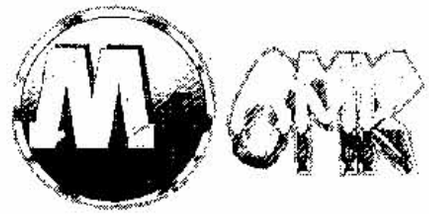

PROEIN SOFT LINE
Marqués de Monteagudo, 22, bajo
28028 MADRID

INSTRODUCCION

En el imaginario Sistema del Doble sol, compuesto por siete planetas y doce lunas, vivian felices los habitantes del tercer planeta gobernados por el Rey Brigal acompañado por su hijo Zalk y el gran mago Rahman.

La malvada bruja Idún se apoderó de la Corona Mágica y tras invadir el planeta ordenó a Zohak, siniestro visir de sus ejércitos, perseguir a Zalk y Rahman. Ambos se aventuran a conseguir la Planta Mágica para acabar con los hechizos de la bruja Idún.

¿Podrás ayudar a los héroes en su intento por vencer a la malvada Idún?

¿Serás capaz de dirigir la magia de Rahman contra sus oponentes?

¿Tendrás habilidad suficiente en el combate controlando a Zalk?

INSTRUCCIONES DE CARGA Y CONTROL

Comprueba que la conexión de alimentación y video sea correcta y sigue los pasos descritos para tu ordenador.

AMIGA

Apaga el ordenador e inserta el disco de juego en la unidad.

Enciende el ordenador y automáticamente se inicia la grabación.

Importante: Es preciso mantener el disco de juego en la unidad para el correcto funcionamiento del programa.

El control puedes realizarlo indistintamente por JOYSTICK o usando las TECLAS CURSORAS junto con la BARRA ESPACIADORA.

La tecla ESC proporciona la pausa durante el desarrollo del juego.

La tecla RETURN (Retorno de carro) para abandonar la partida.

ATARI ST.

Apaga el ordenador e inserta el disco de juego en la unidad.

Enciende el ordenador y automáticamente se inicia la grabación.

Pulsando BARRA ESPACIADORA en la presentación darás paso al programa.

Importante: Es preciso mantener el disco de juego en la unidad para el correcto funcionamiento del programa.

El control del programa es exclusivo a través de JOYSTICK,

La tecla ESC proporciona la pausa durante el desarrollo del juego

La tecla RETURN para abandonar la partida.

IBM PC y COMPATIBLES

Introduce el disco A en la unidad "A" y teclea: CORONA.

Sigue las instrucciones que aparecen en tu pantalla para la configuración y control del programa.

Pulsando BARRA ESPACIADORA en la presentación darás paso al programa.

AMSTRAD PCW.

Apaga el ordenador e inserta el disco por la cara A si es PCW-8256 o por la cara B si es PCW-9512.

Al conectar de nuevo el ordenador se inicia la carga. Tras la aparición de la presentación puedes sacar si lo deseas, el disco de la unidad.

El control se realiza a través de las TECLAS CURSORAS y BARRA ESPACIADORA.

La tecla STOP realiza la pausa durante el desarrollo del juego.

La tecla F1 conecta el sonido.

La tecla F3 desconecta el sonido.

Para abandonar la partida pulsar F5 y F7 a un tiempo.

AMSTRAD CPC.

Introduce el juego en la unidad y teclea RUN "CORONA".

Tras pulsar RETURN se inicia la grabación.

Pulsando BARRA ESPACIADORA en la presentación darás paso al programa.

El control se realiza a través de las TECLAS CURSORAS Y BARRA ESPACIADORA o mediante JOYSTICK.

La tecla ESC realiza la pausa durante el desarrollo de juego.

La tecla F1 conecta el sonido.

La tecla F3 desconecta el sonido.

Para abandonar la partida pulsar F5 y F7 a un tiempo.

SPECTRUM.

Introduce el juego en tu unidad y teclea "LOAD"

Tras pulsar INTRO se inicia la grabación.

Pulsando BARRA ESPACIADORA en la presentación darás paso al programa.

El manejo es utilizando JOYSTICK o teclado.

Control de teclado: 1 Conecta el sonido
2 Desconectar el sonido.
A Reiniciar la partida.
S Detiene.
F Derecha.
D Izquierda.
O Arriba.
L Abajo.
BARRA ESPACIADORA Disparador.

INICIO

Tras breves momentos aparece la presentación que se mantiene unos instantes antes de dar paso a la pantalla de muestra y selección.

En este momento aparece en pantalla la tabla de puntuaciones junto con los nombres de los jugadores. Durante unos minutos aparecerán de forma sucesiva los protagonistas, los amigos que los apoyan en su aventura y los distintos enemigos que hallarán en su camino. El aspecto de todos ellos es mostrado con detalle en el monitor junto con todas sus características.

En la línea inferior se muestra el estado del sonido y la clave del último nivel conseguido. Al iniciar el juego se partirá del nivel indicado por esta clave.

Controles de selección:

Tecla M para conectar el sonido.

Tecla N para desconectar el sonido.

Tecla K para iniciar la introducción de clave (Usando JOYSTICK o CURSORES).

Botón de DISPARO para iniciar la aventura.

EL JUEGO

Al inicio de cada nivel disponemos de dos reservas de energía. El objetivo de los protagonistas es alcanzar el final del nivel antes de agotar sus fuerzas. El camino se divide en cinco etapas, cada una de ellas es protegida por algunos enemigos. Dirigiendo las esferas mágicas de Rahman sobre ellos consigue su agotamiento y subsiguiente desaparición. Zalk debe realizar sus ataques golpeando directamente al oponente para vencerle.

Durante la lucha pueden reaparecer los enemigos derrotados pero se hallarán muy debilitados. Cuando todos los enemigos han sido vencidos, el protagonista puede avanzar a la siguiente etapa. al finalizar la última etapa veremos a nuestro personaje realizando, de forma automática, su particular objetivo en ese nivel.

Al finalizar la partida y atendiendo a la puntuación del jugador se inicia la introducción del nombre en la tabla.

Si se ha superado el nivel inicial observaremos en la pantalla de opciones que la nueva clave ha sido instalada en su lugar correspondiente.

De forma alternativa en el desarrollo de la aventura controlas al mago Rahman o al principe Zalk. Será preciso familiarizarte con sus diferentes características para ir superando tus resultados.

Un consejo: Comprueba el scroll de pantalla durante los combates si ya crees haber superado la etapa para evitar al máximo tu desgaste.

Movimientos del mago RAHMAN:

Derecha - Izquierdal :	Andar hacia derecha e izquierda.
Arriba :	Nube mágica para realizar avance rápido.
Abajo :	Cambiar la trayectoria de las eferas mágicas
Disparador :	Lanzar esferas mágicas.

Movimientos del principe ZALK.

Derecha - Izquierdal :	Andar hacia derecha e izquierda.
Arriba :	Saltar sobre el oponente.
Disparador :	Atacar al oponente que está al frente

DESCRIPCION

La aventura se compone de seis sorprendentes niveles ambientados en los episodios de la serie de televisión.

Cada nivel consta de cinco etapas y de animación final propia.

Al finalizar cada nivel se obtiene su clave de acceso que permite iniciar el juego en el siguiente nivel a los ya superados.

LA CORONA MAGICA

Todos los personajes son marcas registradadas propiedad de FILMAN S.A. y se han utilizado bajo su autorización

La apariencia de todos los personajes y escenarios así como el sonido son propiedad de OMK sofware y está prohibido reproducirlas, almacenarlas, alquilarlas o transmitirlas en forma alguna sin autorización previa por escrito de OMK software.