

Electric Dreams Software

RIDDLER'S DEN

by David Harper

48K SPECTRUM

CONTROLES DEL JUEGO

Este programa funciona con los siguientes joysticks:

- KEMPSTON JOYSTICK INTERFACE.
- SINCLAIR INTERFACE II.
- PROTEK/CURSOR JOYSTICK INTERFACE.

Las teclas 1 a 4 corresponden a las cavidades 1 a 4.

CAPS SHIFT y SPACE sirven para cancelar el juego.

P: pausa: se bloquean todas las teclas de movimiento.

K: utiliza el objeto.

I: sube.

J: baja.

Z: mueve a la izquierda.

X: mueve a la derecha.

Usted puede redefinir el teclado de la forma que más le convenga.

CARACTERISTICAS

Se pueden matar ogros y duendes.

Hay que pacificar a tres dragones.

Hay que luchar contra Tau-Bu-Rau, el toro salvaje, y el río de lava.

Hay que pasar sobre un río imposible de cruzar.

Existe un banco en el que depositar los tesoros.

Se puede caer en las fauces de Gargoyle.

Hay que atravesar la puerta dorada.

Existen una serie de lugares sin salida aparente.

Vuluta, la araña gigante.

El hoyo sin retorno.

Zuzzazzuzz, la abeja asesina

Xiv-Yok-Xedo, el dragón amarillo, que necesita algo de fuerza.

Xanirex, el dragón azul, terrible y vanidoso

La trampa sangrienta, una planta multidimensional capaz de quedarse en los puntos de entrada y soltar sus esporas para buscar sangre fresca. A veces las esporas aparecen solas, pero cuando están en presencia de un dragón resultan mortales.

RIDDLER'S DEN

(La cueva de los enigmas)

Trunkie, el hombre-efante, está realizando la primera parte de sus pesquisas para encontrar al Gran Dios Dorado Gregogo.

Para ello se introduce en la Cueva de los Enigmas, donde espera encontrar el colmillo dorado al tiempo que intenta reunir un tesoro para financiar su próxima expedición.

Se puede colocar un objeto en cada cavidad sin más que mover el objeto hacia ella y pulsar una de las teclas correspondientes a una cavidad vacía (teclas 1, 2, 3 y 4). Si la cavidad está llena, se puede dejar caer el objeto sin más que pulsar la tecla correspondiente a la cavidad apropiada.

Algunos objetos se pueden utilizar colocándolos en la cavidad 4 y pulsando la tecla USE.

En algunas circunstancias es posible utilizar el objeto en la cavidad 4 con el objeto en la cavidad 3.

Esta operación se hará automáticamente si los objetos correspondientes lo permiten.

Un caso especial requiere que un objeto sea cogido y colocado en la cavidad 1, 2 o 3 (no decimos cuál), pero sólo puede ser utilizado si los contenidos en la cavidad 4 son correctos.

Algunos objetos se utilizan para proteger a Trunkie contra los guardianes de la cueva. El resto son utilizados para resolver enigmas que han sido planteados para impedir los progresos de Trunkie.

Algunas veces es necesario dejar caer objetos en ciertos espacios para resolver diversos enigmas.

Generalmente hay una sola zona en la que se requiere dejar caer un objeto; no obstante, conviene experimentar con esta posición.

En la esquina superior derecha de la pantalla se encuentra un frasco que indica el nivel de energía de Trunkie. El juego finalizará si este frasco se vacía.

Trunkie puede dormir y recuperar su energía si lleva el objeto correctamente. Es importante observar que cuando Trunkie duerme, el reloj pasa al siguiente día. Sólo hay un cierto número de días disponibles en los cuales Trunkie puede completar su búsqueda.

Habrás que superar diversos obstáculos, resolver problemas y encontrar salidas antes de poder completar la aventura.

Los sueños se vuelven realidad cuando entras en la cueva de los enigmas. Una vez dentro, la vuelta atrás se hace imposible, ya que todas las salidas se encuentran cerradas.

Si una puerta de oro te cierra el camino, no necesitas perder todo el día: toma una llave del bolsillo adecuado y abre la puerta. El río y el torrente bajan rápidos, sin dejar lugar por el que poder cruzarlos.

Los tesoros sacados de la oscura cueva deberás depositarlos en el banco.

Si te introduces bajo tierra, indefenso, sin luz, sin ruidos agradables, entonces acabarás la búsqueda.

Media moneda está en el suelo; espera a encontrar la otra media para, con ambas, encontrar la salida.

Si encuentras una araña gigante, que tu brazo armado la aniquile mientras ella tiembla en su guarida.

Una bestia fiera guarda un tesoro. Te será útil saber que se cansa fácilmente.

Aunque no hay camas cerca, toma tu almohada y duerme sin temor, pues con ella podrás defenderte cuando encuentres un toro rojo enfurecido.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Las instrucciones para cargar el programa las encontrará en su manual Spectrum.

Para cargar este programa concreto, el procedimiento a seguir es:

- Teclee LOAD ""
- Pulse ENTER.

El programa finalizará por sí mismo el proceso de carga.

Envíenos esta hoja debidamente rellena y le informaremos de las novedades en software de Activisión.

Diríjala en sobre franqueado y cerrado a:

PROEIN, S. A.

Velázquez, 10-5.º dcha
28001 Madrid

NOMBRE _____

DIRECCION _____

CIUDAD Y CODIGO POSTAL _____