

SCARABEUS

He comenzado mi búsqueda para encontrar el SCARABEUS, la fabulosa esmeralda del Faraón. He sido mordido por una mortal araña venenosa al entrar en la tumba y ahora debo encontrar medicinas y jeroglíficos antes de que acabe mi vida. El pensamiento de un nuevo amanecer me aparece distante mientras empieza mi descenso hacia los oscuros horrores de la Tumba del Faraón para encontrar el poderoso SCARABEUS.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Inserta el cassette. Pulsa SHIFT y RUN/STOP simultáneamente. Pulsa PLAY en el grabador. Inserta el Joystick en el Port 2.

SELECCIONAR SONIDO

Pulsar M para elegir entre música y efectos de sonido.

NIVEL 1: OBJETIVO

El objetivo del nivel 1 es acumular 9 jeroglíficos con el fin de encontrar tu CLAVE. La CLAVE aparece en la pantalla pulsando FUEGO en el Joystick. Los jeroglíficos se consiguen persiguiendo y tocando a los fantasmas en el laberinto. Estos fantasmas no te causarán daño. Posteriormente en el nivel 2, esta clave completa te permitirá diferenciar las medicinas de los venenos, así como a distinguir una buena de una mala trampa zom-

bie. Necesitas las medicinas para sobrevivir al mordisco de araña que has recibido al entrar en la Tumba. Una vez que has completado la CLAVE, dirígete al ascensor en el muro exterior del Laberinto.

ADELANTE — Correr / Entrar al ascensor.
ATRAS — Presenta el mapa. **IZQUIERDA / DERECHA** — Torcer en las intersecciones.
FUEGO — Presenta la CLAVE

NIVEL 2: OBJETIVO

El objetivo del nivel 2 es identificar 8 medicinas y 4 trampas zombie favorables. Esto se consigue entrando en los lugares de información según se presenta en el Mapa de Laberinto y examinando los jeroglíficos que hay en la pared para determinar si la poción o trampa es buena o mala para ti. Para examinar una poción o trampa, empuja el joystick hacia adelante cuando estés mirando a la pared. Las pociones aparecen como botellas, las trampas como máscaras de gas. Si los 9 jeroglíficos de tu CLAVE coinciden con los que aparecen en la pared, en cualquier orden en un cuadrado de 3 x 3, has identificado un objeto útil para el nivel 3. Deberías encontrar las 8 botellas beneficiosas ya que sin ninguna de ellas es más difícil resolver el puzzle que aparece a la entrada de la Tumba del Faraón. El seleccionar una trampa mala solamente afectará al estado de tu salud. Al seleccionar la octava medicina, automáticamente morirán todas las arañas. ¡Cuidado! algunas pociones son venenosas. Cometer una equivocación al identificar los jeroglíficos te puede llevar una selección de efectos desastrosos.

EL PUZZLE DEL FARAON

Encontrar la clave de la Tumba del Faraón, te permitirá pasar a través de los muros del nivel 3. Para resolver este puzzle cuando lo encuentres, mueve el joystick a Izquierda/derecha para colocar el cursor alrededor de los bordes de la carta que presenta el jeroglífico. El pulsar FUEGO dará la vuelta a las piezas de la fila, columna o diagonal para mostrar su reverso. Cuando en todas las piezas aparezca la llave de la Tumba del Faraón obtendrás la llave.

CONTROLES PARA EL NIVEL 2

ADELANTE — Correr / Entrar en ascensor / Presentación de jeroglíficos. IZQUIERDA / DERECHA — Vuelta en intersecciones. ATRAS — Presentación de Mapa y Clave.

NIVEL 3: OBJETIVO

El objetivo del nivel 3 es entrar en la Tumba del Faraón y así terminar tu tarea. Para entrar en la Tumba del Faraón primero debes resolver el puzzle que hay a la entrada. Para ayudarte a conseguir esto es necesario visitar los nichos de medicinas y recoger éstas cuando las encuentres. No tomes ningún veneno porque morirás. El hecho de tomar una nueva medicina te abrirá nuevas secciones en el puzzle de entrada de la Tumba. En cada nicho de medicinas pulsa FUEGO para ver si la medicina está allí y mueve el joystick Izquierda / Derecha para tomarla o dejarla.

ENTRADA A LA TUMBA DEL FARAON

Para entrar en la Tumba debes mover los jeroglíficos centrales de forma que las cuatro

columnas coincidan exactamente con las columnas de los lados, que sólo serán visibles si has cogido las 8 medicinas del nivel 3. Un cambio de color en los jeroglíficos muestra la posición del cursor. Desplaza el cursor a la pieza que deseas mover, pulsa FUEGO para cogerla y mueve el joystick para deslizarla a su nueva posición. Para abandonar el puzzle y volver al Laberinto pulsa FUEGO cuando estés en un cuadrado en blanco. Si has matado a los 12 Zombies en este nivel podrás tomarte un tiempo para resolver este puzzle. Te están permitidos 40 movimientos en cada puerta. Los movimientos que llevas aparecen en una cadena en la puerta. Después del movimiento número 40 aparecerá un candado para señalar que esa puerta está bloqueada. Cualquier movimiento siguiente deberá hacerse en las puertas que quedan. Cada puerta presentará el estado en que se encuentra la resolución del problema.

CONTROLES PARA EL NIVEL 3

ADELANTE — Correr / Entrar en ascensor.
ATRAS — Presenta Mapa. IZQUIERDA/
DERECHA — Girar. FUEGO — Coloca
trampas para Zombies.

USANDO EL ASCENSOR

Muévete directamente al muro donde está el ascensor. Para BAJAR gira el joystick en el sentido contrario a las agujas del reloj. Para SUBIR gíralo en la misma dirección del reloj. Cada vez comienza en la posición ADELANTE del joystick y asegúrate bien de que todas las posiciones posibles del joystick vayan siendo realizadas en orden sucesivo. Si se

pierde una posición o se suelta el joystick el ascensor caerá al nivel inmediatamente inferior. Esta caída afectará a tu estado de salud. Los colores de la caja del elevador cambiarán de gris/rojo a marrón/rojo cuando el ascensor esté a nivel. Para abandonarlo pulsa FUEGO.

INDICADORES

Posición en el

Laberinto : Muestra el nivel donde estás.

Salud : Tu estado de salud en cada momento aparece en la puerta al lado del hombre andando. La puerta sube según tu salud se deteriora. La cinta de papel presenta tu estado de agotamiento. ¡Cuidado! se puede morir de sobreagotamiento.

Tiempo : El tiempo es representado por un reloj de arena. Cuando toda ella caiga a la parte de abajo morirás.

Dirección : El indicador señala la dirección hacia la cual estás mirando.

MAPAS DE LOS LABERINTOS

En un Mapa — Una calavera señala posición de fantasma.

— El ascensor aparece en un muro exterior.

— 4 Gráficos diferentes señalan lugares de información o nichos de medicina, según.

Lugar con un Monstruo — Visitado

— No visitado

Lugar sin Monstruo — Visitado

— No visitado

MOVIMIENTO DE LOS MONSTRUOS

En el nivel 1 los fantasmas tienden a huir de ti. En el nivel 2, inicialmente hay una araña en cada LUGAR DE INFORMACION. Si pasas por donde está te seguirá, pero como es más lenta que tú puedes hacerla perderse en el Laberinto, de forma que tengas tiempo para estudiar los jeroglíficos antes de que vuelva. Un aviso sonará cuando se aproxime. Si te muerde en la espalda mientras miras los jeroglíficos tu salud se verá afectada de forma adversa y la araña morirá. En el nivel 3 los Zombies se moverán hacia ti por la ruta más corta posible.

PUNTUACION

Nivel 1: Por cada jeroglífico obtenido: 500 puntos.

Nivel 2: Por cada decisión hecha sobre medicina o trampas: 1.000 puntos
Por encontrar la llave del Faraón: 5.000 puntos

Nivel 3: Por cada medicina cogida: 1.000 puntos.

Bono de medicina: Depende del estado de salud cuando has tomado la última medicina.

Bono de tiempo: Depende del tiempo que te quede al tomar la última medicina.

SCARABEUS: 10.000 puntos

Bono del Faraón: Depende del tiempo que te quede cuando encuentres el Scarabeus.

Para ver el tanteo en cualquier momento durante el juego pulsa H. Empuja el joystick

ADELANTE para continuar. El tablero de puntuación aparece automáticamente al final del juego. Pulsa **S** para comenzar de nuevo.

PAUSA

Pulsa **RUN/STOP** para parar el juego o reanudarlo.



DRO SOFT

FUNDADORES, 3 - Bajo
TELS. (91) 255 31 10/78/80
MADRID-28