

TWINWORLD

CONTENIDO

1. LA LEYENDA DEL AMULETO SAGRADO
2. EL OBJETIVO DEL JUEGO
3. LOS ENCUENTROS
 - A. El vendedor
 - B. Los enemigos
 - C. Los bonus
4. COMO SE JUEGA
 - A. El tablero de bordo
 - B. El menú
 - C. Control
 - El joystick
 - Como se dirige el tiro de Ulopa
 - El teclado

1. LA LEYENDA DEL AMULETO SAGRADO

Un pequeño pueblo tranquilo, los GASPARDS, estuvo durante años y años bajo el comando sabio y avisado de una anciana familia dotada de poderes mágicos: los Cariken. Esta familia poseía un símbolo secular del poder, que los dioses de la luz habían forjado en los tiempos más lejanos. Tan grande era su poder, que paz y prosperidad reinaron durante siglos y siglos. Pero, al pasar el tiempo, la vigilancia de los Cariken se fue aflojando y el uso del amuleto mágico se fue olvidando. Así fue como Maldur, un druida lleno de crueldad, pudo conquistar la Gasparia con criaturas que había creado él mismo. Sus guerreros masacraron sin ninguna piedad a los Cariken sin que ninguno pudiera escapar ni utilizar el amuleto.

Éste cayó pues entre las manos de Maldur, quien no tardó en notar los efectos del poder que da el amuleto. Pero la leyenda decía que si un solo Hombre de la raza de los Cariken sobreviviese a pesar de todo, y pudiese poseer de nuevo el amuleto, podría entonces deshacerse del horrible Maldur, y salvar a su país. Para evitar esto, el druida intentó desunir el amuleto. Concentró todos sus poderes mágicos, lo cual provocó una explosión gigantesca y bajo la presión, el amuleto se hizo 23 pedazos que se esparcieron en las cuatro esquinas del país. Maldur sobrevivió a la explosión gracias a sus poderes sobrenaturales, no obstante fue gravemente herido y mandó a sus criaturas a buscar los pedazos para que estos no cayeran en manos ajenas.

Lo que ignoraba Maldur era que había efectivamente un sobreviviente, que era ni más ni menos que el hijo del último rey. Tenía dos años, y Thorax, fiel servidor de su padre, lo había salvado y educado lejos de los espías de Maldur. Su padre antes de morir expresó un último deseo: Ulopa debería, al cumplir sus dieciséis años, ser informado de una misión que constituiría después su único deber...

El día de su cumpleaños, Thorax le contó la historia de sus antepasados, le contó en qué condiciones murió su verdadero padre, y de qué manera el horrible Maldur se había amparado del Reino.

Para vencer a los asesinos del rey y acabar con el reino del Dios de las Tinieblas, no había más que una solución: el último de la raza de los Cariken, Ulopa, debía coger la carretera y encontrar de nuevo los 23 pedazos del amuleto para que desaparezca el druida Maldur, el Dios de las Tinieblas. Thorax no pudo explicarle más que un solo truco de los Cariken: el control mágico de las burbujas de energía. Sólo la absorción de una poción puede conservar este poder mágico y Thorax, él mismo,

pudo darle un poco a Ulopa para su largo camino. Ulopa emprendió el viaje largo y peligroso que debería llevarlo hasta el reino de Maldur. La fauna que existía cuando aún vivía el padre de Ulopa había sido casi totalmente suplantada por las criaturas de Maldur.

2. EL OBJETIVO DEL JUEGO

El jugador debe vencer a Maldur, el druida maléfico. En la carretera que lleva al templo, hay que encontrar en cada uno de los niveles, los pedazos del amuleto mágico. Estos pedazos tienen forma de aros, frecuentemente puestos sobre soportes triangulares.

Los niveles van repartidos en un mundo inferior y un mundo superior. El jugador puede ir del uno al otro. Se ha acabado con un nivel cuando el jugador recoge los estallidos del amuleto y llega hasta la puerta de salida. La puerta de salida de cada nivel se reconoce gracias a un símbolo de vida.

Al acabar con cuatro niveles en un mismo tipo de paisaje, Ulopa llega a un área de bonus donde recibe una recompensa de varios puntos de suplemento.

Cuando acaba con este área, llega a una nueva región dentro del país. Allí, se ve confrontado a condiciones totalmente nuevas. Cada vez que el jugador acaba con un nivel, se ve el estado del amuleto y cuando éste esté totalmente reconstituido, entonces podrá confrontarse con Maldur. En ese momento preciso, el jugador debe haber adquirido el máximo de armas y bonus ya que el mago se las sabe todas.

Si Ulopa consigue aniquilar a Maldur, libera entonces a toda la Gasparia del Imperio del Mal y puede gobernar al país con toda la sabiduría y todo el sentido de la justicia que caracterizaban a sus antepasados.

3. LOS ENCUENTROS

A. EL VENDEDOR

El jugador tiene la posibilidad de llamar a un vendedor para comprar los objetos que necesite urgentemente. Para esto necesita una flauta. Cada flauta puede hacer que aparezca dos veces el vendedor. Después tendrá que encontrar otra flauta, además los precios van subiendo cada vez. Los puntos que haya marcado le servirán de moneda de intercambio, tiene pues que acumular muchos durante el juego. El vendedor no propone más que objetos que el jugador ya ha encontrado anteriormente. No se puede, por ejemplo, comprar una vida de suplemento más que si ya se ha adquirido una. Es posible pues que el símbolo deseado no aparezca en el menú del vendedor.

B. LOS ENEMIGOS

En el camino que lleva al templo de Maldur, Ulopa se encontrará con criaturas muy a menudo. Puede evitarlas con movimientos hábiles, o bien aniquilarlos con sus armas. Si un enemigo de Ulopa es matado, un objeto que Ulopa puede coger aparece a menudo. Estos bonus desaparecen en poco tiempo, el jugador debe pues darse prisa en recogerlos. Vea el párrafo «LOS BONUS» para más información.

EL GULU

El Gulu execra a los humanos y prefiere pues, por esta razón, vivir en el desierto. Tampoco aguanta el contacto con el agua. La inteligencia no es una de las características principales de su raza, así pues cuenta sobre todo con su fuerza. Los jefes son capaces de lanzar burbujas de escupitajo, a veces, y casi siempre, cogen a su víctima por sorpresa.

EL GULU VERDE

Es más pequeño que el Gulu ordinario, pero mucho más astuto. Se encuentra por todo el país y con sus alas, puede volar durante un tiempo muy corto. Es pues, más peligroso que el otro Gulu.

EL ARGUS

Es una criatura que se parece a un pájaro y que se verá por todas partes. Tiene una vista excelente, lo cual lo predestina a ser un espía. Formados para esto, a menudo, muchos de entre ellos no tendrán más que reacciones pasivas. Pero también están los Argus de combate, conocidos por su tenacidad. Nadie sabe mucho sobre ellos, porque se les encuentra poco. Según rumores, habría también una variedad de Argus dotados para el tiro, pero no se sabe nada más sobre ellos.

LOS TRAGA-MOSCAS

Esta criatura vive retirada en un agujero en la tierra. Pilla a sus víctimas saliendo de repente de su escondite. No se sabe mucho sobre ellos, porque se les ve poco. Pero, desde que Maldur está en el poder, parece ser que se hayan multiplicado.

EL OTHUS

El Othus no es malo en realidad. Pero como está repleto de agujijones, representa un peligro para los viajeros que no lo saben y lo tocan.

LA BOTHRIA

La Bothria es un ser que se parece al dragón, monta la guardia en los viejos sitios de culto, vestigios del tiempo de los antepasados... Es el ser más peligroso de toda la Gasparia. Más vale no atraerla. Si se molesta a la Bothria mientras descansa, se divide en varias partes y ataca al culpable. Una parte de la Bothria deja al jugador y le espera más tarde para un combate sin piedad. Sea prudente: a pesar de su apariencia tranquila, es un enemigo temible.

LA HIBUSSA

Este predador vive únicamente en los bosques de Arbus y ataca a menudo a los viajeros por sorpresa. Sale de la cima de los árboles para hacerse con su víctima. Cuando está ya lanzado, es imposible esquivar su lucha.

EL BOA

Es una serpiente que no vive más que en los bosques de Aibus. No es una serpiente constrictora pero las mordeduras que da sin ninguna piedad a sus víctimas son mortales ya que sus ganchos son venenosos. Seguro que habrá más criaturas cerca del templo de Maldur. Pero no podemos decirle nada; además, esto sobrepasa nuestra experiencia y no tenemos ningún documento reciente a este respecto.

C. LOS BONUS

ESTRELLAS: Aumentan su cifra (recójalas para tener cuanto más dinero mejor en la tienda).

MUELLES: Hacen que Ulopa salte más alto.

VIDA EN SUPLEMENTO: Se adquiere una vida más.

CALAVERA : Ulopa pierde una vida si la toca.

BONUS DE TIEMPO: Se aumenta el tiempo impartido.

LA FLAUTA : Esta flauta es indispensable para llamar al vendedor. Hay otros tipos de bonus. Le dejamos el gusto de descubrirlos.

4. COMO SE JUEGA

A. EL TABLERO DE BORDO

Las indicaciones aquí expuestas dan todas las informaciones útiles en lo que a Ulopa se refiere. Representación del tablero de bordo:

B. EL MENU

Para seleccionar una de las opciones de este menú, mueva el joystick hacia arriba o hacia abajo. Cuando esté sobre la opción que desee cambiar, mueva la maneta a mano derecha o a mano izquierda para cambiar de dirección. Déle al botón de tiro de su joystick para validar su elección.

PLAY: Esta opción permite comenzar el juego en el primer nivel y debutar con una misión.

HISCORE: Esta opción permite ser informado de los puntos que se ha marcado hasta aquí (los puntos y el nivel al cual se ha llegado).

PREFERENCES : Esta opción permite elegir un juego de uno o dos jugadores. También se puede determinar el volumen de la música y los efectos sonoros. Con un modo de dos jugadores, uno de los jugadores controla al personaje del mundo superior con un joystick enchufado en el port 2, y el otro jugador controla al personaje del mundo inferior con un joystick enchufado en el port 1.

C. CONTROL

EL JOYSTICK

Utilice un joystick para controlar a Ulopa. Enchúfelo en el port 2 de su ordenador y empiece a jugar...

- Para dirigir a Ulopa hacia la derecha, dele al joystick hacia la derecha.
- Ulopa irá hacia la izquierda si le da al joystick hacia la izquierda.
- Para que salte, hay que darle al joystick hacia arriba.
- Cuando le dé al botón de tiro de su joystick, Ulopa lanzará una burbuja.
- Se puede destruir algunos juegos. Para esto, déle brevemente al joystick hacia abajo.
- Cuidado: para pasar por las puertas, sólo se necesita ponerse bien frente a la puerta y darle brevemente al joystick hacia abajo.

¿ COMO SE DIRIGEN LOS TIROS DE ULOPA ?

Ulopa dispone de tres tipos de burbujas, cuyas portada y fuerza son variables (las dos burbujas de la derecha botan contra las paredes). También hay varios bonus que influyen el tiro. Para aprovisionarse de nuevo en burbujas, Ulopa debe coger las pociones mágicas que se encontrará en cada nivel. Según la poción que se absorbe, una de las tres reservas de burbujas se reconstituye. En caso de urgencia extrema, también podrá llamar al vendedor, pero esto le costará caro. Si hace compras al vendedor, todas sus reservas de diferentes burbujas serán reconstituidas, según la fuerza de las burbujas, con 15, 5 o 3 burbujas nuevas. Las burbujas se desplazan siempre hacia dónde mira Ulopa. El trayecto de las burbujas depende de sus movimientos, es decir que las burbujas volarán diferentemente si Ulopa está inmóvil, si corre, si salta o si se agacha. Si Ulopa está agachado, las burbujas volarán a ras del suelo y su trayecto será recto. Si Ulopa está de pie, el trayecto será más alto y entonces le será más difícil darle a sus enemigos más cercanos. Si Ulopa salta, el trayecto dependerá de la altitud de su salto. Cuanto más se acerque al punto culminante, más abrupto será el trayecto. Para tirar hacia abajo, hay que saltar y esperar que Ulopa baje para tirar.

EL TECLADO

<SPACE> : Tiene tres tipos de burbujas a su disposición, para seleccionar la que quiera lanzar, déle a la tecla espacio.

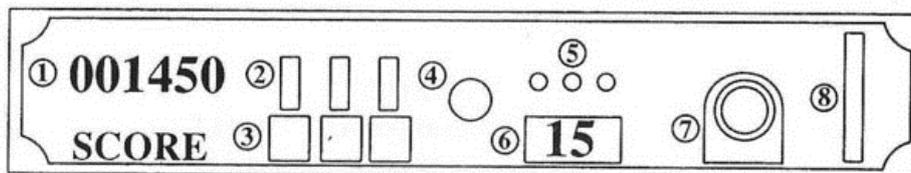
<P>: Esta tecla permite parar la partida momentáneamente. Si le da de nuevo a esta tecla, seguirá con la partida.

: Permite abandonar una partida: vuelta al menú.

<ESC>: Puede ocurrir que Ulopa sea encarcelado. La única salida para seguir con la partida es apretar sobre la tecla "ESC" (Ulopa perderá una vida y seguirá la partida en otro sitio).

<H>: Esta tecla permite llamar al vendedor (vea el párrafo sobre "EL VENDEDOR" para más información sobre esta opción).

TABLERO DE BORDO



1. Esta cifra indica sus puntos actuales...
2. Estas barras indican cuántos objetos quedan.
3. Objetos que posee Ulopa.
4. Esto le indica si Ulopa tiene ya el amuleto.
5. El punto brillante indica el arma activa.
6. Número de armas restantes.
7. Reloj indicador del tiempo restante.
8. Indica el número de vidas.

TWINWORLD - TARJETA DE REFERENCIA AMSTRAD

I. INSTRUCCIONES DE CARGA

TWINWORLD funciona sobre AMSTRAD 464,664 y 6128. Para jugar a TWINWORLD, se necesita uno de estos AMSTRAD. A TWINWORLD se juega con joystick o con teclado.

II. ¿ COMO SE CARGA TWINWORLD ?

- Versión cassette : Meta la cassette del juego en el lector de su micro-ordenador. Teclee CTRL y ENTER simultáneamente. Un mensaje le pedirá que teclee PLAY y que valide dándole a una tecla cualquiera. Entonces el juego se carga automáticamente.
- Versión disco : Meta el disco de juego en su lector de discos. Teclee RUN «TWIN» y valide tecleando ENTER. El juego se cargará automáticamente. Cuando vea la página de presentación acompañada por una música, el juego estará cargado. Para acceder al menú principal, déle al botón de tiro de su joystick.

El menú principal le propone tres opciones :

1 juego : esta Opción permite empezar con el juego.

2 keyboard : si elige esta opción jugará con el teclado.

3 joystick : esta opción permite jugar con el joystick.

III. COMANDOS

TECLADO	/ JOYSTICK
Ir hacia la derecha: X	/ Derecha
Ir hacia la izquierda: Q	/Izquierda
Saltar hacia arriba: J	/Arriba
Darse la vuelta, dar un golpe al suelo: W	/Abajo
Pausa: P	/ P
Cambio de tiro : barra espacio	/ Barra espacio
Llamar al vendedor : H	/ H

CUIDADO:

Estas opciones todavía no están en la versión AMSTRAD, a saber las opciones HISCORES, PREFERENCES (página 10 del manual) y la opción abandono (tecla DEL).

TWINWORLD - TARJETA DE COMANDOS

Esta tarjeta explica cómo se usa TWINWORLD con el SPECTRUM.

I. PARA JUGAR A TWINWORLD SE NECESITA:

- SPECTRUM +2, +3, o 48 Kb
- Joystick (opcionalmente)

II. INSTRUCCIONES DE CARGA

1. Meta la cassette de juego en el lector.
2. Elija la opción «LOAD» en su ordenador.
3. El juego se cargará automáticamente.
4. Se verá una página de presentación acompañada por una música; el juego está cargado.
5. Para acceder al menú principal, déle al botón de tiro del joystick.
6. El menú principal le dará tres opciones :
 - 1) juego : esta opción permite empezar con el juego.
 - 2) keyboard : para jugar con el teclado.
 - 3) joystick : para jugar con el joystick SINCLAIR
 - 4) joystick: para jugar con el joystick KENSDOM

III. COMANDOS

TECLADO	/ JOYSTICK
Ir hacia la derecha: X	/ Derecha
Ir hacia la izquierda: Q	/ Izquierda
Saltar :J	/ Arriba
Tirar: K	/ Botón de tiro
Darse la vuelta, darle al suelo : W	/ Abajo
Pausa : P	/ P
Cambiar de tiro : Barra espacio	/ Barra espacio
Llamar al vendedor: H	/ H

- Algunas opciones no han sido implementadas en esta versión de SPECTRUM, a saber las opciones HISCORES, PREFERENCES (página 10 del manual) y la opción abandono (tecla DEL).

TARJETA DE REFERENCIA DE TWINWORLD C 64

I. MODO DE CARGA.

a) Material necesario.

Para utilizar TWINWORLD C 64 se necesita un COMMODORE C 64 o C128, con lector de discos 5" 1/4, o con lector cassette, y un joystick.

b) Carga del juego.

Versión disco:

- Ponga su micro-ordenador bajo tensión.
- Meta el disco 1 de TWINWORLD en el lector.
- Teclee LOAD «1», 8,1 y valide tecleando RETURN. Después teclee RUN y valide tecleando RETURN.
- El juego se cargará automáticamente.

Versión cassette:

- Ponga su micro-ordenador bajo tensión.
- Meta la cassette de TWINWORLD en el lector.
- Teclee simultáneamente las teclas SHIFT y RUN/STOP y teclee después PLAY.
- El juego se cargará automáticamente.