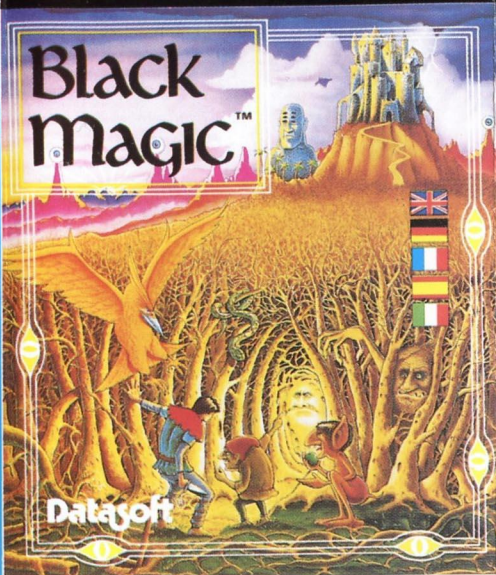


A M S T R A D

AMSTRAD

BLACK MAGIC

ERRE Software



ERRE Software

BLACK MAGIC

SPECTRUM y AMSTRAD

CARGA

SPECTRUM: LOAD " " ENTER

AMSTRAD: CTRL + ENTER.

CONTROLES

TECLADO:

Arriba: O Izquierda: O Abajo: A Derecha: P
Disparo: Espacio + H (Spectrum) Espaciador (Amstrad)

PAUSA: 6 (Spectrum) ESC (Amstrad). Cualquier tecla para seguir.

Vuelta al comienzo: F9 (Amstrad) T (Spectrum)

Para moverse: Empuja el joystick a la izquierda para correr a la izquierda, a la derecha para la derecha, hacia adelante para saltar o subirse y hacia atrás para agacharse o bajarse.

Para disparar flechas: Pulsa el botón de disparo para disparar a derecha o izquierda. Para disparar diagonalmente hacia arriba, mantén el joystick en posición diagonal mientras pulsas el botón. **Siempre debes estar corriendo para poder disparar flechas.**

Para hacer un hechizo: Mientras estés quieto pulsa el botón de disparo. Cuando te lo indiquen con SELECT SPELL TO CAST, gira el joystick hasta que aparezca el hechizo deseado en la ventanilla Spell Selection (a la derecha de la ventanilla SPELLS). Pulsa el botón de disparo para seleccionar el hechizo.

Para seguir jugando después de recibir un mensaje: Cuando aparecen los mensajes, pausan automáticamente el juego. Por tanto, pulsa el espaciador para seguir (los mensajes desaparecen solos al cabo de unos segundos).

TIPOS DE HECHIZO

Nota: La mayoría de los hechizos tienen una duración limitada.

BLINK (PARPADEO): Te permite ser transportado a otro sitio. No puedes controlar a dónde te llevan, aunque habitualmente te llevarán a un punto a la izquierda de donde empezaste. Este hechizo es utilísimo si te caes al agua o en una caldera de lava.

CHILL (CONGELA): Congela el agua y todos los demonios que te persiguen (aunque no afecta a las plantas que escupen muerte).

BOLT (RAYO): Te permite disparar a través de paredes y a los demonios.

VANISH (DESAPARECE): Te permite desaparecer; sólo queda tu sombra. Los demonios, pájaros y plantas no te pueden ver y, por tanto, no te pueden hacer daño. Pero cuando eres invisible no puedes recoger objetos, disparar flechas ni hacer hechizos.

FIRE (FUEGO): Crea muchas llamas, con lo que se logra espantar a los demonios. También deshace el hechizo congela.

PANTALLAS EN TODOS LOS SISTEMAS

Al entrar en el juego verás una zona en la parte inferior de la pantalla:

EXP:	CLASS:	→	SPELLS: 02	-----
0260	APPRENTICE	13	HEALTH	▶▶▶▶▶
EYES: -----	≡		FOOD	▶▶▶▶▶▶▶▶

EXP se refiere a los puntos que consigues por experiencia, una vez completadas ciertas tareas.

CLASS te dice qué nivel de mago has conseguido (empiezas como Aprendiz).

LA FLECHA te muestra cuántas flechas llevas.
SPELLS te muestra cuántos hechizos hay disponibles. Pero cinco hechizos no quiere decir qe conozcas cinco hechizos *diferentes*, sino que si, por ejemplo, eres Apre-

Intérnate en el reino de Marigold y libéralo con tus flechas, hechizos, magias y sobre todo valentía, del terror impuesto por el malvado Zahgrim.



diz, tendrás cinco oportunidades de usar los hechizos BLINK o VANISH, que son los únicos que podrás tener.

— a la derecha de SPELLS te indica cuáles son los hechizos que puedes usar.

EYES te indica cuántos Ojos has recogido. Una vez que hayas colocado todos los ojos en la Estatua Ciega este indicador se queda ya en blanco.

El SIMBOLO entre EYES y FOOD te indica si estás en la superficie de MariGold o en alguno de los tres niveles subterráneos.

HEALTH te indica cuánta salud te queda. Cuando ya no te quedan puntos de salud, parpadeará un mensaje, HEALTH CRITICAL. Si no encuentras rápidamente comida o usas un hechizo, CONJURE (ver Magia), la próxima criatura con la que te encuentres será la última.

FOOD te muestra la comida que te queda. Intenta tener el máximo posible, ya que la falta de comida afecta a tu salud.

OBJETOS

Para recoger objetos, basta con pasar por encima de ellos. Cada vez que juegues a Black magic, los objetos cambian de lugar (excepto los ojos, que siempre están en los mismos sitios).

OJOS DE ANKAR: Se encuentran por doquier en MariGold. Debes recoger los seis ojos antes de ir a la Estatua Ciega.

HECHIZOS: Se parecen a pequeños papiros. Recoge todos los que puedas, ya que te son muy útiles.

LA COMIDA: Tiene forma de pavos, frutas, etc.

LAS FLECHAS: Se encuentran en cajas de municiones (cada caja tiene una cantidad diferente). Una vez recogidas las flechas, la tapa de la caja se queda abierta para que veas que está vacía. Si llevas un complemento completo de flechas verás un mensaje que te dirá que ya no puedes coger más. La caja no se abrirá.

CRIATURAS

La mayoría de las criaturas que te encontrarás son sirvientes de Zahgrim. Conoce a tus enemigos y destrúyelos.

PLANTAS QUE ESCUPEN MUERTE: Se ven por todas partes. Agáchate para evitar sus escupitajos. Mata a una de estas plantas disparándole una flecha en la boca (no será fácil).

DEMONIOS, MURCIELAGOS Y FANTASMAS: Aparecerán en cuanto recojas tu primer Ojo. Si te toca alguna de estas criaturas, pierdes puntos de salud; algunos son relativamente fáciles de matar, pero otros necesitan más de un disparo.

MONSTRUOS ACUATICOS: Hay muchos y no les afectan tus flechas. Cuando cruzas una laguna por un puente o liana, pueden salir del agua y arrastrarte hasta el fondo.

PRISIONEROS: Son unos pobrecitos que han sido capturados por Zahgrim y encerrados en cárceles mágicas. Puedes rescatarlos pasando por la prisión.

TROLLS: Son seres naranjas que saltan sobre dos piernas. A cambio de comida te hacen favores.

ROCS: Son enormes pájaros que de vez en cuando vienen a por ti. Pueden ser útiles, pero también te pueden hacer perder mucho tiempo. Las flechas no les hacen daño, pero les hará marcharse si no quieres que te ayuden.

MAGIA

FEAR (MIEDO): Hace que los demonios te tengan miedo y no se te acerquen.

TRAP (TRAMPA): Hará que surja una fosa entre los demonios y donde tú estés.

CONJURE (HECHIZO): Te dará tres opciones: HEAL, FOOD, ARROWS. Si seleccionas HEAL añadirás un punto a tu Salud. Si coges FOOD aparecerá un artículo de comida a tu lado. Escogiendo ARROWS hará que aparezca a tu lado una caja llena de flechas.

ABORT: Puedes anular la posibilidad de hacer un hechizo sin haber hecho ninguno.

CLASES

Al ir cogiendo experiencia, puedes ser promocionado.

APPRENTICE (APRENDIZ): Comienzas a este nivel. Sólo tienes acceso a los hechizos VANISH y BLINK.

WIZARD (MAGO): Segundo nivel, que te añade los hechizos de CHILL y TRAP.

SORCERER (BRUJO): Aquí ya se ponen las cosas interesantes. Tienes los hechizos de CONJURE y FIRE, y ya tienes alguna posibilidad de conquistar a Zahgrim.

NECROMANCER (GRAN MAGO): Es el no va más. Ya tienes los hechizos de BOLT y FEAR disponibles.

OBSTACULOS

LAVA PITS (CALDERA DE LAVA): Son mortales. No es fácil cruzarlos. En el techo encima de las calderas encontrarás habitualmente estalactitas colgando. Si las disparas bien, podrás formar un puente por encima de la lava.

ESTALAGMITAS: A veces te bloquean el camino. Usa las flechas para quitártelas del medio.

LAGUNAS DE AGUA: Están por todas partes. Si te caes en una te puedes ahogar. Usa el hechizo Blink para salir del agua. Cruza por los puentes o congela el agua, y pasa por encima.

OTROS: Hay guillotinas, pinchos y otras cosas desagradables; ten cuidado con ellas.

Creado y diseñado por Peter Ward.

© 1987 Action Software.

© 1987 Intelli Creations Inc.

Es un Producto de US GOLD.

Prohibida la reproducción, transmisión, alquiler o préstamo de este programa sin la autorización expresa escrita de ERBE Software, S. A.

ERBE SOFTWARE, S. A.

Núñez Morgado, 11 - 28036 Madrid