

CONTROLES

TECLADO

ACCION

JOYSTICK

SPACE	Parar demostración	Fuego
N	Acelerar	Adelante
B	Frenar	Fuego
M	Marcha atrás	Atrás
Z	Giro a la izquierda	Izquierda
X	Giro a la derecha	Derecha

Para la tabla de mantenimiento

N

Cursor hacia abajo

Atrás

B

Cursor hacia arriba

Adelante

NOTA.— El coche tiene que estar estacionado para efectuar el cambio de marcha adelante a marcha atrás y al revés.

Instrucciones de carga:

Lea instrucciones en la etiqueta del cassette.

Si te ha gustado este programa, no dudes en buscar otros tan interesantes dentro del catálogo de Mind Games España, S. A. Como sabes, nuestros programas son «Juegos para la Mente». ¿Para qué perder el tiempo, habiendo «MIND GAMES ESPAÑA»? ¡Contacta con «Mr. Mind» (93) 218 34 00— el poder la mente!

STREET MACHINE

Copyright SOFTWARE INVASION 1986

STREET MACHINE te pone al control de un coche turbo último modelo y alta velocidad.

LA CARRERA se divide en 3 etapas.

ETAPA 1 -De día con buen tiempo sobre calle y carreteras secas.

ETAPA 2 -De noche con lluvia, truenos y relámpagos sobre calles y carreteras mojadas.

ETAPA 3 -de día con nieve sobre calles y carreteras heladas.

EL MANEJO DEL COCHE: Variará según las condiciones meteorológicas. Si coges una curva demasiado rápido, puede que provoques un patinazo. Los conductores avanzados pueden sacar provecho de estos patinazos e incluso pasarlo muy bien, dejándose «llevar».

EL MANEJO DEL COCHE: Sencillamente harán que el coche estalle, terminando así la carrera, pero los choques a menos velocidad producirán un desgaste general. Cuando los daños alcanzan un nivel avanzado el coche petardeará y arrojará humo blanco. A la larga habrán tantos daños que el coche se averiará y tendrás la oportunidad de repararlo, aunque así perderás un tiempo valioso. Un conocimiento de los coches, aunque no sea imprescindible, te ayudará, dado que sólo ciertas piezas esenciales provocarán una avería. (Puedes conducir incluso con el parabrisas o el silenciador rotos.)

LA TABLA DE MANTENIMIENTO, aparecerá al producirse una avería y al terminar una vuelta. Sencillamente mueve el «cursor» sobre cada una de la piezas dañadas de turno, pausando el tiempo que tú opinas suficiente para efectuar la reparación necesaria. Cualquier pieza CLAVE que el «Time Out» (descanso) sigue con más de un 79% de daños terminará la carrera

CADA ETAPA tiene su tiempo límite y se presentarán los segundos tomados para terminar cada vuelta en el «Leader board» (panel de campeones). Se dan puntos por cada vuelta y el mejor tiempo global se presentará en la parte superior del panel.

Todos los derechos del productor y del propietario de la obra en producción son reservados. Prohibida toda reproducción, alquiler, préstamo o emisión pública de este cassette. El editor no asume ninguna responsabilidad ni por errores ni por daños ocasionados mediante el uso de este programa.