

# SUPER MONACO

## CARGA

### Atari ST y Amiga

Inserta el disco en la unidad y enciende el ordenador. El juego se cargará y funcionará automáticamente.

### Disco CBM 64/128

Inserta el disco en la unidad. Teclea LOAD""",8,1 y pulsa RETURN. El juego se cargará y funcionará automáticamente.

### Cassette CBM 64/128

Pulsa simultáneamente las teclas SHIFT y RUN/STOP. Pulsa PLAY en el cassette. Sigue las instrucciones de pantalla.

### Cassette Spectrum 48/128, +2

Teclea LOAD"" y pulsa INTRO. Pulsa PLAY en el cassette. En los ordenadores +2 utiliza la opción LOADER. Sigue las instrucciones de pantalla.

### Cassette Amstrad CPC/+

Pulsa simultáneamente CTRL y teclas pequeñas

1

INTRO. Pulsa PLAY en el cassette. Sigue las instrucciones de pantalla.

### Disco Amstrad CPC/+

Inserta el disco en la unidad. Teclea RUN"DISK y pulsa RETURN. El juego se cargará y funcionará automáticamente.

## CONTROLES

### Atari ST y Amiga

Acción	Ratón	Joystick	Teclas (Amiga sólo)
Coche a izquierda	Izquierda	Izquierda	<
Coche a derecha	Derecha	Derecha	>
Acelerar	Botón izquierdo (pulsado)	Arriba	CTRL Izquierda
Desacelerar	Botón izquierdo (sin pulsar)	Centro	Sin pulsar ninguna tecla
Freno	SPACE BAR	Abajo	ALT Izquierda
Cambiar a una marcha superior	Botón izquierdo (pulsado) + Botón derecho (pulsa una vez)	Arriba + Disparo	CTRL Izquierda + SHIFT Izquierda
Cambiar a una marcha inferior	Botón izquierdo (no pulsado) + Botón derecho (pulsa una sola vez)	Abajo + Disparo	ALT Izquierda + SHIFT Izquierda

2

## C64

### Acción

Coche a izquierda  
Coche a derecha  
Acelerar  
Desacelerar  
Frenar  
Cambiar a una marcha superior  
Cambiar a una marcha inferior

### Joystick (en puerta 2)

Izquierda  
Derecha  
Arriba  
Centro  
Abajo  
Arriba + Disparo  
Abajo + Disparo

### Spectrum/Amstrad

Acción	Joystick	Teclas
Coche a izquierda	Izquierda	O
Coche a derecha	Derecha	P
Acelerar	Arriba	Q
Desacelerar	Centro	Sin pulsar ninguna tecla
Frenar	Abajo	A
Cambiar a una marcha superior	Arriba + Disparo	Q +SPACE
Cambiar a una marcha inferior	Abajo + Disparo	A +SPACE

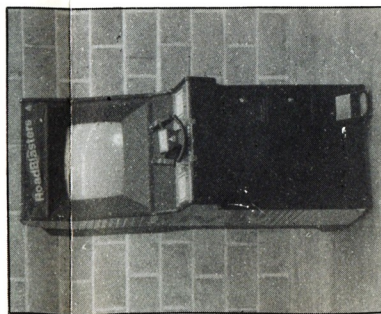
NOTA: Teclea redefinible. En la versión Spectrum puedes utilizar los siguientes joysticks: SINCLAIR, KEMPSTON, CURSOR, FULLER.

¿Tienes puesto el casco? ¡Prepárate a quemar los neumáticos!

3

GANAR  
UNA  
FANTASTICA  
MAQUINA

ROADBLASTERS



Recorta este dibujo y sigue las instrucciones que encontrarás en el concurso de U.S. GOLD publicado en la Revista MICRO-MANIA del mes de abril.



## SELECCION DE TU TRANSMISION

Hay tres tipos de transmisión: AUTOMÁTICA, 4-MARCHAS y 7-MARCHAS. Al principio del juego mueve el joystick a izquierda o derecha y pulsa la tecla/botón para seleccionar una de ellas. Los principiantes deberían seleccionar AUTOMÁTICA mientras aprenden a conducir el coche antes de pasar a una transmisión manual.

NOTA: Si seleccionas 7-marchas, irás más rápido, pero el coche será mucho más difícil de controlar.

## EL JUEGO

El objetivo del juego es llegar el primero al final de la carrera que se disputa en la pista SUPER MONACO aunque conseguirlo no será nada fácil. Primero tendrás que superar las pistas de clase mundial de FRANCIA, BRASIL y ESPAÑA antes de poder entrar en la lujosa isla de Mónaco, hogar de ricos y famosos.

En cada pista debes terminar la carrera por encima de la "POSICION LIMITE" si quieres pasar a la próxima pista. Los límites de posición para las pistas son:

FRANCIA: 7.º o superior.

BRASIL: 5.º o superior.

ESPAÑA: 3.º o superior.

MONACO (seco): 3.º o superior.

MONACO (mojado): Termina si puedes.

4

Las condiciones climatológicas pueden ser decisivas en la carrera, por lo que ten en cuenta los informes meteorológicos que te indicarán en qué condiciones se encuentra la pista.

## Clasificación

En cada una de las pistas lo primero que tendrás que hacer es correr una vuelta de clasificación para determinar en qué puesto empiezas en la carrera. En el circuito de Mónaco la vuelta de clasificación es más corta que una vuelta normal, por lo que hazlo lo mejor posible si quieres conseguir un buen puesto de salida.

## Daños

Tu coche de carreras de Fórmula 1 es bastante fuerte y puede aguantar varios golpes, pero si chocas contra una barrera o pared, se desintegrará.

## En la pista

Tus motores se calientan y la tensión aumenta mientras miras las luces de salida. Pones lentamente tu pie sobre el acelerador y sientes la potencia que ruga detrás de ti. Las luces se encienden... ¡Rojo!, pisas el embrague a fondo... ¡Amarillo!, pones la marcha... ¡Verde!, acelera al máximo y sal disparado para conseguir colocarte entre las cuatro primeras posiciones. La carrera ha empezado. ¿Podrás seguir en la carrera... y ser el mejor?

5

## SUGERENCIAS

Mira la línea de los otros coches cuando se acercan a las esquinas y no intentes tomar las curvas a velocidad máxima.

Intenta bloquear a los demás coches que van detrás de ti moviéndote en zigzag. Si te golpean, pueden darte un empuje extra de velocidad.

Intenta no adelantar cerca de un puesto de control, si el límite de la posición está muy apurado. El coche del contrincante puede pasarte si cometes un error y entonces se dará por terminado el juego.

Si la pista está mojada, ten mucho cuidado, especialmente en las curvas.

Aprende rápidamente el trazado del circuito. Conocer bien la pista te puede salvar de un desastre y te da ventaja sobre los demás coches.

La transmisión manual es más rápida que la automática, pero te exige más control del coche cuando tomas las curvas. Aprende primero a llevar el coche con marchas automáticas.

© 1990, 1991 SEGA™. Todos los derechos reservados. SEGA™ es una marca registrada de SEGA ENTERPRISES LTD.

Publicado por SEGA EUROPE LTD.



6