

# SUPER CARS

## ATARI, AMIGA

### INSTRUCCIONES DE CARGA

#### Commodore Amiga

1. Instala tu ordenador como se indica en el manual del usuario.
2. Enciende tu monitor TV y luego el ordenador.
3. Mete el disco "A" en la unidad DFO o en la unidad de disco incorporada.
4. Asegúrate de que el joystick está conectado a la puerta 2.
5. El disco "A" se cargará ahora automáticamente. Mete el disco "B" cuando el ordenador te lo pida y pulsa FUEGO.

#### Atari ST

1. Instala tu ordenador como se indica en el manual del usuario.
2. Mete el disco de juego en la unidad de disco interna.
3. Asegúrate de que el joystick está conectado a la puerta 1.
4. El juego se cargará ahora automáticamente.

### ESCENARIO

Super Cars se desarrolla en un mundo pseudo-fantástico con coches de ficción que luchan por la supremacía en el campeonato, en un espeluznante y peligroso circuito en medio del desierto, con una visión desde el aire. Cada pista tiene complicadas curvas, rectas, túneles y desvíos que se hacen progresivamente más peligrosos a medida que progresas a través de los niveles. Hay otros peligros como barro, agua y aceite en las pistas que producen diferentes efectos en los coches que corren. A medida que avanzas a través del juego, el número de adversarios contra los que compites y los peligros en las pistas aumentan a un nivel alarmante y desconcertante.

### EL JUEGO

Empiezas el juego con un crédito de 5.000 libras. Puedes ver las especificaciones de los coches disponibles, ir a la oficina de ventas o empezar directamente la carrera. Para seleccionar tu opción, usa el indicador (una mano blanca), para apuntar a la opción que quieras y luego pulsa FUEGO.

### LAS PANTALLAS DE ESPECIFICACION

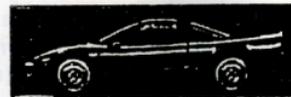
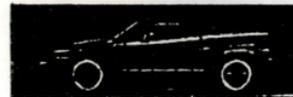
Cada coche tiene su propia pantalla de especificación. La información incluye detalles sobre las variaciones del motor, velocidad máxima, dimensiones y una

breve descripción de las prestaciones de los coches. Para ver cualquiera de las pantallas, simplemente sitúa el cursor sobre el coche que quieras y pulsa FUEGO.

### LA OFICINA DE VENTAS

El vendedor te ofrecerá un precio de mercado por tu viejo coche. La cantidad que se ofrece depende de las condiciones en las que esté. Sitúa el cursor sobre la barra de información en la parte inferior de la pantalla y pulsa FUEGO cuando quieras hablar y luego en la línea adecuada para darle una respuesta.

Ten cuidado de no "apretarle" demasiado porque puede que te eche de su oficina. En este caso, tendrás que completar otra carrera antes de que te deje entrar de nuevo. Para salir de la oficina de ventas sitúa el indicador en la puerta de salida y pulsa FUEGO.



### EL GARAJE

Puedes entrar en el garaje al principio del juego o en cualquier intervalo entre carreras. Aquí es donde tú realizas las reparaciones esenciales al motor de tu

coche, carrocería y ruedas. También puedes comprar combustible extra aquí para mejorar tu actuación en la carrera e incrementar tus oportunidades de ganar. También puedes comprar una variedad de "opciones extras" en el garaje:

**Potencia de dirección:** Es esencial para girar en círculo y te permite tomar las curvas del circuito más rápidamente.



**Turbocargador:** Usa esto para aumentar tu índice de aceleración. Esta opción es particularmente útil cuando pasas por manchas de barro que frenan tu velocidad.



**Kit de alta velocidad:** Aumenta tu velocidad máxima. ¡Es esencial en las rectas!



**Retro:** Usa esto para tener un frenado más rápido.



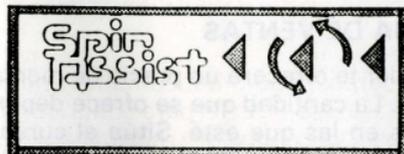
**Misil frontal:** Sólo puedes comprar uno de éstos por carrera. Dispáralo cuando el adversario esté directamente enfrente de ti, para asegurarte de que lo eliminas totalmente y que creas una peligrosa obstrucción para todos los coches que vienen detrás.



**Misil posterior:** Hace saltar por los aires a los que te pisan los talones persistentemente durante la carrera, pero como el misil frontal, sólo puedes comprar uno por carrera.



**Asistencia de giro:** Necesitarás esto si tu coche empieza a patinar a causa de una mancha de agua o aceite. La asistencia de giro siempre pone tu coche en la dirección adecuada.



**Blindaje lateral:** Usalo para hacer que otro vehículo gire incontroladamente, simplemente chocando contra él.



Pon en indicador en la característica especial o en las cajas marcadas con "Tyres" (ruedas), "Fuel" (combustible), "engine" (motor) o "Body" (carrocería), que quieras comprar. A medida que la caja registra las ventas, tu dinero disminuye en consecuencia. Sólo puedes usar los extras que compras en la siguiente carrera. Cualquier cosa que no se use se cancelará y tendrás que comprarla de nuevo para una futura carrera.

Para salir del garaje, pon el indicador sobre la puerta de salida y pulsa FUEGO. Para empezar en el primer nivel, selecciona una de las pistas numeradas de 1 al 9. Pon el indicador sobre el número de pistas que quieres en la carrera y pulsa FUEGO.

Empiezas la competición en un Taraco Neoroder Turbo, ya que no podrás comprar un nuevo juego de ruedas hasta que hayas ganado algo de dinero.

Puedes correr en las pistas en el orden que quieras. Sin embargo, deberás correr en las nueve carreras antes de avanzar a la siguiente etapa. En este momento aparecerá automáticamente una contraseña en la pantalla. Pulsa FUEGO para continuar al siguiente nivel. (Al final de estas instrucciones aparecen dos cajas en blanco para que puedas registrar las contraseñas de manera que puedas ir directamente al segundo o tercer nivel en cualquier momento después de haber completado el primer nivel.)

Tendrás que superar las tres primeras competiciones en cualquier carrera para clasificarte para la siguiente. Si quedas cuarto o peor, significa que estás fuera de la competición. También quedarás desclasificado si te quedas sin combustible, ruedas, carrocería o motor mientras estás corriendo.

### CONSEJOS DE JUEGO

Pulsa el botón de FUEGO para mover tu coche hacia delante. Luego mueve el joystick a la izquierda o derecha para dirigir tu coche.

Si derrapas en una curva, quita tu dedo del botón de FUEGO, pero continúa dirigiendo el coche. Esto tiene el efecto de un giro con freno de mano.

Si tienes que atravesar una mancha de aceite en una de las rectas, asegúrate de que tu coche va en línea recta para asegurar que controlas el derrape.

Usa siempre los misiles frontal y posterior en las rectas. Si alcanzas e inmovilizas un coche, producirás

un apilamiento masivo en la siguiente vuelta.

### VENTANA DE LA PANTALLA

El salpicadero de tu coche te indica constantemente la situación de las ruedas, motor y carrocería. Estas condiciones se deterioran a medida que compites dependiendo de los derrapajes de las ruedas, velocidad del motor y el daño soportado por carrocería a causa de los golpes o los choques con otros vehículos. También se muestra tu posición en momento y las vueltas completadas.

### CONTROLES EL TECLADO

ESC: Abandonar el juego que estás jugando.

P: Poner el juego en pausa.

### CONTROLES DEL JOYSTICK

Este juego sólo se puede controlar por joystick.

Fuego: Acelerar.

Izquierda: Izquierda.

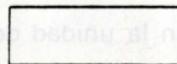
Derecha: Derecha.

Arriba: Disparar misil frontal.

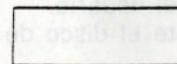
Abajo: Disparar misil posterior.

Contraseña

Nivel 1



Nivel 2



© Magnetic Fields (Software Design) Ltd. 1990.

© Gremlin Graphics Software Ltd. 1990.