

A M S T R A D

AMSTRAD

PHANTOM CLUB

ERBE Software



PHANTOM CLUB SPECTRUM Y AMSTRAD

CARGA

SPECTRUM: LOAD "" ENTER.

AMSTRAD: CTRL + ENTER.

CONTROLES

Se puede usar Joystick o teclado.

AMSTRAD:



= Arriba.



= Abajo.



= Derecha.



= Izquierda.

Salto

= Espaciador.

Abortar partida = ESC.

Disparo = ENTER o COPY.

PAUSA = Tecla de mayúsculas.

SPECTRUM: La fila inferior de teclas desde el CAPS/SHIFT te hacen girar a derecha o izquierda alternamente, es decir, que CAPS/SHIFTXVN es izquierda, y ZCBM es derecha.

La fila central desde la A te hace saltar.

La segunda fila desde la Q es ir adelante.

La fila superior desde el 1 es DISPARO.

Si quieres control direccional y no giratorio, es preferible seleccionar la opción CURSOR y usar las teclas cursoras.

Usando el Joystick, las teclas adicionales son: salto = espaciador; CAPS/SHIFT + H para PAUSA

y el espaciador para continuar. Para abortar la partida, CAPS/SHIFT + A.

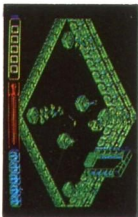
LA HISTORIA

El Phantom Club es una colección de superhéroes que tienen poderes extraños y mortíferos. Desafortunadamente, el Overlord (el Gran Jefe, vamos) se convirtió en mala persona, y logró convencer a la mayoría de los demás para que le siguieran. Sólo queda tu personaje, Plutus, contra el resto de la banda de malvados, ex compañeros suyos.

Comienzas la partida con el mínimo rango del Club, que es Zelator. Tu objetivo es subir de rango hasta conseguir el nivel de Ipsisimus. Sólo entonces podrás tener alguna posibilidad de derrotar al Overlord, y hacer que el Phantom Club vuelva a ser una institución al servicio del Bien.

Para conseguir todo esto debes explorar más de 550 salas de la sede del Club, y completar varias tareas. Las misiones son peligrosas y tus poderes sólo se podrán regenerar cuatro veces.

Comienzas con el poder de Brainstorm, que cuando se implementa, hace que salte un rayo de tu cabeza. Esta es tu arma. Tienes al principio cinco vidas y el nivel de energía al máximo. Cada vez que golpees un objeto o dispires, tu energía se reducirá. Cuando llegue a cero, perderás una vida. En ciertas salas encontrarás algo que parece una pantalla de cine. Cuando la actives, disparándole, recibirás información sobre una misión. Sin embargo, sólo podrás recibir una misión concreta si has conseguido el suficiente número de puntos y ran-



go adecuado. Es decir, que si no has conseguido ambas cosas serás informado de que no puedes seguir con esta tarea. Cuando encuentres la misión que corresponde a tu rango debes tener por lo menos 40.000 puntos para recibir detalles.

Cada vez que completes una misión, tu rango se incrementa en un paso, tu puntuación vuelve a cero, y serás llevado aleatoriamente a una de cuatro habitaciones dentro del complejo. Los rasgos son los siguientes:

1. Zelator (principiante).
2. Teoricus.
3. Practicus.
4. Philosophus.
5. Adeptus Minor.
6. Adeptus Major.
7. Adeptus Extempus.
8. Magister Templi.
9. Magus.
10. Ipsissimus (Overlord).

Los peligros en cada sala son muy variados y pueden ser como sigue:

Se debe evitar el contacto con los objetos tanto animados como inanimados, ya que el más mínimo contacto te reduce la energía. Los superhéroes tendrán distintas formas: monjes, budas, «transformers», hombres-araña, etc. Pueden necesitar más de un disparo para ser abatidos. Una vez abatidos pueden quedar congelados, girar sin ton ni son, salir de la habitación o, en el caso del hombre-araña, convertirse en arañas que deben ser evitadas.

Cuando aparece este símbolo en la parte superior izquierda de la pantalla indica que algún personaje en esta pantalla debe ser destruido para que



tú puedas salir de la pantalla. Uno de ellos es el Psi-Man, que tiene poderes telepáticos, y puede poner una barrera psicológica delante de las puertas de la sala, que sólo podrá ser aniquilada destruyendo las proyecciones astrales de su espíritu (en forma de pájaro) cuando las suelte. Una vez destruido el pájaro, el Psi-Man se irá a una esquina de la habitación y podrás salir.



Cuando aparezca, sin embargo, este otro dibujo en la parte superior izquierda de la pantalla oírás un zumbido. Esto inicia una cuenta atrás que implica que todas las salidas están bloqueadas. Hasta que la cuenta atrás no termine, por tanto, tendrás que arreglártelas para evitar los enemigos que haya en la salida o paralizar a todos ellos.

Esfera flotante: Toma la forma de una esfera flotando al azar que te dará una vida extra la primera vez que la toques, sin embargo, te robará energía.

Diamante flotante: Igual que el anterior, pero en vez de más vidas te dará mayor velocidad.

Esfera giratoria: Se ve como una esfera giratoria sobre una columna. Se puede destruir una sola vez para obtener muchos puntos extra.

Debido a que la misión es tan compleja hemos incorporado al juego la posibilidad de grabado y carga, que se activa así: en ciertas salas verás un tubo que gira sobre una columna. Dispárale y podrás grabar el juego en ese punto si lo deseas.

SPECTRUM: Si quieres grabar pon una cinta virgen en tu cassette, y pulsa RECORD y PLAY simultáneamente. Cuando pulses la tecla del ordenador para grabar con esta opción no habrá ni pausa ni aviso: la grabación será inmediata.

AMSTRAD: La grabación se efectúa en el ramdisk, con lo que la información desaparecerá cuando apagues el ordenador.

Puedes usar esta opción todas las veces que quieras.

SUGERENCIAS

- Ojo con trampas en habitaciones que parecen sencillas.
- Usa tus puntuaciones extra con cuidado.
- Hay un máximo de cinco vidas extra a la vez. Por tanto, no intentes conseguir otra hasta no perder una.
- Es esencial tomar nota de dónde encuentras las misiones.
- Practica la perfección de tus saltos.
- La posibilidad de conseguir más velocidad tiene sus límites, y acaba agotándose.

© 1987 Ocean Software.