



	A	B	C	D	E	F	G	H
1	X	X	X	X	X	X	X	X
2	X	X	X	X	X	X	X	X
3	X	X	X	X	X	X	X	X
4	X	X	X	X	X	X	X	X
5	X	X	X	X	X	X	X	X
6	X	X	X	X	X	X	X	X
7	X	X	X	X	X	X	X	X
8	X	X	X	X	X	X	X	X

	A	B	C	D	E	F	G	H
1	X	X	X	X	X	X	X	X
2	X	X	X	X	X	X	X	X
3	X	X	X	X	X	X	X	X
4	X	X	X	X	X	X	X	X
5	X	X	X	X	X	X	X	X
6	X	X	X	X	X	X	X	X
7	X	X	X	X	X	X	X	X
8	X	X	X	X	X	X	X	X

GRID-A-↑

GRID-C-↓

GRID-B-↑

GRID-D-↓

	A	B	C	D	E	F	G	H
1	a	a	aa	aa	aa	aa	aa	a
2	aaa	aa	aa	aa	aa	aa	aa	aa
3	a	aaa	aa	aa	aa	aa	aa	aa
4	a	a	aa	aa	aa	aa	aa	aa
5	aaa	aa	aa	aa	aa	aa	aa	aa
6	aa	aaa	aa	aa	aa	aa	aa	aa
7	a	a	aa	aa	aa	aa	aa	aa
8	aaa	aa	aa	aa	aa	aa	aa	aa

	A	B	C	D	E	F	G	H
1	a	a	aa	aa	aa	aa	aa	a
2	aaa	aa	aa	aa	aa	aa	aa	aa
3	a	aaa	aa	aa	aa	aa	aa	aa
4	a	a	aa	aa	aa	aa	aa	aa
5	aaa	aa	aa	aa	aa	aa	aa	aa
6	aa	aaa	aa	aa	aa	aa	aa	aa
7	a	a	aa	aa	aa	aa	aa	aa
8	aaa	aa	aa	aa	aa	aa	aa	aa

ENTER simultáneamente. El juego se cargará.
***Amstrad CPC disco**
 Para cargar el juego inserta el disco en la unidad de disco y teclea RUN "DISC. El juego se cargará.

Protección contra copia
 Para entrar en el juego se te pedirá en el programa que identifique un código en la rejilla de protección incluida en este paquete para confirmar que estás utilizando una copia legal del juego. Mueve el cursor con el joystick y pulsa FUEGO para activar y desactivar los recuadros. Cuando el código equivalga a la posición dada en la rejilla, mueve el cursor a OK y pulsa FUEGO
Importante: Guarda tu tarjeta de códigos en un sitio seguro.

Cómo jugar
 Selecciona PLAY GAME (iniciar juego) para empezar a jugar.
 Una vez en el juego, utilizando el joystick puedes mover el barco "Scanner" alrededor de la "Línea de Protección" en el perímetro de la zona de juego. Mientras te muevas por este límite, el barco estará protegido de los alienígenas por un escudo indicado por una aureola brillante que le rodea. Este escudo no es infinito, por lo que deberás tener cuidado para completar cada nivel tan rápido como te sea posible. Un contador indica el nivel de protección de que dispones: cuando llegue a cero, cualquier contacto con un alienígena será mortífero, estés o no en la "Línea de Protección".
 La finalidad del juego es eliminar áreas de la pantalla sin tocar a ninguno de los alienígenas. Para ello pulsa el botón de fuego, lo que activa el "láser", saliendo de la "Línea de Protección" y entrando por otra posición. Mientras estés dibujando una línea, tu escudo no estará activo, por lo que tocar a un alienígena será fatal. De forma similar, si uno de los alienígenas toca la línea, enviará una carga hacia tí, por lo que tú debes volver rápidamente a la línea de seguridad del límite antes de que

te alcance.
 Cuando vuelvas a la "línea de protección", la zona que no contenga al alienígena jefe se rellenará (ganarás puntos por atrapar a los demás alienígenas) y la "Línea de Protección" se ajustará para rodear a la nueva zona que queda. El nivel se completa cuando logras rellenar un determinado porcentaje del área total. Este porcentaje empieza en 80%, pero puede aumentar en los siguientes niveles.

Pulsaciones de tecla
 La tecla P detiene y continua el juego.
 Esc te permite salir del juego durante el modo de pausa.

Bonos
 A lo largo del juego hay una serie de "bloques de bono" que puedes capturar para proporcionar a la nave "Scanner" funciones especiales o aumentar tu puntuación. Algunos de estos "Bloques de bono" son permanentes y otros aparecen a intervalos fijos.
 También hay varios "bonos especiales" para completar las pantallas de distintas formas (tú mismo tendrás que descubrirlas en tu lucha por la supremacía total).

Créditos y agradecimientos
 Diseño original del juego: Taito Corporation
 Implementaciones para Atari ST y Amiga: Richard "Champie" Horrocks
 Implementación para PC: Nick Snape
 Implementación para C64: Digital Light & Magic
 * Codificación: Ian Denny
 * GFX: Martin Godbeer
 * SFX: Mark Wilson
 Implementaciones para Spectrum y Amstrad: Andrew Severn
 Retoque de gráficos: Walter Bayer
 Diseño y organización de la documentación AJB