

AFRICAN TRAIL Simulator



DERBI
RABASA

aprilia kawasaki

POSITIVE

INSTRUCCIONES DE CARGA

SPECTRUM 48K

- Rebobina la cinta hasta el principio
- Teclea LOAD " " y pulsa ENTER
- Pulsa PLAY en el cassette

SPECTRUM +2, +3

- Rebobina la cinta hasta el principio
- Selecciona la opción cargador y pulsa ENTER
- Pulsa PLAY en el cassette

SPECTRUM DISCO

- Inserta el disco
- Selecciona la opción cargador
- Pulsa ENTER

AMSTRAD CPC

- Rebobina la cinta hasta el principio
- Pulsa CONTROL y ENTER simultáneamente
- Pulsa PLAY en el cassette

AMSTRAD DISCO

- Inserta el disco
- Teclea RUN "DISCO"
- Pulsa ENTER

MSX

- Rebobina la cinta hasta el principio
- Teclea RUN " CAS :
- Pulsa PLAY en el cassette

MSX DISCO

- Inserta el disco
- Teclea RUN "DISCO"
- Pulsa ENTER

PC

- Inserta el disco
- Teclea DISCO
- Pulsa ENTER

KEFER S.C.P. GARANTIZA TODOS SUS PRODUCTOS CONTRA CUALQUIER FALLO O DEFECTO DE FABRICACIÓN, GRABACIÓN O CARGA.

POR FAVOR, LEA CON ATENCIÓN LAS INSTRUCCIONES DE CARGA.

SI POR ALGÚN MOTIVO TIENE DIFICULTAD EN HACER FUNCIONAR EL PROGRAMA Y CREE QUE EL PRODUCTO ES DEFECTUOSO, DEVUÉLVALO DIRECTAMENTE A KEFER.

QUEDA PROHIBIDA LA REPRODUCCIÓN, TRANSMISIÓN O PRÉSTAMO DE ESTE PROGRAMA SIN EXPRESA AUTORIZACIÓN DE KEFER S.C.P.

POSITIVE ES UNA MARCA REGISTRADA DE KEFER S.C.P.

INTRODUCCIÓN

La inmensidad del desierto le aguarda. Miles de kilómetros por una tierra árida y vacía, casi sin vida. Las inclemencias del tiempo, el terreno difícil y desconocido, un enemigo implacable al acecho y la gran soledad serán sus compañeros.

Poco se imaginaba JOHN HELMET que esta prueba resultaría tan increíblemente dura cuando aceptó el reto de correr el AFRICAN TRAIL, pero ahora ya es demasiado tarde. Recuerda cuando, meses atrás, la firma MEGABIKES LTD. le propuso participar en una competición que pondría a prueba su reputación como el mejor corredor del mundo en la especialidad de TRAIL. Se trataba de una contrarreloj por los inhóspitos parajes del rally PARIS-DAKAR y sólo tendría un contrincante que pilotaría el último prototipo de Motocicleta Trail desarrollado por la firma Megabikes LTD.

La intención era demostrar que dicho prototipo es la mejor motocicleta del mundo, y los corredores de la firma los más diestros.

Ahora JOHN HELMET está a punto de iniciar la inolvidable aventura; sabe que luchará contra lo imposible, sabe que se encontrará solo sin ayuda de nadie, sabe que su fin puede llegar en el desierto, lo que no sabe es que su contrincante jugará sucio.....

MOTOS

Seleccionando la opción correspondiente del menú, podrás escoger la moto TRAIL que desees para participar en la prueba.

No te será posible cambiar de moto durante la carrera, por lo que deberás poner especial atención a la hora de escogerla.

Tu contrincante corre con un prototipo de 650 c.c., pero debes tener en cuenta que el tiempo máximo para completar la prueba es proporcional al cubicaje de la moto, de tal manera que, aunque parezca que estás en desventaja, cuanto más pequeño sea el cubicaje de tu moto, más fácil te resultará ganar.

DERBI
FABRASA



MOTOR: Monocilíndrico de dos tiempos, cilindro de aluminio con recubrimiento interior de Níquel y Carburos de Silicio "Scanimet" de vida ilimitada.

CILINDRADA: 48,767 cm.

POTENCIA MAXIMA: 2 CV. a 5.800 r.p.m.

PAR MAXIMO: 0,31 Kg./m a 4.000 r.p.m.

ENCENDIDO: Por magneto alternador a volante magnético electrónico 6 V. 19W. DIN

DERBI SAVANNAH, inscrita en el libro Guinness por ser la única motocicleta de 50 cm. que ha hecho el recorrido del PARIS-DAKAR

aprilia



MOTOR: Monocilíndrico, 2 tiempos, con contraeje equilibrador, refrigerado por líquido.

CILINDRADA: 124,71 cm.

POTENCIA MAXIMA: 34,4 CV. a 11.300 r.p.m.

PAR MAXIMO: 2,25 Kg./m a 9.600 r.p.m.

ENCENDIDO: Electrónico con avance variable.

APRILIA TUAREG RALLY, la auténtica fiera del desierto.

Kawasaki



MOTOR: Monocilíndrico, 4 tiempos, DOHC, 4 válvulas. Refrigerado por líquido.

CILINDRADA: 651 cm.

POTENCIA MAXIMA: 48 PS a 11.300 r.p.m.

PAR MAXIMO: 5,6 Kg./m a 5.500 r.p.m.

ENCENDIDO: Descarga por condensador.

KAWASAKI TENGAI, una moto de gran potencia que no tiene espacio que se le resista.

CONTRINCANTES

Antes de iniciar la competición tendrás oportunidad de escoger a tu contrincante gracias a la magnanimidad de los organizadores de la prueba.

Tienes cinco opciones posibles, pero debes reflexionar porque la dificultad del juego dependerá del personaje que elijas.

EQUIPO

Al iniciar cada una de las diversas etapas de la competición, podrás escoger tres de entre los cinco objetos que se te ofrecen como equipo para llevar durante el recorrido.

Ve con cuidado y estudia las características de cada etapa con el fin de seleccionar el equipo correcto. La falta de un objeto en el momento indicado te puede llevar a un fatal desenlace.

- **BOTIQUÍN:** Muy útil para cuando el cansancio y las caídas han debilitado tu cuerpo hasta el extremo de que otra caída te resultará mortal.

- **MAPA:** Necesario para determinar la ruta a seguir y llegar al fin de etapa deseado.

- **FUEL EXTRA:** Imprescindible en los tramos especialmente largos en los que el fuel de tu depósito es insuficiente. Pon especial atención en este aspecto, porque quedarte sin gasolina significa perder la carrera.

- **BRÚJULA ELECTRÓNICA:** La necesitarás en las etapas de desierto en las que no hay pista que seguir. Perderte en la inmensidad del desierto supondrá igualmente la pérdida de la prueba.

- **PISTOLA DE SEÑALIZACIÓN:** Probablemente será inútil usarla cuando te hayas extraviado, pero te resultará muy eficaz para repeler una posible agresión de tu peligroso contrincante.

MARCADOR

El marcador está dividido en tres partes:

IZQUIERDA: Controles de la moto.

CENTRO: Scanner aéreo de la pista

DERECHA: Pantalla de mensajes del ordenador de a bordo

EL JUEGO

Antes de empezar la carrera, será mejor que practiques para que tu dominio de la máquina sea correcto.

Escoge la moto, el contrincante y el equipo que prefieras, y no olvides cambiar el equipo antes de empezar una nueva etapa.

Tu objetivo es terminar el largo recorrido en el tiempo que te irá indicando el ordenador de a bordo.

Tu contrincante circula por una ruta distinta a la tuya, por lo que le verás muy poco. Estate alerta en estas ocasiones.

CONTROLES

IZQUIERDA O
ACELERAR Q
LEVANTAR RUEDA SPACE
CONSULTAR MAPA (MOTO PARADA)+SPACE

DERECHA P
FRENAR A
DISPARAR SPACE+P
SELECCIONAR IZQ. o DER. y
 SPACE

EQUIPO DE DISEÑO

PROGRAMA
GRÁFICOS
16 BITS
PRODUCCIÓN Y DISEÑO

ENRIQUE VIVES
OSCAR VIVES
GAMART
ALBERT BALDRICH

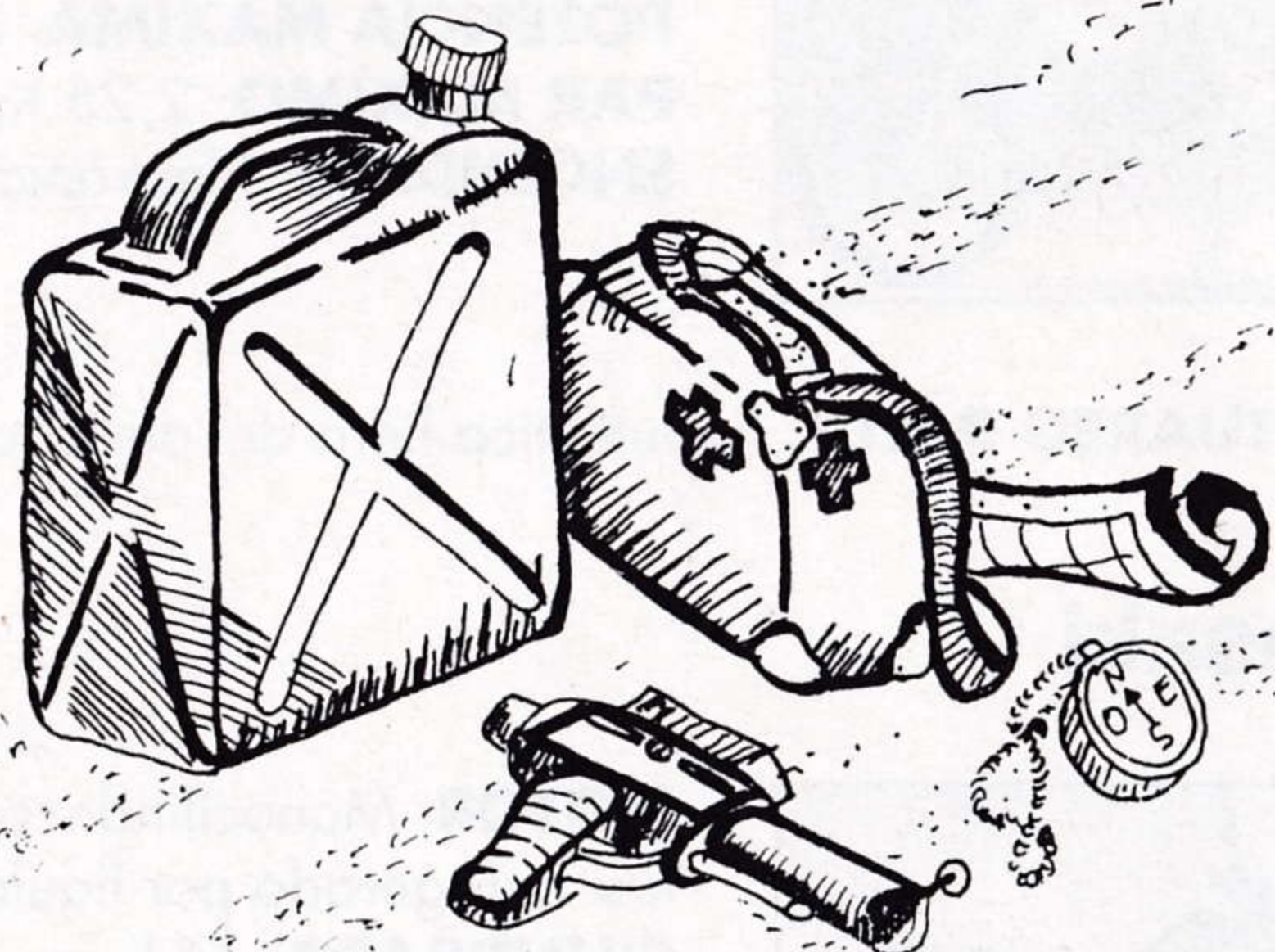
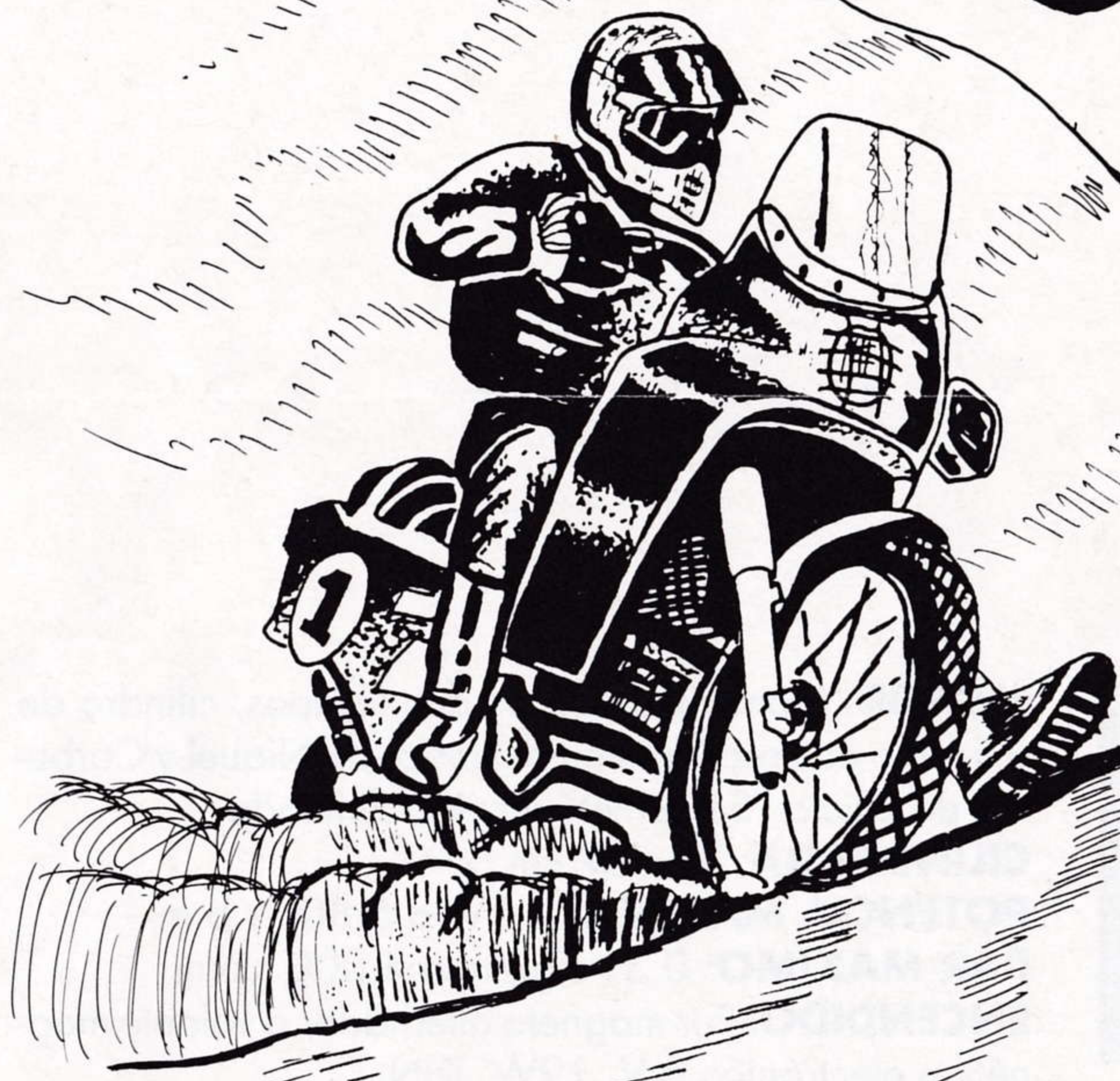
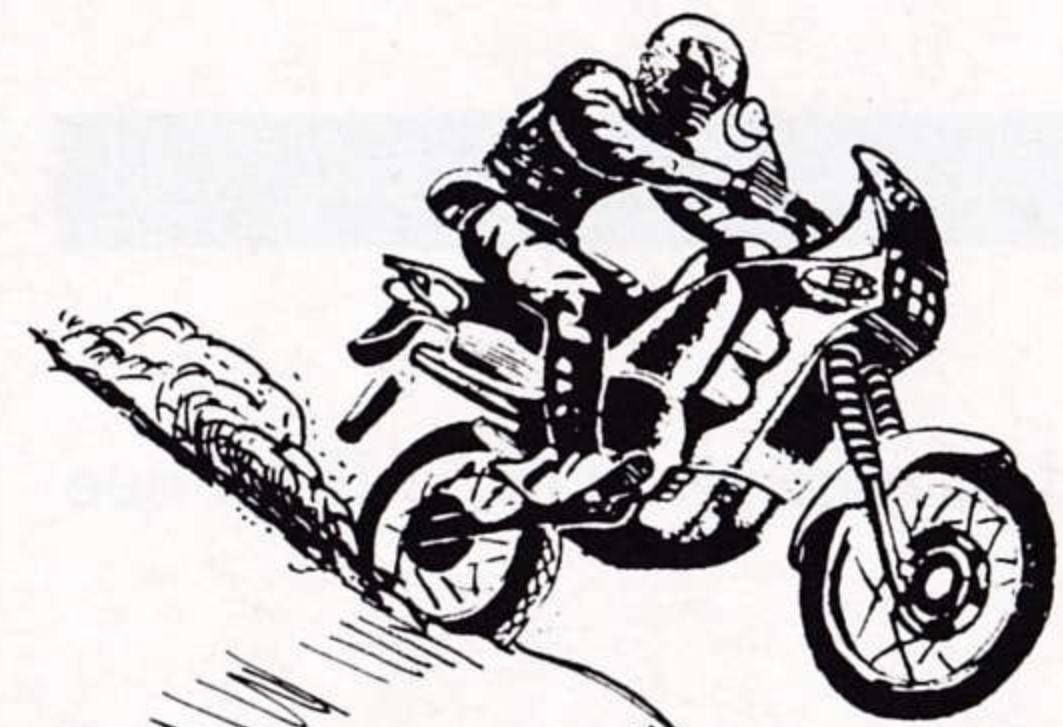
ISLAS
CANARIAS

Oran

Dakar

AFRICA

OCEANO
INDICO



Equipo African Trail

