

ACTIVISION®

RULES AND REGULATIONS

REGLÈS

ENDURO™

VORSCHRIFTEN

NORME E REGOLE

REGLAMENTOS

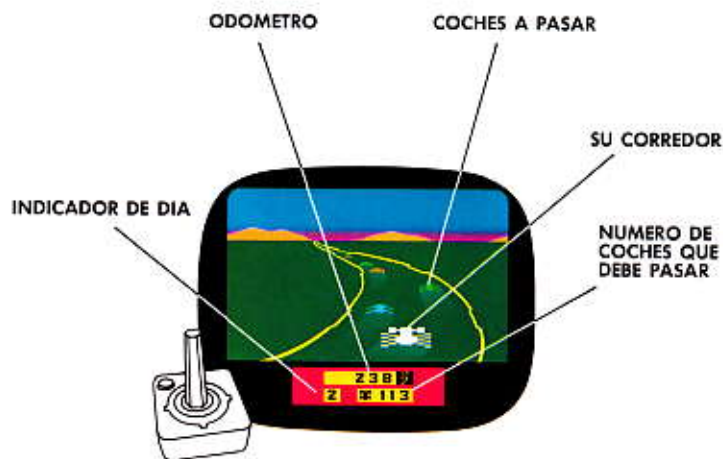
REGLAMENTO DE NATIONAL ENDURO™ DE ACTIVISION.

Ajústese las gafas protectoras. Acómodese en la butaca. Deje todos sus miedos, de lado. Está por empezar la carrera más apasionante de su vida. Deberá pasar una multitud de automóviles cada día. A través del sol y la nieve, la niebla y el hielo, desde el amanecer hasta la puesta del sol—a toda velocidad. ¡Bienvenido a Enduro!

REGLAS BASICAS DE ENDURO™

1. Conecte su sistema de videojuego de acuerdo a las instrucciones del fabricante.
2. Con la consola de juego apagada (OFF), enchufe el cartucho de juego.
3. Encienda la consola (ON). Si aparece la imagen en la pantalla, verifique la conexión del sistema al televisor y repita los pasos del 1 al 3.
4. Enchufe el mando de palanca de la IZQUIERDA (El mando de la derecha no se usa).
5. Los conmutadores de dificultad (Difficulty) y selección de juego (Game Select) no se usan.
6. **Para comenzar**, oprima el interruptor Game Reset (Reinicio del juego).
7. El mando de palanca debe sostenerse con el botón rojo en la posición superior izquierda. Mueva la palanca a izquierda o derecha para mover el coche a la izquierda o derecha, respectivamente. El botón rojo es el acelerador. Cuanto más tiempo mantenga oprimido el botón, más rápido se moverá el automóvil, hasta llegar a la velocidad máxima. Para avanzar a velocidad constante oprima el botón rojo hasta que llegue a la velocidad deseada. Al liberar el botón, el automóvil se mantendrá a esa velocidad. Para desacelerar, libere el botón rojo y presione los frenos tirando de la palanca hacia atrás.

8. **Para pasar.** El número de coches que deberá pasar aparece al comienzo de cada día en al esquina inferior derecha del tablero de instrumentos (200 el primer día, 300 en los días subsiguientes). Cada vez que pase un coche, el medidor descontará uno del total. Cuando pase el número requerido de automóviles, aparecerán las banderas verdes. Pero debe seguir en la carrera. Todas las kilómetros adicionales serán sumadas al tanteo total. Pasará al próximo día cuando termine el primero. Si usted no pasa el número requerido de coches antes del amanecer, el juego finaliza.



CARACTERÍSTICAS ESPECIALES DE ENDURO™

Hora del día. Desde el amanecer hasta la oscuridad de la noche, usted conducirá por los caminos. Preste atención a la iluminación y al paisaje. Estos representan la hora del día, y le indican cuanto tiempo le queda. Tenga cuidado al conducir de noche. Sólo podrá ver las luces traseras del resto de los coches.

Las condiciones climáticas van cambiando. ¡Prepárese! ¿Puede mantenerse sobre la ruta con el hielo y la niebla? Si el camino es blanco, helado, usted tendrá menos control de maniobra en su automóvil. Una capa de niebla le dejará menos tiempo para reaccionar, porque le tomará más tiempo ver los coches que tiene delante.

Días y kilómetros. Un odómetro en el panel de instrumentos registra los kilómetros que ha cubierto. Debajo del odómetro está el indicador de días, que lleva la cuenta del número de días que ha pasado en la pista Enduro. Al finalizar la carrera, el kilometraje del odómetro y el día en el indicador representan los resultados de la carrera y el tanteo.

Dificultad ascendente. La carrera se vuelve más difícil a medida que pasan los días. Los otros coches se mueven a mayor velocidad y se abren más y más en el camino, lo que dificulta el paso.



FAMILIARIZACION CON LA CARRERA ENDURO

En la preparación para la carrera, cada corredor estudia la pista. Familiarícese con las condiciones climáticas y de iluminación. Aprenda a reconocer la respuesta de su automóvil al tacto.

Rebaje la velocidad en caminos helados y preste atención a las siluetas de los coches a la distancia. Conduzca en forma defensiva, dado que los otros automóviles no se abrirán para dejarlo pasar. La niebla será una prueba de sus reflejos. Deberá disminuir la velocidad y aprender a maniobrar rápidamente para compensar la falta de visibilidad.

UNASE A LOS "ROADBUSTERS" DE ACTIVISION.

¿Tiene usted la fortaleza, la capacidad y el valor para resistir esta carrera durante 5 días o más? Si lo logra, un premio aparecerá en la pantalla, y será usted un idolo. Puede también unirse a los "Roadbusters" y batir records de verdad. Envíenos una foto de la pantalla de TV que muestre que es usted un ganador, con su nombre y dirección, a su distribuidor de Activision más cercano (se incluye la lista completo). Le enviaremos el emblema oficial de alta ejecucion.



COMO CONVERTIRSE EN UN "ROADBUSTER"

Sugerencias de Larry Miller, diseñador de Enduro™

Larry Miller es un fantástico diseñador de videojuegos, con un doctorado en física. Cuando no diseña juegos, le gusta navegar, esquiar o tocar piano. Su éxito más reciente fue Spider Fighter™.

"La mejor manera de mantenerse en la carrera es moderar el ritmo. No sobrevivirá por mucho tiempo si se mantiene a máxima velocidad porque chocará continuamente con otros coches. Vaya solamente a la velocidad necesaria para pasar el número requerido de automóviles.

"Si puede elegir entre maniobrar fuera del camino o chocar contra otro coche, siempre salga del camino. Es sólo un problema menor y no perderá mucho tiempo.

"Además, es siempre mejor moverse alrededor de coches distribuidos diagonalmente que pasar en forma recta entre ellos. Pero si debe "escurrirse," mantenga la velocidad sólo un poco más alta que la de sus competidores y tenga cuidado.

"Otra sugerencia útil: Si se aproxima a un grupo de coches que realmente bloquean el camino, rebaje la velocidad. Deje que desaparezcan delante suyo. Luego acelere. Cuando vuelva a encontrarlos probablemente habrán cambiado de posición.

"Espero que disfrute de Enduro tanto como yo disfruté al diseñarlo. Escríbame una postal el la próxima parada—quisiera saber cómo le va en las carreras. ¡Y, por favor, abróchese el cinturón!

Larry Miller



Larry Miller junto a un victa 1934, uno de los cinco que existen en el mundo entero (cortesía de Paradise Motorcars, Sacramento, California, EE.UU.)

— ACTIVISION. — CASSETTE DE VIDEOJUEGO UN AÑO DE GARANTÍA

Activision, Inc. ofrece al comprador de este cassette un año (1) de garantía a partir de la fecha de adquisición. Activision se compromete a repararlo o a reemplazarlo gratuitamente, a discreción suya— si el cassette, dentro del período de garantía, presentara algún defecto de material o de elaboración, al recibo en su centro de distribución de dicho cassette, acompañado del comprobante de la fecha de adquisición, con porte pagado.

La garantía cubre los circuitos electrónicos y las piezas mecánicas originalmente suministradas por Activision y no puede aplicarse al normal desgaste producido por el uso. Dicha garantía tampoco tendrá validez si el defecto resulta causado por abuso, mal uso o negligencia.

Esta garantía substituye a todas las demás garantías y ninguna otra declaración o reclamación podrá comprometer a Activision. Activision no será responsable en ningún caso de cualquier daño, incidental o indirecto, provocado por el consumidor por el defectuoso funcionamiento del cassette.

Esta garantía y las declaraciones hechas en ella no afectan ningún derecho legal del consumidor contra el fabricante o distribuidor del cassette.

NOTA: Para servicio en su area local, vea la lista de distribuidores.

SUS MEJORES PUNTUACIONES EN LOS JUEGOS

Nombre:	Fecha:	Puntuación:
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____



ACTIVISION®

Activision International Inc., Drawer No. 7286
Mountain View, California 94039

Atari® and Video Computer System™
are trademarks of Atari, Inc.

© 1983 Activision EAX-026-03
Printed in U.S.A.

Atari® et Video Computer System™ sont des
marques déposées d'Atari, Inc.

© 1983 Activision EAX-026-03
Imprimé aux Etats-Unis

