

TRAP

INSTRUCCIONES DE CARGA

Spectrum: LOAD "" ENTER

Commodore: SHIFT y RUN/STOP

Amstrad: CTRL y TECLA pequeña de ENTER

Puntuación (Spectrum y Amstrad)

ORB — 10.000 puntos

BARCOS — 500 puntos

ALIENS — 100 puntos

LAZER — 200 puntos

Dejar caer cargamento sobre hombre / vida extra

Depósito — Bonus de combustible — Bomba de combustible

CONTROLES

Spectrum: Joystick		Teclado
Hacia arriba	Aumenta velocidad	Q
Hacia atrás	Disminuye velocidad	A
Izquierda	Izquierda	O
Derecha	Derecha	P
Fuego	Fuego	ESPACIO
Zappo	O	
1 lanzamiento del cargamento		
Hacia atrás y Fuego	Lanzamiento Bomba A y Espacio	

Amstrad: Joystick		Teclado
Hacia arriba	Aumenta velocidad	K
Hacia atrás	Disminuye velocidad	M
Izquierda	Izquierda	Z
Derecha	Derecha	X
Fuego	Fuego	ESPACIO
Tab	Zappo	TAB
SHIFT	Dejar caer cargamento	SHIFT
Hacia atrás y Fuego	Dejar caer bomba	M/ESPACIO

CBM 64/128: Joystick		Teclado
Hacia arriba	Aumenta velocidad	:
Hacia atrás	Disminuye velocidad	/
Izquierda	Izquierda	S
Derecha	Derecha	C
Fuego	Fuego	ESPACIO
A	Zappo	A
RETURN	Lanzamiento cargamento	RETURN
Hacia atrás y Fuego	Fuego lanzamiento bomba	/ ESPACIO

Modalidades especiales

Spectrum y Commodore : 14 niveles

Amstrad: 10 niveles (0-9)

En la pantalla verás las letras:

A : Aliens pendientes de ser aniquilados.

B : Números indicando Barcos pendientes de ser aniquilados.

L : Láseres pendientes de ser aniquilados. Si el número es mayor de 9 a 1 será presentado.

Cuando A, B, L, son todo cero, el borde que rodea la pantalla se vuelve rojo, para indicar que el nivel está completo. Lleva la nave a la pista de aterrizaje y cambia a ir a pie, para completar test 3 y recolecta los ORBS. Cuando te hieren yendo a pie, o te caes en los agujeros de la superficie, tu vida es hiperespaciada y eres devuelto al comienzo de test 1 y 2.

ORBS — Son monedas, puedes sujetar hasta 4 (5 en Spectrum), pasado ese número de recolección será recompensado con un Bonus de 10.000 puntos.

CARGAMENTO — Vida Extra por dejar caer sobre hombres; recolección del cargamento pasando por encima (en Amstrad para recolectar cargamento, disparar).

HILADEROS — (Sólo Amstrad) Si un hiladero te alcanza en tu Izquierda y Derecha, los controles se invertirán durante 5 segundos.

OJOS — Si bombardeas los ojos, los hiladeros no aparecerán.

NAVE DE POLICIA — (Spectrum) Si destruyes las 4 naves de policía recibirás un bonus de 1.000 puntos. (Commodore) Si destruyes 5 naves de policía recibirás un bonus de 1.000 puntos.

ALIENS — (Amstrad y Commodore) Aliens atacando por detrás pueden ser aniquilados por tus gases de escape.

COMBUSTIBLE — Reaprovisiona bombardeando depósitos de combustible, F en Amstrad y Commodore.

COMMODORE — SI no utilizas todo el combustible serás superespaciado al nivel 10; si existe una probabilidad, no morirás.

SELECCION DE NAVES ESPACIALES

Spectrum — Usa joystick o Q A para seleccionar.

Amstrad — Joystick para seleccionar.

Commodore — Utiliza las teclas de acelerar o decelerar para seleccionar.

Cuando el Juego comienza al principio no tienes opción de elegir nave.

MINAS ESPACIALES — (Commodore) No tienes valor cuando las disparas.

ALIENS MARRONES Y NEGROS — (Commodore) Son indestructibles. Una vez hayas recolectado los ORBS, una nave que se adapte a tus gustos personales podrá ser elegida.

LAS LETRAS

a — Capacidad de admonición.

c — Potencial del cargamento llevado.

f — Consumo de combustible.

o — Recarga del tiempo ZAPPO

Puntuación Commodore ver al final.

200 Puntos		SPY EYES
200 Puntos		FUEL DUMPS
500 Puntos		BOATS
100 Puntos		BATWINGED
100 Puntos		DARTERS
100 Puntos		DISKLINGS
100 Puntos		SPINNERS
100 Puntos		HOMERS

100 Puntos		Policia/5 por oleada. Bonus de 1000 por enlace aclarado con ojos espías.
900 Puntos		Hombres (dejar caer cargamento para 900 puntos y vida extra).
100 Puntos		Nave de cargo solo puede llevar cargamento en la 2 nave. Bocarriba/hacia arriba.
100 Puntos		Lasers posados en postes.
200 Puntos		Laser

