

# **NIGHTMARE RALLY**

## **SPECTRUM**

### **CARGA**

LOAD “” y pulsa ENTER

### **CONTROLES**

Pulsa cualquier tecla para que aparezca el menú principal en pantalla, si no estuviera ya. Usa la opción 1 para cambiar entre uno y dos jugadores. La opción 2 te da acceso al editor de controles. La opción 3 alterna entre el cambio de marchas automático y el manual. La opción 0 comienza la partida.

En el editor de controles, la opción 1 selecciona el tipo de joystick. La opción 2 define las teclas, incluyendo la tecla para la pausa. La opción 0 te permite volver al menú.

Para controlar el coche, empuja el joystick hacia adelante, o pulsa la tecla Arriba para acelerar, y tira del joystick o pulsa Abajo para frenar.

Para cambiar las marchas hacia una más alta, pulsa el botón de disparo y tira hacia arriba, y pulsa disparo y tira hacia abajo para reducir una marcha.

En cambio automático, tendrás que hacer lo mismo para salir del punto muerto, poniendo la marcha adelante o detrás según el caso. Si pararas totalmente, el selector vuelve al punto muerto, y tendrías que volver a seleccionar una dirección de marcha.

Cuando estás en marcha atrás, el frenado y aceleración están invertidos tira para acelerar y empuja para frenar.

Usa la tecla HALT para parar el juego. Para volver a seguir, pulsa cualquier tecla. Para anular una partida en curso, pulsa BREAK o CAPS SHIFT y el ESPACIADOR.

La pantalla se divide en dos partes, la que ocupa las dos terceras partes superiores muestra la vista hacia adelante desde el parabrisas, y la parte inferior muestra el cuadro de mandos. Los dos diales grandes en el cuadro son el indicador de velocidad a la izquierda y el cuentavueltas a la derecha. A la derecha de estos dos hay dos diales más pequeños que muestran la temperatura del motor y el nivel de combustible. Debajo, están el indicador de distancia, el cronómetro (que indica el tiempo que queda hasta completar la etapa en curso), y el selector de marchas.

Entre los dos diales grandes están dos flechas, que se pondrán rojas para indicar la dirección adecuada para esquivar las banderas, y debajo de las flechas hay cuatro luces indicadoras que avisan de falta de combustible, temperatura de motor demasiado alta, sobre revolución del motor y patinado de las ruedas. La temperatura del motor sube, al pasar de las 7.000 r p m y si sube demasiado, los frenos se activan automáticamente para reducir dichas revoluciones. La sobre revolución ocurre al cambiar a una marcha inadecuada a la velocidad del vehículo.

Si golpeas ciertos obstáculos, o pasas por los banderines por el lado equivocado, cambiará el color de tu coche. Si pasas del rojo, ¡ese coche ya no vale! También perderás un coche si se te termina el combustible o el tiempo. Los coches que te quedan se pueden ver en la parte inferior de la pantalla.

Antes de empezar cada etapa aparece una página de información que contiene la distancia de la etapa en millas, un valor de frenado (a mayor valor, mejor podrás frenar) y la velocidad por encima de la cual el coche patinará si eres demasiado violento en tu conducción. Por ejemplo, en las etapas nevadas, los frenos serán menos eficaces, y patinarás a menor velocidad. También hay una puntuación mínima que hay que conseguir para poder pasar a la etapa siguiente. Si no llegas a esa puntuación, tendrás que volver a correr la etapa. Sabrás que no has conseguido la puntuación mínima porque el ordenador emitirá un pitido y la puntuación aparecerá en amarillo.

## EL JUEGO

Debes hacer cada etapa en el menor tiempo posible. Elige el camino que te permita evitar obstáculos que frenen tu recorrido. No obstante puede ser beneficioso salirte un poquito de tu ruta para recoger objetos, puntos extra o bonificaciones. El golpear objetos normalmente no te dañará el coche, pero perderás mucho tiempo dando marcha atrás para salir del atolladero. Sin embargo, si te das contra un árbol o un arbusto, o pasas por el lado equivocado de las banderitas, irás cambiando de color. Tienes que pasar por la IZQUIERDA de las banderas AZULES, y a la DERECHA de las ROJAS. Si tienes alguna duda, vigila las flechas. Si pasas por un río a más de 20 millas por hora, perderás dos colores ¡intenta saltarlo! Pequeños golpes repetidos causarán desgaste de los neumáticos, hasta que un total de seis golpes reventará un neumático, haciendo mucho más complicado el correcto manejo del coche. El pasar por los símbolos puede no tener efecto alguno, o uno de tres efectos:

- a) **Turbo:** Da mayor aceleración y mayor velocidad máxima.
- b) **Hiperespacio:** Pasar a varios destinos, por ejemplo, al comienzo de la etapa en curso, o de otra etapa.
- c) **Superturbo:** Te permite viajar a altísimas velocidades y te confiere inmunidad a los golpes (cosa necesaria para las etapas muy largas).

Además, hay dos objetos mágicos, el Iris Parpadeante y el Dolmen.

## PUNTUACION

La puntuación de la etapa actual se ve a la izquierda del cuadro de mandos. Debajo de esa cifra se ven los puntos de bonificación (si los hay) o si no, la puntuación total de todas las etapas hasta ese momento.

Cada banderita correctamente esquivada	100 puntos
Cono derribado	500 puntos
Depósito de combustible cruzado	10.000 puntos
Árbol u obelisco cruzados en el aire	10.000 puntos
Efecto del Dolmen	?????puntos
Saltar sobre una colina	1.000 puntos
Voltereta sobre una colina	2.000 puntos

Al terminar cada etapa

1.000 puntos por cada color que queda y 50 puntos por segundo de tiempo que queda en el contador. Cada 20.000 puntos, un coche extra.

## SUGERENCIAS

- Si hay niebla, y por tanto no ves bien, usa las flechas para guiarte en la zona de los banderines
- Si cambias a la primera marcha mientras aceleras el motor a tope, podrás acelerar más.
- Si cambias a una marcha inferior, podrás frenar en una distancia menor.
- Si patinas, reduce la velocidad, pon el volante recto y ¡sigue con más cuidado!

©1986 OCEAN SOFTWARE

Prohibida la reproducción, transmisión alquiler o préstamo  
de este programa sin la autorización expresa escrita de  
ERBE Software. S A  
ERBE SOFTWARE. S A Núñez Morgado. 11 - 28036 Madrid