

SUPERCARS

SPECTRUM 48K/128K/+2, SPECTRUM +3, COMMODORE 64/128, AMSTRAD CASSETTE

INSTRUCCIONES DE CARGA

Spectrum 48K/128K/+2

Introduce la cinta en el cassette y teclea LOAD"". El juego se cargará ahora automáticamente. Sigue las indicaciones en la pantalla para los siguientes pasos.

Spectrum +3

Introduce el disco, con la parte etiquetada hacia arriba, en la unidad de disco y utiliza el cargador incorporado. Sigue las indicaciones de la pantalla para los siguientes pasos.

Commodore 64/128

Cassette: Introduce la cinta en el cassette, teclea LOAD y pulsa PLAY en el cassette. Sigue las indicaciones de la pantalla para los siguientes pasos.

Amstrad Cassette

Introduce la cinta en el cassette y teclea :CPM. El juego se cargará ahora automáticamente. Sigue las indicaciones de carga en la pantalla para los siguientes pasos.

EL OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo de Supercars es completar una temporada de nueve carreras, ganando tantas como sea posible y consiguiendo tanto dinero como puedas. Las carreras tienen lugar en circuitos con complicadas curvas, rectas, túneles y puentes. Si ganas una carrera conseguirás 20.000 dólares. El segundo puesto te dará 10.000 y el tercero 5.000. Debes finalizar entre los tres primeros, ya que si no lo haces el juego se acabará. Si completas una temporada de nueve carreras, tu cuenta bancaria aumentará en 75.000 dólares y pasarás al siguiente nivel de dificultad.

En cada temporada de nueve carreras, las pistas se pueden completar en cualquier orden, aunque se vuelven progresivamente más difíciles, de manera que, al principio, es aconsejable completarlas en el orden establecido. A medida que te vuelves mejor y ganas más dinero puedes comprar un coche más rápido, pero también será más difícil de manejar. El número de peligros, como manchas de aceite y adversarios, también aumentará de acuerdo con el nivel de dificultad.

CODIGOS DE NIVEL

Si completas un nivel obtendrás un código que te permitirá empezar tu siguiente juego en un nivel más alto de dificultad. Cuando vuelvas a cargar el juego tendrás la oportunidad de introducir el código, que te permitirá además, empezar el nivel con un coche mejor.

DAÑOS

Durante la carrera hay cuatro indicadores en la parte inferior de la pantalla que te mostrarán la condición de tu coche. Estos son: Ruedas (Tyres), Motor (Engine), Fuel (Combustible) y Condición de la chapa (Body). Si cualquiera de los cuatro llega a cero, entonces tu coche será destruido y el juego finalizará. Las ruedas se dañan por derrapar, y el motor por chocar contra otros coches y paredes. El combustible disminuirá a medida que corres y el motor sufrirá daños cuando viajes a la velocidad máxima.

EL MENU PRINCIPAL

La pantalla principal te permite acceder a los distintos menús. Si mueves el joystick arriba y abajo resaltarás las diferentes opciones y pulsando fuego conseguirás acceder a esas opciones.

Pistas

Si pulsas en una de las pistas irás a esa pista en particular. Como hemos dicho antes se puede correr en estas pistas en cualquier orden, pero el número de peligros aumentará a medida que la temporada avance. Las pistas están almacenadas por secuencias en las versiones de cassette, de manera que en este caso es aconsejable correr en ellas, en el orden establecido.

El garaje

En el garaje podrás reparar tu coche y comprar algunos de los ventajosos extras, si es que tienes

fondos. Resalta la opción que has elegido y pulsa fuego para comprar cualquier cosa.

Los extras disponibles son:

Potencia de dirección: Esencial para disminuir tu círculo de giro, así como para tomar las curvas rápidamente.

Turbocargador: Usa esto para aumentar tu índice de aceleración. Esta opción es particularmente útil cuando pasas por tramos que disminuirán la velocidad de tu coche.

Equipo de alta velocidad: Aumenta tu velocidad máxima. Es muy útil en las rectas largas.

Retro: Hace que el frenar rápidamente sea mucho más fácil.

Misil frontal: Sólo puedes comprar uno de éstos por carrera. Dispáralo cuando un adversario esté directamente enfrente tuyo para asegurarte de que queda completamente destrozado.

Misil posterior: Hace saltar por los aires a los que te pisan los talones. Estás limitado a uno por carrera.

Ayuda en el derrape: Necesitarás esto si tu coche es lanzado a un derrape incontrolado. Situará siempre tu coche en la dirección correcta.

Blindaje lateral: Usa esto para hacer que los otros coches empiecen a dar vueltas, simplemente chocando contra ellos.

Desde este menú también podrás reparar cualquier daño a tu motor, ruedas y carrocería y volverlo a llenar con combustible. Una vez que hayas agotado tu presupuesto o completado tus compras, pulsa en "exit" para volver al menú principal.

La Sala de Exposición

Aquí podrás comprar cualquier coche nuevo, si es que tienes fondos. Usa el joystick para resaltar la opción que elijas y pulsa fuego para seleccionarla.

Nota del Copyright

Este manual y la información contenida en los diskettes poseen copyright de Gremlin Graphics Limited. El propietario de este producto está autorizado a utilizarlo para su propio uso personal. Nadie puede transferir, dar o vender cualquier parte de este manual o la información en el disco sin el permiso anterior de Gremlin Graphics Limited. Cualquier persona o personas que reproduzcan cualquier parte del programa, por cualquier medio o por cualquier razón, serán culpables de violación del copyright y estarán sujetos a la responsabilidad civil a juicio del propietario del copyright.

© 1990 Gremlin Graphics Ltd.