

# AFRICAN RAIDERS

## 1. INSTRUCCIONES DE CARGA

### AMIGA 500 Y 2.000:

Insertar el disco y encender el ordenador.

### ATARI ST:

Insertar el disco y encender el ordenador...

### COMPATIBLE PC

Con el MSDOS, insertar el disco en el lector A o B, tecleando A: o B:  
Teclear después el comando **LOADER** y presionar la tecla **RETURN**.

## 2. PRESENTACION

Al volante de un 4x4 ultrarápido, tu objetivo único es llegar a **DAKAR** en cabeza. La carrera se desarrolla en 5 etapas, saliendo de **Túnez**. Numerosos concursantes perseguirán el mismo objetivo. Puedes seguir la pista balizada por barriles viejos, que es la solución más prudente para pilotos novatos. Si lo prefieres, puedes «cortar» por fuera de la pista. Pero, atención, no te olvides de tus referencias con la ayuda de la carta (mapa), de la brújula y de los mensajes satélite. La mejor solución en este caso es tratar de encontrar un buen copiloto entre tus amigos o familiares.


Al final de cada etapa aparecen dos marcadores:

- Una clasificación de la etapa.
- Una clasificación general comprendiendo el mejor tiempo (best time), es decir, el mejor tiempo realizado en los raids precedentes.

No olvides leer atentamente el capítulo «Consejos Importantes».

### 3. EL MAPA-POSTER

Selecciona tu itinerario con el mapa que se acompaña. Se utiliza como una carta de ruta tradicional y te permite fijarte en los obstáculos y en las trampas de conducir fuera de la pista.

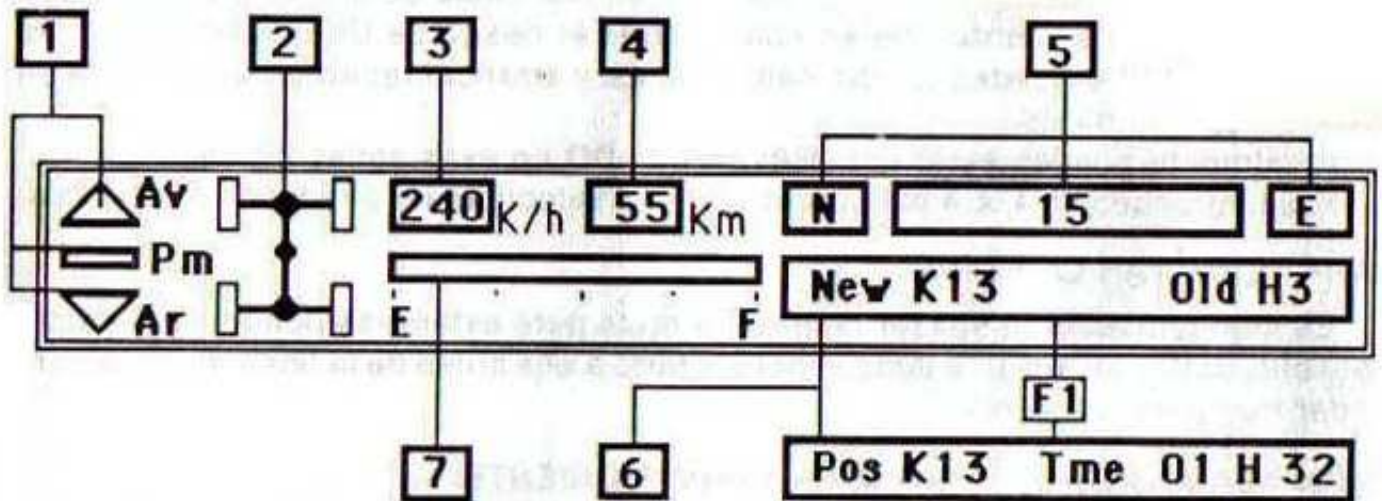
-  Zonas montañosas.
-  Dunas y/o arena blanda.
-  Zonas petrolíferas.
-  Carcasas de vehículos, neumáticos viejos, etc (peligro).
-  Puntos de agua.
-  Paneles de señalización.
-  Zona de nómadas.
-  Trazado de pista.

Estas indicaciones te ayudarán:

- A elegir tu itinerario (puedes cambiar tanto como quieras).
- A llegar a buen puerto.

#### 4. TABLERO DE INSTRUMENTOS

Tu 4x4 tiene un equipo muy sofisticado:



- 1: Indicador de la caja de cambios (marcha adelante, punto muerto, marcha atrás).
- 2: Indicador de tracciones (2 ó 4 ruedas motrices).
- 3: Indicador de velocidad.
- 4: Contador kilométrico de la etapa.
- 5: Brújula electrónica.
- 6: Pantalla del ordenador de a bordo.
- 7: Indicador de carburante.

## Marcha y Dirección:

	TECLADO	JOYSTICK
Marcha adelante	J	Hacia adelante y apoyar sobre el botón de juego.
Punto muerto	K	Al medio y apoyar sobre el botón de juego.
Marcha atrás	L	Hacia atrás y apoyar sobre el botón de juego.
Acelerar	Flecha arriba	Hacia arriba
Ralentizar	Flecha abajo	Hacia abajo
Frenar	ENTER	Al medio y apoyar sobre el botón de juego.
Derecha	Flecha derecha	Hacia la derecha
Izquierda	Flecha izquierda	Hacia la izquierda

## Tracciones

Presionar la tecla ESPACIO.

Permite pasar de 2 ruedas motrices a 4 ruedas motrices para rodar sobre terrenos difíciles (arena blanda, etc.)

## Indicador de velocidad

La velocidad está limitada a 240 Km/h.

En 4 × 4, la velocidad se limita automáticamente a aproximadamente 100 Km/h.

## Indicador kilométrico de la etapa

Indica el kilometraje recorrido desde el comienzo de la etapa.

## Brújula electrónica

El cuadrante central indica la dirección en grados:

NORTE (N) = 0

ESTE (E) = 90

SUR (S) = 180

OESTE (W) = 270

Los dos cuadrantes exteriores indican los 2 puntos cardinales más próximos a tu dirección en grados.

### **Pantalla del ordenador de a bordo**

Tu vehículo está en contacto permanente con un satélite de navegación. Te dará información sobre:

a) la posición actual de tu vehículo en el mapa así como la posición precedente.

Ejemplo: NEW K09            OLD B12

Significa que la nueva posición del jugador sobre el plano de la etapa en curso es K09 y la posición de donde viene el jugador es B12.

b) La posición del mejor de los competidores así como el tiempo que le queda aproximadamente para terminar la etapa.

Ejemplo: Pos C13            Time 1 H 52

PARA PASAR DE LA INFORMACION a) a b) TECLA F1

### **Indicador de carburante**

En cada etapa, el depósito de carburante se llena automáticamente. Te permite recorrer alrededor de una vez y media la etapa por la pista. Cuando no tienes más carburante, el vehículo se inmoviliza. Lo único que puedes hacer entonces es presionar la TECLA F3 para ser socorrido y alcanzar la población fin de etapa no sin una penalización de algunas horas en la clasificación.

## **5. ALGUNOS CONSEJOS IMPORTANTES**

### **LA MEJOR ESTRATEGIA:**

En tus primeros rallyes, sé prudente. Sigue la pista entre los bidones que te conducirá a buen seguro a la meta. Una vez que te hayas entrenado con tu 4 x 4, corta la pista conduciendo con atención a través del desierto. Para ello, elige un buen COPILOTO entre tus amigos. De esta forma, contigo al volante del 4 x 4 y tu amigo copiloto atento a la carta póster, tendrás más posibilidades de conseguir el éxito final.

### **ATENCIÓN A LAS AVERIAS:**

En el furor de tu conducción o tu precaución según vas progresando en el juego está el riesgo de choques y accidentes. Ten cuidado porque los choques y accidentes llevan consigo un deterioro del tablero de instrumentos, de la caja de cambios, del diferencial, etc., en el curso de la etapa. Debes EVITAR LOS CHOQUES Y ACCI-

DENTES, de lo contrario corres el riesgo de que algún indicador te transmita un información errónea en plena carrera. Después de cada etapa, tu 4 x 4 será reparado.

#### DESCONFIA DE LAS ARENAS BLANDAS:

Sobre la carta o mapa-póster, fijate bien en las zonas de dunas y arenas blandas: si te atreves a aventurarte en ellas, corres el riesgo de DESLIZAMIENTO. No tengas problema entonces en dar marcha atrás, y arrancar repartiendo la fuerza en tus 4 ruedas motrices.

Igualmente puedes estar muy RALENTIZADO en esas zonas difíciles.

Pasa entonces en 4 x 4 para mantener una velocidad de alrededor de 80 Km/h.

#### PARA TERMINAR LA ETAPA:

Es indispensable traspasar la línea de meta para estar clasificado en la etapa. Para ello, debes alcanzar la pista e incorporarte a ella antes de la línea de meta para poder franquear esa línea.

#### PARA ABANDONAR Y PASAR A LA ETAPA SIGUIENTE:

Si tu 4 x 4 está inmovilizado porque no tienes más carburante o si todos los instrumentos de a bordo están averiados, puedes pasar a la etapa siguiente presionando la TECLA F3. En este caso, por supuesto, serás penalizado con varias horas en la clasificación de la etapa.

#### PARA DESCANSAR:

Puedes «congelar» la partida en curso, presionando la TECLA F2. Esta posibilidad es muy útil cuando estás haciendo el recorrido sin copiloto. De esta forma, puedes consultar el mapa-póster con toda tranquilidad.

#### PARA TERMINAR EL JUEGO:

Si dispones de un Atari ST o de un compatible PC, puedes terminar el juego presionando sobre la tecla ESC.