

ZYNAPS

SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE

CONTROLES

Usa un joystick o define tus propias teclas (Spectrum y Amstrad sólo). Las teclas predefinidas al comienzo del juego son:

Spectrum Amstrad	Commodore	Efecto
Teclas 1 y 2	f1	Uno o dos jugadores.
—	f2	Uno o dos Joysticks.
Tecla 3	—	Definir teclas.
Tecla 4	—	Acceso a tabla honor.
Disparo	Disparo	Comenzar partida.

Durante la partida, el botón de disparo dispara armas, o cuando se mantiene pulsado, activa el recogedor de combustible. Algunas armas requieren que se mantenga el botón de disparo pulsado antes de que funcionen. Para pausar el juego durante la partida, pulsa la tecla 4 (Spectrum, Amstrad) o RUN/STOP (C-64). Pulsa disparo para seguir jugando, o la tecla Q para abandonar definitivamente la partida (CLR/HOME en el Commodore).

EL CAZA DE ATAQUE SCORPION

El Scorpion MK1 tiene varios equipos sofisticados y mucho armamento, todo ello alimentado por un recogedor combustible interno.

Propulsión: Los motores principales pueden ser operados a cuatro niveles de potencia.

ARMAS

Lasers: Ideales para disparar enemigos a mogollón. Estos lasers también tienen cuatro niveles de potencia.

Bombas de plasma: Dos lanza-bombas independientes que dan una tremenda potencia destructiva contra objetivos en tierra.

Misiles autopropulsados: Estos misiles llevan pequeñas cabezas nucleares que una vez se «enganchan» a un blanco aseguran su destrucción.

Misiles inteligentes: Estos misiles son tan listos que automáticamente «enganchan» cualquier blanco que son capaces de destruir.

EL RECOGE-COMBUSTIBLE: Proporciona la energía necesaria para activar los sistemas de propulsión del Scorpion. Para activar alguno de los sistemas de armamento o propulsión recoge suficiente combustible para remarcar el equipo deseado en el INDICADOR DE ACTIVACION DE ARMAMENTO, luego recoge una unidad más de combustible una vez en modo ACTIVACION.

Para entrar en modo ACTIVACION mantén pulsado el botón de disparo hasta que la nave cambie de amarillo a azul (de azul a gris parpadeante en el Commodore) y sigue manteniéndolo pulsado mientras recoges combustible. El nuevo equipo quedará recogido o su potencia aumentada y el indicador volverá a la posición primera «Speedup». EL INDICADOR DE ACTIVACION DE ARMAMENTO muestra en orden:

SPEEDUP
FIREPOWER
BOMBS
MISSILES

Aceleración.
Incrementar poder láser.
Activar lanza-bombas.
Activar búsqueda automática de blancos.
Activar misil «listo».

SEEKER

LOS ENEMIGOS

Naves espaciales: Pequeñas naves que pueden normalmente ser destruidas con un disparo de láser, bomba o misil. Los misiles listos no pueden «engancharse».

Instalaciones terrestres: Peligrosas instalaciones que necesitan de varios disparos de láser o una sola bomba o misil listo para destruirlas.

Naves de mando enemigas: Grandes naves espaciales, fuertemente armadas y protegidas. Se pueden destruir con múltiples disparos de láser o misiles.

Nave nodriza: Enormas naves enemigas; más grandes que las anteriores.

Peligros naturales: Sobre todo asteroides y similares. Conviene mantenerse bien alejado.

PUNTUACION

Se consiguen puntos por destruir enemigos y puntos adicionales por destruir formaciones enteras de alienígenas. A los 10.000 puntos se consigue una vida extra, y luego otra cada 20.000 puntos adicionales.

EXOLON

CONTROLES

Izquierda = O.
Derecha = P.
Salto = Q.
Agachar = A.
DISPARO = M.

o usar un Joystick.

EL JUEGO

Tanto con teclado como con Joystick, si se pulsa el botón de disparo rápidamente, funcionan las escopetas. Si por el contrario se mantiene pulsado el botón más de medio segundo, se envía una granada.

Escopeta: Es en realidad un arma que destruye casi todo tipo de vida orgánica. Puede penetrar incluso blindaje metálico ligero después de varios disparos, pero no sirve contra emplazamientos fijos con gruesas paredes.

Granadas: En general, cuando no sirve la escopeta, usa una granada. Son los suficientemente potentes para destruir artefactos de batalla fuertemente blindados, gruesas paredes, e incluso, acantilados de roca, lo que permite fraguar nuevas rutas a través del campo de batalla.

Exoesqueleto: Es un esqueleto exterior hidráulico que lleva al héroe del juego, y que le permite pasar sin esfuerzo a través de oleadas de enemigos sin que le dañen la mayoría de las armas enemigas.

PUNTUACION

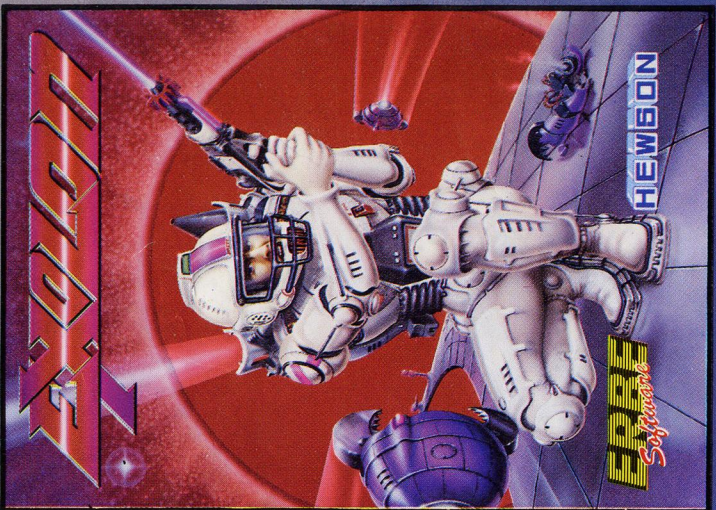
Destruir obstáculos con granadas:	150 puntos.
Grandes enemigos:	150 puntos.
Pequeños enemigos:	50 puntos.
Misiles:	50 puntos.
Llegar a doble rampa lanzamiento:	2.000 puntos.
Llegar a rampa combinada:	3.000 puntos.
Destruir módulo guaiador misiles:	1.000 puntos.

Al final de cada nivel (25 pantallas) se obtienen además los puntos siguientes:

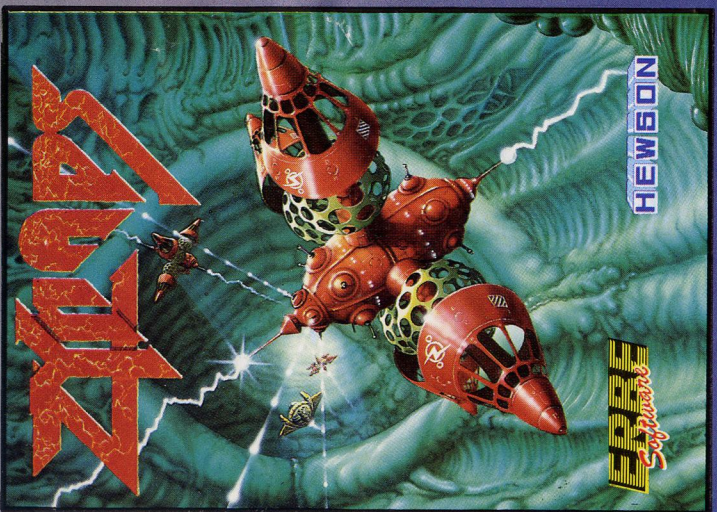
- Número de vidas que quedan × 1.000 puntos.
- Si no llevas el exoesqueleto, 10.000 puntos.
- Una vida extra, salvo que te queden nueve.

© 1987 Hewson Consultants.

© 1987 Hewson Consultants.



1
POR
2



DISCO AMSTRAD



AMSTRAD
DISCO

Si creías haber visto todo en video-aventuras espera a ver EXOLON. Las críticas de este juego han sido unánimes: declarado «Classic» por Sinclair User, «Mega-Game» por Your Sinclair, «Master Game» por Amstrad Action, «Hit» por Computer & Video Games... ¿puedes perderlo?



Entra en el mundo de las naves espaciales con el mejor juego. Zynaps te ofrece más de 450 pantallas de acción interstelar en donde encontrarás tormentas de asteroides, alienígenas traicioneros, cables y multitud de ingenios voladores que tardas que destruir.



Prohibida la reproducción, transmisión, alquiler o préstamo de este programa sin la autorización expresa escrita de ERBE Software, S. A.

ERBE SOFTWARE, S. A.

Núñez Morgado, 11 - 28036 Madrid