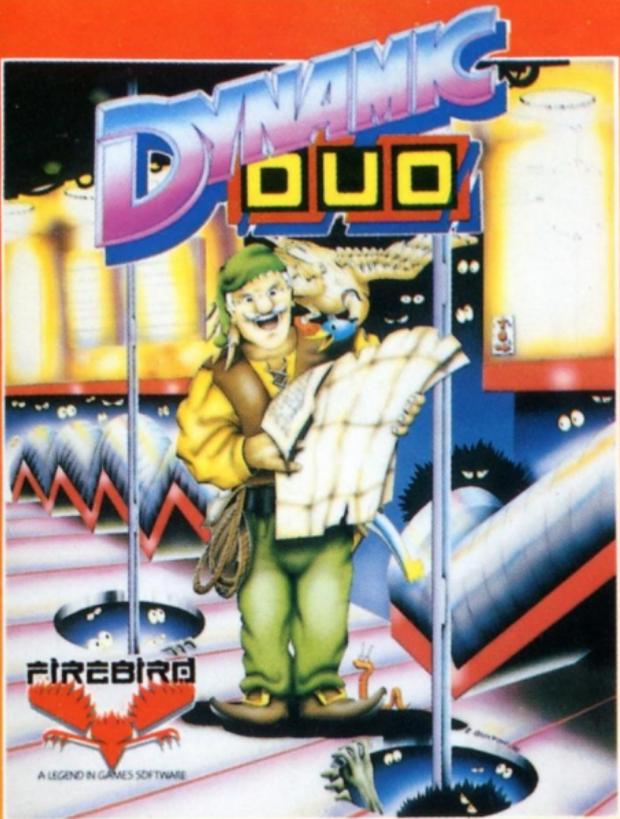


A M S T R A D

AMSTRAD
AMC - 637

DYNAMIC DUO



DYNAMIC DUO

SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE

Bajo los reinos de la magia descansan los "Poderes de la Oscuridad" capaces de controlar el destino de cualquiera que entre en la "Casa de la Noche".

Esta casa está llena de habitaciones escondidas y cofres de tesoros, que esperan ser hallados por cualquiera que tenga la suficiente fuerza de voluntad, y cuerpo, para entrar en el casa.

La casa está construida por muchos pasillos y habitaciones secretas, todas tienen que ser exploradas en la búsqueda de los cofres del Tesoro, que, si tienes suerte, contendrán parte de los diez trozos de la llave que se requiere para abrir la habitación del Cálculo.

Las habitaciones que tú buscas están escondidas y sólo se eliminan del mapa que lleva Dwarf cuando se han recogido los diez trozos de la llave, y, una vez que la llave está formada las falsas "habitaciones fantasmas", que el Duo tiene que investigar en su búsqueda de la habitación de Cálculo real, son eliminadas.

En tus viajes será imposible para uno solo navegar y localizar todo lo que se requiere en la "Casa de la Noche", pero tienes un compañero del cual puedes depender.

Un pájaro con alas que tiene la habilidad de poder volar por su cuenta viajará a través de la casa y buscará los objetos que se requieren.

En la casa están escondidos enemigos que

pueden interrumpirte en tu arriesgada misión. El "Segador Feroz" ha estado vigilando tu entrada en la casa y tus movimientos con gran interés. El tiene el poder de atacarte cuando es lo último que te esperas y puede concentrar todo su poder para vencerte en tu tarea si no estás en guardia.

Juntos tú y tu compañero tenéis fuerza suficiente, pero limitada en cuanto a la cantidad de terreno que podéis cubrir y las áreas de la casa que podéis investigar, pero separados los dos sois capaces de moveros en direcciones diferentes y cubrir un área más amplia.

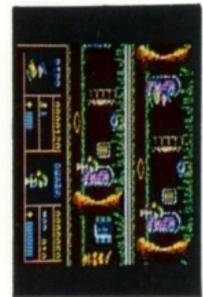
EL AREA DE JUEGO

La pantalla está dividida en tres áreas, que son las siguientes:

1. La primera, en la parte superior, contiene la pantalla de juego para cuando el Dúo está unido o simplemente para el "Dúo uno" cuando está separado.

2. La segunda parte de la pantalla contiene el mapa que muestra el área cubierta por el(los) jugador(s) y cualquier objeto que esté en esa parte del mapa. Cuando los dos jugadores se separan el mapa será reemplazado por una copia de la primera pantalla, que aquí muestra los progresos de "Dúo dos". Esta pantalla se desarrolla independientemente de la superior.

3. La tercera y última pantalla contiene ambas puntuaciones, así como el número de



Dwarf y Duck son el Dynamic Duo. Perdidos en esferas más allá de lo mágico, en la oscura y sombría Casa de la Noche. Tendrá que buscar la salida enfrentándose a extraños enemigos. Mientras que Dwarf va despacio, Duck tiene la habilidad de sobrevolar las cabezas de diabólicos guardianes y buscar el tesoro que contiene las llaves de la habitación de Cálculo, que les conducirá a la libertad!

¡Divide y conquistarás!

trozos de la llave que se han recogido hasta el momento.

COMO JUGAR

Para entrar en la habitación de Cálculo necesitas los diez trozos de la llave, que se pueden encontrar en los cofres del tesoro, que están esparcidos alrededor de la "Casa de la Noche". Duck puede volar mucho más rápido de lo que Dwarf puede correr, pero sólo Dwarf puede abrir los cofres del tesoro, de manera que es una buena idea separarse para que Duck pueda buscarlos y tener a Dwarf para abrirlos cuando los haya encontrado. Si hay un trozo de la llave en un cofre se recogerá automáticamente. Hay varias habitaciones de Cálculo Fantasmas que desaparecerán de tu mapa cuando hayas recogido todos los trozos de la llave, revelándote la localización de la habitación real.

También están esparcidos por el suelo de la casa grandes orbes. A estos se les puede disparar y rodarán a lo largo del suelo. Cuando choquen contra una pared explotarán, haciendo un agujero lo suficientemente grande para correr (o volar) a través de él.

Duck y Dwarf sólo pueden subir y bajar pisos de la "Casa de la Noche" cuando están juntos. Para bajar, poneros sobre un agujero y pulsa el control DOWN. Para subir, ir hasta una puerta grande y pulsa el control DOWN.

Usa las instrucciones de carga normales. Dirígete al manual de tu ordenador para más información.

CONTROLES

Spectrum

Usa o bien teclado, kempston o joystick Sinclair.

Teclas de control:

	Jugador uno	Jugador dos
Arriba	1	
Abajo	Q	Y (usa elevar/agujero)
Izquierda	Caps/Shift	L
Derecha	Z	Enter
Fuego	Espacio	P
Pausa	B	

Abandonar Q.U.I. & T juntos (en el modo pausa)

Intercambiar el control en el modo un jugador SYMBOL SHIFT.

Amstrad

Teclas de control:

	Jugador uno	Jugador dos
Arriba	Q	
Abajo	A	M (usa elevar/agujero)
Izquierda	E	O
Derecha	R	P
Fuego	X	Espacio

Intercambiar control en modo un jugador RETURN.

Commodore

Jugador uno usar joystick en puerta 1.

Jugador dos usar joystick en puerta 2.

Pausa RUN/STOP.

Intercambiar control en modo un jugador C = (Tecla Commodore).

© Probe Software 1988.