

TOPGEAR



MANUAL DE INSTRUCCIONES



SUPER NINTENDOTM
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

Distribuidor exclusivo para España



JPRCO, S. R. L.

AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 POLIGONO
INDUSTRIAL DE TRES CANTOS 28760
MADRID. TEL: 8036625

PRINTED IN JAPAN

KEMCO

INDICE

COMO ENTRAR EN TOP GEAR	3
COMO ESTABLECER LAS CONDICIONES DE LA CARRERA	5
SELECCIONA EL COCHE CORRECTO	8
COMO ELEGIR EL RECORRIDO CORRECTO	9
COMO COMPROBAR TUS INSTRUMENTOS	11
ESTRATEGIAS DE CARRERA	12
COMPITE ALREDEDOR DEL MUNDO	13
ELIGE EL COCHE APROPIADO	17
CUANDO ENTRAR EN BOXES	19
TRUCOS PARA GANAR	20

ADVERTENCIA: POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO®



NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

© 1992 KEMCO.
DEVELOPED BY KEMCO UNDER
LICENSE FROM GREMLIN © 1992



ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TOP GEAR



¡ACELERA Y VE A POR ELLO!

Aquí está. La carrera de tu vida. Un mano a mano para lograr el campeonato mundial. Y sólo el mejor conductor podrá alzarse con la victoria. De modo que lee cuidadosamente este manual, y guárdalo para futuras consultas. Ya que estás corriendo la carrera de tu vida, lo último que quieres es quedarte oxidado.

Encuentro previo a la carrera

Enhorabuena. Acabas de clasificarte para competir en el campeonato del mundo en 32 de las pistas más difíciles del mundo. Sólo hay un problema: el piloto del otro coche está intentando sacarte de la pista. Y si permites que eso ocurra, no conseguirás ganar el campeonato. ¡De modo que abróchate el cinturón y pon tu motor en marcha!

Acerca del juego

Una vez elegidas las condiciones de la carrera, acepta el reto que suponen cuatro pistas en el primer país. Si quieres clasificarte para la siguiente competición, tendrás que terminar entre los cinco primeros. Una vez que lo hayas logrado, obtendrás una clave y la oportunidad de pasar al siguiente país. En la opción de dos jugadores, una vez que uno de los dos se clasifique ambos pasarán a la siguiente ronda.



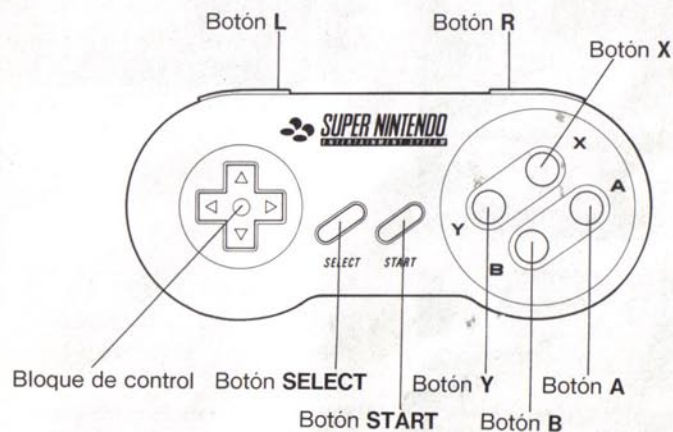
Comienzo del juego

Introduce el cartucho Super NES en tu Super Nintendo Entertainment System y enciéndela. Una vez que aparezca la pantalla de título, pulsa el botón Start para comenzar a jugar.

FUNCIONES BASICAS DEL CONTROL

BOTÓN START	Inicia el juego
BOTÓN SELECT	Detiene el juego
BLOQUE DE CONTROL	Selecciona un comando
BOTÓN A	Ejecuta el comando seleccionado
BOTÓN B	Ver página 7
BOTONES X, Y	Ver página 7
BOTONES L, R	Ver página 7

Los métodos de operación del control cambian una vez que estás en carrera. Para más detalles, ver página 7.



Cómo configurar la carrera

La configuración inicial determinará el resultado de la carrera, la victoria o la derrota. Elige el coche que te guste. Si quieres aumentar tus posibilidades, escoger un nivel superior podría ser una buena idea. Para configurar, ve a la pantalla de opciones.

1 PLAYER/2 PLAYER	Selecciona 1 ó 2 jugadores, nombre de registro(s) y elige máquina, marcha, etc.
SKILL LEVEL	Determina el nivel de dificultad del juego
COUNTRY	Selecciona un circuito
SPEED KPH/MPH	Selecciona el tipo de cuentakilómetros, en kilómetros o millas
PLAY GAME	Comienza el juego



Juega tú solo

Cuando selecciones 1 PLAYER, ejecuta la selección pulsando el botón A. La computadora será tu adversario.

Juega con un amigo

Selecciona 2 PLAYERS pulsando los brazos izquierdo o derecho del bloque de control e introduce la elección pulsando el botón A. Cuando cambie la pantalla, determina la configuración de los jugadores 1 y 2. Utiliza EXIT para volver a la pantalla inicial.



Registro de nombre

Utilizando A-Z, puedes registrar nombres con un máximo de ocho (8) letras. Mueve el cursor con el bloque de control y selecciona con el botón A.

← Borra una letra

→ Deja un espacio

END Finaliza el registro de un nombre

Selección de marcha

Selecciona el tipo de marcha en transmisión MANUAL o AUTO. En la opción MANUAL eres tú quien controla las marchas. Puedes utilizar hasta el límite la fuerza de tu máquina para hacer una carrera más dinámica. La opción AUTO es más fácil ya que el cambio de marcha se realiza automáticamente.

Cómo utilizar el control

Para manejar el control durante la carrera, selecciona entre cuatro tipos de controles: A, B, C o D. Averigua cuál es el mejor para ti.

ACCEL	Acelerador
BRAKE	Frenos
NITRO	Combustible (provoca la rápida aceleración del motor)
LEFT RIGHT	Mueve el volante a izquierda o derecha
UP GEAR*	Aumenta la marcha
DOWN GEAR*	Reduce la marcha
GEARS*	BOTÓN R aumenta BOTÓN L disminuye

*Sólo transmisión manual



Selección de coche

Los cuatro coches son diferentes en diseño y actuación. Una vez que selecciones un coche, no podrás cambiarlo en medio de la carrera. Comprueba bien los datos y selecciona el coche que mejor te vaya.

MAX SPEED

Máxima velocidad del vehículo.

0 TO 60 MPH

Cuanto menor sea el número, mejor será para el piloto.

TYRE GRIP

Tracción a las ruedas.

FUEL CONSUMPTION

Consumo de combustible.

Para comparar la capacidad de cada uno de los vehículos, ver páginas 17 y 18.

Cuando haya dos personas jugando, las selecciones anteriores tendrán que ser hechas tanto por el jugador 1 como por el 2.

Niveles de dificultad

Puedes seleccionar entre tres niveles de dificultad. En el nivel más alto, encontrarás más obstáculos en el camino y serás bloqueado por otros roches. Si no seleccionas nivel de dificultad, automáticamente se colocará en nivel amateur.

AMATERUR	Para principiantes
PROFESSIONAL	Para jugadores intermedios
CHAMPIONSHIP	Para jugadores avanzados



Selección de circuito

Si estás jugando por primera vez, selecciona USA. Hay ocho países con cuatro circuitos cada uno, lo que hace un total de treinta y dos circuitos (Sudamérica y Escandinavia se consideran dos grupos independientes. Hay cuatro circuitos en tres países en Sudamérica y cuatro circuitos en cuatro países en Escandinavia).

Selecciona un circuito introduciendo una clave

Obtendrás una clave cuando te sitúes entre los cinco primeros de los cuatro circuitos de cada país. Cuando quieras seguir jugando, introduce esta clave. En la pantalla de selección de circuito, si seleccionas un país que ya hayas pasado, aparecerá la pantalla de claves. Selecciona ocho (8) letras de la A a la Z e introduce una clave.

← Borra una letra → Deja un espacio **END** Finaliza el registro de nombre



Clave

Cuando introduzcas una clave, aparecerá una bandera junto al nombre del país. Entonces podrás seleccionar cualquiera de sus circuitos. Anota las claves para no olvidarlas más adelante.

Indicador de velocidad

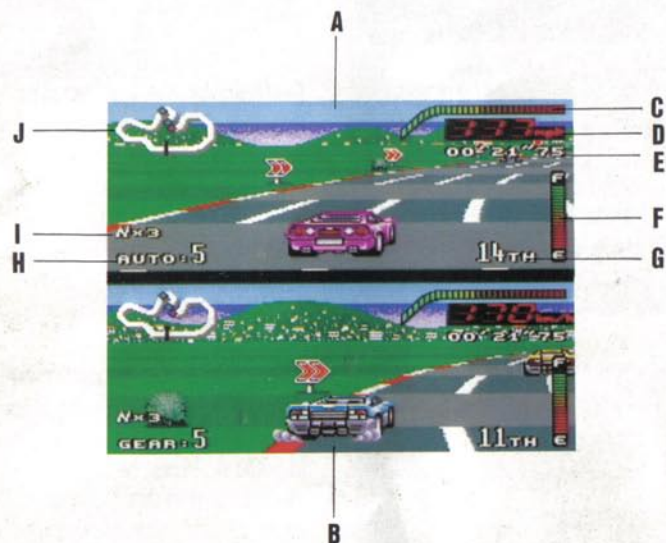
Selecciona un cuentakilómetros en kms. o millas para la carrera. Pulsa A para seleccionar. Cada vez que lo pulses aparecerá seleccionado kph o mph alternativamente.

Comienzo de la carrera

Ya estás listo para comenzar la carrera. Coloca el cursor en PLAY GAME y pulsa el botón A. ¿Estás contento con las condiciones escogidas? Si quieres efectuar algún cambio, este es el momento de hacerlos.

En la pantalla

A Pantalla de 1 jugador	Quando estás solo, la computadora
B Pantalla de 2 jugadores	correrá contra ti
C Tacómetro	Indica las revoluciones del motor
D Cuentakilómetros	Indica kph o mph
E Tiempo de carrera	El tiempo que te queda
F Indicador de combustible	Indica el combustible que te queda
G Indicador de ranking	Indica tu posición en el ranking
H Posición de marcha	Indica el tipo de marcha y transmisión
I Nitro	La cantidad de nitro que te queda
J Circuito	Muestra la localización momentánea de los vehículos



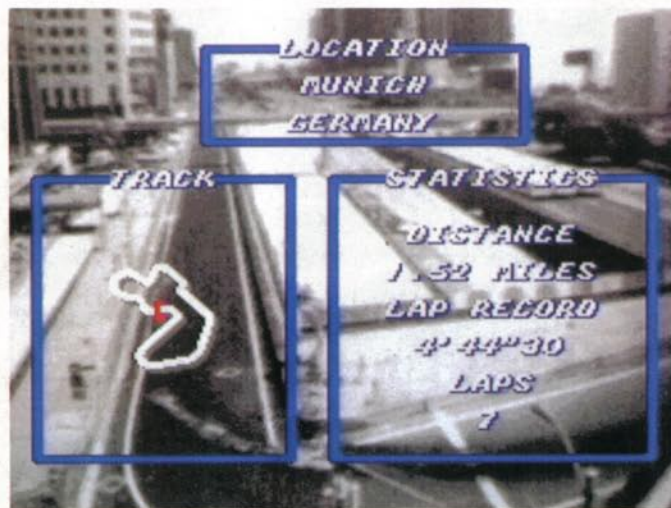
Compites alrededor del mundo

Ahora que ya entiendes la mecánica básica, echa una mirada al lugar donde vas a competir. Y a lo que vas a pilotar. Los circuitos y vehículos que pueden hacerte subir al podium.

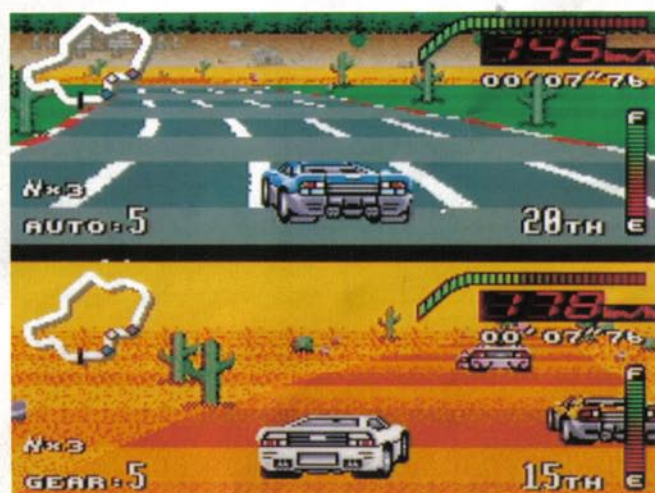
Comprueba los datos del circuito

Antes de que comience cada carrera, aparecerá la descripción del circuito. Presta atención al número de vueltas y memorízalo.

LOCATION	Ciudad y país
TRACK	Plano del circuito
STATISTICS	Información sobre el circuito
DISTANCE	Distancia de una vuelta
LAP RECORD	El mejor tiempo efectuado en una vuelta
LAPS	Número de vueltas







ELIGE EL COCHE APROPIADO

Cada una de estas máquinas es precisión ajustada a un cierto estilo. Elige cuidadosamente. ¡Toda la carrera depende de ello!



VELOCIDAD MÁXIMA	147 MPH
0 A 60	5.9 segundos
TRACCIÓN	Baja
CONSUMO	Alto

CANNIBAL

Esta máquina con inyección te da la mayor velocidad máxima en el circuito. Por supuesto, esto significa que tienes que tener la máxima habilidad al tomar las curvas. Y el alto grado de consumo significa más paradas en boxes en circuitos largos. ¡Buena suerte! ¡Y zámplate la competición!



VELOCIDAD MÁXIMA	137 MPH
0 A 60	5.0 segundos
TRACCIÓN	Baja
CONSUMO	Alto

RAZOR

Diseñado para cortar el aire con la máxima aerodinámica, el RAZOR es una verdadera obra de arte. Es extremadamente ligero en las esquinas, con menor aceleración y velocidad máxima-lo que le convierte en un verdadero reto de conducción para los conductores amateur, y una verdadera joya para los profesionales.



VELOCIDAD MÁXIMA	131 MPH
0 A 60	3.5 segundos
TRACCIÓN	Alta
CONSUMO	Bajo

EI SIDEWINDER

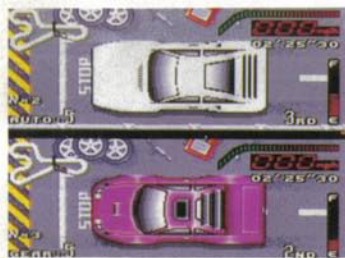
Vive la competición con el manejo superior del SIDEWINDER. Tiene la maniobrabilidad de un jet, y toda la velocidad y aceleración que quieras. De hecho, lo único que puede limitar a este misil es el valor que tengas.



VELOCIDAD MÁXIMA	137 MPH
0 A 60	4.3 segundos
TRACCIÓN	Media
CONSUMO	Medio

EI WEASEL

De acuerdo. No tiene la velocidad del CANNIBAL. ¿Y qué? El WEASEL quede ser tan rápido como el que más. Guarda un equilibrio perfecto en las curvas. Y su moderado consumo de combustible significa que no tienes que perder tiempo repostando en boxes. Si hay un favorito en la carrera, es éste. ¡Apuesta por el WEASEL!



Parada en boxes

Cuando el depósito esté a punto de quedarse vacío durante la carrera, se iluminará la señal "FUEL LOW". Al aproximarte a una parada de boxes, aparecerá una flecha. Aminorar la velocidad de tu coche para repostar combustible.

En boxes, vigila el indicador de nivel de combustible. Cuando tengas el suficiente combustible como para poder terminar las vueltas que te faltan, pisa el acelerador para salir de boxes. También puedes conseguir nitro aquí.

Salida fulgurante

La posición de salida de los coches viene determinada por el orden en que terminaron la carrera anterior. Cuanto mejor sea la posición en que acabaron la carrera anterior, más cerca de la línea de salida estará en la siguiente. Una buena técnica de salida consiste en sortear rápidamente los coches situados delante de ti para colocarte en el grupo de cabeza cuanto antes.

Energía de nitro

Una simple aceleración con nitro coloca tu coche a la máxima velocidad durante un corto período de tiempo. Sólo dispones de tres(3)utilizaciones de nitro durante una carrera. Guárdalas para cuando te encuentres en una situación realmente crítica.

Obstáculos

Las carreteras públicas del mundo son el único circuito verdadero para un corredor de Top Gear. Las carreteras suponen un reto debido a la gran variedad de condiciones. Especialmente, ten cuidado con los obstáculos, ya que pueden hacerte perder mucho tiempo. Si tropiezas con uno de ellos, serás sobrepasado por otros vehículos.

Corre por la noche

Después de la puesta del sol, tendrás que correr por la noche, ya que la batalla de Top Gear dura las veinticuatro horas del día. Aunque por la noche se encienden las luces, las condiciones de la carrera tales como la visibilidad y la distancia de seguridad con los demás vehículos son mucho más duras que si corrieras de día.

Más trucos:

- Revolucionar mucho el coche en la línea de salida es tabú: serás penalizado con una vuelta y un giro de volante.
- La dura y rápida regla del giro resulta una maniobra difícil en una curva.
- Si te quedas sin combustible tendrás que salirte de la carrera. Ve a repostar antes de que esto ocurra.

