



**DRO
SOFT**

DRUID

Amstrad

DRUID



Amstrad

3 FI 006

DRUIDA

Hasta ahora se ha mantenido el equilibrio político y ha habido paz por todo Berlon. Pero a través de una puerta inter-dimensional en las mazmorras del maléfico nigromante Acamantor, han aparecido ahora cuatro príncipes endemoniados.

Ha recaído sobre ti, el último de los Grandes Druides, la tarea de destruir a los príncipes y de cerrar la puerta.

Los príncipes endemoniados andan acechando por las tenebrosas profundidades de la mazmorra, y solamente pueden destruirse por medio de tu poderoso hechizo, que en este caso debe de transportarse por medio del tacto.

Por toda la mazmorra encontrarás arcas que contienen hechizos de una fuerza formidable para ayudarte en tu búsqueda y Pentogramas de vida, que revitalizarán totalmente tu esencia de vida. Usa estos recursos con prudencia a fin de sobrevivir el ataque constante de los monstruos dimensionales infernales y poder hacer frente a los príncipes endemoniados.

Triunfa y alcanzarás el alto puesto de Maestro de la luz, el mayor de todos los Druides. Fracasa y no serás más que un mediocre ingenio y tu alma cautiva se reunirá con los numerosos fantasmas de los que te han precedido, perdida en las mazmorras de Acamantor.

CONTROL DEL DRUIDA

	C-64	SPECTRUM/ AMSTRAD
IZQUIERDA	Z	Z
DERECHA	X	X
ARRIBA	1	K
ABAJO	?	M
TIRO	ESPACIO	ESPACIO/L
TECLA	+	1

Tú, el último de los Grandes Druidas debes destruir a los 4 Príncipes Demonios, que viven en profundos subterráneos. Allí te enfrentarás con múltiples peligros pero puedes encontrar hechizos para incrementar tu poder y... ¡Vencer!

INVISIBILIDAD	—	2
GOLEM	£	3
CAOS	CLR/HOME	4
PAUSA	RUN/STOP	H

Puede usarse un joystick (Puerto 1 en el Commodore).

P hara un CICLO POR LOS misiles que lanzan hechizos; agua, fuego y relámpagos.

GOLEM

Una vez que hayas creado un "golem", tienes la opción de controlarlo (Mode Automático), o un segundo jugador puede controlar el "golem" (Modo Manual - no incluido en el Spectrum -).

Púlsese **P** (**C** en el Commodore) para seleccionar entre el control Manual y Automático del "golem" mientras el juego está parado.

GOLEM AUTOMATICO

Púlsese **A** (**C** en el Commodore) para ordenar al "golem" a que **ESPERE**, **SIGA** al druida o **ENVIAR** al "golem" en la dirección del druida.

GOLEM MANUAL

COMMODORE
AMSTRAD

Usese un Joystick Puerto 2.

Usese un Joystick si el druida se controla por teclado, o úsense las teclas **Z, X, K & M** si el druida se controla por joystick.

COPYRIGHT NOTICE

Copyright subsists in all Firebird Software documentation and artwork. All rights reserved. No part of this software may be copied, transmitted in any form or by any means. This software is sold on the condition that it shall not be hired out without the express permission of the publisher.

© British Telecommunications plc. 1986



Firebird is a Registered Trade Mark of British Telecommunications, plc.