



¡Es la temporada de carreras de los Alleykat! ¿Puedes convertirte en Campeón de los Alleykat?

Compíte en los ocho estadios espaciales que están en órbita en algún sitio de la galaxia. Elige entre muchas pruebas distintas y entra en las finales junto a los mejores pilotos Speeder.



ERBE

Santa Engracia, 17. 28010 MADRID. (91) 447 34 10

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

COMMODORE

ALLEYKAT

ERBE

COMMODORE

ALLEYKAT



ERBE

Software

(ver instrucciones al dorso)

ALLEYKAT

COMMODORE 64/128

¿Es la temporada de carreras de los Alleykat? ¿Puedes convertirte en Campeón de los Alleykat?

Compíte en los ocho estadios espaciales que están en órbita en algún sitio de la galaxia. Elige entre muchas pruebas distintas y entra en las finales junto a los mejores pilotos Speeder.

CARGA

Enchufa el joystick (SOLO SE PUEDE JUGAR CON JOYSTICK) en cualquiera de los portales de tu Commodore 64 o 128. Si hace falta, pon tu 128 en Modo 64. Luego pulsa las teclas SHIFT y RUN/STOP simultáneamente, y a continuación PLAY en el reproductor. Pulsa el botón de disparo para comenzar la partida.

OPCIONES

Desde la pantalla inicial puedes seleccionar:

- f1 — Un jugador, un joystick, cualquier portal.
- f2 — Dos jugadores, con un solo joystick, cualquier portal.
- f3 — Dos jugadores, dos joysticks.
- f4 — Encender/apagar estroboscopios.
- f5 — Subir volumen de música.
- f6 — Bajar volumen música.
- f7 — Modalidad color.
- f8 — Modalidad monocroma.

Una vez elegida la opción deseada, aparecerá durante un corto período de tiempo una línea que muestra un símbolo para cada jugador seleccionado, un símbolo para joysticks, un símbolo para estroboscopio que parpadea si están encendidos, una barra de volumen, y bien tres colores para versión color, o medio círculo para blanco y negro.

Pausa: RUN/STOP. Pulsa el botón de disparo para seguir jugando, o RUN/STOP de nuevo para volver al comienzo. Para abandonar el juego, pulsa CTRL/HOME después del RUN/STOP.

SECUENCIA DE JUEGO

Pulsa disparo para comenzar. Verás una lista de carreras dividida en meses. Sube o baja por la lista con el joystick. Sólo podrás seleccionar carreras en las que tengas suficiente dinero para competir. En la parte superior de la pantalla verás cuánto dinero tienes actualmente, contando en Guineas. Al principio no tienes capital, pero las cinco primeras carreras son gratis.

Cuando hayas seleccionado la carrera que desees, pulsa el botón de disparo. El Speeder que te ha sido asignado por el Comité de Competición aparecerá en la línea de salida. El complicado paisaje, el Gravo-Craft controlado por ordenador y el también Katerkiller se encuentran en tu camino hacia la meta. Al terminar la carrera, recibirás puntos por matar Gravo-Crafts, y puntuaciones extra dependiendo del tipo de carrera. Si terminas la carrera en primera posición, recibirás además la bolsa destinada al ganador. Podrás entonces seleccionar tu próxima carrera. La temporada seguirá hasta que compitas en la Final del Alleykat, o ya no tengas dinero para participar en más carreras.

EL SPEEDER

El Comité de Competición proporciona todos los vehículos para que todos los pilotos tengan las mismas posibilidades de victoria. Se maneja el Speeder moviendo el joystick a derecha e izquierda. Sube tirando del joystick, y baja empujándolo hacia adelante. La velocidad se controla manteniendo pulsado el botón, y empujando o tirando del joystick según quieras acelerar o frenar. Si frenas por debajo del mínimo permitido, empezarás a hacer volteretas. Esto se puede hacer a propósito ocasionalmente para conseguir mayor altura sobre otros vehículos. El cañón de proa puede dispararse pulsando el botón de disparo.

Además, la nave tiene dos tipos de modalidad de vuelo: velocidad y combate. En modalidad Velocidad, la nave es muy rápida y maniobrable. Mantén pulsado el botón de disparo y mueve el joystick a derecha o izquierda para cambiar de modalidad. Al entrar en modalidad de Combate, aparecen dos cañones adicionales en las alas, que disparan cada vez que se pulsa el botón de disparo. En esta modalidad, la nave es más lenta y menos maniobrable. Las volteretas también son más lentas, ya que los cañones adicionales tienen que ser guardados antes de comenzar la maniobra.

LAS CARRERAS

Cada carrera es distinta. Ya que hay al menos dos carreras al mes y sólo se puede elegir una al mes, es necesario elegirla con cuidado. Se obtendrá importante información sobre las carreras moviendo el joystick a derecha o izquierda en la pantalla de selección de carreras. Te darán la siguiente información:

- Estadio — Una de las ocho Ruedas Orbitales.
- Tarifa — El coste de la inscripción, en Guineas.
- Tipo — Si hay bonificación por tipo especial de carrera.
- «Scapes» — Tipo de terreno.
- Densidad — El grado de densidad del terreno. Puede ser bastante llano, o lleno de obstáculos.

- Vueltas — El número de vueltas que hay que completar para llevarse el premio en metálico.
- Premio — La cuantía del premio.

BONIFICACIONES ESPECIALES

Tipos de carrera distintos, que aportan puntos extra aunque no se terminen:

- «Time Trial» — Más puntos por alta velocidad.
- «Speed Trial» — Menos puntos por baja velocidad.
- «Demolition» — Más puntos por destruir terreno.
- «Dodge'em» — Menos puntos por destruir terreno.
- «Endurance» — Más puntos por el tiempo que logras quedarte en pista.
- «Survival» — Más puntos por matar Gravo-Craft.
- «Random» — Más puntos al azar.
- «Slalom» — Más puntos por volar por debajo del terreno.

FINAL DE CARRERA

Al final de la carrera, se obtienen puntos por matar Gravo-Craft, así:

Orbiter	500	Fourk	100
One-Track	300	Fin-puller	100
Diamond-flyer	400	Nuts	250
Barrow-paddler	200	Katerkiller	2.500
Duo-Paddler	250		

Hacen falta varios disparos para terminar con estos enemigos, aunque pueden resultar dañados por colisiones con el terreno. El Katerkiller pierde un segmento por golpe. Los puntos extra se darán a continuación, seguido de la bonificación por terminar la carrera, si procede, y luego ya el premio.

TERRENO

Hay ocho tipos distintos de terreno con los que se han construido las pistas de competición. Varían desde los muy blandos hasta los irrompibles. Esto también afecta al efecto que causan los disparos sobre la superficie de la Rueda Orbital. Se puede volar por encima, por debajo o a través del terreno. Si penetran disparos por un hueco en el terreno, cabe también el avión, aunque ten en cuenta que si tienes desplegados los cañones en las alas, ¡estas son más anchas!

ENERGIA

El Speeder puede absorber varios disparos y colisiones con el terreno. Cuando le quede poca energía, la nave entera parpadeará. Las colisiones con los Gravo-Craft robarán tanta energía del Speeder como tenga el Gravo-Craft en ese momento. Las colisiones con los Katerkiller son mortales. Se puede recuperar energía volando bajo sobre los símbolos marcados E en el suelo. La energía máxima es variable, y depende de las actuaciones en carreras anteriores.

BONIFICACIONES ESPECIALES

Algunas carreras tienen premios especiales en metálico, marcados con una G. Vuela sobre ellos bajo, y los engancharás.

COOPERACION ENTRE DOS JUGADORES

Cuando juegan dos jugadores, compiten como equipo, con una bolsa combinada. Deberán elegir las carreras juntos y pagar el doble en concepto de inscripción. Cada uno sale a correr por separado, pudiendo ganar el premio cualquiera de los dos. Si ambos completan el recorrido, ambos se llevan el premio.

VERSION PARA COMMODORE 128

El programa detectará automáticamente que está operando en un 128, y usará la CPU de doble velocidad para asignar más balas, y Katerkillers más largos.

CREDITOS

Diseño y programa de Andrew Braybrook.

Música de Steve Turner.

© 1986 HEWSON CONSULTANTS LTD.

ERBE garantiza la alta calidad de fabricación en sus productos.

Todos los programas se encuentran grabados en ambas caras del cassette, para una mayor seguridad de carga.

No obstante, si se diera el caso que algún juego no cargara por ninguna de sus caras, le rogamos nos remita la cassette (sin el estuche) a ERBE SOFTWARE, Santa Engracia, 17, 28010 Madrid. Le sería cambiada a vuelta de correo por otra igual en perfectas condiciones.