



THE TRAP DOOR

En algún sitio de las zonas oscuras y sucias a donde nadie va, se encuentra un antiguo y misterioso castillo hogar de La Cosa y su mal genio. En los oscuros sótanos del castillo, Berk es esclavizado sin piedad bajo el mandato de la Cosa. Para conseguir su última recompensa (un sobre lleno de riquezas) Berk tiene que completar hasta 5 estafalarias tareas (4 de principiante), rápida y acertadamente antes de que el genio de La Cosa aumente. Cada tarea se da por completada cuando Berk envía su oferta arriba por medio del atontado camarero y La Cosa lo acepta.

EL PRINCIPIANTE BERK

Antes de que el juego comience puedes elegir ser "El principiante Berk", o

un Super-Berk. Cuando juegas por primera vez es una buena idea intentar jugar el humilde método de aprendiz. Es más fácil, incluso si tu marcador no es tan alto, o si no consigues el sueldo de Berk.

LA PUERTA TRAMPOSA

Debajo de la puerta tramposa aguardan horribles monstruosidades, ansiosas de escapar en cuanto la puerta tramposa se abra.

La mayoría tienen un papel útil para completar las tareas de Berk.

El problema es saber que monstruo se necesita para cada tarea. Si el equivocado monstruo consigue escapar puede llegar a ser un verdadero desperdicio de tiempo y un peligro a tu existencia. Deshazte de ellos tan rápido como puedas.

ESPECTROS

Si la puerta tramposa se ha quedado abierta los espectros, se escapan, como casi todo en el mundo de Berk, están hambrientos y la única manera de deshacerte de ellos es dándoles de comer. Comerán cualquier cosa, gusanos, huesos, zumo de ojos, ojos, incluso Boni el cráneo. Si Berk no tiene comida a mano para entregar, los espectros están de vacaciones, por lo que no te molestarán.

BONI Y DRUTT

Boni es tan brillante como un cráneo pelado. Cada vez que Berk lo recoge, murmura algunas palabras, a veces utiliza consejos sobre como terminar una tarea. DRUTT, la araña, pasa el tiempo brincando, intentando entrometerse en

el camino de Berk, y comiendo gusanos. Es difícil librarse de el.

LAS TAREAS

Todas pueden ser terminadas. Espera a que La Cosa anuncie lo que quiere, y entonces comienza aprisa. Todos tus apoyos para las tareas pueden ser encontradas en las zonas inferiores, pero necesitarás ingeniosidad para descifrar como utilizar varios objetos (y sus contenidos). La terminación de cada una de las tareas requiere un monstruo en concreto, procedente de la puerta tramposa. En medidor de genio en la parte inferior de la pantalla te avisa del tiempo restante. Cuando La Cosa se enfada de veras, comunica a Berk a gritos que su tiempo ha terminado. Si Berk no ha terminado, la tarea

actual será cancelada y una nueva co-
mienza.

RECIPIENTES

Berk puede empujar objetos, y un "objeto empujado" puede empujar otros objetos, Berk puede poner cosas en los recipientes, llevarselos en su recorrido y vaciar el contenido cuando quiera. Algunas de estas cosas son útiles para tareas concretas.

PUNTUACION

Tu puntuación se reduce según pase el tiempo y aumenta con bonus según los éxitos que tengas, y lo hábil que seas.

SUPER BERK

Tu objetivo principal es llegar a ser un Super Berk. Si Berk completa todas las tareas será recompensado con premios, pero La Cosa los envía a guardar a una caja fuerte de apariencia resistente, para conseguir el botín y llegar a ser un auténtico Super Berk, la caja fuerte tiene que ser abierta. Existe un procedimiento en concreto que garantiza el éxito. Encontrarlo es el reto final.

CONTROLES

Las teclas son definibles por el usuario y existe la opción del joystick. Puedes mover a Berk hacia delante, hacia atrás, izquierda y derecha, puesto que el área de juego tiene verdadera apariencia multidimensional. Cuando Berk tiene las manos vacías, puede recoger

objetos si lo situas sobre ellos adecuadamente.

Para conseguir que empuje estos objetos, sitúale hacia la izquierda o derecha y cuidadosamente detrás de ellos. Utiliza la tecla "DROP" para conseguir que Berk deje cosas en el suelo tras él, y la tecla "TIP" para vaciar el contenido de recipientes, delante de él. Activa palancas situando a Berk paralelamente con ellas para así, poder alcanzarlas con una de sus manos.

ESTRATEGIA

Una vez hayas descifrado como realizar las tareas, puedes comenzar a usar estrategias para situar al máximo tu marcador.

Por ejemplo, si terminas una tarea pronto, puedes hacer preparativos para cualquiera de las otras tareas restantes.

Objetos que ya están en las mejores zonas pueden ahorrarte tiempo más tarde, y hacerte ganar puntos extras.

INSTRUCCIONES DE CARGA

SPECTRUM 48K : LOAD " "
"RETURN"

SPECTRUM 128K : Selecciona mode
de Spectrum 48K y LOAD " "

COMMODORE 64 : SHIFT, RUN/
STOP y RELEASE

AMSTRAD : CTRL y presiona
ENTER

PARA MAS DIVERSION
BUSCA OTROS PROGRAMAS



ZAFIRO SOFTWARE DIVISION
Paseo de la Castellana, 141
28046 - MADRID