

COMMODORE

GAUNTLET II

Software



La continuación de GAUNTLET. El juego que fue el mayor éxito de todos los tiempos. Adictivo, emocionante y con tantos nuevos efectos que hacen de él, un programa totalmente nuevo, GAUNTLET II tiene más de 100 niveles de continua acción, que te mantendrán en tensión constante.

COMODORE THE PHENOMENON CONTINUES

GAUNTLET II



ERBE Software



GAUNTLET II

CARGA

Amstrad: CTRL + ENTER.
Comodore: Pulsar SHIFT y RUN/STOP simultáneamente, y luego PLAY en el reproductor.
Spectrum: LOAD "" y ENTER.

LOS HEROES

Thor el Guerrero

Armamento: Piel superdura. Elimina un 20 % de los daños.
Poder de disparo: Excelente; el doble del normal.
Mano a Mano: Excelente. La espada puede destruir generadores.
Poder Mágico: Mal. Daña la mayoría de los monstruos, pero no generadores.

Thyra

Armamento: Escudo. Elimina un 30 % de los daños.
Poder de disparo: Mal.
Mano a Mano: Bien. Espada puede destruir generadores.
Poder Mágico: Regular. Daña la mayoría de los monstruos y generadores.

Merlin el Mago

Armamento: Ninguno.
Poder de disparo: Bien.
Mano a Mano: Mal. Con las manos sin más no puede destruir generadores.
Poder Mágico: Excelente. Destruye todos los monstruos y generadores.

Questor el Enano

Armamento: Cuero. Elimina el 10 % de los daños.
Poder de disparo: Mal.

Mano a Mano: Regular. La daga no puede destruir generadores.
Poder Mágico: Muy bien. Destruye casi todos los monstruos y generadores.

Los malos

Los monstruos salen de los generadores que están en las mazmorras. Cada generador crea un tipo diferente de monstruo, sea fantasma o demonio. Hay tres niveles de generador, el más potente crea los monstruos más potentes. Dispara a los generadores para destruirlos. Los monstruos también tienen tres niveles de fuerza, y los más poderosos necesitan tres disparos para terminar con ellos.
Fantasmas: No te acerques a los fantasmas. Sólo te dan una vez y desaparecen. Un golpe duele mucho. Dispárale, uno lo toques!
Soldados: Irán hacia ti y te golpearán con su mazo una y otra vez. Mueve el joystick hacia ellos para luchar mano a mano, o idispárale!
Demonios: Los demonios intentarán lanzarte bolas de fuego, si les dejas. Si se te acercan más, te morderán una y otra vez. Duelen más las bolas de fuego que los mordiscos. Lucha contra ellos en mano a mano, o dispárale.
Lanzadores: Los lanzadores intentarán lanzarte piedras y otros objetos por encima de las paredes del laberinto. También intentarán escaparse de ti. Intenta dispararles, o píllalos en una esquina y lucha con ellos mano a mano.
Brujos: Los brujos intentan despistarte, desapareciendo mientras se mueven. Cuando están invisibles tus disparos les atravesarán. Lucha con ellos mano a mano, o dispárale.
Muerte: La muerte te quitará la salud, a razón de 200 puntos, y luego morirá. La única manera de matar a la Muerte es con la Magia. Ni se te ocurra intentar luchar con ella mano a mano.
Superbrujos: Este brujo aparece, dispara al jugador y desaparece de nuevo. Sigue haciéndolo hasta que es alcanzado por un disparo de un jugador. La magia sólo le atonta, pero le impide disparar o desaparecer repentinamente.

Charcos de ácido: Estos charcos verdes dañan al jugador, pero no le atacan. Sin embargo, se mueven al azar. No se les puede disparar, pero la magia les atonta.

El Monstruo IT: Esta criatura, que parece un ardiente disco que gira, desaparece cuando se tropieza con un jugador. Ese jugador se convierte en IT, y todos los monstruos irán hacia él hasta que consiga salir del laberinto o toque a otro jugador, y le pase «la vez». Este monstruo no se muere con disparos, pero sí le afecta la magia.

El Monstruo That: Esta criatura se parece al monstruo IT, pero persigue a los jugadores. El jugador alcanzado pierde poderes especiales, o una pócima, o 100 puntos de salud.

LAS MAZMORRAS

En las mazmorras hay varios objetos para coger y evitar:

Pócimas: Algunas pueden ser destruidas por bala, aunque su efecto será menos potente que si las recoges y las usas.

Pócimas especiales: Estas son iguales que las normales si las destruyes, pero te dan poderes especiales si las recoges. Incluyen:

ARMADURA EXTRA: incrementa la protección.

PODER MAGICO EXTRA: incrementa los efectos de las pócimas.

VELOCIDAD TIRO EXTRA: incrementa velocidad disparos.

POTENCIA TIRO EXTRA: incrementa daños causados por tiros.

POTENCIA LUCHA EXTRA: incrementa potencia en mano a mano.

POTENCIA RECOGIDA EXTRA: incrementa potencia de recogida entre diez y quince veces.

Comida: Los platos de carne incrementan la salud en 100 y dan 100 puntos de bonificación.

Pócimas envenenadas: Igual que la comida envenenada.

Sidra: Las botellas de sidra pueden ser destruidas por bala. Si las bebas actúan como comida.

Sidra envenenada: Puedes pegarle un tiro. Si la bebas, quita un poder especial o una pócima y 100 puntos de salud.

Llaves: 100 puntos por recogerlas. Usalas para abrir puertas.

Tesoro: No se puede disparar, pero dan 100 puntos al recogerlo.

Invisibilidad: Los monstruos no te pueden ver y pululan.

Invulnerabilidad: No te pueden hacer daño, pero tu salud baja al doble de la velocidad normal.

Repulsivo: Los monstruos no te aguantan y salen corriendo.

Transportabilidad: Puedes pasar a través de objetos sólidos si los atacas corriendo.

10 superdisparos: Matan a todo lo que se encuentran por el camino, hasta que dan con una pared.

Disparos rebotantes: Estos disparos rebotan de las paredes, lo que permite disparar a la vuelta de una esquina. Rebotan hasta tres veces.

Amuleto: Da invisibilidad durante un cierto período de tiempo.

Paredes: En general, las paredes son impenetrables, pero algunas se desmoronan si las disparas.

Trampas: Estas marcas brillantes en el suelo hace que algunas paredes desaparezcan si las pisas.

Transportadores: Brillantes discos rojos en el suelo. Llevan al jugador hasta el transportador visible más próximo. Si hay varios transportadores a una distancia similar se elige una al azar. Hay maneras de influenciar la dirección: descúbrelas.

Salidas: Estos agujeros, marcados, llevan al próximo nivel, o al indicado. Algunas salidas son de mentira. En algunos niveles, las salidas se desplazan de vez en cuando.

Las salas de tesoro aparecen al azar, y el jugador tiene un tiempo fijo para recoger todos los tesoros que pueda dentro de ese tiempo. No se obtiene puntuación si no escapa el jugador. En general, los jugadores no se verán afectados por los disparos de sus compañeros, pero en al-

gunas zonas de la mazmorra, las balas pueden dejar atontados a los otros jugadores.

Si los jugadores no luchan durante medio minuto aproximadamente desaparecerán las puertas cerradas, liberando a los monstruos. Eventualmente, si los jugadores siguen evitando el combate todas las paredes se convertirán en salidas.

INSTRUCCIONES BASICAS

Elige el color y el personaje al cual quieres representar, indicando con el guante y pulsando el botón de disparo cuando se te indique.

El objeto del juego es de sobrevivir el mayor tiempo posible mientras compites para conseguir comida, pócimas y tesoros.

También hay que buscar por el laberinto para buscar la salida hacia el próximo nivel.