

OBJETOS

Vida extra: sumará una vida a las que te queden en el momento de recogerla.

Arma: aumenta el poder de tu armamento.

OFFGYRON: apaga durante unos momentos a uno de tus enemigos más peligrosos: Los GYRONES.

Rayo: te proporcionará inmunidad total durante un determinado espacio de tiempo, excepto contra los GYRONES.

C70-MAGNUM: consta de tres ensamblajes, encontrándose uno en cada sector. Es necesario hacerse con los tres para culminar con éxito la misión.

S.D.: (sistema de desplazamiento). Se encuentra siempre oculto y no es visible por el ojo humano. Un piloto en el marcador te indicará su presencia. Si lo encuentras te teletransportará al siguiente sector.

CELULA DE CARGA: Activa el S.D. Es indispensable para pasar al siguiente sector.

ENEMIGOS

GYRONES: Androides voladoras con un sistema de detección muy desarrollado. Te acosarán hasta que acaben con tu energía.



BARTOKS: Son tus más temibles y poderosos enemigos. Se encuentran protegiendo los S.D.. Aparecen a partir del segundo sector. Son gigantes y necesitan muchas descargas de tu turbo-láser para ser abatidos.

ZETRAKS: Serpientes biónicas. Si no puedes acabar con su vida procura saltarlas.

CYBORGS: Organismos cibernéticos armados. En cuanto ven la primera ocasión disparan contra ti. Los reconocerás porque llevan escafandra.

CLUKONS: Genes mutantes. Son rapidísimos y se encuentran en los lagos.

EXTERMINADORES: Un roce con alguno de ellos te quitará mucha energía. Pueden ir armados con tridentes. Otros son melencidos y van en moto.



CONSEJOS DE McWIRIL

- Lo primero que debes hacer es encontrar el ensamblaje del arma y de la célula de carga, sin lo cual no podrás pasar al siguiente sector.
- En el cuarto sector no hay célula de carga. Debes ir directamente en busca del S.D.
- Recuerda que tu armamento no funciona bajo el agua.
- Cuando ensambles las 3 partes del C70 Magnum el poder de tu armamento es máximo y no bajará aunque te maten.

FX SYNCRO SPRITES

Este programa incluye movimiento sincronizado con el haz de electrones de la pantalla para conseguir la máxima adictividad.



EQUIPO DE DISEÑO

PROGRAMA: Julio Santos García
GRAFICOS: Raul Lopez
PANTALLA
DE CARGA: Deborah y Raul Lopez
PORTADA: Ricardo Machuca

INSTRUCCIONES DE CARGA

SPECTRUM DISCO.

1. Conecta el SPECTRUM.
2. Inserta el disco.
3. Selecciona la opción cargador.
4. Pulsa ENTER.
5. El programa se cargará automáticamente.

AMSTRAD DISCO.

1. Conecta el AMSTRAD.
2. Inserta el disco.
3. Tecllea | CPM y pulsa ENTER.
4. El programa se cargará automáticamente.

MSX DISCO.

1. Conecta el MSX.
2. Inserta el disco.
3. Pulsa el botón de RESET.
4. El programa se cargará automáticamente.

PC.

1. Inserta el disco en la unidad A.
2. Conecta el ordenador.
3. El programa se cargará automáticamente.

ST.

1. Conecta el ordenador.
2. Inserta el disco.
3. Pulsa el botón de RESET.
4. El programa se cargará automáticamente.

AMIGA.

1. Conecta el ordenador.
2. Inserta el disco.
3. El programa se cargará automáticamente.

COMMODORE 64 DISCO

1. Enciende el ordenador.
2. Enciende la unidad de disco.
3. Inserta el disco en la unidad.
4. Tecllea LOAD "": 8. 1 y pulsa RETURN.
5. El programa se cargará automáticamente.

COMMODORE 128 DISCO

1. Selecciona MODO 64 teclleando GO 64 y pulsando RETURN.
2. Sigue después las instrucciones de COMMODORE 64.