

A M S T R A D

AMSTRAD

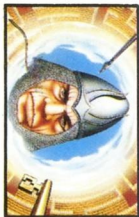
SARACEN

ERBE Software



ERBE Software

Durante las Cruzadas los valientes soldados cristianos viajaban a la Tierra Santa para combatir a los infieles sarracenos. Tu meta es destruir al malvado sarraceno. Este es un juego de acción donde tu habilidad superará todas las dificultades.



SARACEN

SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE

CARGA

Spectrum: LOAD "" + ENTER.

Amstrad: CTRL + ENTER.

Commodore: Pulsa SHIFT y RUN/STOP simultáneamente, y luego PLAY en el reproductor.

CONTROLES

Spectrum: Tienes dos opciones: K para jugar con teclado, J para jugar con joystick. Si usas un joystick, pulsa S para determinar cuál tipo de joystick vas a usar.

Amstrad: Pulsando S puedes elegir entre joystick y teclado.

Commodore: La opción K te permite jugar con teclado, la J con joystick.

NIVELES

Commodore: Para seleccionar el nivel al que quieras jugar escribe el número del nivel. Hay 100 niveles en dos cargas separadas de 50 cada una, numeradas de 00-49. Para no liarte pon el contador de tu cassette a cero antes de comenzar. Carga los 50 primeros niveles y la cinta se parará automáticamente. Apaga el cassette, anotando el contador. Juega en los 50 primeros niveles. Cuando quieras pasar a los otros 50 apaga el ordenador. No rebobines la cinta. Enciende el ordenador, pulsa SHIFT y RUN/STOP juntos, y luego

PLAY en el cassette. Se cargarán los niveles del 51 al 100 (pero numerados de nuevo de 00-49). Para pasar el nivel elegido escribe J o K. Para comenzar a jugar, pulsa Espaciador o Disparo.

Spectrum/Amstrad: Hay 40 niveles numerados del 00-39. Pulsa K, J o S (sólo en Amstrad) para pasar directamente al nivel elegido. Pulsa S en el Spectrum y Espaciador o Disparo en el Amstrad para comenzar el juego.

CONTROLES DE TECLADO

COMMODORE

Izquierda: K.

Derecha: L.

Arriba: S.

Abajo: X.

Recoger objetos o disparar flechas: Espaciador.

Comenzar nivel de nuevo: F1 (una vida menos).

Terminar juego: F3 (pulsa cualquier tecla para pantalla selección).

PAUSA/CONTINUAR: RUN/STOP (cualquier tecla para seguir).

SPECTRUM

Izquierda: O.

Derecha: P.

Arriba: Q.

Abajo: A.

Recoger objetos o disparar flechas: M.

Comenzar nivel de nuevo: R.

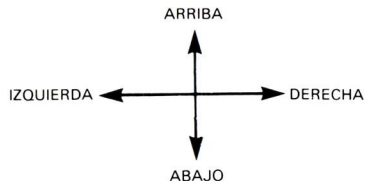
Terminar juego: T.

PAUSA/CONTINUAR: B.

AMSTRAD

Izquierda: O.
Derecha: P.
Arriba: Q.
Abajo: A.
Recoger objetos o disparar flechas: Espaciador.
Comenzar nivel de nuevo: 1.
Terminar juego: 2.
PAUSA/CONTINUAR: 4.

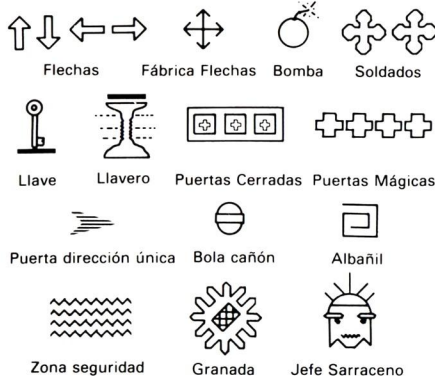
CONTROLES DE JOYSTICK



OBJETOS

- Sólo puedes coger un objeto a la vez.
- Para coger un objeto, ponte encima de él y pulsa el botón de disparo (o el espaciador en Commodore/Amstrad, o la M en el Spectrum).
- Para soltar un objeto o disparar una flecha ponte en una zona abierta y pulsa el botón de disparo (o el espaciador, etc.). Si estás encima de otro objeto o flecha no podrás disparar o soltar objetos.

SPECTRUM AMSTRAD



Las Flechas apuntan en las cuatro direcciones. Usa una flecha que apunta en la dirección deseada para disparar en esa dirección.

Fabricación de flechas: Son flechas de reserva. Dispara al objeto y se formarán cuatro flechas.

Las Bombas explotan y te matarán si te acercas demasiado. Usa las flechas para detonar las bombas desde una distancia prudente.

Los Soldados parecen copos de nieve que se mueven por la pantalla en grupos. Dispáralos con las flechas, pero no te acerques a ellos o te matarán.

Las Llaves puestas en los Llaveros abrirán las Puertas Cerradas.

Las Puertas Mágicas desaparecen cuando disparas la única cruz blanca.

Las Puertas de una sola dirección parecen flechas. Sólo se puede entrar por el lado «abierto».

Las Bolas de Cañón rebotan hacia arriba o de lado. No te cruces en su camino.

Los Albañiles son espirales cuadradas que se pueden usar para construir un muro alrededor de los Soldados y bloquear a las Bolas de Cañón. Dispara a una espiral y de la explosión sale un muro de ladrillos rojos.

Las Zonas de Seguridad son zonas que puedes recorrer sin miedo. No pueden entrar ni Bolas de Cañón ni Soldados. No puedes disparar flechas ni recoger ni soltar objetos.

Las Granadas se usan para matar al Jefe de los Sarracenos. Pon una Granada al lado de él y dispárala con una flecha.

El Jefe Sarraceno es el objeto de tu cruzada. Búscale y destrúyetele.

© 1987 IntelliCreations Inc.

© 1987 Datasoft.

Prohibida la reproducción, transmisión, alquiler o préstamo de este programa sin la autorización expresa escrita de ERBE Software, S. A.

ERBE SOFTWARE, S. A.

Núñez Morgado, 11 - 28036 Madrid