

MYSTICAL

ATARI, AMIGA PC, AMSTRAD Y AMSTRAD DISCO

CARGA Y COMIENZO DEL JUEGO

Atari ST y STE

- Introduce el disco en la unidad.
- Enciende el ordenador.

Amiga

- En el amiga 1000*
- Carga el Kickstart.
- Cuando el Amiga pida el Workbench introduce el disco del juego en la unidad DFO:
- Ten cuidado:* Las unidades de disco externas deben de estar desconectadas.

IBM PC y Compatibles

- Enciende el ordenador.
- Carga el DOS.
- Instala el driver del ratón, si tienes uno.

- Introduce el disco MYSTICAL en la unidad A:
 - Teclea TATOU y pulsa RETURN.
 - Luego sigue las instrucciones de la pantalla.
- NOTA: No te olvides de conectar uno o dos joysticks.

Amstrad CPC Versión cassette

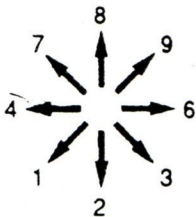
- Enciende el ordenador.
- Introduce la cinta en el cassette.
- Para el 664, 6128 y 464 con unidad de disco teclea I TAPE (para obtener I pulsa las teclas SHIFT y @ simultáneamente).
- Entonces pulsa CTRL y ENTER (la pequeña tecla en el panel numérico).
- Sigue las instrucciones en la pantalla.

Amstrad CPC Versión disco

- Enciende el ordenador.
- Introduce el disco en la unidad.
- Teclea I CPM (para obtener I pulsa las teclas SHIFT y @ simultáneamente).
- Y pulsa RETURN.

LA HISTORIA HASTA AHORA...

Tú eres un mago novato al final de tus estudios. Durante un curso sobre la apertura de puertas, en el templo del Gran Mago, has causado con tu torpeza la desaparición de todos los frascos y pergaminos que él había clasificado cuidadosamente durante años.



El Mago

- Para disparar (si tienes un hechizo puede ser lanzado):
- Pulsa el botón de FUEGO del joystick (en el PC el botón con el número 1).
- En el teclado (PC). Pulsa la barra espaciadora.
- O pulsa el botón izquierdo del ratón (PC).

El Golem

- Haz que el Golem salte. Cuando cae sobre las criaturas enemigas, las aplasta.
 - Joystick: Pulsa el botón de FUEGO.
 - Teclado PC: Pulsa la barra espaciadora.
 - Ratón PC: Pulsa el botón derecho del ratón.
- NOTA: El Golem no puede nunca lanzar o almacenar hechizos.

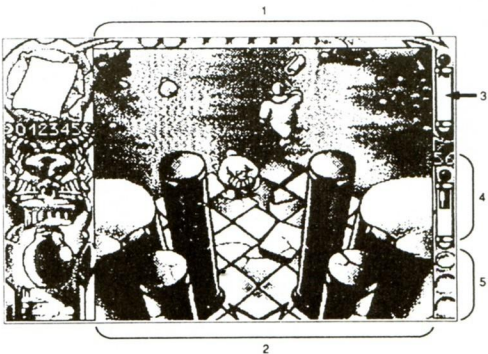
Almacenando un hechizo

Para almacenar un frasco o un pergamino pon al Mago en él y pulsa inmediatamente:

estos números con la LISTA DE HECHIZOS al final de las instrucciones. (Nota: Están en el mismo orden que en la pantalla. El primero es el de arriba a la izquierda.)

Descripción de la pantalla

1. Bolsas que contienen hechizos.
2. Zona del juego.
3. Puntos de vida del Golem o del Dios local.
4. Puntos de vida del Mago.
5. Vidas que quedan.



No hace falta decir que la cólera del Gran Mago es tan grande como tus posibilidades de suspender el examen final. Por ello, si quieres obtener tu diploma de mago algún día tendrás que recuperar la mayoría de los frascos y pergaminos que has esparcido... Esto no será fácil porque han sido lanzados a mundos paralelos dominados por dioses sin escrúpulos y además, envidiosos de los poderes del mago. A pesar de su gran enfado, el Inmenso Mago te permitirá usar las pociones contenidas en los frascos o las palabras inscritas en los pergaminos para que te puedas defender. El seguirá toda tu aventura gracias a su bola de cristal y usará sus poderes sin límites para transportarte de un mundo a otro y darte vida si las circunstancias resultan fatales. Sin embargo, su paciencia es mucho más limitada que sus poderes. Esta es la razón por la que sólo te dará vida dos veces. Después de esto estarás expuesto a su más espantoso castigo.

OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo del aprendiz de Mago es coger tantos frascos y pergaminos como sea posible, mientras intenta alcanzar la última etapa de cada mundo. Aquí es donde encontrará a un Dios que ha cogido todos para él y que no dudará en usarlos. Una vez que este Dios haya sido vencido, el jugador verá la bola de cristal de su maestro aparecer. Esta le proyectará a la otra dimensión.

- La barra espaciadora (en el Atari y Amiga).
- Joystick PC: Botón número 1.
- Ratón PC: Botón izquierdo del ratón.
- Teclado PC: Barra espaciadora.

Efecto: Verás que una de tus bolsas contiene algo. Las bolsas están representadas por diez huecos en el margen superior de la pantalla.

Seleccionado un hechizo

- Para seleccionar uno de los hechizos almacenados en las bolsas pulsa:
- La barra espaciadora si juegas con un joystick (en el Atari y Amiga).
- La tecla SHIFT en el PC.

En el margen superior de la pantalla, el punto rojo mueve un hueco a la derecha cada vez que pulsas. En el margen izquierdo, un símbolo indica el tipo de hechizo que es (ver LISTA DE HECHIZOS).

Lanzando un hechizo

- Para lanzar un hechizo hay dos posibilidades:
- Cada vez que el Mago pasa sobre él y no lo almacenas lanza después de unos pocos segundos el hechizo.
- O si seleccionas un hechizo almacenado en las bolsas (ver SELECCIONANDO UN HECHIZO), entonces para lanzarlo debes pulsar:
- Una tecla del teclado numérico o ENTER (en el Atari y Amiga).

Principios

El Mago avanza en un escenario que se desarrolla verticalmente. Muchos personajes diferentes le atacarán. Debe evitarlos o eliminarlos de su camino lanzando un hechizo. A lo largo del camino intentará recuperar los frascos, pergaminos y otros objetos mágicos. Hay tres etapas en cada mundo y cuatro mundos con escenarios diferentes. Al final de cada etapa, el escenario deja de desarrollarse y el Mago debe situarse en el pentagrama (estrella de 5 puntas) y esperar a que la bola de cristal llegue y lo recoja. Al final de cada mundo un Dios le impedirá acceder al pentagrama. NOTA: A lo mejor te das cuenta después de 12 etapas, que el viaje que has hecho solamente es un ensayo de lo que queda por delante. La voluntad de tu Maestro es conservar tu vida.

COMANDOS

Juego de dos jugadores

Se necesitan dos joysticks para el Atari y Amiga. En el PC, cada jugador selecciona su modo de juego (ver COMANDOS DEL PC), pero los jugadores no pueden usar el teclado los dos. Al principio del juego, el Mago (controlado por el jugador #1) es seguido por otro personaje denominado el Golem. Cuando el Golem está parpadeando, el jugador #2 debe pulsar el botón de FUEGO (o la tecla 2 en el PC) para señalar que quiere jugar antes de que el Golem desaparezca.

- El botón 2 de el joystick.
- O el botón derecho del ratón (en el PC).

Otros comandos

Pausa: Tecla P en el Atari y Amiga, tecla F1 en el PC. ESC: Para parar el juego. Volver al dos: En el PC la tecla F10. Ir a las puntuaciones máximas: Tecla H (durante la presentación).

INVENTARIO

Al final de cada etapa vas a la pantalla del inventario que te permite organizar tus bolsas para la siguiente etapa. Aparece una pantalla mostrándote los pergaminos y frascos.

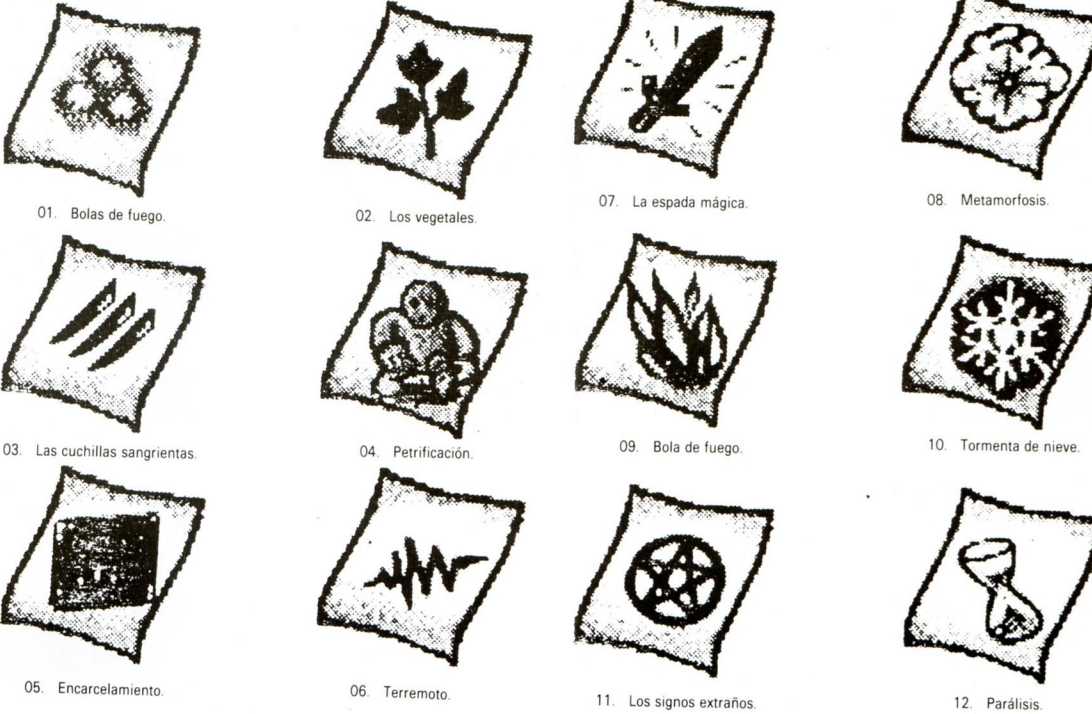
En el Atari y Amiga

- Utilizando el joystick sitúa el círculo azul en ellos. En el margen izquierdo verás qué clase de hechizo es (los pergaminos arriba, los frascos abajo).
- Pulsa el botón de FUEGO para poner el hechizo elegido en la bolsa del círculo.
- Una vez que hayas acabado tu selección pulsa la barra espaciadora para continuar.

En el PC

- Con las teclas F3 (←) y F4 (→) pon el círculo azul en los hechizos o frascos.
- Pulsa la tecla ENTER para poner el hechizo

Pergaminos



indicado por el círculo en la bolsa señalada por el cursor.

- Para mover el cursor de bolsa a bolsa pulsa F1 (←) o F2 (→).
- Cuando hayas finalizado la selección pulsa la tecla ESC para continuar.

NOTA: Si pulsas la barra espaciadora sin haber seleccionado un hechizo saldrá una selección preestablecida por el programa. Debes seleccionar un mínimo de un hechizo.

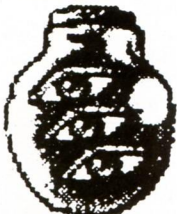
PUNTUACIONES

Si tienes una buena puntuación se mostrará en la tabla de puntuaciones. Teclea tu nombre en el teclado y pulsa ENTER.

PROTECCION

Cuando hayas finalizado la primera etapa, y pasado la pantalla de inventario, accederás a esta pantalla. Usando el joystick (o ratón o teclado en un PC) tienes que seleccionar los tres hechizos que se corresponden con las coordenadas que se piden (LINEA, COLUMNA) en la parte inferior de la pantalla. Estas coordenadas corresponden a series de tres números que encontrarás en la hoja de "CODIGOS MYSTICAL" incluida en la caja. Luego comprueba a qué hechizos corresponden

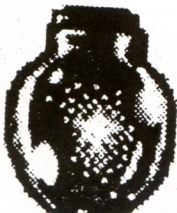
Frascos



13. Visión multiplicada por tres.



15. Miedo.



17. Aura de fuego.

13

Seleccionado un hechizo

Para seleccionar uno de los hechizos almacenados en las bolsas pulsa la barra espaciadora. En el margen superior de la pantalla, el punto rojo mueve un hueco a la derecha cada vez que pulsas.

En el margen izquierdo, un símbolo indica el tipo de hechizo que es (ver LISTA DE HECHIZOS).

Lanzando un hechizo

Para lanzar un hechizo hay dos posibilidades:

— Cada vez que el Mago pasa sobre él y no lo almacenas lanza después de unos pocos segundos el hechizo.

— O si seleccionas un hechizo almacenado en las bolsas (barra espaciadora), entonces para lanzarlo debes pulsar la pequeña tecla ENTER en el panel numérico.

Versión Cassette

Si ves este símbolo al final de un juego tienes que rebobinar la cinta hasta el principio de forma que el programa se pueda recargar.

Otros comandos

PAUSA: Tecla P.
ESC: Para parar el juego.

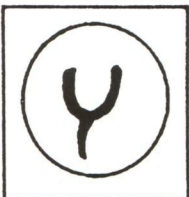
INVENTARIO (excepto versión cassette)

Al final de cada etapa vas a la pantalla del inventario

17



09. Bola de fuego.



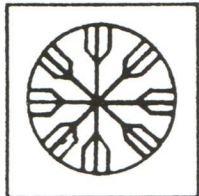
11. Los signos extraños.

Frascos

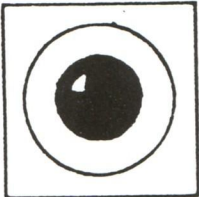


13. Visión multiplicada por tres.

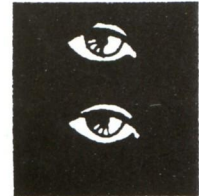
21



10. Tormenta de nieve.



12. Parálisis.



14. Visión multiplicada por dos.

22



19. Disparos triples.



21. Balas vampiro.



23. Disparo.

14

que te permite organizar tus bolsas para la siguiente etapa. Aparece una pantalla mostrándote los pergaminos y frascos.

— Utilizando el joystick sitúa el cursor en ellos. En el margen izquierdo verás qué clase de hechizo es (los pergaminos arriba, los frascos abajo). En el margen derecho una cifra indica el número de hechizos de este tipo.

— Pulsa el botón de FUEGO o SHIFT para poner el hechizo señalado por el cursor en una bolsa.

— Una vez que hayas acabado tu selección pulsa la barra espaciadora para continuar.

NOTA: Si pulsas la barra espaciadora sin haber seleccionado un hechizo tendrás una selección preestablecida por el programa. Debes seleccionar un mínimo de un hechizo.

Versión Cassette: Guarda los hechizos que has recogido para la siguiente etapa.

PUNTUACIONES

Si tienes una buena puntuación se mostrará en la tabla de puntuaciones. Teclea tu nombre en el teclado y pulsa ENTER.

NOTA: El disco no debe estar protegido contra escritura si quieres que tu puntuación se salve.

Descripción de la pantalla

- Bolsas que contienen hechizos.
- Zona del juego.

18



15. Miedo.



17. Aura de fuego.



19. Disparos triples.

22



20. Rayo.



22. Nube venenosa.



24. Escudo reflectante.

15



AUTORES

Olivier ROGE, Fabrice DECROIX, Jocelyn VALAIS,
Thierry BROCHARD.
© INFOGRAMES 1990.

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

41

42

43

44

45

46

47

48

49

50

51

52

53

54

55

56

57

58

59

60

61

62

63

64

65

66

67

68

69

70

71

72

73

74

75

76

77

78

79

80

81

82

83

84

85

86

87

88

89

90

91

92

93

94

95

96

97

98

99

100

101

102

103

104

105

106

107

108

109

110

111

112

113

114

115

116

117

118

119

120

121

122

123

124

125

126

127

128

129

130

131

132

133

134

135

136

137

138

139

140

141

142

143

144

145

146

147

148

149

150

151

152

153

154

155

156

157

158

159

160

161

162

163

164

165

166

167

168

169

170

171

172

173

174

175

176

177

178

179

180

181

182

183

184

185

186

187

188

189

190

191

192

193

194

195

196

197

198

199

200

201

202

203

204

205

206

207

208

209

210

211

212

213

214

215

216

217

218

219

220

221

222

223

224

225

226

227

228

229

230

231

232

233

234

235

236

237

238

2

MYSTICAL

NOTA IMPORTANTE:

Cuando en la pantalla aparezca el dibujo de una cinta con una flecha debajo, rebobina la cinta hasta el principio, pulsa la barra espaciadora y pon en marcha la cassette.