

# **KNIGHT RIDER**

## **SPECTRUM**

Michael Knight y su increíble vehículo K I T T controlado por ordenador, están en Atlanta para cumplir otra peligrosa misión. El coordinador de Michael, Deven, ha descubierto que un grupo de terroristas internacionales está intentando alterar la paz entre el Este y el Occidente. Incluyoso es posible que por razones que sólo conocen ellos, estén intentando provocar la III Guerra Mundial. Deven ha dicho a KKNIGHT RIDER que descubra el plan y lo paralice... ¡pero nadie sabe exactamente cuál es ese plan!

### **CARGA**

Load “ ”. PLAY en el reproductor y ENTER

### **PARA EMPEZAR**

Hay tres secciones principales en este juego.

1. **PANTALLA DE MAPAS:** la pantalla de mapas muestra varias ciudades de los Estados Unidos que, se piensa, pueden ser las sedes de los terroristas. Indica el tipo de ruta (recta o sinuosa) y la naturaleza del terreno. La ciudad en la que se sitúa actualmente Michael Knight es la que parpadea. Hay un menú con el nombre» de varias ciudades a las cuales Michael puede dirigirse, aunque la primera opción es la de entrar en la ciudad en la que está. Moviendo el joystick hacia arriba o hacia abajo se van viendo las opciones disponibles». y el botón de disparo selecciona la opción deseada
2. **PANTALLA DE CONDUCCION EN 3 DIMENSIONES:** Habiendo seleccionado una ciudad). Michael debe usar toda su experiencia para conducir lo más rápidamente hacia su destino. Se ve una panorámica tridimensional desde el volante. El coche irá más despacio cuando sube una cuesta. y más rápido cuando baja. Hay dos modalidades de juego en esta sección:
  - a) El K. I. T. T. controla el coche en plan autopiloto, permitiéndote ocuparte de controlar los láseres del coche. El joystick se usa para mover el punto de mira y se dispara pulsando el botón de disparo.
  - b) El K. I. T. T. contrpla los láseres, y tu conduces. Puedes ir mucho más rápido que el K I. T. T. pero tienes que darle una oportunidad realista de alcanzar los blancos con el láser. El joystick controla el movimiento a DERECHA e IZQUIERDA, y ACELERACION (Adelante) y FRENADO (Atrás). La tecla T sirve para cambiar de una de estas modalidades a la otra.

El K. I. T. T. es un vehículo increíble. Nada puede detener al coche, pero los golpes se notan, ya que la velocidad baja y el punto de mira del láser, también. Para cuando llegues a la próxima ciudad el K. I. T. T. ya estará reparado pero habrás usado TIEMPO.

### **LAS BASES OE OPERACIONES**

La primera opción que se ve en la Pantalla de los Mapas, es la de escribir el nombre de la base de los terroristas. Esto puede ser su armería, su sede central, o incluso el blanco de su golpe. Las instrucciones concretas se ven en la pantalla para cada situación, pero el joystick controla sólo los movimientos, derecha, izquierda, arriba y abajo. Michael Knight nunca va armado.

Cuando hayas completado con éxito esta pantalla, recibirás una pista sobre lo que tiene que pasar a continuación y vuelves a la pantalla de Mapas pulsando el botón de disparo.

### **CONTROL DE TECLADO**

W - ARRIBA

S - ABAJO

N - IZQUIERDA

V - DERECHA

Q - DISPARO

P - Pausa el juego. Pulsa cualquier tecla para seguir.

CAPS SHIFT y SIMBOL SHIFT simultáneamente. Termina la partida y vuelve al comienzo.

### **PANTALLA DE COMIENZO**

Hay cinco opciones en esta primera pantalla. Las opciones 1 a 4 muestran cuatro historias distintas, que no varían de una partida a otra para que el jugador pueda ver cómo se convierte en experto. La opción 5 selecciona una partida al azar entre las otras opciones.

### **SALPICADERO**

**Indicador de velocidad.** Se muestra en versión digital y en barra.

**Tiempo:** total desde el principio de la misión (HORAS, MINUTOS y SEGUNDOS). Cada historia tiene un tope de tiempo, que no sabe ni el propio K. I. T. T.

**Distancia.** Es la distancia hasta el destino seleccionado, medido en SKUD (unidades Standard Kitt de Distancia). El dígito de las unidades (el último) parpadea cuando ya restan menos de 10 SKUD hasta el destino.

**Daños:** muestra el porcentaje de datos en forma de barra. Con un indicador que parpadea cuando se están registrando daños.

**Temperatura del láser.** Te indicará cuándo se están recalentando los láseres. Tendrás que dejarlos enfriar antes de poder usarlos de nuevo.

**Láser/Steel:** Al lado de estos dos indicadores hay una inicial: K (Kitt) o M (Michael). Esto te indica quién controla qué. La función de Michael siempre está en blanco.

1986 OCEAN

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