



# MANUAL DE INSTRUCCIONES

# ALADIN'S CAVE

por Keith Purkiss

## INTRODUCCION

En este excitante juego, mitad arcade y mitad aventura, debe vencer al malvado Mago recogiendo los objetos y los hechizos que le permitirán transformarse en otras formas de vida.

### Instrucciones de carga

(para Amstrad CPC464 / CPC 6128 / CPC664)

1. Si usa un CPC 464 ignore este punto y pase directamente al punto 2. En caso contrario introduzca el comando directo `!TAPE`. (El símbolo `!` se obtiene apretando simultáneamente las teclas «SHIFT» y la de ARROBA).
2. Asegúrese de que la cinta está completamente rebobinada.
3. Apriete a la vez las teclas «CNTRL» y «ENTER». Aparecerá el mensaje «press PLAY then any key». Apriete entonces la tecla PLAY y pulse cualquier tecla.
4. Después de la carga, el programa se autoejecutará.

## INSTRUCCIONES

Aladino se halla en apuros, puesto que el diabólico Mago le ha encerrado en un laberinto. Cada lugar de éste encierra varios peligros móviles, como rocas que caen, arañas, serpientes, pájaros, etc.

Aladino puede recoger varios objetos que le permitirán transformarse en otros seres vivientes, una vez haya obtenido un juego completo de ellos. Cada uno de los diferentes seres en que puede convertirse Aladino tiene diferentes poderes, que pueden ser usados en aquellos lugares que no estén afectados por los hechizos del Mago.

Los seres en que se puede transformar son: mono, pájaro, genio y delfín.

El Mago intentará retener todos los objetos en una pantalla. Una vez haya recogido todos los que hay en una pantalla puede conservarlos ya para siempre. Debería abandonar cada pantalla después de recoger TODOS Los objetos que hubiera en ella; de lo contrario, el Mago los recuperará y volverá a poner en su sitio, por lo que tendrá que ir a recogerlos de nuevo.

Debe escapar de un laberinto de cuevas, bajar por un precipicio, cruzar un río y atravesar el desierto para llegar así a la fortaleza donde se refugia el Mago. (NOTA: puede entrar en la fortaleza sobornando a los guardianes).

Tiene que encontrar el camino hasta la guarida del Mago, recogiendo todas las armas y hechizos que pueda y que le serán necesarios para vencerle.

## **CONTROLES DEL JUEGO**

Puede controlar el juego mediante joystick, teclas de cursor o teclado.

a) Teclas de cursor

Use dichas teclas para moverse en las cuatro direcciones.

Para saltar use la tecla «COPY».

b) Teclado

|                   |           |
|-------------------|-----------|
| ARRIBA . . . . .  | A         |
| ABAJO . . . . .   | Z         |
| IZQUIERDA . . . . | /         |
| DERECHA . . . . . | *         |
| SALTAR . . . . .  | «SHIFT»   |
| PAUSA . . . . .   | «ESPACIO» |

Para transformarse de una especie viviente a otra (una vez haya recogido los objetos correctos) utilice:

ARRIBA + SALTO . . . . . Hombre

ABAJO + SALTO . . . . . Mono, pájaro y genio

El cambio a delfín se realiza automáticamente cuando caes en el agua. Al salir de ella se vuelve a transformar.

Controles adicionales:

«DEL» . . . . . Abortar el juego

1 . . . . . Sonido activado

2 . . . . . Sonido desactivado

Editado y distribuido en España por:

**DISCOVERY-informatic** - Arco Iris, 75 (08032) Barcelona.  
Tf. (93) 256 49 08-09.

Todos los derechos de la obra, nombre e ilustraciones son propiedad exclusiva del productor. Prohibida su reproducción, alquiler, préstamo y exhibición pública sin permiso escrito del propietario.

© ARTIC COMPUTING LTD. 1986



Depósito legal: B-33.156-1986