

WAR CARS

SPECTRUM, AMSTRAD

CARGA

Spectrum: LOAD "" + ENTER.
Amstrad: CTRL + ENTER.

EL JUEGO

CAR WARS (la serie de construcción) te ofrece una verdadera simulación computerizada de las carreras de coches. Todas las emociones de un campeonato de Grand Prix combinadas con la agresiva competición de los rallys. La frustración de construir recorridos que no funcionan se ha eliminado para dejarte con horas de verdadero entrenamiento.

JUGANDO EL JUEGO

Dentro del gigantesco sistema de carreteras de CARS WARS ARENA tú y tu oponente computerizado buscáis las banderas especiales colocadas alrededor del trayecto para conseguir los máximos puntos, perdiendo tan pocas vidas como sea posible. Cada bandera son un mínimo de 100 puntos; si después de haber conseguido seis banderas tú tienes más banderas que tu oponente, se te concederán 100 puntos de bonificación por cada bandera extra que consigas.

Para ayudar a cada jugador el juego se comienza con dos cantos rodados, que se pueden usar para bloquear el camino de tu oponente durante algún tiempo. Pulsa FUEGO para soltar un canto rodado, sólo se puede tirar un canto rodado de una vez.

LAS BANDERAS

La bandera de la roca: Repone tu suplemento de rocas (máximo de dos).

La bandera del coche: Te da una vida extra (máximo de cinco).

La bandera de la bonificación: 100 puntos.

La bandera de la persecución: Te permite chocar contra tu oponente sin perder una vida o te da puntos por tu cercanía o proximidad a tu oponente.

LOS CONTROLES

SPECTRUM

Teclado

Izquierda: XVN. Derecha: ZCBM. Arriba: Q a O. Abajo: A a L. Fuego: 1 al 5. Pausa/Modo de entrada: P.

La interface Kempston se selecciona automáticamente y anula los controles del teclado. Los joystick con interface II o 128 + 2 deben usar puerta 1.

AMSTRAD

Teclado

Izquierda: Z. Derecha: X. Arriba: J. Abajo: / Fuego: ENTER. Pausa: P.

LA SERIE DE LA CONSTRUCCION

El CAR WARS es una construcción sobre un diseño de trayectos que te permite crear cinco nuevos trayectos. Para entrar en el modo de diseño pulsa FUEGO. Esto accede a la pantalla de selección. Moviendo tu joystick arriba o abajo selecciona el diseño de carretera y pulsa FUEGO. La pantalla de selección te mostrará ahora una lista de los trayectos del 1 al 5. Usa tu joystick para seleccionar un trayecto y pulsa FUEGO de nuevo. La parte de arriba a mano izquierda en la pantalla te mostrará un mapa a escala 1/64 y la parte superior a mano derecha de la pantalla un cuadrado a escala 1/64 con un cursor de cuadrícula indicándote el emplazamiento de una pieza del trayecto. Pulsa FUEGO para acceder al modo de diseño. De aquí en adelante usa I y O para moverte a través de las piezas del trayecto en la pantalla de selección en la parte inferior izquierda de la pantalla, entonces mueve el cursor de cuadrícula usando los controles del joystick y pulsa

FUEGO para poner la pieza bajo el cursor. Repite este proceso con cada pieza nueva del trayecto que dejes. Cuando hayas finalizado con el diseño de tu trayecto, pulsa P; esto accederá a la pantalla central de selección de nuevo, selecciona fin del diseño y pulsa FUEGO. Ahora estás de nuevo en el menú principal que te permite jugar el juego.

QUE COSAS SE PUEDEN HACER Y QUE COSAS NO

Asegúrate siempre de que no haya finales perdidos en tu diseño de trayecto.

Nunca construyas trayectos con menos de diez esquinas, porque esto confundirá al programa al poner las banderas.

Si diseñas una mala disposición de trayecto, el programa los interrumpirá automáticamente y te pondrá de nuevo en el modo de diseño.

SALVAR Y CARGAR

Para salvar los trayectos y la tabla de puntuación que tengas en el momento selecciona la opción de salvar en el menú principal, pulsa RECORD y PLAY en tu cassette y después pulsa FUEGO. El procedimiento para cargar es el mismo, ya que sólo requiere que pulses PLAY en tu cassette. Pulsa BREAK para interrumpir SAVE/LOAD.