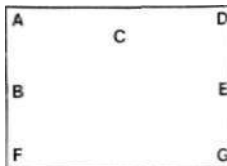


WEC LE MANS

SPECTRUM

STATUS Y PUNTUACIÓN

A: Puntuación máxima.
B: Tu puntuación.
C: Tiempo.
D: Cronómetro de la vuelta.
E: Velocidad m.p.h.
F: Marcha.
G: Indicador del grado de giro.



CONTROLES

Este juego se controla por joystick o teclado. El teclado es redefinible.

Las teclas por omisión son las siguientes

Acelerar: Q.
Frenar: Z.
Izquierda: I.
Derecha: P.
Cambiar de marcha: ESPACIO.

PISTAS Y SUGERENCIAS

- Reducir la marcha para tomar las curvas.
- Intenta no girar demasiado para que no derrape el coche
- Mantente alejado de la hierba, te hará ir más despacio.
- No uses la marcha larga demasiado pronto, espera a que leves bastante velocidad.
- Empieza siempre con la marcha corta.

CRÉDITOS

Programación: Sentient Software y Mike Lamb.
Gráficos: Sentient Software y William Harbison.
Música: Jonathan Dunn.
Producido por: D. C. Ward.

(C) 1989 Imagine Software.

La carrera de coches más dura y competitiva del mundo es la de las 24 horas WEC LE MANS. La acción transcurre durante un día y una noche enteros, e incluye cuatro vueltas completas al circuito más tortuoso de la historia. Por la noche la oscuridad te lo pone más difícil, creando una atmósfera fría donde reina el miedo a lo desconocido.

Conducélo, experimentalo, sobrevive. El juego de carreras más realista y adictivo de todos los tiempos.

EL JUEGO

El juego consiste en intentar completar las cuatro vueltas al circuito WEC LE MANS. Para finalizar una vuelta tendrás que pasar por tres puntos de control.

CARGA

Todas las cargas en una parte.
Teclea LOAD"" y pulsa ENTER
48/128K cara A. Datos de 48K en cara B.

