

SUPER CYCLE

SPECTRUM. AMSTRAD.

COMMODORE

INTRODUCCION

Bienvenido a los circuitos de velocidad —rueda a rueda—, pistones rugientes y olor a goma quemada.

Ese es el gancho de Super-Cycle. Antes de empezar elija su máquina y su chaqueta. Puede elegir entre los distintos tipos que aparecen sucesivamente. Para poder continuar en carrera debe completar cada uno de los circuitos en un tiempo limitado. A partir del 7.º circuito empieza a tener dificultades adicionales (agua en la carretera, hielo, baches en las calles y otros obstáculos peligrosos).

Cuando usted vea una señal en la Carretera que puede significar (resbaloso o mojado) es mejor que preste aten-

ción.

Se encontrará circuitos en la ciudad y en el campo, de noche y de día, en las montañas y las colinas, en el desierto.

Con su moto colóquese en buena posición y desplace a sus contrarios. Póngase a tope... pero intente mantener el control de su máquina.

¡Buena suerte! Mejor será que sus reflejos sean agudos si no quiere volver a empezar.

OBJETIVO

Para poder continuar en el siguiente circuito, tenga cuidado y finalizar la Carrera en un tiempo específico.

En el transcurso de la carrera los corredores pueden empujarle. Conduzca con cuidado y evite los obstáculos ya que los choques le harán perder un tiempo importante.

Cuando consiga completar todos los circuitos en alguno de los tres niveles de dificultades junto con la puntuación en la lista de records aparecerá la bandera.

CARGA

Spectrum: LOAD "" ENTER.

Amstrad: CTRL + ENTER.

Commodore: Pulsando SHIFT y RUN/STOP simultáneamente, y luego PLAY en el reproductor.

LOS CONTROLES

Presione el joystick hacia adelante para acelerar y hacia atrás para frenar. Empuje hacia la izquierda y la derecha con el joystick para dirigir.

Hay tres velocidades. Para comenzar el juego, empuje el joystick hacia adelante y presione el botón de fuego para cambiar la velocidad. Con el joystick centrado, simplemente presione el botón de fuego para reducir la velocidad.

Las tres luces en el centro del salpicadero indicarán en qué velocidad se encuentra.

La luz de arriba es la de la marcha más alta.

La luz de abajo es la de la marcha más baja.

La luz se tornará amarilla, dependiente de la velocidad en que se encuentre.

Amstrad teclado:

O = Izquierda.

P = Derecha.

A = Acelerar.

Z = Frenar.

Espacio = Cambio de marchas.

Spectrum teclado:

Z=Izquierda

X = Derecha.

D = Frenar.

R = Acelerar.

5 = Disparo.

CARRERAS

Cada circuito tiene un tiempo limitado. El botón del salpicadero muestra el tiempo que le queda y la puntuación obtenida.

COMO EMPEZAR

Cuando menos tiempo tarde en la distancia a cubrir más puntos acumulará.

Observe las condiciones de las carreteras y los obstáculos que son poco corrientes. Nunca sabe lo que va a encontrar farolas, manchas de aceite, pivotes en la carretera que estrechan el circuito a un solo carril.

Observe los banderines de <<Bonus>>; píllelas para obtener puntos extras en el cómputo general.

Con habilidad podrá obtener una buena puntuación.