

AUTOCRASH

Media galaxia se ha concentrado en el sistema solar X-255 para presenciar en directo la gran final del campeonato inter-estelar de AUTOCRASH. Año 2201. Cuentan las crónicas que hacia finales del siglo XX no había fiesta o celebración popular en la que faltase un inofensivo juego que llamaban "coches de choque". Entonces el entretenimiento consistía simplemente en propinar algún empujón a las guapas de turno, o en picarse con el "macarra" del momento. Nadie iba a suponer que esos leves conatos de violencia iban a degenerar en un juego mortal entre gladiadores modernos. Pilotos venidos de los más lejanos rincones del Universo, desesperados buscadores de fortuna, se enfrentan aquí en una lucha a muerte para regocijo de los miles de espectadores que contemplan con naturalidad el espectáculo. Las apuestas fluyen con rapidez la tensión en el ambiente es tan densa que se podría cortar con un cuchillo; muchos se quedarán en el camino, pero hay uno que alcanzará la mayor gloria que se puede soñar...

EL JUEGO

Para ser el campeón de la XXII edición del campeonato inter-estelar de AUTOCRASH, deberás eliminar a tus adversarios en trece fases eliminatorias. Para ello debes colisionar contra ellos tratando de sacarles de su vehículo con el impacto. Una vez que lo consigas, tu oponente quedará en el borde de la pista e intentará subirse preferentemente a su vehículo o a otro que se encuentre desocupado a su alcance. Entonces debes intentar atropellarle para pasar a la siguiente eliminatoria. Hay fases donde existen varios oponentes a la vez. Pero, ¡cuidado! ellos intentarán exactamente lo mismo contigo, por lo que debes vigilarlos estrechamente. Evidentemente, la categoría de tus rivales, así como el nivel de preparación de sus máquinas, irá en aumento en cada fase. Al principio cuentas con tres vidas, y en cada fase tienes dos fichas para subirte en un coche en caso de que seas "descalbagado" por la fuerza del tuyo propio. En algunas fases existen fichas extra que puedes recoger del suelo al pasar por encima. Debes tener cuidado con las paredes de la pista en algunas fases, ya que un generador de energía las electrifica a su paso por ellas, y si chocas con una pared por la que circula en ese momento dicho generador, te costará una ficha.

Para conseguir descalbagar a un oponente, debes fijarte en el nivel de aceleración de tu máquina. No conseguirás nada hasta que éste no esté cerca del máximo, por lo que antes de intentar colisionar, es aconsejable que cojas la velocidad suficiente. Los choques más efectivos son en el lateral trasero del vehículo de tu rival. Si en cambio, a pesar de llevar la velocidad máxima, alcanzas por detrás a tu adversario, lo único que conseguirás es aumentar su velocidad. También puede resultar efectivo un choque frontal, siempre y cuando tu enemigo esté casi parado.

Existen, a medida que transcurren las eliminatorias, coches "turbo", que consiguen casi instantáneamente la velocidad máxima. Evidentemente, en caso de que seas descabalgado en una de esas fases, te interesará tratar de subirte a un coche "turbo" en vez de al tuyo propio. En ocasiones, cuando hay más de un rival en pista, pueden atropellarse entre ellos, facilitándote la labor. También existen fases en las que debes acabar con tus enemigos en un cierto orden, para lo cual el ordenador te muestra con una flecha al enemigo que debes atacar en ese momento.

LOS CONTROLES

	<u>Izquierda</u>	<u>Derecha</u>	<u>Marcha</u>	<u>Para</u>
Spectrum	A	D	W	X
Otros	O	P	Q	A

INSTRUCCIONES DE CARGA

MSX: Teclar RUN"CAS:" seguido de RETURN.

Spectrum 48K: Teclar LOAD"" seguido de ENTER.

Spectrum +2, +3 y 128 cinta: Seleccionar la opción CARGADOR.

Amstrad CPC 464: Pulsar CTRL y ENTER al mismo tiempo.

Amstrad CPC 664 y 6128 cinta: Teclar | TAPE seguido de RETURN, y seguir las instrucciones del AMSTRAD CPC 464.

Spectrum 128 disco: Elegir la opción CARGADOR.

Amstrad disco: Teclar | CPM seguido de RETURN.

PC Compatibles: Pasar a la unidad donde se haya introducido el disco (por ejemplo la A:) y teclar AUTO seguido de ENTER.

AUTORES

Gráficos y programa: Luis Angel Alda.

Diseño de la Portada: Angel Luis Sánchez.

Producción: ZIGURAT SOFTWARE, S. A., Avda/Betanzos, 85 estudio 2. 28034 Madrid.
Tf. (91) 739 30 23.

Distribución: ERBE, S. A., C/ Serrano, 240. 28016 Madrid. Tf. (91) 458 16 58.

GARANTIA

Zigurat se compromete a reintegrar cualquier cinta o disco que tenga algún defecto de fabricación. Envía el disco o cinta defectuosa junto a tu dirección y recibirás otro/a en buen estado.

© ZIGURAT SOFTWARE, S. A., 1991.

Prohibida la reproducción.

