

## WELLS & FARGO

La prestigiosa compañía de diligencias WELLS & FARGO llevaba algún tiempo intentando abrir una línea de comunicación que uniera el Este con el Oeste, pero hasta entonces todas las tentativas habían resultado en vano. Cuarteros, pistoleros, indios y los intereses de algunos caciques, muy preocupados en tratar de impedir que la ley y el orden llegara hasta sus posesiones, habían acabado con todas las expediciones.

Tras los catastróficos resultados de la compañía no encontraba a nadie dispuesto a conducir la diligencia por una ruta llena de peligros, en la que eran muy pocas las garantías de llegar al final. Por eso decidieron reclamar los servicios de dos conocidos pistoleros en otro tiempo fuera de la ley y que ahora se encontraban rehabilitados gracias a algunas peligrosas misiones realizadas para el gobierno.

Bob Malone y Rarri Long, que así se llaman nuestros dos hombres, se disponían a abrir la ruta hacia el Oeste, ajenos, a pesar de las advertencias, a las sorpresas que allí les aguardaban.

### JUEGO

Nuestro objetivo no es otro que hacer llegar la diligencia hasta su punto de destino: Valdecañas City, y conseguir de este modo abrir una línea de comunicación entre el Este y el Oeste.

Para lograrlo será necesario atravesar antes cuatro territorios inhóspitos plagados de enemigos dispuestos a acabar con nosotros, disparándonos desde las ventanitas de los pueblos por los que vamos pasando, escondidos tras los arbustos; agazapados tras las rocas o persiguiéndonos a caballo.

### COMO SE JUEGA

En el menú principal podemos elegir entre dos opciones: jugar con un solo jugador o hacerlo con dos.

Si elegimos la primera tendremos que simular el movimiento de los dos personajes protagonistas: uno que dirige la diligencia y otro situado sobre ésta que se encarga de proteger a los pasajeros y a su compañero del ataque de los forajidos.

Con la segunda opción, sin embargo, cada uno de los jugadores controlará a uno de los personajes. De tal modo que cada uno de ellos se encarga de una de las tareas que mencionamos anteriormente.

Conducir la diligencia con la mayor habilidad posible va a ser muy importante durante el desarrollo del juego, sobre todo si tenemos en cuenta los numerosos baches que pueblan el camino y el efecto destructor que éstos tienen sobre nuestra diligencia.

Existe en la parte superior de la pantalla, junto a los marcadores, un indicador del estado en que se encuentra la diligencia. Cada vez que pasemos sobre alguno de los baches veremos cómo se va deteriorando poco a poco y si llegamos al límite máximo ésta se destruirá.

Cuando nos eliminen al personaje situado sobre la diligencia, el que está conduciendo pasará a ocupar su lugar y uno de los pasajeros subirá para encargarse de las riendas.

Disponemos de tantos pasajeros como vidas tengamos en el marcador, pero si éstas se acaban y nos quedamos con un solo personaje, no tendremos entonces más remedio que ir simultaneando el papel de los dos, ya que si, por ejemplo, nos encargamos de disparar, la diligencia no podrá entonces esquivar los obstáculos, y si lo hacemos al contrario no podremos defendernos del ataque de los forajidos.

### AYUDAS

Muchas veces no bastará con que tu posición de disparo sea la buena. Para que el ángulo de disparo sea también el correcto deberás tener en cuenta la distancia a la que te encuentras del enemigo y si no es la adecuada intentar corregirla moviendo la diligencia.

Una de las mayores dificultades del juego está en el hecho de que al jugar con dos jugadores será necesario que ambos os sincroniceis a la perfección, de tal modo que no se dé el caso, por ejemplo, de que cuando vayáis a disparar sobre uno de los enemigos tu compañero mueva la diligencia en otra dirección, cambiando de este modo tu ángulo de disparo.

Puedes andar por encima de la diligencia de pie, pero ten en cuenta que si lo haces cuando ésta pasa por encima de un bache caerás irremediablemente al suelo. Si te tumbas no te ocurrirá nada, pero tampoco podrás disparar desde esa posición.

### TECLAS DE CONTROL

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

C: Cambio de personaje.  
Q: Arriba.  
A: Abajo.  
O: Izquierda.  
P: Derecha.  
SPACE: Fuego.  
H: Pausa.

Manteniendo pulsado el espacio, el personaje se tumbará.

En la opción de dos jugadores uno jugará con teclado y el otro con joystick.

### EQUIPO DE DESARROLLO

Programa: Emilio Martínez.  
Gráficos: Ricardo Cancho.  
Música: Gominolas.  
Portada: Azpiri.  
Software de apoyo: J. M. Lazo.  
Grabación: Discos CBS, S. A.  
Distribuidor: Erbe Software.  
Producción: Gabriel Nieto.

© TOPO, 1988

## ROCK'N ROLLER

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 "CHUNGO", 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 de 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 extra 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 despiden los tubos 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 airoso 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.

PUNTES: 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 utilice-

mos los peraltes laterales de elevación y así podremos circular por el estrechamiento sobre dos ruedas. Nuestros enemigos no pueden atravesar estas zonas.

CAMINOS DE CARRAS: 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, variados y muy peligrosos.

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

JEPS: 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 objeto.

### 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.

© TOPO, 1988