von denen jeder seinen eigenen speziellen Grafikstil besitzt; des weiteren gibt es neue Funktionen, die die Handhabung des Rennwagens erheblich verbessern. Außerdem möchten wir hier das neue Lotus-Entwicklungsmodell, den M200, vorstellen. Dieser Wagen wird nie in Serie gehen, und dies ist die einzige Gelegenheit, die Ihr haben werdet, das Modell zu "fahren". Darüber hinaus haben wir viele neue Musiktitel, Soundeffekte und einen Haufen neuer graphischer Darstellungen hinzugefügt.

RECS

Die wohl gelungenste Überraschung und Neuerung ist das RECS-System, das Euch Zugriff zu einer praktisch unbegrenzten Anzahl von Rennstrecken bietet. (Für diejenigen unter Euch, die es ganz genau wissen möchten: die tatsächliche Zahl beträgt $(26^9) \times 99$ - sowas wie eine Zehn, gefolgt von 23 Nullen.) Mehr oder weniger jedes Spiel, das der standardmäßigen Ausstattung folgt, besitzt einen Strecken-Editor. Das heißt, daß man eine Stunde oder mehr damit zubringt, eine einzige Rennstrecke zu erstellen. Dann müssen die Daten auf Diskette gespeichert und dem Mitspieler zugeschickt werden, damit Ihr Eure kunstvoll erstellte und spannende Strecke vorführen könnt. Tage, ja Wochen können vergehen, bis jemand Eure Schöpfung überhaupt zu Gesicht bekommt, geschweige denn, sie ausprobieren kann. Mit Lotus III kann jede Strecke dagegen in Minuten erstellt werden und wird daraufhin mit einem Code versehen, der augenblicklich weitergegeben werden kann. Der Empfänger ist dann innerhalb von Sekunden in der Lage, die von Euch erstellte Strecke abzufahren. Zusätzliche Datendisketten sind bei diesem Vorgang nicht erforderlich. Darüber hinaus könnt Ihr Euren Namen als ein Codewort eingeben, damit Ihr exakt feststellen könnt, wie einfach oder schwierig die ganze Sache ist. Der Vorgang ist unkompliziert, einfach und schnell - und wie bei den schon aus Lotus I und Lotus II bekannten Spielfunktionen wird es keine sechs Monate dauern, bis die anderen Software-Häuser es in ihre Spiele aufgenommen haben.

Spielanweisungen für Lotus III

Schnellstartanleitung

Lotus III ist zwar nicht die derzeit komplizierteste Renn-Simulation auf dem Markt, doch könnte die hohe Zahl an Optionen und Wahlmöglichkeiten auf den ersten Blick verwirrend scheinen. Diejenigen, die Lotus I und Lotus II bereits kennen, möchten bestimmt so schnell wie möglich auf die Rennstrecke, daher diese Anleitung für einen Schnellstart. Wenn der erste Optionsschirm gezeigt wird, einfach "Start" anklicken. Nachdem Ihr dann den Feuerknopf noch zweimal gedrückt habt, um Euren Rennwagen und die Soundeffekte zu wählen, werdet Ihr an den Start des ersten Rennens in der Arcade-Saison gebracht.

Die vollständige Anleitung

Dieser Abschnitt ist für diejenigen, die etwas mehr über das Spiel und die Optionen wissen möchten. Zunächst eine Erklärung der Optionen, die auf dem Hauptschirm zu sehen sind.



Der Hauptschirm

Anmerkung: Alle Eingaben, auch die von Spieler 2, erfolgen durch den Joystick von Spieler 1 auf dem Hauptschirm.

Auf diesem Schirm werden die meisten, dieses Spiel betreffenden Entscheidungen gefällt. Um eine bestimmte Option hervorzuheben, einfach das rote Rechteck mit dem Joystick bewegen, bis es um das Icon der gewünschten Option gelegt ist. Werden in einem Optionskasten zwei Optionen angeboten, so muß der Feuerknopf gedrückt werden, um zwischen den beiden Optionen hin und her schalten zu können. Folgende Optionen können gewählt werden:

Player One

Hier kann der Name von Spieler 1 eingetragen oder geändert werden. Option hervorheben und dann neuen Namen eintippen.

Start

Mit dieser Option wird das Rennen gestartet, nachdem Ihr alle Optionen gewählt und/oder Änderungen vorgenommen habt.

Player Two

Wie bei "Player One" kann hier der Name des zweiten Spielers eingetragen werden.

Gears

Hier kann die manuelle oder automatische Getriebeschaltung gewählt werden.

Game

Hier könnt Ihr zwischen Meisterschafts- und Arcade-Spiel wählen (Championship/Arcade).

Arcade Mode

In diesem Modus, der durch eine Uhr angezeigt wird, kommt es darauf an, jeden Abschnitt innerhalb der auf dem Bildschirm angegebenen Zeit zu beenden.

Hierbei handelt es sich um ein Rennen nach Punkten, in dem der gewinnt, der die Höchstzahl an Punkten erreicht. Um die Sache noch einfacher zu machen, muß in diesem Modus der Rennwagen nicht aufgetankt werden.

Championship Mode

Dieser Modus, der durch den Pokal angezeigt wird, ist dem von Lotus I ähnlich. Eine Rennsaison muß absolviert werden, die erfolgreich abgeschlossen wird, wenn Ihr einen der ersten zehn Plätze in jedem Rennen erreicht habt. Nach jedem Rennen werden Punkte vergeben. Eure Startposition im nächsten Rennen hängt von Eurer Platzierung im vorhergehenden Rennen ab. Wenn Ihr als erster über die

Ziellinie gegangen sein, startet Ihr das folgende Rennen auf Position 20. Habt Ihr das Rennen als zweiter beendet, so geht Ihr im folgenden Rennen als 19. an den Start usw. Weitere Informationen über die verschiedenen Rennstile findet ihr weiter unten im Abschnitt "Das Rennen".

Gears

Wie bei "Player One" kann hier der zweite Spieler zwischen manueller oder automatischer Getriebeschaltung wählen.

Accelerate

Spieler 1 wählt hier die Art der Beschleunigung, ob durch Drücken des Feuerknopfes oder durch Drücken des Joysticks nach vorn. Je nach Art der gewählten Steuerung gelten die folgenden Funktionen:

	Feuerknopf	Vorwärtsbewegung
Nach links steuern	Joystick nach links	Joystick nach links
Nach rechts steuern	Joystick nach rechts	Joystick nach rechts
Beschleunigen	Feuerknopf	Joystick nach vorne drücken
Bremsen	Joystick zurückziehen	Joystick zurückziehen
Hochschalten	Joystick nach vorne drücken	Joystick nach vorne drücken/Feuerknopf
Runterschalten	Joystick zurückziehen	Joystick zurückziehen/ Feuerknopf

Course

Mit dieser Option kann eine der beigefügten Rennstrecken, eine einzelne vom Spieler erstellte Strecke oder eine Reihe von spielererstellten Rennstrecken wie folgt gewählt werden:

Wahl einer vorgegebenen Strecke

Lotus III enthält sechs verschiedene vorgegebene Streckenfolgen, nämlich jeweils einen einfachen, mittleren und hohen Schwierigkeitsgrad für die Arcade- und die Meisterschaftsfolge. Der einfache Level (Easy) enthält sieben Rennstrecken, der mittlere (Medium) zehn und der schwierige Level (Difficult) bietet 15 Strecken, was eine Gesamtzahl von 64 vorgegebenen Strecken ergibt. Um eine der drei Strecken zu wählen, einfach eine der drei Optionen auf der linken Seite in diesem Optionskasten hervorheben.

Wahl einer speziell erstellten Strecke

Mit der vierten Option kann eine Rennstrecke, die zuvor mit Hilfe des RECS-Schirms erstellt wurde, gewählt werden. Diese Option kann sowohl vor wie auch nach dem Öffnen des RECS-Schirms zur Erstellung einer Strecke hervorgehoben werden.

Wahl einer Folge von spielererstellten Strecken

Die letzte Option öffnet einen Schirm, mit dessen Hilfe der Spieler eine Reihe von Rennstrecken selbst entwerfen und erstellen kann. Weitere Informationen dazu unter "Define" weiter unten in diesem Abschnitt.

Acceleration

Wie bei "Player One" kann hier der Spieler 2 die von ihm bevorzugte Art der Beschleunigung wählen.

Control (Player One)

Die Steuerung des Wagens durch Spieler 1 erfolgt immer durch den Joystick.

Number of Players

Hier wird bestimmt, ob es sich um ein Spiel für einen oder zwei Spieler handelt.

Control (Player Two)

Wählt Spieler 2 den Joystick als Steuerungsinstrument, so sollte der Joystick an Port 1 (0 ST) angeschlossen sein. Wird die Tastatur zur Steuerung gewählt, gelten die folgenden Funktionen:

L	Entspricht "Joystick nach vorne drücken"
,	Entspricht "Joystick zurückziehen"
Z	Entspricht "Joystick nach links drücken"
X	Entspricht "Joystick nach rechts drücken"
Leertaste	Entspricht dem Feuerknopf des Joysticks

Die Funktion zur Beschleunigung hängt davon ab, ob der Joystick-Feuerknopf oder die Vorwärtsbewegung des Joysticks als Beschleunigungsart gewählt wurde.

Constructor

Diese Option bringt den Spieler zum RECS-Schirm, der weiter unten in diesem Handbuch ausführlich erläutert wird.

Code

Wenn dem Spieler der Code einer besonders interessanten Strecke bekannt ist, kann dieser Code hier eingegeben werden, ohne daß zunächst der Editor geöffnet werden muß. Das Verfahren ist das gleiche wie bei der Eingabe des Spielernamens. Möchte ein Spieler jedoch herausfinden, wie schwierig es ist, um "Madonna 50" zu fahren, so kann der Name hier eingegeben werden.

Define

Die untere Tafel wird für die Eingabe von Codes für vorgegebene Strecken benutzt. Die ersten neun Buchstaben sollten über die Tastatur eingegeben werden (Ihr könnt natürlich auch ein Wort mit drei Buchstaben gefolgt von sechs Leerstellen wählen). Mit Hilfe des Cursor-Pads wird der Cursor nach daune auf die korrekte Stelle zur Eingabe der letzten beiden Ziffern bewegt. Wurde die letzte Ziffer eingegeben, sollte die rechte Cursortaste gedrückt werden, um auf die nächste Zeile zu springen, wo Ihr einen weiteren Streckencode eingeben könnt. Habt Ihr alle gewünschten Strecken eingegeben, so sollte mit Hilfe des Joysticks der "Exit"-Kasten hervorgehoben werden.

Damit sind alle auf dem Hauptschirm vorhandenen Optionen erklärt. Nun folgt eine Erläuterung des RECS-Systems.

RECS

RECS ist ein völlig neues und innovatives System zur Erstellung von Rennstrecken, mit dessen Hilfe der Spieler in Sekundenschnelle eine interessante und aufregende Strecke konstruieren kann. Die Konstruktion einer Strecke ist überraschend einfach, und eine einmal konstruierte Strecke muß nicht auf Diskette oder anderweitig gespeichert werden. Nichts ist einfacher, als Strecken untereinander auszutauschen, um zu sehen, wer die besten Zeiten erreichen kann. Ihr braucht nur den Code weiterzugeben. Euer Freund gibt dann diesen Code ein, und die Strecke ist identisch mit der, die Ihr erstellt habt. Wenn beide Spieler Probeläufe auf dieser Strecke absolviert haben, geht der Spaß erst richtig los. Nun könnt Ihr in einem Rennen gegeneinander antreten. Und mit buchstäblich mehreren Milliarden möglicher Strecken könnt Ihr Lotus III bis in Euer hohes Alter spielen!

Erstellung einer Strecke

Mit jeder der auf diesem Schirm gegebenen Optionen könnt Ihr die Bedingungen und die Gestalt Eurer Strecke bestimmen. Die Werte für die meisten Optionen können zwischen 0% und 100% betragen, Zunahmen erfolgen in Schritten von jeweils 4%. Die Auswirkungen auf die Gestaltung der Strecke sind folgendermaßen:

Type

Hier wird gewählt, ob das Rennen in Runden (laps) oder Abschnitten (stages) erfolgen soll.

Curves

Mit Hilfe dieser Option könnt Ihr bestimmen, wie viele Kurven Eure Strecke haben wird. Je geringer der Prozentsatz ist, der gewählt wurde, desto weniger Kurven hat die Strecke. Höhere Prozentsätze bedeuten dementsprechend mehr Kurven.

Sharpness

Hier wird die eigentliche Art der Kurve gewählt. Eine niedriger Prozentsatz macht die Kurven sanft, höhere Ziffern lassen einige recht enge und knifflige Kurven entstehen.

Length

Bestimmt die Länge der Strecke.

Exit

Wenn Ihr mit der Konstruktion Eurer Strecke zufrieden seid, diese Option wählen, um den Hauptschirm aufzurufen.

Hills

Mit dieser Option bestimmt Ihr die Anzahl der Hügel auf der Strecke. Eine niedrige Ziffer hat eine relativ flache Strecke zur Folge, während ein hoher Prozentsatz die Strecke sehr hügelig macht.

Steepness

Mit Hilfe dieser Option wird bestimmt, wie steil die Hügel sein werden, die Ihr der Strecke mit der vorigen Option zugeteilt habt. Sanfte Erhebungen oder steile Auffahrten und ebenso steile Abfahrten? Es bleibt ganz Euch überlassen.

Difficulty

Ihr könnt nicht nur eine Strecke voller Kurven und steiler Hügel entwerfen,



sondern auch noch die Schwierigkeit der Strecke bestimmen. Diese Option wird die Aggressivität der anderen Fahrer beeinflussen, die Zeit, die Ihr herausholen müßt usw.

Code

Hier wird der Code für die Strecke gezeigt, die Ihr gerade entwerft. Damit Ihr nicht immer dieselbe Strecke noch einmal konstruieren müßt, braucht Ihr hier nur den Code zu notieren und ihn später auf dem Hauptschirm einzugeben. Es ist so viel einfacher als das Herumhantieren mit Disketten.

Scenery

Wollt Ihr durch eine öde, leere Wüste fahren oder lieber durch eine Oase mit Bäumen? Ihr braucht nur zu wählen. Je weniger Landschaftsmerkmale Eure Strecke aufweist, desto mehr Zeit hat der Computer, um Euch besonders glatte Grafiken zu bieten, aber auch wenn Ihr 100% eingegeben habt, solltet Ihr immer noch schnelle, glatte und beeindruckende Grafikdarstellungen vor Augen haben.

Scatter

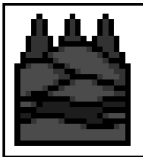
Gerade Reihen von Bäumen und Büschen oder lieber bunt durcheinandergewürfeltes Grün. Entscheidet Euch!

Obstacles

Hier könnt Ihr eine hindernisfreie oder eine mit Hindernissen nur so gespickte Strecke wählen.

Scenario

Mit dieser Option könnt Ihr aus 13 Rennszenarios wählen. Jedes Szenario hat einen unterschiedlichen Einfluß auf den Wagen, auf seine Handhabung usw. Die 13 Rennszenarios sind, von links nach rechts folgende:



Rally

Hier scheint es mehr Wasser und Schlamm auf der Strecke selbst zu geben als am Fahrbahnrand. Die Strecke erweist sich daher sowohl für den Wagen als auch für den Fahrer als sehr schwierig.



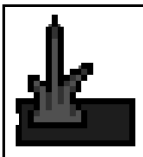
Futuristic

Diese Rennstrecke wurde in die Stadt der Zukunft verlegt und ist eine der schwierigsten in diesem Spiel. Neben den normalen Gefahren und Hindernissen gibt es hier an den Straßenseiten Magneten, die Euer Fahrzeug von der Straße ziehen können (Ihr habt natürlich Recht, Lotuswagen werden aus Glasfasern gefertigt und sind daher nicht magnetisch, aber hier befinden wir uns halt in der Zukunft). Und es gibt einen Laserstrahl, der Euren Wagen drastisch verlangsamen kann, wenn er Euch trifft.



Night

Auf diesem Level erweist sich die Dunkelheit als ebenso gefährlich wie Nebel. Eingeschränkte Sichtverhältnisse und andere Fahrer, die ebenfalls durch die Dunkelheit behindert sind, erfordern einige recht waghalsige Fahrmanöver.



Marsh

Öl und andere Verschmutzungen auf der Straße, die teilweise sogar völlig unter Wasser steht, machen die Strecke schwierig. Schnelle Zeiten lassen sich hier sicher nicht erreichen, aber wenn Ihr es schafft, überhaupt am Ziel anzukommen, habt Ihr schon Außerordentliches geleistet.



Mountains

Schroffe Klippen auf der einen Seite und hohe Berge auf der anderen. Ein Abkommen von der Strecke könnte daher fatale Folgen haben. Da hier keine Fehler gemacht werden dürfen, bereiten der Überholvorgang und das Beschleunigen auf hohe Geschwindigkeiten erhebliche Schwierigkeiten.



Snow

Eine der Lieblingsoptionen der beiden früheren Lotusversionen. In dieser so hübsch anzusehenden Landschaft verbirgt sich eine der schwierigsten Rennstrecken überhaupt. Es ist nicht nur mit einer rutschigen Oberfläche zu rechnen, sondern es kann auch zu schweren Schneewehen kommen, die die Sichtverhältnissen drastisch verschlechtern.



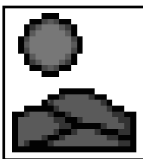
Roadworks

Komplett mit Warnlichtern, Barrieren und Löchern in der Straßenoberfläche. Straßenarbeiten machen die Straßen besonders eng, und Überholen ist fast unmöglich. Auf diesem Level werden Eure Fähigkeiten wirklich auf die Probe gestellt.



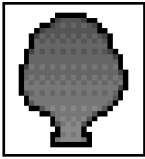
Storm

Hier werden auch die besten Fahrer bis aufs letzte gefordert. Prasselnder Regen und grollender Donner zeigen an, daß hier nicht die günstigsten Fahrbedingungen herrschen.



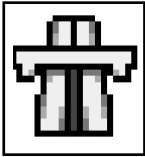
Desert

Wie bei der Schnee-Option solltet Ihr hier in der Wüste Euren Wagen möglichst in der Mitte der Piste halten. An den Rändern sammelt sich nämlich Sand, der den Lotus wesentlich verlangsamen wird. Ganz am Rand der Piste könnt Ihr sogar auf kleine Sandanwehungen stoßen.



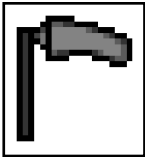
Fog

Ohne Zweifel einer der schwierigsten Level, da der Nebel Eure Sicht behindert und das Geradeausfahren sogar für den erfahrensten Rennfahrer zu einer schwierigen Aufgabe macht.



Motorway

Dieses Rennszenario, das sich in Lotus II als "Renner" erwiesen hat, enthält nicht nur Eure Spur, sondern bietet auch Gegenverkehr. Ihr müßt also entscheiden, ob es ratsam ist, zum Überholen auf die Gegenspur zu gehen. An einem anderen Wagen vorbeizuziehen ist kein Problem, wenn es aber Gegenverkehr gibt ...



Wind

Hierbei handelt es sich nicht um ein lindes Lüftchen, das gut zum Wäschetrocknen ist, sondern um Wind, der stark genug ist, Euren Wagen über die Piste zu schieben. Ein Sturm aus Pixeln.



Forest

Hier ist die Strecke von dichtem Wald umgeben, und Ihr müßt auf Wasser, Bäume und Äste auf der Piste gefaßt sein. Wenn Ihr einen Baumstamm anfährt, wird Euer Wagen dabei nicht beschädigt, sondern führt einen phantastisch Sprung aus, der sich gut zum Überholen oder Ausweichen von anderen Hindernissen nutzen läßt.

Das Rennen

Nun, da die einführenden Bemerkungen aus dem Weg sind, können wir uns dem eigentlichen Rennen zuwenden. Nur zur Erinnerung: wenn Ihr mit der Konfiguration Eurer Rennstrecke auf dem Einstellschirm zufrieden seid, einfach "Start" anklicken, um auf die Ziellinie des ersten Rennens zu gelangen.

Wahl der Musik

Dies erfolgt durch Spieler 1. Nachdem "Start" gewählt wurde, sind nur noch zwei Entscheidungen zu fällen. Zunächst geht's dabei um die Musik oder die Soundeffekte, die während des Spiels ertönen sollen. Dazu erscheint der CD-Schirm, der in Lotus I erstmals eingeführt wurde. Um den Musiktitel zu ändern,

einfach den Joystick nach rechts oder links bewegen und einige Sekunden warten, bis der neue Titel geladen wurde. Dann den Feuerknopf drücken.

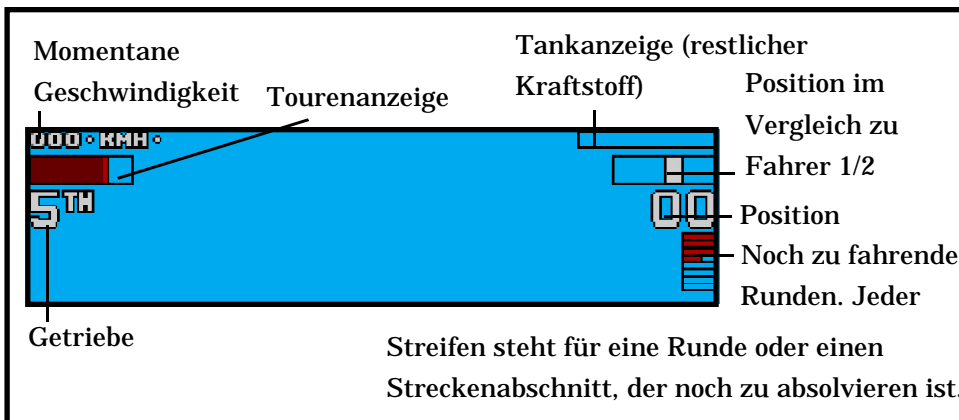
Wahl des Rennwagens

Die letzte Entscheidung, die getroffen werden muß, ist, welchen der drei Rennwagen Ihr fahren wollt. Jeder der wählbaren Wagen wird abwechselnd auf dem Bildschirm gezeigt. Erscheint der Wagen, den Ihr fahren wollt, auf dem Schirm, dann drückt einfach den Feuerknopf. Ihr werdet Euch daraufhin sofort auf der Startlinie zum ersten Rennen wiederfinden. Auch hier wählt Spieler 1 den Wagen für beide Spieler, da es nicht besonders fair wäre, zwei unterschiedliche Wagen in einem Rennen gegeneinander fahren zu lassen.

Wenn Ihr Euch auf der Startlinie befindet, hängt die Art der Anzeige davon ab, ob Ihr den Meisterschafts- oder Arcade-Modus gewählt habt.

Meisterschaftsrennen

In diesem Modus geht es es darum, als der beste Fahrer in einer Saison abzuschneiden. Der Spieler muß sich in jedem Rennen unter den ersten zehn platzieren, um zum nächsten Rennen vorrücken zu können. Wie schon oben erwähnt, hängt die Startposition in einem Rennen davon ab, wie Ihr im vorigen Rennen abgeschnitten habt. Bei zwei Spielern muß sich mindestens einer unter den ersten zehn platzieren, damit beide Spieler zum nächsten Rennen weitergehen können. Dieser Rennmodus ist der schwierigere von beiden, und diese Tatsache spiegelt sich in der Art der auf dem Bildschirm gezeigten Anzeigen wider.



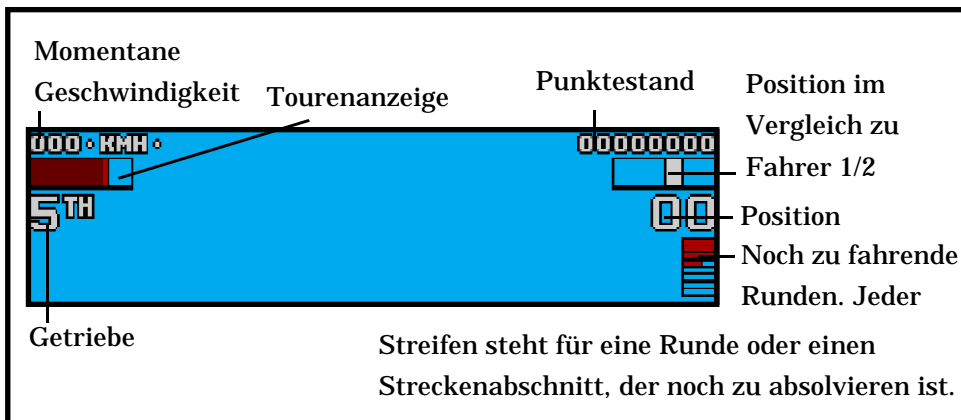
Stops an den Boxen

Auf einigen der längeren Streckenabschnitte oder Rennbahnen im Meisterschafts-Modus müssen Stops an den Boxen durchgeführt werden. Die Boxen befinden sich bei den Rennbahnen direkt hinter der Startlinie oder hinter dem Checkpoint. Um aufzutanken, müßt Ihr einfach auf den breiten Streifen rechts von der Piste direkt hinter den Schildern fahren und das Fahrzeug stoppen. Der Tankanzeiger gibt die Zufüllung an. Wenn Ihr glaubt, genügend Kraftstoff getankt zu haben, den Joystick nach vorne drücken und den Feuerknopf betätigen, um das Rennen fortzusetzen. Außer auf dem "Mountain"-Level sind die Boxen durch ein Schild angezeigt.

Arcade-Modus

Hier dreht sich's um Punkte: Beendet das Rennen mit der Höchstzahl an Punkten innerhalb des gezeigten Zeitlimits. Stops zum Auftanken sind nicht erforderlich. Die Anzeigen sind denen im Meisterschafts-Modus gezeigten ähnlich, außer in den folgenden Bereichen:

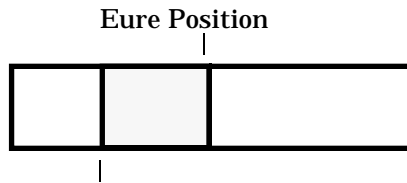
Gelingt es einem Spieler, die Strecke in der angesetzten Zeit zu absolvieren, rücken beide Spieler zur nächsten Runde vor.



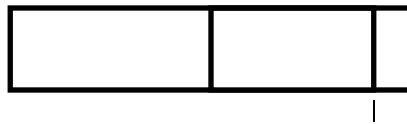
2-Spieler-Modus

In diesem Modus erscheint ein kleiner Kasten in der oberen rechten Ecke des Bildschirms, der anzeigt, wie weit vorn oder zurück Ihr Euch hinter dem anderen Spieler befindet. Euer Rennwagen wird durch eine Linie in der Mitte des Kastens

dargestellt, und wenn Ihr hinter den anderen Spieler zurückgefallen seid, wird sich ein farbiges Band links daneben bilden, das anzeigt, wie weit Ihr hinter dem anderen rechten Seite. Liegt Ihr vor dem anderen Spieler, so bildet sich das Band auf der Spieler liegt.



Wenn auf dem Bildschirm hier eine Linie erscheint, heißt das, daß Ihr vor dem anderen Fahrer liegt.



Wenn die Linie hier gezeigt wird, bedeutet das, daß der andere Fahrer weit vor Euch liegt.

Spiel zu Ende

Gelingt es dem Spieler nicht, sich im Meisterschafts-Modus unter den ersten zehn zu platzieren oder im Arcade-Modus die Strecke in der angegebenen Zeit zu absolvieren, dann ist das Spiel zu Ende, und der Hauptschirm wird gezeigt.

Urheberrechte

© 1995 durch Gremlin Interactive Limited. © 1995 durch Magnetic Fields Limited. Alle Rechte vorbehalten. Dieses Handbuch und die auf den Disketten gespeicherten Daten sind urheberrechtlich durch Gremlin Interactive Limited geschützt. Der Besitzer ist nur berechtigt, die Software zum persönlichen Gebrauch zu nutzen. Dieses Handbuch oder die Daten auf der Diskette dürfen ohne vorherige schriftliche Genehmigung durch Gremlin Interactive Limited weder als ganzes noch auszugsweise an Dritte weitergegeben oder verkauft werden. Personen, die Teile des Programms in welcher Form auch immer, gleich aus welchen Gründen, kopieren, machen sich der Verletzung des Urheberrechts strafbar und werden vom Inhaber des Urheberrechts nach dessen Ermessen zivilrechtlich verfolgt.