

EXOLON

CARGA

Spectrum: LOAD "" ENTER.

Amstrad: CTRL + ENTER.

Commodore: Pulsa SHIFT y RUN/STOP, y luego PLAY en el re-productor.

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 el 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 guiador misiles:	1.000 puntos.

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

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

© 1987 Hewson Consultants.

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