slipstream 5000



ZOO Digital Publishing
Presents...
Slipstream 5000

© 2004 ZOO Digital Publishing



Game Design By The Software Refinery Ltd and Gremlin Interactive Ltd
Game Programmers: Ciaran Gultnieks and Ian Martin
Game Artist: Mark Griffiths
Track Design: The Software Refinery Ltd.
Sound Technology: Sound Operating System By Human Machine Interface
Lipsynching: Wai-Ming Yuen
Music by Neil Biggin and Chris Adams
Sfx's by Patrick Phelan
Speech Production: Rob Rackstraw and Melissa Sinden-The Voice Box, Neil Biggin and Patrick Phelan
Intro: Sydney Franklin
Scripts: Paul Green
Producer: Tony Casson
Manual: Martin Calpin
Quality Assurance by Lee Campbell, Rob Millington, Mick Sheehan, Sim Furniss, Simon Short, Malchick Nostra and Tony Howe

SLIPSTREAM 5000

Slipstream 5000 is a fast and furious TRUE 3D racing game set in the near future. Slipstream has all of the glamour and excitement of 20th century modern Formula One but this new flying sport finally eclipsed the outmoded car sport in popularity in the first few decades of the 21st century with the advent of reliable flying/anti-grav technology and the construction of ten extremely demanding global circuits.

Successful flyers quickly become icons and heroes to the people of the World, with demand for merchandising and other related goods far outstripping the supply. People see a glamorous and desirable lifestyle in Slipstream and will pay any price to get the smallest flavour of it, even if this morsel takes the shape of a badly conceived and designed baseball cap with an iron on transfer, which costs 300% more than a plain one. Tickets to Slipstream races are like gold dust even at the start of the season, with races usually selling out months in advance. A crashing, thrashing, speeding, swooping spectacle like Slipstream 5000 is not to be missed.

Each player adopts the role of one of the ten selectable pilots, competing in a gruelling 10 race season to become the Ultimate Slipstreamer. The ten race tracks feature famous locations around the world. You can zoom down the river Thames in London, shoot past the Sphinx in Egypt or fly at breakneck speed down the Grand Canyon.



Just who are Mr. Lyall Mint and Crystal Eyes?

There are two commentators in Slipstream 5000, Lyall Mint and Crystal Eyes (who's real name is Sandra Hellington!). These two have a certain unique chemistry.

Lyall Mint

Lyall is always losing his cool. As a young man, once a poor man who went on to become a fairly successful Slipstreamer. He is the brunt of a multitude of journalist's wicked copy, who all think it was a shame that his racing career ended so suddenly with that terrible accident, especially as his subsequent personal life has been far more eventful and interesting than his flying ever was.

After the accident (He doesn't like to talk about it) Lyall was addicted to mirrors for a long time, and wouldn't go anywhere without a full length one. Many people shunned him at this low point in his life, only journalists taking any interest in this former star's actions. Despite all of the character assassinations in the tabloid press he has clawed his way back into the race world, his experience, questionable charisma and unique character idiosyncrasies making him a man to either love, hate, or simply love to hate. Whichever, the viewing figures have increased considerably since his disagreeable persona infringed upon Crystal's space.

Crystal Eyes

A true pro, she is completely unflappable and thick skinned - which is fortunate since she has to put up with Lyall's banal, inane, and often cutting remarks. She is always immaculately turned out, sophisticated and sexy, her picture adorning the bedroom walls of many an overly glanded male teenager.

Vastly intelligent, Crystal has been the anchor woman on the Slipstream commentary team for seven years, and her knowledge of the racers and circuits is unparalleled. Perhaps her only flaw is that she likes to name drop more than someone reading aloud from "Who's Who" - a lot of speculation occurs in the tabloid chip press concerning whether she actually knows half of the people she names a quarter as well as she seems to. If she does, she must be the socialite supreme, working and partying with no time to waste sleeping.

Crystal and Lyall have a unique partnership on screen, each constantly striving to get one up on each other. As they both bring out the very best and very worst in each other, even the most boring race of the season is brought to life as these two broadcasting giants cross their mental swords and lunge verbally at each other.

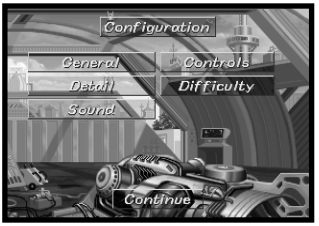
.

Main Options Menu.

After you've installed Slipstream 5000 and watched the introduction you will be presented with the Main Menu screen shown below. If you're using a mouse, move the pointer over any menu option to highlight it and use the left button to select. If you're using the keyboard, use the cursor keys to toggle between the menu options and press enter to select an highlighted option.



Before you select a game mode to play, select **Configuration** from the Main Menu to set up Slipstream 5000.



This menu screen allows you to change your racing environment, sound, control method and level of difficulty. Select an option from the menus and click on the left mouse button or press enter to toggle through all the available options, select OK to return to the main Configuration menu.

General.

Rear Monitor.

Toggle the Rear Monitor on to activate the rear monitor camera. When this option is toggled on you'll see the opposition behind you in the camera display on the screen. This gives you the added option of not only seeing who is behind you but you can also see in-coming weapons and take evasive action to avoid them.

Weapons Monitor.

The Weapons Monitor activates a fly-through camera that tails the activated weapon as it flies through the air and hopefully strikes your target, watch the smoke billow from your targets vehicle as you fly past.

Language.

Select your preferred Language by clicking on it to toggle through the available languages (English, French and German).

Track Map.

To display a map of the track on the race screen turn this option on, this is useful if you are new to the track because you can see at a glance where the opposition are and the shortest routes to take on the track.

Speed Display.

Adjust the Speed Display from Mph to Km/h.

Detail.

This menu allows you to change the amount of detail you see on the screen as you play Slipstream 5000, to change any of the available options click on them with left mouse button when the option is highlighted, continue to click on the left mouse button to toggle through all the available choices. Here you can finely tune the screen detail to your own personal choice or to match the processing power of your PC.

Sound.
This menu allows you to adjust the sound effects and music that is played while you're playing Slipstream 5000.

Controls.
Choose your favoured method of control, you can select to use the keyboard, joystick or mouse. The default controls are list below.

Joystick Control

Joystick Movement	Ships Movement
UP	DOWN
DOWN	UP
LEFT	LEFT
RIGHT	RIGHT
BUTTON 1	ACCELERATE
BUTTON 2	FIRE
Additional keyboard keys for all control methods	
S	SELECT WEAPON
ESC	To bypass Intro and Fly-Through scenes. Return to Main Menu from other Menu screens. Press ESC while racing to use the In-Game Menu
CTRL + Q	Quit to Dos from menu screens.

Keyboard Control

Keyboard	Ships Movement
CURSOR UP	DOWN
CURSOR DOWN	UP
CURSOR LEFT	LEFT
CURSOR RIGHT	RIGHT
SPACE	ACCELERATE
ENTER	FIRE

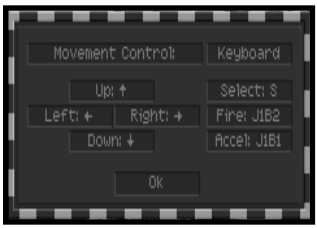
Mouse Control

Mouse	Ships Movement
MOVE MOUSE UP	DOWN
MOVE MOUSE DOWN	UP
MOVE MOUSE LEFT	LEFT
MOVE MOUSE RIGHT	RIGHT
LEFT MOUSE BUTTON	ACCELERATE
RIGHT MOUSE BUTTON	FIRE

There are no brakes in Slipstream 5000 (these are fast flying craft) but if you need to slow down you must release the throttle.



To change any of the default controls select which players control method you wish to change by either selecting Player 1 Controls or Player 2 Controls. The following menu will be displayed.



To change the main control method click on the Main Controller box to toggle through all the available options. To change any of the keys used in the game click on the function key you wish to change, once this is highlighted press the key you want to use for that function. Any keys with a * before the letter denotes they are keys used on the numeric keypad.

Calibrate Joystick.
If you're using a joystick as your main control method you must calibrate the joystick before going into a race. Click on Calibrate Joystick 1 or 2 and follow the on screen instructions.

Reverse Accelerator.
Turn this function on to set your ships accelerator to full on without pressing a joystick button or key. Turning this option on acts like a cruise control on a motor vehicle leaving you free to concentrate on the track and taking the rest of the Slipstreamers out of the sky. If you toggle this option on the joystick button or key used for acceleration will slow you down if pressed, this is the closest you'll get to brakes in Slipstream 5000.

Difficulty.
Click on Difficulty to change the level of difficulty and select from the following.
Easy - For newcomers and Sunday drivers. **Normal** - Above average game players.
Hard - Veterans and gameheads only. If you select Championship as your race mode and select to play with the difficulty set to Easy you'll only race round six of the tracks, on Normal you race round eight of the tracks and on Hard you'll race round all ten tracks.

Damage.
Click on this option to toggle the damage on and off. With damage turned off your ship will still slow down when it's hit with a weapon or when you crash but the amount of damage to your ship will be zero - turning the damage off is for beginners only.

Once you've set everything to your taste in Configuration it's time to select a race mode.

One Player.

Select this option from the Main Menu for a one player game of Slipstream 5000. Here you race against the nine other Slipstreamers in a bid to be the top pilot, you'll need all the skill of a Formula One driver and a top aircraft pilot to compete. Slipstream 5000 puts skill back into the art of racing.

Once you've selected One Player you will then be presented with the following screen:



From this screen you have the following three options to choose from:

Practice.

Ideal if you are unfamiliar with any of the tracks or if you are new to Slipstreaming. Use this mode to practice and hone your skills. You'll be flying round the course on your own, which means you can take the first few laps at your leisure and work out the best flight lines to take without anyone unleashing their blasters and weapons on your rookie ship. When you select **Practice** you only have access to Arizona, to gain access to the other tracks use **Single Race** mode to make more tracks available. To gain access to the other tracks you must come in the top four on the first track, if you come in the top four on Arizona you'll be given access to the next track , which is Chicago. To get access to Amazon you must come in the top four on the Chicago track. Continue to do this until you've got access to all the tracks.

If you manage to beat the existing fastest lap times on any of the tracks you will find yourself on the Slipstreamers Roll of Honour, the Best Drivers list. Enter your name, sit back and gloat.

Single Race.

As the title suggests this is a single race round one of the available tracks against all the other nine Slipstreamers. Before you race against the other Slipstreamers make sure you've made use of the practice mode, racing blind in Slipstream 5000 is a major error - the tracks in Slipstream are just as challenging as trying to beat the other Slipstream racers, you've been warned. Take the opportunity to practice because you can guarantee the other Slipstreamers have and coming in tenth every time isn't something to brag about.

See Select A Vehicle, Select A Track and In The Hanger for information once you've chosen Single Race mode.

Championship.

Select this option from the Main Menu for a ten race epic around every single track, let's hope you've practised because there's no turning back now. You will automatically be taken through all the tracks available and Lyall and Crystal will give you a fly-through and commentary on each track before you start hit the Hanger.

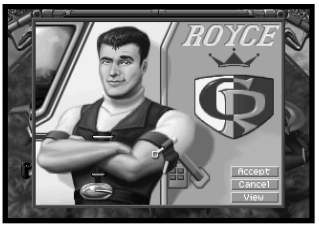
See Select A Vehicle and In The Hanger for information once you've chosen Championship mode.

Select a Vehicle

After you've selected your choice of Slipstream 5000 race mode it's time to select a driver and vehicle. After you've selected a race mode you'll be presented with the following screen:



This screen shows you all the Slipstream 5000 Vehicles. When you pass the mouse pointer over a ship you'll see that ships cockpit screen open, click on the left mouse button when the pointer is over a ship to view a picture of the pilot of the ship you selected.



Click on **View** on this screen you will hear Lyall or Crystal give you a brief outline on the selected pilot as well being able to view the pilots craft in glorious rotating 3D. Click on **Accept** once you satisfied with your choice. Select **Cancel** to return to the Select a Vehicle screen. Click on the characters face to hear their catchphrase.

Select a Track



Before you hit the Hanger you must first select a track on which to race. In One Player mode you have access to the first track in **Single Race** mode, to gain access to the other tracks you must come in the top four on the first track, if you come in the top four on Arizona you'll be given access to the next track , which is Chicago. To get access to Amazon you must come in the top four on the Chicago track. Continue to do this until you've got access to all the tracks. You have to earn access to the tracks in Slipstream 5000, use practice to learn the tracks before you select to race against all the other Slipstreamers.

In **Two Player** mode all the tracks are available for you to race round.

In **Championship** mode you will automatically be taken through all the tracks in Slipstream 5000, before you reach the Hanger Lyall or Crystal will give you a fly-through commentary on each track.

In the Hanger



It's time to tool up your craft for the race ahead, if you've got the cash that is. At the beginning of the first race you start with a pitiful $750, which won't buy you much but if used wisely it may help you win a better position. While it's always tempting to go for the most powerful weapons, it not always the best tactic to take. There are also five turbo's to choose from as well as three targeting systems. Use your winnings wisely, biggest is not always the best - try combinations to get maximum effect.

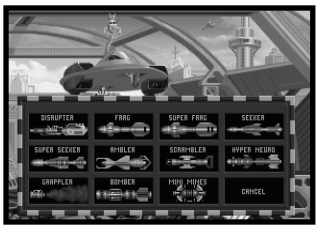
If you've chosen **Single Race** mode, $750 is all you'll be allowed to spend. You don't get access to all the weapons, turbos or systems that easily. If you choose **Championship**

you still start with only $750 but as you race through the ten track access to more money becomes available through on track pick-ups and finishing in the first six. See On Track Items and Race Positions for more information.



Select Weapons from the Hanger menu to view and load the available weapons.

Each Slipstream Vehicle has two in-built weapons pods, if you've only got $750 you won't be able to load both pods the first time out . Select a pod to load by clicking on **Left** or **Right Pod**. You will now be taken to the weapons available screen shown below.



Select a weapon by clicking on it. As you pass the mouse pointer over the weapons the price of that weapon will be displayed, any prices that are shown in green means that you have enough cash to buy the weapon. Any in red means the weapon is out of your price range. Once you've loaded one pod you'll be taken back to the load pods screen, if you've got enough cash left you can load the other pod if you wish.

Weapons Information

Your Slipstream vehicle is already fitted with a standard blaster, this is very effective against Drone ships and if it's used with skill against the other Slipstreamers it will effect the control and speed of the target. The damage the blaster does is only minimal but if it's used at close range it will slow down the target.

The following is a list of the weapons available, listing their action and effect.

WEAPON NAME **BLASTER**
ACTION Standard blaster fitted to every Slipstream, causes 1% damage to the engine and control and slows the the targeted ship down briefly. The blaster has double the effect if played in Hard mode.

WEAPON NAME **DISRUPTER**
ACTION Reversal in joystick operations of targeted ship plus 1% damage to the engine and control.

WEAPON NAME **FRAG**
ACTION Causes 2% engine damage and 15% control damage.

WEAPON NAME **SUPER-FRAG**
ACTION More accurate at seeking than the standard Frag, the Super - Frag causes 4% engine damage and 25 % control damage.

WEAPON NAME **SEEKER**
ACTION The Seeker causes 15% engine damage and 2% control damage on impact.

WEAPON NAME **SUPER-SEEKER**
ACTION The Super-Seeker is more accurate than the Seeker and causes 25% engine damage and 4% control damage.

WEAPON NAME **AMBLER**
ACTION The Ambler cuts the targets engines briefly and does 1% engine and control damage.

WEAPON NAME **SCRAMBLER**
ACTION The Scrambler is the only guided missile that can effectively seek its target round corners, it will follow its target round the course until it makes impact. Upon impact in does 25% engine and control damage.

WEAPON NAME **HYPER-NEURO**
ACTION Completely messes up targeted ship's directional control. All joystick movements become hyper-sensitive as well as doing 1% damage to the engine and control.

WEAPON NAME **SMOKER**
ACTION Throws a smoke screen up from the back of your vehicle, useful if deployed in tunnels.

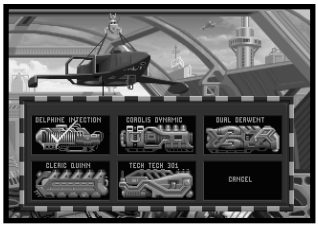
WEAPON NAME **BOMBER**
ACTION Jams the targets accelerator on full briefly and cause 1% engine and control damage.

WEAPON NAME **MINI-MINES**
ACTION Small anti-craft air-mines. Once dropped, they hover in the air where you deploy them. They cause 10% damage to the engine and control.



TURBO

When you start racing you only have the lowest powered turbo, the Delphine Injection.

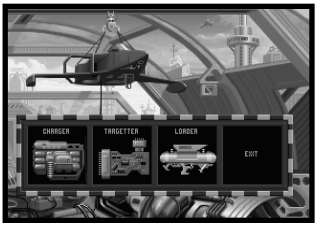


The more powerful the turbo you have the greater the effect it has when you fire a turbo off during a race. Select a Turbo by clicking on it, remember you must have enough cash. Passing the mouse pointer over the turbo's will give the price of the turbo's, if the price appears in red it means you cannot afford the turbo, green means you can afford it. Turbo's are useful when you just need to get that extra bit of speed to pass your opponent. You can only carry one turbo boost at any time, however your turbo can be re-charged using the on track Re-Charge Pits, the pits don't only repair the damage to your ship they also re-power your turbo, this can be vital if there are no on the track turbo pick ups to be had, see On Track Items and Re-Charger Pits for more infomation.

TURBO	**PERFORMANCE**	
Delphine Injection™	Performance Increase Duration	+10% 4 seconds
Corolis Dynamic™	Performance Increase Duration	+15% 5 seconds
Dual Derwent ™	Performance Increase Duration	+20% 6 seconds
Cleric Quinn ™	Performance Increase Duration	+25% 8 seconds
Tech Tech 301™	Performance Increase Duration	+30% 16 seconds

TARGETING SYSTEMS

When you start racing in Slipstream 5000 you only have a central **CPU** targeting system, the system is just above average. To ensure your fellow Slipstreamers feel the full force of your wrath (and missiles) buy the best targeting system you can afford. All these systems can be stacked together, once you have all three targeting systems it's time to start Armageddon on the track.



CHARGER ™
DESCRIPTION

TARGETING SYSTEMS
The Charger increases the recharge rate of your blaster enabling you to fire your blaster at a faster rate.

TARGETTER ™
DESCRIPTION

TARGETING SYSTEMS
The Targetter increases the "hit" area of your cross-hair making it easier to hit your target.

LOADER ™ **TARGETING SYSTEMS**
DESCRIPTION The increases the amount of weapons you can carry, enabling you to double the standard number of missiles etc.

Select Exit to return to the main Hanger Menu.

Start Race

Select Start Race after you've equipped your vehicle, it's time to hit the track. But before we do lets go through the Two Player options and the **Saved Game** and **Best Driver** Options available from the Main Menu. If you want to race straight away go to Race in the manual.

Two Player

There are several different ways to play Slipstream 5000 in **Two Player** mode using one or more computers, this mode allows you to play against a human player on the same computer or using two computers connected via a serial, modem or network connection. Before you select Two players from the Main Menu select Configuration to set up the control method for player one and two. If your computer supports two joysticks ensure that player one and two have a different key asigned to toggle through the weapons. The method of Configuration works exactly the same as in one player mode except that you set up two methods of control.

Select Two Players from the Main Menu, you will then be presented with the two player options screen - from this screen you can choose the following options

Split Screen
Select Split screen action for a two player game using one computer.

Serial
Connect the two computers together using a standard null modem cable, select the COM port by highlighting port and click on the left mouse button - continue to click to toggle through all the available options. If you're using a standard COM port simply set the port field to the appropriate setting. If you are using a non-standard port, set the port field to USER and enter the base address (hex) and the IRQ direct into the boxes below. One player must select Call and the other player must select Answer.



Modem
To play Slipstream using a modem select modem from the list. Click on Port to toggle to the port used by your modem. Then select Address and IRQ and enter the address and IRQ used by your modem. Now select the baud rate by clicking on Rate, now select the dial method, if you are on a digital telephone network select pulse - for analogue networks use tone. Select Init and enter the correct string commands for your modem to either call or answer, the init string should also include commands to switch off error correction and compression as these will interfere with the direct transmission of data. See your modem manual for information on init string commands. Finally select Tel and enter the phone number, remember that one player must elect to Call and one must Answer the the call.



Network



Select Network from the menu and select an IPX socket to play the game on, if you are running Slipstream 5000 on a large network you should ask the person who maintains the network for a socket number to use, the default socket is 0. The sockets numbers must match at both ends of the link. One player selects Call while the other player selects to Answer the call. If more than one game of Slipstream 5000 is being played over the same network different IPX sockets must be used for each game.

Head to Head



Choose Head to Head for a race against just you and player two, will you both race for the finishing line or try and blow the living daylights out of each other!

Single Race

A single race round any track, in which you and player two race against each other and all the other eight Slipstreamers.

Select Your Vehicle

In Two player mode this works exactly the same as in one player mode, player one selects a vehicle first and then player two.

Select A Track

Again, this works in the same way as in one player mode, if you are playing a serial, modem or network the player who selected **Call** makes the choice from the tracks listing.

In The Hanger

The Hanger works the same as in one player mode, player one selects their choice of weapons, turbos and system first, after player one has selected player two chooses their equipment from the Hanger. Select Start Race after you've equipped your vehicle. In Two Player mode your budget for weapons, turbos and systems is considerably higher, you have a budget of $3000 each. Buy as much equipment as you can, make them feel the force!

Saved Game

Saved game is **only available** when you're playing in **Championship** mode. There is no need to save a Single Race game because if you do come in the top four and gain access to other tracks the first time out your progress will automatically saved, any tracks you've earned access to will be available the next time you play Slipstream 5000. In **Championship** mode as you complete each track you will be given the opportunity to save your game, use one of the six available slots to save your game. Click on the slot you want to use by clicking on it, now enter the name of the save game and the press return. The game will now be saved in that slot and you can be loaded again from the Main Menu **Saved Game** Option. If you save to a slot that already holds a previously saved game and save another game in the slot the previously saved game will be over written. Select Cancel to return to the Main Menu.



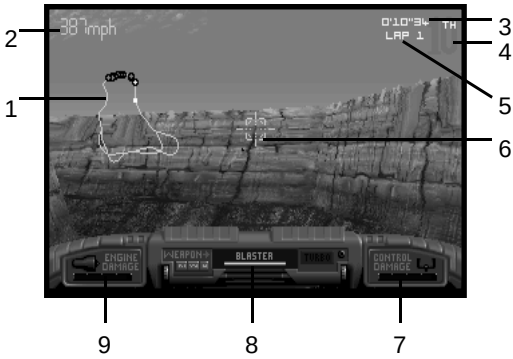
Best Drivers



If you beat any of the fastest lap records on any of the ten tracks you'll get the chance to enter your name on the best drivers list. Use the **< >** to toggle through all the tracks and click on OK when you've entered your name or viewed all the records.

RACE

You've selected your race mode, pilot and vehicle, vital equipment from the Hanger and you're on the track waiting for the count down. All you have to do now is get round the track in one piece. The screen shots below shows you what you will see at the start of a race. The screen on the left shows one player full screen mode, this is what you will also see if you are playing in two player mode playing a serial, modem or network game. The screen on the right shows a two player game in split screen mode.





1. Map display. 2. Current speed. 3. Current lap time. 4. Current race postion.
5. Lap number. 6. Cross-hair. 7. Control damage meter. 8. Selected weapon.
9. Engine damage meter.

Your on the grid, waiting for the count down....hit the accelerator and then the blaster. Slipstream 5000 offers the fastest 3D racing and blasting action available on the PC. You've got to find the best racing lines, you've also got to find the quickest route round each track and the most effective weapons to use. Doing all this is easier said than done, but that's the challenge, to be the ultimate Slipstreamer.

The only help you'll get while you're racing will be from the **CPU**, she will warn you of any incoming damage via your opponents blasters and weapons. She will also give you your current position as you cross the line. Use the map to plan your tactics, your position on the map is depicted as the yellow dot. Keep your ship in the best condition you can by using the Re-Charge Pits and by picking up the on track repair bonuses. Only use your weapons when you know they'll hit their target, a red cross-hair will appear when the ship is within range but remember that not all the weapons can seek their target.

On Track Items

While racing around all the tracks in Slipstream there are six different types of on track items that can be picked up by you ship.



Boost
Collect this for a instant boost of speed. This is equal to the turbo you have fitted, the bigger the turbo the bigger the boost.



Cash
Pick up these cash bonuses to add $50 to your bank balance.



Repair
There are two types of Repair bonuses, the first one repairs engine damage and the second repairs the control. Pick these up to save you going to the on track Repair Zone, they save time on keep you track and in the race.



Turbo
Adds an extra turbo booster to your vehicle, these can be vital to gaining the lead especially on the last lap of any race.



Disrupter
To be avoided at all costs, pick one of these up and it will reverse all the controls and more often than not send you crashing into the nearest rock face.

Re-Charger Pit



Keep a watchful eye on the amount of damage your ship has sustained. If the engine is damaged your ship will start to run slower, if the control is damaged your ship will become more difficult to handle. There is a Re-charger Pit on every track, they can easily be identified by the blue and white lighting flashes above or below the entrances of tunnels, use them tactically to keep you ship in peak condition.

Drone Ships

There are also Drone ships that can be blasted to release an on track bonus, blast the Drone ships with your blaster to reveal the track bonus. Don't use missiles on Drone ships, this will not only blow up the Drone ship it will blow up the bonus as well, plus it's a waste of a missile. It also worth mentioning that some of the other Slipstreamers have a habit of stealing the bonuses after you shot down the Drone ships, some people have no morals in Slipstream - we suggest you play the same game.



In Game Menu
At any point during a race you can press **ESC** to access the In Game Menu, frome this menu you can select **Continue Race** to continue the race. Select **Configuration** to alter the current configuration. Choose **Quit Race t**o return to the **Main Menu.** Click on **Exit To Dos** to return to the Dos prompt.

Continue and Replay



After every race the Results screen will be shown, here you'll see your position and your points. Lyall will read out your position and no doubt add a comment. If your playing in Single Race mode select Continue to return to the Main Menu. If you're playing in Championship mode select Continue to move onto the next race. Select Replay to view the race again, use the F-key commands described below to change the camera view points so you can view from any angle or position.

Change View Point - Camera Controls

During the race, fly-through, replays and demos of other tracks you can change camera views using the function keys as follows:

F1 - Cockpit, F2 - Chase, F3 - Rear , F4 - TV Camera, F5 - Free Camera, F6 - Toggle Rear View Camera on/off, F7 - Toggle Weapon Camera on/off.

In Two Player Split-Screen mode, Player two (bottom of the screen) can use the following keys to control and change the camera views used. F6 - Cockpit, F7 - Chase, F8 - Rear , F9 - TV Camera, F10 - Free Camera.

If you're using the F2 chase camera view and you press F2 again the chase camera will be dropped at that position, you can then watch yourself fly off into the distance. Press F2 again to return to normal chase camera mode.

When you're using the "Free" camera you can view your ship from any angle and distance by using the Ins, Del, PgUp, PgDn, Plus and Minus keys on your numeric keypad to move the camera around.

Points, Times and Postion Prizes.

When you're racing in Championship mode your not only racing for the first position and the points, you're racing for the cash to buy new equipment for your vehicle. The following is a list of the cash and points you'll get for coming in the top six, any lower than the first six will earn you no points and no cash!

1st Place	$650	10 Points	**2nd Place**	$450	6 Points
3rd Place	$350	4 Points	**4th Place**	$200	3 Points
5th Place	$100	2 Points	**6th Place**	$50	1 Point

End of Game, "Good night Biggles".

If your engine or control damage reaches the maximum and you don't pick up a repair bonus or make it to a Re-Charge Pit in time before you're hit or crash - your ship will blow up and it's game over.

SLIPSTREAM 5000

Slipstream 5000 est un jeu de course en VRAI 3D, à action effrénée et se déroulant dans un avenir proche. Durant les premières décennies du 21ème siècle et grâce au développement de la technologie vol/anti-gravité et à la construction de dix circuits internationaux extrêmement éprouvants, ce nouveau sport de vol a finalement éclipsé la version de Formule Un du siècle précédent, version dont il conserve, cependant, le prestige et la passion.

Les bons pilotes deviennent vite des icônes et des héros dans le monde entier. On n'arrive pas à satisfaire la demande en articles et souvenirs liés à ce sport, et l'on s'arrache jusqu'aux plus moches des badges et casquettes "Slipstream". Les tickets pour les courses Slipstream sont vendus plusieurs mois à l'avance et coûtent une véritable fortune. Personne ne veut rater un spectacle aussi percutant, aussi furieux et aussi vertigineux que Slipstream 5000.

Dans le jeu, dix pilotes s'affrontent sur dix circuits exténuants pour le titre d'Ultime Slipstreamer. Ces circuits se trouvent un peu partout dans le monde: vous pouvez filer à toute allure le long de la Tamise à Londres, passer en flèche au-dessus du Sphinx en Egypte ou survoler le Grand Canyon des USA à une vitesse ahurissante.

Qui donc sont M. Lyall Mint et Crystal Eyes?

Il y a deux reporters dans Slipstream 5000: Lyall Mint et Crystal Eyes (dont le vrai nom est Sandra Hellington!). Ces deux personnages ont des atomes crochus et s'adorent... presque!

Lyall Mint

Lyall n'arrive pas souvent à maîtriser ses nerfs. Dans sa jeunesse, il était un Slipstreamer plein de talent. Il était la risée de nombre de journalistes qui regrettent beaucoup le terrible accident qui a mis fin à sa carrière sportive, les privant ainsi de leur souffre-douleur favori!

Après l'accident (il n'aime pas du tout en parler), Lyall devint, pendant longtemps, passionné de miroirs. Il n'allait nulle part sans en mettre un dans la poche. Tout le monde l'évitait, à part peut-être quelques journalistes qui s'intéressaient à ses anciennes prouesses sportives. Malgré la campagne de presse dont il fut victime, Lyall parvint à réintégrer le monde des courses. Son expérience, son charisme (douteux) et ses particularités font de lui un personnage très discuté: on l'adore, on le hait à mourir, on apprend à le haïr... Depuis qu'on a forcé Crystal à partager son espace de travail avec lui, le nombre de téléspectateurs a augmenté en flèche!

Crystal Eyes

Professionnelle aguerrie, Crystal a des nerfs d'acier et est complètement insensible aux inepties et aux sarcasmes de Lyall. Elle s'habille bien, elle est sophistiquée et sexy. Les adolescents (et autres!) s'arrachent ses posters.

D'une intelligence supérieure, Crystal dirige l'équipe de reporters de Slipstream depuis sept ans. Elle connaît mieux que quiconque les pilotes et les circuits. Son seul défaut, c'est qu'elle aime bien citer des noms de gens en vue. Elle a l'air de connaître la terre entière et on se demande sérieusement si elle trouve jamais le temps de dormir.

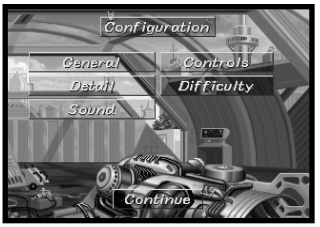
A l'écran, Crystal et Lyall passent leur temps à s'envoyer des fleurs. Avec ces deux là, on ne s'ennuie jamais. Ils arrivent à faire de la course la plus rasoir de la saison un événement mémorable!

Menu Options Principales

Après l'installation de Slipstream 5000 et la séquence d'introduction du jeu, vous verrez apparaître à l'écran le Menu Principal (représenté ci-dessous). Si vous utilisez une souris, placez le pointeur sur une option de menu quelconque pour la mettre en relief et sélectionnez-la avec le bouton gauche. Si vous utilisez le clavier, passez d'une option à l'autre à l'aide des touches de direction puis appuyez sur <Enter> pour sélectionner l'option mise en relief.



Avant de sélectionner un mode de jeu, choisissez **Configuration** du Menu Principal.



Cet écran de menus vous permet de changer l'environnement, le son, la méthode de contrôle et le niveau de difficulté de la course. Sélectionnez une option des menus puis cliquez avec le bouton gauche de la souris ou appuyez sur <Enter> pour passer en revue toutes les options disponibles. Sélectionnez OK pour retourner au menu Configuration.

Géneral

Moniteur arrière

Sélectionnez cette option pour activer la caméra arrière. Grâce à cette caméra, vous pouvez voir l'opposition derrière vous ainsi que les armes qui arrivent sur vous, vous permettant ainsi de les éviter.

Moniteur d'armes

Il active une caméra de poursuite qui suit l'arme lancée jusqu'à sa cible. Vous verrez la fumée s'élever en tourbillons de la cible lorsque vous la survolez.

Langue

Cliquez sur la langue que vous voulez pour la sélectionner (anglais, français et allemand).

Carte du circuit

Activez cette option pour afficher une carte du circuit à l'écran. Cette option est très utile si vous ne connaissez pas le circuit. Elle vous permet de jeter un coup d'œil sur la position de l'adversaire et sur les endroits les plus rapides du circuit.

Compteur de vitesse

Affiche la vitesse en Mph ou Km/h.

Détails

Ce menu vous permet de changer les détails que vous voyez sur l'écran lorsque vous jouez à Slipstream 5000. Pour modifier l'une des options disponibles, cliquez sur elle avec le bouton gauche de la souris lorsqu'elle est mise en relief. Pour passer d'une option à l'autre, cliquez sur le bouton gauche de la souris. Grâce à ce menu, vous pouvez régler les détails de l'écran à votre goût ou égaler la puissance de traitement de votre PC.

Son
Ce menu vous permet de régler les effets sonores et la musique de Slipstream 5000.

Commandes
Vous pouvez sélectionner le clavier, le joystick ou la souris. Les commandes par défaut sont:

Commandes Joystick

Mouvement du Joystick	Mouvement du Vaisseau
HAUT	BAS
BAS	HAUT
GAUCHE	GAUCHE
DROITE	DROITE
BOUTON 1	ACCELERER
BOUTON 2	FEU
Touches de clavier supplémentaires pour toutes les méthodes de contrôle	
S	SELECTIONNER UNE ARME
ESC	Sauter la séquence d'introduction et sauter d'une scène à une autre. Retour au Menu Principal à partir des autres écrans de menus. Appuyer sur ESC au milieu d'une course pour utiliser le Menu de la Partie.
CTRL + Q	Quitter sur DOS à partir des écrans de menus.

Commandes Clavier

Clavier	Mouvements du Vaisseau
CURSEUR HAUT	BAS
CURSEUR BAS	HAUT
CURSEUR GAUCHE	GAUCHE
CURSEUR DROITE	DROITE
BARRE D'ESPACEMENT	ACCELERER
ENTER	FEU

Commandes Souris

Souris	Mouvement du Vaisseau
DEPLACEMENT VERS LE HAUT	BAS
DEPLACEMENT VERS LE BAS	HAUT
DEPLACEMENT VERS LA GAUCHE	GAUCHE
DEPLACEMENT VERS LA DROITE	DROITE
BOUTON GAUCHE DE LA SOURIS	ACCELERER
BOUTON DROIT DE LA SOURIS	FEU

Les freins n'existent pas dans Slipstream 5000 (les vaisseaux sont très rapides), mais si vous voulez ralentir, vous devez relâcher l'étrangleur.



Pour changer les commandes par défaut, sélectionnez la méthode de contrôle que vous voulez modifier en choisissant Commandes Joueur 1 ou Commandes Joueur 2. Le menu suivant apparaîtra à l'écran.



Pour changer la méthode de contrôle principale: cliquez sur la case Contrôleur Principal pour passer en revue les options disponibles. Pour changer les autres touches: cliquez sur la fonction que vous voulez changer pour la mettre en relief. Ensuite, appuyez sur la touche que vous voulez utiliser pour cette fonction. Si une touche est accompagnée du signe *****, cela signifie qu'elle appartient au clavier numérique.

Etalonner le Joystick

Si vous jouez avec un joystick, vous devez le calibrer avant de commencer une partie. Cliquez sur Etalonner Joystick 1 ou 2 et suivez les instructions de l'écran.

Désaccélérer

Activez cette fonction pour régler l'accélérateur de votre vaisseau sur maximum sans avoir à appuyer sur un bouton de joystick ou sur une touche. Cette option se comporte comme un appareil de contrôle de vitesse d'un véhicule et vous permet de vous concentrer sur la piste et sur les autres Slipstreamers. Si vous activez cette fonction et appuyez sur le bouton de joystick ou la touche qui sert à accélérer, vous ralentissez votre vaisseau.

Difficulté

Cliquez sur Difficulté pour sélectionner l'un des niveaux suivants:
Facile: pour les novices et les tortues.
Normal: Pour les joueurs au-dessus de la moyenne.
Dur: Pour les vétérans et les cerveaux seulement.
Si vous sélectionnez Championnat comme votre mode de course et que vous réglez le niveau de difficulté sur Facile, vous participerez à six des circuits du jeu. Si vous le réglez sur Normal, vous participerez à huit et si vous le réglez sur Dur, vous participerez à tous les circuits, c'est-à-dire dix.

Dommage

Cliquez sur cette option pour l'activer ou la désactiver. Lorsque cette option est désactivée, votre vaisseau ralentira quand même si vous êtes atteint ou si vous faites un accident, mais la quantité de dégâts infligés à votre vaisseau sera nulle. Il n'y a que les débutants qui désactivent cette fonction.

Une fois que vous avez tout configuré, il est temps de sélectionner un mode de course.

Un Joueur

Sélectionnez cette option du Menu Principal si vous voulez jouer seul. Vous affrontez les neuf autres Slipstreamers pour le titre de meilleur pilote. Pour gagner, il vous faudra avoir le talent d'un pilote de Formule Un et celui d'un super pilote de l'air. Avec Slipstream 5000, les courses retrouvent le talent et la technique qui leur faisaient défaut.

Après avoir sélectionné cette option, vous verrez apparaître l'écran suivant:



Cet écran est composé de trois options:

Entraînement
Cette option est idéale si vous ne connaissez aucun des circuits de Slipstream. Elle vous permet de vous entraîner, de voler seul autour du circuit, à la vitesse que vous voulez et de suivre les meilleures lignes de vol sans risquer de vous faire tirer dessus. Quand vous sélectionnez Entraînement, vous n'avez accès qu'au circuit Arizona. Pour les autres circuits, vous devez être en mode Course Simple. Pour accéder au circuit suivant (Chicago), vous devez terminer parmi les quatre premiers du circuit Arizona. Pour passer de Chicago à Amazone, vous devez terminer parmi les quatre premiers du circuit Chicago, et ainsi de suite.

Si vous parvenez à battre le meilleur temp de tour d'un circuit quelconque, vous inscrirez votre nom dans le Tableau d'Honneur des Slipstreamers.

Course Simple

Vous participez à une Course Simple contre les neuf autres Slipstreamers, sur un des circuits disponibles. Vous commettriez une erreur si vous choisissiez cette option avant de vous être bien entraîné, car les circuits de Slipstream sont aussi éprouvants que les adversaires eux-mêmes. A bon entendeur, salut!

Pour plus d'informations, consultez les paragraphes Sélectionner un Véhicule, Sélectionner un Circuit et Dans le Hangar, une fois que vous avez choisi cette option.

Championnat

Sélectionnez cette option à partir du Menu Principal et vous êtes prêt à participer à dix courses épiques sur chaque circuit. Espérons que vous vous êtes bien préparé! Lyall et Crystal passeront en revue chacun des circuits avec vous avant que vous n'alliez au hangar.

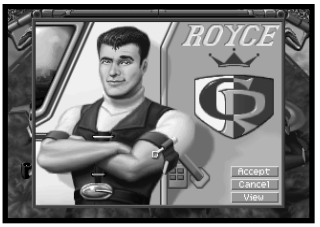
Pour plus d'informations, consultez les paragraphes Sélectionner un Véhicule et Dans le Hangar, une fois que vous avez choisi cette option.

Sélectionner un Véhicule

Il est temps maintenant de sélectionner un pilote et un véhicule. Après avoir sélectionné un mode de course, vous verrez apparaître l'écran suivant:



Cet écran vous montre tous les véhicules de Slipstream. Lorsque vous placez le pointeur sur un vaisseau, vous ouvrez son cockpit. Cliquez sur un vaisseau avec le bouton gauche de la souris pour voir la photo du pilote.



Cliquez sur **Vue** sur cet écran et vous verrez le pilote tourner en superbe 3D pendant que Lyall et Crystal vous donnent des informations sur lui. Cliquez sur **Accept** si vous êtes satisfait de votre choix. Sélectionnez **Cancel** pour retourner à l'écran **Sélectionner un Véhicule**. Cliquez sur le visage d'un personnage pour entendre son slogan accrocheur.

Choisir le circuit



Avant de passer au hangar, vous devez d'abord sélectionner votre circuit. Dans une partie à **Un Joueur**, vous avez accès au premier circuit du mode **Course Simple**, c'est-à-dire le circuit Arizona. Pour accéder au circuit suivant (Chicago), vous devez terminer parmi les quatre premiers du circuit Arizona. Pour passer de Chicago à Amazone, vous devez terminer parmi les quatre premiers du circuit Chicago, et ainsi de suite, jusqu'à ce que vous ayez accédé à tous les circuits. N'oubliez pas de vous entraîner d'abord avant de vous mesurer aux autres Slipstreamers.

Dans une partie à **Deux Joueurs**, vous pouvez accéder à tous les circuits.

En mode **Championnat**, Lyall et Crystal passeront en revue chacun des circuits avec vous avant que vous n'arriviez au hangar.

Dans le Hangar



Il est temps d'équiper votre vaisseau pour la course, si vous avez de l'argent, bien sûr! Au départ, vous disposez de la minable somme de $750. Vous ne pourrez pas acheter grand chose avec cet argent, mais il vous aidera peut-être à gagner une meilleure position. Vous serez tenté d'acheter les meilleures armes, mais cela n'est pas toujours la meilleure tactique. Vous avez également un choix de cinq turbos et de trois systèmes de ciblage. Utilisez donc l'argent que vous gagnez avec soin.

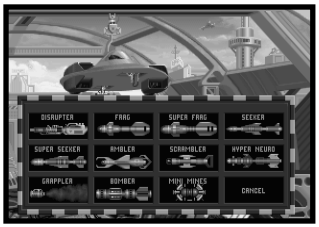
En mode **Course Simple**, vous n'avez que $750 à dépenser. Il ne vous sera pas facile de gagner accès aux armes, turbos et systèmes. Si vous choisissez **Championnat**, vous

commencez avec $750 seulement, mais vous pourrez gagner de l'argent d'un circuit à l'autre. Pour plus d'informations, consultez le paragraphe **Articles sur la Piste**.



Sélectionnez Armes du menu Hangar pour voir et charger les armes disponibles.

Chaque véhicule Slipstream comprend deux nacelles d'armes. Si vous n'avez que $750, vous ne pourrez pas charger les deux nacelles la première fois. Sélectionnez une nacelle en cliquant sur **Gauche** ou **Droite**. Vous passez alors à l'écran des armes (voir ci-dessous).



Cliquez sur une arme pour la sélectionner. Pour voir le prix d'une arme, placez le pointeur de la souris sur cette arme. Les prix indiqués en vert concernent les armes que vous pouvez vous permettre d'acheter, les prix en rouge, ceux qui sont trop chers. Après que vous ayez chargé une nacelle, vous passez de nouveau à l'écran de chargement des nacelles S'il vous reste assez d'argent, vous pouvez, si vous le voulez, charger l'autre nacelle.

Informations sur les Armes

Votre vaisseau Slipstream est équipé d'un blaster standard, très efficace contre les vaisseaux-drones. Cette arme n'inflige que des dégâts mineurs, mais elle peut ralentir un autre Slipstreamer si elle est utilisée à courte portée.

Voici la liste des armes disponibles, ainsi que leurs actions et leurs effets.

NOM DE L'ARME **BLASTER**
ACTION Chaque Slipstream comprend un blaster standard. Il cause 1% de dégâts au moteur et aux commandes et ralentit le vaisseau-cible pendant un moment. L'effet du Blaster double en mode Dur.

NOM DE L'ARME **DISRUPTER**
ACTION Inverse les opérations du joystick de la cible et cause 1% de dégâts au moteur et aux commandes.

NOM DE L'ARME **FRAG**
ACTION Cause 2% de dégâts au moteur et 15% aux commandes.

NOM DE L'ARME **SUPER-FRAG**
ACTION Chercheur plus précis que le Frag, le Super-Frag inflige 4% de dégâts au moteur et 25% aux commandes.

NOM DE L'ARME **SEEKER**
ACTION Il inflige 15% de dégâts au moteur et 2% aux commandes.

NOM DE L'ARME **SUPER-SEEKER**
ACTION Plus précis que le Seeker, il cause 25% de dégâts au moteur et 4% aux commandes.

NOM DE L'ARME **AMBLER**
ACTION L'Ambler bloque le moteur de la cible pendant un moment et cause 1% de dégâts au moteur et aux commandes.

NOM DE L'ARME **SCRAMBLER**
ACTION Le Scrambler est le seul missile guidé qui peut effectivement poursuivre sa cible aux tournants jusqu'à l'impact. Inflige 25% de dégâts au moteur et aux commandes.

NOM DE L'ARME **HYPER-NEURO**
ACTION Dérègle complètement le contrôle de la direction du vaisseau-cible. Les mouvements du joystick deviennent tous hyper-sensibles. Cette arme cause 1% de dégâts au moteur et aux commandes.

NOM DE L'ARME **SMOKER**
ACTION Envoie un écran de fumée de l'arrière de votre véhicule. Particulièrement efficace dans les tunnels.

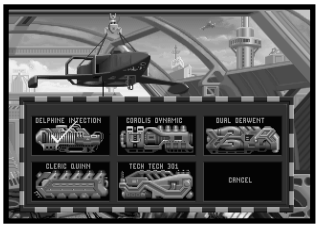
NOM DE L'ARME **BOMBER**
ACTION Force l'accélérateur de la cible à se régler sur maximum pendant un moment et inflige 1% de dégâts au moteur et aux commandes.

NOM DE L'ARME **MINI-MINES**
ACTION Petites mines aériennes anti-vaisseaux. Lorsque vous les lâchez, elles planent dans l'air, là où vous les déployez. Elles causent 10% de dégâts au moteur et aux commandes.



TURBO

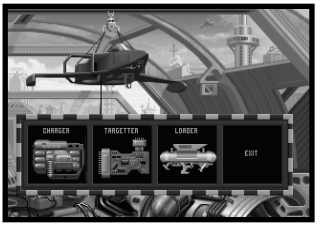
Au début d'une course, votre vaisseau est équipé de la turbo la plus faible, la Delphine Injection. Plus votre turbo est puissante, plus elle a de l'effet lorsque vous l'activez durant une course. Cliquez sur une Turbo pour la sélectionner et souvenez-vous qu'il vous faut de l'argent pour l'acheter. Placez le pointeur de la souris sur une turbo pour en voir le prix. Si le prix est affiché en rouge, cela signifie que vous ne pouvez pas vous permettre cette turbo. S'il est vert, vous avez assez d'argent pour l'acheter. Les turbos sont utiles lorsque vous voulez donner un petit coup d'accélération pour dépasser un adversaire. Vous ne pouvez avoir qu'une seule turbo à bord à la fois, mais vous pouvez la recharger dans les stands d'une piste. Pour plus d'informations, consultez les paragraphes Articles sur la Piste et Stand de Recharge.



TURBO	PERFORMANCE	
Delphine Injection™	Augmentation de la performance Durée	+10% 4 secondes
Corolis Dynamic™	Augmentation de la performance Durée	+15% 5 secondes
Dual Derwent™	Augmentation de la performance Durée	+20% 6 secondes
Cleric Quinn™	Augmentation de la performance Durée	+25% 8 secondes
Tech Tech 301™	Augmentation de la performance Durée	+30% 16 secondes

SYSTEMES DE CIBLAGE

Au début d'une course vous disposez d'un système de ciblage **CPU** central. Ce système est de qualité tout juste moyenne. Pour faire ressentir à vos ennemis tout le poids de votre colère (et de vos missiles), achetez le meilleur système de ciblage que vous puissiez vous permettre. Vous pouvez accumuler ces systèmes. Une fois que vous les avez tous (il y en a trois), vous pourrez alors semer la terreur sur la piste.



CHARGER™
DESCRIPTION

SYSTEMES DE CIBLAGE
Le Charger augmente le taux de recharge de votre blaster qui pourra alors tirer plus rapidement.

TARGETTER™
DESCRIPTION

SYSTEMES DE CIBLAGE
Le Targetter agrandit la région "mouche" de votre croisée de fils, ce qui vous permet de mieux viser votre cible.

LOADER™ **SYSTEMES DE CIBLAGE**

DESCRIPTION Le Loader augmente la quantité d'armes que vous pouvez transporter. Il vous permet, par exemple, de doubler le nombre de missiles normal, et.

Sélectionnez Sortie pour retourner au Menu Hangar.

Commencer la Course

Sélectionnez cette option après avoir équipé votre vaisseau. Il est temps de rejoindre la piste maintenant, mais auparavant, passons en revue les options **Deux Joueurs, Sauvegardé** et **Bien Pilotes** se trouvant dans le Menu Principal. Si vous êtes impatient de commencer, allez au paragraphe Course de ce manuel.

Deux Joueurs

En mode **Deux Joueurs**, vous pouvez jouer à Slipstream, 5000 en utilisant un ou deux ordinateurs. Vous pouvez jouer contre un joueur humain en partageant le même ordinateur ou utiliser deux ordinateurs reliés en série, par modem ou par réseau. Avant de sélectionner cette option, sélectionnez Configuration pour fixer la méthode de contrôle pour les joueurs un et deux. Si votre ordinateur supporte deux joysticks, assurez-vous que les touches servant à passer en revue les armes ne sont pas les mêmes pour les joueurs un et deux. Cette configuration se fait de la même manière que celle pour un joueur, sauf que dans ce cas, vous fixez deux méthodes de contrôle.

Activez l'écran Deux Joueurs à partir du Menu Principal. De cet écran, vous pouvez choisir les options suivantes:

Ecran Divisé

Sélectionnez cette option pour faire une partie à deux joueurs sur un ordinateur.

En série

Reliez les deux ordinateurs ensemble en utilisant un câble modem nul standard. Sélectionnez le port COM en le mettant en relief et cliquez avec le bouton gauche de la souris. Continuez à cliquer pour passer en revue toutes les options disponibles. Si vous utilisez un port COM standard, il vous suffit de régler le champ du port sur le réglage approprié. Si vous utilisez un port non-standard, réglez le champ du port sur USER et entrez l'adresse de base (hex) et l'IRQ directement dans les cases d'en-dessous. Le premier joueur sélectionne Call (Appel) et l'autre, Answer (Réponse).



Modem

Sélectionnez Modem sur la liste. Cliquez sur Port pour afficher le port utilisé par votre modem. Sélectionnez ensuite Address et IRQ et entrez l'adresse et l'IRQ utilisés par votre modem, puis sélectionnez le taux de baud en cliquant sur Rate. Sélectionnez, à présent, la méthode d'appel: si vous êtes sur un réseau numérique, sélectionnez Tone; pour les réseaux analogues, sélectionnez Pulse. Sélectionnez Init et entrez les commandes d'appel ou de réponse de votre modem. La chaîne Init devrait également comprendre les commandes désactivant la correction d'erreurs et la compression qui, autrement, affecteraient la transmission directe des données. Pour plus d'informations sur ces commandes, consultez le manuel de votre modem. Enfin, sélectionnez Tel et tapez le numéro de téléphone. N'oubliez pas qu'un joueur doit choisir Call (appel) et l'autre Answer (réponse).



Réseau



Sélectionnez Réseau du menu puis sélectionnez une prise IPX. Si vous jouez à Slipstream 5000 sur un large réseau, demandez un numéro de prise à la personne qui entretient le réseau. Le numéro par défaut est 0. Les numéros de prises doivent être les mêmes pour les deux ordinateurs. Un joueur doit choisir Call (appel) et l'autre Answer (réponse) Si plusieurs parties de Slipstream 5000 se jouent en même temps sur le réseau, des prises IPX différentes doivent être utilisées pour chaque partie.

Face à face



Choisissez cette option pour une course entre vous et le deuxième joueur. Essayerez-vous de franchir la ligne d'arrivée en tête ou vous taperez-vous dessus sans pitié?

Course Simple

Une seule course sur un circuit quelconque, durant laquelle vous vous mesurez au joueur deux et à tous les autres Slipstreamers.

Sélectionner un véhicule

En mode Deux Joueurs, cette option fonctionne exactement de la même manière qu'en mode Un Joueur: le joueur un sélectionne un véhicule, puis le joueur deux...

Choisir le circuit

Là aussi, cette option fonctionne exactement de la même manière qu'en mode Un Joueur. Si vous jouez en série, par modem ou sur réseau, le joueur ayant sélectionné **Call** est le premier à choisir un circuit.

Dans le Hangar

Le joueur un choisit ses armes, sa turbo et ses systèmes; après quoi, le joueur deux choisit son équipement. Après cela, sélectionnez Commencer. En mode Deux Joueurs, votre budget est de $3000 chacun, sensiblement supérieur à celui du mode Un Joueur. Achetez autant d'articles d'équipement que vous pouvez et servez-vous-en au maximum contre les ennemis!

Partie Sauvegardée

Cette option **est seulement disponible** en mode **Championnat**. Vous n'avez pas à sauvegarder une partie Course Simple, car si vous terminez parmi les quatre premiers elle sera automatiquement sauvegardée et sera disponible la prochaine fois que vous jouez à Slipstream 5000. En mode **Championnat**, vous disposez de six emplacements pour sauvegarder chaque circuit que vous terminez. Cliquez sur l'endroit où vous voulez sauvegarder une partie, tapez son nom et appuyez sur <Return>. Vous pourrez recharger cette partie à partir de l'option **Sauvegardé**. Si vous sauvegardez une partie sur un endroit contenant déjà une partie, cette dernière sera effacée. Sélectionnez Annuler pour retourner au Menu Principal.



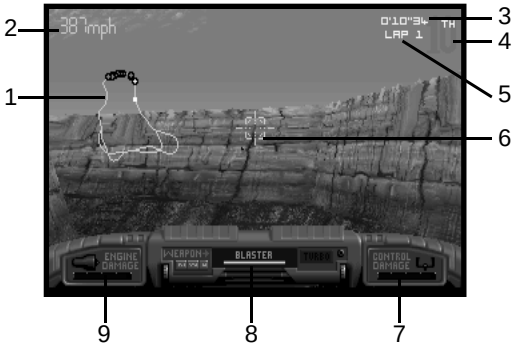
Meilleurs Pilotes



Chaque fois que vous enregistrez le meilleur temps de tour d'un circuit quelconque, vous aurez l'occasion d'inscrire votre nom sur la liste des meilleurs pilotes. Passez d'un circuit à l'autre en utilisant **<** et **>** et cliquez sur OK après avoir inscrit votre nom.

COURSE

Vous avez sélectionné le mode de course, le pilote et le véhicule ainsi que l'équipement du Hangar, vous êtes sur la piste et vous attendez le compte à rebours. Il ne vous reste plus qu'à terminer le circuit et à en sortir sain et sauf. Les écrans ci-dessous sont ceux que vous verrez au début d'une course. L'écran de gauche est celui d'une partie à un seul joueur ou d'une partie à deux joueurs utilisant deux ordinateurs différents, reliés en série, ou par modem ou réseau. L'écran de droite, divisé en deux parties, est pour deux joueurs utilisant le même ordinateur.





1. Affichage carte 2. Vitesse actuelle. 3. Temps du tour de circuit actuel. 4. Position actuelle dans la course. 5. Nombre de tours. 6. Croisée des fils. 7. Compteur des dégâts des Commandes. 8. Arme sélectionnée. 9. Compteur dégâts de moteur.

Vous êtes en position de départ, vous attendez la fin du compte à rebours... et vous appuyez sur le champignon puis sur le blaster! Slipstream 5000 vous apporte la course en 3D la plus rapide et la plus explosive qui puisse se jouer sur PC. Vous devez trouver les meilleurs lignes de course, les itinéraires les plus rapides de chaque circuit et les armes les plus efficaces à utiliser. C'est si facile à dire tout ça, mais essayez donc de devenir l'ultime Slipstreamer!

La voix du **CPU** est la seule aide que vous obtiendrez durant la course. Elle vous avertira de tout danger imminent provenant des blasters et des armes de vos adversaires. Elle vous indiquera aussi votre position actuelle à l'arrivée. Servez-vous de la carte pour étudier votre tactique. Votre position sur la carte est indiquée par un point jaune. Maintenez votre vaisseau en bonne condition en utilisant les Stands de Recharge et en ramassant les bonus de réparation du circuit. N'utilisez vos armes que si vous êtes sûr de faire mouche. Lorsque vous êtes à portée de tir, vous verrez une croisée de fils rouge apparaître, mais n'oubliez pas que les armes ne sont pas toutes des armes chercheuses.

Articles sur la Piste

Il existe six genres d'articles que vous pouvez ramasser de la piste.



Boost
Un boost vous fournit une injection de vitesse instantanée égale à celle de la turbo de votre vaisseau.



Cash
Chacun des ces bonus vous fait gagner $50.



Réparation
Il existe deux types de bonus réparation: le premier répare les dégâts de votre moteur, le second répare les commandes de votre vaisseau. En ramassant ces bonus, vous évitez d'avoir à passer aux stands de réparation des circuits et vous gagnez ainsi du temps.



Turbo
Ajoute une turbo à votre vaisseau. Les turbos peuvent s'avérer très utiles lorsqu'il s'agit de prendre la tête de la course, particulièrement au dernier tour!



Disrupter
Evitez-les à tout prix. Si vous en ramassez un, vous inversez toutes les commandes de votre vaisseau et vous risquez sérieusement de vous écraser contre une paroi rocheuse.

Stand de Recharge



Gardez l'œil sur la quantité de dégâts infligés à votre vaisseau. Si son moteur est endommagé, votre vaisseau ralentira. Si ses commandes sont endommagées, il sera plus difficile à manœuvrer. Il y a un Stand de Recharge sur chaque circuit. Sa lumière bleue et blanche clignote au-dessus ou au-dessous de l'entrées d'un tunnel. Les stands servent à maintenir votre vaisseau en bonne condition.

Vaisseaux-Drones

Ils renferment des bonus qu'ils dévoilent lorsque vous les faites sauter avec votre blaster. N'utilisez pas les missiles sur ces drones car ils font aussi sauter les bonus qu'ils renferment. Certains Slipstreamers ont la sale habitude de piquer les bonus après que vous ayez abattu les vaisseaux-drones. Au lieu de vous mettre en boule, essayez donc de faire la même chose!



Menu de la Partie
Durant une course, vous pouvez appuyer sur ESC à tout moment pour accéder au Menu de la Partie. Ce menu comprend les options **Continuer la Course, Configuration** (pour changer la configuration actuelle), **Quitter la Course** (pour retourner au Menu Principal) ou **Retour au DOS** (pour retourner au prompt DOS).

Continuer et Replay



L'écran des résultats est affiché après chaque course. Vous y verrez votre position et vos points. Lyall lira à haute voix votre position et ne manquera probablement pas d'ajouter un petit commentaire. Si vous jouez en mode Course Simple, sélectionnez Continuer pour retourner au Menu Principal. Si vous jouez en mode Championnat, sélectionnez Continuer pour passer à la course suivante. Sélectionnez Replay pour revoir la course. Utilisez les touches de fonction décrites ci-dessous pour changer l'angle de vue de la caméra.

Changement de l'Angle de Vue - Commandes de la Caméra
Vous pouvez changer l'angle de vue de la caméra à l'aide des touches suivantes:

F1 - Cockpit; F2 - Poursuite; F3 - Arrière; F4 - Caméra TV; F5 - Caméra libre; F6 -Activer/ Désactiver la caméra vue arrière; F7 - Activer/Désactiver la caméra arme.

Lors d'une partie à deux joueurs sur un écran divisé en deux, le joueur un (bas de l'écran) peut contrôler l'angle de vue de la caméra à l'aide des touches suivantes: F6 - Cockpit; F7 - Poursuite; F8 - Arrière; F9 - Caméra TV; F10 - Caméra libre.

Si vous utilisez la caméra en mode poursuite et que vous appuyez sur F2 de nouveau, la caméra de poursuite sera abandonnée à cette position et vous verrez votre vaisseau voler au loin. Appuyez sur F2 une nouvelle fois pour retourner au mode poursuite.

Lorsque vous utilisez la caméra "libre", vous pouvez observer votre vaisseau de n'importe quel angle et de n'importe quelle distance. Servez-vous des touches Ins, Del, PgUp, PgDn, Plus et Moins de votre clavier numérique pour déplacer la caméra.

Points, Position et Prix
En mode Championnat, vous n'êtes pas seulement intéressé par les points et la première place, vous voulez aussi de l'argent pour acheter l'équipement qu'il faut à votre vaisseau. Voici ce que vous pouvez gagner si vous terminez parmi les six premiers (pas de prix pour les autres):

1ère Place	$650	10 Points
2ème Place	$450	6 Points
3ème Place	$350	4 Points
4ème Place	$200	3 Points
5ème Place	$100	2 Points
6ème Place	$50	1 Points

Fin de la Partie.
Si votre moteur ou vos commandes ont subi des dégâts maximum et que vous n'avez pas pu ramasser de bonus de réparation ou rejoindre un Stand de Réparation, votre vaisseau explosera au prochain coup qu'il recevra ou la prochaine fois qu'il s'écrasera, et la partie sera terminée!

SLIPSTREAM 5000

Slipstream 5000 ist eine tempogeladene ECHTE 3D-Rennsimulation, die in der nahen Zukunft spielt. Slipstream hat all den Glanz und die Spannung eines modernen Formel-Eins-Rennens des zwanzigsten Jahrhunderts, aber mit der Entstehung zuverlässiger Flug-/Antischwerkrafttechnologie und der Konstruktion von zehn außerordentlich schwierigen globalen Rundkursen übertraf dieser neue Flugsport in den ersten Dekaden des 21. Jahrhunderts den antiquierten Autosport schließlich an Popularität.

Erfolgreiche Piloten werden schnell zu Ikonen und Helden der Weltbevölkerung, wobei die Nachfrage für Merchandising und andere verwandte Waren bei weitem das Angebot übersteigt. Die Menschen sehen den schillernden und erstrebenswerten Lebensstil in Slipstream und bezahlen jeden Preis, um die geringste Kostprobe davon zu erhalten, selbst wenn diese in der Form einer schlecht konzipierten und entworfenen Baseballmütze mit Bügelbild erscheint, die 300% mehr als eine normale kostet. Eintrittskarten für Slipstream-Rennen sind selbst zu Beginn der Saison rar wie Goldstaub, und die Rennen sind gewöhnlich Monate im voraus ausverkauft. Ein Spektakel wie Slipstream 5000, mit Zusammenstößen, Kämpfen, rasender Geschwindigkeit und Sturzflügen darf nicht versäumt werden.

Jeder Spieler nimmt die Rolle eines von zehn zur Auswahl stehenden Piloten an und kämpft in einer Saison von 10 mörderischen Rennen darum, der allergrößte Slipstreamer zu werden. Die zehn Rennstrecken führen an berühmten Orten in der ganzen Welt vorbei. Sie können in London die Themse herunterrauschen, in Ägypten an der Sphinx vorbeischießen oder mit halsbrechender Geschwindigkeit den Grand Canyon hinunterfliegen.

Wer sind eigentlich Mr. Lyall Mint und Crystal Eyes?

Es gibt zwei Reporter in Slipstream 5000, Lyall Mint und Crystal Eyes (ihr wirklicher Name ist Sandra Hellington!). Diese beiden verfügen über eine gewisse, einzigartige Ausstrahlung.

Lyall Mint

Lyall gerät ständig aus der Fassung. Als junger Mann war er ein ziemlich erfolgreicher Slipstreamer. Er ist das Lieblingsopfer unzähliger bösartiger Artikel von Journalisten, die allesamt finden, daß es ein Jammer ist, daß seine Rennkarriere so plötzlich mit diesem schrecklichen Unfall endete, insbesondere, da sein Privatleben seither wesentlich ereignisreicher und interessanter ist, als es seine Fliegerei jemals war.
Nach seinem Unfall (er spricht nicht gern darüber) hatte Lyall lange Zeit eine Spiegelsucht und ging nie ohne einen großen Spiegel aus dem Haus. Viele Leute vermieden ihn an diesem Tiefpunkt seines Lebens, und die Journalisten waren die einzigen, die sich an den Aktivitäten des früheren Stars interessiert zeigten. Trotz aller Rufmorde in der Boulevardpresse gelang es ihm, seinen Weg zurück in die Welt der Rennen zu krallen. Seine Erfahrung, seine fragwürdige Ausstrahlung und seine einzigartigen Eigentümlichkeiten machen ihn zu einem Mann, den man entweder liebt oder haßt, oder einfach zu hassen liebt. Wie auch immer, die Zuschauerzahlen sind beträchtlich gestiegen, seit seine unangenehme Persönlichkeit Crystals Freiraum beeinträchtigt.

Crystal Eyes

Sie ist eine echte Professionelle, dickfellig und nicht aus der Fassung zu bringen - zum Glück, da sie sich mit Lyalls banalen, dümmlichen und oft beißenden Bemerkungen

Wer sind eigentlich Mr. Lyall Mint und Crystal Eyes?

Es gibt zwei Reporter in Slipstream 5000, Lyall Mint und Crystal Eyes (ihr wirklicher Name ist Sandra Hellington!). Diese beiden verfügen über eine gewisse, einzigartige Ausstrahlung.

Lyall Mint

Lyall gerät ständig aus der Fassung. Als junger Mann war er ein ziemlich erfolgreicher Slipstreamer. Er ist das Lieblingsopfer unzähliger bösartiger Artikel von Journalisten, die allesamt finden, daß es ein Jammer ist, daß seine Rennkarriere so plötzlich mit diesem schrecklichen Unfall endete, insbesondere, da sein Privatleben seither wesentlich ereignisreicher und interessanter ist, als es seine Fliegerei jemals war.

Nach seinem Unfall (er spricht nicht gern darüber) hatte Lyall lange Zeit eine Spiegelsucht und ging nie ohne einen großen Spiegel aus dem Haus. Viele Leute vermieden ihn an diesem Tiefpunkt seines Lebens, und die Journalisten waren die einzigen, die sich an den Aktivitäten des früheren Stars interessiert zeigten. Trotz aller Rufmorde in der Boulevardpresse gelang es ihm, seinen Weg zurück in die Welt der Rennen zu krallen. Seine Erfahrung, seine fragwürdige Ausstrahlung und seine einzigartigen Eigentümlichkeiten machen ihn zu einem Mann, den man entweder liebt oder haßt, oder einfach zu hassen liebt. Wie auch immer, die Zuschauerzahlen sind beträchtlich gestiegen, seit seine unangenehme Persönlichkeit Crystals Freiraum beeinträchtigt.

Crystal Eyes

Sie ist eine echte Professionelle, dickfellig und nicht aus der Fassung zu bringen - zum Glück, da sie sich mit Lyalls banalen, dümmlichen und oft beißenden Bemerkungen herumschlagen muß. Sie ist eine makellose Erscheinung, kultiviert und sexy, und ihr Bild ziert die Wände so mancher männlicher Teenager mit übereifriger Drüsenfunktion.

Crystal, die ausgesprochen intelligent ist, ist seit sieben Jahren die Stütze des Slipstream-Reporterteams, und ihre Kenntnis der Piloten und Rundkurse ist einmalig. Ihr einziger Makel besteht vielleicht darin, daß sie öfter bekannte Namen fallen läßt, als jemand, der laut aus dem 'Who's who' vorliest - in der Boulevard-Chip-Presse finden zahlreiche Spekulation darüber statt, ob sie tatsächlich die Hälfte der Leute, die sie erwähnt, auch nur ein Viertel so gut kennt, wie es scheint. Wenn ja, muß sie die größte aller Persönlichkeiten des gesellschaftlichen Lebens sein, ständig entweder bei der Arbeit oder auf einer Party - Schlaf wäre reine Zeitverschwendung.

Crystall und Lyall haben eine einzigartige Partnerschaft miteinander auf dem Bildschirm, da sie ständig versuchen, sich gegenseitig zu übertrumpfen. Da sie beide die allerbesten und allerschlimmsten Seiten ineinander zum Vorschein bringen, wird selbst das langweiligste Rennen der Saison lebendig, wenn diese beiden Giganten der Live-Übertragung ihre geistigen Schwerter kreuzen und verbal aufeinander einschlagen.

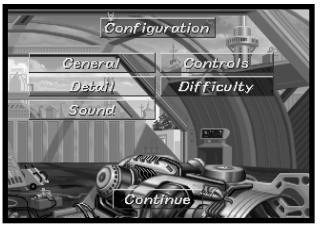
Hauptoptionenmenü

Nachdem Sie Slipstream 5000 geladen haben und sich die Einleitung angesehen haben, erscheint das unten gezeigte Hauptmenü. Wenn Sie eine Maus benutzen, schieben Sie den Zeiger auf die gewünschte Menüoption, um sie hervorzuheben, und drücken die linke Taste zur Auswahl. Wenn Sie die Tastatur benutzen, verwenden Sie die Cursorpositionstasten, um sich zwischen den Menüoptionen hin- und herzubewegen und drücken die Eingabetaste (Return), um eine hervorgehobene Option zu wählen.



Bevor Sie einen Spiel-Modus wählen, wählen Sie **Konfiguration** vom Hauptmenü, um Slipstream 5000 vorzubereiten.

Dieser Menübildschirm erlaubt Ihnen, Umgebung, Sound, Steuerungsweise und Schwierigkeitsgrad Ihres Rennens zu verändern. Wählen Sie eine Option von den Menüs, und klicken Sie die linke Maustaste oder drücken Sie die Eingabetaste (Return), um sich durch die verfügbaren Optionen zu bewegen, und wählen Sie OK, um zum Hauptkonfigurationsmenü zurückzukehren.



Allgemeines

Sicht nach hinten

Schalten Sie den hinteren Monitor auf ‘an’, um die Hintere Kamera zu aktivieren: Wenn diese Option eingeschaltet ist, sehen Sie Ihre Gegner hinter Ihnen im Kamerabild auf dem Bildschirm. Dies gibt Ihnen die zusätzliche Möglichkeit, nicht nur zu sehen, wer hinter Ihnen ist, sondern Sie können außerdem ankommende Waffen sehen und ein Ausweichmanöver unternehmen, um sie zu vermeiden.

Waffenmonitor

Der Waffenmonitor aktiviert eine ‘Fly-through’-Kamera, die der aktivierten Waffe folgt, während sie durch die Luft fliegt und hoffentlich Ihr Ziel erreicht. Sehen Sie den Rauchschwaden aus dem von Ihnen angepeilten Zielfahrzeug zu, während Sie vorbeifliegen.

Sprache

Wählen Sie Ihre bevorzugte Sprache, indem Sie durch die zur Verfügung stehenden Sprachen gehen (Englisch, Französisch und Deutsch) und sie anklicken.

Streckenkarte

Schalten Sie diese Option an, um eine Karte der Rennstrecke auf dem Rennbildschirm zu erhalten. Diese Option ist nützlich, wenn Sie die Rennstrecke nicht kennen, da Sie auf einen Blick sehen können, wo sich Ihre Gegner befinden sowie die kürzesten Routen auf der Strecke.

Geschwindigkeitsanzeige

Stellen Sie die Geschwindigkeitsanzeige von Mph auf Km/h.

Detail

Dieses Menü läßt Sie das Ausmaß an Detail verändern, das Sie auf dem Bildschirm sehen, wenn Sie Slipstream 5000 spielen. Um die verfügbaren Optionen zu verändern, klicken Sie die gewünschte Option mit der linken Maustaste an, wenn sie hervorgehoben ist und klicken die Taste, um durch alle erhältlichen Möglichkeiten zu gehen. Hier können Sie die Details auf dem Bildschirm genau nach persönlichem Geschmack oder auf die Leistung Ihres PCs abstimmen.

Sound

Dieses Menü ermöglicht Ihnen, die Soundeffekte und Musik einzustellen, die während Slipstream 5000 gespielt werden.

Steuerung

Wählen Sie Ihre bevorzugte Steurungsweise; Sie können Tastatur, Joystick oder Maus wählen. Die Standardsteuerungsfunktionen sind unten aufgeführt.

Joystick-Steuerung

Joystickbewegung	Bewegungssteuerung
AUFWÄRTS	ABWÄRTS
ABWÄRTS	AUFWÄRTS
LINKS	LINKS
RECHTS	RECHTS
TASTE 1	BESCHLEUNIGUNG
TASTE 2	FEUER
Zusätzliche Tastaturtasten für alle Steuerungsweisen	
S	WAFFENWAHL
ESC	Zur Umgehung von ‘Intro’- und ‘Fly-through’-SzenenRückkehr von anderen Menüs zum Hauptmenübildschirm. Drücken Sie ESC während des Rennens, um das [Im-Spiel-Menü] zu benutzen
CTRL + Q	Zum Verlassen der Menübildschirme zur DOS-Ebene

Tastatursteuerung

Tastatur	Bewegungssteuerung
CURSOR AUFWÄRTS	ABWÄRTS
CURSOR ABWÄRTS	AUFWÄRTS
CURSOR LEFT	LINKS
CURSOR RIGHT	RECHTS
LEERZEICHEN	BESCHLEUNIGUNG
RETURN	FEUER

Maussteuerung

Maus	Bewegungssteuerung
MAUS AUFWÄRTS	AUFWÄRTS
MAUS ABWÄRTS	ABWÄRTS
MAUS NACH LINKS	LINKS
MAUS NACH RECHTS	RECHTS
LINKE MAUSTASTE	BESCHLEUNIGUNG
RECHTE MAUSTASTE	FEUER



In Slipstream 5000 gibt es keine Bremsen (es handelt sich hier um schnelle Flugkörper), aber wenn Sie Ihre Geschwindigkeit verlangsamen wollen, müssen Sie die Drosselklappe lösen.

Um die Standardsteuerung zu ändern, wählen Sie die Spielersteuerungsmethode, die Sie verändern möchten, indem Sie entweder ‘Steuerung Spieler 1’ oder ‘Steuerung Spieler 2’ wählen. Das folgende Menü erscheint.



Um die Hauptsteuerungsmethode zu ändern, klicken Sie den Hauptsteuerungskasten an, um durch alle erhältlichen Optionen zu schalten. Um eine der beim Spiel benutzten Tasten zu ändern, klicken Sie die Taste an, die Sie verändern möchten und wenn diese hervorgehoben ist, drücken Sie die Taste, die Sie für diese Funktion verwenden möchten. Alle Tasten mit einem * vor dem Buchstaben sind Tasten, die auf der Nummerntastatur verwendet werden.

Kalibrierung des Joysticks
Wenn Sie einen Joystick als Hauptsteuerung benutzen, müssen Sie den Joystick kalibrieren, bevor Sie ins Rennen gehen. Klicken Sie ‘Kalibrierung Joystick’ 1 oder 2 an, und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Umkehrbeschleuniger
Schalten Sie diese Funktion an, um Ihren Schiffsbeschleuniger voll aufzudrehen ohne einen Joystickknopf oder eine Taste zu drücken. Diese Option wirkt wie ein Tempostat auf ein Kraftfahrzeug und gibt Ihnen die Gelegenheit, sich auf die Rennstrecke zu konzentrieren und den Rest der Slipstreamer aus dem Himmel zu holen. Wenn Sie diese Option auf dem Joystickknopf oder der Taste für Beschleunigung umschalten, reduziert das Ihre Geschwindigkeit etwas, wenn nötig; dies ist die einzige Bremsmöglichkeit, die Sie in Slipstream 5000 erhalten.

Schwierigkeit
Klicken Sie auf Schwierigkeit, um den Schwierigkeitsgrad zu ändern, und wählen Sie unter den folgenden aus. **Leicht** - Für Anfänger und Sonntagsfahrer. **Normal** - Überdurchschnittliche Spieler. **Schwer** - Nur für Veteranen und Spielerköpfe. Wenn Sie den ‘Meisterschafts’-Modus mit Schwierigkeitsgrad ‘Leicht’ für Ihr Rennen wählen, fahren Sie Ihr Rennen nur auf sechs der Rennstrecken, auf ‘Normal’ bewältigen Sie acht Strecken und auf ‘Schwer’ findet Ihr Rennen auf allen zehn Strecken statt.

Schaden
Klicken Sie auf diese Option, um die Schäden an- und auszuschalten. Wenn ‘Schaden’ ausgeschaltet ist, verlangsamt sich Ihr Schiff zwar noch, wenn es von einer Waffe getroffen wurde oder wenn Sie einen Unfall haben, aber Sie werden keinerlei Schaden an Ihrem Schiff haben - Ausschalten von ‘Schaden’ ist nur etwas für Anfänger.

Wenn Sie in ‘Konfiguration’ alles nach Wunsch eingestellt haben, ist es an der Zeit, einen Renn-Modus zu wählen.

Ein Spieler

Wählen Sie diese Option auf dem Hauptmenü, wenn Slipstream 5000 von einem Spieler gespielt wird. Hier fliegen Sie ein Rennen gegen neun andere Slipstreamer in einem Versuch, der Spitzenpilot zu sein. Sie benötigen die Technik eines Formel-Eins-Fahrers und einen erstklassigen Flugpiloten, um mithalten zu können. Slipstream 5000 bringt wahres Können zurück zur Kunst des Rennens.



Wenn Sie 'Ein Spieler' gewählt haben, erscheint das folgende Bild:

Auf diesem Bildschirm haben Sie drei Optionen zur Auswahl:

Training

Ideal, wenn Sie keine der Strecken kennen, oder wenn Sie keine Erfahrung mit Slipstreaming haben. Verwenden Sie diesen Modus, um zu trainieren und an Ihrem Können zu feilen. Sie werden die Strecke allein abfliegen, das heißt, Sie können die ersten paar Runden in aller Ruhe machen und die besten Flugrouten ausarbeiten, ohne daß jemand seine Blaster und Waffen auf Ihr Neulingsschiff losläßt. Wenn Sie Tra**ining** wählen, haben Sie nur Zugang zu Arizona; benutzen Sie den **Einzelrennen**-Modus, um Zugang zu den anderen Strecken zu erhalten. Um Zugang zu den anderen Strecken zu erhalten, müssen Sie unter die ersten Vier auf der ersten Strecke kommen; wenn Sie sich unter den ersten Vier in Arizona befinden, erhalten Sie Zugang zur nächsten Strecke, Chikago. Um Zugang zu Amazonas zu erhalten, müssen Sie unter die ersten Vier auf der Chikago-Strecke kommen. Fahren Sie in dieser Weise fort, bis Sie Zugang zu allen Strecken haben.

Sollten Sie es schaffen, die gegenwärtig schnellsten Rundenzeiten auf einer der Strecken zu übertreffen, finden Sie sich auf der Ehrenliste der Slipstreamer wieder, der Liste der Besten Fahrer. Tragen Sie Ihren Namen ein, lehnen Sie sich im Sessel zurück und klopfen Sie sich auf die Schulter.

Einzelrennen

Wie der Titel erkennen läßt, ist dies ein Einzelrennen um eine der verfügbaren Strecken gegen alle anderen neun Slipstreamer. Bevor Sie gegen die anderen Slipstreamer antreten, sollten Sie wirklich vom Training-Modus Gebrauch gemacht haben; in Slipstream ein Rennen ohne Kenntnis der Strecke anzutreten, ist ein großer Fehler - die Strecken in Slipstream stellen eine genauso große Herausforderung dar wie der Versuch, die anderen Slipstream-Rennfahrer zu schlagen; Sie sind gewarnt worden. Nehmen Sie die Gelegenheit zum Training wahr, denn Sie können sicher sein, daß die anderen Slipstreamer dies getan haben, und jedesmal als zehnter einzutrudeln, ist nichts, worauf man stolz sein könnte.

Sehen Sie 'Wählen Sie Ihr Fahrzeug', 'Strecke wählen' und 'Im Hangar' für Informationen, wenn Sie den Einzelrennen-Modus gewählt haben.

Meisterschaft

Wählen Sie diese Option vom Hauptmenü für ein Zehn-Rennen-Epos um jede einzelne Strecke. Wir wollen hoffen, daß Sie gut trainiert sind, denn jetzt gibt es kein Zurück mehr. Sie werden automatisch durch alle verfügbaren Strecken geführt, und Lyall und Crystal geben Ihnen einen Überblick und Kommentar zu jeder Strecke, bevor Sie sich auf den Weg zum Hangar machen.

Sehen Sie 'Wählen Sie Ihr Fahrzeug' und 'Im Hangar' für Informationen, wenn Sie den Meisterschaft-Modus gewählt haben.

Wählen Sie Ihr Fahrzeug

Nachdem Sie Ihren Slipstream 5000 Rennen-Modus ausgesucht haben, müssen Sie jetzt Fahrer und Fahrzeug wählen. Nachdem Sie einen Rennen-Modus gewählt haben, erscheint das folgende Bild:



Dieser Bildschirm zeigt Ihnen alle in Slipstream 5000 verfügbaren Fahrzeuge. Wenn Sie den Mauszeiger über ein Schiff führen, sehen Sie wie sich das Cockpit des Schiffs öffnet; klicken Sie die linke Maustaste, wenn der Zeiger über einem Schiff ist, um ein Bild des Piloten des von Ihnen gewählten Schiffs zu sehen.



Klicken Sie **Sehen** auf diesem Bildschirm um zu hören, wie Lyall oder Crystal ein kurzes Porträt des Piloten geben, und um das Luftfahrzeug des Piloten in glorreichem, rotierendem 3D zu sehen. Klicken Sie auf A**ccept**, wenn Sie mit Ihrer Wahl zufrieden sind. Wählen Sie **Cancel**, um zu 'Wählen Sie Ihr Fahrzeug' zurückzukehren. Klicken Sie die Gesichter der Piloten an, um ihre Slogans zu hören.



Strecke wählen

Bevor Sie sich zum Hangar aufmachen, müssen Sie zuerst eine Strecke für Ihr Rennen wählen. Im '**Ein-Spieler'**-Modus haben Sie Zugang zur ersten Strecke im **Einzelrennen-Modus**. Um Zugang zu den anderen Strecken zu erhalten, müssen Sie unter die ersten Vier auf der ersten Strecke kommen; wenn Sie sich unter den ersten Vier in Arizona befinden, erhalten Sie Zugang zur nächsten Strecke, Chikago. Um Zugang zu Amazonas zu erhalten, müssen Sie unter die ersten Vier auf der Chikago-Strecke kommen. Fahren Sie in dieser Weise fort, bis Sie Zugang zu allen Strecken haben. Sie müssen sich Ihren Zugang zu den Rennstrecken in Slipstream 5000 verdienen; machen Sie Gebrauch vom Training, um die Strecken kennenzulernen, bevor Sie sich dazu entschließen, gegen alle anderen Slipstreamer anzutreten. Im Zwe**i-Spieler**-Modus stehen Ihnen alle Strecken für Rennen zur Verfügung. Im **Meisterschaft**-Modus werden Sie automatisch durch alle verfügbaren Strecken in Slipstream 5000 geführt, und Lyall und Crystal geben Ihnen einen schnellen Überblick und Kommentar zu jeder Strecke, bevor Sie zum Hangar gelangen.

Im Hangar



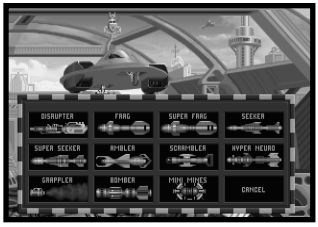
Es ist Zeit, Ihr Fahrzeug für das bevorstehende Rennen auszurüsten, vorausgesetzt, Sie haben das nötige Kleingeld. Zu Beginn des ersten Rennens fangen Sie mit jämmerlichen $750 an, wovon Sie sich nicht viel kaufen können; weise verwendet, können Sie Ihnen jedoch helfen, eine bessere Position zu erlangen. Während es immer verlockend ist, sich für die stärksten Waffen zu entscheiden, ist das nicht unbedingt immer der beste Zug. Außerdem stehen fünf Turbos zur Auswahl sowie drei Zielsysteme. Verwenden Sie Ihren Gewinn mit Bedacht, je größer, je besser ist nicht immer richtig - probieren Sie verschiedene Kombinationen aus, um die größtmögliche Wirkung zu erzielen.

Wenn Sie den Ein**zelrennen**-Modus gewählt haben, verfügen Sie lediglich über $750. Sie haben nicht so einfach auf alle Waffen, Turbos oder Systeme Zugriff. Wenn Sie den M**eisterschaft**-Modus wählen, beginnen Sie mit nur $750, aber während Sie Ihre zehn Strecken absolvieren, erhalten Sie Zugriff auf mehr Geld durch Sammelpunkte auf der Strecke oder wenn Sie als einer der ersten Sechs ins Ziel schießen. Sehen Sie ‘Streckenpunkte’ und ‘Rennpositionen’ für weitere Informationen.



Wählen Sie ‘Waffen’ auf dem Hangar-Menü, um die verfügbaren Waffen zu begutachten und zu laden.

Jedes Slipstream-Fahrzeug verfügt über zwei eingebaute Waffenaggregate; wenn Sie nur über £750 verfügen, sind Sie das erste Mal nicht in der Lage, beide Aggregate zugleich zu laden. Wählen Sie ein Aggregat, indem Sie Linke oder **Rechte** anklicken. Dann erscheint der unten gezeigte Bildschirm ‘Waffen’.



Wählen Sie eine Waffe durch Anklicken. Wenn Sie den Mauszeiger über die Waffen führen, erscheint der Preis der betreffenden Waffe, und alle Preise, die in grün erscheinen, bedeuten, daß Sie genügend Geld haben, um die Waffe zu kaufen. Rote Preise bedeuten, daß die Waffe außerhalb Ihrer Preisklasse ist. Wenn Sie ein Aggregat geladen haben, erscheint der Bildschirm ‘Laden der Aggregate’. Wenn Sie genügend Geld übrig haben, können Sie auf Wunsch das andere Aggregat laden.

Waffeninformation

Ihr Slipstream-Fahrzeug ist bereit mit einem Standard-Blaster ausgestattet, der sehr wirksam gegen Drone-Schiffe ist und, bei geschickter Anwendung gegen andere Slipstreamer, die Steuerung und Geschwindigkeit des Zielobjektes beeinträchtigt. Der von einem Blaster verursachte Schaden ist minimal, verlangsamt jedoch, wenn aus geringer Entfernung verwendet, das Zielobjekt.

Es folgt eine Liste verfügbarer Waffen mit ihren Leistungen und Auswirkungen.

WAFFENNAME **BLASTER**
LEISTUNG Standard-Blaster, in jedem Slipstream installiert, verursacht 1% Schaden in Motor und Steuerung und verlangsamt das angezielte Schiff für kurze Zeit. Der Blaster hat die doppelte Wirkung, wenn im 'Schwer'-Modus gespielt.

WAFFENNAME **DISRUPTER**
LEISTUNG Umkehrung des Joystickbetriebs der angezielten Schiffe sowie 1% Schaden an Motor und Steuerung.

WAFFENNAME **FRAG**
LEISTUNG Verursacht 2% Motorschaden und 15% Steuerungsschaden.

WAFFENNAME **SUPER-FRAG**
LEISTUNG Genauer bei der Anpeilung als der Standard-Frag, der Super-Frag verursacht 4% Motorschaden und 25% Steuerungsschaden.

WAFFENNAME **SEEKER**
LEISTUNG Der Seeker verursacht 15% Motorschaden und 2% Steuerungsschaden beim Aufprall.

WAFFENNAME **SUPER-SEEKER**
LEISTUNG Der Super-Seeker ist genauer als der Seeker und verursacht 25% Motorschaden und 4% Steuerungsschaden.

WAFFENNAME **AMBLER**
LEISTUNG Der Ambler stoppt kurzfristig den Motor des Zielobjektes und verursacht 1% Motor- und Steuerungsschaden.

WAFFENNAME **SCRAMBLER**
LEISTUNG Der Scrambler ist der einzige ferngesteuerte Flugkörper, der sein Zielobjekt erfolgreich um Ecken herum aufspüren kann. Er folgt seinem Zielobjekt um die Bahn, bis er auf es aufprallt. Beim Aufprall verursacht er 25% Motor- und Steuerungsschaden.

WAFFENNAME **HYPER-NEURO**
LEISTUNG Zerstört völlig die Richtungskontrolle des angezielten Schiffes. Alle Joystickbewegungen werden hyper-empfindlich und Motor und Steuerung wird ein Schaden von 1% verursacht.

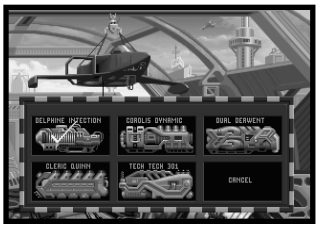
WAFFENNAME **SMOKER**
LEISTUNG Wirft hinter Ihrem Fahrzeug eine Nebelwand auf; nützlich für Anwendung in Tunnels.

WAFFENNAME **BOMBER**
LEISTUNG Blockiert vollständig den Beschleuniger des Zielobjektes für kurze Zeit und verursacht 1% Motor-und Steuerungsschaden.

WAFFENNAME **MINI-MINES**
LEISTUNG Kleine Abwehr-Luftminen. Wenn sie fallengelassen werden, schweben sie dort in der Luft, wo sie eingesetzt werden. Sie verursachen 10% Schaden an Motor und Steuerung.

TURBO

Zu Beginn des Rennens haben Sie nur den Turbo mit der geringsten Leistung, die



'Delphine Injection'. Je stärker Ihr Turbo ist, je größer der Effekt, wenn Sie während eines Rennens einen Turbo abfeuern. Wählen Sie einen Turbo durch Anklicken, und denken Sie daran, daß Sie genug Geld haben müssen. Wenn Sie mit dem Mauszeiger über die Turbos fahren, erscheint der Preis des jeweiligen Turbos. Erscheint der Preis in rot, heißt das, daß Sie ihn sich nicht leisten können, grün heißt, er ist erschwinglich. Turbos sind nützlich, wenn Sie gerade das gewisse Extra an Geschwindigkeit benötigen, um Ihren Gegner zu überholen. Sie können nur einen Turboauftrieb auf einmal mit sich nehmen, aber Turbos können an den Nachladeboxen an der Strecke wieder aufgeladen werden. In diesen Boxen werden nicht nur die Schäden an Ihrem Schiff repariert, sie versorgen auch ihre Turbos wieder mit Energie; dies kann absolut wichtig sein, wenn es keine Turbo-Sammelpunkte auf der Strecke gibt. Siehe 'Streckenpunkte' und 'Nachladeboxen' für weitere Informationen.

TURBO	**LEISTUNG**	
Delphine Injection™	Leistungssteigerung	+10%
	Dauer	4 Sekunden
Corolis Dynamic™	Leistungssteigerung	+15%
	Dauer	5 Sekunden
Dual Derwent™	Leistungssteigerung	+20%
	Dauer	6 Sekunden
Cleric Quinn ™	Leistungssteigerung	+25%
	Dauer	8 Sekunden
Tech Tech 301™	Leistungssteigerung	+30%
	Dauer	16 Sekunden

ZIELSYSTEME



Als Beginner im Rennen in Slipstream 5000 haben Sie nur ein ZE-Zielsystem, das gerade über dem Durchschnitt liegt. Um sicherzugehen, daß Ihre Slipstream-Konkurrenten die volle Wucht Ihres Zorns (und Ihrer Missiles) zu spüren bekommen, kaufen Sie das beste Zielsystem, das Sie sich leisten können. All diese Systeme können zusammengesetzt werden, und wenn Sie alle drei Zielsysteme beisammen haben, ist es an der Zeit, Armageddon auf der Strecke zu beginnen.

CHARGER™	**ZIELSYSTEME**
BESCHREIBUNG	Der 'Charger' erhöht die Nachladegeschwindigkeit Ihres 'Blasters' und ermöglicht Ihnen, Ihren Blaster mit größerer Geschwindigkeit zu feuern.

TARGETTER™ **ZIELSYSTEME**
BESCHREIBUNG Der ‘Targetter’ vergrößert die “Trefferfläche” Ihres Fadenkreuzes und macht es leichter für Sie, Ihr Ziel zu treffen.

LOADER™ **ZIELSYSTEME**
BESCHREIBUNG Der ‘Loader’ erhöht die Anzahl der Waffen, die sich bei sich führen können, Sie können z.B. die Standardanzahl an Missiles verdoppeln usw.

Wählen Sie ‘Exit’, um zum Hangarmenü zurückzugelangen.

Rennstart

Wählen Sie Rennstart, nachdem Sie Ihr Fahrzeug ausgerüstet haben - es ist Zeit, sich zur Rennstrecke zu begeben. Aber zuerst sehen wir uns noch die Optionen für ‘Zwei Spieler’ und die Optionen in ges**ichertes Spiel** und **Beste Fahrer** auf dem Hauptmenü an. Wenn Sie direkt ins Rennen einsteigen möchten, gehen Sie zu ‘Rennen’ im Handbuch.

Zwei Spieler

Es gibt mehrere Wege, Slipstream 5000 im **Zwei-Spieler**-Modus zu spielen, wobei einer oder mehrere Computer benutzt werden können. Dieser Modus erlaubt Ihnen, gegen einen zweiten Spieler auf dem gleichen Computer anzutreten oder zwei Computer zu benutzen, die über ein Netz, Modem oder serielles Kabel verbunden sind. Bevor Sie ‘Zwei Spieler’ auf dem Hauptmenü wählen, gehen Sie in die ‘Konfiguration’, um die Steuerung für Spieler Eins und Zwei einzugeben. Wenn Sie mit Ihrem Computer zwei Joysticks benutzen können, achten Sie darauf, daß Spieler Eins und Zwei verschiedene Tasten zugeordnet sind, mit denen sie durch die Waffen schalten können. Die Konfigurationsweise ist die gleiche wie im ‘Ein-Spieler-Modus’, außer daß Sie zwei Steuerungsmethoden eingeben.

Wählen Sie ‘Zwei Spieler’ auf dem Hauptmenü, und die Optionen für zwei Spieler erscheinen - von diesem Menü können Sie die folgenden Optionen wählen.

Geteilter Bildschirm
Wählen Sie diese Option für zwei Spieler, die denselben Computer benutzen.

Seriell



Verbinden Sie die beiden Computer mit einem Standard-Nullmodemkabel, wählen Sie den COMport, indem Sie ‘Port’ hervorheben und die linke Maustaste drücken - klicken Sie weiter, um durch alle erhältlichen Optionen zu schalten. Wenn Sie einen Standard-COMport benuzen, stellen Sie das Port-Feld einfach entsprechend ein. Wenn Sie keinen Standard-Port benutzen, stellen Sie das Port-Feld auf BENUTZER ein und tragen Sie die Basisadresse (hex) und IRQ direkt in den untenstehenden Boxen ein. Ein Spieler muß ‘Call’ und der andere ‘Answer’ wählen.

Modem



Um Slipstream über Modem zu spielen, wählen Sie ein Modem auf der Liste. Klicken Sie ‘Port’ an, um zu Ihrem Modem-Port zu gelangen. Dann wählen Sie ‘Adresse’ und ‘IRQ’ und geben die von Ihrem Modem benutzte Adresse und IRQ ein. Nun wählen Sie die Baudrate durch Anklicken von

'Rate', dann die Anwahlmethode: wenn Sie an ein digitales Telefonnetz angeschlossen sind, wählen Sie Ton, für Analognetze wählen Sie Impuls. Wählen Sie Init und geben Sie die richtige Befehlskette für Ihr Modem ein, entweder für 'Call' oder 'Answer'. Die Init-Kette sollte auch Steuerbefehle zum Ausschalten der Fehlerkorrektur und Kompression beinhalten, da diese die Direktübertragung von Daten beeinträchtigen. Suchen Sie in Ihrem Modemhandbuch nach Informationen über Init-Befehlsketten. Schließlich wählen Sie 'Tel' und geben die Telefonnummer ein; denken Sie daran, daß ein Spieler 'Call' und der andere 'Answer' eingeben muß.

Netz



Wählen Sie 'Netzwerk' auf dem Menü und wählen Sie eine IPX-Buchse für das Spiel. Wenn Sie Slipstream 5000 in einem großen Netz spielen, sollten Sie die Wartungsperson nach einer Buchsennummer fragen, die Sie benutzen können, die Standardbuchse ist 0. Die Buchsennummern müssen an beiden Verbindungsstellen übereinstimmen. Ein Spieler wählt 'Call', der andere 'Answer'. Wenn mehr als ein Spiel im selben Netz gespielt wird, müssen für jedes Spiel andere IPX-Buchsen benutzt werden.

Zweikampf



Wählen Sie 'Zweikampf' für ein Rennen, in dem nur Sie und Spieler Zwei gegeneinander antreten. Werden Sie sich beide auf das Ziel konzentrieren oder versuchen, sich gegenseitig in Stücke zu zerreißen!

Einzelrennen

Ein Einzelrennen um jede beliebige Strecke, in dem Sie und der zweite Spieler gegeneinander und gegen alle anderen acht Slipstreamer kämpfen.

Wählen Sie Ihr Fahrzeug

Im 'Zwei-Spieler'-Modus funktioniert dies genauso wie im 'Ein-Spieler'-Modus, Spieler Eins wählt zuerst ein Fahrzeug, dann Spieler Zwei.

Strecke wählen

Auch dies funktioniert in der gleichen Weise wie im 'Ein-Spieler'-Modus. Wenn Sie mit seriellem Kabel, Modem oder Netz spielen, trifft der Spieler, der **Call** gewählt hat, seine Wahl auf der Streckenliste.

Im Hangar

Der Hangar funktioniert genauso wie im 'Ein-Spieler'-Modus, Spieler Eins wählt seine Waffen, Turbos und Systeme zuerst, dann wählt Spieler Zwei seine Ausstattung vom Hangar. Wählen Sie 'Rennstart', nachdem Sie Ihr Fahrzeug ausgestattet haben. In 'Zwei-Spieler'-Modus ist Ihr Budget für Waffen, Turbos und Systeme wesentlich höher, Sie haben jeder ein Budget von $3000. Erwerben Sie soviel Ausrüstung wie Sie können, lassen Sie sie Ihre Stärke fühlen!

Gesichertes Spiel

'Gespeichertes Spiel' ist nu**r verfügbar**, wenn Sie im **'Meisterschaft**'-Modus spielen. Einzelrennen brauchen nicht gespeichert werden, denn wenn Sie unter den ersten Vier ins



Ziel kommen und Sie das erste Mal Zugang zu anderen Strecken erhalten, wird Ihr Fortschritt automatisch gespeichert. Alle Strecken, zu denen Sie sich Zugang verdient haben, stehen Ihnen das nächste Mal, wenn Sie Slipstream 5000 spielen, zur Verfügung. Im Mei**sterschaft**-Modus erhalten Sie nach jeder Strecke die Gelegenheit, das Spiel zu speichern; wählen Sie einen von sechs verfügbaren Plätzen, um Ihr Spiel zu speichern. Klicken Sie den Platz an, den Sie möchten, dann geben Sie den Namen des zu speichernden Spiels ein und drücken die Eingabetaste (Return).

Das Spiel wird nun auf diesem Platz gespeichert und kann vom Hauptmenü mit der Option Ges**ichertes Spiel** wieder geladen werden. Wenn Sie ein Spiel auf einem Platz speichern, der schon ein vorher gespeichertes Spiel enthält, wird das vorher gespeicherte Spiel gelöscht. Wählen Sie 'Abbrechen', um zum Hauptmenü zurückzukehren.

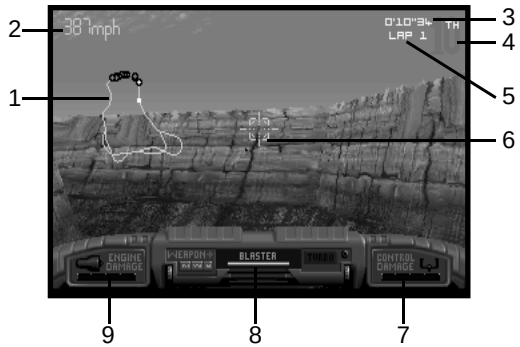
Beste Fahrer



Wenn Sie einen der schnellsten Rundenrekorde auf einer der zehn Strecken brechen, haben Sie die Gelegenheit, Ihren Namen auf der Liste der Besten Fahrer einzutragen. Benutzen Sie < >, um durch alle Strecken zu schalten und drücken Sie OK, wenn Sie Ihren Namen eingetragen oder alle Rekorde gesehen haben.

RENNEN

Sie haben Ihren Renn-Modus, Ihren Piloten und Ihr Fahrzeug gewählt sowie die notwendige Ausrüstung vom Hangar, und Sie sind jetzt auf der Strecke und warten auf den Countdown. Jetzt müssen Sie nur noch in einem Stück um die Rennstrecke gelangen. Die Bildschirmabbildungen unten zeigen Ihnen, was Sie zu Beginn des Rennens sehen werden. Der linke Bildschirm zeigt einen Spieler im Ganzbild-Modus. Sie werden dies auch sehen, wenn Sie im 'Zwei-Spieler'-Modus mit seriellem Kabel, Modem oder Netz spielen. Der rechte Bildschirm zeigt zwei Spieler im geteilten-Bildschirm-Modus.





1. Streckenkarte 2. Gegenwärtige Geschwindigkeit 3. Gegenwärtige Rundenzeit 4. Gegenwärtige Rennposition 5.Rundenzahl 6. Fadenkreuz 7. Steuerungsschadenmesser 8. Gewählte Waffe 9. Motorschadenmesser

Sie sind an der Startmarkierung, warten auf den Countdown...drücken Sie aufs Gaspedal und dann den Blaster. Slipstream 5000 bietet die schnellste 3D-Renn-und-Blast-Action, die es für PCs gibt. Sie müssen die besten Rennrouten finden, Sie müssen außerdem den schnellsten Weg um jede Rennstrecke sowie die effektivsten Waffen finden. All dies ist leichter gesagt als getan, aber darin besteht die Herausforderung, der allergrößte Slipstreamer zu sein.

Die einzige Hilfe, die Sie während des Rennens erhalten, kommt von der CPU, die Sie vor allen drohenden Schäden durch die Blaster und Waffen Ihrer Opponenten warnen wird. Sie gibt Ihnen auch Ihre gegenwärtige Position an, wenn Sie die Linie überqueren. Benutzen Sie die Karte, um Ihre Taktik zu planen, Ihre Position auf der Karte wird durch einen gelben Punkt dargestellt. Bewahren Sie Ihr Schiff in bestmöglicher Kondition, indem Sie von den Nachladeboxen Gebrauch machen und auf der Strecke liegende Reparaturbonusse aufheben. Gebrauchen Sie Ihre Waffen nur, wenn Sie wissen, daß sie ihr Ziel treffen werden; ein rotes Fadenkreuz erscheint, wenn das Schiff in Schußweite ist, aber denken Sie daran, daß nicht alle Waffen ihr Ziel suchen können.

Streckenpunkte

Während Sie auf den Rennstrecken in Slipstream unterwegs sind, gibt es sechs verschiedene Arten von Streckenpunkten, die von Ihrem Schiff gesammelt werden können.



Antrieb
Sammeln Sie diese Punkte für einen sofortigen Geschwindigkeitsantrieb. Der Antrieb ist so stark wie der in Ihrem Fahrzeug befindliche Turbo, je stärker der Turbo, desto stärker der Antrieb.



Bargeld
Sammeln Sie diese Bargeldbonusse, und Sie fügen $50 zu Ihrem Kontostand hinzu.



Reparatur
Es gibt zwei Sorten von Reparaturbonus, der erste ist für Motorschäden und der zweite repariert die Steuerung. Sammeln Sie diese, damit Sie nicht in die Reparaturzone auf der Rennstrecke gehen müssen; sie sparen Ihnen Zeit und sorgen dafür, daß Sie auf der Rennstrecke und im Rennen bleiben.



Turbo
Gibt Ihrem Fahrzeug einen Extra-Turboantrieb; diese können äußerst wichtig sein, um an die Spitze zu gelangen, besonders in der letzten Runde eines Rennens.



Unterbrecher
Sollte um jeden Preis vermieden werden. Wenn Sie einen von diesen Punkten aufheben, kehrt er die gesamte Steuerung ins Gegenteil um und befördert Sie für gewöhnlich im Sturzflug in die nächste Felswand.

Nachladebox

Halten Sie ein wachsames Auge auf das Ausmaß an Schäden, die Ihrem Schiff zugefügt wurden. Wenn der Motor beschädigt ist, verlangsamt dies Ihr Schiff; ist die Steuerung



beschädigt, ist Ihr Schiff schwieriger zu steuern. Auf jeder Strecke gibt es eine Nachladebox, die leicht an den blauen und weißen Lichtern oberhalb oder unterhalb der Tunneleingänge erkannt werden kann. Benutzen Sie sie strategisch, um Ihr Schiff in Topkondition zu halten.

Drone-Schiffe

Es gibt außerdem Drone-Schiffe, die gesprengt werden können, um einen Streckenbonus zu erhalten. Sprengen Sie die Drone-Schiffe mit Ihrem Blaster, um den Streckenbonus zu erkennen. Benutzen Sie keine Missiles für Drone-Schiffe, da diese nicht nur das Drone-Schiff, sondern auch den Bonus in die Luft sprengen; außerdem wäre dies eine Verschwendung von Missiles. Es sollte auch erwähnt werden, daß einige der anderen Slipstreamer die Angewohnheit haben, Bonusse zu stehlen, nachdem Sie die Drone-Schiffe abgeschossen haben. Einige Leute haben einfach keine Moral in Slipstream – wir schlagen vor, Sie machen es genauso.



Im-Spiel-Menü

Zu jedem beliebigen Zeitpunkt im Rennen können Sie **ESC** drücken, um zum Im-Spiel-Menü zu gelangen. Auf diesem Menü können Sie **Rennen fortsetzen** wählen, um das Rennen fortzusetzen. Wählen Sie K**onfiguration**, um die gegenwärtige Konfiguration zu ändern. Wählen Sie **Rennen verlassen**, um zum **Hauptmenü** zurückzukehren. Klicken Sie **Zurück zu DOS** an, um zum DOS-Prompt zu gelangen.

Fortsetzung und Wiederholung



Nach jedem Rennen erscheint der Resultate-Bildschirm. Hier sehen Sie Ihre Position und Ihre Punkte. Lyall wird Ihre Position vorlesen und zweifellos einen Kommentar abgeben. Wenn Sie in 'Ein-Spieler'-Modus spielen, wählen Sie 'Weiter', um zum Hauptmenü zurückzukehren. Wenn Sie im Meisterschaft-Modus spielen, wählen Sie 'Weiter', um zum nächsten Rennen zu gelangen. Wählen Sie 'Wiederholung', um das Rennen noch einmal zu sehen; Sie können die unten aufgeführten F-Tasten-Befehle benutzen, um die Kameraeinstellung zu verändern, so daß Sie das Rennen von jedem beliebigen Blickwinkel und aus jeder Position ansehen können.

Veränderung der Kameraeinstellung - Kamerasteuerung

Während des Rennens, des 'Fly-through', der Wiederholung und während Demonstrationen anderer Strecken können Sie die Kameraeinstellung ändern, indem Sie die Funktionstasten wie folgt benutzen:

F1 - Cockpit, F2 - Jagd, F3 - Hinten, F4 - TV-Kamera, F5 - Freie Kamera, F6 - Hintere Kamera an/aus, F7 - Waffenkamera an/aus.

Im Geteilten-Bildschirm-Modus für zwei Spieler kann Spieler Zwei (untere Bildschirmhälfte) die folgenden Tasten benutzen, um die verwendeten Kameraeinstellungen zu ändern und zu steuern. F6 - Cockpit, F7 - Jagd, F8 - Hinten, F9 - TV-Kamera, F10 - Freie Kamera.

Wenn Sie die F2-Jagdkameraeinstellung benutzen und noch einmal F2 drücken, bleibt die Kamera in dieser Position, und Sie können sich selbst davonfliegen sehen. Drücken Sie nochmals F2, um zum normalen Kamerajagd-Modus zurückzukehren.

Wenn Sie die “Freie” Kamera benutzen, können Sie Ihr Schiff von jedem Blickwinkel und aus jeder Entfernung betrachten, indem Sie die Tasten Ins, Del, PgUp, PgDn, Plus und Minus auf Ihrer Zifferntastatur verwenden, um die Kamera zu bewegen.

Punkte, Zeiten und Platzpreise

Wenn Sie im Meisterschaft-Modus sind, kämpfen Sie nicht nur um den ersten Platz und die Punkte, sie kämpfen auch um Geld, um neue Ausrüstung für Ihr Fahrzeug zu kaufen. Die folgende Liste zeigt die Geldbeträge und Punkte, die Sie erhalten, wenn Sie unter den ersten Sechs ins Ziel kommen, darunter verdienen Sie weder Geld noch Punkte!

1. Platz	$650	10 Punkte	**2. Platz**	$450	6 Punkte
3. Platz	$350	4 Punkte	**4. Platz**	$200	3 Punkte
5. Platz	$100	2 Punkte	**6. Platz**	$50	1 Punkt

Ende des Spiels, “Good night, Biggles”.

Wenn der Schaden an Ihrem Motor oder Ihrer Steuerung den Höchstpunkt erreicht hat und Sie nicht Ihre Reparaturbonusse sammeln oder rechtzeitig zu einer Nachladebox gelangen, bevor Sie einen Absturz oder Aufprall erleiden, explodiert Ihr Schiff und das Spiel ist aus.

EPILEPSY WARNING

Please read before using this video game system or allowing your children to use it.

Some people are susceptible to epileptic seizures or loss of consciousness when exposed to certain flashing lights or light patterns in everyday life. Such people may have a seizure while watching certain television images or playing certain video games. This may happen even if the person has no medical history of epilepsy or has never had any epileptic seizures.
If you or anyone in your family has ever had symptoms related to epilepsy (seizures or loss of consciousness) when exposed to flashing lights, consult your doctor prior to playing.
We advise that parents should monitor the use of video games by their children. If you or your child experience any of the following symptoms: dizziness, blurred vision, eye or muscle twitches, loss of consciousness, disorientation, any involuntary movement or convulsion, while playing a video game, IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor.

PRECAUTIONS TO TAKE DURING USE

- Do not stand too close to the screen. Sit a good distance away from the television screen, as far away as the length of the cable allows.
- Preferably play the game on a small television screen.
- Avoid playing if you are tired or have not had much sleep.
- Make sure that the room in which you are playing is well lit.
- Rest for at least 10 to 15 minutes per hour while playing a video game.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.
Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.
Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMÉDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

EPILEPSIE-WARNUNG

Bitte lesen Sie diese Hinweise, bevor Sie dieses Videospiel-System benutzen oder Ihre Kinder damit spielen lassen.

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt sind. Diese Personen können einen Anfall erleiden, während sie bestimmten Fernsehbildern ausgesetzt sind oder bestimmte Videospiele benutzen. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankengeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben.
Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen.
Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und konsultieren Sie Ihren Arzt.

VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

- Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit vom Fernsehbildschirm entfernt, wie es die Länge des Kabels gestattet.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Fernsehbildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Ruhen Sie sich während der Benutzung eines Videospiels mindestens 10 bis 15 Minuten pro Stunde aus.



LIMITED WARRANTY

ZOO Digital Publishing make no warranties, conditions or representations expressed or implied, with respect to this manual, its quality, merchantability or fitness for any particular purpose. This manual is provided "as is" and was correct at the time of going to press. ZOO Digital Publishing make certain limited warranties with respect to the software and the media for the software. In no event shall ZOO Digital Publishing be liable for any special, indirect or consequential loss or damages or any loss or damage caused by or suffered by reason of any loss or corruption of data arising in the use or inability to use the software. ZOO Digital Publishing warrants to the original purchaser of this computer software product that the recording media on which the software programs are recorded will be free of defects in materials and workmanship for 90 days from the date of purchase. During this time period, faulty materials will be exchanged if the original product is returned to the place of purchase, together with a dated receipt of purchase or a copy thereof. This warranty is in addition to, and does not affect your statutory rights. This warranty does not apply to the software programs themselves, which are provided "as is", nor does it apply to media which has been subject to misuse, damage, corruption or excessive wear.

GARANTIE LIMITEE

ZOO Digital Publishing n'exprime aucune garantie, conditions ou interprétations explicites ou implicites sur le manuel, ni sur sa qualité loyale ou marchande et la compatibilité des conseils qui y sont prodigués. Le manuel du jeu est fourni “en l'état” et est correct au moment de sa mise sous presse. Bien que la société Gremlin Interactive assure une garantie limitée à l'acheteur du jeu (voir ci-dessous), Gremlin ne serait être tenue responsable des pertes ou problèmes informatiques - directs ou indirects - liés à une mauvaise utilisation du jeu. Gremlin Interactive Ltd garantit à l'acheteur original de ce produit que le jeu et son support disc ne possèdent aucun défaut connu. Cette garantie est valable pour une durée de 90 jours, à partir de la date d'achat. Pendant cette durée de 3 mois, en cas de défaillance du jeu, celui-ci pourra être échangé dans le magasin où il a été acheté. L'échange ne sera effectué que si le disc est accompagné d'un reçu daté (ou une photocopie du reçu). Cette garantie est additionnelle et n'affecte pas vos droits statutaires. La garantie limitée ne s'applique pas aux logiciels du jeu, qui sont fournis “en l'état”. La garantie limitée est par ailleurs non-valide si les problèmes survenus lors de l'utilisation du produit sont imputables à des dommages, une mauvaise utilisation, une sur-utilisation, ou une modification du médium du jeu.

EINGESCHRÄNKTE GARANTIE

ZOO Digital Publishing behält sich das Recht vor, jederzeit und ohne Ankündigung Verbesserungen des in diesem Anleitungsbuch beschriebenen Produktes vorzunehmen. ZOO Digital Publishing gibt keinerlei Garantien, Bedingungen, oder Angaben, weder direkt noch indirekt, hinsichtlich dieses Anleitungsbuches, seiner Qualität, Verkaufsfähigkeit oder Eignung für bestimmte Zwecke. Dieses Anleitungsbuch wird ‘so wie es ist’ zur Verfügung gestellt und war zur Zeit des Drucks korrekt. ZOO Digital Publishing bietet gewisse beschränkte Garantien in Hinsicht auf diese Software und die Softwaremedien. In keinem Fall ist ZOO Digital Publishing für besondere, indirekte oder spätere Verluste oder Schäden haftbar, oder für verursachte oder erlittene Verluste oder Schäden durch Verlust oder Verfälschung von Daten, die durch Benutzung der Software entstanden sind. ZOO Digital Publishing garantiert dem ursprünglichen Käufer dieses Computersoftwareproduktes für 90 Tage ab Verkaufsdatum, daß die Aufzeichnungsmedien, auf welchen die Softwareprogramme aufgezeichnet sind, frei von Material- und Herstellungsfehlern sind. Während dieses Zeitraums werden fehlerhafte Medien ersetzt, wenn Sie das Originalprodukt zusammen mit einem datierten Kaufnachweis oder einer Kopie desselben an den Händler zurückgeben. Diese Garantie besteht zusätzlich zu Ihren gesetzlichen Rechten und beschränkt diese in keiner Weise. Diese Garantie bezieht sich nicht auf die Softwareprogramme selber, die ‘so wie sie sind’ zur Verfügung gestellt werden, noch auf die Medien, die Mißbrauch, Beschädigung, Verfälschung oder übermäßiger Benutzung ausgesetzt waren.

GARANZIA LIMITATA

La ZOO Digital Publishing non fornisce garanzie, condizioni o dichiarazioni esplicite o implicite relative al presente manuale, alla sua qualità, alla sua commerciabilità o idoneità per nessun particolare scopo. Questo manuale viene fornito “così com'è”. Al momento di andare in stampa non è stata riscontrata alcuna imprecisione. La ZOO Digital Publishing fornisce una garanzia limitata in relazione al software e ai suoi supporti. In nessun caso la ZOO Digital Publishing potrà essere ritenuta responsabile per perdite o danni particolari, indiretti o consequenziali, oppure derivanti dall'uso improprio del software. La ZOO Digital Publishing garantisce all'acquirente di questo prodotto software che i supporti sui quali sono memorizzati i programmi saranno esenti da qualsiasi tipo di difetto nei materiali e nella lavorazione per 90 giorni dalla data di acquisto. Durante questo periodo i materiali difettosi verranno sostituiti se il prodotto originale è restituito nel luogo dove è stato acquistato, allegando la ricevuta che certifichi la data dell'acquisto o una copia della ricevuta. La presente garanzia è un'aggiunta ai diritti del cittadino e, pertanto, non ha alcuna influenza su di essi. La presente garanzia non può essere applicata ai programmi software, che vengono forniti “così come sono”, né ai supporti che potrebbero essere stati soggetti ad abuso, danno, alterazione o eccessiva usura.

LIMITE DE GARANTÍA

ZOO Digital Publishing se reserva el derecho a realizar mejoras en el producto descrito en este manual en cualquier momento y sin previo aviso. ZOO Digital Publishing no lleva a cabo garantías, condiciones o representaciones expresas o implícitas, con respecto a este manual, su calidad o adecuación por cualquier propósito. Este manual se provee “tal cual” y era correcto en el momento de imprimirlo. ZOO Digital Publishing crea determinadas garantías con respecto al software y los medios para el mismo. En ningún caso Gremlin Interactive es responsable de pérdidas o daños especiales, indirectos o consecuentes, de cualquier daño o pérdida causado o sufrido por la pérdida o daño en los datos provocado por la mala utilización del software. ZOO Digital Publishing garantiza al comprador original de este producto que el medio de grabación para el software está libre de defectos de material durante 90 días desde la fecha de compra. Durante dicho período los medios defectuosos serán reemplazados si el producto original es devuelto al lugar donde se adquirió, junto con la prueba de compra fechada. Esta garantía es añadida y no afecta a tus derechos estatutarios. Esta garantía no se aplica a los programas de software mismos, que se proveen “tal cual”, tampoco se aplica a los medios que hayan sido sometidos a un maltrato, daño, corrupción o excesivo uso.

