

GUARDA ESTE CUPON Y MANTENTE ATENTO A LAS NOTICIAS QUE IRAN APARECIENDO EN MICROMANIA A PARTIR DE NOVIEMBRE DE 1990.



**TRUCOS
DE FUSIL**

**TRUCOS
DE FUSIL**



INDICE

	<u>Págs.</u>
POWERDRIFT	1
HARD DRIVIN'	3
CHASE HQ	7
TURBO OUT RUN	13

POWERDRIFT SPECTRUM, AMSTRAD, MSX, COMMODORE

INSTRUCCIONES DE CARGA

Spectrum cassette

Mete la cinta en el cassette y teclea LOAD"" y entonces pulsa ENTER. Pulsa PLAY en el cassette.

Después de esto sigue las instrucciones de la pantalla.

CONTROLES

Joystick

←: Izquierda.

→: Derecha.

↑: Acelerar.

↓: Frenar.

Fuego: Acelerar.

P: Pausa.

G + H: Abandonar la pista.

Teclado

Todas las teclas son totalmente redefinibles, incluyendo pausa y abandonar.

Amstrad disco

Mete el disco en la unidad. Teclea RUN"DISC y pulsa ENTER. El juego se cargará ahora. Sigue las instrucciones de la pantalla.

Amstrad cassette

Pulsa CTRL y la pequeña tecla ENTER. Pulsa PLAY en el cassette.

CONTROLES

Como en el Spectrum.

C64 cassette

Mete la cinta en el cassette. Mantén apretada la tecla SHIFT y pulsa RUN/STOP.

C64 disco

Mete el disco en la unidad. Teclea LOAD"8",8,1 y después pulsa RETURN.

CONTROLES

Sólo joystick.

←: Izquierda. ↑: Acelerar.

→: Derecha. ↓: Frenar.

Barra espaciadora: Intercambiar pausa.

Botón de fuego: Cambio de marchas.

Nota: Este juego no es multicarga, de manera que cuando el juego esté cargado, no hará falta otro acceso al disco/cinta.

ADVERTENCIAS GENERALES

Para escoger qué recorrido deseas hacer usa controles izquierda, derecha y cambio de marcha de la opción de control que hayas seleccionado. Se puede escoger entre los 12 conductores diferentes pulsando en el cambio de marchas cuando el indicador pase por el conductor que quieres. Esto seleccionará el conductor y el recorrido simultáneamente.

MSX

Cargar con RUN"CAS: (+ENTER).

Pulsar PLAY en el cassette.

Cuanto el ordenador lo solicite (al empezar cada partida), poner la cara B de la cinta y pulsar PLAY.

HARD DRIVIN' SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE

EL JUEGO

Un juego difícil, duro. Hard Drivin', el último simulador de carreras de coches, llega a tu ordenador después de gran éxito conseguido en los salones de juego. Siéntate el volante de los coches deportivos más famosos del mundo y compite en esta increíble carrera. Salta sobre puentes, conduce en la pista de velocidad y ten cuidado no te vayas a marear en las curvas verticales (todo esto en las pantallas superrealistas de 3 dimensiones). Sólo los mejores pilotos podrán participar en el Phantom Photon y llegar a ser "Hard Drivers".

EMPEZANDO

Hard Drivin' incluye dos pistas: la Pista de la Acrobacia (Strunt Track) y la Pista de Velocidad (Speed Track). La Pista de Acrobacia se caracteriza por los saltos sobre puentes, las curvas continuas y los terraplenes. Presta mucha atención a la señales de velocidad. Si conduces a más de 60 millas por hora sobre el puente, saltarás los suficientemente lejos. La señal de "Mínimo de 60" en las curvas verticales significa que tendrás que conducir a 60 millas por hora o más para poder seguir en la espiral mientras giras a través de ella. Con la práctica podrás saltar el puente, el terraplén y la espiral a más velocidad de la recomendada. Llega a los puestos de control y ganarás puntos de tiempo. Si consigues terminar una vuelta en el tiempo límites, podrás participar en Phantom Photon: una pista realmente impresionante en la que si te estrellas, será automáticamente descalificado.

SUGERENCIAS

Controla los patinazos para ganar importantes segundos y colócate bien en las curvas. Los mejores conductores pueden entrar en el terraplén a 110 millas por hora y girar rápidamente a izquierda en la salida (ten cuidado no te vayas a salir de la pista).

CONTROLES

Amiga, Atari ST, IBM PC

Utiliza el ratón o joystick para conducir; joystick o teclado para cambiar de marcha.

Commodore 64, Amstrad CPC, Spectrum

Utiliza el joystick o teclado.

Versiones de 16 bits

CONDUCIR

El panel tiene un pequeño indicador en el centro que muestra tu posición.

Ratón:

Conducir a izquierda/derecha.

Botón izquierdo disparo: Acelerar.

Botón derecho disparo: Desacelerar.

Ambos botones: Frenar.

Joystick:

Empuja a izquierda derecha para conducir.

Hacia delante: Acelerar.

Hacia atrás: Desacelerar.

Disparo: Frenar.

MARCHAS

En la zona derecha del panel se encuentra un indicador que muestra la marcha en la que te encuentras. También puedes seleccionar transmisión automática.

Joystick:

Diagonal arriba + izquierda: 1.ª marcha.

Diagonal arriba + derecha: 2.ª marcha.

Diagonal atrás + izquierda: 3.ª marcha.

Diagonal atrás + derecha: 4.ª marcha.

Disparo: Embrague.

Teclado:

Tecla 1: 1.ª marcha.

Tecla 2: 2.ª marcha.

Tecla 3: 3.ª marcha.

Tecla 4: 4.ª marcha.

Space: Embrague (manténla presionada).

Versiones de 8 bits

Joystick:

Hacia delante: Acelerar.

Hacia atrás: Frenar.

Izquierda: Girar a izquierda.

Derecha: Girar a derecha.

Disparo y delante: Cambiar a una marcha más alta.

Disparo y abajo: Cambiar a una marcha más baja.

Teclas:

Q: Acelerar.

A: Frenar.

O: Izquierda.

P: Derecha.

W: Cambiar a una marcha más alta.

S: Cambiar a una marcha más baja.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Disco

Amiga y Atari ST: Inserta el disco y enciende el ordenador.

IBM PC: Carga del MS-DOS, ante la señal A> inserta el disco de juego y tecla HARD

Disco Commodore 64: Teclea LOAD""",8,1

Disco Amstrad CPC: Teclea RUN"DISC"

Disco Spectrum +3: Utiliza la opción LOADER.

Cassette

Cassette Commodore 64: Mantén prionada la tecla SHIFT y pulsa RUN/STOP.

Cassette Amstrad: Mantén presionada la tecla CTRL y pulsa INTRO. Si tienes una unidad de disco incorporada, tecla | TAPE (| se obtiene pulsando simultáneamente SHIFT y @).

Spectrum 48K: Teclea LOAD"" y pulsa ENTER.

Spectrum 128K: Utiliza la opción LOADER.

NOTA IMPORTANTE: SI TU ORDENADOR ES UN SPECTRUM +2 A (COLOR NEGRO), DEBES CARGAR EL JUEGO EN MODO 128K (CARA B) SOLAMENTE.

CHASE HQ SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, MSX

ESCENARIO

¡Empieza la acción! Te lanzas por las calles con tu Porsche 928 Turbo. El chirrido de los neumáticos en la distancia significa que se están cometiendo nuevos crímenes.

"Aquí Nancy, desde Chase HQ: tenemos que cazar a unos cuantos más, Algornon. Parece que no vas a dormir mucho esta noche."

"Oído, Nancy, ¡vamos para allí!"

En la pantalla de tu ordenador aparece información sobre los coches enemigos que debes capturar mientras sales disparado cruzando las calles en busca de tu presa.

Eres el jefe del SCI (Investigación Criminal Especial), y los criminales que persigues no se detendrán ante cualquiera. Después de muchos años de experiencia sabes que la única manera de arrestar a esos "matones" es chocando contra ellos y mandándolos fuera de la carretera.

Tus cargadores Turbo te ayudarán en la misión, pero parece que esos chicos conducen uno de los mejores y más veloces coches de carreras: ¡atraparlos no será tan fácil!

INSTRUCCIONES DE CARGA

Spectrum cassette

Teclea LOAD"" y pulsa ENTER.

Usuarios del 128K: El juego se carga de una sola vez.

Usuarios del 48K: Este es un juego multicarga, sigue las instrucciones de pantalla.

Disco Spectrum +3

Instala el sistema y enciende el ordenador como se describe en tu manual de instrucciones. Inserta el disco, pulsa ENTER y selecciona la opción 'LOADER'. El programa se cargará automáticamente.

Amstrad CPC 464

Inserta la cinta en la unidad de cassette, comprueba que está totalmente rebobinada, teclea RUN'' y pulsa ENTER/RETURN. Sigue las instrucciones de pantalla. Si hay unidad de disco incorporada, entonces teclea | TAPE y después pulsa ENTER/RETURN. Después teclea RUN'' y vuelve a pulsar ENTER/RETURN. (El símbolo | se obtiene manteniendo presionada la tecla SHIFT y pulsando @.)

Amstrad 664 y 6128

Conecta una grabadora de cassette apropiada como se define en el manual de instrucciones del usuario. Inserta la cinta rebobinada en la grabadora de cassette, teclea | TAPE y pulsa ENTER/RETURN. Sigue las instrucciones de pantalla.

NOTA: Amstrad 64K: Este es un juego multicarga. Sigue las instrucciones de pantalla.

Amstrad 128K: Este juego se carga de una sola vez.

Amstrad disco

Inserta el disco programa en la unidad con la cara A hacia arriba. Teclea DISC y pulsa ENTER/RETURN para comprobar que la máquina puede acceder a la unidad de disco. Ahora teclea RUN''DISC y pulsa ENTER/RETURN. El juego se cargará automáticamente.

Comodore

Pulsa SHIFT y RUN/STOP simultáneamente y luego PLAY en el cassette.

MSX

RUN''CAS:

CONTROLES SPECTRUM Y AMSTRAD

En este juego sólo puede participar un jugador. Controlas el juego vía joystick conectado a la puerta 1 o a través del teclado (redefinible).

Puedes utilizar los siguientes joysticks Spectrum: Kempston, Sinclair y cursor.

Controles del joystick

Arriba: Acelerar.

Abajo: Frenar.

Disparo: Cambio de marcha.

Space Bar: Turbo.

Teclas predefinidas

A: Acelerar.

Z: Frenar.

K: Izquierda.

L: Derecha.

N: Cambio de marcha.

Space Bar: Turbo.

P: Pausa.

Q: Terminar partida (Spectrum).

ESC: Terminar partida (Amstrad).

Aviso importante a los usuarios de SPECTRUM: ESTE JUEGO ES INCOMPATIBLE CON EL KEMPSTON INTERFACE.

Ten en cuenta que las opciones de control del Spectrum 48K sólo pueden ser cambiadas una vez después de cargar el juego.

CONTROLES COMMODORE

En este juego sólo puede participar un jugador. Controlas el juego vía joystick conectado a la puerta 1 o a través del teclado (redefinible).

Controles del joystick

Arriba: Acelerar.
Abajo: Frenar.
Disparo: Cambio de marcha.
Space Bar: Turbo.

Teclas predefinidas

A: Acelerar.
Z: Frenar.
K: Izquierda.
L: Derecha.
N: Cambio de marcha.
Space Bar: Turbo.
P: Pausa.
Q: Terminar partida.

ESTATUS Y PUNTUACION

Tienes 60 segundos para alcanzar al coche enemigo y otros 60 segundos para tirarlo fuera de la carretera.

Ganas puntos a medida que avanzas a lo largo de la carretera.

Ganas puntos cada vez que adelantas otro coche: primer adelantamiento, 200 puntos; segundo adelantamiento,

400 puntos, y así hasta 8.000. Si chocas contra un coche que no es el coche enemigo, la puntuación volverá a empezar desde 200 puntos.

Cuando alcances el vehículo enemigo, ganarás 10.000 puntos por cada golpe que le des en el primer nivel, 20.000 puntos por cada golpe que le des en el segundo nivel, etc. También puedes ganar un premio especial que se encuentra "escondido".

Además ganas puntos si consigues terminar el nivel antes de que se agote el tiempo límite. Cada vez que completes un nivel recibirás 10.000 puntos que se unirán a tu puntuación total.

Ganas puntos extra por completar el juego.

Cuando alcances el coche de los criminales, en pantalla aparecerá un indicador de golpes. Este indicador muestra cuántas veces debes golpear al coche enemigo para tirarlo de la carretera; cuando el indicador esté lleno, tu coche adelantará automáticamente a los criminales y éstos se detendrán.

EL JUEGO

Recibes instrucciones de Nancy, quien, desde el Cuartel General, te enviará una descripción de los coches enemigos que debes capturar. Tienes un cierto tiempo para alcanzar al coche de los criminales. A partir de ese momento tendrás un tiempo extra para tirarlos de la carretera. Para conseguirlo deberás chocar contra ellos varias veces (mira el panel de estatus). Si chocas contra otros vehículos, disminuirá tu velocidad y te será más difícil alcanzarlos. Por suerte, tienes varios cargadores Turbo que te darán aceleración extra durante cortos períodos de tiempo. Utilízalos con prudencia. Cuando hayas golpeado suficientes veces al coche enemigo, el coche de los criminales se saldrá de la carretera y podrás arrestarlos.

El juego incluye cinco misiones cuyo nivel de dificultad aumenta a medida que avanza la partida. Además, cruzarás distintos terrenos y ciudades. Ocasionalmente aparecerá una bifurcación en la carretera (la flecha te indica el camino más corto). La presencia de inocentes y temerosos conductores es un peligro constante con el que debes contar, esquivarlos o pagarás una falta de tiempo.

El tiempo pasa, se siguen cometiendo crímenes, tu Porsche está lleno de gasolina y los criminales se escapan. ¡Adelante, acaba con ellos!

SUGERENCIAS

Utiliza el Turbo para chocar contra el vehículo enemigo.

Reduce la velocidad cuando se divida la carretera y selecciona el camino correcto.

Tómate tu tiempo cuando 'golpees' al coche enemigo y aumenta tu puntuación.

Busca y encuentra los bonos escondidos.

Ganarás menos puntos si utilizas la opción Continuar Jugando.

TURBO OUT RUN

SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE

IMPORTANTE: La carga de este juego es de 30 minutos.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Disco CBM 64/128

Teclea LOAD""",8,1 y pulsa RETURN. Sigue las instrucciones de pantalla.

Cassette CBM 64/128

Pulsa simultáneamente las teclas SHIFT y RUN/STOP y después pulsa RETURN. Pulsa PLAY en el cassette. El juego se cargará y funcionará automáticamente. Sigue las instrucciones de pantalla.

Cassette Spectrum

Teclea LOAD"" y pulsa ENTER. Pulsa PLAY en el cassette. Sigue las instrucciones de pantalla.

Cassette Amstrad

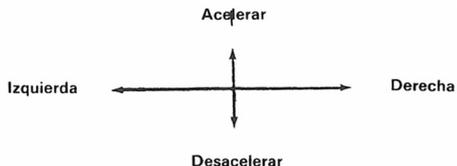
Pulsa CTRL y teclea pequeña ENTER. Pulsa PLAY en el cassette. Sigue las instrucciones de pantalla.

Disco Amstrad

Teclea RUN""DISK y pulsa ENTER. El juego se cargará y funcionará automáticamente. Sigue las instrucciones de pantalla.

CONTROLES DEL JOYSTICK

Todos los ordenadores



MANUAL: Botón de disparo = Cambiar de marcha.
Space BAR = Turbo.
AUTO: Botón disparo/Space Bar = Turbo.

CONTROLES DEL TECLADO

Spectrum y Amstrad

Q o U: Acelerar.
A, H o J: Desacelerar.
I o X: Izquierda.
O o C: Derecha.
Z o P: Cambio de marcha.
B, N, M, U o Spece Bar: Turbo.
ENTER o RETURN: Pausa.

C64

RUN/STOP: Pausa.
Q mientras estás en pausa: Terminar partida.

HOJA DE RUTA

New York

Una etapa bastante fácil en la que puedes practicar y

prepararte para superar los múltiples peligros con que te encontrarás en las próximas etapas. Además podrás practicar con el Turbo.

Washington D.C.

Viaja a través de una fuerte tormenta evitando los coches de la policía y los distintos tipos de vehículos que aparecen en tu camino. Ten cuidado con los árboles.

Pittsburg

Tormentas de nieve obstaculizan tu camino y la visibilidad es casi nula. Ten mucho cuidado con las curvas, esquinas, obstáculos, etc. La potencia del turbo te mantiene lejos de los coches de la policía, pero utiliza las marchas y frenos hasta que conozcas bien la ruta. Usa las marchas más cortas para tomar curvas cerradas.

Indianápolis

Una buena etapa para demostrar tu habilidad con el Turbo.

Puesto de etapa 1

Aprovecha esta posibilidad para arreglar y mejorar tu coche. Te recomendamos los neumáticos de gran adherencia.

Chicago

La primera vez que conduces por la noche. Ten cuidado con los baches de la carretera y con las curvas cerradas.

St. Louis

El coche de la policía vuelve a perseguirte. Varios barriles bloquean la carretera en algunos puntos y aunque

tu puntuación se multiplicará, estos obstáculos dificultan tus posibilidades de completar la etapa.

Memphis

Una ruta difícil que se desarrolla especialmente a través de valles rocosos.

Atlanta

La arena dificulta el camino. Mantente en el centro de la carretera siempre que puedas.

Puesto de etapa 2

Quedan dos opciones. Selecciona apropiadamente.

Miami

Te recomendamos el Turbo para esta etapa de gran velocidad.

New Orleans

Ten cuidado con las curvas en S. Utiliza las marchas y frenos con habilidad.

San Antonio

La pista se divide en dos. Selecciona cuidadosamente.

Dallas

Un terreno desértico, duro y difícil de superar. Ten cuidado con las curvas no señalizadas.

Puesto de etapa 3

Sólo te queda una opción ¿Seleccionaste la opción correcta en la etapa anterior?

Oklahoma City

Te encontrarás con puentes y campos. Pon a prueba tus reflejos en las curvas cerradas.

Denver

La etapa más difícil de toda la ruta. La falta de señalización y las ventiscas retrasan tu marcha.

Grand Canyon

Una etapa bastante fácil. Vuelves a casa y tan sólo encontrarás algunas carreteras más complicadas.

Los Angeles

Esta última etapa te facilita la llegada a la meta. ¿Estás preparado para volver a jugar TURBO OUT RUN?

HOJA DE INSTRUCCIONES DE TURBO OUT RUN PERFIL DEL FERRARI

- | | |
|------|--|
| 1898 | Enzo Ferrari nace el 18 de febrero en Módena, Italia. |
| 1910 | Enzo decide ser un piloto de carreras en lugar de un cantante de ópera. |
| 1920 | Enzo llega el segundo en la carrera Florio Targa de Sicilia.
Corre con el equipo de Alfa Romeo. |
| 1929 | Se forma el equipo de Enzo Ferrari, conduciendo Alfa Romero. |
| 1947 | Enzo empieza a construir los primeros coches de carrera Ferrari. |
| 1949 | El equipo Ferrari gana la carrera Mile Miglia (Carrera alrededor de Italia). |
| 1952 | El equipo Ferrari gana el Campeonato Mundial. |

- 1953 Empieza la producción de coches de carrera Ferrari.
- 1956
- 1958 Ferrari gana el Campeonato Mundial.
- 1961
- 1963 La producción de coches alcanza los 500 por año.
- 1964 Ferrari gana el Campeonato Mundial.
- 1969 Fiat compra el 50% de Ferrari.
- 1975 Nikki Lauda gana el Campeonato Mundial de Ferrari.
- 1977
- 1979 La producción de coches alcanza los 2.000 coches al año.
- 1985 La producción de coches alcanza los 3.000 coches al año.
- 1987 Se fabrica el Ferrari F40 para conmemorar el 40 aniversario de la compañía de coches Ferrari.

ESPECIFICACIONES DEL COCHE

Comparaciones	Porsche 959	Ferrari F40
Valor	150.00	600.00
Motor	Fiat 6	Turbo Twin V8,3 l.
Potencia	450 BHP	478 BHP
Torque LB/ft/r.p.m.	369/5.500	425/4.000
Rendimiento		
0-60 m.p.h.	4,2 segundos	3,9 segundos
0-100 m.p.h.	9,7 segundos	7,8 segundos
Velocidad máxima	196 m.p.h.	201 m.p.h.
Radio de compresión	8,3:1	7,8:1
Capacidad c.c.	2.850	2.936

© 1989 Sega Enterprises Ltd.