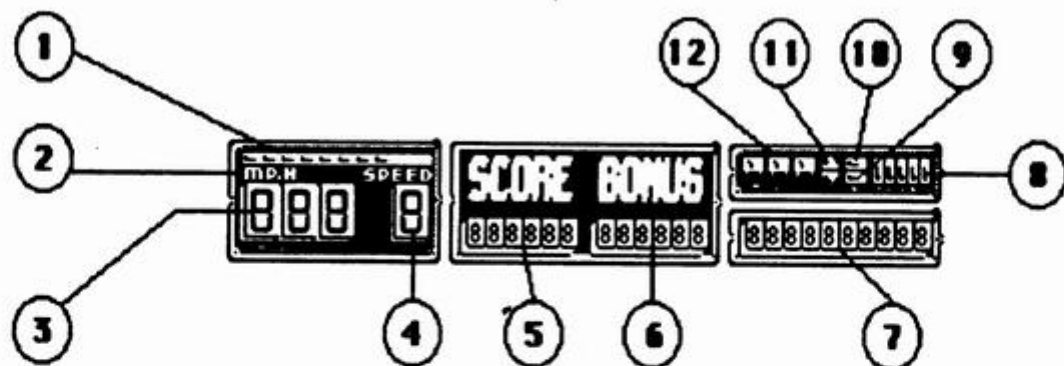


El cuadro de instrumentos de tu Ferrari:

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



1. Cuentarrevoluciones.
2. Indicador de la unidad de velocidad (KM/H ó MPH).
3. Velocímetro.
4. Indicador del cambio de marcha: H (High: Alto) o L (Low: Bajo).
5. Marcador digital.
6. Contador digital de puntos extra.
7. 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).
8. Indica la distancia al radar más cercano (o a un coche de policía).
9. Indica la posición del radar (o de un coche de policía).
10. Indica las condiciones de funcionamiento del detector de radar.
11. Indica la dirección hacia la que va el radar o el coche de policía.
12. 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 1.ª ejecución, el contador de puntos extra estará en 20.000 puntos (40.000 en la 2.ª persecución, 60.000 en la 3.ª, 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

- En PC/XT/AT/PS, conecta el monitor y el ordenador. Inserta el disco de MS/DOS en la unidad interna del ordenador, que leerá entonces el DOS y mostrará A>.
- Saca el disco de MS/DOS e inserta el de CRAZY CARS 2 en la misma unidad. Después teclea A:CC2.
- En Amiga 1000, enciende el monitor y el ordenador. Inserta el disco de KICKSTART (una versión no anterior a 1.2) en la unidad interna. El AMIGA leerá el sistema de disco y pedirá el disco de WORKBENCH. Ahora ya estás en la secuencia común de todos los modelos AMIGA.
- En todos los modelos AMIGA 500, 2000, inserta el disco de CRAZY CARS 2 en la unidad interna (no es necesario el WORKBENCH).
- En ATARI 520 ST, 1040 ST, MEGA ST2 y MEGA ST4 (con el TOS de ROM y una o más unidades de disco de 3.5"), verifica que tu ordenador esté desconectado, y después enciende el monitor y el ordenador. Inserta el disco de CRAZY CARS 2 en la unidad de disco.

## AVISO

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

## 2 Controles

PC & Compatibles:

La tecla F1 cambia el color (sólo si tienes un monitor en color y una tarjeta CGA).

La tecla F2 conecta o desconecta el joystick.

La tecla F3 activa o desactiva el sonido.

La tecla F4 alterna entre modo color y blanco y negro (sólo CGA).

La tecla F5 te permite detener el juego cuando quieras.

La tecla F6 muestra el volante.

La tecla F7 muestra el mapa de carreteras.

La tecla F8 conecta (o desconecta) el detector de radar.

La tecla F9 selecciona la unidad de velocidad (millas/kilómetros).

La tecla F10 detiene o continúa el juego (pausa).

El Ferrari F40 se controla o bien por el joystick, o bien por las flechas del cursor en el teclado.

## Los comandos se interpretan de la siguiente manera:

ARRIBA	Acelerar
ABAJO	Frenar
IZQUIERDA	Ir a la izquierda
DERECHA	Ir a la derecha
ESPACIO	Cambiar de marcha

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 cursor a END y presiona de nuevo la barra espaciadora. Tu nuevo marcador se almacena entonces en el disco.

## AMIGA

La tecla F2 muestra el mapa de carreteras.

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

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

La tecla F5 te permite detener el juego cuando quieras.

La tecla F6 muestra el volante.

La tecla F10 detiene o continúa el juego (pausa).

El Ferrari se controla con el joystick o el ratón.

Los comandos se interpretan de la siguiente manera:

ARRIBA	Acelerar
ABAJO	Frenar
IZQUIERDA	Ir a la izquierda
DERECHA	Ir a la derecha
ESPACIO	Cambiar de marcha

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 el botón de disparo para almacenar cada letra individual. Cuando hayas terminado, mueve el curso a END y presiona de nuevo el botón de disparo. Tu nuevo marcador se almacena entonces en el disco.

Si quieres jugar directamente, sin escuchar la música de presentación, mantén el botón de disparo presionado tan pronto como empieces a escuchar la música.

## ATARI ST

La tecla F1 cambia la frecuencia de tu pantalla (50 ó 60 Hz.).

La tecla F2 muestra el mapa de carreteras.

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

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

La tecla F5 te permite detener el juego cuando quieras.

La tecla F6 muestra el volante.

La tecla F7 selecciona el modo de control (teclado/joystick o ratón).

La tecla F10 detiene o continúa el juego (pausa).

El Ferrari se controla con el joystick, el teclado o el ratón.

Los comandos se interpretan de la siguiente manera:

ARRIBA	Acelerar
ABAJO	Frenar
IZQUIERDA	Ir a la izquierda
DERECHA	Ir a la derecha
ESPACIO	Cambiar de marcha

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 las flechas del cursor y almacenar cada letra individual pulsando la barra espaciadora o el botón de disparo. Cuando hayas terminado, mueve el cursor a END y presiona de nuevo el botón de disparo. Tu nuevo marcador se almacena entonces en el disco.