A TODOS LOS DEVORADORES DE KILOMETROS...

SE BUSCA:
Los más rápidos y mejores «chamusca-llantas» del planeta

No estamos hablando de una carrera cualquiera, estamos hablando de La Carrera. El desafío total hombre contra máquina. No se trata de un cross nacional, sino internacional, y siguiendo todo tipo de rutas.

Olvidate de la BMX, estamos hablando de motos serias. Motos que soportan tanto el frío como el calor, verdaderos todoterreno, sin limitación en cuanto a lo que entendemos por «terreno».

¿Y tú, qué? ¿No tienes miedo de partirte la crisma? ¿Estás dispuesto incluso al juego sucio? ¿Sabes utilizar un turbo? ¿Eres de los que piensan que vencer o morir? Si es así, sigue leyendo...

El desafío definitivo: dejarse las ruedas en el ardiente polvo africano, sobre el místico verde asiático, las tupidas jungl'as americanas, los amplios espacios abiertos europeos...

¡Si tienes lo que hace falta tener, agárrate y hazles morder el polvo a esa pandilla de chuparruedas!

CARGANDO SUPER HANG-ON

1. Enciende tu ordenador tal como se indica en su libro de instrucciones y conéctalo a tu monitor o TV. Asegúrate de que no está conectado ningún cartucho o periférico (discos, cassetes, impresoras, etc.), y de no ser así, desconéctalos; de no cumplir esta condición, pueden producirse problemas en la carga. Si tu equipo lleva incorporado un disco o cassette, no podrás desconectarlo, pero en tal caso no es necesario.

2. Si utilizas la versión de **cassette** con un **Commodore 64/128:**

a) Conecta el datassette a tu Commodore 64 ó 128 y enciende el monitor/TV y el ordenador. Los usuarios del C-128 deben pasarlo al modo 64 tecleando GO 64 (pulsar RETURN) e Y (pulsar RETURN nuevamente).

b) Inserta el cassette de **SUPER HANG-ON** en el datassette, asegurándote de que la cara que queda hacia arriba es la que contiene las etapas en que deseas competir (AFRICA/ASIA, cara 1; AMERICA/EUROPA, cara 2). Rebobina totalmente la cinta si quieres cargar el primer continente de la cara, o en caso contrario sitúalo en el punto adecuado para la carga del segundo.

c) Pulsa la tecla SHIFT y, sin soltarla, presiona la de RUN/STOP. Suéltalas ahora en orden inverso al que las pulsaste. Pon en marcha el datassette (PLAY).

3. Si utilizas la versión de **disco** con un **Commodore 64/128:**

a) Conecta tu unidad de disco al Commodore y enciende el monitor/TV y el ordenador, así como la propia unidad de disco. Los usuarios del C-128 deben pasarlo al modo 64 tecleando GO 64 (pulsar RETURN) e Y (pulsar RETURN nuevamente).

b) Inserta el diskette de **SUPER HANG-ON** en la unidad de disco, con la etiqueta hacia arriba. Teclea LOAD «*», 8, 1 y pulsa RETURN.

4. Si utilizas la versión de **cassette** con un **Amstrad CPC:**

a) Enciende tu monitor/TV y ordenador.

b) **Si tu ordenador incorpora unidad de disco,** debe conectarse un cassette compatible al ordenador y a continuación teclear I TAPE seguido de RETURN; esto hace que tu ordenador se prepare para cargar el cassette en vez del disco.

c) Inserta el cassette de **SUPER HANG-ON** en el datassette, asegurándote de que la cara que queda hacia arriba es la que contiene las etapas en que deseas competir (AFRICA/ASIA, cara 1; AMERICA/EUROPA, cara 2). Rebobina totalmente la cinta si quieres cargar el primer continente de la cara, o en caso contrario sitúalo en el punto adecuado para la carga del segundo.

d) Pulsa la tecla CTRL (CONTROL) y, sin soltarla, presiona la pequeña de ENTER (INTRO). Pon en marcha el cassette (PLAY).

5. Si utilizas la versión de **disco** con un **Amstrad CPC:**

a) Enciende tu monitor/TV y ordenador.

b) **Si tu ordenador incorpora un cassette,** debes apagar el ordenador y conectar una unidad de disco compatible al ordenador. Enciende la unidad de disco, el monitor/TV y el ordenador y a continuación teclea I DISC seguido de RETURN; esto hace que tu ordenador se prepare para cargar el disco en vez del cassette.

c) Inserta el diskette de **SUPER HANG-ON** en la unidad de disco, con la etiqueta hacia arriba.

d) Teclea RUN "DISC y pulsa RETURN (ENTER).

6. Si utilizas la versión de **cassette** con un **Spectrum:**

a) Conecta el cassette al Spectrum del modo habitual; si tu modelo lleva cassette incorporado, este paso no será preciso.

b) Si vas a utilizar un joystick, conecta ahora los interfaces necesarios (ver «Observaciones sobre el control» para mayor información sobre los joysticks compatibles).

c) Enciende tu monitor/TV, cassette y ordenador; si la pantalla presenta ahora un menú, debes seleccionar el modo 48K o 128K BASIC.

d) Inserta el cassette de **SUPER HANG-ON** en el datassette, asegurándote de que la cara que queda hacia arriba es la que contiene las etapas en que deseas competir (AFRICA/ASIA, cara 1; AMERICA/EUROPA, cara 2). Rebobina totalmente la cinta si quieres cargar el primer continente de la cara, o en caso contrario sitúalo en el punto adecuado para la carga del segundo.

e) Teclea LOAD"" seguido de ENTER y pon en marcha el cassette (PLAY).

OBSERVACIONES SOBRE EL CONTROL

Los usuarios de Commodore pueden jugar a **SUPER HANG-ON** con cualquier joystick compatible C-64 conectado al port 2.

Los usuarios de Amstrad CPC pueden emplear cualquier joystick compatible con su ordenador.

Por último, con la versión de Spectrum es posible utilizar los interfaces Kempston, Interface 2 o Cursor (y compatibles).

También se dispone de control equivalente desde el teclado en las versiones de Amstrad CPC y Spectrum.

PROBLEMAS DE CARGA

Estamos desarrollando constantemente sistemas tendentes a mejorar la calidad de nuestro producto, habiendo llegado a alcanzar altísimas cotas en la eficacia del control de calidad. Así, pues, si se produce cualquier problema durante el proceso de carga, lo más probable es que se deba a causas ajenas a nuestro producto. Te recomendamos que apagues el ordenador y repitas con atención las instruciones de carga, comprobando que se trata de las que se ajustan con tu versión del programa y modelo de ordenador. Si aún continuaran los problemas, consulta el libro de instrucciones de tu ordenador o a tu distribuidor habitual.

¡VALE! ¿CUANDO EMPEZAMOS?

Tu objetivo es correr por cuatro continentes, cada uno con dificultades diferentes. En cada continente se corren varias etapas, cada una de las cuales debe completarse antes de que el cronómetro marque cero. Todo ahorro en el tiempo conseguido en una etapa se suma a la siguiente, debiendo completar todas las etapas en el tiempo permitido para poder clasificarse. Cuanto más alto es el nivel, más traicionero es el circuito y más etapas has de completar. Para ayudarte, tu moto ha sido equipada con un turbo de la más alta tecnología, que puedes activar una vez que alcanzas la velocidad tope usual de 280 Km/h. ¡Entonces es cuando la cosa se pone candente!

CALIENTA MOTORES

Partirás de la línea de salida junto a los otros corredores y podrás controlar los movimientos a izquierda y derecha de tu moto, así como el acelerador y el freno. Debes intentar ir lo más rápido posible todo el tiempo, pero sin salirte del camino marcado, puesto que supondrá una pérdida de velocidad. Análogamente, evita los alcances con el resto de los participantes, lo cual también te retrasaría, así como con los objetos que bordean la carretera, ¡porque te puedes quedar sin mo-

to! Afortunadamente, tu equipo técnico lleva un par de motos de repuesto, y si queda tiempo en la etapa, podrás continuar la carrera gracias a ellas.

Cuando todo haya acabado, y si tu puntuación se encuadra entre las mejores del día, puedes poner tu nombre en la tabla de récords, utilizando los controles de izquierda y derecha para seleccionar las letras y el de fuego para introducirlas.

El resto depende de ti: aprende los controles que figuran a continuación y pilota lo mejor que sepas, si te atreves...

CONTROL DE LA MOTO

Spectrum

— ACELERAR
Teclado: Q a R - Joystick: adelante.
— FRENAR
Teclado: A a F - Joystick: atrás.
— IZQUIERDA
Teclado: I a O - Joystick: izquierda.
— DERECHA
Teclado: P - Joystick: derecha.
— TURBO
Teclado: última fila - Joystick: fuego.

Amstrad

— ACELERAR
Teclado: Q - Joystick: adelante.
— FRENAR
Teclado: A - Joystick: atrás.
— IZQUIERDA
Teclado: O - Joystick: izquierda.
— DERECHA
Teclado: P - Joystick: derecha.
— TURBO
Teclado: espacio - Joystick: fuego.

FUNCIONES DEL JUEGO

Spectrum

— PAUSA: H.
— CONTINUAR: Todas menos A.
— REINICIAR: H y luego A.

Amstrad

— PAUSA: ESC.
— CONTINUAR: ENTER.
— REINICIAR: ESC y luego CLR.

¡OK! ADELANTE

Al poco de comenzar la carga, la pantalla mostrará un mapa del mundo dividido, aproximadamente, en cuatro continentes: AFRICA (principiante, 6 etapas); ASIA (amateur, 10 etapas); AMERICA (profesional, 14 etapas) y EUROPA (maestro, 18 etapas). Si posees la versión de diskette, ahora debes indicar el continente en el cual quieres competir, que será cargado inmediatamente desde el disco.

OPCIONES DE JUEGO

Cuando el continente ha sido cargado en la memoria, la pantalla muestra un menú de las opciones disponibles. Pulsa la tecla correspondiente a la opción que deseas escoger.

Las opciones varian según el ordenador, pero a continuación se brinda una breve descripción de las mismas:

Comienzo del juego (Start Game)

Al elegir esta opción comenzará el juego. Con el joystick seleccionado, se consigue el mismo efecto pulsando el botón de disparo.

Teclado (Keyboard)

Esta opción sólo está disponible en las versiones de Spectrum y Amstrad CPC, seleccionando el control mediante el teclado en vez del joystick.

Kempston / Interface 2 / Cursores

Esta opción sólo se halla disponible en la versión de Spectrum. Cada una de las opciones selecciona un tipo de interface de joystick o bien las teclas del cursor, compatibles con los joysticks tipo cursor. Una vez seleccionado el joystick, éste permanecerá iluminado en el menú.

Color (Attribute inks)

Esta opción sólo está disponible en la versión de Spectrum. Es posible alterar el modo Color mediante la pulsación de A. Este juego ha sido diseñado de manera que se eviten los problemas de color inherentes a esta máquina, gracias al uso de colores cuidadosamente escogidos.

No obstante, si deseas disfrutar de un juego con algo más de colorido, puedes jugar en el modo Color conectado (ON). Por contra, si no te gustan los bloques de color que este sistema produce de vez en cuando, selecciona el modo de Color desconectado (OFF).

Sensibilidad (Sensitivity)

Esta opción sólo se encuentra disponible en las versiones de Spectrum y Amstrad CPC. Pulsa S para variar la sensibilidad del control de la moto. Puedes seleccionar una respuesta lenta ajustándola a LOW, media (MED) o rápida (HIGH).

Envíenos esta hoja debidamente rellena y le informaremos de las novedades en software de **Activision.**
Diríjala en sobre franqueado y cerrado a:
PROEIN, S. A.
Velázquez, 10 - 5.º dcha.
28001 Madrid

NOMBRE _____
DIRECCION _____
CIUDAD Y CODIGO POSTAL _____

Electric Dreams™
SOFTWARE

SEGA®

SUPER HANG-ON

Instrucciones para cassette y disco Commodore, Spectrum y Amstrad

PROEIN SOFT LINE
Velázquez, 10 - 5.º dcha.
28001 Madrid