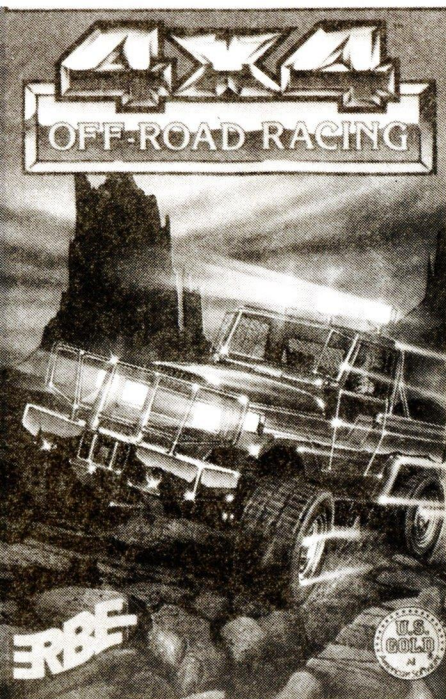




4 × 4™ OFF ROAD RACING CARRERAS FUERA DE PISTA

PARA COMMODORE 64/128,
SPECTRUM, AMSTRAD CPC, IBM PC
Y COMPATIBLES

PREPARADO PARA SALIR

Prepárate y participa en las carreras fuera de pista, una de las más violentas y duras del momento.

Primero elige uno de los cuatro terribles recorridos. Lánzate por la escarpada baja. Atraviesa a todo gas el abrasador Valle de la Muerte. Conduce, "atascándote" en los barrizales de las marismas de Georgia. O prueba con el traicionero Michigan en pleno invierno.

Una vez seleccionado el tipo de carrera elige tu vehículo. Elige entre un monstruo americano, un pick-up clásico, una importación japonesa o un vehículo militar británico. Si es posible, tu elección debe estar determinada por el tipo de terreno que vas a recorrer. Pero tampoco tiene por qué ser así.

Cuando tengas tu nuevo 4 × 4 llévalo al área de AUTOPARTS. Es ahí donde le darás tu toque personal. Aumenta su potencia y equipalo con todo tipo de artículos extra que puedas necesitar para llegar a la meta.

Finalmente —cuando estés seguro de que todo está perfecto— prepárate para poner a prueba tu 4 × 4. No será fácil. Encontrarás diferentes tipos de obstáculos a lo largo del camino, evítalos o utilízalos. Tendrás que cruzar ríos, esquivar bloques de hielo y pasar por auténticos barrizales. Además está el factor competitivo:

los otros corredores. Prepáralo todo, súbete en tu 4 × 4 y lánzate por las carreteras, fuera de las pistas, luchando por la victoria.

INSTRUCCIONES DE CARGA Y PUESTA EN MARCHA

Disco Commodore 64/128

- Instala tu ordenador Commodore como se muestra en el manual de instrucciones. NOTA: Para Commodore 128 ajusta el sistema al modo C64.
- Enciende el ordenador y la unidad de disco.
- Conecta el joystick en la puerta 2.
- Inserta el disco, teclea LOAD""",8,1 y después pulsa RETURN.

Con cartucho EPYX FASTLOAD™

- Enciende tu ordenador y la unidad de disco.
- Inserta el disco en la unidad con la etiqueta hacia arriba.
- Para cargar el programa pulsa la tecla C = (Commodore) y RUN/STOP.

Para IBM PC y compatibles

- Instala tu ordenador IBM PC o compatible como se muestra en el manual de instrucciones.
- Conecta el joystick como se muestra en el manual de instrucciones o consulta la tabla de controles del teclado si utilizas el teclado.
- Inserta el disco DOS en la unidad (unidad A en un sistema de doble unidad) y enciende el ordenador.
- Cuando hayas cargado DOS inserta el disco programa en la unidad con la etiqueta hacia arriba.
- Para cargar el programa teclea Mandato 4 × 4 y pulsa ENTER.

Cassette Commodore 64/128

- Pulsa las teclas SHIFT y RUN/STOP simultáneamente.
- Pulsa SPECTRUM en el cassette.
- Teclea LOAD""",+2,+3
- Pulsa PLAY en el cassette.

Cassette Amstrad CPC

- Pulsa CTRL y tecla pequeña ENTER simultáneamente.
- Pulsa PLAY en el cassette.

Disco Amstrad CPC

- Teclea RUN""DISK y pulsa ENTER. El programa se cargará y funcionará automáticamente.

ELIGE TU PROPIA TORTURA

Cuando termines de cargar el programa pulsa el botón DISPARO para ver las pantallas SELECT TERRAIN (seleccionar terreno). Elige dónde quieres probar y destrozar tu súper camioneta.

SELECT LEVEL (SELECCIONAR TERRENO)

Hay cuatro tipos de terrenos. Para seleccionar uno de ellos mueve el joystick hacia DELANTE o hacia ATRAS y señala el TERRENO en que deseas participar. Pulsa FUEGO para seleccionar el NIVEL de dificultad.

1. **BAJA.** 1.000 millas en una de las pruebas de supervivencia más duras y violentas de la tierra. Recorrerás polvorientos desiertos, grandes lagos secos y gigantescos plateaus rodados. Vete directo, ¡si es que puedes!
2. **EL VALLE DE LA MUERTE** (Death Valley). No se llama Valle de la Muerte por casualidad. Este terreno desértico y traicionero minará tu espíritu tan duramente como tu camioneta. Tómatelo con tranquilidad y enfrente a las dificultades que se te presentarán.
3. **GEORGIA.** Si te gustan los barrizales, te lo vas a pasar bomba en esta carrera. Millas y millas del mejor barro resbaladizo que la Costa Este puede ofrecerte. Lánzate a la carretera y adelante.

4. **MICHIGAN.** Nieve, hielo, barro y todo tipo de locuras invernales. Si quieres conocer la naturaleza a su máxima potencia, éste es el lugar. Comprueba que llevas los neumáticos apropiados (y que tu calefacción funciona) antes de lanzarte a la carrera.

SELECCIONAR NIVEL

Puedes seleccionar diferentes niveles de dificultad. Elige uno de ellos moviendo el joystick ARRIBA y ABAJO para señalar la opción deseada. Cuando hayas seleccionado el tipo de TERRENO y el NIVEL de dificultad pulsa el botón DISPARO.

Puedes elegir entre los siguientes niveles:

1. **BEGINNER** (Principiante). Un buen nivel para empezar y practicar. En este nivel no equipas tu coche, entras directamente a la carrera y automáticamente recibes gran resistencia.
2. **AMATEUR.** Pasa a este nivel a medida que vas ganando confianza en ti mismo.
3. **SEMI-PRO.** Una verdadera prueba 4 × 4.
4. **PROFESIONAL.** Tienes que estar loco para correr en esta carrera.

SELECCIONA TU VEHICULO

Hay 4 tipos diferentes de camionetas:



Stormtrooper de Cox Motors. Un gran caballo de batalla americano con capota metálica. Reúne dinero y consigue una de estas camionetas.



Tarántula de la Venerable Motors. Un pesado pick-up americano construido para la acción, cualquiera que sea el tipo de acción.



Highlander de tartan Lorrie, de Gran Bretaña. Este jeep de estilo militar fue diseñado para recorrer las zonas más desoladas del imperio de su majestad.



Kantana de Oyama Motors Corp. No te dejes engañar por el impecable estilo de esta importación japonesa llena de dinamismo. Conducirlo es tan difícil como divertirlo.

Cada camioneta se clasifica según 7 factores:

POWER (Potencia). Combinación de los caballos de potencia del motor (cuánto puede aguantar) y su velocidad de aceleración.

WEIGHT (Peso). Cuanto más ligera sea tu camioneta mayor será tu velocidad, MPG y maniobrabilidad. Una camioneta pesada quema más combustible, pero también aguenta más.

GAS MILEAGE (Consumo de gasolina). Indica el número de millas por galón de gasolina (MPG). Pero, recuerda, si tu camioneta está demasiado cargada, quemará combustible más rápidamente.

ENDURANCE (Resistencia). Indica cuánto aguenta tu camioneta antes de necesitar reparaciones.

E.R.F. (Facilidad de reparación). Tiempos de reparación.

PAYLOAD (VOLUME) WITHOUT CAP [Carga posible (volumen) sin capota metálica]. Indica cuánta carga puede llevar tu camioneta sin capota metálica.

PAYLOAD (VOLUME) WITH CAP [Carga posible (volumen) con capota metálica]. Indica cuánta carga puede llevar tu camioneta si dispone de una capota metálica.

FUEL CAPACITY (Capacidad de combustible). Tamaño del depósito de gasolina o, lo que es más importante, cuántos kilómetros puedes hacer antes de quedarte sin gasolina.

Para elegir tu camioneta. Para ver las opciones desplázate a través de ellas moviendo el joystick hacia DELANTE y hacia ATRAS. Cuando sepas lo que quieres pulsa el botón DISPARO.

EQUIPANDO TU CAMIONETA

Una vez que tengas tu camioneta equipada según el tipo de carrera en el que participas. Después de pulsar DISPARO para comprar la camioneta seleccionada, serás llevado a un centro comercial de piezas de automóviles. Es ahí donde puedes dar los últimos toques a tu 4 × 4 y donde decides exactamente cuál va a ser la especialidad de tu coche.

Cuida tu estrategia y planea tu recorrido. Las piezas que eliges dependen del tipo de terreno que vas a recorrer. (Si eliges una zona fría, tu motor apenas se calentará.) Vigila tu volumen y peso.

Hay dos tiendas diferentes en las que puedes buscar. Para elegir una de ellas lleva a tu hombre hasta la puerta o ventana de la tienda y pulsa el botón DISPARO.

En cada tienda encontrarás:

THE CUSTOM SHOP (TIENDA DE ACABADO)

Aquí es donde puedes comprar todas esas piezas que harán de tu camioneta un modelo único y totalmente personal. Encontrarás:

WINCH (Manivela). Se coloca en la parte delantera de tu vehículo, y cuando te encuentres ante una situación difícil —por ejemplo, barrizales— te será de gran ayuda.

EXTRA CAPACITY FUEL TANK (Reserva extra de gasolina). Un artículo muy útil. Cuando tu primer tanque se quede sin gasolina puedes cambiarlo por este segundo tanque. Te ayudará a ganar un tiempo precioso durante la carrera e incluso puede llegar a salvarte la vida si te encuentras lejos de la civilización y sin gasolina.

CAP (Capota metálica). Una capota que te permite aumentar la capacidad de carga.

TYRES (Neumáticos). Elige entre neumáticos normales, especiales para barro y todo terreno. Selecciona los más adecuados para el tipo de carrera en que participas y no olvides comprobar si llevas suficientes ruedas de repuesto.

Para comprobar cualquiera de estos ítems utiliza el joystick para mover la "mano" sobre el ítem deseado y después pulsa DISPARO.

Para devolver cualquiera de los artículos utiliza el mismo procedimiento que el usado en su compra. **NOTA: EXCEPTO EN LOS NEUMÁTICOS.** Para devolver o cambiar neumáticos apunta al neumático deseado y pulsa el botón DISPARO.

Para salir de las TIENDAS utiliza el joystick para colocar la "mano" sobre la señal 'EXIT' (Salida) y después pulsa el botón DISPARO.

AUTO MART (CENTRO COMERCIAL DE AUTOMOVILES)

Elige aquellos ítems esenciales para el éxito de tu expedición. Piénsatelo bien y cuidado con los excesos de peso y volumen. Comprueba cuánto dinero te queda.

Para comprar estos artículos utiliza el joystick para colocar la "mano" sobre el ítem deseado y después pulsa el botón DISPARO. **NOTA:** El texto de la parte inferior de la pantalla indica el tipo de ítem, su precio, peso y volumen.

Estos son algunos de los ítems que puedes comprar:

WATER (Agua). En algunos terrenos la necesitarás más que otros.

OIL (Aceite). Si pierdes aceite, seguro que lo vas a necesitar.

COOLANT (Refrigerante). Ten en cuenta el tipo de terreno y las condiciones meteorológicas de tu recorrido. Si tu radiador se rompe, necesitarás refrigerante.

TRANSMISSION FLUID (Líquido de transmisión). ¡Quién sabe...!

EXTRA BATTERY (Batería de recambio). ¿Te compensa el exceso de peso que supone?

SPARE PARTS (Repuestos). Siempre útiles.

SPARE TYRES (Ruedas de repuesto). Como mínimo lleva una contigo.

A MECHANIC (Un mecánico). ¿Pesado?... Seguro,

pero te ayudará a ganar un tiempo precioso cuando tengas averías.

SIX PACK (6 latas de bebida). Todo depende de ti.

CAN OF GAS (Lata de gasolina). La puedes utilizar ante cualquier eventualidad.

MAP (Mapa). Muy útil si quieres saber en qué parte de la carrera te encuentras.

FLASHLIGHT (Linterna). Ahorrarás tiempo en algunas reparaciones.

TOOLS (Herramientas). Una necesidad.

Para ver lo que has comprado. Utiliza el joystick para mover la "mano" sobre la caja del MENU y pulsa el botón DISPARO. Mueve el joystick ARRIBA o ABAJO para desplazarte a través de los diferentes ítems. Cuando termines vuelve a pulsar el botón DISPARO.

Para devolver un ítem. Utiliza el joystick para colocar la "mano" sobre la caja 'REFUND' y pulsa el botón DISPARO. Mueve el joystick ARRIBA o ABAJO para desplazarte a través de los diferentes artículos. Cuando el ítem que deseas devolver aparezca en rojo, mueve el joystick a IZQUIERDA o DERECHA para devolver el ítem señalado. Después pulsa el botón DISPARO para reactivar la "mano".

Para salir del Centro Comercial. Utiliza el joystick para colocar la "mano" sobre la señal de 'EXIT' (Salida) y después pulsa el botón DISPARO.

LA CARRERA VA A EMPEZAR

Una vez que has adaptado tu camioneta y comprado el equipo necesario, prepárate para la gran carrera.

Para empezar, mueve tu 'hombre' (utilizando el joystick) al extremo derecho de la pantalla y después pulsa el botón DISPARO.

Recibirás instrucciones de darle la vuelta al disco. Dale la vuelta y pulsa el botón DISPARO cuando se te ordene. (Sigue las instrucciones de pantalla-cassette).

EN MARCHA

El gran día de la carrera ha llegado. Ahora pon a prueba tu camioneta, tu talento, tus instintos frente a la naturaleza, y compite contra los otros participantes de 4 x 4.

Para acelerar mueve el joystick hacia delante.

Para girar a izquierda y derecha mueve el joystick a IZQUIERDA y DERECHA.

Para cambiar el neumático pulsa FUEGO.

Para desacelerar mueve el joystick hacia ATRAS.

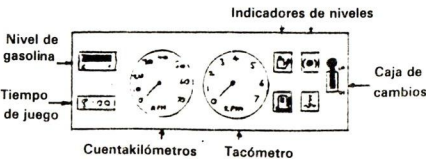
Para frenar de golpe mueve el joystick hacia DELANTE.

Cuidado: Si tienes un accidente al principio de la carrera te será difícil alcanzar a los otros corredores.

PANEL DE INSTRUMENTOS

Tan pronto como entres en la carrera, vigila el panel de instrumentos de tu coche. Te dará información muy importante.

Esto es lo que encontrarás:



Lectura de las condiciones de tu motor

Los daños producidos en las distintas piezas del motor varían en función de qué es lo que hiciste y del estado en que se encontraba la pieza antes de producirse la avería.

Los controles del panel de instrumentos indican el tipo de daño sufrido según el color, por ejemplo:

VERDE: Avería pequeña.

AZUL: Avería media.

AMARILLA: Avería grave.

AVERIAS

En expediciones como ésta es casi imposible evitar algunos tipos de daños o accidentes. Si la avería es importante, aparecerá una pantalla especial, DAMAGE SCREEN, que te indicará dónde se encuentra la avería y qué es lo que debes hacer para repararla.

Para efectuar reparaciones con las piezas correctas. Utiliza el joystick para señalar la zona de daño. Las piezas que necesitas aparecen en las cajas inferiores, las piezas que tienes aparecen en las cajas superiores. Para efectuar una reparación señala las piezas necesarias y pulsa el botón DISPARO. Si aparece el icono de gasolina, mueve la "mano" sobre éste y pulsa el botón DISPARO para llenar tu tanque.

Para efectuar una reparación SIN la pieza correcta. Señala la almadena y pulsa el botón DISPARO. NOTA: Este tipo de "reparación-chapuzas" te permitirá regresar a la carrera, pero con menor resistencia.

Para efectuar una reparación en el CHECKPOINT. A lo largo de la carrera encontrarás varios CHECKPOINTS (Puestos de control). Cuando llegues a uno de ellos, entrarás automáticamente para efectuar posibles reparaciones. Todos los repuestos y la mano de obra es gratis. Lo único que tienes que decidir es si tienes tiempo para ello. Para llenar tu depósito de gasolina, coloca la "mano" sobre el icono de lata de gasolina y después pulsa el botón DISPARO.

Para volver a la carrera. Una vez que tu camioneta haya sido reparada, señala la bandera a cuadros y pulsa el botón DISPARO. Antes de regresar a la carrera recibirás información del número de vehículos que te han pasado y sabrás cuánto tiempo has tardado en reparar tus averías. NOTA: Algunos artículos —como alquilar un mecánico o comprar una linterna— reducirán el tiempo de tus reparaciones.

RECUPERACION DEL VEHICULO

Si sobreestimas el poder de tu 4 x 4 —o subestimas las características del terreno—, te encontrarás inmovilizado o, en otras palabras, ATASCADO. Aquí tienes dos maneras para salir de esta situación:

1. **Para usar tu manivela** mantén presionado el botón DISPARO. Esto te sacará a una velocidad de 5 millas por hora.
2. **"Balancea" tu coche e intenta salir.** Si tu vehículo no dispone de manivela, tendrás que "balancear" tu camioneta si quieres salir. No es tan rápido como usar una manivela pero funciona. Para "balancearte" pulsa el pedal de aceleración una y otra vez hasta que consigas sacar el coche. ¿Cuánto tiempo te puede llevar?... ¡Quién sabe!... Todo depende de ti, del espesor del barro y de la velocidad a la que ibas cuando te quedastes atascado. NOTA: Este "balanceo" puede producir averías en tu camioneta, pero quizá sea tu única posibilidad.

LOS OTROS CORREDORES

En la carretera verás otras camionetas que te adelantán. Si quieres ganar deberás alcanzarlas y pasarlas tan pronto como puedas (hay hasta 16 circuncantes en cada carrera).

EL DOOMBUGGY (EL COCHE DE LA MUERTE)

Este es el obstáculo más peligroso de toda la carrera. No es un adversario como los otros, de ninguna manera. Este tipo busca sangre. Reconocerás inmediatamente su amenazador aspecto, y si intenta chocar contra ti y lanzar tu camioneta fuera de la carretera, seguro que es él. No le des ni la más mínima oportunidad. Aléjate de él lo más rápidamente posible; no importa qué es lo que tengas que hacer para conseguirlo.

ESTAR EN UN BUEN PUESTO EN UN BUEN MOMENTO

En una carrera tan larga como ésta normalmente es difícil saber cómo lo estás haciendo. Tu objetivo es terminar la carrera el PRIMERO, por lo que deberás alcanzar y pasar a todos tus adversarios.

Para saber cómo vas de tiempo vigila el reloj del panel de instrumentos. La carrera empieza a las 8,00 de la mañana. En general, si llegas al primer CHECKPOINT sobre las 11,30 a.m., llevas buen tiempo. Si a la 1,00 p.m. aún no has pasado por ningún puesto de control, aumenta tu velocidad.

Si llegas al segundo CHECKPOINT sobre las 2,30 p.m., llevas buen tiempo. No obstante, tu objetivo principal es llegar a los CHECKPOINTS antes que tus adversarios. Si tus adversarios tienen problemas durante la carrera, tendrás más tiempo para hacer reparaciones.

LA CARRERA TERMINA

Empiezas la carrera con 'tres vidas', lo que significa que puedes perder dos vidas y seguir en la misma posición donde te encontrabas. La carrera termina cuando:

1. **Pierdes tu tercera camioneta.** Puedes empezar otra vez la carrera con la misma camioneta o volver al principio y construir una camioneta diferente.
2. **Cruzas la línea de meta.** Tu posición en la carrera se calcula según el número de camionetas que adelantes. Aparecerá una pantalla de puntuación, mostrando tu posición y tiempo de carrera. Tiempos de carrera excelentes te permitirán grabar tu nombre en la pantalla: HALL OF FAME (Disponible en los niveles amateur, semi-pro y profesional). Para llegar a ser el REY DE LA CARRETERA debes competir en los cuatro tiempos de terreno y terminar con los mejores tiempos.

SUGERENCIAS PARA VENCERLOS

- Controla tu velocidad. Cuanto más rápido vayas, más gasolina quemarás. La carrera es larga, muy larga y tienes que llegar a la meta.
- ¿Sabes qué tipo de obstáculos debes evitar? Bueno, ya aparecerán. A veces los obstáculos que quieres evitar pueden ayudarte a saltar ríos o cruzar barrizales.
- Grandes cantos rodados pueden producir graves daños, incluso en el metal más duro. Evítalos por encima de todo.
- Los CHECKPOINTS son fantásticos, siempre y cuando dispongas de tiempo suficiente. No hagas reparaciones si no es absolutamente necesario.

© 1988 Epyx Inc.