



Electrónica Querol, s.a.

GRAFICAS PIRU, S. A.



*CASSETTE PROGRAMADO
PARA SISTEMA
DE VIDEO TRQ
H - 21*

CARRERAS DE CABALLOS

CARRERAS DE CABALLOS

DESCRIPCION DE LA CASSETTE

En esta cassette hay programadas diversas pistas de obstáculos. Vd. controla la velocidad de su caballo y le da la orden de saltar en el momento oportuno.

VARIACIONES

Los juegos de número impar corresponden a dos jugadores y los de número par a un solo jugador. Juegos núm. 1-2. El caballo (o los caballos en el caso de dos jugadores) deben completar tres vueltas a la pista en el menor tiempo posible, controlando la velocidad del caballo moviendo el mando hacia arriba como se indica en la figura. En la versión para un solo jugador, el tiempo total transcurrido se añade al marcador como puntos de penalización, con el fin de forzar al jugador a realizar el recorrido en el menor tiempo posible y así obtener el mínimo de penalizaciones.

Juegos núm. 3-4. Idénticos a los anteriores, pero con obstáculos de mayor anchura.

Juegos núm. 5-6. Iguales que 1-2, pero con obstáculos de mayor anchura y con la inclusión de un obstáculo doble.

Juegos núm. 7-8. Iguales que 1-2, pero los obstáculos centrales se hacen más anchos cada vez que un caballo finaliza el recorrido de la mitad de la pista. Se precisa de la máxima velocidad del caballo para conseguir el mínimo de penalizaciones en dicho obstáculo central.

Juegos núm. 9-10. El (los) caballo(s) corren sin desplazarse en la pantalla y en este caso son los obstáculos los que vemos venir hacia ellos desplazándose desde la derecha de la pantalla hacia la izquierda. Las reglas son iguales que en los juegos 1-2.

Juegos núm. 11-14. Iguales que 9-10 pero con diferentes obstáculos.

Juegos núm. 15-16. En estos juegos, la velocidad de los obstáculos varía aleatoriamente, con lo cual se requiere una gran atención y rápidos reflejos del jugador para dar la orden de saltar a su caballo, pulsando la tecla SALTO en el momento apropiado.

PUNTUACION

Golpear un obstáculo representa 4 puntos de penalización. En caso de rehusar el salto (si no se pulsa la tecla SALTO) los puntos de penalización son 3. La diferencia en segundos entre la llegada del vencedor y del perdedor se añade a los puntos de penalización que ya llevaba el perdedor. Gana el que menos puntos tiene (marcador de la parte superior de la pantalla). Durante el juego, en el marcador de la parte inferior, aparece el tiempo transcurrido.