

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 hiladores 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

