

A M S T R A D

AMSTRAD

La maniobra más difícil de conseguir en monopatín el giro de 720°.

Tú tomas el papel de un jugador que quiere ser el n.º 1 en ese deporte; para ello vas a tener que participar en un campeonato con un montón de pruebas, la última la de 720°.

720°

ERBE
Software

THE ULTIMATE AERIAL EXPERIENCE!

NOW FOR
COMPUTER



ERBE
Software



ATARI
GAMES

720 GRADOS

AMSTRAD, SPECTRUM, COMMODORE

CARGA

SPECTRUM: LOAD "" ENTER.

AMSTRAD: CTRL + ENTER.

COMMODORE: Pulsa SHIFT y RUN/STOP simultáneamente, y luego, PLAY en el reproductor.

EL JUEGO

El jugador controla un patinete. El objeto del juego es hacer acrobacias para acumular puntos que servirán para obtener entradas para los parques de patinaje. En dichos parques, se puede competir y ganar medallas y dinero. El dinero se puede utilizar para conseguir mejor equipo (patinetes, zapatos, protectores, etc.) que ayudarán a mejorar tu actuación.

PARA COMENZAR

En Amstrad y Commodore, pulsa DISPARO para comenzar la partida. En Spectrum, selecciona teclado o Joystick, y luego pulsa la tecla 1 para conseguir tres créditos; a continuación, puedes seleccionar el nivel de aprendizaje o el avanzado (que es lógicamente más difícil).

A continuación vas patinando por «Skate City», visitando cuatro parques y cuatro tiendas. La situación de dichos parques y tiendas podrás verla en Spectrum en un mapa que aparece en pantalla si pasas por encima de un cuadrado de «mapa». Los cuatro parques sólo pueden ser visitados una vez cada uno. Los parques se llaman Downhill, Jump, Ramp y Slalom. Las entradas se van gastando se-



gún se visita cada parque (indicado con una T). Se consiguen entradas adicionales al conseguir 5.000 puntos, 15.000 puntos, y luego ya cada 10.000 puntos adicionales. Las medallas se consiguen con buenas actuaciones en los parques, además de dinero y puntuación extra. Después de las visitas a los parques, aparecerá una pantalla resumiendo las medallas obtenidas.

LAS TIENDAS

Spectrum y Amstrad: Cuando estás cerca de una tienda, un dibujo a la derecha de la pantalla parpadeará alternando con el precio. Los dibujos representan cascos, zapatos, patinetes y protectores. El nivel del equipo se muestra al lado del dibujo. Si te aproximas al mostrador en el sitio correcto obtendrás un mensaje de SALE (venta) o de NO SALE (no venta). Si la venta se realiza, el importe se deduce del dinero del jugador (indicado con un signo \$). Se obtienen puntos adicionales por el dinero que queda al final de la partida.

Commodore: Hay tiendas que venden cascos, zapatos, patinetes y protectores. Los precios de los artículos están marcados. Si te acercas al mostrador en el sitio correcto, podrás comprar el artículo si tienes suficiente dinero. Si compras el artículo, el dinero se restará de tu total (indicado con un signo \$). Se obtienen puntos adicionales por el dinero que te sobra al final de la partida.

VARIOS

Si el jugador no entra en un parque en el tiempo indicado en la barra de tiempo será perseguido por las abejas. Dichas abejas se hacen cada vez más peligrosas con el paso del tiempo. El jugador debe, asimismo, evitar el contacto con otros personajes que aparecen en pantalla.

En la Cara 2 del cassette hay una grabación de la música original de la máquina recreativa. Una vez cargado el juego en tu ordenador puedes sacar el cassette e insertarlo en tu equipo de música. Rebobina hasta el comienzo de la Cara 2, y pon la música. Podrás jugar al 720 escuchando la música máquina.

CONTROLES

Amstrad: Joystick: Usalo normalmente en cuanto a la dirección de movimiento. La aceleración sube con el nivel del equipo. Si pulsas el botón de disparo, el patinador saltará. Mientras estás en el aire puedes hacer acrobacias.

Teclas: A = Izquierda; D = Derecha; W = Arriba; X = Abajo; S = Disparo; P = Pausa; M = Música sí/no (sólo al comienzo de la partida).

Spectrum: Joystick Sinclair (corresponde a teclas de 6 a 0) y **Kempston.** Pulsa el botón de disparo para que salte el patinador. Mientras esté en el aire puede hacer acrobacias.

Teclas: Q = Giro contra-reloj; W = Giro en dirección reloj; J = Salto; K = Patada; L = Stop.

Usa las teclas Q y W para seleccionar la dirección. Pulsa la K para girar al jugador y comenzar a moverse.

P = Pausa; C = Color pantalla; X = Sal de Skate City.

Commodore: Joystick sólo con los movimientos habituales. La aceleración se incrementa con el equipo. Pulsa Disparo para que salte el patinador. Mientras esté en el aire puede hacer acrobacias.

Teclas adicionales: ESPACIO = Pausa; F1 = música sí/no.

© 1986 Atari Games

© 1987 US GOLD

Prohibida la reproducción, transmisión, alquiler o préstamo de este programa sin la autorización expresa de **ERBE Software, S. A.**

ERBE SOFTWARE, S. A.
Núñez Morgado, 11 - 28036 Madrid