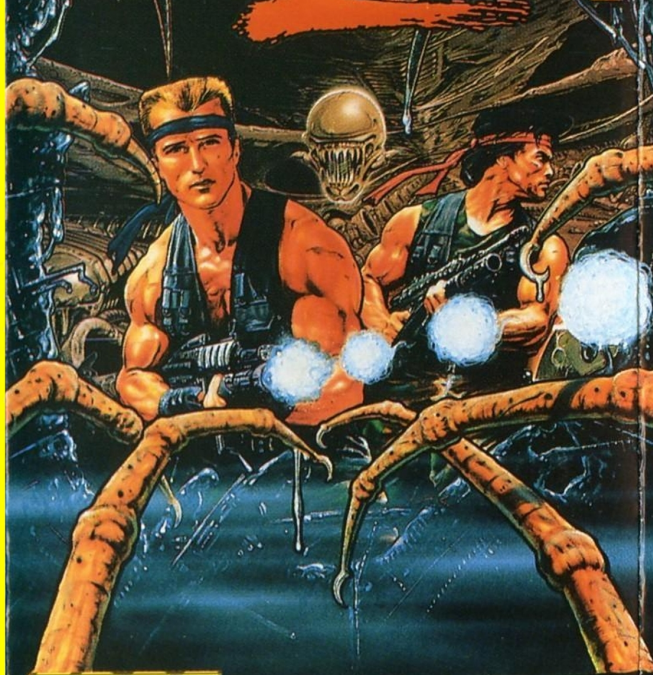


COMMODORE

GRYZOR


 ERBE
Software

© Konami

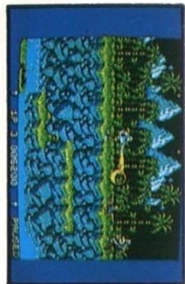
ocean

COMMODORE

GRYZOR

Software

Nervios de acero y una lucha titánica contra el tiempo es lo que necesitas para este genial juego de las máquinas recreativas. Tú, como Gryzor, deberás infiltrarte en el Cuartel General de los «Aliados Rebeldes». Cruza los campos de fuerza y combate sin cesar a las oleadas de guerrillas fanáticas en tu inexorable camino por llegar a la base enemiga. ¡Suerte!



GRYZOR

SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE

CARGA

Spectrum: LOAD "" ENTER. La versión para 48k está dividida en tres secciones. La primera carga de forma normal, pero las partes dos y tres deberán cargarse durante el juego. Cuando hayas cargado cada una de las tres partes, para la cinta. Recibirás mensajes en pantalla que te servirán de ayuda.

Amstrad: CTRL + ENTER.

Commodore: SHIFT + RUN/STOP, y luego pulsa PLAY en el reproductor.

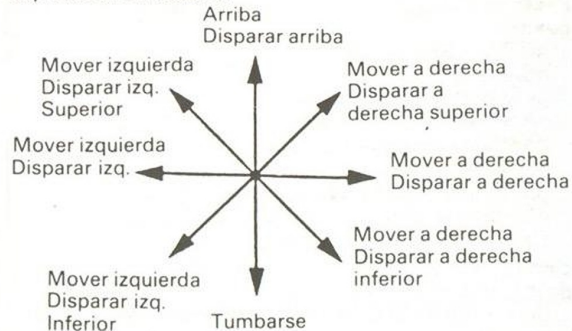
LA HISTORIA

Los Durrs del Planeta Suna han infiltrado las defensas de la Tierra, han establecido una fortaleza en una región desierta y han ensamblado una planta de proceso de atmósfera (PPA) con la que piensan controlar el tiempo que hace en la Tierra. Con esta planta quieren cubrir la Tierra de hielo y tomar el control. Tú eres Lance Gryzor, miembro de la Federación para la Defensa de la Tierra. Has averiguado qué es lo que se proponen los Durrs, y ahora debes infiltrarte en su fortaleza, y penetrando en el centro vital del complejo, destruir la PPA. Te enfrentarás a muchos peligros, oscuros túneles y laberintos sin fin. Al ir acercándote al PPA te percatarás que ya ha empezado a enfriar todo, y que los malvados Durrs te tienen un odio increíble. Pero eres el único que tiene posibilidades de vencer...

CONTROLES

Commodore: Puedes elegir al principio entre 1 y 2 jugadores.

El juego se controla con el Joystick en el Portal 2 y el espaciador del teclado.



Disparo = Disparar arma.

Espaciador = Salto.

Espaciador y abajo = Saltar hacia abajo.

Si se pulsa RUN/STOP durante la partida se logrará pausarlo. Una vez en Pausa, otro RUN/STOP hará abortar la partida y volver al comienzo. Cualquier movimiento de Joystick hará que siga la partida.

Amstrad: Se controla con 1 ó 2 Joysticks, o con teclado. Las teclas NO son redefinibles. Las teclas son las siguientes: Q = Arriba; A = Abajo; O = Izquierda; P = Derecha; Espaciador = Disparo; ESC = Pausa. Otro ESC desde Pausa, termina la partida. Si se pulsa cualquier tecla de movimiento (o se mueve el Joystick), sigue la partida.

ESC usado en la primera pantalla selecciona entre la música y los efectos sonoros.

El 1 en esa pantalla selecciona la partida para 1 jugador.

El 2 en esa pantalla selecciona la partida para 2 jugadores.

En partida de 2 jugadores, ambos se turnan, usando el Joystick o el teclado según prefieran.

La música sólo sonará en los ordenadores de 128k.

Para tener toda la maniobrabilidad de una máquina recreativa en un solo Joystick, los movimientos serán los siguientes:

ARRIBA = Salto arriba.

ABAJO = Salto abajo.

IZQUIERDA = Mover izquierda.

DERECHA = Mover derecha.

DISPARO + ARRIBA = Quedarse quieto y disparar.

DISPARO + ABAJO = Agacharse y disparar.

DISPARO + IZQUIERDA = A la izquierda y disparar.

DISPARO + DERECHA = A la derecha y disparar.

Ten en cuenta que ciertos movimientos no funcionan en ciertas escenas. Esto está hecho a propósito y sigue las pautas de la máquina recreativa.

Spectrum: Puedes jugar con Joystick o teclado seleccionando del menú antes de comenzar a jugar. Si usas el Joystick, el espaciador sirve para saltar. Las teclas son redefinibles, pero las predefinidas son:

S = arriba.

X = abajo.

M = derecha.

N = izquierda.

A = disparo.

Espaciador = salto.

PUNTUACION Y SITUACION

Commodore: La zona en la parte superior de la pantalla muestra la puntuación, el número de vidas que quedan, y la información sobre las armas que llevas. El nombre parpadeante del arma indica que puedes hacer disparo graneado, y si consigues una barrera, el parpadeo se hará más rápido según baja el tiempo de invulnerabilidad. En las escenas de túnel, un reloj a la derecha mostrará el tiempo que queda. Si te pasas del tiempo, morirás. Conseguirás una vida extra al final de cada sección, pero no se conseguirá ninguna vida más por puntos.

Amstrad: Hay una pequeña zona de puntuación en la

parte inferior de la pantalla que da la información sobre el jugador, las vidas y la puntuación, de esta manera: "1P 3000000". Si logras conseguir la barrera, la puntuación se cambiará por un reloj que irá descontando tiempo hasta que se termine la barrera. En las escenas de túnel aparecerá un reloj a la izquierda del display habitual que indicará cuánto tiempo queda para completar la escena, y perder una vida (¡si no llegas!). Al final de cada escena obtendrás una vida adicional. Tendrás puntos por destruir enemigos por el camino, que variarán en función del peligro que representan. Se debe conseguir unos 20.000 puntos al finalizar una escena. No se consiguen vidas extra por puntos.

Spectrum: Las vidas y la puntuación se ven en pantalla en todo momento. En la sección del laberinto aparecerán un mapa del laberinto y un reloj. El reloj muestra el tiempo que queda para completar el laberinto antes de perder una vida. Los puntos conseguidos por disparar al enemigo varían entre 5.000 y 40.000 para los alienígenas grandes, 500 para los soldados y 200 para los bichos pequeños.

EL JUEGO

Amstrad y Commodore

El juego consiste de tres secciones. En las dos primeras deberás destruir las torres de los enemigos, mientras que en la última tienes que destruir el PPA y la nave nodriza. La primera sección consiste de tres escenas. En la primera deberás luchar por un campo que hace «scroll», hasta llegar a la base enemiga, donde tendrás que hacer un boquete en la pared para poder penetrar en la base. En la segunda escena debes de seguir tu mapa a través de los túneles hasta la sala de control central. En la tercera escena deberás destruir la sala en sí.

La segunda sección es similar a la primera, pero el enemigo es más fuerte que la vez anterior. La tercera escena tiene dos escenas. En la primera deberás pasar por el PPA para llegar hasta la nave nodriza, mientras que en la se-

gunda ya estás en la nave y debes destruirla. Cuando por el camino te encuentres con un depósito de armas debes dispararlas y soltarán una cápsula. Si pasas por encima de la cápsula lograrás liberar el arma que está dentro, y será tuya. Las cuatro armas disponibles aparte de tu rifle son:

1. Fuego graneado.
2. Escopeta que dispara en tres direcciones.
3. Pistola de láser.
4. Barrera.

Spectrum

El juego tiene cinco secciones:

LA JUNGLA (Scroll horizontal): Lucha contra los soldados y destruye la entrada al complejo enemigo. Se pueden obtener mejores armas en este nivel destruyendo los depósitos de armas.

EL LABERINTO EXTERIOR (3D): Destruye los blancos en la pared trasera para seguir por el laberinto y destruir la entrada de control.

LA GARGANTA INTERIOR (Scroll vertical): Sube por las paredes de la garganta hasta la entrada, que deberás destruir.

EL LABERINTO INTERIOR (3D): Parecido al exterior.

LA CONQUISTA FINAL (Scroll horizontal): Lucha contra buques y camiones en las regiones heladas para enfrentarte a los guardianes y finalmente a los alienígenas. Destruye el corazón del enemigo para completar la misión.

SUGERENCIAS

- Aprende dónde puedes recoger esas armas adicionales.
- Ciertos personajes en los túneles te entregarán el arma si les disparas.
- Si parpadea, destrúyelo. ¡Si no, también!
- Pasa de enemigos que no te amenacen.

© 1987 Konami.

© 1987 Ocean Software.