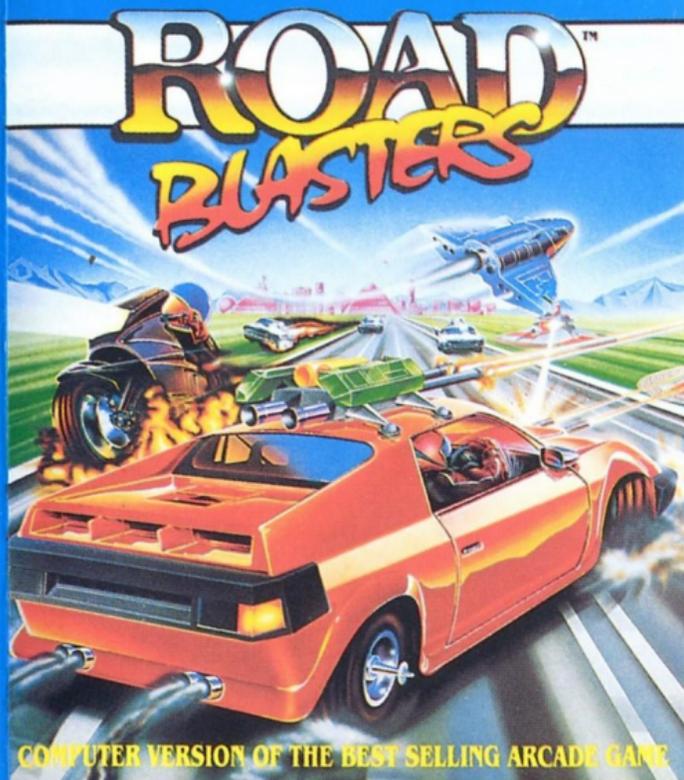


A M S T R A D

AMSTRAD
AM 455

ROAD BLASTERS™

ERBE



ERBE



ROAD BLASTERS

SPECTRUM, AMSTRAD,
COMMODORE

ESCENARIO

Lo último en carreras del futuro, Road Blasters es en parte una carrera de coches y en parte un ejercicio de sobrevivencia en la zona de combate.

Siguiendo la carretera cruzarás diferentes países y pasarás por diferentes puestos de control y puestos rally. Cuando pases por los puestos de control (metas a la mitad de camino) ganarás gasolina extra. Los puestos rally se parecen a las líneas de meta de una carrera normal e indican la terminación de una sección de la carrera. Una pantalla especial evalúa la actuación del corredor cada vez que llega a uno de los puestos rally. El juego termina cuando el corredor se queda sin gasolina, si conduce demasiado despacio, si es destruido por un adversario o si se estrella demasiadas veces.

EL JUEGO

Junto a la carretera encontrarás globos de gasolina de color verde y rojo (debido a las restricciones de color del Spectrum, los globos aparecen como sombreados o aclarados y los colores cambian en función de la escena presentada en cada uno de los niveles). Sitúate junto a ellos y tu coche se llenará de gasolina. Cuando llegues a los puestos de control y puestos rally recibirás como premio gasolina extra. ¡Cuidado!, te enfrentarás a cuatro tipos de vehículos, controlados por el ordenador, que intentarán acabar contigo. Estos son:

El rápido y aerodinámico STINGERS. Ganas 50 puntos.

COMMAND CARS, fuertemente armados. Ganas 100 puntos.

RATJEEPS, evasivos e impredecibles. Ganas 50 puntos.

CYCLES, muy rápidas para salir disparado. Ganas 100 puntos.

Estos vehículos combinarán sus fuerzas para evitar que los jugadores lleguen al siguiente puesto rally. Puntuación igual a puntos conseguidos X multiplicador.

Además, cuidado con los siguientes elementos:

Minas: colocadas en la carretera.

Torretas de disparo: colocadas en los laterales de la carretera, disparan a los jugadores.

Bolas-pincho: lanzadas desde los coches enemigos.

Derramamiento tóxico: evítalo siempre que puedas.

Estas ilustraciones son sólo representativas y pueden variar en función de las capacidades de memoria de cada uno de los ordenadores.

El jugador puede ganar armas especiales si consigue recoger un paquete de atributos especiales que lanzará un avión de suministros. Las armas especiales incluyen: misiles crucero, que destruirán todas las unidades enemigas que se encuentren en pantalla; inyectores nitro, que aumentan la velocidad del jugador; cañones U.Z., de fuego rápido, y electro blindajes, que protegerán el coche del jugador de disparos, colisiones, minas y bolas-pincho.

UNIDAD DE PANTALLA VISUAL

Esta pantalla aparecerá cuando completas cada una de las etapas. En la esquina superior derecha se encuentra la puntuación total conseguida hasta el momento. En la esquina superior izquierda aparece la puntuación máxima registrada en la anterior partida.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Spectrum: LOAD "" + ENTER.

Amstrad: CTRL + ENTER.

Commodore: Pulsa SHIFT y RUN/STOP simultáneamente, y luego PLAY en el cassette.



¡No es otro juego de coches!
Es una lucha desesperada por la supervivencia!
El juego se desarrolla en una temeraria carretera que gira y se retuerce haciendo mortal cualquier posible fallo. Conduces un vehículo ultramoderno equipado con las más revolucionarias armas —láser, misiles—, que te harán invencible ante tus enemigos.

MODO ALTA PUNTUACION

Cuando termine una partida, si los jugadores se encuentran entre las máximas puntuaciones podrán introducir sus nombres (tres iniciales). Para seleccionar tus iniciales, conduce para seleccionar y pulsa el botón disparo para introducir las letras elegidas. Para corregir cualquier error, selecciona la flecha cursor que apunta hacia la izquierda y repite el procedimiento de entrada de iniciales. Las puntuaciones máximas se mantienen durante cada una de las sesiones.

DIRECCIONES DE PANTALLA

RALLY STAT (Status del Rallye)

Hay 50 etapas a ser completadas según el orden Rally Start.

CASSETTE/DISCO CBM 64/128

Las 50 etapas se encuentran cargadas en 5 bloques de 10 etapas. La pantalla Rally Stat aparece después de cargar cada bloque de 10 etapas. Conduce a izquierda o derecha para seleccionar una de las rutas. Cuanto menor sea el número Status, más fácil será la ruta. Pulsa el botón DISPARO para empezar a jugar. Después de completar la décima etapa de cualquier bloque, el siguiente bloque de 10 etapas se cargará automáticamente y volverá a aparecer la pantalla Rally Stat, que te permitirá seguir tu carrera.

CASSETTE AMSTRAD CPC/SPECTRUM 48K

Las 50 etapas se cargan a medida que transcurre el juego. Sigue las instrucciones de pantalla que te indican cuándo parar y poner en marcha el cassette.

Nota: En estas versiones no existe la pantalla de selección Rally Stat.

CASSETTE SPECTRUM 128K, +3 DISK

Al comenzar la partida se cargarán las 50 etapas en la memoria del ordenador. Durante el juego no es necesario que realices más cargas. El bloque de opciones Rally Stat se aplica a esta versión.

DISCO AMSTRAD CPC

Las 50 etapas se cargan desde el disco a medida que transcurre la partida. Comprueba que el disco sigue en la unidad durante el tiempo de juego.

Las opciones de bloque Rally Stat se aplican a: Cassette/Disco CBM 64/128, Cassette Spectrum 128, 3 Disk y Disco Amstrad CPC.

Niveles	Novato (fácil)	Veterano (difícil)	Experto (muy difícil)
Bloque 1	1	4	7
Bloque 2	11	14	17
Bloque 3	21	24	27
Bloque 4	31	34	37
Bloque 5	41	41	41

Un experto puede competir en una partida de 26 etapas.

CONTROLES DEL TECLADO

CBM 64/128

- CTRL: Izquierda.
- 2: Derecha.
- ←: Activa el arma especial.
- 1: Acelerar.
- Space bar: Dispara el arma principal.

SPECTRUM/AMSTRAD

- O: Izquierda.
- P: Derecha.
- A: Acelerar.
- Z: Activar arma especial.
- H: Pausa.
- Space bar: Disparo.
- Suelta la tecla A para reducir velocidad.

CONTROLES DEL JOYSTICK

Para conducir mueve el joystick a izquierda o derecha.

Para acelerar mueve el joystick hacia delante. Para reducir la velocidad mueve el joystick a la posición central.

Para activar el arma especial mueve rápidamente el joystick hacia atrás.

Botón disparo: disparar el arma principal.

Tu coche:

- GWB 68 Turbo, 2 puertas.
- Capacidad: 5.942 cc.
- Velocidad máxima: normal, 22 millas por hora; con inyector nitro, 298 millas por hora.
- Potencia máxima: 660 bph.
- 0-100 mph (secs): 2,1.
- Neumáticos: Road Blasters.
- Overall con (mpg): 10,3.
- Touring con (mpg): 17,0.
- Frenado desde 80 mph: 230 pies.
- Radio de compresión: 10,7:1.
- Coste aproximado: 243.000 libras.

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

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