

CYBERNOID

SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, ATARI ST, AMIGA

INSTRUCCIONES DE CARGA

Spectrum Cassette

48K ZX Spectrum, ZX Spectrum Plus en ZX Spectrum 128 con aparato de cassette, ZX Spectrum +2, Spectrum +3.

Desconecta todos los componentes de hardware del conector lateral posterior excepto el interfase joystick (si hay alguno). Si utilizas Sinclair Interfase 2 o ZX Spectrum +2, conecta el joystick apropiado a la puerta 1. Si no utilizas ZX Spectrum +2, conecta el cassette al ordenador. Los usuarios de ZX Spectrum +2/+3 y 128 deben seleccionar el modo 48K. Rebobina la cinta de cassette, si es necesario, teclea LOAD"" y pulsa ENTER. Pulsa PLAY en el cassette y el juego se cargará en pocos minutos.

Disco Spectrum +3

Desconecta todos los componentes de hardware del conector lateral posterior excepto el interfase joystick (si hay alguno). Mete el disco en la unidad y pulsa ENTER.

Cassette Amstrad

Amstrad CPC 464.

Amstrad CPC 664 o Amstrad CPC 6128 con grabador de cassette y conectores apropiados.

Amstrad CPC 664 y CPC 6128: Conecta un aparato de cassette al ordenador, pulsa 1 TAPE y la tecla ENTER. Mete la cinta de cassette, rebobínala si es necesario y pulsa CTRL + ENTER.

Pulsa PLAY en el cassette y después cualquier tecla del teclado. El juego se cargará en pocos minutos.

Disco Amstrad

Amstrad CPC 6128 o Amstrad CPC 664.

Amstrad CPC 464 con unidad de disco.

Si tienes un Amstrad CPC 464, conecta la unidad de disco al ordenador, introduce 1 DISC y pulsa ENTER. Mete el disco en la unidad, teclea RUN"DISC y pulsa la tecla ENTER o RETURN.

El juego se cargará en pocos segundos.

Cassette Commodore

Commodore 64 o Commodore 128 con aparato de cassette apropiado.

Desconecta todos los componentes de hardware de tu ordenador. Conecta el aparato de cassette al ordenador, mete la cinta y rebobínala si es necesario. Pulsa SHIFT y RUN/STOP. Después pulsa PLAY en el cassette. El juego se cargará en pocos minutos.

Atari ST

Series Atari 502ST o series Atari 1040ST con unidad de disco, si es necesario.

Desconecta todos los componentes de hardware del ordenador excepto la unidad de disco. Introduce el disco en la unidad y pulsà RESET. El juego se cargará en pocos segundos.

Commodore Amiga

Amiga A500, A1000 o A2000.

Desconecta todos los componentes de hardware del ordenador.

Mete el disco en la unidad y enciende el ordenador. El juego se cargará en pocos segundos.

ENSCENARIO

Los piratas han asaltado los depósitos (almacenes) de la Federación, llevándose consigo valiosos minerales, joyas, munición y modernas armas de combate. La Federación te ha encargado que recuperes la carga y la devuelvas a los almacenes. Tu tiempo es limitado. Si lo consigues ganarás muchos puntos y una nave extra.

Los piratas han activado todos sus sistemas planetarios de defensa, evítalos y enfréntate a la tripulación de la nave pirata. Si no consigues llegar a los depósitos dentro del tiempo acordado, o si el valor de la carga recuperada es insuficiente, perderás una de tus naves Cybernoid.

CONTROLES

Las teclas de control por defecto son (o utiliza joystick):

Izquierda: O.

Derecha: P.

Arriba: Q.

Disparo: SPACE.

Pausa: Pulsa CASP SHIFT & SYMBOL SHIFT (Spectrum).

CTRL P (Atari, Amiga, Amstrad, C64).

Para interrumpir el juego pulsa simultáneamente 5, 6, 7, 8, 9 y 1.

EL JUEGO

Cuando destruyas a una nave pirata, caerá su carga de objetos robados. Maniobra y coloca tu nave sobre el objeto que desees recuperar. Ciertos objetos alterarán la apariencia de tu nave, éstos disponen de armas que pueden ser utilizadas frente a pantallas difíciles. En algunas ocasiones, cuando destruyes a una nave pirata, caerá un bote amarillo. Si recoges este bote aumentará en uno la cantidad del arma actualmente seleccionada.

PANEL DE PANTALLA

Las selecciones que aparecen en el panel de pantalla son (de izquierda a derecha):

1. Número de naves restantes.
2. El número superior indica la puntuación actual; el número inferior el valor de la carga recuperada en este nivel.
3. Las palabras indican el tipo (modo) de arma que se está utilizando en ese momento. El número de la izquierda muestra la cantidad de armamento de que dispones. El número de la derecha indica la capacidad de almacenamiento máxima del arma actual.
4. El gráfico coloreado muestra de cuánto tiempo dispones para llegar al final del nivel de depósito. Cuando el gráfico desaparezca, tu tiempo se ha terminado.

TIPOS DE ARMAS

Selecciona el tipo de armas que llevará tu nave, con las teclas 1, 2, 3, 4 ó 5.

1. **BOMBAS:** Destruyen grandes emplazamientos defensivos.
2. **MINAS DE IMPACTO:** Colocadas en puntos estratégicos para a una tripulación pirata.
3. **BLINDAJE DEFENSIVO:** Tu nave se vuelve invencible temporalmente.
4. **BOMBAS REBOTE:** Rebotan, destruyendo cualquier emplazamiento que toquen.
5. **BUSCADOR:** Localiza a su presa.

© Hewson Consultants, 1988.

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