

# PULSATOR

**SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE y MSX**

## **CARGA**

**Spectrum:** LOAD "" + ENTER

**Amstrad:** CTRL + ENTER

**C-64:** Pulsa SHIFT y RUN/STOP simultáneamente, y luego PLAY en el reproductor.

**MSX:** RUN " CAS

## **CONTROLES**

En el Commodore es obligatorio el uso del joystick conectado al Portal 2. En los demás ordenadores se puede usar teclado, siendo las teclas como sigue:

Izquierda: Z

Derecha: X

Abajo: M

Arriba: K.

Disparo: Espaciador

Pausa:           Spectrum, P.  
                  Amstrad, COPY.  
                  MSX, F1.

Seguir después de pausa:  
                  Spectrum, S.  
                  Amstrad, cualquier tecla.  
                  MSX, F2

Abandonar partida:  
                  Spectrum. teclas del 1 al 5 juntas.  
                  Amstrad y MSX, DEL

## **EL JUEGO**

Tu Pulsator no tiene opción Ha sido colocado en el centro de una serie de laberintos altamente peligrosos. Para escapar, debe rescatar a los cinco «pulsies», cada uno de los cuales está cautivo en un nivel distinto del laberinto.

Pero no está solo. Una gran variedad de Pulsators enemigos patrullan por el laberinto, cada cual más inteligente y mortífero, con su peculiar manera de hacerte la vida más difícil.

Hay cinco niveles en el juego, cada uno de 49 salas. Tienes que completar un nivel antes de poder llevar a tu Pulsator al siguiente. En cada nivel hay un «Pulsie» que rescatar. Esto se hace encontrando la llave que abrirá la puerta de su cárcel.

Los Pulsators enemigos se hacen más peligrosos con cada nivel que alcances. El laberinto también se hace más difícil según cambias de nivel.

El juego es bastante más complejo de lo que parece, no es cuestión de liarse a tiros y de encontrar la salida del laberinto. Hay seis tipos de puertas, numeradas del uno al seis, que se pueden abrir o cerrar pasando sobre unos sensores. Los sensores también están numerados de uno a seis. Si un tipo de puerta está cerrada y pasas sobre su sensor correspondiente, la puerta se abrirá. Sin embargo, si la puerta está abierta, pasando sobre el sensor, la cerrará.

Mantente alerta para encontrar

1. Caminos de una sola dirección.
2. Peligrosas zonas electrificadas.

3. Transportadores.
4. Barriles de aceite que te renuevan la energía.
5. Algunas cosas que no queremos contarte.
6. Los Pulsator enemigos, sólo que no todos son totalmente malos. A continuación te describimos la mayoría de los Pulsators, aunque tú tendrás que descubrir cuál es cual.

BORIS, ARFUR, HARRY, NIGEL, VINCE: Son los cinco Pulsies que hay que liberar. Están encarcelados detrás de una puerta que lleva su inicial puesta.

GENERAL BADDIE: Te quita energía si te toca.

KILLER: Te quita una de tus vidas si te toca.

GATE MAN: Si tocas este Pulsator cambiará la situación de todas las puertas en tu nivel. Luego se autodestruye, impidiendo que puedas volver a cambiarlas.

NUTTER: Este Pulsator es indestructible. Si le disparas, vendrá hacia ti y te quitará rápidamente toda tu fuerza.

BLOCKER: Este Pulsator no se mueve nunca, pero siempre le encontrarás bloqueando lo que sería la ruta más fácil de salida del laberinto. No puedes dispararle, pero puedes pasar sobre él, aunque perderás una vida en el empeño. Por tanto, será cuestión de sacrificar una vida o de buscar otra ruta más difícil para salir del laberinto.

DISARMER: Este Pulsator te impide disparar tu pistola durante cierto tiempo si te toca. Sólo podrás matarle si le logras disparar cinco veces.

SHIELD: Si tocas a este Pulsator conseguirás un escudo protector durante 30 segundos. Mientras lo tengas, puedes matar a todos los demás Pulsators con sólo tocarlos.

THIEF: Este Pulsator te quitará cualquier cosa que lleves, y la abandonará en alguna parte del laberinto.

HELPER: Si tocas a este Pulsator, te ayudará. Pero no te diremos cómo...

Hay más Pulsators pululando por el laberinto, pero no te contaremos nada sobre ellos. Hay más cosas que también tendrás que descubrir por ti mismo.

¿Puedes rescatar a los cinco Pulsies? Necesitarás mucho tiempo y algo de suerte.

© 1987 Software Communications Limited

Prohibida la reproducción, transmisión, alquiler  
o préstamo de este programa sin la autorización expresa  
escrita de **ERBE Software. S. A.**

**ERBE SOFTWARE. S A.**  
Núñez Morgado. 11 28036 Madrid