

DESOLATOR

HALLS OF KAIROS

LES COMMANDES

AMSTRAD

Manche à balai

Barre d'Espace – Sauter

Feu – Coup de poing

CLAVIER

M – Gauche

Q – HAUT

O – Droite

A – BAS

Barre d'Espace – Coup de Poing

ESC – Sauter

Il entre dans le château pour sauver les PETERS et une fois le RED PETER (PETER ROUGE) récupéré, il obtient un POWER UP (FORCE) qui le transforme en MACHOMAN invincible.

Il entre dans le château pour sauver les PETERS. Une fois qu'il a ramassé le nombre requis (9=Amstrad, 6=CBM 64/128, 6=Spectrum), récupéré, il obtient un POWER UP (FORCE) qui le transforme en MACHOMAN invincible.

KAIROS, LE grand SATAN

Seule sa tête apparaît à l'ETAPE 1 et un KAIROS multiple à l'ATAPE 2 peut vous attaquer de plusieurs manières. Vous pouvez facilement le détruire en devinant ses mouvements à l'avance.

ACOLYTES 1

Un acolyte de bas rang qui, au contact avec MAC, absorbe son énergie. Vous pouvez lui donner des coups de poing facilement. Celui qui porte un uniforme bleu nécessite un seul coup et celui qui est en uniforme vert, deux coups.

JIDAN, le garde du château

Se cache dans la paille et les caisses et attaque rapidement lorsque MAC s'approche de lui.

LE POMPIER

Apparaît tout d'un coup ou tends une embuscade à MAC sur le pont. Il lance des flammes pendant qu'il fait obstruction à MAC. Vous pouvez l'envoyer en l'air d'un coup de poing.

ARMOR


Attaque en lançant son épée.

ELEMENTS

LE BARRIL

Roule sur vous. En lui lançant un coup de poing, vous pouvez le transformer en une de vos armes.

LE POT

Si vous le manipulez habilement, il peut devenir une de vos armes. Sous le pot, vous trouverez le signe . L'ennemi peut changer selon votre score au moment où vous capturez le signe.

L'HORLOGE

Arrête les mouvements de l'ennemi momentanément.

LA MINE

Si vous marchez sur elle, vous perdez une vie.

LA POUPÉE

Quand vous détruisez la tête de la poupée qui émet des rayons au laser, les ennemis disparaissent de l'écran.

LA TÊTE DE CERF

Les ennemis disparaissent de l'écran quand vous la détruisez en lui donnant un coup de poing seulement pendant qu'elle n'émet pas de flammes.

LE MASQUE

Juste comme dans la Poupée, la Tête de Cerf et la Conduite Gaz, les ennemis disparaissent de l'écran si vous le détruisez. (la conduite de gaz ATARI ST seulement).

LA CHAINE

En montant dessus, elle vous emmène instantanément à un endroit complètement différent.

L'ENERGIE

En la capturant, vous augmentez votre énergie.

LE SAC D'ARGENT

Vous augmentez votre score en le capturant.

Ce jeu a été fabriqué sous-licence de SEGA ENTERPRISES LTD. JAPON et Halls of Kairos est une marque d'ALPHA ELECTRONICS CO. LTD. JAPON alors que SEGA est une marque de SEGA ENTERPRISES LTD

© ALPHA 1986 Tous droits réservés.