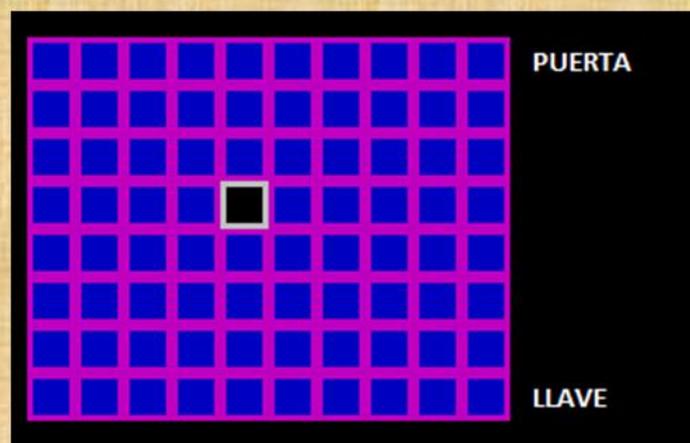


# DUNGEON16K

(Para Zx Spectrum 16K)

## OBJETIVO:

Explora la mazmorra con el héroe arquero en busca del botín que se oculta en la guarida del dragón. Para conseguirlo debes encontrar la llave que siempre aparecerá al azar en alguna de las celdas de la fila inferior del mapa. Con la llave podrás abrir la puerta que conduce al dragón para luchar contra él y vencerle. Esta puerta siempre aparecerá en alguna de las celdas de la fila superior del mapa.



Tendrás que abrirte paso aniquilando a los enemigos que acechan en las celdas. Cada vez que limpies de enemigos una sala, se abrirán las puertas para poder continuar tu camino y aparecerá un ítem. En el mapa se indican de color blanco aquellas celdas que ya has visitado y que están libres de criaturas.

## CONTROLES

O P Q A

SPACE-DISPARO

M-BOMBA

R-REINICIAR

## ENEMIGOS



ESQUELETO. Deambula por la sala.



MURCIÉLAGO. Persigue al héroe sin descanso. Es el enemigo más vulnerable.



ARAÑA. Se mueve de forma similar al esqueleto pero deja a su paso unas telarañas que obstaculizan y pueden cerrarte las salidas. Estas telarañas pueden ser destruidas con las bombas, al igual que los obstáculos de piedra.



CABEZA DE OGRO. Escupe proyectiles incansablemente. Muy resistente a nuestros ataques.



DRAGÓN. El "final boss" de DUNGEON16K. Tras eliminarlo alcanzarás gloria y riqueza. Sólo sufrirá daño si le disparas a la cabeza. No podrás usar bombas ni flechas ígneas contra él.

## ITEMS



1 VIDA EXTRA



LLAVE PARA ABRIR LA  
PUERTA DE LA GUARIDA  
DEL DRAGÓN



2 BOMBAS EXTRA



8 FLECHAS ÍGNEAS QUE  
ARRASAN CON TODO



MONEDA DE ORO

3 MONEDAS= +1 DE FUERZA AL DISPARAR  
6 MONEDAS= 2 VIDAS EXTRA  
8 MONEDAS= +1 DE FUERZA AL DISPARAR  
11 MONEDAS= 2 VIDAS EXTRA  
15 MONEDAS= 2 VIDAS EXTRA

*Las bombas y vidas tienen un límite de 9.*

## RECOMENDACIONES

- Si te acercas a un enemigo deja pulsado SPACE y podrás lanzarle una ráfaga de flechas. A cambio, asumes el riesgo de sufrir un impacto.
- Las telarañas, aunque en general son un obstáculo, también pueden ser empleadas como protección.
- A ser posible, sigue el camino despejado (el blanco en el mapa) para desplazarte.

## RECURSOS UTILIZADOS

- PASMO
- SEVENUP
- ZX PAINTBRUSH Y SPECTRUM EYES
- (PARA LA PANTALLA DE CARGA)

AGRADECIMIENTO ESPECIAL A VOLATIL POR TESTEAR EL JUEGO Y POR EL GRÁFICO DE LA FLECHA CON PLUMA, QUE FUE IDEA Y CREACIÓN SUYA :)

