

## Ojos

Cuanto más ojos recojas, más zonas del mapa podrás ver. Por razones técnicas, este elemento no se encuentra disponible en la versión C64.



## Barreras frágiles

A diferencia de las plataformas, las barreras frágiles no son tan desagradables. Las bolas blindadas pueden pasar a través de estos obstáculos y crear un nuevo sendero, pero ¿quién sabe si será o no un atajo?



## Bolas pequeñas

Estas bolas pequeñas no son obstáculos sencillos. Aparecerá una plataforma en la zona donde son empujadas hacia el borde del precipicio. Esta es una manera segura, aunque un poco extraña, de construir un nuevo camino.



## Acido

El ácido también tiene efectos desagradables sobre tu bola. El resultado es la pérdida de energía.



## Bombas

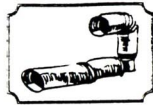
No pienses que las bombas pueden explotar en cualquier lugar, eso sería demasiado fácil. Las bombas sólo pueden activarse encima de plataformas re-



forzadas. Las zonas que se quedan después de la explosión no son necesariamente precipicios. El resultado varía según el nivel.

## Tubos

Los tubos son buenos medios de transporte. Si entras rodando por un lado, saldrás automáticamente por el otro lado.



## Telepuertas

Las telepuertas son para casos urgentes. Prácticamente serás transportado a otra zona sin pérdida de tiempo.



## Explosiones

Espera a que llegue el momento correcto para atravesar estos obstáculos. Si fracasas, perderás parte de tu energía.



## Interruptores

Los interruptores son obra del diablo. Nadie conoce su efecto exacto (varía de nivel a nivel y de interruptor a interruptor).



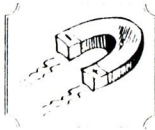
## Ventiladores

En algunas zonas sopla un fuerte viento. Esto es debido a grandes ventiladores que suelen provocar grandes tormentas.



## Imanes

A diferencia de los ventiladores, que alejan la bola, los imanes atraen la bola. Necesitas mucha concentración para conquistarlos.



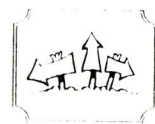
## Dinero

Tendrás problemas con Rock'n'Roll si no posees cambio suficiente. Monedas de 100, 300 y 500 pasarán a tu cuenta cuando recojas los símbolos correspondientes.



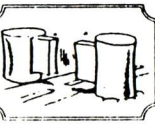
## Flechas

Estas flechas son desagradables. Tu bola no puede resistir su influencia y será empujada automáticamente en la dirección de las flechas. Los jugadores más hábiles pueden quizá superar el poder de una o dos flechas que por casualidad apunten en dirección equivocada.



## Puertas correderas y barreras de energía

Frecuentemente encontrarás puertas correderas y campos de energía cerca de puertas cerradas. Espera a que llegue el momento apropiado y después pásalas a toda velocidad. Si te equivocas, perderás energía.



## TABLA DE HONOR

Honor para todos aquellos que lo hayan conseguido. El premio por todos tus esfuerzos es el de encontrarte en los primeros puestos de la tabla de puntuaciones máximas. Los mejores Rock'n'Rollers pueden registrarse en la tabla de máximas puntuaciones una y otra vez. Existe una Lista de Puntuaciones Máximas clásica donde los jugadores que hayan conseguido las mejores puntuaciones podrán inmortalizarse (hay espacio para los 10 mejores jugadores). También hay una lista especial de puntuaciones máximas por cada nivel donde se encuentran los mejores y más rápidos jugadores. Si terminas el nivel con un buen tiempo, podrás aparecer entre los cinco más rápidos del momento. El atractivo principal de estas dos listas es que puedes intentar conseguir los mejores tiempos y las mejores puntuaciones. En cualquier caso, el equipo de Rainbow Arts te desea mucha diversión, suspense y, por supuesto, ¡éxito!

## CREDITOS

© Rainbow Arts.

# ROCK'N'ROLL

## SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE

## INSTRUCCIONES DE CARGA

### Cassette C64

Inserta la cara 1 del cassette Rock'n'Roll en la unidad de cassette y rebobina la cinta hasta el principio. Después pulsa simultáneamente las teclas SHIFT y RUN/STOP. Pulsa PLAY en tu grabadora de cassette. El programa se cargará automáticamente. Sigue las instrucciones de pantalla.

### Disco Amstrad CPC

Inserta la cara 1 del disco Rock'n'Roll en la unidad de disco. Teclea RUN"RNR" o RUN"DISK" y pulsa RETURN. Sigue las instrucciones de pantalla.

### Cassette Amstrad CPC

Inserta la cara 1 de tu cassette Rock'n'Roll en la unidad y rebobina la cinta hasta el principio. Pulsa simultáneamente las teclas ENTER y CONTROL y sigue las instrucciones de pantalla.

### Disco Spectrum +3

Inserta la cara 1 del disco Rock'n'Roll en la unidad. Selecciona la opción LOADER del menú principal y sigue las instrucciones de pantalla.

### Cassette Spectrum 48K

Inserta la cara 1 del cassette Rock'n'Roll en la unidad

y rebobina la cinta hasta el principio. Pulsa la tecla J y aparecerá en pantalla la palabra LOAD. Después pulsa simultáneamente las teclas SHIFT y P por dos veces. En pantalla aparecerá LOAD. Pulsa ENTER y pon en marcha la cara A de la cinta.

### Cassette 128K, Spectrum +2/+3

Inserta la cara 1 de la cinta Rock'n'Roll en la unidad y rebobina la cinta hasta el principio. Selecciona la opción LOADER del menú principal y pulsa PLAY en tu grabadora de cassette. Sigue las instrucciones de pantalla.

### INTRODUCCION

¡Bienvenido al mundo del Rock'n'Roll! Estás a punto de participar en una emocionante aventura que se desarrolla en un mundo extraño y misterioso donde te enfrentarás a lo bueno y a lo malo. ¡OK! No hay alienígenas malvados ni grupos de ataques peligrosos, pero te encontrarás con múltiples desafíos y sorpresas. Si eres una de esas personas "preparadas" que ya conoce el mapa de la contraportada del manual de instrucciones, sabrás cómo encontrar tu camino a través del juego o, por lo menos, tendrás alguna pista. El mundo está formado por siete continentes, cada uno con sus peculiaridades, su propia música y su propio paisaje.

Tu misión consiste en guiar la bola a través de 32 niveles. El camino está marcado, pero estate atento a posibles rumores que indican atajos secretos. ¿Son ciertos estos rumores? Eso es algo que sólo tú tienes que descubrir. Fundamentalmente ten en cuenta dos cosas si quieres llegar al final sano y salvo: ciertos obstáculos reducen parte de la energía de tu bola, e intenta que la bola no caiga por el precipicio.

Algunas sorpresas agradables dependen de la "Federación de Artistas del Rock'n'Roll" (FORA). Por ejemplo, serás recompensado si resuelves ciertos rompecabezas. No te daremos más detalles sobre estos rompecabezas y

tareas porque no queremos estropearle la diversión. Además, experimentar es uno de los elementos más importantes del Rock'n'Roll.

¡Oh!... Hay otra cosa que casi habíamos olvidado decirte. La mayoría de las áreas pueden ser exploradas sin demasiados problemas, pero algunas zonas tienen que ser atravesadas antes de que pase un determinado límite de tiempo.

### CONTROLES

#### C64

La bola es controlada vía joystick conectado a la puerta 1. Pulsa Space Bar para seleccionar los extras y pulsa el botón disparo para activarlos y utilizarlos.

#### Amstrad CPC

La bola es controlada vía joystick. Pulsa Space Bar para seleccionar los extras y pulsa el botón disparo para activarlos. También puedes utilizar las teclas siguientes: SPACE = Seleccionar extras; TAB = Utilizar extras; Q = Guiar la bola hacia arriba; A = Guiar la bola hacia abajo; O = Guiar la bola hacia la izquierda, y P = Guiar la bola hacia la derecha.

#### Spectrum

La bola es controlada vía joystick (interface Kempston). Pulsa Space Bar para seleccionar los extras y pulsa el botón disparo para activarlos. También puedes utilizar el teclado (teclas definibles por el usuario).

### MISCELANEO

En varias zonas puedes construir un camino utilizando el kit de reparación. Para hacer esto selecciona el símbolo "extra" apropiado, mantén presionado el botón disparo o el botón izquierdo del ratón y dirige la bola a la zona donde quieres contruir el camino. Para hacer explotar una bomba selecciona el símbolo "bomba" y

pulsa el botón disparo o el botón izquierdo del ratón cuando la bola esté colocada en el lugar donde quieres que explote la bomba. La bomba se activa automáticamente y explotará poco tiempo después.

### ESTRUCTURA DE LA PANTALLA

A: Número del nivel actual.

B: Nombre del nivel actual.

C: Si el nivel tiene un límite de tiempo, este límite aparece aquí.

D: Tiempo más rápido en que haya sido completado el nivel.

E: Tu tiempo individual.

F: Puntuación más alta alcanzada.

G: Tu puntuación.

H: Cuánto dinero tiene tu cuenta bancaria.

I: Blindaje y botas con clavos. Tiempo restante.

J: Energía restante de la bola.

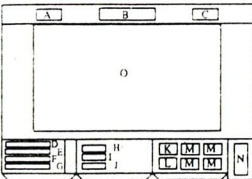
K: Número de "aceleraciones" que están siendo actualmente utilizadas.

L: Selección de varios extras.

M: Con las teclas apropiadas, muchas puertas permanecerán cerradas.

N: Número de bolas restantes.

O: El terreno de juego.



### SUGERENCIAS PARA IR DE COMPRAS

Para comprar un extra coloca la bola sobre el símbolo apropiado. El precio aparece a la derecha del símbolo. El dinero será cargado a tu cuenta bancaria y después se cerrará la tienda. Si no tienes suficiente dinero para pagar el extra, también puedes comprarlo con energía. Para hacer un trato tan arriesgado, la bola debe

permanecer sobre el símbolo durante unos segundos. Sólo después de hacer esto el trato será aceptado (siempre y cuando tengas suficiente energía).

### ACELERACION

Este es un extra "chachi" para todos los "locos" por la velocidad. Si quieres comprar aceleración extra, tu bola disfrutará de mayor potencia. Puedes utilizar simultáneamente hasta cuatro de estas aceleraciones. Desgraciadamente, esta emocionante velocidad sólo se mantiene durante 90 segundos, después la bola perderá velocidad.

### BLINDAJE

La alta tecnología lo hace posible. Si compras este extra, tu bola se cubrirá con una fuerte capa de protección durante un corto periodo de tiempo. Aunque la bola no puede penetrar a través de barreras normales, las barreras más frágiles no son ningún obstáculo.

### KIT DE REPARACION

Por desgracia, algunos caminos pueden estar bloqueados o destruidos. Utiliza estos kits para construir un nuevo camino. Utilízalos con moderación porque nunca hay más de los absolutamente necesarios.

### PARACAIDAS

Aunque el paracaidismo no sea tu pasatiempo favorito, pronto aprenderás a valorarlo. Puede ser tu salvación cuando te sales del camino y caes por un precipicio. Si reaccionas lo suficientemente rápido y abres el paracaídas antes de que la bola choque contra el suelo, salvarás una de tus vidas.

### CONTINUAR

Si tienes la suerte de encontrar una de estas tiendas, no lo pienses dos veces: compra uno de estos poderosos

extras y podrás seguir jugando en el nivel donde perdiste tu última bola. ¡Vaya ganga!

### BOMBAS

No creas que las bombas pueden explotar en cualquier parte, eso sería demasiado fácil. Las bombas sólo se activan cuando se encuentran sobre plataformas reforzadas. Las zonas que quedan después de explotar la bomba no son necesariamente precipicios. El resultado varía según el nivel en el que te encuentres.

### BOTAS CON CLAVOS

No es ningún secreto lo difícil que es andar sobre superficies heladas. Las botas claveteadas con las que puedes equipar tu bola te facilitarán las cosas durante un corto periodo de tiempo. Queda por saber si puedes comprar algo más importante con tu dinero.

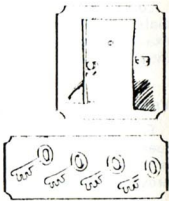
?????

Hummmmm, no queremos darte demasiadas pistas, pero que sepas que siempre vale la pena entrar en esta tienda. Pagarás un precio muy alto, pero ¡vale la pena!

### ELEMENTOS DEL JUEGO

#### Llaves y puertas

Las puertas prohibidas pueden ser abiertas con las llaves apropiadas (distingibles por su color). Sólo tienes que acercarte a la puerta y la puerta se abrirá, si tienes en la mano la llave correcta.



### Diamantes

Los ojos de los jugadores brillan de emoción. Estos diamantes pasarán a tu cuenta. Un diamante rojo vale 300 puntos. Un diamante amarillo vale 700 puntos. Un diamante verde vale 1.500 puntos. Y un diamante azul vale 4.000 puntos.



### Hielo

Si no llevas puestas las botas con clavos, tendrás que ser extremadamente cuidadoso (cuando ruedas sobre el hielo te resbalarás y deslizarás por todos lados). ¡Vete más lento!



### Plataformas frágiles

No todas las plataformas son agradables. Sólo puedes rodar sobre estas plataformas una, dos o tres veces, dependiendo de su fragilidad..., después desaparecerán. Por tanto, piénsatelo bien antes de cruzarlas.



### Huevos

Si pasas sobre los huevos, naturalmente, los aplastarás. A primera vista parece que no hay ninguna ventaja en esto, pero quién sabe... las sorpresas agradables raramente aparecen en malos momentos.

