

A M S T R A D

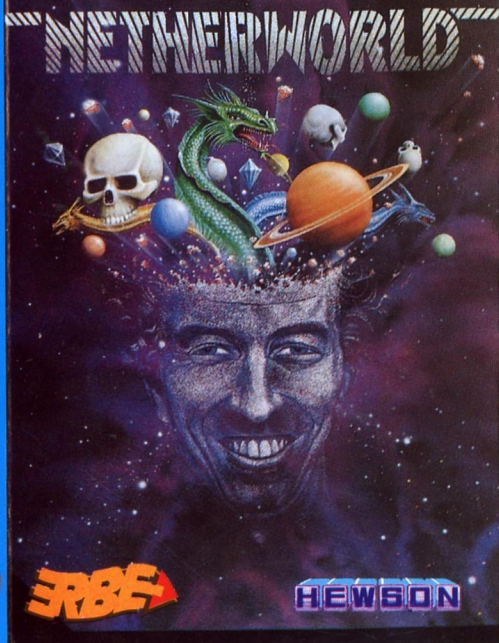
AMSTRAD  
AM 465

NETHERWORLD

ERBE

ERBE

HEWSON



Netherworld. Planeta del purgatorio. Otro tiempo. Otra dimensión. Un lugar en eterno conflicto donde las fuerzas del bien y del mal luchan desesperadamente por el poder. Tu única escapatoria son los diamantes...



## NETHERWORLD

SPECTRUM, AMSTRAD  
COMMODORE, ATARI ST,  
AMIGA

### Escenario

Te encuentras atrapado en otro mundo, un mundo totalmente diferente al que conoces, un mundo de estructuras fantásticas y seres extraños y maravillosos, pero estás cogido en una trampa. El único modo de volver al mundo real es conseguir la suficiente moneda local para pagar la salida; de no ser así, pasarás el resto de tu vida esquivando continuamente las burbujas de ácido, los dragones y otras criaturas semejantes.

### Controles

En el Commodore 64, Commodore Amiga y Atari ST el control se efectúa exclusivamente por joystick.

En el Spectrum y Amstrad puede usarse un joystick o las siguientes teclas de control sobreentendido:

Izquierda: O.

Derecha: P.

Arriba: Q.

Abajo: A.

Fuego: Espacio.

Pausa: Detención/pasada (C64). Cambio a mayúsculas (Spectrum). Retorno/Entrar (Amstrad, Atari ST y Amiga).

Terminación anormal juego: Q (C64). Esc (Amstrad, Atari ST y Amiga). Cambio símbolo (Spectrum).

Pulsar fuego para jugar y mover a izquierda o derecha a fin de seleccionar nivel 1, 5 ó 9, y pulsar fuego nuevamente.

### Desarrollando el juego

Tu objetivo es recoger una cantidad establecida de diamantes dentro de un tiempo límite para luego salir a

través de una telepuerta. Después de cada nivel hay una pausa. Se concede una vida extra si la pausa se completa satisfactoriamente.

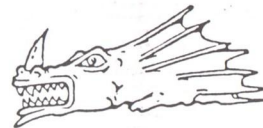
Tienes que empezar el nivel desde el comienzo solamente si el tiempo límite se agota.

En una zona de juego pueden encontrarse las siguientes características:

— Un ladrillo.

— Una puerta secreta: Parece un ladrillo, pero tiene gráficos ligeramente distintos.

— Demonios: Escupen burbujas motales.



— Generadores de seres extraños: Escupen diversas repugnancias.



— Huevos extraños: Destruyelos si obstruyen tu camino.

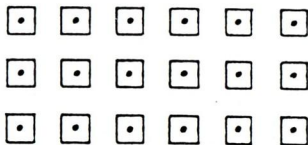
— Rocas móviles: Usalas para bloquear las generaciones de extraños, cámbialas a diamantes empujándolas hacia el interior de un triturador de diamantes y utilízalas para cambiar el curso de las minas.

— Tritrador de diamantes: Cuando se empuja a una

roca móvil hacia el interior de un triturador de diamantes se transforma en un diamante.



— Paredes de metamorfosis: Si una mina golpea una de estas paredes, se transforma en cuatro diamantes.



— Mina exploradora: Sigue el perímetro de cualquier objeto moviéndose hacia la derecha.

— Mina móvil: Vuela en línea directa hasta que choca con un objeto sólido, momento en el que cambia la dirección 90 a la derecha.

— Mina flotante: Se mueve verticalmente (tocarla es mortal).

— Telepuerta: Tocar una telepuerta y pulsar el botón de juego para conseguir transporte rápido.



— Cabeza de cabra: Escupe sangre ácida (tocarla es mortal).



— Reloj de arena: Recógelo para conseguir 30 segundos extra.

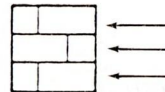
Después de disparar a los seres extraños, algunos se van dejando iconos brillantes.

100, 250, 500 puntos extra:

— Velocidad extra: No la tomes más de tres veces; de otra manera las naves vuelan con más lentitud.



— Matademonios: Toca un demonio para destruirlo.



— Aplastaladrillos: Choca con un ladrillo para bloquearlo.



— Premios sorpresa: 4 características.

1. Vida extra.
2. Invulnerabilidad (la nave cambia de color).
3. Nave incontrolable (deja de girar).
4. Controles inversos (la nave cambia de dirección de giro).

¡Evita los iconos de premio sorpresa si no quieres riesgos!

#### Información visualizada

1. Cantidad de diamantes que tienes que reunir.
2. Cantidad de matademonios (máximo de 9).
3. Cantidad de aplastaladrillos (máximo de 9).
4. Puntuación.
5. Nivel.
6. Escudo (máximo doce disparos).
7. Tiempo restante.
8. Naves restantes.

1							
2	4	5	6	7	8		
3							