

PARIS-DAKAR

Los mecánicos trabajan alrededor de los motores. Pilotos y copilotos se inclinan sobre los mapas y dan sus últimas instrucciones. Los motores rugen en el campamento recalentado. La duodécima edición del París-Dakar está a punto de comenzar.

A. EL JUEGO

1. Elección de categoría

Al principio de la partida una pantalla propone la elección entre tres categorías de vehículos en los que las características (indicadas en la pantalla) influyen en la forma de pilotar (velocidad, fiabilidad, etc.).

T 1: Se trata de un vehículo todo-terreno de serie. Este robusto vehículo no ha sido optimizado para la competición. Muy fiable, es relativamente poco rápido. Está recomendado para los aficionados que no han participado nunca en una París-Dakar.

T 2: Vehículos todo-terreno mejorados. Estos vehí-

culos están especialmente diseñados para la carrera. Son bastante más rápidos, pero su equipamiento más sofisticado les hace más frágiles.

T 3: Prototipos. Son bólidos de los que se desarrollan un número de ejemplares reducido. Ultrarápidos, tienen el inconveniente de ser muy frágiles.

Tu objetivo es, por supuesto, llegar el primero a Dakar en tu categoría, así como en la clasificación general de todas las categorías.

2. Las etapas

La carrera se desarrolla en 6 etapas, saliendo de Trípoli en Libia, llegando a Dakar en Senegal y pasando por Nigeria, Chad, Mali y Mauritania.

- Etapa 1: Trípoli/Ghadames/Ghat/Sabha/Tumu.
- Etapa 2: Tumu/Dirkou/N'Gohti/N'Djamena.
- Etapa 3: N'Djamena/N'Guigmi/Agadez/Tahoua/Niamey.
- Etapa 4: Niamey/Gao/Tombouctou/Nema.
- Etapa 5: Nema/Tidjikja/Kayes.
- Etapa 6: Kayes/Saint-Louis/Dakar.

3. Las pruebas

Las salidas respetan el orden de clasificación de tu categoría y la diferencia de tiempo con los otros concursantes. Por ejemplo, si tú tienes 3 minutos de retraso sobre el concursante precedente, saldrás en la etapa siguiente 3 minutos después que él. Si hay varias horas de ventaja, él habrá salido ya y tú podrás seguir su progresión sobre el mapa.

Nueve concursantes se disputan la primera plaza en cada categoría.

Pruebas de conducción "normal"

Conciernen a las etapas 1, 3, 5 y 6.

Conduces sobre la pista y tienes que adelantar al mayor número de concursantes.

Pruebas "especiales"

Conciernen a las etapas 2 y 4.

Las "especiales" son pruebas de velocidad y conducción fuera de pista.

Sales solo, sin tener en cuenta a los otros concursantes. Allí, en plena naturaleza, tienes que ganar

puntos, solo, frente al crono, antes de que el contador llegue a CERO.

Si no llegas a terminar la etapa, tendrás que pasar por una reparación y sufrirás una penalización de tiempo.

Clasificación

El orden de llegada refleja con exactitud el orden de clasificación general de la categoría.

Al final de cada etapa aparece un tablero indicando la clasificación.

Para pasar a la etapa siguiente presiona ENTER.

Para saltar las pantallas intermedias que corresponden al vivac después de cada etapa, presiona la barra de ESPACIO.

Al final de la última etapa aparece la clasificación general por categoría. Presionando sobre la tecla ENTER tendrás la clasificación de todas las categorías.

Debajo de ese último tablero aparece tu tiempo y un código que lo justifica. **ESOS SON LOS DETALLES QUE NOS TIENES QUE ENVIAR PARA PARTICIPAR EN EL GRAN CONCURSO QUE ENCONTRA-**

RAS EN EL BOLETIN-RESPUESTA QUE SE ADJUNTA.

B. EL TABLERO DE A BORDO

En el tablero de a bordo de tu 4 x 4 encontrarás al lado del volante:

1. Indicador de velocidad (arriba)

La velocidad está limitada según las categorías elegidas. Los prototipos (T 3) más poderosos alcanzan los 240 km/h.

2. Contador de estado del vehículo (a la derecha)

Aumenta cada vez que una avería ataca al vehículo. Cuando está completo se produce la avería total.

3. Brújula electrónica (abajo)

Indica tu dirección en grados:

Abajo: 0. Izquierda: 90. Arriba: 180. Derecha: 270.

4. El mapa

El mapa te muestra el trayecto de la etapa. Indica igualmente tu posición y la de los concursantes más próximos.

En el caso de "Especiales" tú apareces solo sobre un borde del mapa y debes alcanzar el lado opuesto.

C. CONSEJOS

1. La conducción

Atención: las diferencias de terreno pueden causarte problemas. Los virajes hechos a gran velocidad pueden provocar derrapajes. Tú eres quien tiene que controlas estos detalles.

Tú puedes también decidir atajar por fuera de la pista orientandote con el mapa. Pero aunque el trayecto es más corto, está igualmente jalonado con obstáculos y te arriesgas a ralentizar tu marcha o a averiar el vehículo.

Derrapaje controlado: el derrapaje se produce en las mismas condiciones que en la realidad. Depende de la velocidad a la que tu vehículo aborda el viraje.

Para controlar el derrapaje es necesario contra-maniobrar, es decir, girar el volante en la dirección opuesta al viraje. Si no llegas a controlar el viraje, tu vehículo saldrá en trompo fuera de la pista, donde tendrás el riesgo de chocar con los numerosos obstáculos que se encuentran en el desierto.

2. Los accidentes

Si chocas contra un concursante o contra un objeto, te arriesgas a romper una pieza esencial de tu vehículo.

Un choque importante o varios golpes pequeños pueden causar una avería total. En ese caso interviene el equipo de socorro para llevarte al campamento, y recibirás una penalización de tiempo.

CONTROLES

ACCION	TECLADO	JOYSTICK
Acelerar	Flecha arriba	Hacia arriba
Virajes	Flecha derecha o Flecha izquierda	Hacia la derecha o hacia la izquierda
Ralentizar	Flecha abajo	Hacia abajo
Abandonar	ESC	ESC

COMO UTILIZAR LA CARTA DE COLOR

Cuando la pantalla jackpot (explicada abajo) aparece, teclea sobre cualquier tecla. El jackpot se pone en marcha y aparece un código.

Mira el color correspondiente a este código en tu carta de color.

Ejemplo: Código C127 = verde.

SI UTILIZAS EL RATON: Clickea sobre el número correspondiente al color del código en la pantalla. Clickea después ENTER.

SI UTILIZAS EL TECLADO: Sitúate, con la ayuda de las flechas, sobre el número correspondiente al color del código. Presiona sobre la tecla ENTER.

Sitúate con las flechas sobre "enter" y presiona de nuevo la tecla ENTER.

Si no entiendes la utilización de la carta de color, clickea sobre "SOS" con *el ratón*, o con el teclado, sitúate sobre "SOS" y presiona la tecla ENTER.

Sucesivamente aparecerán las instrucciones en francés, inglés, alemán, español e italiano.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Atari ST y Amiga

Inserta el disco en el lector. Si el juego tiene varios discos, inserta el disco 1 o disco LOADER. Conecta el ordenador. El juego se carga automáticamente.

PC y Compatibles

Conecta el ordenador y pon el disco en el lector. Si el juego tiene varios discos, inserta el disco 1 o disco LOADER. Teclea LOADER y presiona la tecla ENTER o RETURN.

Si tienes un DOS 4.0 o superior

- **En la primera utilización toma un disco virgen e insértalo en el lector A (o B), después de haber puesto el ordenador en servicio normalmente. Formatéalo a partir del disco duro (C:\) o a partir de tu lector externo (A:\ o B:\) o tecleando el comando `FORMAT A:\S` (o `FORMAT B:\S`). Presiona la tecla ENTER o RETURN y sigue después las instrucciones en pantalla. Cuando la operación ha terminado reinicializa tu**

ordenador con este nuevo "disco-sistema" (déjalo en el lector externo) y presiona simultáneamente las tres teclas ALT, CTRL y DEL (o SUPR), o volviendo a encender el ordenador.

Saca el "disco-sistema" del lector externo. Ahora puedes utilizar el disco del juego conforme a las instrucciones.

- En el momento de toda utilización posterior inicializa en lo sucesivo tu PC con otro nuevo disco "sistema" antes de utilizar tu disco de juego desde tu lector externo, según las instrucciones.

Cuando el programa está cargado aparece un menú con diferentes cartas gráficas. Haz tu elección.

Según el juego que tengas se te proponen dos menús:

- Uno relacionado con el tipo de ratón.
- Otro relacionado con el sonido: atención, la elección "Intersound MDO" sólo es posible si posees este interface. (Interface sonoro para los compatibles PC no portátiles.)

SYSTEM 4 DE ESPAÑA, S. A.

Plaza Mártires, 10 Fuencarral (Madrid) Tel. 735 01 02