



PHANTOMAS 2.0

Guía de inicio rápido

SANTI ONTANÓN DE SUREDA

HISTORIA

Phantomas es un androide que viene de muy lejos, de la galaxia Andrómeda. Se le programó exclusivamente para robar y saquear. Durante su última misión en el planeta Tierra-Gamma, fue capturado por la policía después de robar el tesoro escondido dentro de la mansión de un millonario.

Ahora tiene una nueva misión, esta vez en nuestro planeta. Phantomas deberá adentrarse en el castillo del malvado Conde Drácula que asola la región y acabar con él para reconciliarse con la sociedad y, de paso, conseguir su libertad.

EL JUEGO

Para completar el juego debes ponerte en la piel de Phantomas y recorrer las estancias del castillo usando diferentes llaves, sorteando multitud de enemigos y trampas, hasta encontrar las 3 armas necesarias para derrotar al conde vampiro: la cruz, la estaca y el martillo.

Durante tu recorrido deberás abrir las 6 contraventanas mágicas del castillo, dejando así que entre la luz del sol, para debilitar a Drácula antes de la lucha final.

LA GUÍA

Afortunadamente, Phantomas cuenta con buenas fuentes de información, y con una serie de pistas que le serán muy útiles para completar su misión. Encontrarás la cruz en lo alto del castillo, pero para recoger la estaca y el martillo deberás acceder a las catacumbas, con la ayuda del pergamino que abre su acceso.

Una vez allí, recoge también la pieza mecánica que deberás fijar al "generador por pedales", un extraño artilugio que te permitirá saltar hasta la llave más importante de todas: la que abre la estancia del Conde Drácula.

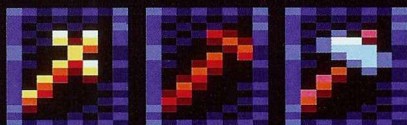
Una vez tengas las tres armas y la llave de la estancia (que tiene forma de cruz) ya puedes dirigirte a la torre más alta del castillo para librar la batalla final contra tu enemigo.

¡Buena suerte!

CONTROLES

O, P, Q, ESC (pausa). El juego permite redefinir teclas y jugar con joystick compatible.

OBJETOS / Armas



Cruz

Estaca

Martillo

OBJETOS / Llaves



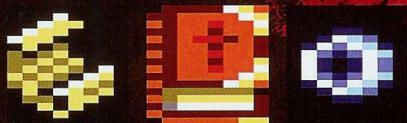
Llave cuadrada

Llave redonda

Llave triangular

Llave del Conde

OBJETOS / Otros objetos



Pergamino

Libro

Engranaje

MARCADOR



Vidas y energía

Llaves conseguidas

Contraventanas pendientes

Puntuación actual

Armas obtenidas

INSTRUCCIONES DE CARGA



Rebobina la cinta hasta el principio. Pulsa CONTROL+ENTER. Pon en marcha el cassette y pulsa cualquier tecla. El juego se cargará automáticamente. Si algo va mal, rebobina de nuevo la cinta y sopla un poco la cinta y el cabezal de tu CPC. Cárgala de nuevo a un volumen distinto. No servirá de nada, pero te mantendrá ocupado. Si nada de esto funciona, tira la cinta y usa un emulador.



Inserta el disco en la unidad A. Teclea RUN+PH20ES y pulsa INTRO. IMPORTANTE: este disco no es compatible con disqueteras originales de 3". Debes tener una unidad de disco de 3.5" adaptada para tu CPC. Este disco no funciona en ordenadores PC. Inserta el disco en la ranura de manera horizontal, no intentes entrarlo perpendicularmente.



Puedes usar un emulador compatible para jugarlo en una máquina inferior. NOTA: se han detectado errores en algunos emuladores que impiden completar el juego. Se recomienda el uso de Retro Virtual Machine (www.retrovirtualmachine.org).

Programa optimizado para CPC 472 con 72k de RAM. Compatible con versiones de 64k para el improbable caso de no disponer de un CPC 472.

Recomendamos el uso de monitor color, aunque puede visualizarse en monocromo, que va mejor para la vista. No compatible con GX4000.