

## IVAN 'IRONMAN' STEWART'S SUPER OFF ROAD

AMIGA Y ST, IBM PC Y COMPATIBLES,  
C64/128, AMSTRAD CPC Y SPECTRUM

### CARGANDO

Super Off-Roads se carga y funciona automáticamente. Inicializa tu ordenador. Luego sigue las instrucciones para tu ordenador.

### Amiga y ST

Mete el disco en la unidad A.

### IBM PC y Compatibles

Mete el disco en la unidad A y teclea IRONMAN. Para instalarlo en tu disco duro, tecllea INSTALL cuando aparezca la indicación A. Si el jefe se aproxima pulsa ALT B para poner el juego en pausa y vuelve a la indicación prompt del DOS. EXIT te devuelve al juego.

### C64/128

#### CINTA

Mete la cinta, mantén apretada la tecla SHIFT y pulsa RUN/STOP. Luego pulsa PLAY en el cassette.

#### DISCO

Mete el disco en la unidad, tecllea LOAD''''',8,1 y luego pulsa RETURN.

1

Derecha: Derecha.  
Fuego: Nitro.

Jugador 3, el coche azul, usa el teclado.

] - Acelerar.  
M o , - Izquierda.  
. o / - Derecha.  
' - Nitro.

Durante el juego, F1 pone el juego en pausa, F2 pone o quita el sonido, F10 interrumpe un juego en pausa. Alt-B accede a la Pantalla del Jefe, CTRL-S salva la puntuación más alta cuando se muestra y ESC sale al DOS. Si la tabla de puntuaciones máximas ya existe en el disco, entonces se salvará automáticamente.

### C64/C128

Jugador 1, el coche rojo, usa el joystick en puerta 2.

Arriba: Acelerar.  
Abajo: Frenar.  
Izquierda: Izquierda.  
Derecha: Derecha.  
Fuego: Nitro.

Jugador 2, el coche amarillo, usa el joystick en puerta 1.

Arriba: Acelerar.  
Abajo: Frenar.  
Izquierda: Izquierda.  
Derecha: Derecha.  
Fuego: Fuego.

Jugador 3, el coche azul, usa el teclado.

: - Acelerar.  
/ - Frenar.  
@ - Izquierda.  
Flecha arriba - Derecha.  
; - Nitro.

Durante el juego RUN/STOP pone el juego en pausa, y CTRL/HOME interrumpe un juego en pausa.

### Spectrum

El jugador 1 y el jugador 2 pueden escoger entre usar el joystick o el teclado. Admite interfaces Sinclair, Cursor y Kempston. El coche del primer jugador tiene una bandera blanca. El jugador 2 lleva una bandera negra.

#### Joystick:

Arriba: Acelerar.  
Abajo: Frenar.  
Izquierda: Izquierda.  
Derecha: Derecha.  
Fuego: Nitro.

#### Teclado:

HJK o L: Acelerar.  
BN o M: Frenar.  
Z o X: Izquierda.  
C o V: Derecha.  
ESPACIO: Nitro.

Durante el juego, P pone el juego en pausa y Q interrumpe un juego en pausa.

### Amstrad CPC

El jugador 1 (coche rojo) y el jugador 2 (coche blanco) pueden escoger usar el joystick o el teclado.

#### Joystick:

Arriba: Acelerar.  
Abajo: Frenar.  
Izquierda: Izquierda.  
Derecha: Derecha.  
Fuego: Nitro.

## Amstrad CPC

### 464 CINTA

Mete la cinta, luego pulsa CTRL y la pequeña tecla ENTER.

### 6128 CINTA

Mete la cinta, teclea | TAPE y pulsa RETURN, luego CTRL y ENTER.

### DISCO

Mete el disco, luego teclea RUN"DISC y pulsa ENTER.

### Spectrum +3

Mete el disco y pulsa ENTER.

### +2 y 128K

Mete la cinta y pulsa ENTER.

### 48K

Mete la cinta, teclea LOAD"" y pulsa ENTER.

## CONTROLES

Las versiones para el Amstrad CPC y Spectrum pueden jugarse en juegos de uno o dos jugadores. En todas las otras versiones pueden jugar hasta tres personas simultáneamente.

### Amiga y ST

Durante el modo ATTRACT, la tecla F1 conecta la música y los efectos de sonido, F2 pone sólo la música y F3 sólo los efectos de sonido mientras que F10 te permite abandonar la sección de opciones.

Jugador 1, el coche rojo, usa el joystick en puerta 1.

Arriba: Acelerar.

Abajo: Frenar.

Izquierda: Izquierda.

2

Teclado:

K: Acelerar.

M: Frenar.

Z: Izquierda.

X: Derecha.

ESPACIO: Nitro.

o

, - Acelerar.

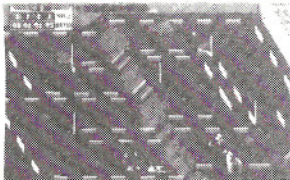
. - Frenar.

A - Izquierda.

Z - Derecha.

ESPACIO - Nitro.

Durante el juego, P pone el juego en pausa y Q interrumpe un juego en pausa; 1 intercambia entre música en el juego o no.



## SUPER OFF-ROAD

### Estadio de Carreras - La experiencia Off-Road

Tu objetivo es simple: Tienes que ser el mejor corredor de Off-Road en una serie de carreras en estadio. Cuatro jugadores, de los que hasta tres pueden ser contro-

lados por el ordenador, compiten en series de ocho pistas. Cada pista se corre en el sentido de las agujas del reloj y en sentido contrario a las agujas del reloj, dando 16 configuraciones de carreras.

Esta conversión, basada en el juego americano "Ivan'Ironman'Stewart's Super Off-Road", es fiel al original de forma que cuando cargas el juego por primera vez, cada jugador necesita introducir detalles que se usarán más tarde para los resultados de carrera en la pantalla y las puntuaciones más altas. En primer

Derecha: Derecha.

Fuego: Nitro.

Jugador 2, el coche amarillo, usa el joystick en puerta 0.

Arriba: Acelerar.

Abajo: Frenar.

Izquierda: Izquierda.

Derecha: Derecha.

Fuego: Nitro.

Jugador 3, el coche azul, usa el teclado.

/, SHIFT IZQUIERDA, BARRA ESPACIADORA: Acelerar.

QWASZXUIJKM: Izquierda.

ERDFCVOPL: Derecha.

ALT o SHIFT DERECHO: Nitro.

El freno es automático cuando la tecla de acelerar se suelta. Durante el juego, HELP pone el juego en pausa y ESC interrumpe un juego en pausa.

## IBM PC y Compatibles

Super Off-Road admite la tarjeta de sonido Adlib, si se ha ajustado a tu PC. Se requiere una tarjeta de juegos si quieres aprovecharte de la opción de tres jugadores. El jugador 2 usa un joystick.

El jugador 1, el coche rojo, usa el teclado.

Q: Acelerar.

Z o X: Izquierda.

C o V: Derecha.

A: Nitro.

Jugador 2, el coche amarillo, usa el joystick en puerta 1.

Arriba: Acelerar.

Izquierda: Izquierda.

3

lugar necesitas identificarte con un nombre de tres letras. Usa el joystick o el teclado para mover el cursor sobre las letras del alfabeto y pulsa fuego para añadir la selección a tu campo del nombre. Después, se necesita la fecha de nacimiento de cada corredor, de acuerdo con las costumbres se muestra al estilo americano, con el mes antes de la fecha del día.

Finalmente, tienes la oportunidad de escoger una nacionalidad. Mueve el cursor sobre la pantalla y pulsa fuego cuando estés descansando en la bandera de la nacionalidad que has elegido. Una vez que todos los jugadores han completado estas secuencias, la verdadera carrera empieza.

## DINERO, VUELTAS Y VIDAS

Al principio de una nueva temporada, los competidores empiezan en términos iguales. Nadie tiene dinero en el banco y todo el mundo tiene tres vidas en forma de créditos que valen 200.000 dólares. El dinero se puede recoger directamente en las carreras: aparecen bolsas de dólares en la pista bastante a menudo. La primera persona que pase sobre una Bolsa de Bonos, recoge lo que contiene. Lo mismo pasa con los contenedores de Nitro Combustible que se materializan en la pista de vez en cuando. Recógelos si puedes. Los Nitros generalmente te cuestan 10.000 dólares cada vez y sólo se pueden comprar antes de que la carrera empiece. Los Nitros Bonos que recoges durante la carrera se pueden usar inmediatamente si quieres...

Y el premio en metálico también está disponible, por supuesto. En el momento en que un corredor completa cuatro vueltas, esa carrera finaliza y es declarado ganador. Los otros tres corredores son entonces clasificados automáticamente de acuerdo a sus disposiciones cuando la carrera acaba.

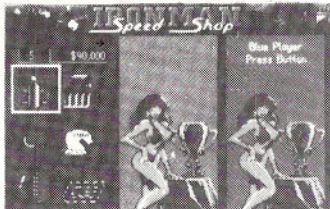
Si llegas el primero en una carrera ganas 100.000 dólares, en segundo lugar ganas 90.000, mientras que en tercer lugar añades 80.000 a tu cuenta. Incluso si tus habilidades como conductor no son muy impresionantes puedes conseguir 70.000 por llegar el cuarto. Vigila a los coches controlados por ordenador. Los jugadores que sean vencidos por éstos pierden un crédito.

Los puntos también se conceden en proporción de 1 por cada 1.000 dólares que ganes mientras estás corriendo y se usan en la tabla de puntuaciones más alta, al final del juego para determinar la clasificación general para la competición de la temporada.

Todo el mundo empieza la carrera con tres vidas. Si eres vencido por uno de los coches controlados por ordenador perderás una de las vidas.

Después de cada carrera, la Pantalla de Premios aparece y se muestra la posición de cada conductor, junto con unas cifras que indican el dinero ganado y el dinero recogido en Bolsas de Bonos en la pista.

Si pierdes un crédito cuando te queda uno solo, un contador empieza a marcar hacia atrás y puedes optar por continuar el juego pulsando el botón de fuego antes de que llegue a cero. Si dejas que el contador de ¿Continuar jugando? llegue a cero, entonces eres retirado del juego y tienes que dejar que los otros jugadores persigan la victoria.



### GASTANDO DINERO EN LA TIENDA DE VELOCIDAD

El menú de la tienda de velocidad aparece entre carreras y te permite gastarte el dinero que has acumulado en la pista y ganando carreras. La ventana en la parte superior te muestra

cuántas vidas tienes (aparecen como créditos) y cuánto dinero has amasado.

Hay cinco útiles objetos en oferta en la Tienda de Velocidad y todos ellos mejoran el rendimiento de tu vehículo. Echándole una ojeada a las barras de cada panel verás cuántos de cada uno de los cinco accesorios se han incorporado a tu vehículo. Para ir a comprar mueve el cursor sobre el panel que muestre el accesorio que quieres comprar y pulsa FUEGO para hacer la compra (si intentas comprar un objeto que no puedes pagar, un crédito se cambia automáticamente por 200.000 dólares).

8

propusieron producir un juego que capturase la emoción de las carreras de Off-Road. Ahora puedes disfrutar de "Ironman Stewart's Super Off-Road" en tu ordenador de casa. ¿Pero finalizarás consiguiendo el apodo de "Ironman"?

### INFORMACION TECNICA - COIN-OP

Pantallas: 8, cada una con su propio juego de caracteres de 1K y un recorrido de pista de 4K.

Memoria: 4 Megabytes.

Procesador: Tarjeta principal Z80 con una tarjeta de gráficos dirigida por un segundo Z80.

Gráficos: Unidades de bits de animación de coches 418. Alrededor de otros 40 grupos de caracteres.

### INFORMACION TECNICA - EL JUEGO DE ORDENADOR

Pantallas: 8 como en el juego de salón.

Memoria: Varía por ordenador. Carga simple con formatos de 8 bits.

El procesador varía según el ordenador.

Gráficos: Unidades de bits de la animación de coches.

Spectrum: 112.

Amstrad: 48.

Amiga: 416.

C64: 80.

Atari ST: 416.

PC: 416.

Los otros grupos de caracteres varían según el ordenador.

### CREDITOS

Ivan Stewart: El mismo.

Andy Green: Coordinador del proyecto.

Andrew Wright: Director del producto.

Cuando hayas comprado todo lo que quieres, selecciona el panel de Next Race para moverte a la pista.

### Unidades de Nitro Combustible



Puedes tener hasta 99 de éstas, siempre que hayas recogido mucho dinero, o seas realmente bueno recogiendo cosas en la pista. El panel del contador de vueltas que aparece durante la carrera te muestra cuantos Nitros tiene cada corredor en reserva.

Durante la carrera si pulsas el botón de FUEGO o la tecla de NITRO utilizas una unidad de Nitro si es que tienes una. Cuando le das al Nitro, consigues una pequeña propulsión de increíble velocidad a medida que el combustible de alto grado se quema.

Usa los Nitros al principio de una carrera para ponerte delante del pelotón y siempre que tengas que recoger algo.

### Ruedas



Puedes comprar hasta cinco grados de "Ruedas". Cuánto más alto sea el grado, mejor será el agarre de tu vehículo a la carretera, y menos probabilidades tendrás de resbalarte. También mejoras el índice de giro del vehículo.

### Amortiguadores



Hay hasta cinco tipos de amortiguadores que puedes ajustar a tu vehículo. Cuántos más tengas, menos accidentada será la carretera. El contacto acrecentado de tus ruedas con el terreno, te dará una mayor precisión en las curvas y mejor aceleración.

### Aceleración



Ajustando tu vehículo cuidadosamente a la carretera, puedes conseguir que acelere hasta su máxima velocidad más rápidamente. Estás limitado a cinco unidades de aceleración. Por cada una que compras mejoran tus prestaciones.

9

Terry Tester: Probador.

Ian Mathias: Probador ejecutivo.

Ilustración por Words y Pictures.

Diseño del paquete por Khartomb.

Convertido por Graftgold Ltd.

Steve Turner: Jefe de equipo, versiones Spectrum y CPC.

Gary J. Foreman: Versiones Atari y Amiga.

David O'Connor: Versiones PC.

Jason Page: Versión C64, música y sonido en todas las versiones.

John Cumming: Gráficos.

John Lilley: Gráficos Amstrad.

Michael Field: Soporte de gráficos adicionales.

Andrew Braybrook: Asesor técnico.

Domonic Robinson: Segundo Asesor técnico.

Juego de salón original por The Leland™ Corporation.

ESTE PROGRAMA ESTA PROTEGIDO POR LA LEY DE COPY-RIGHT Y NO PUEDE SER COPIADO, ALQUILADO, REPRODUCIDO O MODIFICADO DE CUALQUIER OTRA FORMA SIN EL CONSENTIMIENTO DEL PROPIETARIO DEL COPYRIGHT.

ATENCION

ES UNA VIOLACION DE LA LEY VENDER, ALQUILAR, OFRECER O EXPONER PARA LA VENTA O ALQUILER U OTRA FORMA DE DISTRIBUCION, COPIAS ILEGALES DE ESTE PROGRAMA DE ORDENADOR Y LAS PERSONAS QUE SEAN SORPRENDIDAS HACIENDOLO SERAN PROCESADAS.

© 1990 Virgin Mastertronic Ltd™

© Graftgold Ltd.

Licencia de Leland Corporation

Virgin Games es una marca registrada de Virgin Mastertronic Ltd.

Leland es una marca registrada de Leland Corporation

## Velocidad máxima



Este accesorio te impulsa a la velocidad máxima que puede conseguir tu vehículo sin la ayuda de Nitro Propulsores. Cuando has ajustado los accesorios de Velocidad Máxima y tus cinco unidades de aceleración, tu vehículo puede viajar mejor sin Nitro...

## APRENDE DE IRONMAN

Vigila la reserva de Nitros que quedan en tu vehículo. Las cifras de la carrera que aparecen en la pantalla muestran cuántas vueltas ha completado cada corredor y cuántos Nitros le quedan.

Usa tus Nitros con prudencia, para conseguir adelantar al pelotón al principio de la carrera o para rehacerte de una pérdida de tiempo. Y compra suficientes. Usando los Nitro Propulsores es posible triplicar tu velocidad durante la carrera.

Vigila también los objetos que puedes recoger, bolsas de bonos llenas de dinero y contenedores de Nitro Bonos. La cantidad de dinero que hay en las bolsas y el número de Nitros en los contenedores, aumenta a medida que la carrera avanza. Si te has salido de la pista algunas veces es mejor ir a por los objetos que a por la mejor posición al final de la carrera.

¡Conduce con inteligencia! Cuanto más habilidoso seas, evitando los obstáculos de la pista, como rampas, terraplenes y charcos, más rápido podrás completar una vuelta.

¡Gástate dinero! El número de dólares que ganes o recojas determina el número de puntos que se te conceden en la Pantalla de Puntuaciones más Altas. Pero no hay motivo para ahorrar el dinero. Gástatelo cuando tengas la oportunidad de visitar la Tienda de Velocidad.

## IVAN STEWART Y PORQUE SE LE CONOCE COMO "IRONMAN"

Ivan Stewart es un californiano especialista en carreras de Off-Road. Empezó como corredor de Off-Road en 1971, pilotando un

10

buggy Class 1. Su carrera se prolonga durante casi 20 años. Stewart ha sido el que más ha contribuido a la evolución del deporte en América, donde ha conseguido una impresionante colección de trofeos.

Lo que empezó como un hobby, rápidamente se convirtió en una profesión a medida que el deporte de las carreras de Off-Road se volvía más popular. En 1983, Stewart se unió al equipo de la Fábrica Toyota, y ha representado a la compañía desde entonces, pilotando un camión de Off-Road en carreras de corto recorrido en estadios, así como en pruebas de larga distancia en las que los competidores conducen durante 250 millas sin detenerse a través de los desiertos del Sureste de USA en Méjico.

Ivan Stewart se ganó su apodo de "Ironman" (Hombre de Hierro) después de competir en estas maratónicas carreras a través del desierto. Se necesita ser un cierto tipo de piloto para enfrentarte al despiadado martilleo que sufre tu cuerpo en la cabina de un camión corriendo a través del desierto, y tener un cierto tipo de mente para aguantar las incomodidades de una carrera de 250 millas a través del calor y el difícil terreno. Desde el principio de esta carrera, la capacidad de Stewart para resistir fue reconocida por sus adversarios en la competición. Cada vez que ganaba una carrera de Baja 500 o Baja 1.000, bajo el calor mejicano, Stewart recibía la condecoración de "Ironman". Mickey Thompson, el hombre detrás de las Series Grand Prix del Campeonato de Off-Road, se refirió a Ivan Stewart como el "Hombre de Hierro de las Carreras de Off-Road" después de que consiguiera hacerse con la máxima puntuación del campeonato en dos años consecutivos. El apodo se ha acordado un poco, pero el título de "Ironman" permanece. Hoy, Ivan Stewart es una personalidad del deporte bien conocida en América, no sólo por sus victorias sino por su unión al deporte y al equipo de la fábrica Toyota.

Después de 20 años sobre ruedas, Ironman continúa afrontando las accidentadas pistas de las carreras de Off-Road. El año pasado consiguió una victoria total en la carrera de 400 Mint en Las Vegas, la primera vez en los 22 años de historia de la prueba en que un camión consiguió el título.

No hace falta decir, por tanto, que los especialistas de juegos Leland pidieron la colaboración y respaldo de Ironman cuando se

11

