

LA BATALLA DEL INFINITO

CARGA DEL PROGRAMA

Cassette: Presiona CONTROL, a continuación ENTER 2 veces después PLAY.

Disco: Teclea RUN " STRYFE.

La carga es automática. La pantalla de presentación y algo de música te dará la bienvenida. La carga continuará después de la música.

OPCIONES

1 jugador : F1

2 jugadores : F2

Para cambiar el carácter (gnomo luchador o gnomo hechicero), pulsar S

CONTROL DEL JUEGO

Hechicero : ↑ Q: ↓ A: Z: ←
X: C: Encendido TAB: Veneno (Pócima)

Guerrero : { : ↑ + : ↓ ? : → > : ←

SPACE : Hacha RETURN: Veneno

M: Música N: Para música ESC: Pausa Del: Fin de pausa

LA BATALLA DEL INFINITO

STRYFE se recrea en una de las batallas más misteriosas del reino de FAERIE. Cuando los gnomos bajo tu liberazgo se enfrentan a los poderes del diablo, dirigidos por el GRAN MORVELINH, seguramente el menos conocido de todos los diablos.

Los gnomos, atrapados por el GRAN MORVELINH, son elegidos para obtener la libertad y la venganza exacta. Tu debes ayudar a los cazadores en la captura del demonio y exterminar a tantos odiosos seguidores como puedas.

Debes también destruir las Puertas del Mal, a través de las cuales se derraman las hordas de los enemigos monstruosos y el mejor de vosotros, deberá encontrar y derrotar al Gran Morvelinh en persona y combatirle en el fondo de su horrible guarida "La Fosa Negra".

LOS GNOMOS

Los gnomos son todos un poco magos. Algunos son verdaderamente virtuosos en la meteria. Es por esto que comunmente han adoptado el nombre de "SORCIERS".

STRYFE presenta en escena a VLAMIR el más célebre de todos los gnomos encantados y OLAF el mejor guerrero.

LOS KOBOLDS

Estas horrosas criaturas, originarias de los países germánicos, usan la magia como todos los habitantes de FAERIE. aparecen solamente para vengar los muertos de los suyos, y nada les detendrá para destruirte.

LOS ESPIRITUS VERDES

Ellos son todos invisibles menos para los gnomos. Poco inteligentes, con una magia débil y ninguno demasiado valiente. Abandonarán la partida si se dan cuenta de que el enemigo es más fuerte que ellos.

LOS TROLLS

Originarios de los países nórdicos, son las criaturas más estúpidas y malvadas de las hordas del Gran Morvelinh. Su estupidez y brutalidad es lo que les hace tan peligrosos.

LOS PHANTOMS

Su único deseo es la venganza. Aparecen solamente para matar a aquellos que mataron a los suyos. Implacables en su odio ellos son nuestros peores enemigos, después de Los Kobolds.

ELEMENTOS DEL JUEGO

LOS HEROES

EL GNOMO ENCANTADO: Sus armas son mágicas flechas iluminadas. También puede utilizar las pócimas que encuentra.

EL GONOMO GUERRERO: Su arma, el hacha mágica de OLAF, tiene la particularidad de reaparecer en la mano de aquel que la ha lanzado, cuando ha acertado el lanzamiento.

LOS MONSTRUOS

LOS TROLLS : Ellos muerden al gnomo más cercano.

LOS ESPIRITUS VERDES : Atacan al gnomo más cercano absorbiendo su energía y les lanzan sus bolas de fuego mágicas.

PHANTOMS: Atacan al gnomo que haya matado a uno de sus aliados, sin molestar a ningún otro.

KOBOLDS: Atacan también al gnomo que mate a sus aliados y lanzan bolas de fuego con llama mágica.

OBJETOS

LAS LLAVES DE PLATA: Estos permiten coger las llaves de oro.

LLAVES DE ORO: Estos permiten abandonar una región si son utilizadas en frente de las puertas de lo invisible.

JAMONES: Estos les darán energía.

COFRES: Contienen dinero y se pueden ganar puntos de experiencia.

POCIMAS: Con ellas, el gnomo encantado, puede destruir cualquier cosa. El guerrero con su poco conocimiento de magia, puede utilizarlas únicamente para destruir las puertas del mal.

LAS PUERTAS DEL MAL: Permiten que los monstruos aparezcan. Las pócimas pueden destruirles.