

HARD DRIVIN'

SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE

EL JUEGO

Un juego difícil, duro. Hard Drivin', el último simulador de carreras de coches, llega a tu ordenador después del gran éxito conseguido en los salones de juego. Siéntate al volante de los coches deportivos más famosos del mundo y compite en esta increíble carrera. Salta sobre puentes, conduce en la pista de velocidad y ten cuidado no te vayas a marear en las curvas verticales (todo esto en las pantallas superrealistas de 3 dimensiones). Sólo los mejores pilotos podrán participar en el Phantom Photon y llegar a ser "Hard Drivers".

EMPEZANDO

Hard Drivin' incluye dos pistas: la Pista de la Acrobacia (Stunt Track) y la Pista de Velocidad (Speed Track). La Pista de Acrobacia se caracteriza por los saltos sobre puentes, las curvas continuas y los terraplenes. Presta mucha atención a las señales de velocidad. Si conduces a más de 60 millas por hora sobre el puente, saltarás por los aires y te estrellarás contra el suelo; si vas a menos de 60 millas por hora, no saltarás lo suficientemente lejos. La señal de "Mínimo de 60" en las curvas verticales significa que tendrás que conducir a 60 millas por hora o más para poder seguir en la espiral mientras giras a través de ella. Con la práctica podrás saltar el puente, el terraplén y la espiral a más velocidad de la recomendada. Llega a los puestos de control y ganarás puntos de tiempo. Si consigues terminar una vuelta en el tiempo límite, podrás participar en Phantom Photon: una pista realmente impresionante en la que si te estrellas, serás automáticamente descalificado.

SUGERENCIAS

Controla los patinazos para ganar importantes segundos y colocarte bien en las curvas. Los mejores conductores pueden entrar en el terraplén a 110 millas por hora y girar rápidamente a izquierda en la salida (ten cuidado no te vayas a salir de la pista).

CONTROLES

Amiga, Atari ST, IBM PC: Utiliza el ratón o joystick para conducir; joystick o teclado para cambiar de marcha.

Commodore 64, Amstrad CPC, Spectrum: Utiliza el joystick o teclado.

Versiones de 16 bits

CONDUCIR

El panel tiene un pequeño indicador en el centro que muestra tu posición.

Ratón:

Conducir a izquierda/derecha.

Botón izquierdo disparo: Acelerar.

Botón derecho disparo: Desacelerar.

Ambos botones: Frenar.

Joystick:

Empuja a izquierda/derecha para conducir.

Hacia delante: Acelerar.

Hacia atrás: Desacelerar,

Disparo: Frenar.

MARCHAS

En la zona derecha del panel se encuentra un indicador que muestra la marcha en la que te encuentras. También puedes seleccionar transmisión automática.

Joystick:

Diagonal arriba + izquierda: 1.^a marcha.

Diagonal arriba + derecha: 2.^a marcha.

Diagonal atrás + izquierda: 3.^a marcha.

Diagonal atrás + derecha: 4.^a marcha.

Disparo: Embrague.

Teclado:

Tecla 1: 1.^a marcha.

Tecla 2: 2.^a marcha.

Tecla 3: 3.^a marcha.

Tecla 4: 4.^a marcha.

Space: Embrague (mantenía presionada).

Versiones de 8 bits

Joystick:

Hacia delante: Acelerar.

Hacia atrás: Frenar.

Izquierda: Girar a izquierda.

Derecha: Girar a derecha.

Disparo y delante: Cambiar a una marcha más alta.

Disparo y abajo: Cambiar a una marcha más baja.

Teclas:

Q: Acelerar.

A: Frenar.

O: Izquierda.

P: Derecha.

W: Cambiar a una marcha más alta.

S: Cambiar a una marcha más baja.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Disco

Amiga y Atari ST: Inserta el disco y enciende el ordenador.

IBM PC: Carga el MS-DOS, ante la señal A> inserta el disco de juego y teclea HARD

Disco Commodore 64: Teclea LOAD""",8,1

Disco Amstrad CPC: Teclea RUN"DISC"

Disco Spectrum +3: Utiliza la opción LOADER.

Cassette

Cassette Commodore 64: Mantén presionada la tecla SHIFT y pulsa RUN/STOP.

Cassette Amstrad: Mantén presionada la tecla CTRL y pulsa INTRO. Si tienes una unidad de disco incorporada, teclea | TAPE (| se obtiene pulsando simultáneamente SHIFT y @).

Spectrum 48K: Teclea LOAD"" y pulsa ENTER.

Spectrum 128K: Utiliza la opción LOADER.