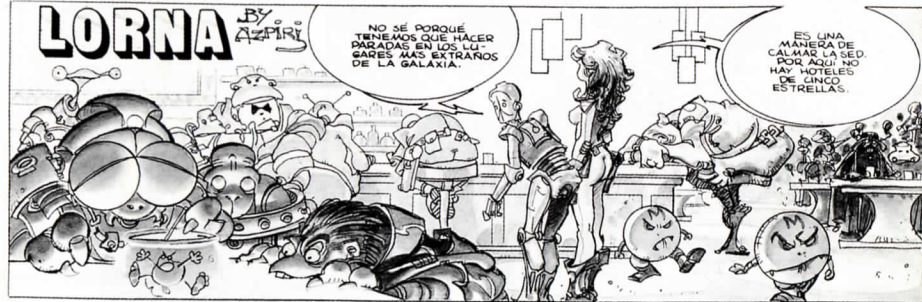




LORNA

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

LORNA BY AZPURI



NO SÉ PORQUÉ
TENEMOS QUE HACER
PARADAS EN LOS LU-
GARES MAS EXTRAÑOS
DE LA GALAXIA.

ES UNA
MANERA DE
CALMAR LA SED.
POR AQUÍ NO
HAY HOTELES
DE CINCO
ESTRELLAS.



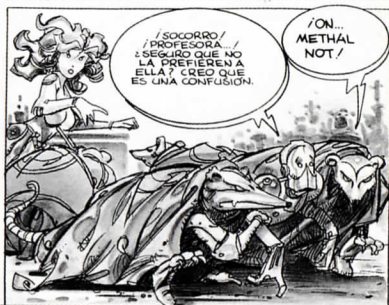
LA VERDAD ES
QUE NO ME VENDRA
MAL UN TRAGO.
LOS ENGRANAJES
ME CHIRRIAN.

VES, TE
QUEJAS DE
VICIO.



¡URGA ON. OCANTO!

¡LAS RATAS
DE IRIPZA!



¡SOCORRO!
¡PROFESORA...!
¿SEGURO QUE NO
LA PREFIEREN A
ELLA? CREO QUE
ES UNA CONFUSION.

¡ON...
METHAL
NOT!

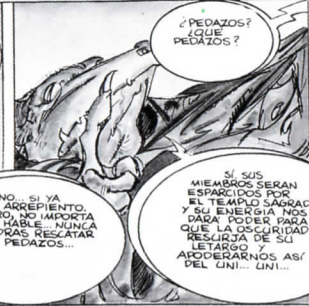


¡MALDITAS CLOAQUIERAS, DEJAR EN PAZ A MI ROBOT!

YO SOY UNA MISERABLE LATA OXIDADA (PERDON) ES MEJOR QUE SE LA LLEVEN A ELLA... ¡SOCORRO!



MEJOR QUE CANTES A PONDE OS LO HABEIS LLEVADO... SI NO TE ARREPENTIRAS.



¿PEDAZOS? ¿QUE PEDAZOS?

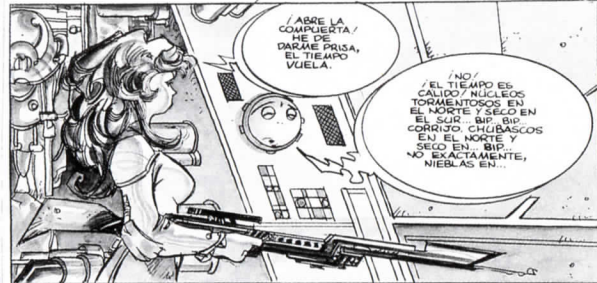
NO... SI YA ME ARREPIENTO, PERO, NO IMPORTA QUE HABLE... NUNCA PODRAS RESCATAR SUS PEDAZOS...

SI SUS MIEMBROS SERAN ESPARCIDOS POR EL TEMPLO SAGRADO Y SU ENERGIA NOS DARA PODER PARA QUE LA OSCURIDAD RESURJA DE SU LETARGO Y APODERARNOS ASI DEL UNI... UNI...



¡CIELOS! MI ROBOT DESCUARTIZADO! ¡LO IMPEDIRE!

...VERSO.



¡ABRE LA PUERTA! HE DE DARME PRISA, EL TIEMPO VUELA.

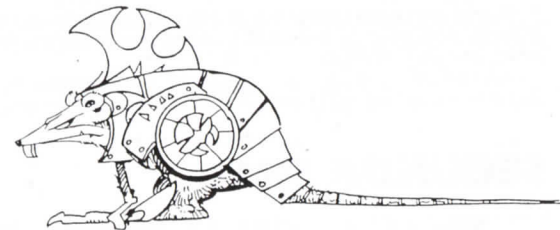
¡NO! EL TIEMPO ES CALIDO / NUCLEOS TORMENTOSOS EN EL NORTE Y SECO EN EL SUR... BIP, BIP, CORRIJO, CHUBASCOS EN EL NORTE Y SECO EN... BIP... NO EXACTAMENTE, NIEBLAS EN...



EL SUR CALUROSO Y... ¿QUE LE PASA? ...NO ESPERE... ESTO...



¡PELMAZO!



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 irremediabilmente.

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 deber 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

Rebonina 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.

DISTRIBUIDOR: Erbe Software.

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.