

A M S T R A D

# WEC LE MANS

## 24



© 1987 CORELAND INC.

ocean

## WEC LE MANS AMSTRAD

### AMSTRAD CPC 464

Coloca la cinta rebobinada en el cassette, teclea TYPE'' y pulsa la tecla ENTER/RETURN. Sigue las instrucciones de pantalla. Si el ordenador tiene unidad de disco incorporada teclea | TAPE y pulsa la tecla ENTER/RETURN. Teclea después RUN'' y pulsa la tecla ENTER/RETURN.

(El símbolo | se obtiene al mantener SHIFT y pulsar la tecla @.)

### CPC 664/128

Conecta el cassette adecuado, asegúrate que los cables de conexión sean colocados según el libro de instrucciones del usuario. Coloca la cinta rebobinada en el cassette y teclea | TAPE, después pulsa la tecla ENTER/RETURN y sigue las instrucciones que aparecen en pantalla.

### CONTROLES

Teclas redefinibles.

Joystick en port 1.

Las teclas definidas son las siguientes:

Cambio de marcha: ESPACIO.

Acelerar: Q.

Frenar: A.

Izquierda: O.

Derecha: P.

Pulsa ESC para terminar.

AMSTRAD  
AM 489

# WEC LE MANS

# EXTRA

La carrera de coches más dura y competitiva del mundo es la de las 24 horas de WEC LE MANS. La acción transcurre durante un día y una noche enteros, e incluye cuatro vueltas completas al circuito más tortuoso de la historia. Por la noche, la oscuridad te lo pone más difícil, creando una atmósfera fría donde reina el miedo a lo desconocido.

Conduce,lo, experimental, sobrevive. El juego de carreras más realista y adictivo de todos los tiempos.



## STATUS Y PUNTUACION

Tu puntuación se basa en la velocidad. Al completar la carrera recibirás una bonificación extra.

En la esquina inferior derecha de la pantalla hay otros dos indicadores. Uno muestra la situación de las marchas. El otro muestra la dirección.

A: Máxima puntuación.

B: Tu puntuación.

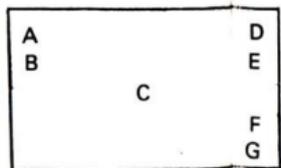
C: Tiempo.

D: Cronómetro de la vuelta.

E: Velocidad.

F: Marcha.

G: Dirección.



La puntuación va subiendo de acuerdo con la velocidad alcanzada.

Velocidad	Puntuación
0-20	10
20-50	20
50-80	30
80-110	40
110-130	50
130-160	60
160-190	70
190-224	80

Al final de cada fase consigues más tiempo y bonificación de 1.000 puntos (2.000 puntos si acabas la vuelta). Una puntuación máxima buena sería de unos 600.000 puntos.

## PISTAS Y SUGERENCIAS

— Usa las marchas para reducir rápidamente, esto te permite aumentar la velocidad de nuevo.

— Intenta no girar demasiado para que no derrape el coche.

— Mantente fuera de la hierba, te hará ir más despacio.  
— No pongas la marcha larga demasiado pronto, espera a que lleves bastante velocidad.

## CREDITOS

Códigos por Jon O'Brien.

Gráficos por Robert Hemphill.

Música por Jonathan Dunn.

Producido por DC Ward.

© 1989 Imagine Software.

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

ERBE SOFTWARE, S. A.

Núñez Morgado, 11 - 28036 Madrid