

KNIGHT RIDER AMSTRAD

Michael Knight y su increíble vehículo K.I.T.T. controlado por ordenador, están en Atlanta para cumplir otra peligrosa misión. El coordinador de Michael, Deven, ha descubierto que un grupo de terroristas internacionales están intentando alterar la paz entre el Este y el Occidente. Incluso es posible, que por razones que solo conocen ellos, están intentando provocar la Tercera Guerra Mundial. Deven ha dicho a KNIGHT RIDER que descubra el plan, y lo paralice... pero nadie sabe exactamente cual es ese plan!

CARGA

Pulsa las teclas CONTROL y ENTER simultáneamente, y luego PLAY en el reproductor.

PARA EMPEZAR

Hay tres secciones principales en este juego:

1. **PANTALLA DE MAPAS.** La pantalla de Mapas muestra varias ciudades de los Estados Unidos, que se piensa pueden ser las sedes de los terroristas. Indica el tipo de ruta (recta o sinuosa), y la naturaleza del terreno.

La ciudad donde se sitúa actualmente Michael Knight es la que parpadea. Hay un menú con el nombre de varias ciudades a las cuales Michael puede dirigirse, aunque la primera opción es la de entrar en la ciudad en la que está.

Moviendo el joystick hacia arriba o abajo, se van viendo las opciones disponibles, y el botón de disparo selecciona la opción deseada.

2. **PANTALLA DE CONDUCCION EN 3 DIMENSIONES.**

Habiendo seleccionado una ciudad, Michael debe usar toda su experiencia para conducir lo más rápidamente posible hacia su destino. Se ve una panorámica tridimensional desde el volante. El coche irá más despacio cuando sube una cuesta, y más rápido cuando baja. Hay dos modalidades de juego en esta sección:

a) El K.I.T.T. controla el coche en plan auto-piloto, permitiéndote ocuparte de controlar los láseres del coche. El joystick se usa para mover el punto de mira, y se dispara pulsando el botón de disparo.

b) El K.I.T.T. controla los láseres, y tú conduces. Puedes ir mucho más rápido que el K.I.T.T., pero tienes que darle una oportunidad realista de alcanzar los blancos con el láser. El joystick controla movimiento a DERECHA e IZQUIERDA, y ACELERACION (Adelante) y FRENADO (Atrás). La tecla T sirve para cambiar de una de estas modalidades a la otra.

El K.I.T.T. es un vehículo increíble. Nada puede detener al coche, pero los daños se notan, ya que la velocidad baja, y el movimiento del punto de mira del láser también. Para cuando llegues a la próxima ciudad, el K.I.T.T. ya estará reparado, pero habrás usado TIEMPO.

LAS BASES DE OPERACIONES

La primera opción que se ve en la Pantalla de los Mapas, es la de escribir el nombre de la base de los terroristas. Esta puede ser su armería, su sede central, o incluso el blanco de su golpe. (Las instrucciones concretas se ven en la pantalla para cada situación, pero el joystick controla solo los movimientos de arriba, izquierda, derecha, arriba o abajo. Michael Knight nunca va armado. Cuando hayas completado con éxito esta pantalla, recibirás una pista sobre lo que tiene que pasar a continuación, y vuelves a la Pantalla de Mapas, pulsando el botón de disparo.

CONTROL DE TECLADO

W = ARRIBA

S = ABAJO

N = IZQUIERDA

M = DERECHA

Q = DISPARO

ESC: Pausa el juego. Púlsalo cualquier tecla para seguir.

SHIFT/CTRL/ESC simultáneamente: Termina la partida, y vuelve al comienzo.

PANTALLA DE COMIENZO Hay cinco opciones en esta primera pantalla. Las opciones 1 a 4 muestran cuatro historias distintas, que no varían de una partida a otra para que el jugador pueda ver como se convierte en experto. La opción 5 selecciona una partida al azar de entre las otras opciones.

SALPICADERO

Indicador de velocidad: Se muestra en versión digital y en barra.

Tiempo: total desde el principio de la misión (HORAS, MINUTOS y SEGUNDOS). Cada historia tiene un tope de tiempo, que no lo sabe ni el propio K.I.T.T.

Distancia: Es la distancia hasta el destino seleccionado, medido en SKUD (Unidades Standard Kitt de Distancia). El dígito de las unidades (el último) parpadea cuando ya quedan menos de 10 SKUD hasta el destino.

Daños: Muestra el porcentaje de daños en forma de barra, con un indicador que parpadea cuando se están registrando daños.

Temperatura del Láser: Te indicará cuando se están recalentando los láseres. Tendrás que dejarlos enfriar antes de poder usarlos de nuevo.

Láser/Steer: Al lado de estos dos indicadores hay una micra: K (Kitt) o M (Michael). Esto te indica quién controla qué. La función de Michael siempre está en blanco.

1986 OCEAN

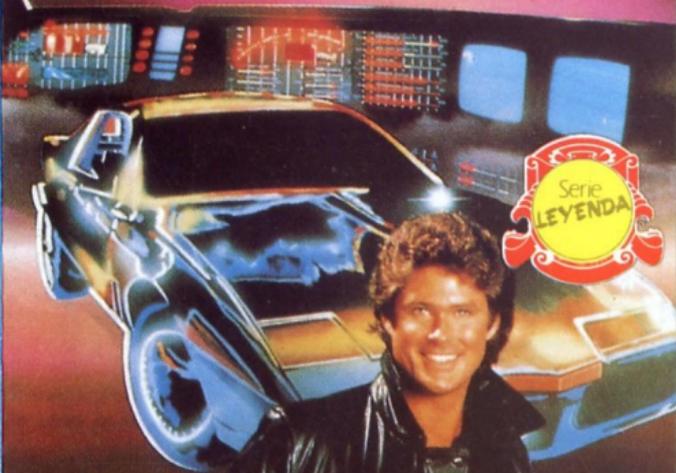
Prohibida la reproducción, transmisión, alquiler
o préstamo de este programa sin la autorización
expresa escrita de ERBE Software, S. A.

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

A M S T R A D

KNIGHT RIDER

(EL COCHE FANTASTICO)



Serie
LEYENDA

ocean

ERBE

AMSTRAD

KNIGHT RIDER

EPIC
Software

Conviértete en el conductor de "KITT", el COCHE FANTASTICO de la famosa serie televisiva, y abrochate el cinturón pues las emociones van a ser fuertes.

