

## POWER MAGIC

Tú eres el hijo de Merlín y estás ante la llanura de los hombres menguantes. Sabes que debes cumplir una misión, sabes que no va a ser fácil. Sin embargo, harás todo lo posible, pues si triunfas, el espíritu de tu padre, Merlín el mago, saldrá del roble milenario y todo su poder te será transmitido.

Recuerdas, mientras te preparas ante el combate, tu huida de la casa de tus padres adoptivos. Vuelve a tu mente, asimismo, la rabia que invadió tu joven cuerpo cuando conociste la traición con que Nimiane, la dama del lago, pagó a tu padre. Ella engañó al rey de los magos, cautivándole con su belleza, le convenció para que le enseñara toda su magia y después ¡se volvió contra él!

Eres el hijo de Merlín, llamado Gareth, y en el día de hoy derramarás sangre, enviarás almas al más tenebroso infierno y salvarás a tu padre.

Te valdrás de armas físicas y mágicas. Nada te debe detener. No en vano han pasado dos años desde la huida, no en vano te has entrenado en el manejo de la espada, has aprendido a golpear utilizando toda tu fuerza, sabes cómo lanzar las bolas Bland. No en vano has leído libros olvidados sobre hechicería, has conseguido dominar la nigromancia y ahora el poder de los muertos te acompaña con toda su misteriosa magia.

### EL JUEGO

Deberás cruzar la llanura de los hombres menguantes. Allí te esperan enemigos enviados por Nimiane, la dama del lago, como los guerreros y los magos. También deberás luchar contra los demonios, así como saltar las bocas del fiero Groach.

En mitad de la llanura hay lagos saturados de malignos ojos sangrantes de carácter acuático, cuyo mero contacto te arrebatará parte de tu energía. En el horizonte de esos lagos aparecerán barcos lanzándote bolas de fuego, éstas si caen sobre el agua se extinguirán, pero si chocan con las manchas de aceite, arderán un tiempo con intensidad, disminuyendo después su llama, momento en el cual podrás atravesarlas.

Si logras atravesar la llanura serás transportado mágicamente al bosque donde está el alma de Merlín. Allí irás de plataforma en plataforma, cuando las haya, hasta llegar al roble donde descansa el espíritu de tu padre.

En el bosque continuarás luchando contra los demonios y los magos, a los que se sumarán los "gusanos de los árboles", así como las gigantescas serpientes voladoras.

### ALGUNOS DATOS SOBRE LOS ENEMIGOS

**Los guerreros:** Son terribles enemigos. Pueden portar bolas Bland o espadas, también pueden golpear con los puños. Algunos, al matarlos dejarán su arma. Cógela rápidamente y pasará a tu poder.

**Los magos:** Primero dan una vuelta de reconocimiento y después se paran, siempre fuera de tu alcance. Lanzan bolas de fuego semejantes a las tuyas de gran poder destructivo. Al matarlos, tu magia aumentará ligeramente. Dejan a su muerte la tabla voladora que tú podrás utilizar.

**Los demonios:** Aparecen sobre tu cabeza, salidos de la nada y al cabo de unos instantes se lanzan velozmente sobre tu cuerpo. Mátalos con un golpe antes de que desaparezcan nada más tocarte o volverán a reaparecer.

**La boca de Groach:** Sale en el suelo, nunca bajo tus pies. Tu única defensa es saltarla.

**Ojos sangrantes:** Destrúyelos antes de que te toquen.

**Barcos:** No puedes tocarlos ni a ellos ni a las bolas que te lanzan. Sólo puedes esquivarlos.

En el bosque aparecen, además:

**Gusanos de los árboles:** Un golpe de un arma física sólo los aturde ligeramente. Utiliza la bola de fuego para destruirlos.

**Serpiente voladora:** Necesita varios golpes para destruirla. Ten cuidado con sus coletazos y nunca te pongas al alcance de su boca.

### GARETH

Puedes andar, saltar, agacharte y volar.

Tienes cuatro tipos de armas: los puños, la magia, las bolas Bland y la espada.

Por supuesto, el arma más poderosa es la espada, seguida por los puños y las bolas de Bland. Pero el arma que realmente te permitirá acabar con éxito tu misión es la magia.

Al elegir la magia podrás utilizar uno de los cinco hechizos de que dispones. Estos son los siguientes:

**Ignus:** Lanzas grandes bolas de fuego en la dirección en que miras.

**Esferis:** Crea una esfera intermitente que se coloca encima de tu cabeza. Al pulsar de nuevo el disparo ésta se multiplica por ocho, que salen despedidas en diferentes direcciones.

**Hadus:** Te conviertes en un haz de luz multicolor de reducido tamaño y gran rapidez. El efecto de este hechizo es temporal.

**Escudibus:** Una barrera rodea tu cuerpo, haciéndote invulnerable. Sin embargo, si pisas a los hombres menguantes ésta desaparecerá. Al cabo de un tiempo se desvanece.

**Pulpus:** Invocas a un ser de otra dimensión con forma de pulpo. Atacará a los guerreros y a los magos hasta que su energía se agote.

Si no disponemos de suficiente magia, estos hechizos no podrán ser ejecutados.

Además, en modo magia podrás gobernar la tabla que los magos dejan a su muerte.

La magia es también tu vida, pues al llegar a cero la energía, podrás revivirte de nuevo utilizando cierta cantidad de magia (sería el sexto hechizo). Utiliza la tecla "V" para resucitarte. (En la versión Spectrum. En las demás versiones resucitarás con la tecla definida para pause.)

### MARCADORES

A la izquierda una barra nos indica la energía que nos queda, a la derecha la magia de que disponemos, en la parte de abajo está indicado con un recuadro en su nombre el hechizo que está activo.

### CONTROLES

Arriba: Q  
Abajo: A  
Derecha: O  
Izquierda: I  
Disparo: Espacio  
Acción: Z  
Abortar: T  
Pausa: R

Las teclas de control son redefinibles. También puedes utilizar joystick.

La tecla **acción** te permite acceder a funciones especiales. Con **acción** y **derecha** o **izquierda** cambias el arma. El **disparo** y **acción** mueve el hechizo activo. **Arriba-acción** llama a la tabla (si estás en magia). **Abajo-acción** la abandonas.

### INSTRUCCIONES DE CARGA

MSX: Teclear RUN"CAS" seguido de RETURN.

SPECTRUM 48 y PLUS: Teclear LOAD"" seguido de ENTER.

SPECTRUM 128: Seleccionar la opción cargador.

AMSTRAD CPC 464: Pulsar CTRL y ENTER al mismo tiempo. En esta versión, el programa tiene dos cargas, la primera está en la cara uno de la cinta y la segunda en la cara dos.

AMSTRAD CPC 664 y 6128: Teclear | TAPE seguido de RETURN y seguir las instrucciones de Amstrad CPC 464.

SPECTRUM 128 DISCO: Elegir la opción cargador.

AMSTRAD DISCO: Teclear | CPM seguido de RETURN.

En caso de no conseguir que el programa cargue (en versiones de cinta), variar un poco el volumen del cassette.

Equipo de trabajo: GAMESOFT.

Programa: Jesús Puente.

Gráficos: César Díez.

Diseño de carátula: Pedro José Martín de los Santos.

Produce: ZIGURAT SOFTWARE, S. A. Avda. Betan-

zos, 85, Estudio 2. 28034 MADRID. Tel. (91) 739 30 23.

Distribuye: ERBE, S. A. Tel. (91) 458 16 58.

© ZIGURAT SOFTWARE S. A. 1990. PROHIBIDA LA REPRODUCCION.

### GARANTIA

Zigurat se compromete a reintegrar cualquier cinta que tenga algún defecto de fabricación. Envía la cinta defectuosa (sin caja) en un sobre junto con tu dirección y recibirás otra en buen estado.

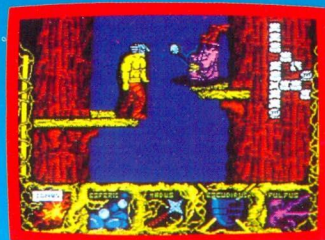
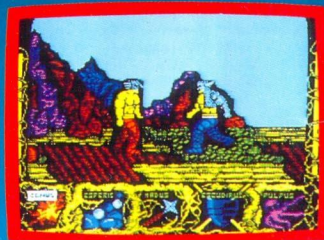


AMSTRAD  
CPC - disco

AMSTRAD CPC - disco

# POWER MAGIC

Lucha cara a cara con inmensos monstruos, espectaculares y temibles enemigos. Haz uso sabio de los poderes mágicos y los vallosos hechizos que aprendiste de tu padre, Merlin el Mago, o las fuerzas del mal acabarán contigo.



POWER MAGIC

# POWER MAGIC

