

A M S T R A D

SUPER SCRAMBLE SIMULATOR



ERBE

GREMLIN

SUPER SCRAMBLE SIMULATOR

SPECTRUM, AMSTRAD,
COMMODORE

INSTRUCCIONES DE CARGA

Cassette CBM 64/128

Pulsa las teclas SHIFT y RUN/STOP simultáneamente.
Pulsa PLAY en el aparato de cassette.

Cassette Spectrum 48K

Tecllea LOAD " " y pulsa ENTER. Cuando se haya cargado la pantalla de título, pulsa cualquier tecla para empezar a jugar.

Spectrum +2/+3

Pulsa ENTER. El juego se cargará y funcionará automáticamente.

Cassette Amstrad CPC

Pulsa simultáneamente CTRL y teclas pequeñas ENTER. Pulsa PLAY en el aparato de cassette.

Disco Amstrad CPC

Tecllea RUN " DISK y pulsa ENTER. El juego se cargará y funcionará automáticamente.

ESCENARIO

Acepta el desafío y participa en las carreras de motocross. Este simulador de la vida real te llevará a quince diferentes terrenos de gran dureza donde encontrarás colinas con pendientes de 1:2, ríos, obstáculos de agua, así como otros coches y camiones. Controla la

AMSTRAD
AM 534

SUPER SCRAMBLE
SIMULATOR

ERBE



¡Acepta el desafío de la más emocionante prueba de motocross! Durísimos terrenos, empinadas colinas, arroyos, coches y camiones son algunos de los obstáculos a superar. Controla la aceleración, el freno y los cambios de velocidad en esta carrera contra-reloj.
¡Indispensable para los fanáticos del motocross!

aceleración, frenos y cambios de marcha (¡intenta que no se cale!) mientras corres contra reloj.

EL JUEGO

Spectrum/CBM. Amstrad/64/128

El juego tiene quince circuitos divididos en grupos: hay dos grupos de circuitos de barro, dos grupos de circuitos de obstáculos y un grupo de circuitos por el césped. Dentro de un grupo puedes jugar en cualquier orden los diferentes circuitos, pero deberás completar todos los de un grupo para poder pasar al grupo siguiente. Si no consigues completar el circuito dentro del tiempo límite, la partida se dará por terminada.

Cuanto más rápido vayas y cuanto antes llegues al final del circuito, mayor será tu puntuación. Puedes incurrir en faltas de tiempo cuando no superas un obstáculo correctamente, cuando te sales de la pista, te estrellas, o cuando se cala tu motocicleta. Tu puntuación depende del tiempo conseguido y aparece al terminar la carrera.

DISEÑO DE PANTALLA

Parte superior de la pantalla: Vista lateral detallada de la posición de tu motocicleta en el circuito y de los obstáculos que deberás superar.

Parte media de la pantalla: Vista general en la que aparece la posición que ocupan los distintos jugadores en el circuito y parte de la pista que hay por delante. Normalmente se utiliza para maniobrar con la moto a través de los diferentes obstáculos. En esta parte de la pantalla también aparecen los mensajes de las faltas cometidas.

Parte inferior de la pantalla (de izquierda a derecha):

1. Cronómetro.
2. Panel de control (salpicadero): El dial a la izquierda es el velocímetro. Las luces centrales indican los cambios de marcha (todas en verde: punto muerto; parte inferior en rojo: primera; parte media en rojo: segunda, y parte superior en rojo: tercera). El dial que se

encuentra a la derecha es el contador de revoluciones.
3. Tu puntuación.

CONTROLES

Todos los controles y la selección de opciones se realiza vía joystick, excepto:

Pausa: Tecla Commodore (CBM 64/128), P (Spectrum/Amstrad).

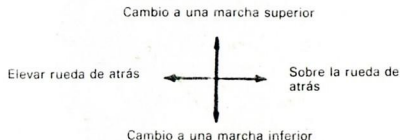
Rearranque del juego: Tecla RESTORE (CBM 64/128).

Joystick

Botón DISPARO no presionado:



Botón DISPARO presionado:



Botón DISPARO presionado con el joystick en posición central: Agacharse.

© Gremlin Graphics.

Prohibida la reproducción, transmisión, alquiler o préstamo de este programa sin la autorización expresa de ERBE Software, S. A.

ERBE SOFTWARE, S. A.
Núñez Morgado, 11 - 28036 Madrid