

AMIGA

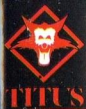


POR FIN HA LLEGADO UNO DE LOS JUEGOS DE MAS
EXITO DEL MERCADO:
Esta vez pilotas un Ferrari F40 en una carrera contra reloj, en una
apuesta para acabar con una estafa de coches robados (¡el único
problema es que los que están implicados en el timo son policías
corruptos!).

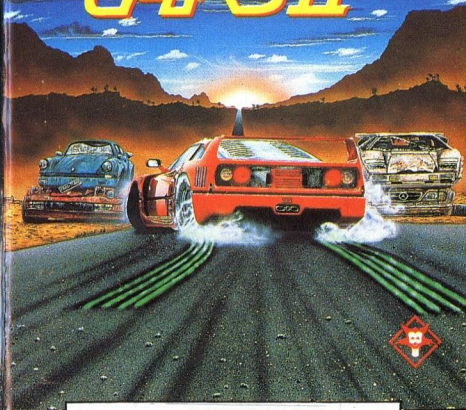
crazy CARS II

crazy CARS II

AMSTRAD



crazy CARS II



AMSTRAD

crazy CARS II

LA HISTORIA

Esta vez pilotas un Ferrari F40 en una carrera contra reloj, en una apuesta para acabar con una estafa de coches robados (¡el único problema es que los que están implicados en el timo son policías corruptos!).

Cuando atraveses los cuatro estados de América en busca de los policías corruptos también tendrás problemas con los policías de carretera honestos que no permiten que un Ferrari F40 cruce su estado a 200 millas por hora...

Debes planear tu ruta cuidadosamente utilizando los mapas de cada estado, que se muestran en la pantalla y que señalan las actuales carreteras de América por las que viajarás (ten cuidado, las rutas más cortas no son siempre las más fáciles, ya que la visión y el sonido de una luz azul destellante pronto hará que te des cuenta).

Tu Ferrari viene equipado con el mejor radar, que te permite detectar los bloqueos de carretera de la policía, que pueden haber sido colocados para cogerte, y por ello debes vigilar los cruces entre carreteras, ya que te puedes ver forzado a cambiar de ruta.

TU MISION

Al principio del juego, tu posición inicial y el destino que tienes que alcanzar se mostrarán en el mapa. Tendrás que consultar el mapa repetidamente con el fin de conocer la dirección que se supone que tienes que tomar.

En cada cruce de carreteras, el ordenador incorporado en tu coche te indicará la dirección y el número de la carretera que puedes tomar.

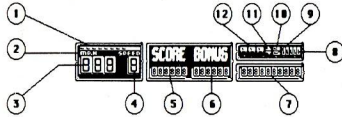
El juego representa las carreteras actuales de los 4 estados de América por las que puedes viajar.

Si observas una carretera que conecta con la carretera en la que estás, puedes atajar por los campos, pero debes tener cuidado con los postes telefónicos y mojones kilométricos.

Tan pronto como arranques el motor empezará la cuenta atrás. Si llega a cero, ¡tu Ferrari explotará!

El cuadro de instrumentos de tu Ferrari:

Tu F40, propiedad del departamento de intervención del FBI, ha sido especialmente adaptado para tu misión... Su panel de instrumentos representa los siguientes elementos:



1. Cuentarrevoluciones.
2. Indicador de la unidad de velocidad (KM/H ó MPH).
3. Velocímetro.
4. Indicador del cambio de marcha: H (High: Alto) o L (Low: Bajo).
5. Marcador digital.
6. Contador digital de puntos extra.
7. Indicador de dirección/tiempo: te señala la dirección que puedes tomar cuando la carretera se divide, y el número de la carretera (como en el mapa).
8. Indica la distancia al radar más cercano (o a un coche de policía).
9. Indica la posición del radar (o de un coche de policía).
10. Indica las condiciones de funcionamiento del detector de radar.
11. Indica la dirección hacia la que va el radar o el coche de policía.
12. Conecta/desconecta el detector de radar.

MARCADOR Y PUNTOS EXTRA

Tu marcador aumentará con la distancia cubierta. Al final de cada etapa se añadirán puntos extra a tu marcador. Al principio de la 1.ª ejecución, el contador de puntos extra estará en 20.000 puntos (40.000 en la 2.ª persecución, 60.000 en la 3.ª, etc.). Para cada bono de persecución el tiempo asignado corresponde a la ruta ideal estimada por el ordenador de tu coche. El contador disminuye rápidamente con la distancia cubierta. Cada vez que el Ferrari consigue con éxito atravesar un cordón policial, se añaden 1.000 puntos a tu marcador de puntos extra. También conseguirás más puntos extra si llega a tu destino antes de que el tiempo se termine.

PARA EMPEZAR

Casete del CBM 64/128

En el Commodore 128, teclea GO64 y después pulsa simultáneamente las teclas SHIFT y RUN/STOP.

En el Commodore 64 y SX64, pulsa simultáneamente las teclas SHIFT y RUN/STOP.

Casete del Spectrum

Teclea LOAD " " y pulsa la tecla ENTER. Después pon en funcionamiento el casete.

Casete del Spectrum + 2.

Enciende el monitor y el ordenador. Inserta la cinta de CRAZY CARS 2 en el casete y pulsa ENTER.

Disco del Spectrum + 3

Conecta el monitor y el ordenador. Inserta el disco de CRAZY CARS 2 en la unidad y pulsa ENTER.

Casete del Amstrad CPC

Enciende el ordenador e inserta el disco de CRAZY CARS 2 en la unidad. Después teclea RUN "CRAZY2" y pulsa ENTER.

AVISO

Nunca debes sacar el disco de CRAZY CARS 2 de la unidad mientras lo estés utilizando.

CONTROLES

Commodore 64/128

La tecla F3 pone o quita el sonido.

La tecla F7 congela/para el juego.

Mientras estés jugando, puedes controlar tu Ferrari F40 con un joystick o bien con una de las siguientes teclas: A, Z, < y >.

A	ARRIBA	Acelerador
Z	ABAJO	Freno
<	IZQUIERDA	Hacia la izquierda
>	DERECHA	Hacia la derecha

ESPACIO - Cambiar de marcha

Spectrum

La tecla P congela/para el juego.

Durante la partida, puedes controlar tu Ferrari F40 con un joystick o bien con una de las siguientes teclas: Q, A, Z y X.

Q	ARRIBA
A	ABAJO
Z	IZQUIERDA
X	DERECHA
CAPS	Cambiar de marcha

Amstrad CPC

La tecla ESC interrumpe la misión actual.

La tecla F2 muestra el mapa de carreteras.

La tecla F3 conecta (o desconecta) el detector de radar.

La tecla F4 activa la unidad de velocidad (millas/kilómetros).

La tecla P detiene el juego.

Mientras estés jugando puedes controlar tu Ferrari F40 con un joystick o bien con las flechas del cursor.

La barra espaciadora (o el botón de disparo) cambia las marchas.

Al final de una partida puedes poner tu nombre junto a la puntuación conseguida. Para ello, selecciona las letras de tu nombre una por una con el cursor. Mueve el cursor con las flechas del teclado. Pulsa la barra espaciadora para almacenar cada letra individual. Cuando hayas terminado, mueve el curso a END y presiona de nuevo la barra espaciadora. Tu nuevo marcador se almacena entonces en el disco.

Versiones para 8 bits

El equipo TITUS ha editado las versiones de 8 bits de este juego, creado originalmente para Amiga. En las versiones de 8 bits algunas fases secundarias han tenido que desaparecer.