SHADOW SKIMMER

COMMODORE - AMSTRAD

CARGA

Commodore: Pulsa SHIFT v RUN/STOP simultáneamente Amstrad: Pulsa las teclas CTRL + ENTER Luego pulsa PLAY en el reproductor

FL JUEGO

Tu nave tiene tres pantallas de energía; el número de las que te quedan se indica al extremo derecha del panel de control en la parte superior de la pantalla. Se pierde una pantalla de energía después de haber recibido varios disparos.

Tu nave está armada con varios poderosos lásers que pueden destruir objetos enemigos que se interponen en tu camino. Hay tres sectores del casco de la nave nodriza que deberás atravesar, y en cada uno de esos sectores hay algo que deberás destruir antes de poder pasar al sector siquiente. En el último de los tres sectores encontrarás la entrada al interior de la nave nodriza y el camino a tu destino final.

De vez en cuando tendrás que penetrar en las secciones interiores del casco. Para hacerlo debes ponerte encima de una pasarela, pulsa el botón de disparo para abrir la tapa de la pasarela y entra. También puedes volar boca abajo, volcando tu nave. Para ello pulsa CAPS SHIFT. En esa posición eres más vulnerable al ataque, pero podrás pasar por debajo de estructuras que de otra manera son infranqueables.

En el panel de control verás también tu puntuación, el sector en el que te encuentras y el indicador de daños que te informa cuán cerca estás de perder una de tus pantallas de energía.

CONTROLES

Teclado: Puedes redefinir el teclado a tu gusto. Las teclas preestablecidas son:

AMSIC-64		AMS	C-64	
Q	Z : Izquierda	P	K	Abajo
А	X : Derecha	ESPACIO	Ø	Disparo
0	O Arriba	RETURN	ESPA	CIO · Volc

Nota: La tecla de disparo también activará la pasarela a la otra parte de la nave, si se pulsa mientras la nave está directamente encima de la pasarela.

JOYSTICK

Puedes usar joystick. En Amstrad, el uso del joystick hará que cualquier jecla vuelque la nave.

Programado por: John Marshall.

Gráficos: Jack Wilkes



AMSTRAD

SHADOW SKIMMER



experimentado.

