

Racing **DESTRUCTION** *Set*™

CONTENIDO

COMIENZA LA CARRERA	Pág. 2
CONDUCCION	Pág. 2
ESCOGIENDO NIVELES Y OPCIONES.....	Pág. 2
ESCOGIENDO Y MODIFICANDO VEHICULOS	Pág. 3
ESCOGIENDO UNA PISTA DIFERENTE ...	Pág. 4
CONSTRUYENDO Y RECONSTRUYENDO PISTAS	Pág. 4
INVENTARIO DE PISTAS PRECONSTRUIDAS	Pág. 5

Manual



COMIENZA LA CARRERA

Carga el programa de acuerdo con las instrucciones del cassette. Cuando suene el tema musical de cabecera, pulsa el joystick y aparecerá el menú.

La primera línea te sirve para elegir entre uno o dos jugadores para jugar. Moviendo el joystick a derecha e izquierda el cursor parpadeante se posará sobre la opción deseada. Una vez sobre la opción, se pulsa el botón del joystick para confirmarla.

Al seleccionar "Preparar Opciones y Carrera" del Menú principal, un nuevo Menú aparecerá. El cursor deberá estar en "Comienza la Carrera". Pulsando el botón el programa cargará y preparará una carrera entre dos poderosos Can-An especialmente equipados.

Si se corre contra el ordenador (opción de un jugador) se leerá un mensaje diciendo que el computador estará chequeando los saltos. Esta acción se detendrá pulsando la tecla inicial en el mensaje. Si se hace esto, el ordenador no calculará la velocidad buena en los saltos o la dirección correcta de las curvas (si las hay) hasta haber corrido algunas vueltas por la pista.

Una vez comenzada la carrera, esta continuará hasta que los dos coches crucen la línea de meta o hasta que pulses la tecla indicada como "Recomenzar carrera" en la carta de referencias, entonces tendrás la oportunidad de decir cuándo quieres intentar de nuevo la carrera o regresar al menú.

CONDUCCION

El coche rojo usa la ventana superior y siempre está bajo el control del joystick. El coche amarillo utiliza la ventana inferior y está bajo el control del ordenador en el juego de un jugador, y bajo el control del joystick en la opción de dos jugadores.

Moviendo el stick hacia arriba (de frente) se acelera. Moviendo hacia abajo (hacia uno mismo) se frena. Moviéndolo hacia la derecha el coche girará hacia la derecha DEL CONDUCTOR DEL COCHE y moviéndolo a la izquierda, el coche girará igualmente a la izquierda DEL CONDUCTOR DEL COCHE.

Procura mantener el coche en la carretera. Esto no será un problema hasta que intestes ir demasiado rápido en una curva o en algunos saltos... o mientras no interfiera otro coche.

Practica el control del coche al principio, sin preocuparte de los accidentes. Es el nivel **NORMAL** de dificultad y con la opción "CARRERA/DESTRUCCION" en "CARRERA", los accidentes y choques no tienen efecto en el coche. Aprovechate para aprender y dominar la conducción y memorizar la pista.

ESCOGIENDO NIVELES Y OPCIONES

Seleccionando "Opciones y Nivel" del Menú se crea un nuevo Menú. Esta opción permite establecer la dificultad y complejidad del juego entre 4 diferentes estructuras gráficas.

Con el joystick se mueve el cursor arriba y abajo de opción en opción en la columna izquierda y dentro de cada grupo de opciones atrás y adelante. Una vez escogido lo deseado, se mueve el cursor a SALIDA y se pulsa el botón.

Significado de los Niveles de Dificultad

NORMAL - Los vehículos son invulnerables en las carreras y muy duraderos en las competiciones de "DESTRUCCION". Este es el nivel en que el programa comienza cuando se pone en funcionamiento.

AVANZADO - Los vehículos duran mucho menos... salirse de los márgenes o chocar reduce poder y velocidad. Los vehículos pueden ser dañados hasta que ya no puedan correr. Si un coche cesa de correr el otro es declarado vencedor tan pronto como cruce la línea de meta, independientemente de su tiempo. Si ningún coche lo consigue hay que pulsar la tecla indicada para "recomenzar la Carrera".

SEVERO - Las pistas no tienen vallas de seguridad. Tomar una curva o hacer un mal salto demasiado rápido pueden llevarte fuera del la carretera permanentemente. En este nivel se puede, literalmente, "echar" al oponente de la carrera. Y las minas de tierra son siempre fatales.

Usando el "Vehículo del Computador" para Obstaculizar al Jugador-Ordenador

En el nivel **profesional** el ordenador conduce en las rectas a la mayor velocidad.

En el nivel **experto**, su velocidad límite estará 10 mph. por debajo del máximo y en el nivel **novato** el máximo bajará atrás 10 mph. Cuando se pone en marcha el programa la opción siempre está en Novato.



Usando las "Reglas" para Elegir Destrucción

Carrera - El objetivo es completar el número requerido de vueltas (indicado por el número en el sector de salida) antes que el oponente. Si un vehículo deja de correr el otro vence simplemente cruzando la línea de meta una vez más. Este es el programa con el que la máquina comienza normalmente.

Destrucción - El objetivo es completar el número de vueltas antes que el oponente PERO ahora se puede interferir más activamente. En las competiciones de Destrucción los vehículos pueden llevar armadura para incrementar su capacidad de soportar el daño causado por choques, colisiones, etc. también pueden llevar minas y aceite (para dejar manchas detrás). Si llevas minas, pulsas el botón cuando pares por una sección de terreno plano, si llevas aceite entonces soltarás algo del mismo. Los coches CAN-AM llevan cada uno 9 galones de aceite. Para detalles acerca de cómo cambiar a minas o cómo añadir armadura ver: **Escogiendo y Modificando Vehículos** más adelante.

Usando la "Gravedad" para que Todo lo que Suba Tienda a Caer

Hay 14 niveles de gravedad posibles, desde LUNAR (1/6 de la Tierra) hasta JOVIANA (2 1/2 la Terrestre). No se pueden ver más de 4 posibilidades a la vez. Para tener nuevas posibilidades a la vista, se mueve el joystick a derecha e izquierda.

El nivel inicial de demostración es TERRESTRE. Para apreciar los cambios, es mejor usar una pista con saltos (la de Demostración vale) y los CAN-AM, primero en gravedad LUNAR y luego en la JOVIANA (de Júpiter). En principio, el objetivo será aprender a saltar dejando a tras la capa de hielo completamente. En gravedad de Júpiter el problema consiste, incluso, en dar un pequeño salto sin perder el control del coche.

Establecer el Número de Vueltas

Se selecciona cualquier número del 1 al 9. El programa lleva una cuenta separada para cada vehículo. Cada vez que se cruza la línea de salida/meta, la cuenta desciende 1. En la demostración se establece automáticamente en un límite de 2 vueltas.

Escogiendo Gráficos de Fondo

Hay cuatro fondos diferentes. Cualquier fondo se puede crear con cualquier pista y vehículos. Experimenta hasta encontrar tus combinaciones

favoritas. La pista de demostración está salvada con el fondo denominado MOTOX (Motox es una Abreviación para "motocross").

ESCOGIENDO Y MODIFICANDO VEHICULOS

Seleccionando "Escoger y Modificar vehículos" de las opciones del Menú de carrera o "Selección de Vehículos" del Menú principal, se accede al Menú de vehículos.

Usando la Opción Escoger/Modificar

Seleccionar entre las opciones de "Escoger/Modificar Coche Rojo" y "Escoger/Modificar Coche Amarillo" para producir el diseño básico en la pantalla. Cuando esta pantalla aparece, se mueve el cursor a las primeras siete entradas. Moviéndolo de lado a lado, se cambia la entrada deseada. Cuando se tienen todos en la forma que se quiere, se pulsa el botón para volver al Menú de vehículos.

Las tres primeras entradas son importantes para las carreras con y sin destrucción: **tipo de vehículo/tipo de rueda/motor**. Con el joystick se cambia de posibilidades con las diferentes clases de tracción, máxima velocidad y aceleración.

Cuando más alto el número mejor la tracción (y el agarre en las diferentes superficies) y como reacción a comando del joystick (a mayor aceleración antes se alcanza la velocidad tope). El peso viene dado en libras Terrestres. Usa estas herramientas para crear retos para tu acrobacia: dáles al computador un conductor profesional y un CAN-AM con motor de 5.000 cc y luego intenta vencerle con uno de 3.000 cc, por ejemplo, o para nivelar el juego entre un jugador novato y otro experto.

Es de tener en cuenta que cada vehículo se aprovecha mejor en unas carreras determinadas. Las motos no vuelcan fácilmente.

El segundo grupo opciones es: minas/aceite/armadura/aplastador y son importantes sólo en las competiciones de destrucción (en otros escenarios no causan efecto salvo añadir peso).

La armadura protege del daño de las colisiones. Con los aplastadores se causa más daño enfilándolo hacia el coche opuesto. Los dos añaden peso y van en detrimento de la aceleración. Un máximo de cinco láminas de armaduras y siete partes de aplastadores varios, se pueden llevar por vehículo.



Las minas y el aceite se arrojan pulsando el botón, 4 Minas ó 9 Galones de Aceite máximo dependiendo de cada vehículo.

Cuando en la carrera se pisa una Mina esta causa un gran daño y pérdida de tiempo... y recuerda dónde las arrojas, es embarazoso, por no decir otra cosa, el caer en alguna que tú mismo hayas arrojado.

ESCOGIENDO UNA PISTA DIFERENTE

Hay 50 pistas (incluida la de demostración) almacenadas en el Racing Destruction Set y se pueden salvar tantas como se desee. Seleccionando "Selección de Pistas" del Menú principal o "Escoger/modificar Pistas" del Menú de carreras, el ordenador brinda el Menú de Pistas. Para cargar y salvar pistas y vehículos es necesario leer el Anexo adjunto a estas instrucciones.

Al cargar una pista también se memoriza la gravedad, el número de vueltas y los gráficos. Cuando se escoge empezar una carrera con un circuito recién cargado, el programa primero chequea la pista para convertirla en la forma que necesita para la carrera. En circuitos complicados, como el "ASESINO", este proceso puede tardar incluso más de un minuto. Más adelante hay una lista completa de los circuitos.

CONSTRUYENDO Y RECONSTRUYENDO PISTAS

Seleccionando "Construcción de pistas" del Menú principal de "Escoger o Modificar pistas" del Menú de Carrera, abre el Menú de Pistas. Seleccionando "Construir/Editar Pistas" en ese Menú produce la pantalla de construcción de Pistas.

Montando la Pista

La pista actualmente en la memoria se muestra en el ángulo superior izquierdo de la pantalla, y las partes se muestran una por una a la derecha. Para seleccionar una pieza de la pista se mueve el cursor sobre una sección bien en la pista o en las muestras y se pulsa el botón.

Al seleccionar una pista, su nombre y un dibujo con barras de control aparecen en la pantalla. Moviéndolo el cursor a cualquier parte de la pista y pulsando el botón crea una copia de la sección deseada. Si hay una sección ya, la nueva pieza reemplaza a la antigua.

IMPORTANTE - La pieza permanece seleccionada hasta que se mueva el cursor fuera de área de las pistas

y se pulse el botón. Si se ve una sección muy larga, al pulsar el botón la sección aparecerá justo en el área donde está el cursor.

Para borrar una sección, selecciona la pieza de borrado en el ángulo inferior derecho de las pistas y llévala hasta encima de la pieza que deseas borrar. Para borrarlo todo y recomenzar otra vez, hay que mover el cursor a la palabra BORRAR y pulsar el botón. Cuando se termina un circuito completo se usa el mismo proceso con la palabra SALIDA.

Modificando las Piezas

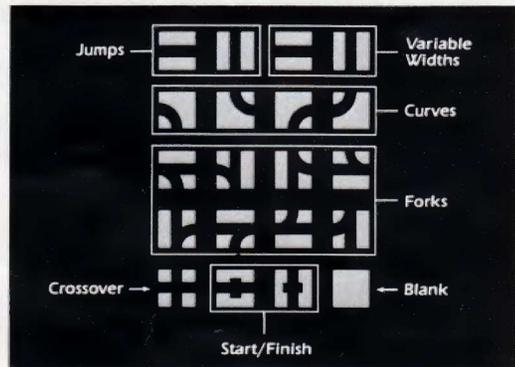
Para activar las barras de modificación se mueve el cursor a la palabra MODIFICAR y se pulsa el botón.

Cuando el cursor se mueve a las barras de control al mover el joystick a derecha o izquierda el cursor cambia de barra en barra, moviéndolo arriba y abajo se mueve la línea seleccionada (o porción) dentro de la barra. El cambio correspondiente en la sección se reflejará en el dibujo.

Se puede cambiar la anchura, la altura y el suelo de la mayoría de las piezas. Y unas pocas piezas, descritas seguidamente, ofrecen modificaciones especiales. Una vez que se hayan hecho todos los cambios deseados se pulsa el botón. El cursor se moverá al de pistas, listo para colocar la pista modificada cuando el botón sea pulsado nuevamente.

Piezas Especiales

Las cuatro piezas en la línea superior de las Caja de Partes (ver dibujo) y las dos piezas del medio de la línea de abajo, tienen modificaciones especiales.





Las primeras dos piezas de la línea superior pueden modificarse en forma de **SALTOS** o como transición gradual entre piezas de distinta altura.

La segundas dos piezas permiten variaciones en la anchura y son útiles para realizar estrechamientos o como puentes entre piezas de distinto ancho. Las piezas de en medio en la línea de abajo, son la de **salida y META**.

Se puede modificar la altura y la superficie, pero no el ancho.

Una pista debe tener una pieza de **SALIDA/META** con vehículos en élla para poder correr. Se puede usar la base de control de vehículos para iniciar la carrera en cualquier dirección o comenzar con cada coche en dirección opuesta al otro.

También pueden colocarse piezas de **SALIDA/META** sin coches. Esto es útil para determinados circuitos como el de "Carreras de **DRAGSTERS**". Este circuito es circular, pero sólo la recta entre las dos piezas de **META/SALIDA** se usa en la carrera. La pieza de abajo tiene dos coches. La de arriba ninguno. Se pone la carrera a una vuelta. El resultado es una carrera de abajo arriba entre las dos pistas de **SALIDA/META**.

Cómo Manejar el Mensaje "Estas Piezas no Encajan"

Las piezas adyacentes deben de encajar en altura y ancho allí donde se toquen, si esto no es así, un mensaje aparecerá en la pantalla. Si deseas cambiar las antiguas para hacer que encajen con la nueva, selecciona "**DEJAR**" con el cursor y pulsa el botón. De otra manera, si piensas que modificando la nueva pieza se puede solucionar, selecciona "**MODIFICAR**" y haz los cambios que creas necesarios y... ¡Vuélvelo a intentar!

Si no solucionas todos los errores antes de seleccionar **SALIDA**, el programa te alertará con un ruido y un mensaje y el cursor parpadeará sobre el punto problemático. (Nota: Las piezas conectadas a **NADA** son consideradas errores. Todas las piezas deben de conectar con al menos otras 2 piezas).

Cuando aparece el mensaje "Estas Piezas no Encajan" se mueve el cursor hasta las piezas con error y se pulsa el botón. Mira atentamente la altura y el ancho de la pieza en la sección donde se unen. Finalmente selecciona "**MODIFICAR**" y haz los cambios necesarios para eliminar las diferencias o deja la pieza donde estaba y modifica la otra.

Si seleccionas **SALIDA** y una sola pieza es identificada como con error necesitas chequear las conexiones de los dos finales de esa pieza

Salvando tu Trabajo

Cuando creas tener todo a punto en el circuito con línea de **META/SALIDA** y todas las piezas encajadas, selecciona **SALIDA**. Si no hay errores volverás al "Menú de Pistas" y podrás estrenar la pista seleccionando entre "Opciones y Carrera". También puedes desear salvarla para no perder el trabajo (¡cuando se vaya la luz!). Para más información lee el **ANEXO** adjunto a las instrucciones.

INVENTARIO DE PISTAS PRECONSTRUIDAS

Demostración: Mayormente pavimento. Tierra, gravedad 2 vueltas. Algunos saltos, un cruce. Pensado para motos y vehículos poco potentes.

PISTAS QUE ESTAN FORMADAS TAL COMO SUENAN

Sucio 8: Es una figura en 8 sobre suiedad. Muchos Viernes por la noche, en los duelos del Medio Oeste han sucedido en pistas de lazo. Ten cuidado cuando vayas a seleccionar tu vehículo.

Gran e: Es como una e. Pavimento para muchos saltos.

Serpiente: Es como una serpiente. Toda clase de superficie y grado de salto. Gran desvío por obras, ideal escoger un jeep.

Trébol: La clásica hoja de trébol con unas cunatas curvas hacia el cruce cuádruple en el centro, más muchos saltos y 2 maniacos conductores en la intersección con aceleraciones de rompecuellos.

Espiral: Un tipo de pista con muchos giros y saltos cortos.





PISTAS PARA CONDUCIR TAL COMO SUENA

Salto: No hay más que saltos grandes, no empieces en baja gravedad o varios niveles por debajo. Diviértete sólo rompiendo coches.

En Cabeza: Una pista garantizada para potenciar la competencia entre dos jugadores en la carrera. Así las colisiones tendrán lugar a gran velocidad.

Por Todos Lados: No importa por el lugar que vayas en el desvío, está garantizado para que ambos oponentes concluyan el mismo número de vueltas, así cuando cambies tu número de vueltas también cambia para el oponente.

Cualquier Camino: Hay siete sendas diferentes. Todas ellas son igual de largas, excepto 2 que son más cortas, esto tiene también su significado ya que en realidad, todas tienen sus desventajas. El juego es tuyo, tú eliges.

Destrucción: la pista más corta que puedes construir con las herramientas. Para no pensar más que encontrar a alguien con quien competir. Una pista creciente en elevación.

Tigre: La pista con mayor número de oportunidades para competir con tu oponente, 16 oportunidades. En total 15 cruces y un looping pavimento.

Variedad: Muchas curvas, algunos cruces y todo lleno de saltos.

Asesina: Mucho de todo en cada superficie, buena suerte.

Supercross: Modelada como la pista de "Los Angeles Coliseum". 5 vueltas muy sucias, lleno de saltos y baches con 2 esquinas asesinas. Mantente fuera del alcance de las motos, baja bugs, jepps y cualquier cosa que te pueda dañar.

Carrera de Dragsters: Pavimento. Justo lo que lees. Mira la página 6 para una explicación de cómo fue hecha.

PISTAS TEST FAMOSAS

Son tres pistas famosas diseñadas para ver la forma de comportarse los coches. Usalas para hacer un test de habilidad conduciendo.

florano - Una pequeña pista que Enzo Ferrari diseñó para aprendizaje. Escuela para mucho de los grandes campeones. Un gran lugar para aprender cómo conducir en competición.

wellsach - Las pistas test de Porsche. Si eres suficientemente bueno para ella...

Indy - Es sólo un ejemplo de óvalo.

CIRCUITOS DE GRAN PREMIO

Hechos sobre modelos de pistas americanas y europeas donde los campeones mundiales ganaron el título. De Buenos Aires a Watkinsglen han sido puestos en orden según se comienzan las pruebas del Campeonato Mundial de 1979. No hay saltos, la gravedad es la terrestre, duración 5 vueltas. Es un buen lugar para duelos de vehículos CAN-AM y Gran Prix.

buenos aires - Buenos Aires, Argentina. Es el Gran Premio de Argentina.

kyalami - Johannesburgo, Sudáfrica. Es el Gran Premio de Sudáfrica.

longbeach - Long Beach, California. La carrera de Fórmula I que transcurre en las calles de una ciudad. Es una carrera muy dura para los frenos.

jarama - Cerca de Madrid, España. Es el Gran Premio de España.

zolder - Cerca de Hasselt, Bélgica. Es el Gran Premio de Bélgica.

mónaco - En Monte Carlo. Es el Gran Premio más famoso. Está considerado por todos los corredores como el de opciones más difíciles.

dijon - Cerca de Dijon, Francia. Uno de los más Grandes Premios de Francia. La mayor parte de los corredores franceses empezaron en él.

silverstone - Cerca de Towchester, Northamptonshire, Inglaterra. Uno de los Grandes Premios Británicos. Se ha corrido con todo tipo de neumáticos en su pavimento.



hockenheim - Cerca de Heidelberg, Alemania. Es el Gran Premio de Alemania.

osterreich [anillo] - Cerca de Knittelfeld, Austria. Cuna del Gran Premio austriaco y del Campeón del Mundo de Automovilismo de 1984, Niki Lauda.

zandvoort - Cerca de Harlem, Holanda. Cuna del Gran Premio Holandés.

monza - Cerca de Milán, Italia. Cuna del Gran Premio Italiano. Donde Enzo Ferrari hace su show anual.

watkinsglen - Watkins Glen, Nueva York. Cuna del Gran Premio de EE.UU. El abuelo de los circuitos americanos.

estoril - Estoril, Portugal. Sede del Gran Premio portugués de 1984. Tiene montones de vueltas y chicanes (una chicane es una serie de giros cerrados en direcciones opuestas con escasa maniobrabilidad).

dallas - Dallas, Texas. Sede del Gran Premio de Dallas. Tan extravagante como se pueda esperar de esta cuna.

lasvegas - Las Vegas, Nevada. Ganador de la Copa de Constructores como el mejor Gran Premio en los dos años en que el Gran Premio de Las Vegas tuvo lugar allí.

detroit - Detroit, Michigan. El orgullo y satisfacción de Henry Ford III. Uno de esos sitios en el mundo donde corren aquellos que saben cómo fabricar los coches.

meadowlands - Sede del Gran Premio de Nueva York. De Nueva Jersey como los "Gigantes de Nueva York".

mosport - Mosport park, Ontario, Canadá. Una de las sedes del Gran Premio de Canadá.

CIRCUITOS AMERICANOS DE CARRERAS

Una selección del IMSA (International Motor Sport Association) y SCCA (Sporto Car Club of America) y NASCAR (National Association of Stock Car Auto Racing) con circuitos de todo el país. CAN-AM, Gran Prix, Street Bike y Stock Car se encontrarán como en su casa.

willowsprings: Rosamond, California.

daytona - Daytona Beach, Florida. Es el famoso premio de 24 horas de duración. Es uno de los mejores circuitos de América para motocicletas.

riverside - Riverside, California. Uno de los únicos lugares en que los corredores de NASCAR pueden pensar en girar correctamente.

searspoint - Sonoma, California. Especialmente famoso por las carreras de motocicletas que se disputan

rodamérica - Elkhart Lake, Wisconsin.

midohio - Lexington, Ohio.

roadatlanta - Atlanta, Georgia. Paul Newman venció allí.

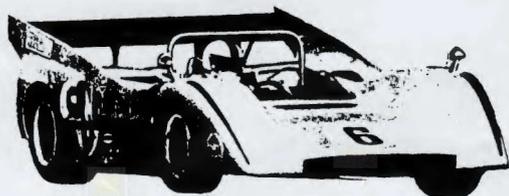
brainerd - Brainerd, Minnesota. Cerca de un afluente del Mississippi. Utiliza la opción de construcción para volver la superficie en hielo y verás por qué no corren ahí en Enero.

charlotte - Charlotte, Carolina del Norte. Cuando los corredores de NASCAR corren aquí, corren en círculo.

lagunaseca - Monterrey, California. La joya de las carreras de automovilismo en California.

limerock (park) - Limerock, Connecticut.

cleveland - Cleveland, Ohio. Donde utilizan la pista del aeropuerto de Burke Lakefront para carreras del estilo de Indianápolis.



Manual: David Grady

Consultas: Richard Hilleman

Diseño: William Gin

Programa © 1985 Rick Koenig, Connie Goldman and Dave Warhol

Manual © 1985 Electronic Arts

Traducido al Castellano por D.R.O. SOFT

Música de Carga: Aviador Dro

Editado por D.R.O. SOFT

C/. Fundadores, 3 - Bajo - 28028 Madrid - Tels. 255 45 00/09

