

SUPER SPRINT

AMSTRAD

En SUPER SPRINT™ pueden participar uno o dos jugadores y competir por el primer puesto de la carrera a través de ocho duros circuitos. Te enfrentarás a múltiples desafíos donde tendrás que demostrar tus habilidades como conductor: rampas a saltar, puertas que se abren y cierran, atajos escondidos, pasos subterráneos, pasos elevados y curvas cerradas. Hay obstáculos que aparecen al azar y que deberás evitar; llaves doradas que puedes recoger y cambiar por accesorios que mejorarán el rendimiento de tu vehículo.

CONTROLES DEL JUEGO

	Jugador 1	Jugador 2
Girar a izquierda	Q	A
Girar a derecha	A	
Acelerar	S	L

LA CARRERA

Cada carrera incluye como mínimo cuatro vueltas. No obstante, si los jugadores vencen a los coches "drone", la carrera continuará en una nueva pista seleccionada al azar de entre los circuitos disponibles.

La carrera empezará cuando veas agitarse la bandera blanca. Maniobra tu vehículo utilizando los controles de izquierda/derecha y controla su velocidad con el acelerador. (¡No tienes frenos!) Si no vas demasiado deprisa y chocas contra las barreras del circuito perderás tiempo, pero si chocas a gran velocidad, tu coche explotará y aparecerá un vehículo de repuesto colgado de un helicóptero.

En algunas pistas hay pasos subterráneos por donde tendrás que conducir a "ciegas". En otros circuitos hay puertas que se abren y cierran a través de las cuales podrás acceder a los atajos. Las rampas te permiten saltar sobre los obstáculos. De vez en cuando

aparecerán objetos sobre la pista que deberán ser recogidos o evitados, como, por ejemplo:

Llave Dorada: Recoge tres de estas llaves y ganarás un bono que te permitirá equipar mejor tu vehículo al final de la carrera.

Bono al Panel de Puntuación: Contiene un número que será añadido a la puntuación del conductor que pase sobre él.

Manchas de Agua: Si pasas sobre ellas, tu vehículo perderá velocidad.

Tornado: Un gran tornado hará que tu vehículo se salga de la pista y empiece a dar vueltas.

Si tu coche recoge tres o más llaves doradas podrás seleccionar de la pantalla de bonos un accesorio con que equipar tu vehículo para que mejore su rendimiento. Puedes elegir entre:

Supertracción (cinco niveles).

Mayor velocidad máxima (cinco niveles).

Aceleración Turbo (cinco niveles).

Puntuación aumentada (un nivel).

Los jugadores seleccionan la característica deseada de la misma forma que se selecciona al comienzo de la carrera una determinada pista o circuito: utiliza los controles de "izquierda" y "derecha" para iluminar la opción deseada y pulsa "acelerar" para añadir la característica seleccionada.

TM & © ATARI CORP. 1986
Electric Dreams Software

CRAZY CARS

AMSTRAD

Participas en la carrera más loca del momento: American Cross Country Prestige Cars Race. Esta carrera toma lugar en tres pistas diferentes situadas en distintos puntos de los Estados Unidos: Arizona, Florida y la NASA.

Si consigues cruzar la línea de meta antes de que se agote el tiempo límite conseguirás un coche más rápido. Empiezas con un PORSCHE 911. Si demuestras ser uno de los mejores conductores recibirás un LAMBORGHINI COUNTACH y sólo los campeones mundiales pilotarán un FERRARI GTO.

(En Amstrad hay un solo desafío: NEW YORK.)

CONTROLES

Tecla ESC mantenida/pausa en la partida.

Durante la partida controlas tu coche vía joystick o con las teclas de flecha:

Arriba: Acelerar.

Abajo: Frenar.

Izquierda: Izquierda.

Derecha: Derecha.

Mientras corres ten mucho cuidado y no choques contra los otros vehículos que participan en la carrera. Cada choque restará velocidad a tu coche y, por tanto, perderás tiempo. Cuando hagas un adelantamiento mantén la velocidad y no dejes que los coches que van detrás de ti te golpeen.

CRAZY CARS™ es un juego de gran realismo, no pierdas el control de tu vehículo cuando saltas sobre un bache o cuando tomas las curvas.

Si te sales de la pista, tu velocidad disminuirá rápidamente y tus posibilidades de llegar a tiempo a la línea de meta serán casi nulas. Si pasas sobre un bache a gran velocidad, tu coche volará por los aires. Ten cuidado, aunque también puedes utilizar estos saltos para hacer adelantamientos rápidos.

Para ganar una etapa deberás cruzar la línea de meta antes de que el tiempo llegue a cero. Cuando se agote el tiempo, el motor de tu vehículo se parará, pero su aceleración quizá te permita cruzar la línea de meta. En ese caso los jueces decidirán si aceptan o no tu llegada.

PREPARATE A EMPEZAR... ¿OK?

¡¡ADELANTE!!

© Titus, 1988