

queda. Recuerde que el Negromante no le facilita las cosas y necesitará echar mano de estrategia y perseverancia para abrir algunas de las puertas oscuras.

## PARA EMPEZAR EL JUEGO

Empezará el juego al azar de cualquiera de cinco lugares diferentes.

## TABLA DE PUNTUACION MAXIMA

Después de terminado su viaje, si ha ido lo suficientemente lejos, podrá poner su nombre en la Tabla de Puntuación Máxima.

## PAUSA DURANTE EL JUEGO

Para permitirle un respiro (o contestar al teléfono) puede hacer una pausa pulsando DELETE (DEL). Para reanudar el juego pulse el botón de disparo del joystick.

## SORCERY

### INSTRUCCIONES DE CARGA AMSTRAD 464 Y JOYSTICK

Cerciórese que la cinta esté rebobinada. Pulse CTRL y la tecla ENTER pequeña.

Siga las instrucciones de la pantalla, por ejemplo, pulse PLAY en su cassette y después pulse cualquier tecla del ordenador.

## COMO JUGAR

Para comenzar, pulse el botón de disparo. Ya está en control del Brujo quien comienza la búsqueda.



Al ir de habitación en habitación encontrará objetos variados: unos, útiles; otros, esenciales, y algunos, mortíferos.

## OBJETOS

Para recoger un objeto sitúe al Brujo sobre aquél y pulse el botón de disparo. Para utilizar un arma, por ejemplo, para matar a un demonio o para disparar sus hechizos mágicos, pulse el botón de disparo otra vez. Puede cambiar unos objetos por otros, pero nunca podrá dejarlos tirados. La experiencia le irá diciendo que necesita ciertos objetos para poner en acción reacciones en cadena que le permitan el paso en su viaje.

## REPRESENTACION EN PANTALLA

En la pantalla encontrará representada: la habitación en la que se encuentra, una descripción de ella y una descripción del objeto que lleva. También se muestra su nivel de energía

y una ilustración visual del tiempo que le queda para completar su tarea.

## ENERGIA

Usted pierde energía cada vez que entra en contacto con una de las fuerzas del mal, por lo que debe evitarlas siempre que pueda. Hay una forma de renovar su energía y como Gran Brujo estamos seguros que no está más allá de su poder descifrar cómo hacerlo.

## TIEMPO

Tiene un límite de tiempo en el que completar su viaje. Esto se ilustra en un libro, que parece desmoronarse con el paso del tiempo. Debe liberar a todos los Brujos antes que el libro desaparezca o el maldito Negromante se saldrá con la suya.

## PANTALLAS

Tiene 40 pantallas para viajar durante su bús-