

HUNDRA

Jorund, rey de los vikingos del Norte, ha sido engañado por Loki, el dios de la mentira, para entrar en el jardín prohibido de las Norns. Los demás dioses, indignados ante semejante afrenta, le han encerrado en el reino de Lukx.

Hundra, hija de Jorund, ha conseguido convencer a los dioses de que la culpa es de Loki, pero no ha conseguido que liberen a su padre. La sentencia está dictada y no piensan volverse atrás, aunque autorizan a Hundra para que acuda a rescatarle.

Sabiendo lo difícil de la empresa, Hundra visita al viejo hechicero Kaldar, para que la oriente sobre la mejor manera de cumplir su misión. Y este dice que si entrar es difícil, más lo es salir, y que sólo podrá hacerlo si encuentra antes las tres gemas sagradas.

FX SYNCRO SPRITES:

Este programa incluye movimiento sincronizado con el haz de electrones de la pantalla, para conseguir la máxima suavidad. Atrevete a probarlo, te sorprenderá.

OBJETIVO:

Encontrar las tres gemas sagradas, y liberar al viejo Jorund.

OBJETOS:

El viejo hechicero KALDAR habló a HUNDRA, de los posibles objetos (buenos y malos) que te puedes encontrar por el camino.

Hay 8 tipos de objetos diferentes:



1. **CRANEO DE YMIR:** Te proporcionará inmunidad para todo menos para el agua durante cierto tiempo. Mientras dura se muestra en el marcador.
2. **CORAZON ALADO:** Sube el nivel de sangre al máximo. (Sólo la sangre, no te da la vida).



3. **BURBUJAS CRISTALINAS:** Cuando te caigas al agua, si tienes alguna de éstas burbujas, no perderas una vida y la que tienes subirá al máximo.

4. **HACHA DE SHATA:** Si coges este hacha, no podrás disparar tus hachas durante un tiempo.

5. **CORAZON ROTO:** Si pasas por encima de él te quedarás sin media vida.

6. **GEMA:** Tienes que recoger 3 de éstas para liberar a Jorund. El marcador te indica con un color más claro cuales llevas cogidas.

7. **LLAVE TRIANGULAR:** Esta llave se encuentra encima del castillo y abre la puerta de la izquierda.

8. **LLAVE REDONDA:** Abre la puerta de la derecha no puedes cogerla hasta no haber cogido la triangular.

ENEMIGOS:

Hay 4 pandillas de enemigos según el lugar en que te encuentres:

- 1.- Orejones, Lombriz voladora, Dragón y Cigüeña para las partes al aire libre.
- 2.- Pirañas, para las partes debajo del puente.
- 3.- Momias y fantasmas para el castillo.
- 4.- Muercielagos y vampiros, para subterráneos.

Aparte, en las pantallas con pirañas hay también unas plataformas móviles que te transportan por encima del agua.

CONSEJOS:

- 1.- Usa el corazón con alas cuando tengas muy poca vida. Recuerda que no te da una, sino que te llena la que tienes.
- 2.- Las burbujas bien utilizadas, pueden tener los mismos resultados que el corazón con alas.

- 3.- Hay pantallas en las que algunos suelos no son más que espejismos. Si intentas pasar por encima te caerás.

- 4.- Estudia el mapa. Hay lugares en los que es mejor tirarse al vacío antes que volver por el camino que has venido.

CONTROL DE HUNDRA:

Teclas Predefinidas:	SPECTRUM	AMSTRAD	MSX
IZQUIERDA	O	O	O
DERECHA	P	P	P
SALTO	Q	Q	Q
DISPARO	SPACE	SPACE	SPACE
REINICIO	1	ESC	ESC
PAUSA	2	CTRL	STOP

Tienes la posibilidad de definir las teclas a tu gusto o de jugar con JOYSTICK.

CONTROL JOYSTICK:

Reinicio y Pausa: Las definidas para teclado.
Disparo: hachas.

EQUIPO DE DISEÑO

SPECTRUM, AMSTRAD, MSX:

PROGRAMADOR: RICARDO PUERTO

GRAFICOS: RAUL LOPEZ

PANTALLA: RAUL LOPEZ

MUSICA: ROMAN HERGUETA . JAVIER CUBEDO

PORTADA: LUIS ROYO

PRODUCIDO POR: VICTOR RUIZ

GARANTIA

DINAMIC garantiza todos sus productos de cualquier fallo o defecto de fabricación, grabación o carga. La garantía finaliza en la fecha que el producto quede descatalogado y se agoten las existencias. Este programa está fabricado de acuerdo a los más elevados niveles de calidad técnica. Por favor, lea con atención las instrucciones de carga. Si por algún motivo tiene dificultad en hacer funcionar el programa, y cree que el producto es defectuoso, devuélvalo directamente a:

DINAMIC, PZA. DE ESPAÑA, 18 TORRE DE MADRID, 27-5.
28008 MADRID

A vuelta de correo le enviaremos una nueva copia totalmente gratis.

PROGRAMADORES

¿Has hecho algún programa? ¿Eres diseñador gráfico?
Animate, envía tu trabajo en una cassette y recibirás nuestra respuesta.

COPYRIGHT 1988 ZEUS & DINAMIC

PROHIBIDA LA REPRODUCCION, RADIODIFUSION, TRANSMISION,
ALQUILER O PRESTAMO DE ESTE PROGRAMA SIN LA AUTORIZACION
EXPRESA ESCRITA DE MICRODIGITAL SOFT. S. A.
DINAMIC ES UNA MARCA REGISTRADA POR MICRODIGITAL SOFT. S. A.

INSTRUCCIONES DE CARGA

AMSTRAD CPC 464 DISCO

1. Enciende la unidad de disco.
2. Enciende el Amstrad.
3. Introduce el disco en la unidad.
4. Teclea / CPM y pulsa RETURN. (La / se consigue presionando SHIFT (MAYS) y a simultáneamente).
5. El programa se cargará automáticamente.

AMSTRAD CPC 664 . 6128

1. Enciende el Amstrad.
2. Sigue las instrucciones del CPP 464 a partir del punto 3.