



DESOLATOR

SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, ATARI ST

INSTRUCCIONES DE CARGA Y CONTROLES

Commodore 64/128 Cassette:

Pulsa las teclas SHIFT y RUN/STOP al mismo tiempo. Pulsa PLAY en el cassette. Joystick en puerta 1.

Deja la tecla play pulsada, cada nivel se cargará secuencialmente desde el cassette. Cuando el juego se haya completado, rebobina la cinta para recargar el primer nivel.

Commodore 64/128 Disco:

Teclea LOAD"*, 8,1 y pulsa RETURN. El juego se cargará y funcionará automáticamente. Joystick en puerta 1.

Niveles 1 y 2 en la cara 1. Niveles 3 y 4 en la cara 2.

Spectrum 48/128, +2:

Teclea LOAD"" y pulsa ENTER. Pulsa PLAY en el cassette.

Cuando la pantalla te pida que pares la cinta, párala, espera hasta que la música suene y pulsa ENTER. Entonces la pantalla se pondrá blanca. Entonces pulsa PLAY.

Spectrum 48K:

Los niveles en la cara 2 son multicarga.

Spectrum 128K

Todos los niveles se cargan en la cara 2 como una sola carga.

Spectrum +3 Disk:

Mete el disco, enciende la computadora y pulsa ENTER. El juego se cargará y funcionará automáticamente.

Amstrad CPC Cassette:

Pulsa CTRL y las pequeñas teclas ENTER. Pulsa PLAY en el cassette. Cuando el contador en la pantalla de carga alcance cero, sigue una de las siguientes opciones:

1. Pon a cero el contador de vueltas de tu cassette. Cuando tu juego acabe, si quieres volver a jugar, rebobina la cinta hasta que se lea cero en el contador.
2. Rebobina la cara 2 y pulsa PLAY.

En cualquiera de los casos deja la tecla PLAY apretada, ya que cada nivel se cargará automáticamente.

Amstrad CPC Disco:

Teclea RUN"DISK y pulsa ENTER. El juego se cargará y funcionará automáticamente.

Atari ST Disco:

Enciende el ordenador y mete el disco. El juego se cargará y desarrollará automáticamente.

CONTROLES

Amstrad

Joystick:

ESPACIO: Salto.

FUEGO: Puñetazo.

Teclado:

M: Izquierda.

: Derecha.

Q: Arriba.

A: Abajo.

ESPACIO: Puñetazo.

ESC: Salto.

Atari ST

Joystick:

ESPACIO: Salto.

FUEGO: Puñetazo.

Teclado:

Teclas Cursor.

ENTER: Puñetazo.

ESPACIO: Salto.

F1: Reempezar el juego.

F2: Pausa.

Spectrum

El teclado es redefinible por el usuario. Las teclas para empezar son:

A: Arriba.

Z: Abajo.

X: Izquierda.

C: Derecha.

V: Puñetazo.

ESPACIO: Salto.

P: Pausa.

CBM 64/128

RUN/STOP: Pausa.

ESPACIO: Salto.

FUEGO: Puñetazo (joystick).

PERSONAJES

MAC, el héroe (jugador)

(Sólo para Atari ST.) El entra en el castillo para salvar a los PETERS y una vez que RED PETER (PEDRO ROJO) está seguro, él consigue un POWER UP (FUERZA) que le transforma en el invencible MACHOMAN.

MAC, el héroe (jugador)

(Versiones CBM 64/128, Amstrad y Spectrum.) El entra en el castillo para salvar a PETERS. Una vez que ha recogido el número necesario (9, Amstrad; 6, CBM 64/128; 6, Spectrum) consigue un POWER UP (FUERZA), que le transforma en el invencible MACHOMAN.

Los siguientes personajes y características aparecen sólo en la versión Atari ST, debido a las restricciones de memoria de los otros ordenadores.

DOM, el hijo de KAIROS

Se convierte en una bola, rueda hacia MAC, se levanta cuando está en una posición cercana e intenta golpearle.

LOS 2 SECUACES, los hermanos Derburacho y Gaburacho

Intenta capturar a MAC y cuando entran en contacto con él empiezan a aplicarle brazos para tumbarle. Deshazte de ellos moviendo las palancas laterales Gaburacho lleva pantalones azules y Deburacho verdes. Gaburacho el más fuerte de los dos.

ZOMBIE

Aparece solo y es manipulado por BAJO. Los ZOMBIES son chicas que fueron cogidas hace mucho tiempo por KAIROS, y algunas de ellas intentarán un abrazo para tumbar a MAC.

FIGURAS

Teléfono

Transforma a todos los enemigos, uno de los cuales es un personaje invencible.

Tubería de Gas

Tus enemigos desaparecen si destruyes el filtro de la tubería de gas.

Bomba de Energía

Puede destruir a los enemigos en línea recta.

PETERS

Peter Rojo te da una FUERZA para transformarte en el invencible MACHOMAN.

Peter Azul aumenta tu velocidad. Capturando dos de ellos en dos pasos, el resultado es que alcanzas la máxima velocidad.

Peter Blanco te da puntos.

Peter Verde te da una vista extra.

PERSONAJES DEL CRONOMETRO

Murciélago

Cuando MAC está demasiado tiempo en una habitación viene para atacarle.

Abeja

Al igual que el murciélago, cuando MAC está demasiado tiempo en una habitación, la abeja viene volando para atacarle.

PERSONAJES DE LOS BONOS

Estos se transforman al destruir el TELEFONO... Cogiendo estas cosas obtendrás puntos.

Angel

Los hermanos Deburacho y Gaburacho se transforman en un ángel. Capturándolo te convertirás en invencible.

Panda

Dom se transforma en PANDA.

Gato

PARJO y los ZOMBIES se transforman en un GATO.

El niño del Diablo

Si lo capturas, perderás el POWER UP (FUERZA) que has ganado.

Todos los personajes y características a continuación, están disponibles en todos los formatos menos donde se indica lo contrario:

KAIROS, el Gran Satán

En la ETAPA 1 sólo aparece la cabeza y en la ETAPA 2 aparece un KAIROS múltiple que puede atacarte de varias formas. Puedes destruirlo muy fácilmente viendo por adelantado los movimientos que va a hacer.

BAJO, la madre de KAIROS (sólo CBM 64/Atari ST)

Manipula a los zombies en la ETAPA 3 y a PARJO en la ETAPA 4. Se mueve rápidamente y dispara tiros de fuego desde su bastón. La única forma de vencerla es anticipando dónde se moverá, esperándola en emboscada y golpeándola cuando menos se lo espere.

SECUAZ 1

Es un secuaz de poca categoría, que cuando entra en contacto con MAC, absorbe su energía. Puedes darle un puñetazo muy fácilmente. El que lleva un traje azul necesita un puñetazo, y el que lleva el traje verde necesita dos puñetazos.

PARJO, la hermana de KAIROS (sólo CBM 64 y Atari ST)

Tiene una cesta llena de manzanas que tira a MAC y se va si se la persigue. Si la acorralas dale un puñetazo y se irá volando y chillando.

JIDAN, el guardián del castillo

Se esconde en la paja y en las cajas, ataca rápidamente cuando MAC pasa cerca de él.

BOMBERO

Aparece súbitamente o le tiende una emboscada a MAC en el puente, Lanza disparos de fuego mientras obstruye a MAC. Se le puede hacer volar dándole un puñetazo.

ARMADURA

Ataca lanzando la espada.

FIGURAS**Barril**

Rueda hacia ti, pero dándole un puñetazo se puede convertir en una de tus armas.

Jarra

Si se sujeta hábilmente, se puede convertir en una de tus armas. Bajo ella encontrarás una ? interrogación. Dependiendo de tu puntuación cuando captures la marca, el enemigo puede cambiar.

Reloj

Para los movimientos del enemigo momentáneamente.

Mina

Pisala y perderás una vida.

Muñeca

Los enemigos en la pantalla desaparecen cuando se destruye el láser que emite la cabeza de la muñeca.

Cabeza de Venado

Los enemigos en la pantalla desaparecen cuando les das un puñetazo, solamente cuando no se emiten llamas.

Máscara

Al igual que en la MUÑECA, LA CABEZA DE VENADO y LA TUBERIA DE GAS, destruyéndolas provocas que tus enemigos en la pantalla desaparezcan. (TUBERIA DE GAS sólo en el Atari ST.)

Cadena

Montándote en ella te llevará instantáneamente a otro lugar.

Energía

Aumenta tu energía capturándola.

Bolsa de Dinero

Aumenta tu puntuación capturándola.

Bomba

(Sólo Spectrum y Atari ST.)

Pulsando el botón de PUÑETAZO, disparar bombas desde las punta tus dedos, a los enemigos que están de cara a ti.

Boomerang

(Sólo C64, Amstrad y Atari ST.)

Puede destruir a todos tus enemigos en las curvas.

© V. S. GOLD 1988.