

EQUIPO DE DESARROLLO

PROGRAMA: Gabriel Ortas.

GRAFICOS: Rafael Angel G. Cabrera.

PROGRAMADOR DE APOYO: Antonio Moya.

MUSICA: T.P.M.

PORTADA: Ramón González Teja.

GRABACION: CBS.

SECRETARIA DE PRODUCCION: María Dolores Navarro.

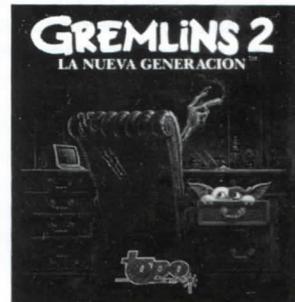
PRODUCCION: Gabriel Nieto.

© TOPO SOFT 1990.

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



MEGA 4



ZONA 0

Estaba próximo a llegar el año 2992, y también entonces se estaban haciendo ya preparativos de última hora para el gran acontecimiento que se avecinaba: el bicentenario del descubrimiento de América, que después de un siglo se disponía a abrir las puertas de una nueva edición una vez más, esta vez en Newvillla (nombre con el que se conocía por aquellos tiempos a la antigua ciudad de Sevilla).

Los organizadores del monumental acontecimiento, habían decidido tras arduas y controvertidas deliberaciones dotar esta vez a los festejos de un aire nuevo, de acuerdo a los tiempos que corrían y por eso aparte de las ya consabidas actuaciones de los Chirigoteros de Saturno, Pepete el Venusiano y María del Montículo Lunar, además de la anunciada reaparición en los escenarios del popular rocker Spinete, decidieron abrir las puertas de la histórica ciudad a algunos eventos deportivos que despertaran el fervor de las masas: la carrera entre Benito Johnson XII y Carlitos Lewis XII, el maratón de 100 vueltas a la Torre del Oro y, cómo no, el gran encuentro de fútbol galáctico entre los dos eternos rivales los Gilitos contra la Mendóviles (antiguamente conocidos como At. Madrid y Real Madrid) que después de un siglo seguían rivalizando dentro y fuera del campo, aunque previamente se había estudiado la posibilidad de celebrar un encuentro internacional con nuestra gloriosa selección que después de un siglo también seguía sin pasar de cuartos de final en los mundiales, según ellos unas veces por culpa de la mala suerte y otras por culpa del árbitro.

Sin embargo, el mayor acontecimiento de todos iba a ser, sin duda, ZONA 0, una excitante competición patrocinada por TOPO, que por aquel entonces seguía ocupando las listas de ventas de juegos con sus últimos éxitos Viaje al centro de Saturno y MAD MIX XVIII.

ZONA 0 era un juego donde los participantes tenían que competir por la supervivencia en una lucha sin tregua contra el rival al mando de sofisticadas motonaves que dejaban a su paso una estela mortal.

Todo estaba preparado, las quince pistas donde se celebraría la competición ya habían sido montadas, en unos terrenitos en las

afueras de Newvillla, que previamente fueron expropiados para tal evento.

Los competidores ya estaban allí, dispuestos a todo y, cómo no, también había llegado el flamante campeón del mundo, el terror de las pistas, el buscavidas más conocido de toda la galaxia, RAFAYO EL GUACAMAYO.

Todo estaba listo.

10... 9... 8... 7... 6... 5... 4... 3... 2... 1... 0... -1... -2... (perdón) -2... -1... 0... (ahora sí) ;COMIENZA EL ESPECTACULO!

EL JUEGO

El juego consiste en un enfrentamiento de tu moto con uno o varios competidores con el fin de quedar como único superviviente en cada nivel.

El único modo de eliminar a los enemigos o de que éstos te eliminen a ti, consiste en obligarlos a que choquen con una estela que cada competidor va dejando a lo largo de su camino.

Una vez eliminado un enemigo, desaparece junto a la estela que haya podido ir dejando en el tablero de juego en el transcurso de su actividad.

Por tanto, conforme vayas jugando deberás ir desarrollando una rápida estrategia, dirigida a intentar bloquear el recorrido de tus oponentes, de tal modo que vean reducido progresivamente su campo de maniobrabilidad y acaben chocando contra alguna de las estelas solidificadas que todos los vehículos van dejando a su paso.

Dispones de un sistema turbo que te será de gran ayuda, no obstante deberás elegir muy bien el momento en que lo usas, ya que debido a la velocidad te será más difícil controlar la moto.

Para completar las veinte zonas de que consta el juego posees tres vidas. No obstante, a medida que avances te irás encontrando con una serie de bonos con los que podrás obtener vidas extra.

Según vayas avanzando la dificultad de los niveles irá en aumento debido en gran parte a que te encontrarás con un mayor número de enemigos con características diferentes que pondrán a prueba constantemente tu capacidad de reacción ante situaciones críticas.

ENEMIGOS

Estos son los enemigos con los que te irás enfrentando a lo largo del juego:

“**Fosforito**”: A su paso va dejando una estela intermitente.

“**Perfilio**”: Va dejando una estela con perfil en cuña, de tal forma que por un lateral forma una barrera y por el otro lado una rampa que podrás saltar.

“**Herculiano**”: Es el de mayor resistencia de todos y sólo podrás eliminarlo haciendo que colisione con dos estelas contiguas.

“**Storbo**”: Este avanza a tu misma velocidad e intentará incordiarte todo lo que pueda y más.

“**Amoto**”: Va al doble de velocidad que cualquier otro enemigo, ya que, al igual que tú, posee turbo.

“**Camicaze 600**”: Descendiente directo del Seat 600. Se mueve sin control por la pista en busca de cualquier víctima propiciatoria.

“**Ascensorio**”: Deja una estela que sube y baja de forma caprichosa e incordiante.

AMIGO

“**Pelotilla**”: Si pasamos sobre él, nos da una vida extra.

OBSTACULOS

Existen una serie de obstáculos que tendrás que evitar por todos los medios, ya que si colisionas con ellos, perderás una vida irremediablemente.

MARCADOR

Podrás observar en la parte superior izquierda el número de vidas, en la parte inferior de ese mismo lado la puntuación obtenida en ese

momento y en la parte inferior derecha un pequeño mapa del entrelazado de estelas en el tablero de juego.

CONTROLES

Jugador 1

Q: Arriba.

A: Abajo.

O: Izquierda.

P: Derecha.

ESPACIO: Turbo.

H: Pausa.

Todas estas opciones las puedes reconfigurar en el menú inicial.

EQUIPO DE DESARROLLO

Idea y programa: Rafa Gómez.

Gráficos: Alfonso Fernández.

Portada: Alfonso Azpiri.

Música: Lords of the Sound (LOTS).

Distribución: ERBE SOFTWARE, S. A.

Secretaria de producción: María Dolores Navarro.

Dirección: Gabriel Nieto.

© TOP SOFT 1991.

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





LORNA

SPECTRUM, SPECTRUM + 3, AMSTRAD, AMSTRAD DISCO, MSX

LORNA

BY
AZARIL

NO SE PORQUE
PARVENOS QUE HACER
GABES MAS EXTRAÑOS
DE LA GALAXIA.

ES UNA
MANERA DE
CACHAR LA MIS
HAY HOTELES
ESTRELLAS.

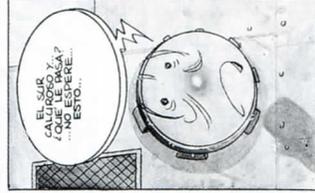
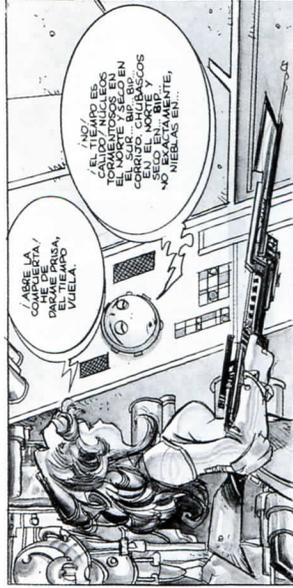
¿LA VERDAD ES
QUE ENTONDA
MAL UN TRAMPA
LOS ENGRANAJES
ME CHIRRIAN.

¿JURGA ON. OCANTO!

¿LAS RATAS
DE IRIPZA?

¿SOCORRO!
¿SECORDO QUE NO
¿SECORDO QUE NO
LA PREVENIA
ES UNA CONFUSION.

¿ON.
METHAL
NOT!

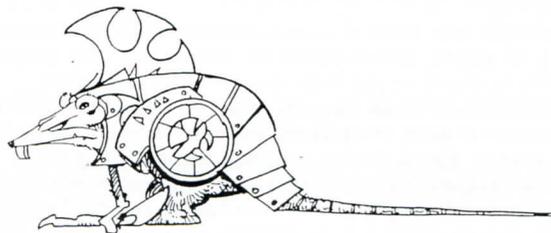
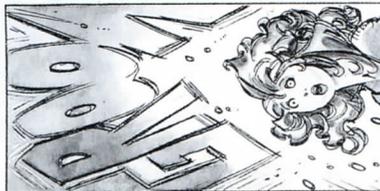




¡MUCHO TRASEO
ME HA DEJADO AL
PLANOJA TENIENDO
QUE LAS MARCHAS
LOS GUARDIANES
DEL TEMPLO.



¡OJO, OJO, NO TE
NO DESATARGAS A
¡JAMAS VIVA DEL
PLANETA.



PRIMERA FASE

Se desarrolla en un planeta habitado por unos seres surgidos de una extraña mutación entre anfibios y simios.

Estos extraños seres te atacan y golpean haciendo que disminuya tu energía.

Durante toda la fase tendrás que enfrentarte a unos seres llamados "JACOBEOs" que se te acercan corriendo y te golpean con su espada haciendo que pierdas energía por cada golpe.

Toda esta zona está custodiada por patrulleros armados con pistolas que vigilan que nadie tenga acceso al Templo. Si te alcanza algún tiro, morirás irremediablemente.

Puedes eliminar a cualquiera de estos dos tipos de enemigos tanto a golpes como a base de disparos. A lo largo de la fase aparecerán una serie de animales voladores portando bonos de vidas, energía o munición.

Además de estos seres que te atacan, debes prestar mucha atención a cualquier elemento aparentemente inofensivo, pero que puede convertirse en una trampa mortal.

SEGUNDA FASE

En esta ocasión te encuentras en el interior de una cueva en la que se halla un extraño poblado que deberás atravesar para conseguir llegar al otro lado de la montaña y volver a acceder al bosque.

Los habitantes de este poblado son bastante variados, algunos de ellos con los que te encontrarás son:

BESTIAJO: Este bicho se acerca corriendo, salta por encima de tu cabeza y te golpea, disminuyendo tu energía por cada golpe que te aseste. No te dejará en paz hasta que no consigas matarle.

AMOROSO: Es un ser que está locamente enamorado de LORNA y todo su afán es estar cerca de ella en todo momento. Es un incordio, ya que si se te acerca mucho se queda pegado a ti y no te permite golpear, por lo que quedas indefenso momentáneamente, ya que al cabo de un tiempo se despega y puedes continuar tu camino. La única forma de evitar que se pegue a ti es dándole un golpe cuando se te está acercando, esto le hará huir.

BISAPO: Te golpea con una gran espada que te hará perder bastante energía. Este bicho aparece al final de la fase no pudiendo pasar a la siguiente hasta que le hayas matado; para ello deberás golpearle varias veces.

En esta fase tu misión consiste en atravesar la zona hasta llegar al lugar donde se encuentran los "BISAPO".

Una vez allí debes actuar con rapidez para matar a uno de ellos y robarle la moto, una vez que hayas hecho esto pasarás a la siguiente fase.

TERCERA FASE

Ahora tu misión será la de atravesar el bosque montado en la moto que le robaste al patrullero.

Para atravesar el bosque deberás hacer uso de toda tu habilidad y rapidez de movimientos, ya que la moto avanza a gran velocidad, por lo que el ir esquivando los árboles no es nada fácil y por si esto fuera poco, además te encontrarás con una serie de patrulleros motorizados que intentarán darte alcance. Una forma de librarte de estos patrulleros es esquivándolos y en el momento justo hacer que choquen contra los árboles.

Según vas avanzando te encontrarás con una serie de burbujas que estallarán al cruzarte con ellas, proporcionándote bonos de energía, vidas o munición.

Una vez que has conseguido atravesar el bosque no tendrás más remedio que dejar la moto e internarte en una cueva para conseguir atravesar la montaña que se alza ante ti.

CUARTA FASE

Una vez que has conseguido atravesar la montaña te encuentras de nuevo en el bosque, por lo que deberás robar otra moto para poder atravesarlo.

Igual que ocurría en la fase tres, debes cruzar el bosque teniendo mucho cuidado de no chocar con los árboles y sin perder de vista a los patrulleros que te persiguen y que ahora son más peligrosos y numerosos. Tu estrategia debe ser la misma, en todo momento tienes que esquivarlos e intentar que choquen contra los árboles.

QUINTA FASE

Esta es la fase final de tu misión. Te encuentras en los subterráneos del Templo donde están esparcidas las piezas que forman tu robot. Lógicamente tu misión es la de recorrer los lugares más recónditos del Templo en busca de estas piezas (un total de seis), para finalmente llevarlas a una cabina donde podrás reconstruirlo (éste es el único lugar en el que podrás reconstruir el robot y sólo cuando tengas las seis piezas).

Para moverte por los subterráneos posees una serie de cabinas de teletransporte que están conectadas de dos en dos. Para cogerlas tienes que situarte justo debajo de ellas y dar al disparo, así conseguirás trasladarte a otro corredor.

El interior de los subterráneos está plagado de enemigos que variarán dependiendo del corredor en el que te encuentres. Algunos de ellos son:

RATAS: Están encerradas en unas galerías, por lo que a primera vista no son visibles: no obstante, te darás cuenta de que van a salir porque para ello tienen que quitar una reja que hay delante de la galería. Una vez

que están fuera utilizan un hacha para golpearte, disminuyendo tu energía cada vez que consigas darte.

DRAGONES: Van sobrevolando las galerías, y lanzando a su vez una serie de bolas de fuego. Si estas bolas te alcanzan, perderás energía, por ello debe ir muy atento para intentar esquivarlas. Una forma de no correr riesgos innecesarios es eliminando a estos dragones.

MONJES: Al igual que los anteriores van volando y lanzando bolas de fuego, pero con una diferencia, de estas bolas de fuego que lanzan los monjes salen unos esqueletos armados con espada y escudo. Con los monjes no puedes luchar, únicamente podrás enfrentarte a los esqueletos: si éstos te golpean perderás energía.

MARCADORES

En la parte inferior de la pantalla podrás observar una serie de marcadores que te indicarán lo siguiente:

- Energía: Consiste en una barra de color rojo que te indicará la cantidad de energía que posees.
- Vidas: Un número te indicará el número de vidas que te quedan.
- Disparos: Para conseguir finalizar el juego posees tres cargadores con cuatro balas cada uno.
- Robot: Aparece en pantalla durante todo el juego, pero hasta la fase final no entra en acción. En él verás reflejadas las piezas de tu robot que vayas cogiendo.

CONTROLES

TECLADO

Q: Salto.

A: Agacharte.

O: Izquierda.

P: Derecha.

ESPACIO + A: Disparo con fusil.

ESPACIO: Golpe corto y alto con el arma.

P u O + ESPACIO: Golpe a altura media y a media distancia.

ESPACIO + Q: Patada.

H: PAUSA.

JOYSTICK

ARRIBA O DIAGONALES ARRIBA: Salto.

IZQUIERDA O DERECHA: Avanzar.

DISPARO + ABAJO: Disparar con el fusil.

DISPARO: Golpe corto y alto con el arma.

IZQUIERDA O DERECHA + DISPARO: Golpe a altura media y a media distancia.

ARRIBA + DISPARO: Patada.

H: PAUSA.

INSTRUCCIONES DE CARGA

SPECTRUM

Rebobina la cinta hasta el principio.

Pulsa en el teclado LOAD"" y después ENTER.

Pon en marcha el cassette.

El programa se cargará automáticamente.

Si algo va mal, rebobina de nuevo la cinta y prueba a cargarla con un volumen distinto.

SPECTRUM +3

Selecciona OPCION CARGADOR y pulsa la tecla ENTER. El programa se cargará automáticamente.

AMSTRAD

Rebobina la cinta hasta el principio.

Pulsa las teclas CONTROL y ENTER (INTRO) de forma simultánea.

Pon en marcha el cassette.

El programa se cargará automáticamente.

Si algo va mal, rebobina de nuevo la cinta y prueba a cargarla con un volumen distinto.

AMSTRAD DISCO

Teclea en tu ordenador RUN"DISC y después pulsa la tecla ENTER (INTRO). El programa se cargará automáticamente.

MSX

Rebobina la cinta hasta el principio.

Teclea en tu ordenador RUN"CAS": y después pulsa la tecla ENTER.

Pon en marcha el cassette.

El programa se cargará automáticamente.

Si algo va mal, rebobina de nuevo la cinta y prueba a cargarla con un volumen distinto.

EQUIPO DE DESARROLLO

IDEA ORIGINAL: Alfonso y Jorge Azpiri.

PROGRAMA: Gabriel Ortas.

GRAFICOS: Rafael A. García Cabrera.

PROGRAMADOR DE APOYO: Antonio Moya.

PORTADA: Alfonso Azpiri.

MUSICA: T.P.M.

GRABACION: CBS.

DISTRIBUCION: ERBE SOFTWARE, S. A.

SECRETARIA DE PRODUCCION: María Dolores Navarro.

PRODUCCION: Gabriel Nieto.

© TOPO SOFT 1990.

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

GREMLINS™ 2

EL JUEGO

Tú controlas a BILLY y tienes que intentar atravesar los niveles esquivando peligros y GREMLINS™ que al rozarte una vez te quitarán el arma que lleves en ese momento y al rozarte una segunda vez te harán perder una vida de las cuatro que posees para completar tu misión.

El juego consta de cinco niveles, uno por cada planta del edificio y tú te encuentras en el nivel superior, por lo que deberás ir bajando.

Para pasar de un nivel a otro tienes que subirte en el ascensor que te llevará al nivel inmediatamente inferior.

Si no completas el nivel en el tiempo indicado en el marcador, aparecerá un GREMLIN™ volando con un Jetpack que irá arrojándote objetos hasta que consigas matarle, en cuyo caso obtendrás un tiempo extra, o te mate él a ti.

En cada uno de los niveles tienes que ir cogiendo un objeto determinado que te ayudará a acabar con los GREMLINS™ y así evitar que invadan la ciudad.

Consecutivamente, éstos son los objetivos y acciones que debes realizar:

1. **Maletín:** Te servirá para preservar a GIZMO™ del agua cuando llegue el momento.
2. **Reloj:** Debes encontrar el reloj y adelantarlo tres horas.
3. **Llave de agua:** Una vez que la hayas encontrado tienes que abrir la llave de paso.
4. **GIZMO™:** Es importante que llegado este punto encuentres a GIZMO™.
5. **GREMLIN™ ELECTRICO:** Es fundamental para poder cumplir con éxito tu misión que encuentres al GREMLIN™ ELECTRICO.
6. **Manguera:** Tienes que encontrarla, ya que llegará un momento en el que te será indispensable.

El juego sólo puede ser completado si BILLY alcanza el nivel 5 recogiendo todos los objetos necesarios para poder acabar con los

GREMLINS™. Si eso no ocurriera los GREMLINS™ saldrían a la ciudad tomando Nueva York.

Para defenderte de los GREMLINS™ posees una **linterna** que emite cortos haces de luz que les provocarán la muerte.

Según vas avanzando en el juego te encontrarás con una serie de útiles que te serán de gran ayuda, como: linternas con diferentes tipos de disparo por un tiempo limitado, otra linterna que emite tres disparos y que podrás utilizar durante un tiempo ilimitado, tomates que podrás ir disparando...

NIVEL I

En el nivel I te encuentras en el centro de control del Edificio Clamp donde deberás enfrentarte con dos peligrosos GREMLINS™: MOHAWK™ y DAFFY™. Además de ellos te toparás con otra serie de personajes bastante incordiosos: POGO GREMLIN™, GREMLIN™ EN MONOPATIN y GREMLIN™ EN COHETE.

OBJETOS PELIGROSOS

Son una serie de objetos que te entorpecerán bastante el camino:

— Cables desgarrados. Son una serie de cables que van soltando chispazos de vez en cuando. Si coincide que al pasar por encima de ellos se produce un chispazo morirás electrocutado.

— Suelos que se desprenden al pasar por encima de ellos y te harán caer a la plataforma inferior.

— Suelos suspendidos que se derrumbarán al intentar saltar encima de ellos.

— Ficheros: Poseen cajones abriéndose y cerrándose que te serán de gran utilidad, ya que saltando encima de ellos podrás acceder a determinados lugares.

NIVEL 2

Se desarrolla en un estudio de televisión donde se está realizando el programa "La Cocina de microondas de Margie". Pero ese programa es

un tanto especial, hay unos artistas que no han sido invitados... GEORGE™, LENNY™, GREMLIN™ PISTOLERO, GREMLIN™ EN MONOPATIN, GREMLIN™ EN COHETE... que sembrarán el caos en el estudio e intentarán detenerte por todos los medios.

OBJETOS PELIGROSOS

— Fogones: Ocasionalmente lanzan llamaradas de fuego.

— Nevera: La puerta de esta nevera va abriéndose y cerrándose. En el momento en que está abierta salen disparados los productos de su interior.

Para combatir ese ataque de productos alimenticios puedes disparar contra ella y observarás que el causante de todo era un pequeño intruso atrincherado en su interior.

— Microondas estropeado: Al estar estropeado, de vez en cuando saltarán algunas chispas que deberás esquivar.

— Cámara-grúa de TV: Esta grúa te servirá para acceder a determinados lugares a los que te sería imposible llegar de otra forma. No obstante, existe un pequeño problema: la grúa está algo descontrolada.

NIVEL 3

Ahora te encuentras en el Laboratorio del Dr. Catherters, un lugar donde se llevan a cabo experimentos genéticos que dan origen a extrañas mutaciones.

Aquí deberás enfrentarte con: MOHAWK™, GREMLIN™ CHICA SEXY, POGO GREMLIN™, GREMLIN™ PISTOLERO, GREMLIN™ DISPARANDO OBJETOS.

NIVEL 4

Estás situado en un lugar bastante peligroso "El corredor de la Araña".

En él te encontrarás con un viejo conocido, aunque un poco

transformado. Se trata de MOHAWK™ que al haber ingerido el contenido de un tubo de ensayo del laboratorio del Dr. Catherers ha sufrido una mutación y se ha convertido en una araña muy peculiar.

NIVEL 5

Por fin te encuentras en el vestíbulo del edificio, ya has superado todas las pruebas, sólo te queda utilizar con inteligencia las acciones que has ido realizando y los objetos que has ido acumulando anteriormente y por fin todo habrá terminado.

Pero no es tan fácil como parece, todavía te encontrarás con una serie de personajes que intentarán impedir que cumplas tu cometido: LENNY™, GEORGE™, GREMLIN™ COHETE, GREMLIN™ QUE DISPARA OBJETOS, GREMLIN™ EN MONOPATIN.

DESCRIPCION DE LOS PERSONAJES

MOHAWK™: Este personaje va destrozando el suelo y a su vez lanzándote los escombros que va formando a su paso.

Puedes lanzar tres tipos distintos de escombros que van de más pesados a menos y que, por tanto, tienen distintos recorridos.

MOHAWK™ ARAÑA: Aparece en mitad de su corredor disparando pequeñas arañas que surgen de su abdomen y que intentarán matarte. Además de estas arañas te lanza una serie de probetas que contienen un líquido explosivo.

Para poder pasar al siguiente nivel (nivel 5) deberás acabar con MOHAWK™ ARAÑA.

DAFFY™: Rodará a lo largo de la habitación en el interior de una pelota, por lo que deberás estar muy atento para poder esquivarle.

GEORGE™: Sale de detrás del mobiliario e intentará rozarte con la ceniza de un gran cigarro que se va fumando.

LENNY™: Intentará acercarse a ti y aprovechará para lanzarte diversos objetos, como son: cuchillos, helados, platos, etc.

GREMLIN™ CHICA SEXY: Aparece lanzándote besos que irán flotando por la pantalla y que tendrás que esquivar.

POGO GREMLIN™: Puede aparecer por cualquier lado botando con su pogo-stick y dando saltos imprevisibles, por ello debes tener cuidado para poder esquivarle.

GREMLIN™ EN MONOPATIN: Va rodando por el suelo y por los muebles.

GREMLIN™ PISTOLERO: Está armando con una pistola que dispara flechas con ventosa. Intentará acercarse a ti y en ese momento disparará.

GREMLIN™ LANZA-OBJETOS: Este personaje te lanzará cualquier tipo de objetos.

GREMLIN™ JET-PACK: Aparece cuando se te ha agotado el tiempo que posees para cumplir tu objetivo, volando su jet-pack y arrojandote objetos. No desaparecerá hasta que le hayas matado, momento en el que te dará más tiempo para poder continuar con tu misión. Si no consigues matarle, no parará hasta acabar contigo.

GREMLIN™ COHETE: Va montado en un cohete de fuegos artificiales atravesando rápidamente la habitación de un extremo a otro.

ARAÑAS PEQUEÑAS: Surgen del abdomen de MOHAWK™ ARAÑA y se deslizan hacia ti con la malsana intención de eliminarte.

Todos estos personajes te quitarán el arma que lleves en ese momento cuando te rocen una vez, si consiguen rozarte una segunda vez te matarán.

Puedes neutralizarlos a todos ellos utilizando el arma que poseas en cada momento.

BONOS EXTRA

— Vidas: Con este bono obtienes una vida extra.

— Puntos: Se sumará a tu marcador la puntuación que indique este bono.

— Tiempo extra: Con él aumentará el tiempo que posees para cumplir tu objetivo.

— Tiempo reducido: Este bono te restará parte del tiempo que tenías.

— Misteriosos: Te darán una cantidad de puntos desconocida.

— RAMBO-GIZMO™: Al coger este bono (aparece representado por un paracaídas) conseguirás que GIZMO™ descienda en paracaídas

disparando flechas, eliminando con ello a los GREMLINS™ que se encuentren en su camino.

MARCADOR

Están representados los iconos con los objetos que tienes que ir cogiendo, además de:

- El número de vidas.
- La puntuación.
- Y el tiempo que dispones para acabar esa fase. Al terminar el tiempo saldrá un GREMLIN™ mortífero (GREMLIN™ JET-PACK) con el que podrás luchar, si le matas, te dará más tiempo.

CONTROLES

Tienes la opción de redefinir el teclado, pero si no lo haces, las teclas de control son las siguientes:

- Q: Salto.
- A: Agacharse.
- O: Andar hacia la izquierda.
- P: Andar hacia la derecha.
- ESPACIO: Disparo.
- H: Pausa.
- V: Conectar y desconectar música.

INSTRUCCIONES DE CARGA

SPECTRUM

Rebobina la cinta hasta el principio.
Pulsa en el teclado LOAD™ y después ENTER.
Pon en marcha el cassette.
El programa se cargará automáticamente.
Si algo va mal, rebobina de nuevo la cinta y prueba a cargarla con un volumen distinto.

AMSTRAD

Rebobina la cinta hasta el principio.
Pulsa las teclas CONTROL y ENTER (INTRO) de forma simultánea.
Pon en marcha el cassette.
El programa se cargará automáticamente.
Si algo va mal, rebobina de nuevo la cinta y prueba a cargarla con un volumen distinto.

MSX

Rebobina la cinta hasta el principio.
Teclea en tu ordenador RUN" CAS: y después pulsa la tecla ENTER.
Pon en marcha el cassette.
El programa se cargará automáticamente.
Si algo va mal, rebobina de nuevo la cinta y prueba a cargarla con un volumen distinto.

EQUIPO DE DESARROLLO

PROGRAMA: Rafael Gómez.

GRAFICOS: Alfonso Fernández.

PROGRAMADOR DE APOYO: Antonio Moya.

DISTRIBUCION: ERBE SOFTWARE, S. A.

SECRETARIA DE PRODUCCION: María Dolores Navarro.

PRODUCCION: Gabriel Nieto.

© TOPO SOFT 1990.

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

TM & © 1990 WARNER BROS; INC. AND AMB

ESPADA SAGRADA

La ESPADA SAGRADA permanecía, desde épocas inmemorables, clavada ante el Gran Altar del poblado de los "MAHUAS" protegiéndolos de cualquier elemento maligno que pudiese alterar su armonía.

Según cuenta la leyenda un valeroso guerrero "MAHUA" consiguió, tras superar durísimas pruebas y enfrentarse a los fieros guerreros del poblado "POLORUWA", desenterrar la ESPADA SAGRADA durante la luna llena para que ésta adquiriera todo su poder. De lo contrario, el poder benigno de la ESPADA SAGRADA se transformaría en energía negativa, en una fuente de poder que en manos de los "POLOROWAS" podría ser utilizada para someter a su voluntad a cualquier pueblo.

Esta leyenda narra que un descendiente de aquel valeroso guerrero, al llegar la última luna llena, deberá recorrer de nuevo todo el camino hasta llegar al mismo lugar donde la energía de la ESPADA SAGRADA será renovada y poder volver a clavarla en el Gran Altar. Ese día está a punto de llegar y únicamente sobrevive un descendiente de aquel guerrero "MAHUA", se trata de "MAX", un antropólogo que trabaja para uno de los más prestigiosos museos de Nueva York.

El reto que se le presenta a "NEBOCAN" (el verdadero nombre de "Max") es muy duro, ya que tiene en sus manos la salvación de su tribu ("LOS MAHUAS"), aparte del reto personal que significa el encuentro de nuevo con sus raíces y la total aceptación de su pueblo al demostrar que es un guerrero, que sigue siendo uno de ellos.

EL JUEGO

El juego consta de tres fases en las que te encontrarás ante numerosas pruebas que debes ir superando con éxito para conseguir renovar la energía de la "ESPADA SAGRADA" y devolverla a su lugar milenario en el poblado de los "MAHUAS".

Para llegar hasta allí tienes que atravesar una peligrosísima selva llena de peligros ocultos (y otros no tan ocultos) y una cueva plagada de trampas mortales donde se pondrá a prueba tu capacidad de reacción, para finalmente llegar al poblado de los "POLORUWAS" donde te enfrentarás con sus más fieros guerreros.

Para conseguir finalizar con éxito tu misión deberás ser además de hábil y astuto, muy observador para poder enfrentarte a todos los peligros que te esperan.

PRIMERA FASE

La primera fase se desarrolla en una selva plagada de peligros.

Tu objetivo primordial es construir un puente con las diferentes piezas (un total de cinco) que te irás encontrando a lo largo del recorrido.

El número límite de objetos que puedes coger es cinco, por tanto, es aconsejable que según vas usando los objetos vayas dejándolos.

Una vez que has conseguido formar el puente podrás pasar al otro lado del río, pero te encontrarás ante una nueva dificultad: una puerta infranqueable. Para conseguir pasarla debes ofrecer un Animal Sagrado al Dios que en ella habita, con esta ofrenda conseguirás que las puertas se abran ante ti.

Ahora el problema reside en encontrar la forma de capturar un animal para la ofrenda. Si eres observador te habrás dado cuenta de que en un lugar de la selva hay una especie de madriguera y en otro lugar una porción de alimento. Pensando en los dos elementos con que cuentas (madriguera y alimento) utiliza tu astucia para conseguir capturar un animal.

Una vez que has capturado al animal no tienes más que llevarlo contigo hasta la puerta. La ofrenda se ha consumado y el Dios "KAZU" permite tu entrada.

OBSTACULOS Y ENEMIGOS

Los siguientes obstáculos se encuentran repartidos por toda la selva y deberás evitarlos, ya que todos ellos te quitan energía, o en el caso del río morirás.

— Lluvia de piedras: Al ser golpeado por una de estas piedras perderás energía. La única forma de hacer que cese esta lluvia de piedras es cogiendo un amuleto que se encuentra en algún lugar de la selva.

— Plantas venenosas: Están a ras del suelo balanceándose ligeramente. Al rozarlas perderás parte de tu energía.

— Margaritas carnívoras: Te quitan energía si pasas delante de ellas cuando tienen la boca abierta.

— Monstruo: Aparece en el fondo de la selva quitándote energía cuando mueve los ojos.

— Escorpiones: Se mueven de un lado a otro de la pantalla por lo que debes estar muy atento para poder esquivarlos y no perder así energía.

— Lanzas: Estas lanzas suben y bajan verticalmente por lo que para poder pasarlas tienes que escoger muy bien el momento en el que saltas, adelantarte o atrasarte puede suponer una considerable pérdida de energía.

— Ríos: No puedes introducirte en ellos, ya que si lo haces morirás al instante. No obstante, y dependiendo del río que se trate, hay varias formas de atravesarlos: una de ellas es con la ayuda de unos tranquilos animalitos que aparecen cuando eliminas a todas las pirañas que se encuentren en ese río; otra de las formas consiste en colgarte de las cuerdas situadas encima de algunos ríos.

— Aguila: Aparece sobrevolando la selva y si en su recorrido se topa contigo te quitará energía, a no ser que tú seas más hábil que él y te agaches o bien le elimines.

— Puma: Te quita energía cada vez que te cruzas con él. La mejor forma de evitarlo es eliminándolo.

En algunos sitios de la selva te encontrarás con una especie de piedra situada en el techo que te impide pasar por determinados lugares saltando, y a lo mejor de la casualidad de que la única forma de pasar es saltando, observarás que cuando pasas por la parte del suelo (cuando tú pasas por encima para ti es suelo y visto desde el lugar donde se encuentra la piedra, o sea desde la planta inferior, es techo) al que está pegado la piedra (por la parte de abajo del suelo) ésta se mueve, pues bien, este es el momento de utilizar tu astucia para conseguir tirar la piedra y poder así pasar a esa zona antes infranqueable.

ENERGIA

La forma de recuperar la energía perdida es pasando por delante de las fuentes que se encuentran dispersas por la selva.

ARMAS

Posees dos armas con las que poder defenderte de tus enemigos: Un arco y un hacha.

Cuando tengas seleccionado el arco se hará visible en el momento en que te quedés parado.

Con cualquiera de las dos armas podrás eliminar al águila y al puma. Los demás enemigos no pueden ser eliminados, por ello deberás utilizar toda tu habilidad para poder sortearlos.

SEGUNDA FASE

Después de haber cruzado la puerta te encuentras en el interior de una cueva plagada de trampas y obstáculos mortales, por lo que necesitarás toda tu atención para poder esquivarlos.

Al final de la fase te encuentras con una puerta cerrada. Para conseguir franquearla debes llevar contigo un determinado objeto: una estatua, una moneda, un medallón, etc. En el momento en el que tengas el objeto necesario la puerta se abrirá, permitiéndote acceder a la tercera y última fase.

Es aconsejable que vayas cogiendo todos los objetos que encuentres en el interior de la cueva.

OBSTACULOS Y ENEMIGOS

Gusanos: Están bajo tierra y sacan la cabeza de vez en cuando, si te cruzas con ellos en ese momento, disminuirá tu energía.

Geisers: De vez en cuando sueltan vapor que te hará perder energía si te roza.

Rocas venenosas: Son una serie de rocas que deberás saltar para no ver disminuida tu energía.

Ríos de lava: Debes tener mucho cuidado con este río, ya que al menor contacto perderás la vida.

Monstruos de lava: Son unos extraños habitantes de las profundidades de la tierra que aparecerán de vez en cuando para hacer disminuir tu energía.

Murciélago: Va sobrevolando la pantalla y si te encuentra en su

camino hará que tu energía disminuya. Para que esto no ocurra puedes agacharte o bien eliminarlo con una de las dos armas que posees.

Indio: Cruza la pantalla de un lado a otro y cada vez que se cruce contigo perderás energía. Puedes eliminarlo con cualquiera de las armas que dispones.

ARMAS

Cuchillo: Fundamentalmente, este cuchillo te será de gran utilidad para eliminar a los indios.

Cerbatana: La cerbatana únicamente se hará visible cuando permanezcas parado.

Piedras: Aparece un montón de estas piedras en un lugar determinado del recorrido, con que las cojas una sola vez dispondrás de ellas todo el tiempo que quieras (siempre y cuando las tengas seleccionadas, claro está).

TERCERA FASE

Esta fase se desarrolla en el poblado de los temibles "POLORU-WAS".

Tu objetivo es el de cruzar el poblado hasta llegar al lugar donde se efectuará la renovación de energía de la ESPADA SAGRADA.

Al conseguir superar con éxito las duras pruebas de la Cueva, el Dios del Fuego te otorga parte de su poder surgiendo de tu pecho una serie de bolas de fuego que serán tu única defensa ante tus enemigos.

A medida que te vas internando en el poblado sus habitantes te atacarán desde distintos puntos y la mejor defensa en este caso es un buen ataque, no tendrás más remedio que ir lanzando las bolas de fuego que surgirán de tu pecho para poder eliminarlos.

OBSTACULOS Y ENEMIGOS

Aguila: Aparece sobrevolando el poblado y cada vez que detecta tu presencia intentará atacarte quitándote energía cada vez que lo consiga.

Indios I: Te van lanzando flechas desde arriba y sólo puedes eliminarlos en el momento en que se levantan para disparar.

Indios 2: Estos indios van andando por el pueblo y a su vez van lanzando flechas. Si te cruzas con ellos o bien te alcanza alguna flecha bajará tu energía.

Piedras: Van rodando por el suelo y deberás saltarlas para evitar que disminuya tu energía.

ARMAS

Dispones de una poderosa arma que te otorgó el Dios del Fuego se trata de las bolas de fuego que surgen de tu pecho; con ellas podrás eliminar a cualquier enemigo.

MARCADORES

En la parte inferior de la pantalla aparecen una serie de marcadores que te indican:

- El número de vidas que posees en cada momento.
- La cantidad de energía que te queda, representada por un recipiente lleno de agua (cuando estás al máximo de energía).
- Los objetos que llevas, que aparecen a través de una ventana. Puedes visualizar a la vez un máximo de tres objetos, para visualizar el total de ellos que posees debes utilizar las teclas "m" o "n" para moverlos hacia un lado o hacia otro.

CONTROLES

Tienes la opción de redefinirlos en el menú, si no lo has hecho las teclas de control son las siguientes:

- Q: Salto.
- A: Agacharse.
- O: Izquierda.
- P: Derecha.
- H: Pausa.
- ESPACIO: Disparo.
- B: Coger o dejar objetos.

- M: Mover los objetos hacia la izquierda de la ventana.
- N: Mover los objetos hacia la derecha de la ventana.

PARA COLGARTE DE LAS CUERDAS TIENES QUE SALTAR HACIA DIRECCION EN LA QUE SE ENCUENTRE LA CUERDA.

INSTRUCCIONES DE CARGA

SPECTRUM

- Rebobina la cinta hasta el principio.
- Pulsa en el teclado LOAD"" y después ENTER.
- Pon en marcha el cassette.
- El programa se cargará automáticamente.
- Si algo va mal, rebobina de nuevo la cinta y prueba a cargarla con un volumen distinto.

AMSTRAD

- Rebobina la cinta hasta el principio.
- Pulsa las teclas CONTROL y ENTER (INTRO) de forma simultánea.
- Pon en marcha el cassette.
- El programa se cargará automáticamente.
- Si algo va mal, rebobina de nuevo la cinta y prueba a cargarla con un volumen distinto.

MSX

- Rebobina la cinta hasta el principio.
- Teclea en tu ordenador RUN" CAS: y después pulsa la tecla ENTER.
- Pon en marcha el cassette.
- El programa se cargará automáticamente.
- Si algo va mal, rebobina de nuevo la cinta y prueba a cargarla con un volumen distinto.