

finalistas, De no ser así tu competidor será eliminado del rally.

a) Introduce el nombre del próximo competidor como anteriormente.

**Nota.** No se te permitirá introducir un nombre igual al introducido anteriormente.

b) Si no quieres introducir un nuevo competidor presiona ENTER y el programa seguirá con el resultado final.

**Paso 5:** El resultado final de la etapa.

Cuando todas tus competidores hayan corrido, los siete primeros en el panel de finalistas pasarán a la Etapa II. Si por el contrario ninguno de tus competidores ha sido calificado para la Etapa II tendrás que comenzar el rally desde el paso I de la Etapa I.

Si alguno de tus competidores ha sido calificado, en el panel finalista aparecerá un display mostrándote los siete primeros corredores y sus tiempos. Tienes que correr a cada uno de los que sobrevivan.

a) El competidor que tiene que salir primero se ilumina.

b) Presiona ENTER (RETURN en IBM) para obtener el pronóstico del tiempo antes de continuar con al carrera.

El mismo procedimiento se utiliza en la Etapa III —pero solamente los primeros cinco se califican. ¡Buena suerte y buena carrera!

**JOYSTICK.** Sólo puedes usar el joystick cuando conduces tu coche. Con el panel de finalistas y las condiciones climatológicas tienes que usar el teclado como se ha descrito.

**Nota.** Puedes manejar el volante y acelerar y frenar al mismo tiempo. Por ejemplo, mover el volante a la izquierda y acelerar, empujar el joystick diagonalmente hacia la izquierda.

### EMPEZAR OTRA VEZ

Si quieres abandonar la prueba el rally en cualquier etapa y volver a empezar, presiona:

SPECTRUM: presiona CAPS y A.

COMMODORE: RUN/STOP.

AMSTRAD: ESC.

### CARGA

SPECTRUM: LOAD" " ENTER.

COMMODORE: SHIFT y RUN/STOP

simultáneamente.

AMSTRAD: CTRL y Tecla y pequeña de ENTER.

Amstrad disco RUN"DISC.

### TECLADO

Barra de espacio = Círculo de elecciones.

ENTER = Confirmar elección.

1 = Girar izquierda.

0 = Girar derecha.

(no funcionan en acoplamientos).

Q = Mueve a la izquierda para acoplar.

O = Mueve a la derecha para acoplar.

(no funcionan a más de 25 M.P.M.).

9 = Acelerar.

2 = Frenar.

3 = Freno de mano (si/no)

S-K = (Cualquier tecla) Bocina.

### JOYSTICK

Arriba = Acelerar (como 9).

Abajo = Frenar (como 2).

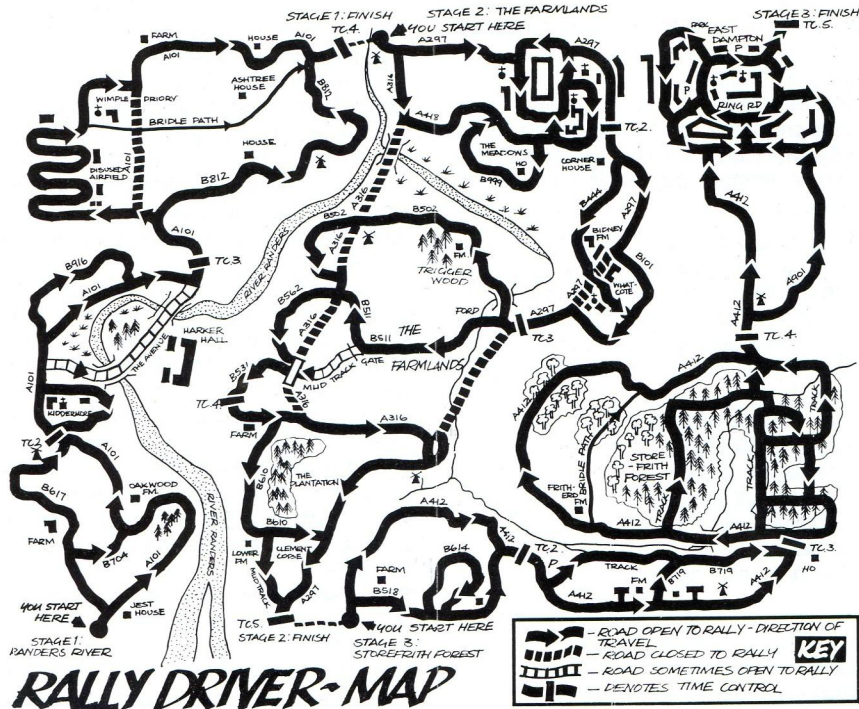
Izquierda = Girar izquierda (como 1).

Derecha = Girar derecha (como 0).

Fuego = Freno de mano si/no (como 3).

Comenzar de nuevo: Spectrum: CARS y A, Ams

trad: ESC, Commodore: RUN/STOP.





**Eligiendo un camino.** Antes de comenzar estudio el mapa cuidadosamente y decide cual va a ser tu ruta más rápida. No te está permitido conducir por todas las carreteras que hay en el mapa. Las carreteras que puedes usar están claramente marcadas; algunas de estas no están siempre abiertas, por ejemplo, Harker Hall sólo permite a los conductores ocasionalmente cojer un atajo a lo largo de esta carretera privada que atraviesa Harker Hall.

A veces las condiciones climatológicas ocasionarán que las carreteras estén cerradas. Por ejemplo, después de una fuerte lluvia algunas carreteras pueden estar inundadas. Para averiguar cuáles están abiertas y cuáles cerradas tienes que detenerte después de los controles de tiempo. Allí los comisarios te informarán de cualquier cambio en el estado de las carreteras.

Cuando hayas finalizado una etapa se te indicará tu puntuación. Esta consiste en el tiempo que te ha costado el completar la etapa en minutos y segundos (desde la salida, en el último control de tiempo de la etapa) más todas las penalizaciones que hayas tenido. Cuanto más baja sea tu puntuación mejor lo habrás hecho.

Las penalizaciones de tiempo están en el tablero del conductor a la derecha del salpicadero.

Entre los controles hay controles de pasajes. Estos son simples carteles con algunas letras escritas sobre ellos.

Cuando llegues a un contror de tiempo el comisario te preguntará que es lo que había escrito en el último cartel, Si no entroduces las letras correctas tendrás una penalización de 20 segundos.

**Nota.** Algunas veces será mejor para ti no detenerte en un control de tiempo. A pesar de incurrir en una penalización de 50 segundos puede que salves un tiempo importante al no detenerte. Aunque también puede que pierdas una importante información sobre el estado de las carreteras.

Puedes tener penalización por:

- 1) Chocar —30 segundos o 5 minutos si vajas demasiado deprisa.
- 2) Salirte de las vías permitidas —30 segundos.
- 3) Conducir en dirección contraria —30 segundos
- 4) Chocar contra animales o personas —5 minutos.

### **Corriendo el programa**

Compitiendo en la primera etapa.

**Paso 1:** El panel de los finalistas.

Aparece el panel. Este lista los nombres y las posiciones de los 10 previos competidores. Para calificar para la Etapa II tienes que conseguir una puntuación suficientemente alta para estar entre los siete mejores del panel de finalistas.

Si juegas tú sólo puedes correr la misma carrera tantas como quieras. Si juegas contra otros cada persona puede coger un turno al competir en la etapa.

Introduce el nombre de tu primer competidor. Si cometes un error presiona DEL (o cero en Spectrum). Cuando hayas introducido el nombre correctamente teclea ENTER (RETURN en IBM), para seguir.

No es posible introducir el mismo nombre 2 veces.

**Paso 2:** Pronóstico del tiempo.

La siguiente pantalla hace un display del pronóstico del tiempo para la primera etapa del rally. El estado del tiempo afectará a las carreteras como sigue:

Seco: Buenas condiciones para correr. Carreteras secas. Pocos estancamientos por agua o charcos de barro.

Humedo: Carreteras mojadas y grasientas. Algunos estancamientos de agua o charcos de barro

pueden ocasionar derrapes.

Muy mojado: Peligro de inundaciones en algunas carreteras.

Teclea ENTER para comenzar el rally (RETURN en IBM).

**Paso 3:** Conduciendo tu coche.

La pantalla te muestra una vista del parabrisas de tu coche y de tu salpicadero.

Controles de pasaje y controles de tiempo.

Según vayas conduciendo a lo largo de las carreteras irás viendo paneles con información. Estos son los carteles de pasaje o carteles de tiempo. Un control de pasaje es un panel de información con dos letras escritas sobre él. No tienes que pararte para descubrir qué es lo que hay escrito en el panel, pero tienes que estar conduciendo a una velocidad inferior a 45 mph. Deberás tomar nota de estas letras para evitar el incurrir en penalizaciones de tiempo en el próximo control de tiempo. Si pasas de largo un control de pasaje a más de 45 mph. tu copiloto no será capaz de leer las letras y no te podrá decir cuales eran.

Los controles de tiempo es donde los comisarios esperan para poder chequear si cada competidor ha seguido la ruta adecuada.

a) Para parar en un control de tiempo tienes que detener tu coche dentro de las dos líneas marcadas en la carretera por el panel del control de tiempo.

b) Si te detienes demasiado pronto tienes que conducir hacia delante. Si te detienes demasiado tarde incurrirás en una penalización de 50 segundos.

No puedes dar marcha atrás o dar la vuelta y debes de continuar con la etapa.

c) Cuando llegues a un control de tiempo el comisario te pedirá que introduzcas las letras en el panel de control del pasaje.

d) Teclea las letras y luego ENTER (RETURN en IBM).

c) Si las letras no son correctas tendrás una penalización de 20 segundos.

f) Puede que ahora el comisario te de información sobre las condiciones de las carreteras. Cuando él o ella te hayan dicho que te puedes ir, presiona el 9 para poner en marcha tu coche y continuar con la etapa.

### **¿Qué ocurre cuando te chocas?**

Si conduces tu coche cerca de la carretera el borde de la pantalla centelleará. Si tu coche se sale demasiado de la carretera sufrirás un cho-

que. Si conduces demasiado rápido tu coche se detendrá y tendrás una severa penalización de tiempo. A una velocidad más lenta las penalizaciones serán menos severas. Después de un choque tu coche se situará otra vez sobre la carretera. Acelera para avanzar.

### **Para evitar sufrir un choque**

Pronto sabrás como guiar tu coche, pero te damos unos consejos:

— Se deben tomar las curvas con precaución, a 30 mph. hasta que seas competente en el manejo del volante.

— A veces puedes utilizar el freno de mano para tomar una curva más rápidamente. Acelera en la curva, luego presiona 3 para aplicar el freno de mano.

Cuando desaceleres el coche, maniobra para tomar la curva. Recuerda que tienes que presionar 3 para quitar el freno de mano cuando hayas tomado la curva.

— El barro y el agua pueden hacer que derrapes. Conduce según las condiciones climatológicas.

**Paso 4:** El final de la Etapa.

Cuando hayas finalizado la etapa volverá a aparecer el panel de finalista. Si tu competidor se ha calificado verás su nombre en el panel de los