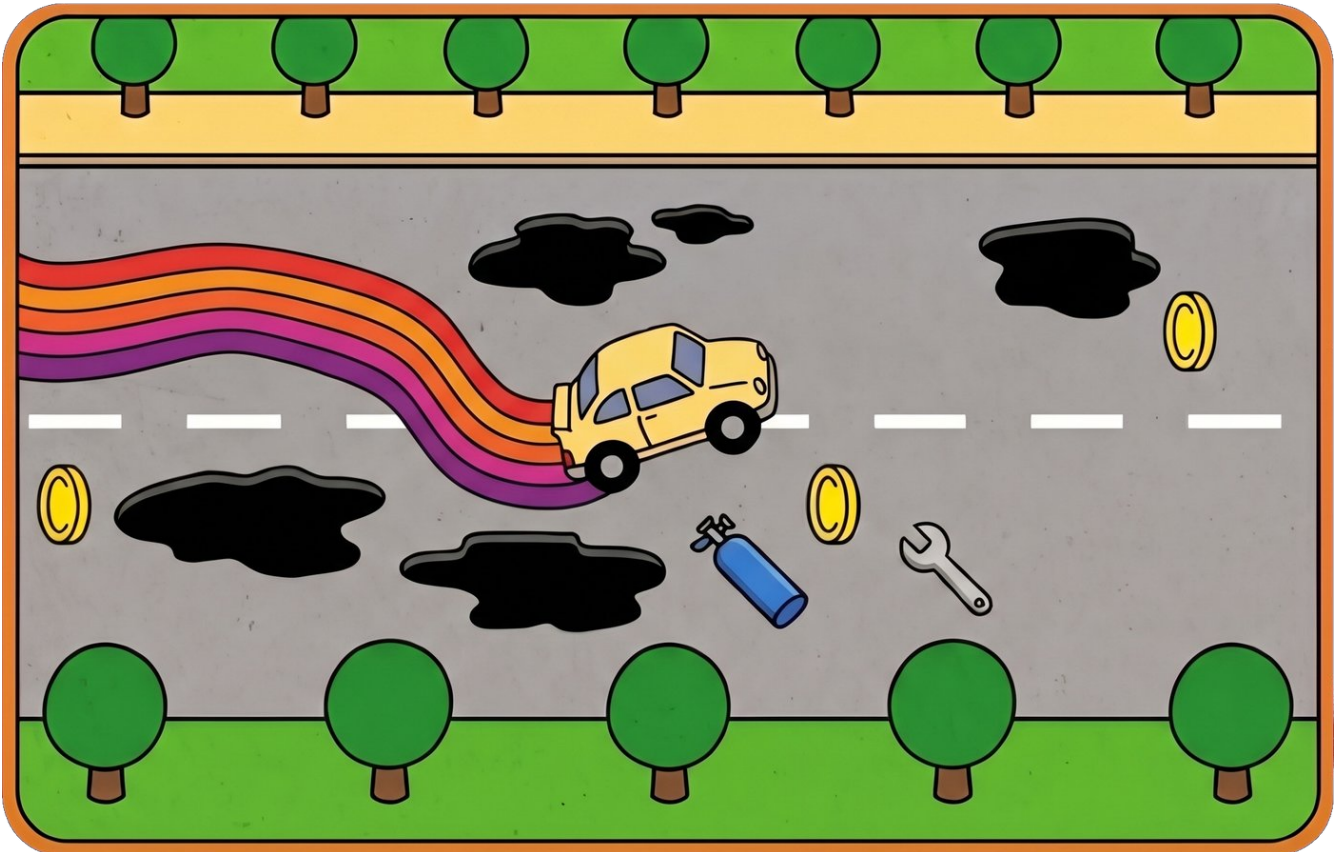


SEGUI

POTHOLE RUSH

INSTRUCCIONES



El año pasado la ciudad arregló las calles. En los papeles. Aquí afuera el asfalto tiene más pozo que ruta, y la única forma de pasar es ir rápido, con buen pulso en el volante y con hambre de cada moneda tirada a la orilla del camino. Así que tómame un momento para leer estas instrucciones, ¡y quizás seas tú quien conduzca una hora seguida y viva para contarlo!

RIPWORX

LO BÁSICO DE POTHOLE RUSH

1. Conecta tu Commodore 64 y una disquetera. Sigue las instrucciones del fabricante.
2. Conecta un joystick en cualquiera de los dos puertos. Los dos funcionan, y el teclado también; usa el que quieras, incluso todos a la vez.
3. Inserta el disco de Pothole Rush, escribe **LOAD "*",8** y pulsa RETURN. Cuando la pantalla diga READY, escribe **RUN** y pulsa RETURN. Con un emulador, una SD2IEC o una Ultimate, usa el archivo **potholerush.d64** como si fuera el disquete. **Con el cartucho (potholerush.crt**, en un EasyFlash 3, una Ultimate o un emulador) no hace falta disquetera ni LOAD: enciende la computadora y el juego arranca solo.
4. **La presentación y la carga.** Primero aparecen el logo de Retro Informática Paraguay y la pantalla SEGUI / RIPWORX; para saltarlas, pulsa el botón de disparo, la barra espaciadora, RETURN o ←. Después, mientras el juego se lee del disco, una barra al pie de la pantalla de carga te muestra cuánto falta. En una disquetera 1541 común, desde el LOAD hasta el menú pasan unos dos minutos (mucho menos con JiffyDOS, una SD2IEC rápida o una Ultimate).
5. **El menú principal.** Elige PLAY, MEDALS, OPTIONS o HELP: muévete con el joystick (o con W A S D, o con las teclas del cursor) y pulsa el disparo (o la barra espaciadora, o RETURN). En HELP tienes los controles y, abajo, los créditos del juego (CREDITS).
6. **Para empezar a jugar.** Elige PLAY. En el garaje, elige tu auto y tu estela, y pulsa el disparo sobre el auto.
7. **Conducir.** La ruta avanza sola. Mueve el joystick en cualquier dirección para llevar tu auto por la ruta.
8. **Saltar.** Cuando se enciende la palabra JUMP arriba en la pantalla, pulsa el disparo para saltar. En el aire, los baches no te pueden tocar (tu sombra, abajo, te muestra dónde vas a caer).
9. **El objetivo del juego.** Aguanta en la ruta todo lo que puedas y junta todas las monedas que alcances. Las monedas que juntas van a tu banco (BANK): el dinero para gastar en el garaje.
10. **Fin del camino.** Cuando a tu auto no le queda fortaleza, se termina la partida. Si tus monedas te alcanzan para estar entre los diez mejores, escribes tu nombre en el salón de la fama. Después el juego guarda tu avance y te muestra las monedas de la partida (COIN), tu banco (BANK) y tu récord (BEST), con NEW BEST! si lo rompiste. Y te pregunta TRY AGAIN?: elige YES para volver al garaje, o NO para volver al menú principal.



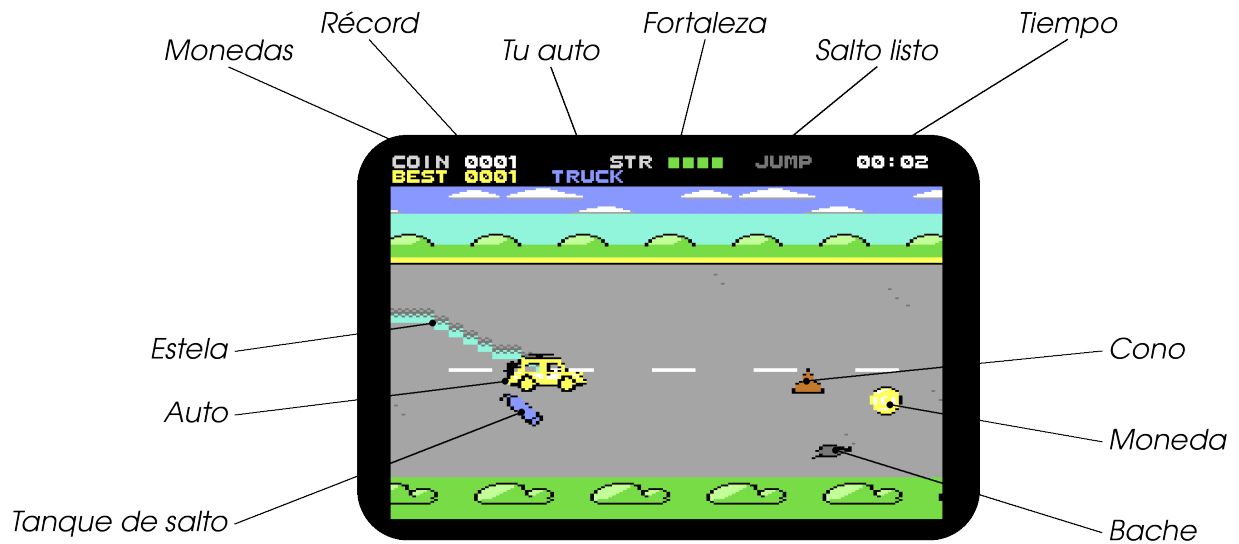
CONTROLES

	Joystick	Teclado
Conducir	Palanca	W A S D o cursores
Saltar	Botón de disparo	Espacio
Pausa		P
Seguir	Botón de disparo	Espacio o P
Música y sonido: callar / volver		M
Menús: moverse	Palanca	W A S D o cursores
Menús: elegir, comprar	Botón de disparo	Espacio o RETURN
Menús: volver		← (arriba a la izquierda)
Opciones: ON / OFF	Izquierda / derecha	A / D o cursores
Nombre: escribir	Disparo sobre la letra	Letras, números, espacio, . - y ! (SHIFT+1)
Nombre: borrar	Disparo sobre DEL	INST/DEL o ←
Nombre: terminar	Disparo sobre END	RETURN

La C64 tiene solo dos teclas de cursor: CRSR ↕ baja (sube con SHIFT) y CRSR ⇨ va a la derecha (a la izquierda con SHIFT). Para moverte en diagonal, lo mejor es el joystick o W A S D.

En la pantalla del nombre, W A S D y la barra espaciadora escriben: para moverte por la cuadrícula de letras, usa el joystick o los cursores.

TU PANTALLA



Monedas es lo que llevas ganado en esta partida (COIN). **Récord** es tu mejor marca (BEST). **Tu auto** es el auto que estás conduciendo. **Fortaleza** es cuántos golpes puedes aguantar todavía (STR). **Salto listo** se enciende cuando llevas un salto (JUMP). **Tiempo** es cuánto llevas en la ruta. Cuando tus monedas pasan tu récord, el récord sube con ellas: BEST parpadea unos segundos y queda en amarillo hasta el final de la partida.

LO ESPECIAL DE POTHOLE RUSH



Baches. De eso se trata. Cada bache que pisas le cuesta a tu auto una barra de fortaleza y lo sacude bien. Tienes un momento para reponerte antes de que el siguiente te pueda dañar. Cuanto más conduces, más baches hay: más al minuto, y más todavía a los dos minutos.



Conos. No los atropelles: salen volando y no te dan nada. Aunque a veces caen más adelante, en la ruta, y te dan otra oportunidad. Mejor sáltalos: un cono paga 2 monedas por cada instante que pasas encima (mientras paga, cambia de color). Cuando aterrizas, el marcador te dice cuánto ganaste.



Monedas. Una moneda cada una. Van más despacio que la ruta, así que vienen hacia ti. Tus monedas se suman arriba en la pantalla (COIN). Cuando el contador llega a 9999, dice MAX.



Tanques de salto. Recoge uno y se enciende JUMP. Puedes llevar un solo salto a la vez. Piensa dónde vas a caer antes de despegar: en el aire, un auto no se puede conducir.

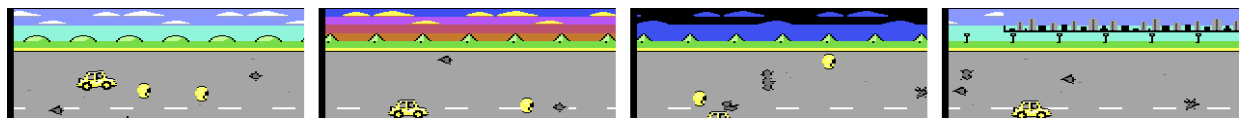


Llaves. Te devuelven una barra de fortaleza. Una llave aparece solamente cuando a tu auto le falta exactamente un golpe para estar entero, así que no la dejes pasar.

Fortaleza. Se ve como barras (STR). Cuando queda una sola, las barras parpadean en rojo y tu auto empieza a cojear. Si pierdes la última, se terminó.

Un buen comienzo. Durante los primeros dos segundos de cada partida tu auto parpadea y nada lo puede dañar.

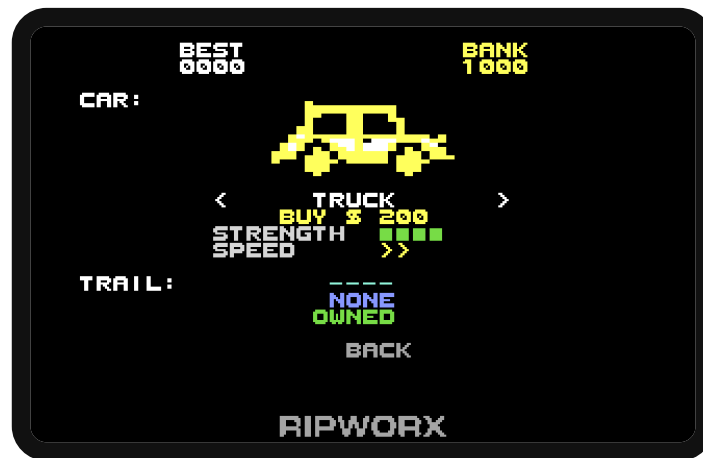
El día y la noche. En la ruta, un día entero pasa cada dos minutos: mañana, atardecer, noche y otra vez mañana. El paisaje también cambia: campo abierto, después pinares al minuto y después la ciudad a los dos minutos. De noche, el pasto y los arbustos se ponen oscuros. A los tres minutos el viaje vuelve a empezar en el campo, pero los baches no vuelven a ser como antes.



El reloj. Muestra cuánto tiempo llevas conduciendo (minutos:segundos). Si aguantas una hora entera, el reloj vuelve a empezar, ganas un premio de 2000 monedas y una estrella arriba en la pantalla.

EL GARAJE

Cada moneda que traes a casa es dinero en el banco. Gástalo aquí, antes de cada partida, en un auto más resistente o más rápido y en una estela para lucirte. Tu banco (BANK) y tu récord (BEST) están arriba en la pantalla.



	Auto	Fortaleza	Velocidad	Precio
	Stock	3	Normal	Gratis
	Truck	4	Normal	200
	Sport	3	Rápida	500
	???	4	Rápida	700

Las estelas siguen a tu auto por la ruta. No te hacen más rápido, pero lucen muy bien: None (gratis), Cyan, Red, Green, Yellow y Purple (100 cada una), Arrow 1 y Arrow 2 (200 cada una) y Rainbow (500).

Comprar y salir a la ruta. Mueve la palanca a la izquierda o a la derecha sobre el nombre para ver los autos (o las estelas). Debajo dice OWNED si ya es tuyo, BUY y el precio si te alcanza el dinero, o el precio en rojo si no. Pulsa el disparo:

- sobre algo que no es tuyo, para **comprarlo** (si no te alcanza, suena un error);
- sobre algo que ya es tuyo, para **salir a la ruta** con el auto y la estela que estás viendo.

Lee la letra pequeña. Para salir, el auto y la estela a la vista tienen que ser tuyos: si alguno no lo es, suena un error. BACK (←) te lleva al menú.

MEDALLAS

Hay siete medallas para ganar. Elige MEDALS en el menú principal para verlas: poniéndote sobre cualquiera ves su nombre, cuánto te falta y si ya es tuya. Cuando ganas una mientras conduces, aparece MEDAL UNLOCKED arriba en la pantalla. Abajo, HALL OF FAME te lleva al salón de la fama.



Medalla	Cómo se gana
	Cone Points Gana 100 monedas saltando conos, sumando todas tus partidas
	Survive 120 Seconds Aguanta dos minutos en la ruta en una sola partida
	1000 Coins Junta 1000 monedas, sumando todas tus partidas
	All Cars Ten todos los autos que se pueden comprar
	All Trails Ten todas las estelas
	Sky Night Nadie quiere decirlo. Pregunta por ahí
	Survive 1 Hour Aguanta una hora entera en la ruta en una sola partida

CÓMO DOMINAR POTHOLE RUSH

Te sugerimos que al principio te lo tomes con calma. Unas cuantas partidas de práctica con el Stock te van a enseñar el ritmo de la ruta mejor que cualquier instrucción.

No le quites los ojos al lado derecho de la pantalla. De ahí vienen los problemas, y ahí están las monedas. Lo que ya pasó no te puede hacer nada.

El salto es tu mejor amigo y tu peor vicio. Guárdalo para un bache que no puedas esquivar, o para un cono: un buen salto sobre un cono paga más que un puñado de monedas. Y recuerda que, una vez en el aire, vas a donde ibas.

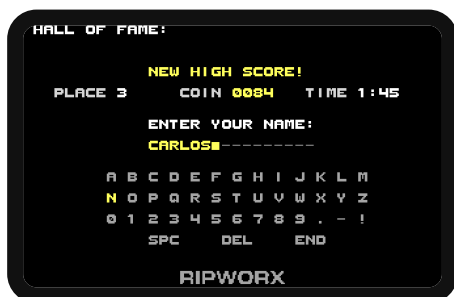
Mira el reloj. Al minuto y otra vez a los dos la ruta se pone mucho más difícil: asegúrate de tener un salto listo y la fortaleza alta cuando empiece a cambiar el paisaje.

SALÓN DE LA FAMA

Los diez mejores puntajes, cada uno con el nombre del conductor, sus monedas (COIN) y cuánto duró la partida (TIME). Para verlo, entra en MEDALS y elige HALL OF FAME; desde ahí, MEDALS te devuelve a las medallas y BACK al menú principal.

La primera vez, la tabla trae diez conductores de la casa, viejos conocidos del grupo RIP, con puntajes de 100 a 10 monedas. Están ahí para que los bajes del podio.

¡Nuevo récord! Si al terminar una partida tus monedas superan las del décimo, aparece NEW HIGH SCORE! con tu puesto (PLACE), tus monedas y tu tiempo. Si empatas con otro conductor, quedas debajo: el lugar es del que llegó primero.



Tu nombre puede tener hasta 16 letras. Escríbelo con el teclado, o elige letra por letra en la cuadrícula con el joystick o los cursores y pulsa el disparo: SPC agrega un espacio, DEL borra la última letra y END termina. El juego te propone el último nombre que escribiste desde que encendiste la computadora; si lo dejas vacío, quedas como PLAYER. Al terminar, la tabla te muestra con tu nombre en amarillo.

HALL OF FAME:		
	COIN	TIME
1. GRAYSKULL NIGHT	0100	3:20
2. SUPER JAGUA	0090	3:00
3. CARLOS	0084	1:45
4. DOCTOR OCTOPUS	0080	2:40
5. HOTBLOOD	0070	2:20
6. DARTH FLORUS	0060	2:00
7. RAUL RAIZARES	0050	1:40
8. THE PUNISHER	0040	1:20
9. TEREERE WINTER	0030	1:00
10. BLASPHEMER	0020	0:40
RIPWORX		

OPCIONES Y GUARDADO

INTRO activa o desactiva la presentación (a partir de la próxima vez que cargues el juego). **MUSIC** y **SOUND** activan o desactivan la música y los efectos de sonido (el motor de tu auto es parte del sonido). Palanca a la izquierda para ON y a la derecha para OFF.

El guardado es automático. Tu dinero, tu récord, todo lo que compraste, tus medallas, el salón de la fama y tus opciones se guardan en el disco del juego, en un archivo llamado POTHOLE.SAV: después de cada partida, y cuando sales del garaje o de las opciones. Mientras guarda, la pantalla se queda quieta unos segundos (unos 4 en una 1541) y aparece SAVING... Por eso, al terminar una partida, la pregunta TRY AGAIN? solo aparece cuando termina de guardar.

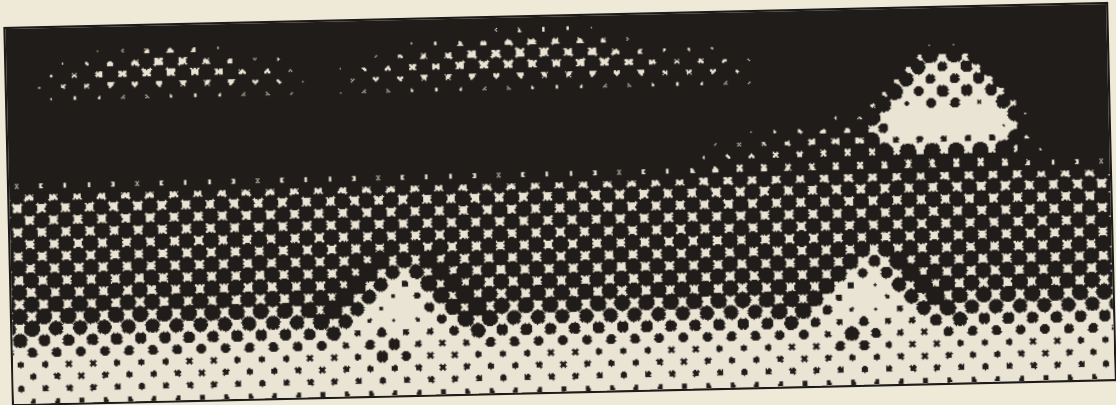
Deja el disco en la disquetera y **no lo protejas contra escritura**. Si el juego no puede guardar (sin disco, con el disco protegido o lleno), parpadea SAVE FAILED una vez y el juego deja de intentarlo hasta que apagues la computadora. Mejor todavía: juega con una copia y guarda el original.

Con el cartucho, todo se guarda en el propio cartucho, en un instante. En una Ultimate, guarda el cartucho desde su menú antes de apagar; en un emulador, usa una copia del .crt.



¡AVISTAN UN OVNI SOBRE LA RUTA!

Conductores juran: “Flotaba justo encima de la ruta, más adelante”



Esta foto, tomada por un lector desde el asiento del conductor, muestra el objeto en el cielo nocturno. Los expertos consultados por la Gaceta se negaron a opinar.

Aparecen cuando oscurece. Todos los testigos que encontró la Gaceta cuentan la misma historia: la primera noche en la ruta, después del atardecer, cuando el cielo ya está oscuro, un platillo luminoso aparece en lo alto, sobre la ruta, más adelante y a la derecha. Se queda ahí unos segundos, parpadeando, y después desaparece.

“Nadie me cree”, dijo un camionero de larga distancia que nos pidió no publicar su nombre. “Pero yo sé lo que vi.” Otros dicen que

vuelve para los que aguantan en la ruta el tiempo suficiente.

Nuestro cronista le preguntó qué pasó después. El hombre tomó un largo sorbo de café antes de contestar. “Desde la ruta no se llega al cielo”, dijo. “Pero te puedes acercar todo lo que la ruta te deja. Y cuando estás ahí, haces lo único que un auto nunca debió hacer. Aunque no te quede nada en el tanque.”

Después sonrió. “A la mañana siguiente, había algo nuevo en mi garaje.”

La Dirección de Vialidad lo niega todo.

CRÉDITOS

Juego original: Sebas Zayas

Port y dirección del proyecto: Carlos Zayas

Piloto de prueba: Raúl Maizares

Grabación en el cartucho: EAPI de EasyFlash, de Thomas Giesel

Puedes copiar y compartir este juego y su manual, gratis y sin fines comerciales, tal cual y diciendo quiénes son sus autores: licencia Creative Commons BY-NC-ND 4.0 (creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es).

Hecho en Asunción, Paraguay, en octubre de 2026. Visita youtube.com/@retroinfopy.

UNAS PALABRAS DE SEBAS, CREADOR DE POTHOLE RUSH

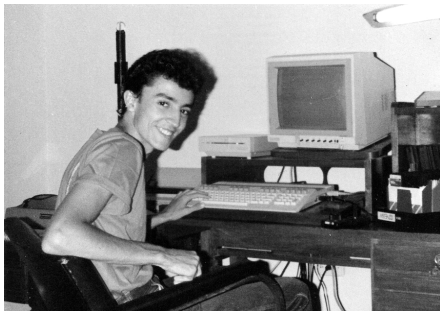


Sebas es diseñador gráfico. Su primera consola de juegos fue la Sega CDX. Siempre tuvo predilección por los juegos de carreras.

"Decidí desarrollar Pothole Rush como la culminación de mis habilidades en Scratch. El objetivo era crear el mejor videojuego posible en una semana, justo antes de empezar mis estudios universitarios.

"Con el tiempo, la vida me llevó por el camino del arte, otra pasión que heredé de mi papá, y más adelante, volví a conectar con el mundo de los videojuegos a través del modelado 3D. Con esta nueva habilidad, ¡me encantaría desarrollar un nuevo proyecto junto a mi papá!"

UNAS PALABRAS DE CARLOS ZAYAS, QUIEN LLEVÓ POTHOLE RUSH A LAS COMPUTADORAS RETRO



Carlos es analista de sistemas informáticos y profesor universitario jubilado. Su aventura con la programación empezó en la Atari 2600 con el cartucho BASIC Programming.

"Siempre me sentí orgulloso de mis hijos, pero cuando en 2014 Sebas me mostró lo que había hecho en el sitio de Scratch del MIT, sentí algo extra. Exactamente treinta años antes, mi padre me había obsequiado mi primera computadora propiamente dicha, una Commodore 64, y los primeros programas que escribí en ella fueron juegos, de hecho mi sueño en aquel entonces era dedicarme a su desarrollo. Pero nunca logré hacer algo ni siquiera remotamente parecido a Pothole Rush, y no era por el estado de la tecnología en aquel entonces. Mi hijo tenía lo que se necesitaba para crear un juego de calidad, y yo tenía el mejor asiento en el mundo para admirar, al igual que muchas veces antes y después, el fruto de su desbordante creatividad.

"Y hablando de eso, algunos ven a la inteligencia artificial como una amenaza. No sé mañana, pero hoy la IA fue la herramienta clave que me permitió llevar la creación de mi hijo a mi retro computadora favorita. Me divertí un montón, y espero que ustedes también, porque Pothole Rush es como la vida, esquivar baches y recolectar premios, esperando ver un nuevo amanecer."

Pothole Rush fue creado por **Sebas Zayas** en Scratch.
Llevado a las computadoras retro por **Carlos Zayas**.
Hecho posible con **Claude**, de Anthropic.

Busca más juegos de RIPworx, como *Jumping Jim*, donde se junten los fanáticos de las computadoras retro.



Manual de la versión de prueba 11d · octubre de 2026

Commodore 64 es una marca registrada de su respectivo dueño. El logo de la presentación pertenece a Retro Informática Paraguay.