

2x1 PHANTIS & FREDDY HARDEST

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 hostil y una flora exuberante.

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 Kriptón 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 PRISIÓN.

1. NIVEL SUPERFICIE

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

2. NIVEL BASE ALIENÍGENA

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

3. NIVEL BOSQUE SUBTERRÁNEO

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 cuídate 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.

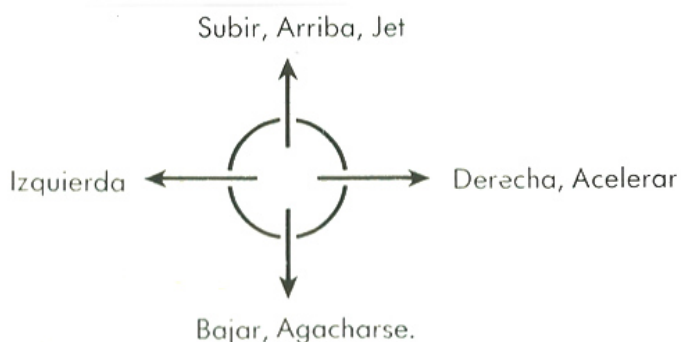
ADREC CLONICO:

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

SERENA:

Jet, Agacharse, Derecha, Izquierda, Láser.

CONTROL JOYSTICK



0 Disparo = Láser.

TECLAS PREDEFINIDAS

Q = Subir, Arriba, Jet.

A = Bajar, Agacharse.

O = Izquierda.

P = Derecha.

SPACE = Disparo.

EQUIPO DE DISEÑO

CBM 64:

PROGRAMADOR: FERNANDO JIMÉNEZ

GRÁFICOS: JAVIER CUBEDO
PANTALLA: JAVIER CUBEDO
MÚSICA: JAVIER CUBEDO
PORTADA: ALFONSO AZPIRI
PRODUCIDO POR: VÍCTOR RUIZ

FREDDY HARDEST

Es el playboy más sinvergüenza de toda la galaxia, heredero de una gran fortuna, lleva una vida disoluta, entregado a borracheras incontroladas, fiestas sin fin y excesos de todo tipo.

Tras una de sus últimas «fiestecitas» y puesto a los mandos de su nave en no muy adecuadas condiciones para pilotar, nuestro playboy sideral se lanza bajo los efectos de la cogorza a jugar contra los meteoritos.

Evidentemente su diversión no podía terminar muy bien, chocó contra un meteorito, perdió el control de su nave y fue a estrellarse contra la luna del planeta Ternat donde se halla la base enemiga de KALDAR.

Magullado pero muerto de risa, salió como pudo de la nave humeante y lentamente fue dándose cuenta de que en aquel satélite no le iban a recibir muy amigablemente.

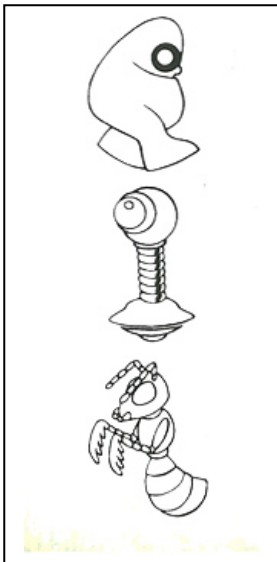
Recuperado ya de su borrachera, Freddy Hardest que, aunque pudiera no parecerlo es uno de los miembros más inteligentes del Servicio de Contraespionaje de la Agencia SPEA de la Confederación Sideral de Planetas Libres, debe lanzarse a la aventura.

DOBLE CARGA FX

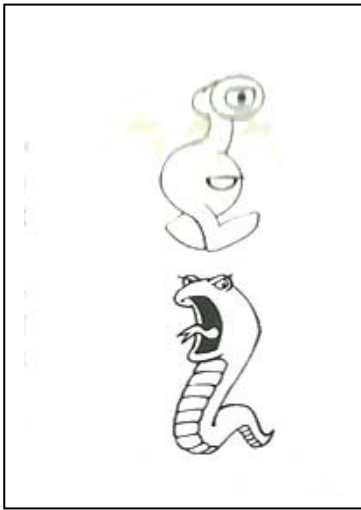
Este programa tiene dos partes, cada una grabada en una de las caras de la cinta. Para jugar a la segunda, es necesario descubrir el código de acceso que se encuentra al terminar la primera.

PRIMERA CARGA

Nuestro objetivo es alcanzar la Base Enemiga ubicada al otro extremo del satélite. Durante esta travesía serás atacado por multitud de seres que tendrás que eliminar:



1. **OVOIDOIS:** Clase de mamíferos de piel venenosa. Un simple roce provoca una muerte instantánea.
2. **ROBOTS VIGIA:** Siempre atentos para liquidar a los que intenten atravesar sus zonas de control. Se deslizan por el aire fuera del alcance de tu láser. Desactiva sus circuitos con tu potente patada.
3. **HORMIGOIDES:** Viven en los cráteres, se alimentan de los intrusos, pueden atacar convertidos en estructuras quitinosas de forma esférica.



4. KOPTOS: Derivación genética de los AKAELONES de un solo ojo. Tan feos como peligrosos.

5. SNAKKERS: Son una tribu mutante de serpientes que tienen su hábitat en los pozos de aguas fétidas; devoran cualquier cosa que se mueva a su lado.

Además tendrás que ir atravesando las fosas saltando con destreza sobre las isletas volantes.

ACCIONES FREDDY

Salto: Regulable según el tiempo que se mantenga pulsado el botón.

Patada: Se ejecuta pulsando directamente la tecla de función.

Láser: Ponte en posición de fuego agachándote y pulsa la tecla de función.

SEGUNDA CARGA

Una vez en la base, para conseguir escapar necesitas robar una nave en condiciones de vuelo, para lo cual es imprescindible:


Cargarla de energía.

Conectar los sistemas de salto al hiperespacio.

Introducir la clave del capitán de la nave elegida cuando el ordenador de abordo nos lo indique.

La base tiene tres niveles más un cuarto donde se encuentra el hangar que alberga 4 naves: ROJA, código RO, VERDE, código VE, AZUL, código AZ y BLANCA, código BL.

Existen 16 terminales del computador central MICRODIGITAL BN 2003 desde donde podemos averiguar los códigos de los capitanes y conectar los sistemas de salto al hiperespacio.

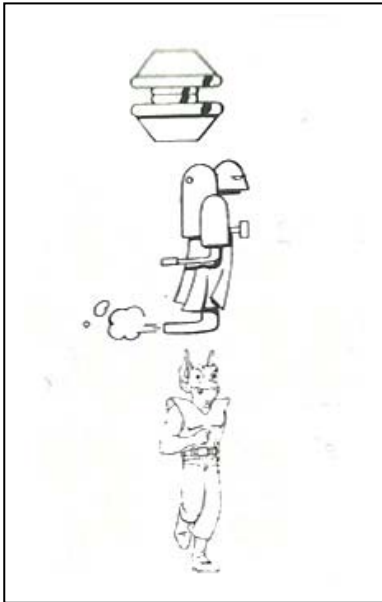
Para cargar de energía la nave debemos localizar las Baterías Nucleares, llevarlas a los ascensores de carga marcados con el símbolo  y accionar el sistema desde el terminal de control.

Es suficiente conocer el código del capitán de una nave que esté cargada y tenga sus sistemas de salto al hiperespacio activado para bajar a los hangares e introducirse en ella saltando por el hueco de la barandilla.

Una vez en la nave, introduce el código del capitán, despegas y... Ten un buen viaje de regreso a casa.

¡¡¡ BUENA SUERTE !!!

ENEMIGOS EN LA BASE



1. **MICROSONDAS:** Vigilan todas los niveles de la base en busca de posibles intrusos.
2. **GABARDA-ROBOTS:** No te fíes: parecen humanos, pero son asesinos fríos como el acero.
3. **MORADORES:** Son los dueños y constructores de la base. Mutación humano-reptil de extraño rostro y puntiagudas orejas. Solo podrás eliminarlos en una feroz lucha cuerpo a cuerpo.

ACCIONES FREDDY

Protección: Tecla de función y hacia atrás.

Puñetazo: Tecla de función y adelante.

Patada: Directamente tecla de función.

Láser: Agáchate y tecla de función.

Ascensores: Paneles de suelo más oscuros, sitúate sobre ellos y pulsa arriba o abajo.

Cadenas y argollas: Salta para agarrarte a ellas. Podrás subir, bajar o atravesar zonas sin suelo.

Túneles pasadizos: Pulsa arriba para entrar en ellos.

Teclear ordenadores: Pulsa arriba cuando estás a su lado.

TECLAS PREDEFINIDAS

Tecla de función: SPACE (Disparo en el Joystick)

Arriba/Salto: Q

Abajo/Agacharse: A

Izquierda: O

Derecha: P

CONTROLES

(Teclas totalmente redefinibles. Joystick compatible).



INSTRUCCIONES DE CARGA

SPECTRUM +3

1. Conecta el Spectrum + 3.
2. Inserta el disco.
3. Selecciona la opción Basic +3.
4. Teclea LOAD "Disco" y pulsa ENTER.
5. El programa se cargará automáticamente.

EQUIPO DE DISEÑO

PROGRAMA: EMILIO SALGUEIRO

GRAFICOS: LUIS RODRIGUEZ

PANTALLA: JAVIER CUBEDO

MUSICA: JAVIER Y MANUEL CUBEDO

ILUSTRACION: ENRIQUE VENTURA

NUESTRO AGRADECIMIENTO A ENRIQUE VENTURA POR SU INESTIMABLE
COLABORACION

GARANTÍA

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. PLAZA 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 REPRODUCCIÓN, RADIODIFUSIÓN, TRANSMISIÓN,
ALQUILER O PRÉSTAMO DE ESTE PROGRAMA SIN LA AUTORIZACIÓN
EXPRESA ESCRITA DE MICRODIGITAL SOFT S. A.
DINAMIC ES UNA MARCA REGISTRADA DE MICRODIGITAL SOFT S. A