

BUGGY 14EAT

TM



MANUAL

¡Gracias por adquirir Buggy Heat! Ten en cuenta que este software está diseñado para su uso exclusivo con la consola Dreamcast. Lee atentamente este manual de instrucciones antes de empezar a jugar con Buggy Heat.

ÍNDICE

Cómo jugar	76
Inicio del juego	78
Seleccionar modo	79
Campeonato	80
Cómo interpretar la pantalla	83
Menú de pausa	84
Repetición	85
Carrera contrarreloj	86
Modo enfrentamiento	88
Comprobador de nivel	90
Práctica	91
Opciones	92
Garaje y biblioteca	93
Internet	94

¡Desinhíbete yendo a toda velocidad por las carreteras!

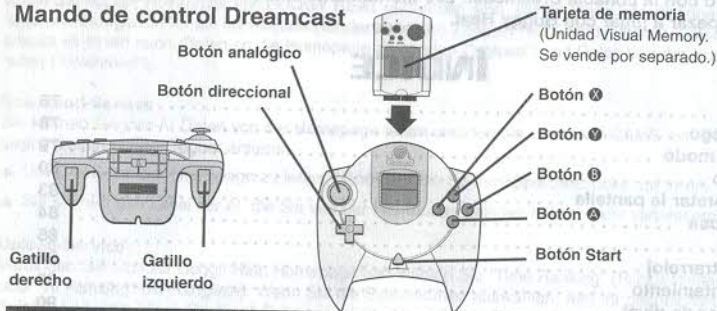
Los Buggies...lo último en vehículos personalizados contruidos para conquistar todos los tipos de carreteras, gracias a sus características particulares de ligereza y resistencia. Conduce un buggy en cualquier tipo de terreno y vence a tus contrincantes para convertirte en el campeón. ¡Éstas sí que son verdaderas carreras todoterreno!

Se incluye un "sistema de I.A. (inteligencia artificial)" especial para almacenar y estudiar las técnicas de pilotaje de los jugadores. Puedes usar esto para desarrollar un conductor; entonces podrás desafiar a tus amigos en una carrera.

- Este software es para uno o dos jugadores.
- Antes de encender la consola Dreamcast, conecta los periféricos.
- Si quieres reiniciar la consola Dreamcast, pulsa de forma simultánea los botones **A**, **B**, **X**, **Y** y el botón Start durante el juego. De esta manera regresarás a la pantalla del menú principal.
- Este software necesita una unidad Visual Memory (V.M.) para el almacenamiento de los datos del piloto automático y de las repeticiones. (consulta la pág. 73)

FUNCIONAMIENTO

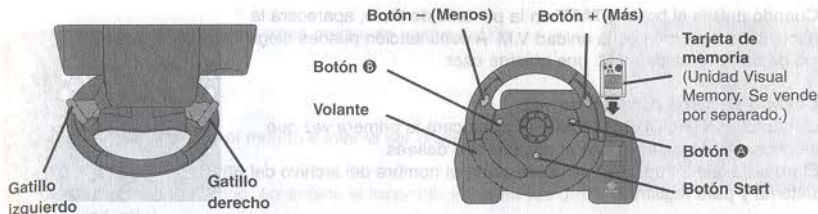
Mando de control Dreamcast



Botones	Movimientos
Botón analógico	Conducción (analógica)
Botón direccional	Conducción (digital)
Botón A	Cambio a una marcha superior (aumentar la marcha)
Botón B	Freno de mano
Botón X	Cambio a una marcha inferior (se entra de forma automática en marcha atrás cuando la velocidad es menor de 20 km/h)
Botón Y	Se entra de forma automática en marcha atrás cuando la velocidad es menor de 20 km/h (si se mantiene pulsado, entra en marcha atrás)
Gatillo izquierdo	Freno
Gatillo derecho	Acelerador
Botón Start	Inicio del juego, pausa y reinicio

- ▲ Si has seleccionado Automático, las marchas se cambiarán de forma automática.
- ▲ Se entra en marcha atrás cuando se viaja a una velocidad menor de 20 km/h. Esto es muy útil cuando se choca contra un poste o una pared.
- ▲ Para sentir los movimientos del vehículo, inserta "Vibration Pack" (se vende por separado) en el puerto de expansión 2.
- ▲ Para que jueguen dos personas, se necesita un mando de control Dreamcast adicional.
- ▲ La configuración de los botones está basada en la configuración de tipo A (predeterminada). Esto se puede cambiar seleccionando "Configuración de Botones" en «Opciones» (consulta la pág. 92)
- ▲ Cuando se enciende la consola, no se deben pulsar los botones direccional o analógico, ni los gatillos **L** / **R**. Si los pulsas, pueden surgir problemas de colocación que afectarán a la maniobrabilidad de tu vehículo.

Race Controller (volante)



	Funcionamiento
Volante	Conducción (analógica)
Botón A	Freno de mano
Botón B	Se entra de forma automática en marcha atrás cuando la velocidad es menor de 20 km/h (si se mantiene pulsado, entra en marcha atrás)
Botón + (Más)	Cambio a una marcha superior (aumentar la marcha)
Botón - (Menos)	Cambio a una marcha inferior (se entra de forma automática en marcha atrás cuando la velocidad es menor de 20 km/h)
Gatillo izquierdo	Freno
Gatillo derecho	Acelerador
Botón Start	Inicio del juego / pausa / quitar pausa

- ▲ Si has seleccionado Automático, las marchas se cambiarán de forma automática.
- ▲ Se entra en marcha atrás cuando se viaja a una velocidad menor de 20 km/h. Esto es muy útil cuando se choca contra un poste o una pared.
- ▲ No puedes usar "Vibration Pack" con Race Controller.
- ▲ Para que jueguen dos personas, se necesita un mando de control Dreamcast adicional.
- ▲ La configuración de los botones está basada en la configuración de tipo A (predeterminada). Esto se puede cambiar seleccionando "Configuración de Botones" en «Opciones» (consulta la pág. 92)
- ▲ No toques el mando o los gatillos **L** / **R** cuando enciendas la consola. Si lo haces, puedes ocasionar problemas que afectarán al rendimiento de tu vehículo. Si se producen estos problemas, apaga la consola y recuerda no tocarlos cuando la vuelvas a encender.

- ▲ No podemos garantizar el funcionamiento de los mandos de control Dreamcast no oficiales.

INICIO DEL JUEGO

Cuando pulses el botón START en la pantalla de título, aparecerá la pantalla de selección de la unidad V.M. A continuación puedes elegir los datos de la unidad V.M. que quieras usar.

Cuando se juega por primera vez:

La pantalla INTRODUCIR NOMBRE aparecerá la primera vez que juegues. Por favor, introduce el nombre que desees.

El nombre que introduzcas se usará como el nombre del archivo del sistema y para registros.

Cuando se quiere continuar una partida desde donde se dejó:

Si quieres continuar la partida anterior, selecciona el archivo de la unidad V.M. donde la almacenaste.

- ▲ Para almacenar y cargar datos, necesitas una unidad V.M. (se vende por separado)
- ▲ Mientras estés almacenando o cargando, no apagues la consola ni retires la unidad V.M., el mando de control o cualquier otro periférico.
- ▲ Los datos del sistema (desarrollo del juego, nombre introducido, configuración de opciones, etc.) se almacenarán de forma automática. Si insertas o retiras la unidad V.M. durante la partida, los datos pueden que no se almacenen o carguen de forma correcta.
- ▲ La configuración del garaje y los resultados del conductor se almacenarán como datos de I.A. (inteligencia artificial).
- ▲ La duración de los datos de repetición dependerá de la carrera. (El número de bloques no variará.) Si sobrepasas el límite de cantidad de tiempo que puedes almacenar, no podrás ver la carrera entera o tal vez te encuentres con que el contenido de la carrera es diferente.



NÚMERO DE BLOQUES NECESARIO PARA ESTA PARTIDA

Datos del sistema:	9 bloques
Datos I.A. (configuración del garaje y resultados I.A.):	56 bloques / vehículo
Datos de repetición:	90 bloques/carrera (máximo 6 minutos)

MODO SELECCIÓN

Hay cinco modos principales y cinco modos de configuración.

Modo principal

Campeonato ➡ P80

Corre en torneos por todo el mundo e intenta ser el campeón.

Carrera contrarreloj ➡ P86

Intenta hacer el mejor tiempo. Apréndete el recorrido y mejora tus datos de I.A. (conductor).

Modo enfrentamiento ➡ P88

Compite contra tus amigos o contra la I.A..

Comprobador de nivel ➡ P90

Confirma los resultados del nivel de tus datos de I.A. (conductor) mediante la práctica en carreras contrarreloj. Haz una prueba para mejorar el nivel de tus datos de I.A.

Prácticas ➡ P91

Puedes competir libremente en una inmensa carrera compuesta por carreras con diferentes características

Modo configuración

Opciones ➡ P92

Puedes cambiar la configuración del juego, el mando de control y el sonido.

Garaje ➡ P93

Cambia la puesta a punto o el color de tu vehículo.

Biblioteca ➡ P93

Puedes ver datos de repetición o grabaciones anteriores.

También puedes confirmar los perfiles de tu vehículo y de tu conductor.

Internet ➡ P94

Visita la página web de BUGGY HEAT.



CAMPEONATO

En esta modalidad participan ocho vehículos en carreras por todo el mundo en busca de la victoria. Selecciona tu vehículo y conductor e intenta ganar el campeonato. El conductor que obtenga una mayor puntuación en un total de 13 carreras, se convertirá en el campeón.

El transcurso de la competición

Selección de clase:

Si empiezas por la clase NORMAL, necesitas completar tres clases. Si acabas entre los tres primeros, superarás la clase y podrás avanzar hasta la próxima. Cada clase tiene un nivel diferente de dificultad (destreza de los adversarios) y número de carreras.

- ▲ Tus avances en el juego se almacenarán de forma automática cada vez que finalices una clase. Si abandonas la modalidad antes de completar la clase, deberás empezar de nuevo desde la primera carrera.

Selección de coche:

1. Selecciona un vehículo y un conductor entre los ocho disponibles. Ten en cuenta que no puedes cambiar la combinación de vehículo y conductor. Puedes cargar datos de I.A. de la unidad V.M. No puedes cambiar de vehículo en medio de una clase.
2. Puedes elegir entre transmisión automática (TA) o manual (TM). Para los vehículos de tu V.M. también puedes seleccionar Piloto Automático (consulta página 91)

Información de la carrera:

Puedes ver información como por ejemplo el estilo de la carrera al igual que los resultados necesarios para superar una clase. Dependiendo de la carrera, la climatología también puede variar. Si seleccionas GARAJE antes de una carrera, puedes cambiar la configuración de tu coche.

Carrera

Si estás listo, puedes empezar la carrera.

- ▲ Empezarás en la octava posición, pero esto puede cambiar a medida que avanzas dependiendo de la posición final que hayas obtenido en la última carrera.



CAMPEONATO

Resultados y condiciones que deben superarse

Puntos

Dependiendo de tus resultados en cada carrera, puedes obtener los siguientes puntos.

	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º
Puntos	16	12	9	6	4	2	1	0

Si acabas las carreras necesarias en cada clase, la media de tus resultados se utilizará para determinar la posición final.

Carreras y clases

Las carreras (circuitos) de cada clase se organizan de la siguiente manera:

Por ejemplo, en la clase NORMAL necesitas acabar tres carreras completas y quedar entre los tres mejores para pasar a la clase DIFÍCIL. Si abandonas el modo después de superar una clase, puedes continuar en la siguiente carrera de la clase posterior.

	Normal	→	Difícil	→	Experto
Francia	---	3º o superior	(1)	3º superior	(1)
EE.UU.	(1)		--		(2)
Egipto	(2)		(2)		(3)
Rusia	(3)		(3)		(4)
Perú	--		(4)		(5)
Japón	--		--		(6)

- ▲ Las carreras se celebrarán en este orden.
- ▲ Si finalizas cada clase sin conseguir quedar entre los tres primeros, será el FINAL DE LA PARTIDA y no podrás pasar a la siguiente clase.



Final de una carrera y final de la partida

Resultado:

Si completas el número de vueltas necesarias, los resultados de tu carrera aparecerán. Después de mostrar tu posición, tiempo y puntos obtenidos, aparecerá tu posición en la general. (Pulsa los botones direccionales arriba y abajo para cambiar entre estas pantallas) Si seleccionas REPETICIÓN puedes ver la repetición de tu última carrera. Si pulsas START durante la repetición, regresarás a la pantalla de resultados. Selecciona ALMACENAR REPETICIÓN para almacenar la repetición y así poder verla más adelante. Selecciona SALIR para pasar a la siguiente carrera o clase.

▲ Mientras aparece la pantalla de resultados, no puedes mover el coche. Almacena los datos de repetición cada vez, porque si no lo haces, los datos de la repetición se perderán.

Final de la partida

Si no puedes alcanzar la meta volante, te quedas sin tiempo o no acabas entre los tres mejores, significará el Final de la partida.

Condiciones para ganar y completar el campeonato

Una vez que hayas completado todas las carreras de la clase EXPERTO, el vehículo con más puntos será el campeón y recibirá una bonificación.

Si acabas entre los tres primeros, puedes seleccionar más colores para tu vehículo en el garaje.

Independientemente de la clase o de la posición, las carreras completadas pueden seleccionarse en modo CARRERAS CONTRARRELOJ y en modo ENFRENTAMIENTO.

- ▲ Tus avances se almacenarán de forma automática en los datos del sistema cada vez que completes una clase.
- ▲ Una vez superada cada clase (y después de que se almacene de forma automática), puedes seguir jugando desde donde lo dejaste, incluso si apagas la consola.



Interpretación de la pantalla durante las carreras

Interpretación de la pantalla

Posición del jugador: posición actual / número de coches

Los cuatro mejores conductores: muestra los cuatro conductores más rápidos

Tiempo: tiempo restante hasta la meta. Tu tiempo se acabará cuando la cuenta atrás llegue a cero.

Tiempo total: tiempo transcurrido desde el principio de la carrera.

Tiempo de la vuelta: tiempo que se tarda en completar cada vuelta.

Tiempo récord de vuelta: tiempo más rápido de una vuelta.

Mapa del recorrido: tu coche aparece representado por una flecha, y los puntos corresponden a los demás conductores.

Visor de marchas y transmisión: muestra la marcha seleccionada y la transmisión que utilizas. R significa marcha atrás.

Cuentarrevoluciones / velocidad: muestra el número de revoluciones por minuto y la velocidad. El diseño dependerá del vehículo.



- ▲ Esta es la pantalla convencional, que depende del modo seleccionado. Puedes cambiar la configuración de la pantalla por medio de OPCIONES.



Mirar hacia atrás

Puedes mejorar tus opciones de victoria evitando a los vehículos que te siguen o tapándoles el camino. Para mirar detrás de ti durante una carrera, pulsa OPCIONES y después CONFIGURACIÓN DE BOTONES, a continuación, selecciona el tipo de controles B o C. (consulta la página 92) Pulsa MIRAR HACIA ATRÁS para mirar a los coches que te siguen.



Pantalla del conductor

Si seleccionas CAMBIAR VISTA en el MENÚ DE PAUSA (consulta la página 84) y MOVIMIENTO, puedes ver las acciones de tu conductor mediante la opción T.C.M. (Tiempo real, conducción y movimiento.) Puedes ver la conducción, aceleración y movimientos en tiempo real de tu conductor.

- ▲ Mientras compites, el movimiento sólo puede verse desde la parte frontal.



PAUSA

Mientras compites, puedes hacer una pausa en el juego pulsando el botón **START**. Para volver a la carrera pulsa de nuevo **START** o selecciona **CONTINUAR** en el menú de pausa.

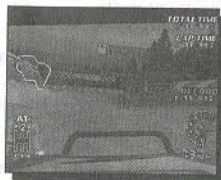
Cambio de Perspectiva

Cambio de Perspectiva

Puedes seleccionar las siguientes tres vistas o visión de movimientos (consulta la página 83).



PARTE TRASERA



CONDUCTORES



PARTE FRONTAL

Reintentar: campeonato

Reiniciar: regresa a la pantalla de INFORMACIÓN DE LA CARRERA al principio de cada clase y entonces empieza la carrera de nuevo desde el principio.

Reintentar: carrera contrarreloj / modo enfrentamiento

Cambio de coche: regresa a SELECCIÓN DE COCHE y vuelve a intentarlo con otro vehículo.

Cambio de carrera: regresa a SELECCIÓN DE CARRERA y vuelve a intentarlo en una nueva carrera.

Reintentar: Vuelve al principio de la carrera para empezar de nuevo.

Interrupción de la carrera

Salir: Interrumpe la carrera y te devuelve a la pantalla SELECCIÓN DE MODO. En este caso no puedes almacenar los datos de la repetición.

▲ Si estás en CARRERAS CONTRARRELOJ y seleccionas la opción LIBRE en el número de vueltas, volverás a la pantalla de resultados.



REPETICIÓN

después de acabar cada carrera, puedes ver la repetición. Puedes guardarla en tu archivo y verla desde la BIBLIOTECA. Para terminar con la repetición, pulsa el botón **START**.

Controles durante la repetición

Mando de control	Race Controller	Movimiento
Botón A	Botón A	Cambio de punto de vista
Botón analógico	Volante	Cambiar ángulo de la cámara
Start button	Start button	Finalizar repetición
Botón Y	Botón+ (Más)	Mirar detrás (mientras se pulsa el botón)
Gatillo L	Gatillo L	Activar / desactivar la visión del movimiento
Gatillo R	Gatillo R	Activar / desactivar la pantalla

▲ Durante la repetición, puedes hacer que aparezca la visión del movimiento, independientemente del punto de vista.

▲ Durante las partidas en MODO ENFRENTAMIENTO, cada jugador puede cambiar el punto de vista. Puedes cambiar la división de la pantalla mediante el botón **X** (o el botón « - » en Race Controller). La visión del movimiento no aparecerá.

Cambiar de punto de vista durante la repetición

Las diversas cámaras posicionadas alrededor del circuito repetirán la carrera entre sí. Puedes disfrutar de los distintos ángulos de cámara cada vez que pulsas el botón **A**.

Manual de funcionamiento

Puedes hacer que las cámaras se desplacen libremente alrededor de tu coche. El ángulo de la cámara y su posición se pueden cambiar usando el botón analógico. El ángulo es fijo para Race Controller, pero la posición puede cambiarse.

Eliminación de objetos en pantalla

Disfruta aún más de la carrera usando el gatillo **R** en el mando de control o el gatillo **R** en Race Controller para que los mapas y el indicador de velocidad de la pantalla desaparezcan.



CARRERAS CONTRARRELOJ

Selecciona una carrera en el CAMPEONATO e intenta batir el mejor tiempo. Este modo te permite mejorar tus datos de I.A. (conductor).

Carreras contrarreloj

Selección de coche:

1. Carga tus datos de I.A. de la unidad V.M. para que tu conductor mejore.
 2. Escoge entre transmisión automática (TA) o manual (TM). También puedes seleccionar Piloto Automático para los vehículos I.A. de la unidad V.M.
- ▲ Si seleccionas Piloto Automático, no podrás hacer que tu piloto mejore.

Selección de carrera

Puedes seleccionar una de las seis carreras y alterar la configuración de tu vehículo en el garaje.

- ▲ La elección de tus carreras dependerá de tu progreso en el CAMPEONATO.

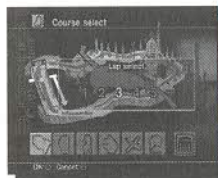
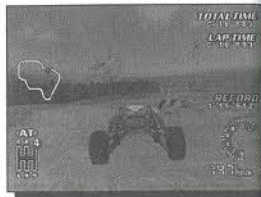
Selección de vueltas

Puedes elegir de 1 a 5 vueltas o LIBRE (número infinito de vueltas)

- ▲ Si seleccionas LIBRE, no puedes ver las repeticiones.

Carrera

Comienzo de la carrera.



Finalizar carreras contrarreloj y Final de la partida

Una vez hayas completado el número de vueltas especificadas, aparecerá el resultado de la carrera. Si has escogido LIBRE, selecciona SALIR desde el menú de pausa para acabar la carrera y ver tus resultados. Si seleccionas REPETICIÓN, puedes ver la repetición de la carrera. Para volver a la pantalla de resultados, pulsa START durante la repetición. Para almacenar la repetición, selecciona ALMACENAR REPETICIÓN.



Si seleccionas SALIR, aparecerá la pantalla de datos de I.A. almacenados. Si deseas estudiar tu técnica, almacena los datos aquí.

- ▲ Almacena los datos de I.A. y de repetición cada vez que acabes de jugar. Si no lo haces, perderás tus datos nuevos.



Coche fantasma

Durante el juego, si disputas el mismo circuito con el mismo número de vueltas, aparecerá un coche fantasma imitando la vuelta más rápida. Puedes usarlo para comparar la técnica o para competir contra ti mismo. Acude a OPCIONES para determinar si quieres ver el coche fantasma o no. (Consulta la pág. 92.)

- ▲ Si te chocas contra el coche fantasma tus prestaciones no se verán afectadas.

LMAG2012

MODO ENFRENTAMIENTO

En este modo puedes usar tus datos de I.A. para competir contra tus amigos o contra la consola. También puedes establecer una desventaja en OPCIONES. (Consulta la pág. 92.)

Modo enfrentamiento

Selección de partida

Puedes seleccionar entre dos modos.

Modo de un jugador: Puedes competir individualmente o elegir entre: jugador contra Piloto Automático, jugador contra la consola, Piloto Automático contra la consola y Piloto Automático contra Piloto Automático. Para configurar las opciones de los jugadores uno y dos usa el mando de control del jugador uno.

Modo de dos jugadores: Compiten 2 jugadores. Conecta el mando de control del jugador dos a la consola y selecciona los vehículos simultáneamente.

Selección de coche (modo de un jugador)

1. El vehículo y el conductor se seleccionarán en orden, primero el jugador uno y después el jugador dos. El jugador uno puede elegir entre ocho vehículos y conductores, o la I.A. de la unidad V.M. El jugador dos puede elegir de la unidad V.M. entre jugadores enemigos de la I.A. o la consola.
2. El jugador uno puede elegir entre automático (TA), manual (TM) o Piloto Automático. El jugador dos tendrá activado el Piloto Automático.

▲ Sólo puedes usar el mando de control del jugador uno cuando estás en modo UN JUGADOR

▲ Puedes elegir Piloto Automático si seleccionas un vehículo guardado en la unidad V.M.

▲ Si el jugador dos es la consola, puedes seleccionar el nivel (destreza) de tu adversario.

Selección de coche (modo de dos jugadores)

1. Ambos jugadores deben escoger sus vehículos y sus conductores.

2. Selecciona entre transmisión automática (TA) o manual (TM).

▲ No se puede usar un vehículo de la tarjeta de memoria en el modo DOS JUGADORES

▲ No se puede seleccionar el Piloto Automático

Seleccionar circuito - Selecciona el circuito en el que quieres competir

▲ Los circuitos a tu disposición dependen de tu avance en el CAMPEONATO.

▲ No puedes seleccionar GARAJE en el modo ENFRENTAMIENTO.



Selección de vueltas

Elige el número de vueltas. Puedes elegir de una a cinco vueltas.

Selección de parrilla

Puedes elegir tu posición de salida (orden) entre tres opciones.

Selección de pantalla

Puedes elegir si quieres o no dividir la pantalla.

Esta opción sólo está disponible en el modo de un jugador.

Carrera

Una vez has seleccionado el circuito y el número de vueltas, puedes empezar a competir.



Como interpretar la pantalla del modo ENFRENTAMIENTO

Si divides la pantalla en dos, se parecerá al dibujo de la derecha. La cara del conductor y el mapa de la carrera no aparecerán.

Se mostrarán la vuelta actual y vueltas totales

▲ Si seleccionas COMPLETA en el modo de un jugador, la pantalla no se dividirá.

▲ El jugador uno y el jugador dos pueden cambiar su punto de vista individualmente. (el MOVIMIENTO no aparecerá)



Final del modo ENFRENTAMIENTO y aparición de resultados

Después de terminar el número necesario de vueltas, el primer vehículo en llegar a la meta es el ganador. No hay límite de tiempo. La carrera acabará cuando el jugador uno o el jugador dos lleguen a la meta y aparezcan los resultados.

Si deseas cambiar las condiciones, elige SALIR para volver a la selección del juego.

▲ No puedes almacenar los datos de la repetición mientras se está en el modo de ENFRENTAMIENTO.



COMPROBADOR DE NIVEL

Para confirmar el progreso de tus datos de I.A. (conductor) en la CARRERA CONTRARRELOJ utiliza la prueba de nivel.

Prueba de nivel de la I.A.

Aquí puedes acceder a información diversa como el nivel actual de I.A. de tu coche o la porción del circuito que dominas. Carga los datos de I.A. que desees examinar de la unidad V.M. Puedes hacer la prueba de nivel en EMPEZAR COMPROBACIÓN.

Cargar

Carga todos los datos de I.A. desde la unidad V.M.

Empezar comprobación

Puedes ejecutar una simulación en cada carrera para comprobar el nivel de destreza de tu conductor. Si completas los requisitos, puedes subir un nivel. Dependiendo de los resultados, también puedes ver los comentarios.

¿Qué es el sistema de I.A.?

La I.A. (Inteligencia Artificial) permite a los conductores aprender de la técnica del jugador. Entre otras cosas se les pueden enseñar técnicas de aceleración y de frenado.

Conductor de I.A.

Hay ocho conductores ansiosos de lucir sus máquinas en las carreras. El conductor puede usar las CARRERAS CONTRARRELOJ para aprender técnicas de conducción y así desarrollar sus habilidades. Cada vehículo tiene sus propias características exclusivas, y algunos son mejores que otros según el circuito. Prueba en varias carreras, porque la práctica hace la perfección.

Piloto Automático

Cuando se activa esta función, los datos de I.A. permiten al jugador utilizar el Piloto Automático del coche. El Piloto Automático se puede activar durante la selección del coche en cada modo.

- ▲ Los jugadores no pueden controlar el vehículo mientras el Piloto Automático está activado.
- ▲ La I.A. nunca mejora cuando el Piloto Automático está activado.



PRÁCTICA

Compíte libremente en un inmenso circuito compuesto de diferentes tipos de firme.

Programa de práctica de carreras

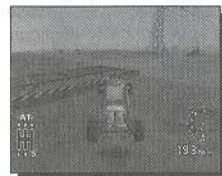
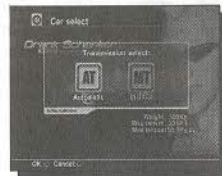
Si seleccionas practicar carreras, puedes empezar la carrera tan pronto como hayas elegido tu vehículo.

Selección del coche

1. Selecciona el vehículo y el conductor
 2. Escoge entre transmisión automática (TA) o manual (TM)
- ▲ También puedes seleccionar datos de I.A. desde la unidad V.M., pero no puedes elegir el Piloto Automático.

Inicio

Puedes competir en el circuito libremente. No hay límite de tiempo o ruta establecida. Puedes practicar tanto como quieras.



LMAG2012

OPCIONES

Puedes cambiar varias configuraciones del juego y hacer pruebas de sonido. Si seleccionas ESTÁNDAR en cualquier sección, la configuración volverá a tener los valores predeterminados.

▲ La configuración se almacenará automáticamente cuando abandones OPCIONES.

Configuraciones del juego

Vista de la salida	Configuración de la vista de la salida de la carrera.
Comentarista	Configuración de la voz del comentarista.
Velocímetro	Configuración de la velocidad en km/h o en Mph.
Mapa del circuito	Configuración del mapa del recorrido de la carrera
Icono del personaje	Activa o desactiva la vista de los cuatro corredores más rápidos
Coche fantasma	Activa o desactiva la aparición del coche fantasma durante las carreras contrarreloj
Peores prestaciones	Activa o desactiva las desventajas para el modo Enfrentamiento.

Configuración de botones

Hay tres tipos de configuración del mando de control. (Tipos A, B o C)

▲ En el caso de Race Controller, se puede configurar la sensibilidad de conducción.

Sonido

Modo de sonido	Se puede configurar la salida del sonido.
Volumen MF	Se puede configurar el volumen de la música de fondo (MF).
Volumen ES	Se puede configurar el volumen de los efectos sonoros (ES)
Prueba MF	Se puede escuchar la música de fondo del juego.

Avance

Esta opción sirve para ver una película que incluye nueva información sobre SEGA. (Pulsa START para detenerla.)



GARAJE Y BIBLIOTECA

Garaje

Personaliza el vehículo poniéndolo a punto o pintándolo. Puedes entrar aquí desde los modos CAMPEONATO y CARRERA CONTRARRELOJ.

Puesta a punto

Puedes cambiar la configuración de cada parte del vehículo.

Pegatinas

Puedes pegar pegatinas al vehículo. Selecciónalas entre 16 diseños e introduce cinco letras o números.

Pintura

Puedes elegir entre tres colores para cada coche.

▲ Si acabas entre los tres primeros en el modo CAMPEONATO EXPERTO, aumentará el número de colores disponible.

Almacenar

Almacena esta configuración en los datos de I.A..

▲ Si almacenas las configuraciones del garaje, se usarán 56 bloques de datos de I.A., incluso si tu conductor no ha progresado en la CARRERA CONTRARRELOJ.

Biblioteca

Puedes ver resultados anteriores y repeticiones. También puedes confirmar los perfiles de los vehículos y de los conductores.

Repetición

Puedes ver datos almacenados de repeticiones.

▲ Pulsa START cuando quieras abandonar la repetición.

Récords

Puedes ver los récords creados en el CAMPEONATO y las CARRERAS CONTRARRELOJ. Elige un modo para ver los récords de cada clase y circuito.

Perfiles

Selecciona un vehículo y un conductor desde la lista de perfiles para competir en su mejor carrera. También acceder a consejos relacionados con la I.A..



INTERNET

Si te conectas a la página web de BUGGY HEAT, puedes acceder a información sobre este juego y sobre los resultados de las vueltas más rápidas en el modo CARRERAS CONTRARRELOJ. Esta página web también te permite descargar y publicar datos.

Servicio de descarga

Descarga datos de I.A. de tus contrincantes desde la página principal y compite posteriormente usando tus datos de I.A.; para ello selecciona el modo ENFRENTAMIENTO.

▲ Para realizar descargas, necesitas 56 bloques de datos libres en la unidad V.M.

▲ No puedes mejorar el nivel de los datos I.A. descargados.

Servicio de publicación

Conéctate a la página principal de Buggy Heat y selecciona "Clasificación por tiempos" o "Clasificación por I.A.". Cuando selecciones datos del sistema, tu archivo almacenado se publicará en la página "Clasificación por tiempos". Cuando selecciones datos de I.A., tu archivo almacenado se publicará en la página "Clasificación por I.A.".

▲ El registro de tu clasificación y de tus datos de I.A. es gratuito.

▲ Los derechos de propiedad intelectual de los datos publicados pertenecen al administrador de la página principal de Buggy Heat.

▲ Los datos publicados estarán disponibles al público de la página web.

▲ Los servicios de Internet descritos anteriormente son los previstos durante el periodo de venta del software.

▲ Este servicio puede paralizarse o cambiar de contenido sin notificación previa.

▲ Ten en cuenta lo siguiente: Sega no acepta ninguna responsabilidad de compensación en el caso de que se causen daños por el uso de este servicio. El usuario es responsable de las tasas telefónicas y de conexión derivadas del uso de Internet.

Este software no establece un entorno de comunicación directo. Para acceder a la página web de Buggy Heat, necesitarás haber utilizado antes DREAM KEY para establecer el entorno de comunicación. Para obtener más detalles sobre Internet, consulta el manual de instrucciones de DREAM KEY.



Dreamcast™

© 1999 CRI. Buggy Heat is a trademark or trademark of Sega Enterprises, Ltd.

Copying or transmission of this game is strictly prohibited. Unauthorised rental or public performance of this game is a violation of applicable laws.

Jegliche Vervielfältigung oder Übertragung dieses Spiels ist streng verboten. Unauthorisierter Verleih oder öffentliche Vorführung dieses Spiels stellen einen Verstoß gegen geltendes Recht dar.

Copier ou diffuser ce jeu est strictement interdit. Toute location ou représentation publique de ce jeu constitue une violation de la loi.

La copia o transmisión de este juego está terminantemente prohibida. El alquiler o utilización pública de este juego es delito y está penado por la ley.

La duplicazione o la trasmissione di questo gioco sono severamente proibite. Il noleggio non autorizzato o dimostrazioni in pubblico di questo gioco costituiscono una violazione alle leggi vigenti.

Kopiering eller överföring av detta spel är strängt förbjudet. Otillåten uthyrning eller offentlig visning av detta spel innebär lagbrott.

Het kopiëren of anderszins overbrengen van dit spel is ten strengste verboden. Het onrechtmatig verhuren of openbaar vertonen van dit spel is bij wet verboden.

This product is exempt from classification under UK Law. In accordance with The Video Standards Council Code of Practice it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

Product covered under one or more of U.S. Patents 5,460,374; 5,627,895; 5,688,173; 4,442,486; 4,454,594; 4,462,076; and Re. 35,839 and Japanese Patent 2870538

(Patents pending in U.S. and other countries) and Canada Patent 1,183,276 and European Patents 0682341 & 80244; Publication 0671730 & 0553545; Application 98938918.4 & 98919599.5



Sega and Dreamcast are registered trademarks or trademarks of Sega Enterprises, Ltd. 810-0074-50