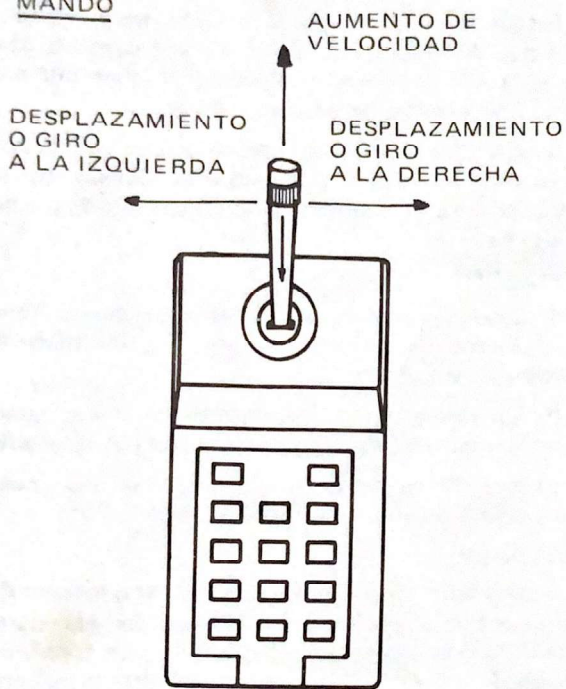


MANDO



Electrónica Querol, s.a.

SP GRAFICAS PIRU, S. A.



*CASSETTE PROGRAMADO
PARA SISTEMA
DE VIDEO TRQ*

H - 21

CARRERAS DE COCHES

CARRERAS DE COCHES

DESCRIPCION DE LA CASSETTE

El programa de esta cassette incluye pista de carreras con coches obstáculo, conducción en carretera y carreras en distintos circuitos.

VARIACIONES

Juegos núm. 1-2 (Para 2 y 1 jugador respectivamente). El (los) jugador(es) conduce(n) un coche y deben evitar colisionar con otros 4 coches conducidos aleatoriamente. Asimismo deben evitar las colisiones con las bandas laterales. La velocidad del coche es controlable por medio del mando (ver fig.), así como la posición del mismo dentro de la pista.

Juegos núm. 3-4 (Para 2 y 1 jugadores respectivamente). Se trata de conducir por una carretera que va cambiando continuamente, con el mínimo número de colisiones contra las bandas laterales.

Juegos núm. 5-10 Carreras de coches en tres circuitos distintos para 1 y 2 jugadores. Consiga dar el mayor número de vueltas al circuito con el mínimo de colisiones.

ATENCION

- 1) Cuando Vd. suelta el mando, el coche no frena instantáneamente, sino que continua un rato según la velocidad a la que iba.
- 2) Un coche parado totalmente no puede girar. Tiene que darle un mínimo de velocidad para que gire.
- 3) Para girar a derecha o izquierda tiene que situarse según la dirección en la que va su coche.

PUNTUACION

Juegos núm. 1-4 Conduzca el máximo número de kilómetros (que aparecerán en el marcador de la parte inferior al final del juego) con el mínimo de colisiones (marcador superior). El juego finaliza con la máxima puntuación o bien aproximadamente al cabo de 2 minutos.

Juegos núm. 5-10 El número de colisiones aparece en el marcador de la parte inferior.