

TARJETA PARA SOLICITAR LA LICENCIA LOTUS

El formato de mi ordenador es:

Los dos números que se dan cuando se completa Lotus Esprit Turbo Challenge son:

Primer número:

Segundo número:

POR FAVOR USA LETRAS MAYUSCULAS PARA LA SIGUIENTE SECCION:

Nombre:

Dirección:

Código Postal:

© GREMLIN GRAPHICS 1990.

LOTUS ESPRIT

GREMLIN GRAPHICS PRESENTA
LOTUS ESPRIT
TURBO CHALLENGE

Por Magnetic Fields

Este manual y la información contenida en los disquetes están protegidos por copyright de Gremlin Graphics Ltd. El propietario de este producto está autorizado a usar el producto para su propio uso personal solamente. Nadie puede transferir, dar o vender cualquier parte del manual o del disco de información sin el previo permiso de Gremlin Graphics Software Limited. Cualquier persona o personas que reproduzcan cualquier parte del programa por cualquier medio serán culpables de violación del copyright y estarán sujetos a la responsabilidad civil de acuerdo con el propietario del copyright.

Lotus Esprit Turbo Challenge es un juego de carreras de uno o dos jugadores que según creemos es el más rápido, preciso y que más adicción causa, del estilo de juegos de carreras, de todos los tiempos. El último objetivo del juego es clasificarse para la Licencia Lotus, que sólo puede ser concedida a la serie de individuos que completen las treinta y dos listas y acaben los primeros de la lista de corredores al final de esa prueba.



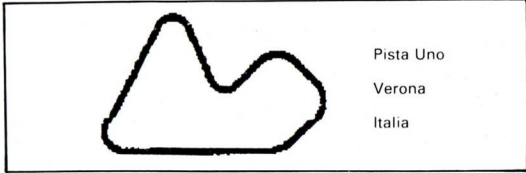
INSTRUCCIONES DE CARGA

Spectrum 48

Teclea LOAD"" y pulsa ENTER. Pulsa PLAY en el cassette. El juego ahora se cargará automáticamente.

Spectrum 128/+2/+3

Usa la opción LOADER de forma normal.



Commodore 64/128 cassette

Mete la cinta en el cassette. Pulsa SHIFT y RUN/STOP simultáneamente. Pulsa PLAY en el cassette. El programa ahora se cargará y funcionará automáticamente.

Commodore 64/128 disco

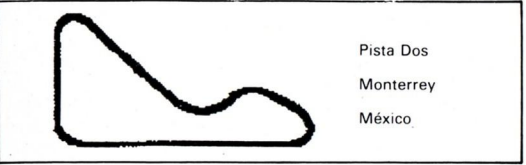
Mete el disco en la unidad. Teclea LOAD""8,1 y pulsa RETURN. El programa se cargará y funcionará automáticamente.

Amstrad cassette

Mete la cinta en el cassette. Pulsa CONTROL (CTRL) y la pequeña tecla ENTER simultáneamente. Pulsa PLAY en el cassette y luego pulsa cualquier tecla. El programa se cargará y funcionará automáticamente.

Amstrad disco

Mete el disco en la unidad con la parte etiquetada hacia arriba. Teclea CPM y pulsa ENTER. El programa se cargará y funcionará automáticamente.



Amiga

1. Conecta tu joystick en la puerta 2.
2. Enciende tu TV/monitor y luego tu ordenador.
3. Mete el disco del juego en la unidad de disco incorporada.
4. El juego ahora se cargará automáticamente.

Atari ST

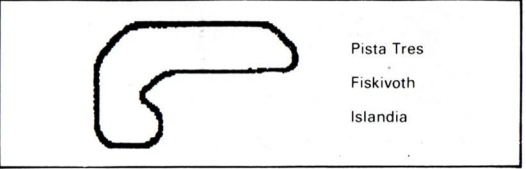
1. Conecta tu joystick en la puerta número 1.
2. Mete el disco del juego en la unidad de disco.
3. Enciende tu TV/monitor y luego tu ordenador.
4. El juego se cargará ahora automáticamente.

LAS OPCIONES

Las principales opciones están presentes en la pantalla de opciones. Para selección simplemente mueve el joystick hacia arriba y hacia abajo para iluminar la opción que quieres alterar y luego mueve el joystick a la derecha o a la izquierda.

Las opciones disponibles son las siguientes:

Dificultad: Las opciones aquí son Fácil, Media, Difícil y Práctica.



En el nivel fácil hay siete carreras por completar, en el nivel medio hay diez y quince en el nivel difícil. La opción de práctica te permite practicar tu conducción en una pista de práctica especial.

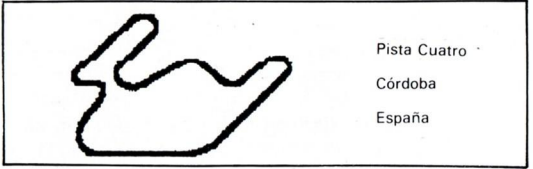
Número de jugadores: Uno o dos.

Nombre de los jugadores: Teclea tu nombre en esta opción después de borrar el nombre que está presente en el menú.

Marchas manuales/computerizadas: Escoge las marchas manuales o computerizadas. Las marchas manuales normales son mucho más difíciles de

controlar al principio, pero la aceleración y la velocidad máxima de las marchas computerizadas es menor que cuando se están usando las marchas manuales.

Controles normales/alternativos: Hay dos métodos de control de joystick en Lotus y esto te permite escoger entre los dos. Creemos que el método alternativo te proporcionará más diversión una vez que lo hayas aprendido, pero el normal es el más usual en los juegos de carreras.



Controles normales del joystick

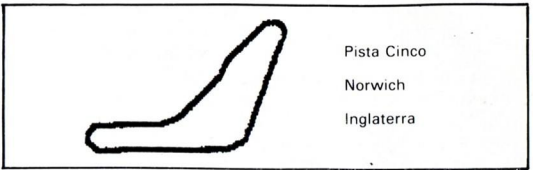
- Acelerar.
- Frenar.
- Cambiar a una marcha superior.
- Cambiar a una marcha inferior.
- Controles alternativos del joystick.

Controles alternativos del joystick

- Acelerar.
- Frenar.
- Girar a la izquierda.
- Girar a la derecha.
- Cambiar a una marcha superior.
- Cambiar a una marcha inferior.

Controles del ratón

(Marchas computerizadas sólo.)
Botón izquierdo del ratón: Acelerar.
Botón derecho del ratón: Frenar.



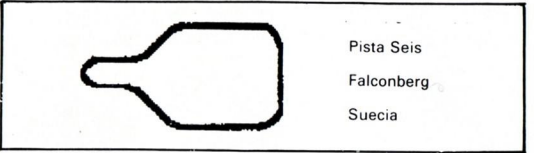
Una vez que hayas completado tus selecciones pulsa el botón de juego para dejar esta pantalla.

Después de la pantalla se te dará la oportunidad de escoger la sintonía que acompañará tus esfuerzos en la carrera. Hay cuatro en total que se escogen moviendo el joystick a la izquierda y a la derecha y pulsando fuego cuando el tema que quieres oír esté resaltado.

Corriendo

En cada nivel el jugador necesitará acabar entre los diez primeros jugadores para clasificarse para la siguiente carrera. En el juego de dos jugadores, si cada jugador finaliza entre los diez primeros, entonces ambos corredores pasan a la siguiente carrera. Los jugadores cerca de la posición de comienzo se determinarán por su posición al finalizar en la carrera anterior, que será invertida. De forma que si, por

ejemplo, el corredor finaliza el primero, empezará en la siguiente carrera en el lugar número 20 y si termina el segundo empezará en la siguiente carrera en el 19 y así en adelante. En algunas de las últimas pistas, el corredor tendrá que pasar a través de ciertos peligros, dentro y fuera de la pista y algunas de las pistas le lanzará algunas inesperadas sorpresas.



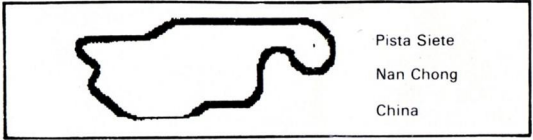
Paradas

Algunas pistas son demasiado largas para completar sin parar para repostar de manera que se necesitará realizar paradas. Los sitios para parar se encuentran justo después de la línea de salida/llegada, y están indicadas por un signo amarillo. Para llevar a cabo una parada por combustible, métete en la línea de la parada y frena. Entonces irás a otra pantalla donde verás cómo se llena tu tanque de combustible, indicándose la cantidad en una medida en la parte derecha de la pantalla. Puedes dejar esta pantalla tan pronto como pienses que tiene suficiente combustible para pulsar el botón de fuego.

Clasificándote para la Licencia Lotus

Una vez que hayas completado Lotus Esprit Turbo Challenge se te presentará un mensaje especial.

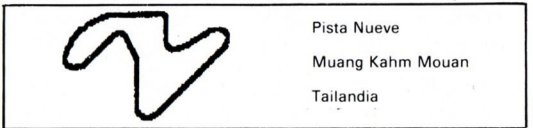
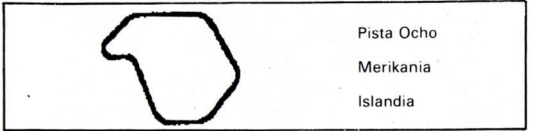
Debes de escribir este mensaje en la tarjeta que se adjunta (no se aceptan fotocopias) y rellenar todos los detalles que se piden en la tarjeta.



Una vez que lo hayas completado envíalo a Gremlin Graphics y te enviaremos tu licencia.

Solicitando tu Licencia Lotus

Una vez que hayas completado Lotus Esprit Turbo Challenge puedes solicitar tu Licencia Lotus. Para solicitar tu Licencia Lotus simplemente rellena la tarjeta y envíala a: Lotus License, Gremlin Graphics, Alpha House, 10 Carver Strert, Sheffield, South Yorkshire S1 4 FS. ENGLAND.



LOTUS

NOTA IMPORTANTE PARA LOS USUARIOS DE CASSETTE

Si en algún momento del juego aparece en pantalla el mensaje "Tape loader", "Looking for Race", rebobinar la cinta al principio de la cara B y pulsar PLAY en el cassette.