

#### VARIACIONES

- 1 Juego base - 1 jugador.
- 2 Juego base - 2 jugadores.
- 3 Misiles dirigidos - 1 jugador (guíe sus misiles moviendo el mando a derecha e izquierda después del disparo).
- 4 Misiles dirigidos - 2 jugadores.
- 5 Alta velocidad 1 jugador.
- 6 Alta velocidad 2 jugadores.
- 7 Alta velocidad, misiles dirigidos - 1 jugador.
- 8 Alta velocidad, misiles dirigidos - 2 jugadores.
- 9 Juego base, sin castillos defensa - 1 jugador.
- 10 Juego base, sin castillos defensa - 2 jugadores.
- 11 Misiles dirigidos, sin castillos defensa - 1 jugador.
- 12 Misiles dirigidos, sin castillos defensa - 2 jugadores.
- 13 Alta velocidad, sin castillos defensa - 1 jugador.
- 14 Alta velocidad, sin castillos defensa - 2 jugadores.
- 15 Alta velocidad, misiles dirigidos, sin castillos defensa - 1 jugador.
- 16 Alta velocidad, misiles dirigidos, sin castillos defensa - 2 jugadores.

NOTA: En todas las versiones para un solo jugador debe emplearse el mando correspondiente al jugador izquierdo.

#### RECOMENDACIONES

- No permita que ninguna nave invasora consiga llegar a niveles demasiado bajos.
- Los invasores conocen la posición de su nave. Mantenga ésta en movimiento para evitar que el fuego de bombas se concentre sobre la posición de su nave.
- Dispare sobre la nave capitana siempre que le sea posible.
- No desperdicie sus disparos, sobre todo cuando los invasores han alcanzado los niveles bajos y se mueven rápido.



CASSETTE PROGRAMADO  
PARA SISTEMA  
DE VIDEO TRQ

H - 21

**INVASORES**  
(16 juegos)

Electrónica Querol, s.a.

GRÁFICAS PERU, S. A.

## INVASORES (16 juegos)

### DESCRIPCION DE LA CASSETTE

Consiga la máxima puntuación destruyendo toda la flota de naves invasoras antes de que estas desciendan sobre la tierra. Cuando una de ellas logra aterrizar finaliza el juego.

Al iniciar el juego, la nave defensora de la Tierra, que Vd. controla, se halla en la parte baja de la pantalla a la izquierda.

Moviendo el mando hacia la derecha o izquierda controlará la posición de su nave.

Si una bomba cae sobre su nave, la destruirá. Puede defenderse situando su nave debajo de los castillos de defensa. En todos los juegos dispone Vd. de tres naves defensoras. Cuando una de ellas es destruida, se interrumpe el juego momentáneamente y aparece el marcador durante un instante. A continuación y desplazando el mando hacia la derecha, entrará en combate la siguiente nave defensora. Al conseguir 150 puntos se le concede una nave defensora extra.

Pulsando las teclas señaladas en el mando, conseguirá disparar sus misiles. (Cualquiera de las teclas de la hilera central sirven también para disparar, de forma que puede Vd. variar la tecla utilizada, con el fin de conseguir una duración de las mismas prácticamente ilimitada).

No podrá disparar un nuevo misil hasta que el anterior haya hecho blanco o bien haya llegado a la parte superior de la pantalla.

La puntuación varía según el tipo de nave invasora alcanzada (fig. 1) y queda almacenada en la computadora. Para conocer su puntuación en un momento dado del juego, pulse la tecla PUNT.

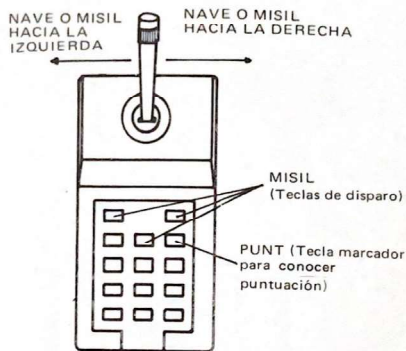


Fig. 1

PUNTUACION			
	= 1 Punto		= 3 Puntos
	= 2 Puntos		= Puntuación Sorpresa

De vez en cuando un OVNI, nave capitana de los invasores, hace su aparición en la parte superior de la pantalla. Derríbela y conseguirá una puntuación sorpresa a elección de la computadora.

Cuando los invasores llegan muy cerca de la tierra, desaparecen los castillos de defensa. Si consigue Vd. destruir toda la flota de invasores, aparecerá una nueva flota invasora comenzando esta vez su ataque un nivel más cerca de la Tierra y así sucesivamente hasta que la flota invasora empezaría su ataque desde una posición muy cercana a la tierra y sin castillos de defensa.

Termina el juego cuando un invasor llega a la Tierra (justo un nivel por encima de la nave defensora). Finaliza también el juego cuando los invasores destruyan todas las naves defensoras. Al acabar el juego aparece el marcador en forma intermitente. Puede ocurrir en raras ocasiones que una bomba invasora toque la nave defensora y no estalle, con lo cual Vd. no pierde dicha nave.

Los juegos con números pares son para dos jugadores. Empieza siempre el jugador de la izquierda, que juega hasta que es eliminada su nave defensora. A continuación empieza el juego el jugador derecho hasta asimismo es bombardeada su nave defensora. Los turnos alternativos continúan hasta el final del juego, manteniendo la computadora las puntuaciones de cada jugador por separado.

En caso de que un jugador permitiera a los invasores llegar hasta la Tierra, finalizado así su juego, el otro jugador sigue su partida hasta que sea finalmente vencido por los invasores.

Después de que ambos jugadores hayan acabado el juego aparece en pantalla la puntuación de forma intermitente. Cada jugador puede ver su puntuación pulsando uno después de otro la tecla PUNT de su mando respectivo.