

A M S T R A D

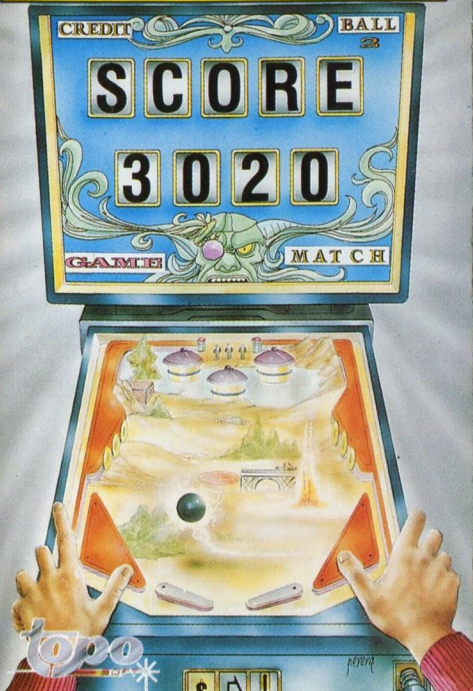
AMSTRAD
AM 503

SCORE 3020

TAPAS

¡EL PINBALL DEL FUTURO!

Conduce la bola a través de los paisajes más alucinantes: ríos, lagunas, puentes, rebota contra los árboles y no pierdas de vista al enemigo, que tratará de frenar tu imparible avance. Y así, a golpe de Hipper, llega al último desafío: ¡el master pin-ball!



SCORE 3020

SPECTRUM, AMSTRAD, MSX

Jugar al "pinball" en el año 3000 se había convertido en una aventura un tanto peligrosa. Las tradicionales máquinas recreativas con sus bumpers, flippers y demás accesorios, que tan buenos ratos hacían pasar a los habitantes del siglo XX, habían sido sustituidas en el siglo XXII por infernales máquinas de guerra, que rememoraban luchas de algún tiempo atrás.

Estas diabólicas máquinas infernales habían puesto a prueba durante muchos años los nervios de los más temerarios jugadores, pero ahora el reto llegaba mucho más lejos. Durante el mes de septiembre del año 3020, un hecho insólito asoló a los pacíficos habitantes del viejo planeta Tierra. El ordenador Silice, el más poderoso de todos los ingenios creados por el hombre, había conseguido hacerse con el control del Centro de Armamento Nuclear de la Federación Terra (principal órgano de defensa interplanetaria) y amenazaba con destruirlo todo.

Sólo existía un medio para evitarlo, jugar contra él una peligrosísima partida de pinball, de la cual dependería el futuro de la humanidad.

El principal inconveniente es que Silice en otro tiempo se encargó de la fabricación de máquinas de pinball y es toda una experta jugadora. Ahora ha empleado todos sus recursos para crear una máquina infernal, invulnerable incluso para el campeón mundial de esta modalidad, Ted Flipon.

EL JUEGO

El juego consiste en disputar una emocionante partida de pinball contra la máquina. Pero no se trata de una máquina normal, ya que sus recursos son ilimitados y dispone además de todo un ejército de engendros mecánicos dispuestos a terminar de golpe con nuestro intento de aventura.

El objetivo del juego es conducir una bola radioactiva a través de 20 pantallas distintas llenas de peligros.

En la parte izquierda de la pantalla encontraremos un indicador de energía radioactiva que va a ser muy importante a lo largo del juego porque, mientras el indicador esté por encima de la mitad, podremos destruir al chocar contra ellos a los enemigos móviles, pero si se encuentra por debajo de este límite no sólo no destruirá a los enemigos, sino que además los disparos de éstos repelerán la trayectoria de nuestra bola.

Todos los elementos del juego tienen una utilidad específica y su conocimiento es fundamental a la hora de intentar completar el recorrido que nos conducirá a la última máquina.

DECORADO

Está formado por distintos elementos. Los que más abundan son los arbustos, que hacen que la bola bote en otra dirección, pero con una fuerza relativamente débil.

Hay una serie de iconos repartidos por el mapa que tienen distintos efectos sobre la bola. Son los que podríamos denominar como puntos de rebote "duro", son cuatro y van desde el más simple, que es una especie de tejado acabado en punta, hasta el rayo, que es el que provoca el desplazamiento más brusco de la bola.

Existe también un icono adicional que, además de hacer rebotar la bola, provoca el efecto de cambio de tecla sobre los mandos, comportándose el izquierdo como si se tratara del derecho, y viceversa.

Otro elemento importante del decorado son los puentes que, además de suponer un obstáculo en nuestro camino, nos obligan a tener que hacer pasar la bola entre sus arcos, algo, por cierto, bastante difícil.

Los cráteres, por su parte, son un vehículo de comunicación entre las distintas pantallas del juego. Te pueden conducir a cualquier lugar dentro del mapa. Es preferible evitarlos casi siempre.

FUERZAS ENEMIGAS

Están formadas por una mezcla de elementos móviles y estáticos que tienen un denominador común: todos disparan sobre la bola haciéndola desplazarse continuamente de su dirección original, lo cual, en un momento dado, puede suponer para el jugador un auténtico suplicio. En la parte móvil encontraremos tanques, destructores y aviones, y en la estática un sin fin de cañones de alta potencia destructora.

REGENERADORES DE ENERGIA

La potencia radiactiva de la bola va decrecientándose a medida que transcurre el tiempo. Si pasamos de pantalla la recuperaremos de nuevo. Hay además otro método de recuperarla íntegramente, que consiste en introducirlas en los regeneradores de energía que se encuentran en algunas pantallas del juego.

TECLAS DE CONTROL

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

Mando izquierdo: O.

Mando derecho: P.

Pausa: H.

Space: Tecla de falta.

TECLA DE FALTA. Su utilización es muy importante a lo largo del juego, ya que nos permite, al pulsarla, cambiar la trayectoria de la bola. Es decir, si va hacia arriba saldrá despedida hacia abajo, si va hacia arriba y a la derecha saldrá despedida hacia abajo y a la izquierda, y así sucesivamente.

De este modo podremos dirigir a la bola, en un momento dado, hacia la posición que más nos interese, o bien evitar algún tipo de obstáculo. Pero cuidado, al

igual que en los pinballs reales, cada vez que la usemos aumentaremos un contador que si llega a su punto máximo provocará que hagamos una falta.

EQUIPO DE DESARROLLO

GRAFICOS: Ricardo Cantcho.

MUSICA: Gominolas.

PORTADA: Azpiri.

SOFTWARE DE APOYO: J. Manuel Lazo.

GRABACION: Discos CBS, S. A.

DISTRIBUIDOR: ERBE.

PRODUCCION: Gabriel Nieto.

PROGRAMADOR: Eugenio Barahona.

© Topo 1988.

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

ERBE SOFTWARE, S. A.

Serrano, 240. 28016 Madrid.

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.

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.

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.

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

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