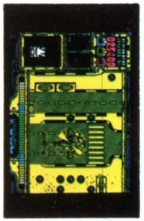
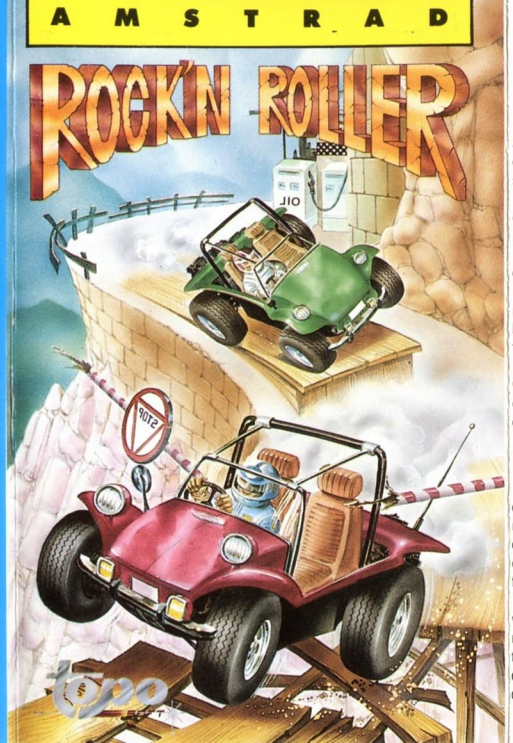
AMSTRAD AM 475

ROCK'N ROLLER

La poderosa organización FUNESTA, dirigida por el perverso profesor "Chun-Go", ha decidido amargarte la existencia e impedir que consigas ganarte un puesto en el Gran Premio de Illinois. Tendrás que hacer gala de tu habilidad al volante para sortear un sinfín de enemigos por tierra y aire.



AMSTRAD



ROCK'N ROLLER

SPECTRUM, AMSTRAD, MSX

ROCKY DRIVER siempre había soñado con llegar algún día a competir en una carrera profesional, pero desgraciadamente nadie había confiado nunca en él lo suficiente como para darle una oportunidad.

Por eso había tenido que conformarse con un trabajo como piloto de pruebas de una compañía fabricante de nuevos modelos de coches de carreras.

Sin embargo, ahora se le presentaba la gran ocasión de su vida. Su jefe, que estaba muy contento con él, había decidido darle la oportunidad de correr en el gran premio de Illinois. Pero para ello antes tendrá que probar los nuevos modelos de coche que se acaban de fabricar. Sólo hay un inconveniente: la poderosa organización FUNESTA, dirigida por el profesor "CHUN-GO", va a tratar por todos los medios de impedir que esos nuevos modelos pasen la prueba y no le importa en absoluto el modo de conseguirlo.

EL OBJETIVO DEL JUEGO

Nuestra misión consiste en recorrer treinta circuitos distintos con un vehículo todo-terreno dotado de los medios técnicos más avanzados y montar en cada uno de ellos las piezas de un nuevo prototipo, que se encuentran escondidas bajo unos señalizadores con forma de interrogación.

El número de interrogaciones en cada fase puede variar, pero sólo seis de ellas serán las que contengan realmente las piezas del vehículo que queremos construir. El resto pueden contener ayudas, como es el caso del fuel y las vidas extras o enemigos escondidos que dificultarán aún más nuestro recorrido.

El fuel del vehículo que pilotamos es limitado. Es posible repostar utilizando los bidones que se encuentran repartidos por algunas zonas del recorrido. Si se nos acaba el combustible y no hemos podido repostar, perderemos nuestro coche. Existe en la parte inferior de la pantalla un indicador de fuel que nos informará en todo momento del estado en el que se encuentran nuestros depósitos.

Como arma defensiva contamos únicamente con el humo que despide el tubo de escape de nuestro vehículo, que se accionará cada vez que pulsemos la tecla de disparo. Con él podremos atontar durante algunos segundos a nuestros perseguidores.

LOS CIRCUITOS

Cada uno de los circuitos que componen el juego tiene un diseño peculiar que se va haciendo más complejo a medida que vamos avanzando. En todos ellos existen una serie de obstáculos y objetos que es muy importante que conozcamos si queremos acabar airosos la aventura.

DUNAS: Son unos cúmulos de tierra en forma de montículos por los que nuestro vehículo podrá saltar, pero los enemigos no.

MINAS: Están repartidas por todo el terreno y en lugares de difícil acceso. El simple contacto con ellas hará que explote nuestro coche.

BACHES: Nos hacen perder el control durante unos instantes, a la vez que nos quitan fuel.

MANCHAS DE ACEITE: Si pasamos con el coche por encima de ellas patinaremos y perderemos el control momentáneamente.

SEMAFOROS: No podemos atravesarlos cuando estén cerrados. Si lo hacemos un camión se encargará de aplastarnos sin remisión.

PUENTES: Se destruyen a nuestro paso. Sirven para unir distintas zonas del circuito. Si se destruyen completamente no podremos pasar al otro lado.

ESTRECHAMIENTOS: En algunas zonas del recorrido encontramos lugares donde la carretera se hace más estrecha. Para atravesarlos es necesario que utilicemos los peraltes laterales de elevación y así podremos circular por el estrechamiento sobre dos ruedas. Nuestros enemigos no pueden atravesar estas zonas.

CAMINOS DE CABRAS: Al pasar por ellos la velocidad de nuestro coche se reduce a la mitad.

LOS ENEMIGOS

Como en todos los juegos los enemigos son variados, variopintos y muy peligrosos:

BOLIDOS PERSEGUIDORES: Van a la misma velocidad que nosotros; si nos tocan nos destruiran. No pueden saltar por las dunas.

JEEPS: Van también a la misma velocidad que nosotros y tienen las mismas limitaciones que los anteriores, pero son mucho más peligrosos, porque están dotados de misiles, que dispararán contra nosotros cada vez que nos pongamos en su punto de mira. Estos se mueven pegados a la carretera hasta encontrar un blanco.

HELICOPTEROS: Aparecen en las zonas largas de autopista, persiguiéndonos y disparándonos misiles. Son muy difíciles de esquivar y extremadamente peligrosos.

AYUDAS PARA COMPLETAR EL JUEGO

El fuel y las interrogaciones siempre se encuentran en las mismas posiciones, pero en estas últimas encontraremos cada vez cosas distintas.

Cada vez que lancemos humo a nuestros enemigos aumentará el consumo de fuel. Lo mismo ocurrirá cuando pasemos sobre algún bache.

Las manchas de aceite pueden ser muy peligrosas, porque nos hacen perder el control y podemos acabar chocando contra algún enemigo o mina explosiva.

Los puentes se encuentran bastante deteriorados y cada vez que pasemos sobre ellos irán perdiendo parte de su estructura. Si se da el caso de que queden destruidos completamente tendremos que perder una vida para pasar al otro lado y poder continuar con el juego.

En los caminos de cabras mientras que nosotros vamos a la mitad de la velocidad normal, los enemigos lo hacen como siempre. Por eso es muy importante que extrememos la precaución en los cruces.

Los misiles una vez lanzados siguen su recorrido normal, y aunque los esquivemos en un principio podemos volver a cruzarnos con ellos en cualquier momento. Sólo desaparecen cuando chocan contra algún objetó.

TECLAS DE CONTROL

Se puede utilizar indistintamente joystick o teclado. Para este último deberás usar las siguientes teclas:

Q: arriba.
A: Abajo.
O: Izquierda.
P: Derecha.
SPACE: Fuego.
H: Pausa.

Estas teclas pueden cambiarse a gusto del jugador utilizando la opción "REDEFINIR TECLAS" que figura en el menú principal.

EQUIPO DE DESARROLLO

Programa: Rafa Gómez.
Gráficos: Roberto Potenciano.
Música: Gominolas.
Portada: Perera.
Software de apoyo: J. M. Lazo.
Grabación: Discos CBS, S. A.
Distribuidor: Erbe Software.
Producción: Gabriel Nieto.

INSTRUCCIONES DE CARGA PARA SPECTRUM

Rebobina la cinta hasta el principio.
Pulsa en el teclado LOAD"" y después ENTER.
Pon en marcha el cassette.
El programa se cargará automáticamente.
Si algo va mal, rebobina de nuevo la cinta y prueba a cargarla con un volumen distinto.

INSTRUCCIONES DE CARGA PARA MSX

Rebobina la cinta hasta el principio.
Teclea en tu ordenador RUN"CAS: y después pulsa la tecla ENTER.
Pon en marcha el cassette.
El programa se cargará automáticamente.
Si algo va mal, rebobina de nuevo la cinta y prueba a cargarla con un volumen distinto.

INSTRUCCIONES DE CARGA PARA AMSTRAD

Rebobina la cinta hasta el principio.
Pulsa las teclas CONTROL y ENTER(INTRO) de forma simultánea.
Pon en marcha el cassette.
El programa se cargará automáticamente.
Si algo va mal, rebobina de nuevo la cinta y prueba a cargarla con un volumen distinto.

© TOPO, 1988

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

IRIS ARTES GRAFICAS