

3-D STOCK CAR CHAMPIONSHIP

SPECTRUM

Instrucciones de carga normales para Spectrum

CÓMO JUGAR

Pueden competir hasta cuatro jugadores en el campeonato (Interfaz II solamente), con el coche en carrera alrededor de unos 24 circuitos diferentes. En cada circuito los participantes deberán competir por su posición en el período de calificación antes de competir en la carrera.

Cuando aparece la luz verde se inicia la carrera. El jugador que tenga más puntos después de la XXIV carrera es el campeón.

Elige el método de control para cada uno de los cuatro automóviles, con las teclas A y Q para seleccionar el número de vehículo (1-4) y las teclas W y S para elegir los controles de las siguientes opciones.

CONTROLES DE TECLADO

	<u>Opción</u>	<u>Izqda.</u>	<u>Derecha</u>
Un jugador solo	Teclas ERIK	E	R
Dos jugadores	Teclas QSDX	Q	S
Dos jugadores	Teclas NKPEnter	N	K
		Acelerar	Frenar
		I	K
		D	X
		P	ENTER

CONTROLES DE JOYSTICK

Opciones.— Interfaz II (enchufes de izqda. y der.), Joysticks Kempston y de cursor.

IZQUIERDA	DERECHA
PALANCA A LA IZQDA.	PALANCA A LA DCHA.
ACELERAR	FRENAR
BOTON DE DISPARO	PALANCA HACIA ABAJO

Cada automóvil cuenta con ocho marchas de avance, y sólo puedes acelerar a la velocidad tope en la marcha que te encuentres. El rápido encendido/apagado del acelerador cambia la marcha a una superior o inferior, según aceleres o frenes, respectivamente. Comienzas a dar marcha atrás cuando continúas frenando una vez que la velocidad ha descendido a cero.

Control de computadora: Utiliza E y D para elegir el nivel (1-15).

Abandonado («Unwanted»): Elige esta opción para los coches no utilizados.

Simulacro de sonido: (Sólo Auto. 1): T para encendido y G para apagado.

Número de etapas: Usa R y F para seleccionar (1-99) por carrera.

Resumen de instrucciones: Oprime la tecla I.

Comienzo: Oprime la tecla P.

OBSERVACIONES

Se indican las opciones por caracteres invertidos.

Utiliza los símbolos SHIFT y SPACE para reducir el período de calificación de la carrera.

Utiliza los símbolos SHIFT, SPACE y M para abandonar la jugada y volver a la pantalla de encabezamientos.

© Silverbird.