

# CRAZY CARS II

## LA HISTORIA

Esta vez pilotas un Ferrari F40 en una carrera contra reloj, en una apuesta para acabar con una estafa de coches robados (¡el único problema es que los que están implicados en e! timo son policías corruptos!).

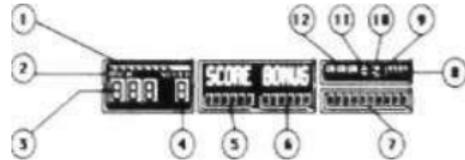
Cuando atraveses los cuatro estados de América en busca de los policías corruptos también tendrás problemas con los policías de carretera honestos que no permiten que un Ferrari F40 cruce su estado a 200 millas por hora ...

Debes planear tu ruta cuidadosamente utilizando los mapas de cada estado, que se muestran en la pantalla y que señalan las actuales carreteras de América por las que viajarás (ten cuidado, las rutas más cortas no son siempre las más fáciles, ya que la visión y el sonido de una luz azul destelleante pronto hará que te des cuenta).

Tu Ferrari viene equipado con el mejor radar, que te permite detectar los bloqueos de carretera de la policía, que pueden haber sido colocados para cogerte, y por ello debes vigilar los cruces entre carreteras, ya que te puedes ver forzado a cambiar de ruta.

## El cuadro de instrumentos de tu Ferrari:

Tu F40, propiedad del departamento de intervención del **FBI**, ha sido especialmente adaptado para tu misión... Su panel de instrumentos representa los siguientes elementos:



- Cuenta Revoluciones.
- Indicador de la unidad de velocidad (KM/H ó MPH).
- Velocímetro.
- Indicador del cambio de marcha: H (High: Alto) o L (Low: Bajo).
- Marcador digital.
- Contador digital de puntos extra.
- Indicador de dirección/tiempo: te señala la dirección que puedes tomar cuando la carretera se divide, y el número de la carretera (como en el mapa).
- Indica la distancia al radar más cercano (o a un coche de policía).
- Indica la posición del radar (o de un coche de policía).
- Indica las condiciones de funcionamiento del detector de radar
- Indica la dirección hacia la que va el radar o el coche de policía.
- Conecta/desconecta el detector de radar.

## MARCADOR Y PUNTOS EXTRA

Tu marcador aumentará con la distancia cubierta Al final de cada etapa se añadirán puntos extra a tu marcador Al principio de la 1ª ejecución, d contador de puntos extra estará en 20.000 puntos (40.000 en la 2.ª persecución, 60.000 en La 3ª, etc.) Para cada bono de persecución el tiempo asignado corresponde a la ruta ideal estimada por el ordenador de tu coche. El contador disminuye rápidamente con la distancia cubierta. Cada vez.que el Ferrari consigue con éxito atravesar un cordón policial, se añaden 1.000 puntos a tu marcador de puntos extra. También conseguirás más puntos extra si llega a tu destino antes de que el tiempo se termine

## PARA EMPEZAR

### Casete del CBM 64/128

En d Commodore 128, teclaa GO64 v después pulsa simultáneamente las teclas SHIFT y RUN/STOP.

En d Commodore 64 y SX64. pulsa simultáneamente las teclas SHIFT y RUN/STOP

### Casete del Spectrum

Teclaa LOAD " " y pulsa la tecla ENTER. Después pon en funcionamiento el casete

### Casete del Spectrum + 2.

Enciende d monitor y el ordenador Inserta la cinta de CRAZY CARS 2 en el casete y pulsa ENTER

### Disco del Spectrum +3

Conecta el monitor y el ordenador. Inserta d disco de CRAZY CARS 2 en la unidad y pulsa ENTER.

### Casete del Amstrad CPC

Enciende el ordenador e inserta el disco de CRAZY CARS 2 en la unidad. Después teclaa RUN"CRAZY2" y pulsa ENTER.

## AVISO

Nunca debes sacar el disco de CRAZY CARS 2 de la unidad mien tras lo estés utilizando.

## CONTROLES

### Commodore 64/128

La tecla F3 pone o quita d sonido.

La tecla F7 congela/para el juego.

Mientras estés jugando, puedes controlar tu Ferrari F40 con un joystick o bien con una de fas siguientes teclas: A, Z, < y >

A	.....	ARRIBA	.....	Acelerador
Z	.....	ABAJO	.....	Freno
<	.....	IZQUIERDA	.....	Hacia La izquierda
>	.....	DERECHA	.....	Hacia la derecha

ESPACIO Cambiar de marcha

## Spectrum

La tecla P congela/para el luego.

Durante la partida, puedes controlar tu Ferrari F40 con un joystick o bien con una de las siguientes teclas: Q, A, Z y X

0	.....	ARRIBA
A	.....	ABAJO
Z	.....	IZQUIERDA
X	.....	DERECHA
CAPS	.....	Cambiar de marcha

## Amstrad CPC

La tecla ESC interrumpe la misión anua.

La tecla F2 muestra el mapa de carreteras

La tecla F3 conecta (o desconecta) el detector de radar

La tecla F4 activa la unidad de velocidad (millas/kilómetros).

La tecla P detiene el juego.

Mientras estés jugando puedes controlar tu Ferrari F40 con un joystick o bien con las flechas del cursor

La barra espadadora (o el botón de disparo) cambia las marchas.

Al final de una partida puedes poner tu nombre junto a la puntuación conseguida. Para ello, selecciona las letras de tu nombre una por una con el cursor. Mueve el cursor con las flechas del teclado. pulsa la barra espaciadora para almacenar cada letra individual Cuando hayas terminado, mueve el curso a END y presiona de nuevo la barra espaciadora. Tu nuevo marcador se almacena entone es en el disco.

## Versiones para 8 bits

El equipo TITUS ha editado las versiones de 8 bits de este juego, creado originalmente para Amiga. En las versiones de 8 bits algunas fases secundarias han tenido que desaparecer