

REGALO DE LOS DIOSES

ZS-48/017

EL LUGAR

El palacio de Minos en la antigua Grecia.

LOS JUGADORES

— ORESTES

Nuestro Héroe, ayudado por los Dioses, vuelve a Minos para reconquistar su Reino de las garras de su padrastro y su endemoniada madre.

— CLITEMNESTRA

La traidora reina que dispone de su marido y las leyes de la tierra con su conspirador Egisto, después de desterrar a sus hijos Orestes y Electra.

— AGAMENON

Un verdadero legalista cuya muerte tiene que vengar Orestes para restaurar la prosperidad del pueblo de Minos y el poder de la casa de Atreus.

— ELECTRA

Hermana de Orestes, prisionera de su madre en las catacumbas bajo el palacio donde Orestes debe aventurarse a encontrar la solución del Enigma de Agamenón.

LOS DIOSES

Zeus y Apolo llevan a Orestes a la cima del monte Parnaso y derraman sobre él los dones que necesitará para entrar con éxito en el Laberinto y asumir su puesto en el trono.

LOS REGALOS

De Zeus: recibe la espada de plata que Héctor dió a Ajax después de las Guerras de Troya, solo este arma tiene el poder de derrotar a las criaturas imaginarias con las que Orestes se encontrará.

De Apolo: Orestes recibe siete lágrimas derramadas por Icaro cuando volaba hacia el sol, éstas se pueden usar

como señales en las catacumbas.

LA CONSPIRACION

Orestes debe cumplir su destino introduciéndose en el Laberinto bajo el palacio y encontrar la solución al enigma o pereciendo en el intento.

Los pasadizos entrelazados fueron creados por los Dioses para castigar a los errantes mortales y escondidos en 16 salas especiales están los objetos conocidos como las figuras de Euclides, diseños geométricos basados en triángulos, círculos y cuadrados; seis de los cuales, cuando se posicionan correctamente en el pasadizo del Guardián, revelan la salida y el éxito. Este pasadizo, sin embargo, en el hogar de los Semidioses que usan su poder de ilusión para evitar el descubrimiento de las figuras - Orestes debe ser cauteloso con este engaño! - Para ayudar a nuestro héroe en su labor, los Dioses le han revelado la solución a Electra, prisionera bajo el palacio. "Encuentra

a Electra" le dicen, "ella te guiará hasta las figuras que necesitas", pero sin la ayuda de Electra, Orestes debe determinar qué Figuras de qué salas deben cogerse para llevar al pasadizo del Guardián.

Terribles criaturas imaginarias creadas por los Semidioses intentarán disminuir la fuerza de Orestes, quien es advertido por Zeus "siempre que te sientas débil ve otra vez al pasadizo del guardián y recuperarás fuerzas". Si se pueden matar las criaturas su poder disminuirá temporalmente. "Usa este medio a tu favor" advierte Apolo. Finalmente Orestes está advertido de que Clitemnestra ha conocido su misión a través de un adivino. Ella ha entrado en las catacumbas para matar a Electra, haciendo más difícil la misión de Orestes, ya que éste debe proteger a su hermana, sin la que nunca podría descifrar este enigma.

Orestes entra en la oscuridad de la que

nunca un humano ha vuelto.

CARGA

Posiciona el cassette en tu magnetofón y asegúrate de que está rebobinado hasta el principio. Observa que la primera conexión va de la clavija "ear" del magnetofón a la clavija "ear" del Spectrum y que la clavija "mic" está desconectada.

Escribe LOAD " " ENTER (nota que no haya espacio entre las comillas). Las " se obtienen presionando el SYMBOL SHIFT y la tecla P simultáneamente.

Presiona el PLAY del magnetofón. Aparecerá el mensaje de pantalla y el juego se cargará automáticamente. Si esto no ocurre, ajusta los controles de volumen y tono hasta que se cargue. Cuando ya se haya cargado, sigue las instrucciones de pantalla.

CONTROL DEL HEROE

El juego está diseñado para jugar con

un joystick, pero también está disponible la opción de teclado.

Los joystick pueden ser:

KEMPSTON

PROTEK

FULLER AGF

SINCLAIR INTERFACE 2

Cualquier joystick compatible con uno de los de la mencionada lista también sirve.

Cuando el juego ha sido cargado, se te preguntará sobre tu selección de Teclado joystick. Una vez elegida, puede cambiarse la selección solo volviendo a cargar el programa.

El Héroe tiene un gran repertorio de movimientos disponibles para él.

Puede correr, volverse, andar para atrás (por la puerta), volar (en ocho direcciones diferentes), despegar y aterrizar.

Además, puede luchar matando o cor-

tando con su espada. También puede recoger o dejar caer objetos.

CARACTERISTICA DEL JOYSTICK "INTELIGENTE"

Todos estos movimientos están disponibles con un joystick simple (o teclado). Sin la necesidad de combinaciones complejas de stick y botón "FIRE" o una multitud de teclas. Esto se logra haciendo el joystick "Inteligente", éste sabe lo que el Héroe hace y, por implicación, lo que tu quieres que haga después de operar los controles.

Sería confuso presentar una lista de las funciones del Joystick /Teclado; es mejor que descubras las reglas experimentándolas.

Carga el juego y, cuando esté funcionando, juega con el joystick y verás lo que el Héroe hace.

Pronto te acostumbrarás a ello; solo recuerda que la dirección en que muevas el Stick será también la dirección

en que el Héroe se mueva.

CONSEJOS ESTRATEGICOS

- I) Cuando el Héroe esté corriendo puedes hacerlo parar inmediatamente dejando de presionar el Stick y presionando el botón de FIRE.
- II) Para hacer que el Héroe se vuelva de espaldas, presiona el Stick en la dirección opuesta a la que esté mirando. Si ésto le permite mirar a una puerta simplemente empuja el Stick hacia arriba y él entrará de espaldas en la sala contigua.
- III) El Héroe solo puede utilizar su espada cuando está de pie. Para que se clave presiona el botón de FIRE y empuja el joystick hacia derecha o izquierda (dependiendo del lado al que esté mirando). Para que corte, presiona el botón de FIRE y empuja el joystick hacia abajo (siendo indiferente la

dirección en que esté mirando).

- IV) Para hacer que el Héroe recoja algo presiona el botón de FIRE y empuja el Stick hacia arriba. Para hacer que deje caer algo que esté llevando, simplemente empuja el Stick hacia abajo. Si quieres que deje caer algo mientras vuela, puedes también presionar el botón de FIRE.
- V) Haz dos cosas que el Héroe puede recoger, llevar y dejar caer: Las Figuras de Euclides y las Lágrimas de Icaro. El Héroe puede llevar 7 o menos Lágrimas, como quieras. El solo puede llevar una Figura de Euclides de una vez.
- VI) Las Figuras de Euclides pueden dejarse caer solo en el pasadizo del Guardián y en las habitaciones especiales en que se guardan. Por el contrario, el Héroe solo puede dejar caer una Lágrima de

Icaro en las oportunas catacumbas.

- VII) Para estar seguro de que el Héroe sabe lo que se supone tiene que recoger, colócalo arriba, abajo o sobre ello, antes de que operes con el joystick.

INDICACIONES DE JUEGO

Intenta pensar en el Héroe como en un personaje real; no le pidas demasiado. Toda acción que realice reducirá su fuerza, ésto hará que se mueva más despacio, haciéndose para él más difícil moverse y defenderse. Asegúrate de seguir el pasadizo del Guardián (GUARDIAN'S CHAMBER) u otros medios de rejuvenecimiento siempre que muestre señales de agotamiento. No esperes de él que mate los mayores demonios con una rápida floritura de su espada de confianza. Pueden quedarse sin sentido muy facilmente, pero

para matarlos es necesario tocar alguna parte vulnerable que tendrás que descubrir tu mismo. No subestimes el valor de matar estas criaturas imaginarias. Recuerda que el poder de ilusión del Guardián se pierde durante algún tiempo cuando se mata una criatura. Eso significa que la ilusión de las Figuras de Euclides desaparecerá temporalmente de sus lugares de descanso en las catacumbas.

Hay 64 Figuras dispersas alrededor de las catacumbas, tu misión es descubrir las 6 reales.

Si te cruzas con Electra, la hermana del Héroe, síguela de cerca, ella te llevará directamente a una de las Figuras de Euclides que estás buscando. Las Ninfas pueden no ayudarte.

Finalmente mantén en mente a la madre del Héroe, Clitemnestra, quién también está en las catacumbas haciendo todo lo posible para sabotear los esfuerzos de su hijo.

Ella recogerá y moverá las Figuras de Euclides y las Lágrimas de Icaro en un intento de confundir a nuestro Héroe Orestes, y, lo peor de todo, matará a Electra si la encuentra. Clitemnestra hará todo lo posible por evitar a Orestes ya que, no es necesario decirlo, teme su odio por ella.

El mejor modo de frustrarla es mantenerla en movimiento. Tu sabrás cuando está cerca porque siempre deja tras ella una pequeña nube de polvo chispeante.

CONTROLES DE TECLADO

Las operaciones de teclado reproducen las características del Joystick "Inteligente".

FUEGO — Cualquier tecla de la fila superior

ARRIBA — Cualquier tecla de la segunda fila

ABAJO — Cualquier tecla de la tercera

fila

IZQUIERDA — Cualquier tecla alternativa de la fila inferior

DERECHA — Cualquier otra tecla alternativa de la fila inferior

PAUSA — Space

Se puede lograr un control de 8 direcciones utilizando cualquier combinación de las teclas de dirección mencionadas.

