

## 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 melencudados 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.