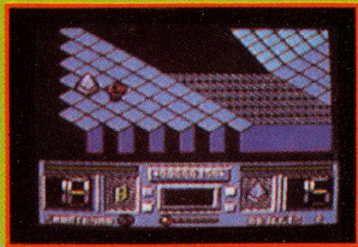


¡EL MEJOR JUEGO DE ARCADE!



CARACTERISTICAS ESPECIALES

Scroll total en 3D multidireccional
con gran detalle de movimientos

37 Mundos diferentes

Efectos especiales de sonido

Bonos, placas de teleportación
y generadores de enemigos

RED L.E.D.

Corre el año 2.379: los inmensos recursos de la tierra, están definitivamente agotados. (¡Otra vez!). Tu misión es encontrar el camino que lleva a las fuentes de recursos, utilizando tres droides de combate multi-uso ZMX, y reabrir la red de suministros vitales.



(c) 1987
Starlight Software
(P) 1987
Ariolasoft U.K. Ltd.
(P) 1987
Dro Soft, S.A.

Ilustración:
Johnny Johnstone
Diseño de portada:
Alex McLaren
Pantalla de la
versión Commodore
Joystick opcional

DRO
SOFT

RED L.E.D.

Commodore

1AS018

RED L.E.D.



Commodore

RED L.E.D.

EL JUEGO

El objetivo es formar una cadena de izquierda a derecha, usando los tres androides de combate a lo largo de cada una de las retículas de enlace que permite la entrada a los terrenos de combate de mundos separados. Elige tu hexágono, tu androide y comienza la batalla. En cada escenario debes recoger todos los módulos de energía y llegar a la salida. El módulo que debes buscar te será mostrado en la ventana derecha de la pantalla, junto con el número de módulos restantes. Después de recoger todos los módulos, la salida se activará (señalizada con flechas) y podrás dejar el escenario y registrar tu conquista en la pantalla. Si recoges las letras de la palabra BONUS tendrás un juego adicional.

Androides de Combate.— Cuentas con tres androides de combate ZMXA de propósito general, cada uno con sus propias habilidades y fuerzas a elección de un androide determinará tus resultados en cada terreno.

Tendrás un androide adicional cada 10.000 puntos, y lograrás tiempos adicionales por cada retícula conquistada.

Copos Mágicos.— Estos objetos con forma de copa, te permiten congelar los lagos de ácido y caminar sobre ellos, por lo que es conveniente recogerlos. Vigila el sensor de temperatura fuera del período especial, el ácido es mortal.

Puestos de Teletransportación.— En algunos escenarios existe una red de teletransportación que sólo puede ser usada por los androides de combate. Dirígete a un puesto y oprime el botón para viajar por ella.

Tiempo.— Tienes una hora para llevar a cabo tu misión, pero durante la batalla puedo encontrar cápsulas perturbadoras del tiempo. Algunas de ellas aumentarán el tiempo y otras por el contrario lo disminuirán. Si sales del escenario perderás un minuto reorientándote, lo mismo si tratas de pasar por una puerta no activada.

Premios.— Cada 10.000 puntos producirán la aparición de un trozo del generador de premios (Representado por una letra de la palabra Bonus). Completa la palabra, te permitirá recorrer el escenario anterior con inmunidad contra el terreno. Esto optimizará a tu androide y te asegurará puntos y tiempos valiosos.

Generador de Androides Enemigos.— Para destruir el generador de androides necesitará varios disparos. Destruyendo todos no aparecerá ningún enemigo en lo que resta al juego. A los androides que queden no les dará ningún gusto.

Bomba Inteligente.— Al recoger y transportar estas bombas, la pantalla de control lo indicará. Puedes utilizarlas oprimiendo el botón de fuego para destruir a los androides y a los generadores de éstos que se encuentren a tu alrededor.

Paralizando Androides.— Existen en los escenarios dispositivos capaces de paralizar a los androides enemigos. Estos aparatos emiten una onda cuya frecuencia los transforma y les impide moverse mientras descubren la manera de anular las transmisiones.

Retícula de Enlace.— Muestra el estado actual de tu fortuna. Un hexágono centelleante indica una victoria, y forma un tramo vital de tu cadena en la red. Los hexágonos blancos indican lugares que has perdido para siempre. Regresar a la retícula con un androide de combate vivo, restaurará parte de su energía en escenarios incompletos.

El estado actual de un androide se representa con el brillo de una barra de color bajo su estación.

El androide seleccionado centelleará.

Fuerza del Escudo de Energía.— La indican los medidores de barra de la consola de combate, y absorbiéndola de todo aquello que destruyas.

La energía se pierde con los choques de los individuos con sus generadores. Por todos los medios evita el contacto con los lagos ácidos.

Pausa.— Oprime espacio cuando quieras hacer una pausa. Entonces con "f1" obtendrás un mapa general, y con "f7" podrás rendirte, aunque esto le salvará la vida a tu robot.

TECLAS DE CONTROL

C - 64

A : arriba
Z : abajo
> : izquierda
? : derecha

Amstrad

A : arriba
Z : abajo
/ : izquierda
V : derecha

Spectrum

Q : arriba
A : abajo
O : izquierda
P : derecha

MANO DERECHA

Shift - Fuego
Espacio - pausa

Shift - Fuego
Espacio - pausa

N - Fuego
Espacio - pausa

Para cargar: Mira en la etiqueta.

DRO SOFT.— Francisco Remiro, 5 - 7
Teléf. (91) 246 38 02 / 28028 Madrid

Offset ALG, S.A. / San Raimundo, 31 / 28039 - Madrid