



NOTA: Estas teclas encienden los cohetes retro-propulsores de la nave lunar en los juegos núm. 3-4.

Electrónica Querol, s.a.

GRAFICAS PIRU, S. A.



*CASSETTE PROGRAMADO
PARA SISTEMA
DE VIDEO TRQ
H - 21*

GUERRA DE LAS GALAXIAS

GUERRA DE LAS GALAXIAS

DESCRIPCION DE LA CASSETTE

Variaciones de juegos para uno o dos jugadores, que incluyen guerra de las galaxias con rayos laser, aterrizaje lunar, etc.

VARIACIONES

Los juegos con número impar corresponde a baja velocidad mientras que los pares son de velocidad alta.

Todos los juegos tienen un límite de tiempo de 99 segundos.

El tiempo restante aparece en la parte inferior de la pantalla.

Juegos núm. 1-2: GUERRA DE LAS GALAXIAS

Para un solo jugador, el cual controla la nave espacial en la que viaja. En pantalla aparece el punto de mira de su laser con el cual debe intentar destruir todos los objetos y naves espaciales que se crucen en su camino, puesto que de no hacerlo, éstos pueden colisionar con su nave causando una explosión.

Juegos núm. 3-4: ATERRIZAJE LUNAR

Para dos jugadores. El jugador izquierdo controla la nave lunar mediante su mando y el derecho controla la luna. La nave lunar puede posarse en la luna

únicamente cuando funcionan sus cohetes retropropulsores, puesto que de lo contrario se produce una colisión. El recorrido de la nave lunar con sus cohetes en funcionamiento es limitado y por tanto debe calcularse cuidadosamente el momento de encendido de dichos cohetes.

Juegos núm. 5-6:

El jugador izquierdo intenta destruir las naves del espacio colocándolas en su punto de mira y pulsando la tecla LASER, mientras que el jugador derecho controla dichas naves con su mando e intentará evadirse.

Juegos núm. 7-8:

Similar a los juegos núms. 5-6. Se trata de destruir dos objetos espaciales en el mínimo tiempo posible.

PUNTUACION

Juegos núm. 1-2: La destrucción de objetos espaciales da 3, 5 ó 7 puntos mientras que las colisiones restan 1 punto.

Juegos núm. 3-4: Cuando el jugador consigue posar su nave en la luna con éxito puntúa 1 tanto. En caso de producirse una colisión, se resta 1 punto.

Juegos núm. 5-6: Trate de destruir el máximo número de objetos espaciales en el tiempo disponible. Cada objeto puntúa 7 tantos.

Juegos núm. 7-8: la puntuación depende del tiempo empleado. Cuanto menor sea éste, mayor será la puntuación obtenida.