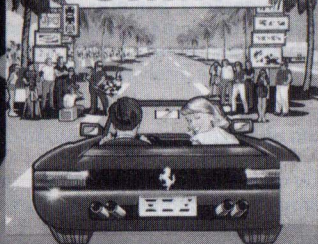


MICRO CLUB

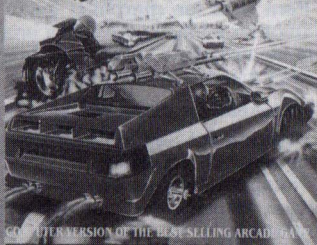
Out Run

START



SEGA

ROAD BUSTERS



COMPUTER VERSION OF THE BEST SELLING ARCADE GAME

SEGA



U.S. GOLD

SEGA

CTRL + ENTER. See is not additional info details. Las tactics can
vegetables

OUT RUN

AMSTRAD

DATOS HISTORICOS

Con nueve meses de trabajo de numerosas personas, OUT RUN debe ser de las más grandes, si no la más grande, de las conversiones de un juego recreativo a ordenador doméstico de todos los tiempos. El juego reproduce de la manera más realista todos los detalles de la máquina de los bares. Si fuera más realista, te haría falta un carnet de conducir.

EL JUEGO

Puedes elegir el recorrido que quieras en tu carrera contra el tiempo, para llegar hasta una de las cinco posibles metas. Arranca el motor, coge firmemente el volante, y ¡en marcha! Evita las colisiones, y, ¡no te salgas de la carretera!

Para usar las marchas: Estas te ayudarán a acelerar, frenar y maniobrar en las curvas. Usa una marcha baja para empezar, hasta que hayas cogido velocidad y luego cambia y acelera a tope. En las curvas mantén la marcha baja, y en las rectas vuelve a subir.

Indicaciones de Pantalla:

Puntuación: Según vas avanzando observarás que la puntuación sube automáticamente.

Tiempo: Cada parte del recorrido debe ser completada en un tiempo máximo. El tiempo empieza a descontarse en cuanto arranques.

Velocidad: La velocidad se indica en kilómetros por hora.

Límite de tiempo: Si no completas el recorrido en el tiempo establecido serás descalificado y tendrás que volver a empezar. El límite de tiempo varía, pero siempre sabrás cuál es, ya que aparece bajo el rótulo TIME en pantalla.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Amstrad:

CTRL + ENTER. Lee la nota adicional más adelante. Las teclas son redefinibles.

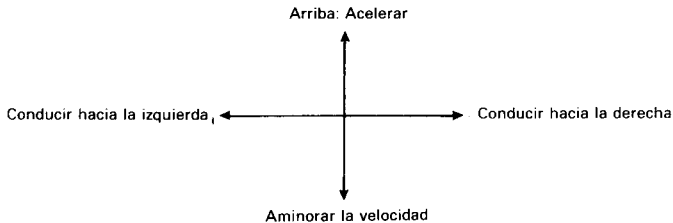
COMO CARGAR DATOS MAS DEPRISA

Si escribes los números del contador en los recuadros del dibujo que sigue tendrás un acceso más directo a las rutas que quieras recorrer. Sugerimos que la primera vez que hagas un nuevo recorrido no rebobines ni adelantes rápidamente la cinta, ya que los datos están grabados secuencialmente (1, 2, 3, etc., hasta 15). Cuando te lo indique el ordenador pulsa PLAY en la cassette y permite que los datos correctos se carguen (el borde se vuelve azul cuando encuentra el bloque correcto de datos; el resto del tiempo se queda en rojo). En cuanto termine de cargar pulsa rápidamente STOP o PAUSE. Apunta la lectura del contador. Ejemplo: cuando hayas llegado al final del tramo 9, te encuentras con que tienes que elegir el 13 o el 14. Tendrás que esperar que el ordenador pase por los datos de los tramos 10, 11 y 12 antes de llegar hasta el 13 ó 14. Apuntando la lectura del contador, la próxima vez que pases por ese recorrido podrás adelantar la cinta directamente hasta el comienzo de uno de esos dos tramos. Acabarás teniendo apuntados así todos los comienzos de tramo, y ya te será fácil seguir cualquier camino escogido.

CONTROL POR JOYSTICK

Controles adicionales:

Disparo: Cambio de marcha.



© 1986, SEGA.

© US GOLD, 1987.

ROAD BLASTERS

AMSTRAD

ESCENARIO

Lo último en carreras del futuro. Road Blasters es en parte una carrera de coches y en parte un ejercicio de supervivencia en la zona de combate.

Siguiendo la carretera cruzarás diferentes países y pasarás por diferentes puestos de control y puestos rally. Cuando pases por los puestos de control (metas a la mitad de camino) ganarás gasolina extra. Los puestos rally se parecen a las líneas de meta de una carrera normal e indican la terminación de una sección de la carrera. Una pantalla especial evalúa la actuación del corredor cada vez que llega a uno de los puestos rally. El juego termina cuando el corredor se queda sin gasolina, si conduce demasiado despacio, si es destruido por un adversario o si se estrella demasiadas veces.

EL JUEGO

Junto a la carretera encontrarás globos de gasolina de color verde y rojo. Sitúate junto a ellos y tu coche se llenará de gasolina. Cuando llegues a los puestos de control y puestos rally recibirás como premio gasolina extra. ¡Cuidado! te enfrentarás a cuatro tipos de vehículos, controlados por el ordenador, que intentarán acabar contigo. Estos son:

El rápido y aerodinámico STINGERS. Ganas 50 puntos.

COMMAND CARS, fuertemente armados. Ganas 100 puntos.

RATJEEPS, evasivos e impredecibles. Ganas 50 puntos.

CYCLES, muy rápidas para salir disparado. Ganas 100 puntos.

Estos vehículos combinarán sus fuerzas para evitar que los jugadores lleguen al siguiente puesto rally. Puntuación igual a puntos conseguidos \times multiplicador.

Además, cuidado con los siguientes elementos:

Minas: Colocadas en la carretera.

Torretas de disparo: Colocadas en los laterales de la carretera, disparan a los jugadores.

Bolas-pincho: Lanzadas desde los coches enemigos.

Derramamiento tóxico: Evítalo siempre que puedas.

Estas ilustraciones son sólo representativas y pueden variar en función de las capacidades de memoria de cada uno de los ordenadores.

El jugador puede ganar armas especiales si consigue recoger un paquete de atributos especiales que lanzará un avión de suministros. Las armas especiales incluyen misiles crucero, que destruirán todas las unidades enemigas que se encuentren en pantalla; inyectoros nitro, que aumentan la velocidad del jugador; cañones U.Z., de fuego rápido y electroblindajes, que protegerán el coche del jugador de disparos, colisiones, minas y bolas-pincho.

UNIDAD DE PANTALLA VISUAL

Esta pantalla aparecerá cuando completes cada una de las etapas. En la esquina superior derecha se encuentra la puntuación total conseguida hasta el momento. En la esquina superior izquierda aparece la puntuación máxima registrada en la anterior partida.

MODO ALTA PUNTUACION

Cuando termine una partida, si los jugadores se encuentran entre las máximas puntuaciones podrán introducir sus nombres (tres iniciales). Para seleccionar tus iniciales, conduce para seleccionar y pulsa el botón disparo para introducir las letras elegidas. Para corregir cualquier error, selecciona la flecha cursor que apunta hacia la izquierda y repite el procedimiento de entrada de iniciales. Las puntuaciones máximas se mantienen durante cada una de las sesiones.

DIRECCIONES DE PANTALLA

RALLY STAT (Status del Rallye)

Hay 50 etapas a ser completadas según el orden Rally Stat.

DISCO AMSTRAD CPC

Las 50 etapas se cargan desde el disco a medida que transcurre la partida. Comprueba que el disco sigue en la unidad durante el tiempo de juego.

Niveles	Novato (fácil)	Veterano (difícil)	Experto (muy difícil)
Bloque 1	1	4	7
Bloque 2	11	14	17
Bloque 3	21	24	27
Bloque 4	31	34	37
Bloque 5	41	41	41

Un experto puede competir en una partida de 26 etapas.

CONTROLES DEL TECLADO

O: Izquierda.

P: Derecha.

A: Acelerar.

Z: Activar arma especial.

H: Pausa.

Space bar: Disparo.

Suelta la tecla A para reducir velocidad.

CONTROLES DEL JOYSTICK

Para conducir mueve el joystick a izquierda o derecha.

Para acelerar mueve el joystick hacia delante. Para reducir la velocidad mueve el joystick a la posición central.

Para activar el arma especial mueve rápidamente el joystick hacia atrás.

Botón disparo: Disparar el arma especial.

Tu coche:

GWB 68 Turbo, 2 puertas.

Capacidad: 5.942 cc.

Velocidad máxima: Normal, 220 millas por hora; con inyector nito, 298 millas por hora.

Potencia máxima: 660 bph.

O-100 mph (secs): 2,1.

Neumáticos Road Blasters.

Overall con (mpg): 10,3.

Touring con (mpg): 17,0.
Frenado desde 80 mph: 230 pies.
Radio de compresión: 10,7:1.
Coste aproximado: 243.000 libras.

© US GOLD, 1988