

DEMONS REVENGE

SPECTRUM, AMSTRAD

EL JUEGO

Un día el maestro de Merlín Junior se había ido a un seminario para brujos y lo había dejado a él encargado. En un desafortunado ataque de torpeza, Merlín Junior derribó y rompió cuatro frascos aparentemente inofensivos, los cuales, sin saberlo él, contenían los cuatro talismanes de Trodor el Demonio. Ahora sus poderes malignos han quedado en libertad y no es para bien. Merlín Junior debe devolver los cuatro talismanes a sus templos en el centro del castillo antes de que el demonio se cobre su revancha.

PARA CARGAR

AMSTRAD: CTRL + ENTER.

SPECTRUN: LOAD"" + ENTER.

(Poner Spectrum + 2/128 en modo 48K).

COMO JUGAR

Merlín Junior está bajo tu mando y debes buscar las cuatro piezas de cada talismán y devolverlas al templo debido en cada oportunidad.

Escoge los dos hechizos que te permitirán disparar a los demonios, y pueden impedir que éstos agoten tu poder. Cada uno de estos hechizos sólo es efectivo contra ciertos tipos de demonios. Habrás de encontrar dos llaves, una abre las puertas de madera y la otra las de metal dentro de los calabozos, ya que puedes entrar en las celdas sin necesidad de una llave, pero no puedes salir sin la llave debida. Para usar un objeto que no sea una llave o un hechizo debes tocar el mueble donde se encuentra dicho objeto, escoger el objeto y pulsar la tecla PICK-UP.

Si tienes éxito notarás que el objeto desaparece y que otro lo reemplaza.

Información valiosa: Utiliza objetos para descubrir piezas de talismán en lugares poco comunes. Si te pones de pie una estrella de cinco puntas en un templo recuperas tu energía.

Cuando hayas recogido las cuatro piezas de un talismán debes llevarlas a uno de los templos en lo alto del castillo y permaneces de pie frente al altar.

Se te confirmará que estás en el templo debido el talismán aparecerá sobre el altar. Cuando los cuatro talismanes hayan sido devueltos a sus respectivos altares debes entonces ir y ponerte de pie frente al altar en el templo central, es decir, el lugar donde se empieza.

OBJETOS A USARSE

Calzoncillos a colocarse sobre: cajones.

Calcetines a colocarse sobre: cajones.

Hoja a colocarse sobre: plantas en maceta.

Hueso a colocarse sobre: esqueleto.

Cerilla a colocarse sobre: chimeneas.

Moneda a colocarse sobre: cofres.

Cuchillo a colocarse sobre: mesas.

Zetas a colocarse sobre: camas.

MANDOS DEL TECLADO

AMSTRAD

Recoger = ^

Dejar caer = v

Escoger = <

Pausa = TAB.
Abandonar = CTRL + ESC

SPECTRUM

Recoger = ENTER
Dejar caer = SPACE
Escoger = SYM. SHIFT
Pausa = H
Abandonar = CAPS SHIFT + SPACE

© Silverbird, 1988.