PHANTIS

El Comandante Serena tiene como misión rescatar a su compañero de expedición capturado en la Luna 4 del Sistema SOTPOK, más conocido como el mundo de PHANTIS, un paraje insólito habitado por una fauna hostíl y una flora exhuberante.

DOBLE CARGA FX:

Este programa tiene dos partes, cada una grabada en una de las caras de la cinta.

Para jugar a la segunda, es necesario descubrir el código de acceso que se encuentra al terminar la primera.

PRIMERA CARGA:

Consta de 4 fases, tu objetivo es aterrizar en el planeta y atravesar el pantano a lomos de tu ADREC CLONICO.

PRIMERA: debes aproximarte a la Luna 4, serás atacado por las hordas Kamikazes de SENOLIZ.

SEGUNDA: sobrevolarás el área volcánica.

Evita los cazas de reconocimiento, las bolas de magma incandescente y los misiles tierra-aire de reconocimiento autónomo.

TERCERA: penetrarás en la gruta subterránea que comunica con el pantano.

Serás atacado en esta ocasión por SERPIENTES MULTIAPILER que necesitan tres descargas láser en su cabeza para ser detenidas.

Aniquila las nebulosas de gas Kripton y las naves enemigas que patrullan la gruta.

CUARTA: una vez aterrices podrás capturar un ADREC clónico que te permitirá atravesar el pantano.

Dispones de una cuchilla fotónica que te ayudará a vencer a los habitantes del pantano que luchan montados en sapos gigantes y pterodáctilos.

SEGUNDA CARGA:

Debes descender a lo más profundo de PHANTIS y atravesar 6 niveles diferentes hasta rescatar a tu compañero de la PRISION.

1 *NIVEL SUPERFICIE*

Zona montañosa habitada por «pelotrones siderales», utiliza tu micro-pelotrón rebelde para acabar con ellos.

2 *NIVEL BASE ALIENIGENA*

Apodérate del turbo láser de iones y su cargador de protones para ir armado a plena potencia.

3 *NIVEL BOSQUE SUBTERRANEO*

Debes encontrar el Medallón de acceso para poder atravesar la Puerta Azul.

4 *NIVEL LAGO INTERIOR*

Escapa de las feroces fauces del Plentosauro que habita las aguas termales del lago, y cuidate también de las pirañas asesinas, hasta llegar al helipuerto.

5 *NIVEL MAGMA*

El helicóptero atravesará la gruta que conduce a la zona volcánica.

Evita las burbujas de lava y los desprendimientos de roca magmática.

6 *NIVEL PRISION*

Desintegra a todos los diablos rojos que custodian la milenaria prisión y presenciarás el final de PHANTIS.

¡BUENA SUERTE!

PUNTUACION

Existen 24 enemigos diferentes en PHANTIS. Cada uno de ellos te proporcionará unos puntos determinados.

En la primera carga cuentas con 4 vidas y una extra cada 25.000 puntos.

En la segunda comienzas con 5 vidas y una extra cada vez que encuentres un corazón.

CONTROL Y MOVIMIENTO

NAVE:

Subir, Bajar, Acelerar y Láser.

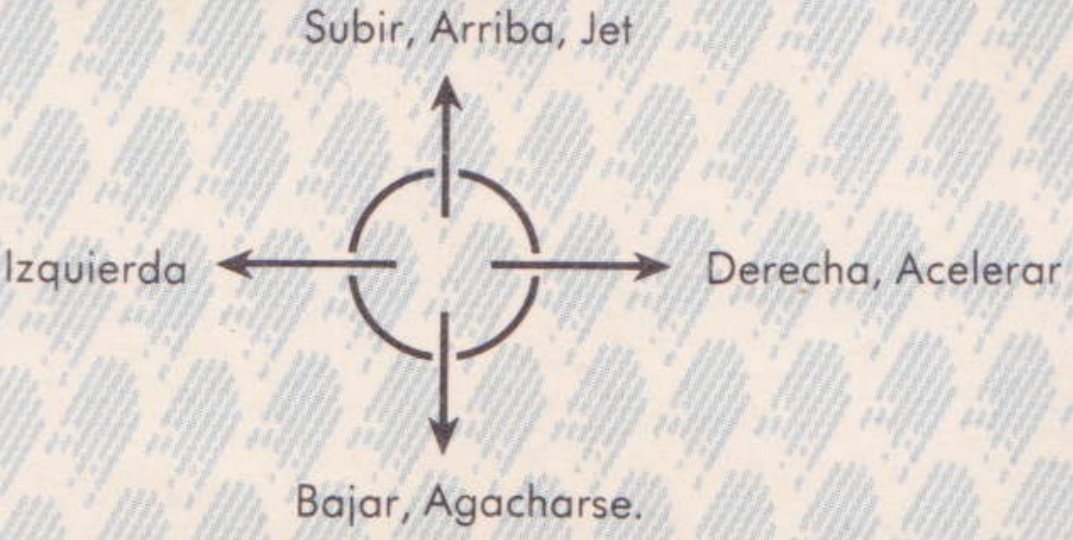
ADREC CLONICO:

Izquierda, Derecha, Cuchilla adelante (disparo), Cuchilla arriba (disparo + arriba).

SERENA:

Jet, Agacharse, Derecha, Izquierda, Láser.

CONTROL JOYSTICK



Ø Disparo = Láser.

TECLAS PREDEFINIDAS

Q = Subir, Arriba, Jet.
A = Bajar, Agacharse.
O = Izquierda.
P = Derecha.
SPACE = Disparo.

EQUIPO DE DISEÑO

AMSTRAD:

PROGRAMADOR:	CARLOS ABRIL
GRAFICOS:	JAVIER CUBEDO
PANTALLA:	JAVIER CUBEDO
MUSICA:	JAVIER CUBEDO
PORTADA:	ALFONSO AZPIRI
PRODUCIDO POR:	VICTOR RUIZ

GARANTIA

DINAMIC garantiza todos sus productos de cualquier fallo o defecto de fabricación, grabación o carga. La garantía finaliza en la fecha que el producto quede descatalogado y se agoten las existencias. Este programa está fabricado de acuerdo a los más elevados niveles de calidad técnica. Por favor, lea con atención las instrucciones de carga. Si por algún motivo tiene dificultad en hacer funcionar el programa, y cree que el producto es defectuoso, devuélvalo directamente a:

DINAMIC. PZA. DE ESPAÑA, 18 TORRE DE MADRID, 29-1
28008 MADRID

A vuelta de correo le enviaremos una nueva copia totalmente gratis.

PROGRAMADORES

¿Has hecho algún programa? ¿Eres diseñador gráfico?
Anímate, envía tu trabajo en una cassette y recibirás nuestra respuesta.

COPYRIGHT 1987 DINAMIC

PROHIBIDA LA REPRODUCCION, RADIODIFUSION, TRANSMISION, ALQUILER O PRESTAMO DE ESTE PROGRAMA SIN LA AUTORIZACION EXPRESA ESCRITA DE MICRODIGITAL SOFT, S. A.
DINAMIC ES UNA MARCA REGISTRADA DE MICRODIGITAL SOFT, S. A.

INSTRUCCIONES DE CARGA

AMSTRAD CPC 464

1. *Rebobina la cinta hasta el principio.*
2. *Pulsa las teclas CONTROL Y ENTER (INTRO) simultáneamente y PLAY en el cassette.*
3. *El programa se cargará automáticamente.*

AMSTRAD CPC 664-6128

1. *Teclea | TAPE y pulsa RETURN. (La | se consigue presionando SHIFT (MAYS) y @ simultáneamente).*
2. *Sigue después las instrucciones del CPC 464.*