

ELIMINATOR

SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE

Para Commodore 64/128, series Amstrad CPC y ordenadores Spectrum Sinclair.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Spectrum: LOAD"" y ENTER

Amstrad: CTRL + ENTER.

Commodore: Pulsa SHIFT y RUN/STOP simultáneamente, y luego PLAY en el cassette.

ESCENARIO

Desde las profundidades subterráneas llega una máquina de muerte que destruye, pero que no puede ser destruida... El Eliminator.

Una máquina de guerra cuyo único objetivo es erradicar toda forma de vida existente, viajando de un planeta a otro y arrasando todo lo que encuentra en su camino.

Eliminator: lo último en potencia de disparo.

EL JUEGO

Eliminator es un juego de disparo cuya acción se desarrolla en una pista larga y serpenteante. Tu objetivo es viajar con tu nave a través de las diferentes escenas, disparar a todo lo que se ponga en tu camino y esquivar/destruir los diferentes objetos.

VISUALIZANDO EN PANTALLA

En la zona inferior derecha de la pantalla verás seis iconos que representan tus armas actuales.

De abajo a arriba son:

1. CAÑÓN DE FUEGO SIMPLE: Empiezas con éste.
2. CAÑÓN DE DOBLE FUEGO.
3. CAÑÓN DE FUEGO LATERAL.
4. BOMBAS REBOTE.
5. CAÑÓN DE DOBLE FUEGO: La munición se agota rápidamente.
6. CANON DE TRIPLE FUEGO: La munición se agota mucho más rápidamente.

No se pueden activar varias armas a la vez.

En la zona inferior izquierda de la pantalla se encuentran:

1. MUNICION: Suministro limitado de munición.
2. PROTECCION: Pierdes energía cada vez que eres alcanzado por las balas enemigas. Si se agota tu energía caerás muerto.
3. VIDAS: Empiezas con tres vidas y ganas una vida extra por cada 10.000 puntos.

Los objetos y seres que se encuentran en la pista tienen las formas siguientes:

1. ALIENIGENAS: Rebotan, se ciernen o te atacan. Normalmente pueden ser destruidos con un solo disparo.
 2. MUROS: Objetos fijos que no pueden ser destruidos.
 3. BLANCOS: Faros parpadeantes a los que debes disparar si quieres continuar jugando.
 4. RAMPAS: Rampas inclinadas que te lanzan al aire por unos segundos y que pueden hacerte saltar hasta el techo.
 5. BONOS DE ARMAS: Recoge estas pirámides giratorias para conseguir un arma extra.
 6. BONOS DE MUNICION: Recoge estos cubos giratorios para conseguir munición extra.
- Empiezas la partida con tres vidas. Pierdes una vida cada vez que chocas contra un obstáculo, un alienígena o si se agota tu blindaje de protección. Ante esta situación vuelves a empezar la partida perdiendo la última arma que hayas recogido.

© Hewson Consultants Ltd.