

# SPIRITS

AMSTRAD 464/664/6128

## LA DANZA DE LAS IMAGENES

Al principio sólo una pulsante niebla roja cubría la escena. Luego unas manos fuertes y nudosas se movieron sobre la esfera con gestos rápidos y animados de una extraña energía. Y unos relámpagos azules estallaron dentro del cristal, absorbiendo la espesa niebla, mientras unas imágenes borrosas comenzaban a formarse. Unas fauces lobunas, repletas de largos y fuertes colmillos, se alzaron rugiendo su frustración a la luna. Las grandes alas de un águila enorme batían furiosamente sobre el patio desierto entre los dos castillos. Una silenciosa armadura negra incrustada de joyas recorría un túnel de piedra gris, sin nadie en su interior.

Las imágenes siguieron danzando como un torbellino dentro de la esfera. Imágenes de terribles jorobados armados con lanzas, de espíritus y de fieros guerreros, de libros sagrados y de varas de poder, de marmitas llenas de burbujeantes pociones, de trampas de piedra y demonios alados. Y las manos seguían moviéndose sobre el cristal, buscando incansablemente.

De pronto, por un instante, las manos se detuvieron con un estremecimiento; había una hermosa joven de pelo negro dentro de la bola. Golpeaba inaudiblemente los cristales de la esfera como si hubiera de romperlos para liberarse. El encapuchado se puso en pie, alto y pensativo, y

cogió la esfera, acercándosela a la capucha, sin que la luz de ésta llegase a iluminarle el rostro envuelto en sombras. Echó a andar abandonando la sala de piedra e internándose por un dédalo de corredores, sin dejar de mirar la esfera ni un segundo. Sus pies flotaban a muy poca distancia del suelo...

## **EL MISTERIO DE LA BOLA LA TAREA DE UN MAGO**

Un poderoso mago deberá realizar una serie de tareas en dos castillos comunicados entre sí. Ante todo deberá encontrar la esfera que le mostrará dónde está la vara de poder (para desencantar a la princesa), el libro sagrado (para desencantar a la armadura hechizada) y el águila gigante que habrá de destruir. Para facilitarnos la tarea, el programa utiliza una técnica nueva en la que la pantalla está dividida en dos zonas con acción independiente. En la superior moveremos a nuestro personaje y en la inferior (cuando tenemos la esfera) se hace un seguimiento de los personajes que buscamos con sólo pulsar las teclas del uno al cinco. Cuando aún no tenemos la esfera, ésta aparecerá en la zona inferior, dándonos una pista para encontrarla. El mago puede saltar, agacharse, subir escaleras, lanzar rayos, accionar palancas que alzan rastrillos o activan trampas...

Aparte de los personajes que hemos de desencantar, hay muchos otros que intentarán hacer fracasar nuestra noble misión: jorobados, fantasmas, hombres lobo, enanos, demonios arqueros, etcétera.

## CARGA DEL PROGRAMA

Rebobina la cinta, pulsa CTRL + ENTER y pon en marcha tu reproductor. El programa se ejecutará automáticamente.

## CONTROLES

Se puede manejar el juego con el teclado o con un joystick.

	<u>TECLADO</u>	<u>JOYSTICK</u>
Izquierda . . . . .	O	←
Derecha . . . . .	P	→
Salto/Arriba . . . . .	Q	↑
Agacharse/Bajar . . . . .	A	↓
Disparo . . . . .	SPACE	FUEGO
Coger . . . . .	COPY	COPY
Libro . . . . .	1	1
Varita . . . . .	2	2
Seguir Princesa . . . . .	3	3
Seguir Armadura . . . . .	4	4
Seguir Aguila . . . . .	5	5
Pausa . . . . .	H	H

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

**ERBE SOFTWARE, S. A.**

Santa Engracia, 17 - 28010 Madrid

**IRIS**

APORTA CONVICCIÓN