

Juego Sonic Speedway LCD

¡Su juego Radio Shack Sonic Speedway LCD lo pone al volante del corredor que intenta ganar la carrera automovilística! Usted podrá competir a cinco velocidades diferentes y enfrenar para reducir las o detener el vehículo en cualquier momento.

Intente rebasar a todos sus oponentes y llegar a la meta en un lapso de 90 segundos para ganar puntos en el marcador. El juego Sonic Speedway LCD le permite progresar a través de nueve niveles diferentes de habilidad para disfrutar de muchas horas de diversión en las carreras.

INSTALACION DE LAS BATERIAS

Este juego requiere de dos baterías tipo AA (no provistas) para ser energizado. Para obtener los mejores resultados y aprovechar la duración máxima de las baterías, le sugerimos instalar las baterías Radio Shack Cat. No. 23-552.

Precaución: Use solamente baterías nuevas del tipo y tamaño requerido.

1. Para extraer la cubierta del compartimento para las baterías, ejerza presión sobre la misma y deslícela en la dirección que señala la flecha.

2. Inserte las baterías en el interior del compartimento como lo indican los símbolos de polaridad (+ y -) marcados en el interior.
3. Reinstale la cubierta.

Notas:

- Si usted ha planeado no utilizar este juego durante el lapso de una semana, o más, extraiga las baterías.
- Si este juego dejara de funcionar adecuadamente, oprima el botón **RESET**. Un juego nuevo dará inicio automáticamente.
- Al extraer las baterías o al oprimir el botón **RESET**, la puntuación más alta y la memoria del nivel de habilidad más alta serán borradas. (Vea "Directriz neutra de la puntuación/nivel más alto").
- Si aún así el juego no funciona apropiadamente, o la pantalla se desvanece, reemplace ambas baterías.

Advertencia: Deseche las baterías usadas apropiadamente.

ACTIVACION/DESACTIVACION DEL SONIDO

Para desactivar los efectos sonoros en cualquier momento mientras juega, oprima el botón **SOUND** hasta que el símbolo con la nota musical desaparezca. Para volver a activar los efectos sonoros, oprima el botón **SOUND**, nuevamente; hasta que el símbolo con la nota musical aparezca en la pantalla.

PROCEDIMIENTO PARA JUGAR

Su juego Sonic Speedway LCD se desplaza a través de nueve diferentes niveles de habilidad conforme juega, cada uno más difícil que el anterior. Cada uno de los niveles ofrece tres competencias.

1. Para encender e iniciar el juego, oprima el botón **ON/START**. La siguiente información aparece en la pantalla, en el siguiente orden:

0-0 LEVEL, y después 0000 SCORE—indicando el nivel más alto, la competencia y la puntuación alcanzada desde que las baterías fueron instaladas o haya sido oprimido el botón **RESET** (vea “Directriz neutra de la puntuación/nivel más alto.”)

1-1 LEVEL, y después 0000 SCORE—indica el nivel actual, la competencia y la puntuación.

Su vehículo aparece acompañado de un cronómetro que efectúa un conteo regresivo a partir de 5 segundos. Cuando el conteo regresivo llega a 0, la carrera se inicia y el cronómetro inicia el conteo regresivo durante 90 segundos.

2. Para controlar el vehículo, durante la carrera, oprima los siguientes botones conforme sea necesario.

- **SPEED UP**—para acelerar el vehículo.
- **BRAKE**—para disminuir la velocidad o detener el vehículo.
- **LEFT**—para conducir el vehículo hacia la izquierda.
- **RIGHT**—para conducir el vehículo hacia la derecha.

Nota: Cada vez que usted oprima el botón **SPEED UP** o **BRAKE**, aparecerá una barra en el extremo izquierdo de la pantalla para indicarle la velocidad del vehículo. Cinco barras indican velocidad *turbo* (la más alta) y si las barras no están presentes, significa que el vehículo se ha detenido.

El juego responde de diferente manera en cada competencia conforme usted intenta rebasar a los otros vehículos.

- **Vuelta 1**—el vehículo del oponente permanece en el mismo carril.
- **Vuelta 2**—el vehículo del oponente cambia de carriles al azar.
- **Vuelta 3**—su vehículo se desplaza hacia el extremo izquierdo o derecho al oprimir los botones **LEFT** o **RIGHT**. El vehículo del oponente permanece en el mismo carril.

Si su vehículo se colisiona con otro, una nube de polvo será reflejada en la pantalla, el símbolo del vehículo aparecerá en el extremo superior izquierdo de la pantalla y la carrera continúa a partir del lugar en donde haya sido la colisión. Cada vez que usted colisione su vehículo, otro símbolo del vehículo aparecerá.

3. Si usted sufre cuatro colisiones durante el juego o si usted no llega a la meta final dentro del lapso de 90 segundos, el juego se suspende y las palabras GAME OVER aparecerán en la pantalla. Para participar en otra competencia, oprima el botón **ON/START**. Una nueva competencia dará inicio a partir del Vuelta 1, Nivel 1.

Nota: Si usted está compitiendo en cualquier nivel, con excepción del nivel 1 y desea iniciar la competencia nuevamente a partir de ese nivel, oprima y mantenga oprimido el botón **SPEED UP** y después **ON/START**.

Si usted llega a la meta final dentro del transcurso de 90 segundos, usted será el ganador de la carrera y su puntuación aparecerá en la pantalla (vea "Puntuación"), el indicador del nivel/vuelta aparece y la siguiente vuelta dará inicio automáticamente.

Notas:

- Cada vez que usted complete la tercera vuelta, automáticamente pasará al siguiente nivel de habilidad.

- Para suspender el juego en cualquier momento, simplemente deje de jugarlo y no oprima ninguno de sus botones. El juego se apagará automáticamente durante el transcurso de 3 a 4 minutos para ahorrar energía. Para volver a encenderlo, oprima el botón **ON/START**.

PUNTUACION

Si usted llega a la meta durante un lapso menor a los 90 segundos, la puntuación equivale al número de segundos remanentes multiplicados por 10, además de un premio de 160 puntos extra. Por ejemplo, si usted terminó la carrera con un remanente de 10 segundos, su puntuación es de 100 puntos (10 segundos x 10 = 100) además de 160 puntos extras para obtener un total de 260 puntos.

Nota: La puntuación máxima es de 9990 puntos.

Si su vehículo se colisiona cuatro veces y no llega a la meta en el lapso de 90 segundos, no se le otorgará ninguna puntuación.

Directriz neutra de la puntuación/nivel más alto

Aún cuando el juego sea apagado, la memoria automáticamente mantiene un archivo de la puntuación más alta o el nivel más alto alcanzado en una competencia. Para restituir la directriz neutra de la puntuación/nivel más alto, oprima el botón

RESET. Un juego nuevo dará inicio automáticamente.

MANTENIMIENTO

Para disfrutar de su juego Sonic Speedway LCD durante mucho tiempo:

- Mantenga el juego seco. Si se llegara a mojar, séquelo inmediatamente.
- Use mantenga el juego solamente bajo condiciones normales de temperatura.
- Manipule el juego con cuidado. No lo deje caer ni lo golpee.

- Mantenga el juego alejado del polvo y las grasas.
- Limpie el juego con un trapo húmedo, ocasionalmente, para mantenerlo como nuevo.

Modificar o alterar los componentes internos del juego pudiera ser la causa de un mal funcionamiento e invalidar su garantía. Si su juego no está funcionando como debiera, llévelo a una tienda Radio Shack de la localidad, para obtener ayuda.