



WARRIOR

OFF SHORE
WARRIOR

OFF SHORE
WARRIOR

AMSTRAD

OFF SHORE

WARRIOR



AMSTRAD

LA HISTORIA:

ATRAVESANDO EL UNIVERSO CON SU DOCTRINA DE PAZ. LOS PACIFISTAS EXTRA-TERRESTRES SE HAN HECHO CON EL CONTROL DE TODA VIDA ECONOMICA. POLITICA Y SOCIAL DE LA TIERRA. LA GUERRA Y LA VIOLENCIA SON COSAS DEL PASADO. E INCLUSO FALTAN LOS JUEGOS Y DEPORTES AGRESIVOS QUE, DESAFORTUNADAMENTE, CODICIA CADA HABITANTE DE LA TIERRA.

ENTONCES NACIO EL MOVIMIENTO DE LOS GUERREROS OFF-SHORE. UN DEPORTE EVOLUCIONADO EN EL QUE LOS PARTICIPANTES PILOTAN BARCOS ENORMEMENTE POTENTES EN UNA BATALLA CONTRA SUS Oponentes Y LOS ELEMENTOS NATURALES.

TOMANDO POSICIONES EN LAS GIGANTESCAS PISTAS QUE RODEAN LOS LAGOS MAS GRANDES DEL MUNDO. LOS GUERREROS LUCHAN POR LA VICTORIA CONTRA OTROS. MIENTRAS INTENTAN SOBREVIVIR A LOS PELIGROS ANADIDOS DE LAS ROCAS Y LAS OLAS.

EL DEPORTE HA GANADO POPULARIDAD RAPIDAMENTE. Y AHORA ES EL MAS CONOCIDO DEL MUNDO. LAS FECHAS DE LAS PRUEBAS INTERNACIONALES SE CONOCEN CON MUCHA ANTELACION Y SE DESARROLLAN DURANTE VARIOS DIAS.

¿LAS REGLAS? SON MUY SIMPLES: ARMADOS CON UN BARCO Y MISILES, LOS GUERREROS ENTRAN EN LAS PISTAS SABRIENDO QUE SOLO UNO DE ELLOS SALDRA CON VIDA. GANAR ES LO QUE IMPORTA, GANA O MUERE!

CON LA VELOCIDAD AL LIMITE. LOS GUERREROS LUCHAN POR MANTENER SUS BARCOS BAJO CONTROL. EVITANDO OLAS PELIGROSAS, ROCAS, HACIENDO FUEGO SOBRE LOS Oponentes. FORZANDOLES A CHOCARSE CONTRA LAS ROCAS. SALTANDO POR ENCIMA DE ELLOS... HACIENDO CUALQUIER COSA PARA SOBREVIVIR Y GANAR!

¿COMO GANAR?:

TUS PRIMEROS Oponentes SON NOVATOS. QUE PUEDEN SER DESTRUIDOS SIN DEMASIADOS PROBLEMAS.

PASADOS UNOS MOMENTOS. TUS Oponentes SE PONEN ALERTA Y REACCIONAN CON EXTREMA RAPIDEZ. POR LO QUE TENDRAS QUE UTILIZAR TODA TU HABILIDAD Y TUS REFLEJOS.

PARA CADA CARRERA DISPONDRAS DE UNA CANTIDAD DE MISILES, QUE SERA MENOR QUE EL NUMERO DE Oponentes QUE TENGAS. PARA PODER TOMAR PARTE EN LA SIGUIENTE CARRERA. TENDRAS QUE ACABAR PRIMERO O SEGUNDO EN CADA UNA.

EN CUALQUIER MOMENTO PUEDES EMPUJAR A TUS ENEMIGOS HACIA LAS ROCAS PARA DESTRUIRLOS. PERO DEBES EVITAR GOLPEARLES LA CABEZA. O MORIRAS INMEDIATAMENTE.

AUNQUE LAS CARRERAS SE DESARROLLAN EN SUPUESTOS LAGOS TRANQUILOS. EL VIENTO PUEDE CREAR OLAS QUE TE HARAN SALTAR. MIENTRAS ESTES EN EL AIRE. NO PODRAS CONTROLAR TU BARCO Y OTROS GUERREROS LOGRAN ALCANZARTE...



¿SERAS TU EL NUEVO CAMPEON?
PREPARATE PARA LA BATALLA... ¡ARRANCA TU MAQUINA!

LA PRIMERA PRUEBA TIENE LUGAR EN EL AÑO 2049. CADA CAMPEONATO ANUAL OFF-SHORE CONSISTE EN 4 CARRERAS. ASI, TRAS GANAR LAS 4 CARRERAS, PODRAS PARTICIPAR EN EL CAMPEONATO DEL AÑO 2050. ¡Y DESPUES EN EL DEL 2.051!

¿CONSEGUIRAS SOBREVIVIR DOS AÑOS O UNA DECADA?
LOS MEJORES PILOTOS SON LOS QUE SOBREVIVEN; PARA LOS QUE MUEREN DURANTE LA BATALLA, UNA TABLA MUESTRA SU MARCADOR Y FECHA DE FALLECIMIENTO.

SI TERMINAS PRIMERO EN UNO DE LOS DUELOS, RECIBIRAS MUCHOS PUNTOS. NO TENGAS COMPASION DE LOS DEMAS, YA QUE ELLOS NO LA TENDRAN DE TI. ¡ES GANAR O MORIR!

INSTRUCCIONES DE CARGA:

AMSTRAD CPC CASETE:

CONECTA EL MONITOR Y EL ORDENADOR Y PULSA LAS TECLAS CTRL Y ENTER PEQUEÑO. PRESIONA PLAY EN EL CASETE.

AMSTRAD CPC DISCO:

CONECTA EL MONITOR Y EL ORDENADOR, INSERTA EL DISCO DE OFF-SHORE WARRIOR EN LA UNIDAD DE FLOPPY, ENTONCES TECLEA RUN"OFF" Y PULSA ENTER.

SPECTRUM CASETE:

CONECTA EL MONITOR Y EL ORDENADOR. INSERTA LA CINTA DE OFF-SHORE WARRIOR EN EL CASETE. TECLEA LOAD"" Y PULSA ENTER. PRESIONA PLAY EN EL CASETE.

SPECTRUM -2 CASETE:

CONECTA EL MONITOR Y EL ORDENADOR. INSERTA LA CINTA DE OFF-SHORE WARRIOR EN EL CASETE Y PULSA ENTER.

SPECTRUM -3 DISK:

CONECTA EL MONITOR Y EL ORDENADOR. INSERTA EL DISCO DE OFF-SHORE WARRIOR EN LA UNIDAD Y PULSA ENTER.

CBM 64/128 CASETE:

EN EL COMMODORE 128, TECLEA G064 Y DESPUES PULSA LAS TECLAS SHIFT Y RUN/STOP AL MISMO TIEMPO.

EN EL COMMODORE 64 Y SX64, CONECTA EL MONITOR, VERIFICA QUE NO HAY NINGUN CARTUCHO CONECTADO A TU ORDENADOR. CONECTALO E INSERTA LA CINTA DE OFF-SHORE WARRIOR EN EL CASETE Y PULSA LAS TECLAS SHIFT Y RUN/STOP AL MISMO TIEMPO. EL JOYSTICK PUEDE CONECTARSE EN EL PORT 1 O EN EL 2.

CBM 64/128 DISCO:

EN EL COMMODORE 128, TECLEA G064 Y DESPUES LOAD"", 8, 1.

EN EL COMMODORE 64 Y SX64, CONECTA LA UNIDAD DE FLOPPY Y EL MONITOR, VERIFICA QUE NO HAY NINGUN CARTUCHO CONECTADO A TU ORDENADOR. CONECTALO E INSERTA EL DISCO DE OFF-SHORE WARRIOR EN LA UNIDAD Y TECLEA LOAD"", 8, 1. EL JOYSTICK PUEDE CONECTARSE EN EL PORT 1 O EN EL 2.

ATENCION:

NUNCA DEBES SACAR EL DISCO DE OFF-SHORE WARRIOR (COMMODORE 64 Y 128) DE LA UNIDAD MIENTRAS LO ESTES UTILIZANDO.

CONTROLES:

AMSTRAD CPC:

LA TECLA ESC CONTINUA/DETIENE EL JUEGO.
DURANTE LA PARTIDA, LA LANCHA RAPIDA SE CONTROLA MEDIANTE EL JOYSTICK O LAS FLECHAS DEL TECLADO.

ARRIBA	ACELERADOR
ABAJO	FRENO
IZQUIERDA	IZQUIERDA
DERECHA	DERECHA
BARRA ESPACIADORA	DISPARO

SPECTRUM:

LA TECLA P CONTINUA/DETIENE EL JUEGO.
DURANTE LA PARTIDA, LA LANCHA RAPIDA SE CONTROLA MEDIANTE EL JOYSTICK O UNA DE LAS SIGUIENTES TECLAS: Q, A, Z y X.

Q	ARRIBA	ACELERADOR
A	ABAJO	FRENO
Z	IZQUIERDA	IZQUIERDA
X	DERECHA	DERECHA
MAY	SHIFT	DISPARO

COMMODORE 64, SX64 Y 128:

LA TECLA F3 ACTIVA O NO EL SONIDO.
LA TECLA F7 CONTINUA/DETIENE EL JUEGO.
DURANTE LA PARTIDA, LA LANCHA RAPIDA SE CONTROLA MEDIANTE EL JOYSTICK O UNA DE LAS SIGUIENTES TECLAS: A, Z, <Y>.

A	ARRIBA	ACELERADOR
Z	ABAJO	FRENO
<	IZQUIERDA	IZQUIERDA
>	DERECHA	DERECHA
BARRA ESPACIADORA	DISPARO	

AL FINAL DE LA PARTIDA, PUEDES PONER TU NOMBRE AL LADO DE TU MARCADOR. PARA HACER ESTO, ESCOGE LAS LETRAS DE TU NOMBRE UNA POR UNA. POSICIONANDOTE CON AYUDA DE LAS FLECHAS DEL TECLADO O CON EL JOYSTICK Y ALMACENANDO CADA LETRA CON LA BARRA ESPACIADORA O EL BOTON DE DISPARO DEL JOYSTICK.

FABRICADO EN ESPAÑA BAJO LICENCIA POR PROEIN SOFT LINE
PROHIBIDA LA REPRODUCCION, TRANSMISION, ALQUILER O PRESTAMO DE
ESTE PROGRAMA SIN LA AUTORIZACION EXPRESA ESCRITA DE PROEIN, S.A.
PROEIN SOFT LINE. MARQUES DE MONTEAGUDO, 22-BAJO 28028 MADRID