

SPHERICAL

LA LEYENDA DE PULGRAM Y WURON

Esta historia sucedió en una tierra que se encuentra más allá de nuestra imaginación. En un mundo ya olvidado. En un mundo donde el destino de todos los seres humanos, duendes y otras formas de vida dependía en gran parte de los druidas y magos de esa época.

En aquellos tiempos la tierra estaba dividida en tres partes: Taljenhort, Khordnal y Kendron. Mientras la raza humana se asentó en Taljenhort, donde vivía, trabajaba y planeaba su futuro (que normalmente significaba hacer guerras entre unos y otros), los enanos se acomodaron en sus maravillosas casas al sur de la tierra, en un lugar llamado Kendron. En cuanto a Khordnal había muchos rumores, pero nadie sabía exactamente dónde se encontraba ni las formas de vida que habitaban esa parte del planeta.

Se hablaba frecuentemente de Khordnal, de los espíritus de hadas embrujadas, de los mares sin fondo, de terribles criaturas y de castillos construidos hace mucho tiempo a base de sangre, muerte y grandes piedras traídas de las montañas sagradas de Jargo. Desde Kendron y Taljenhort salieron varias expediciones para investigar los muchos rumores sobre Khordnal. Sin embargo, las crónicas de la época no recogen ninguna información sobre el tema porque las expediciones nunca regresaron y desaparecieron al cruzar los pantanos de la oscuridad que rodean Taljenhort y Khordnal. Pasado el tiempo, los enanos y humanos se olvidaron del tema y prefirieron ocuparse de otras cosas, como, por ejemplo, de la guerra.

El mínimo conflicto desencadenaba una guerra: no había otra cosa que hacer si no pelear. Pasados unos años, la raza de los duendes volvió a aparecer en los bosques que rodean a Kendron y los duendes se aliaron con los enanos. Durante mucho tiempo no se supo nada de los duendes y la mayoría de la gente pensó que se habían extinguido.

Uno de estos duendes, llamado Pulgram, era considerado por su gente como el único que podía devolverle la gloria y el honor a su raza. Fue el quien sugirió que tenían que salir de su escondite y romper con el destierro que habían sufrido desde hace más de cien años. Los duendes y enanos nunca habían sido buenos amigos, pero el único que siempre había existido entre ambas razas empezó poco a poco a desaparecer. Un momento clave de esta historia sucedió cuando los duendes ayudaron indirectamente a los enanos a ganar la guerra contra los humanos, suministrándoles un saber especial que hasta entonces nadie conocía.

Pulgram se hizo muy amigo de Wuron, el mago de los enanos. Solían conversar sobre ciencias y saberes ocultos hasta altas horas de la madrugada. Pasado cierto tiempo llegaron a la conclusión de que se iba a producir un gran acontecimiento, un suceso de gran importancia para todos los seres vivos...

Observaron las constelaciones, estudiaron el comportamiento de los animales, examinaron las antiguas escrituras y leyeron las viejas profecías. Después de muchos meses, Pulgram descubrió la pista de un libro que podría darles la clave del problema. Se trataba de un documento muy antiguo y polvoriento que se encontraba en la gran biblioteca de Taljenhort y que parecía guardar la respuesta a todos los enigmas. Pero ¿cómo podría llegar a la biblioteca de Taljenhort si los humanos y enanos seguían en guerra?

Pulgram y Wuron decidieron arriesgarse y emprendieron el viaje a Taljenhort para encontrar y estudiar el misterioso documento.

El velo de la oscuridad reveló poco a poco que el

diablo había vuelto otra vez a la tierra. El centro de esa fuerza maligna se encontraba sobre (lo advinaste!) Khordnal, donde el cielo se había cubierto de oscuras y tenebrosas nubes.

No se sabe mucho del viaje de Pulgram y Wuron a Taljenhort. Ni siquiera las crónicas de Kendron recogen esta parte de la historia. Se dice que ambos emplearon la magia negra, aunque sabían que el uso de ésta era castigado con la pena de muerte. Corrieron rumores sobre nuestros dos personajes decaer, que los dioses quizá oigas susurros y voces que hablaban de otros tiempos.

SPHERICAL: DESCRIPCION

Después de leer esta historia supongo que sabrás en qué consiste tu misión. Deberás guiar la bola estelar mágica a través de las habitaciones del dragón. Para hacer esto prepara magicamente el pasaje de la bola y dirígela hacia un determinado campo. Sólo entonces podrás entrar en la siguiente habitación. Hay varias pantallas alrededor de la zona de juego que te ayudarán en tu misión.

F7: Menú musical. Escucharás ruidos extraños en las habitaciones del castillo. Si pulsas esta tecla, convertirás estos desagradables sonidos en bonitas melodías. (Pulsa esta tecla y disfruta de la música!)

F8: Empezar la demostración. Pulsa esta tecla y aparecerá en pantalla una bola de cristal. Utiliza esta bola de cristal para conocer algunas de las habitaciones que visitarás posteriormente. Estudia la información que te da este artefacto mágico porque te será de gran ayuda en el futuro.

Las varitas mágicas

A) Estas dos botellas indican la cantidad de poder mágico que guarda la bola estelar en ese plano de la existencia. Si se agota su poder, la bola regresa a una dimensión paralela.

B) Estas piedras indican el número de puertas del tiempo que quedan por abrir. Si te sientes acorralado, pulsa ESC para volver al momento en que entraste en la habitación.

C) Esta pantalla indica la cantidad de riqueza. En el lado contrario hay una pantalla idéntica para el segundo héroe.

D) Esta pantalla muestra el número de la habitación en la que te encuentras. Los rumores dicen que hay más de 100 habitaciones que cambian según el número de personas que entren en ellas.

E) Este es el reloj que te da la hora exacta en la que la bola estelar empezó a moverse. Este tiempo se puede ver afectado por el reloj de arena.

F) Estos tubos de laboratorio indican la cantidad de energía que le queda a nuestro héroe. La parte de arriba corresponde al primer héroe y la parte de abajo al segundo héroe. Pierdes energía cuando tocas a los monstruos o pisas el ácido. Sal del castillo cuando se agote toda tu energía.

G) Estas pequeñas botellas muestran el número de botellas rojas que has recogido. Para conocer los efectos de estas botellas consulta la sección de "Ayudas mágicas".

Cuando entres en el castillo del dragón te encontrarás en el vestíbulo. Verás ocho interruptores mágicos descritos por los Siete Sabios del País de la siguiente manera:

F1: Un jugador. Selecciona esta tecla si deseas jugar a ser el mago de esta aventura. Comprueba que has conectado al ordenador un dispositivo mágico llamado joystick. Si utilizas un dispositivo demoníaco llamado IBM PC, también puedes controlar a tu héroe vía teclado mágico.

F2: Dos jugadores. Pulsa esta tecla si prefieres jugar con tu mejor amigo. Utiliza dos varitas mágicas. Si dos personas entran al castillo, éste cambia mágicamente.

Si dos personas intentan vencer al dragón, todo será más difícil y peligroso.

F3: Programa de información. Pulsa esta tecla para saber algo sobre el conocimiento de una dimensión paralela que hasta ahora nadie podía entender. Debajo de esta tecla aparecen todas las teclas que utilizarás durante el juego.

F4: Ayudas mágicas. Si no estás familiarizado con los dispositivos mágicos del castillo, pulsa esta tecla para conocerlos mejor. Recuerda lo que dicen algunas personas: "Aquí no se dice todo". Además los Sabios del País te mostrarán cómo saltar habitaciones y encontrar trampas escondidas.

F5: Dar contraseñas. Hay documentos antiguos y legendarios donde están escritos poderosos hechizos. Estos pueden ser utilizados para llevarte a la habitación del castillo donde encontraste el pergamino mágico. Pulsa esta tecla para activar una de las palabras mágicas que te llevarán directamente a la habitación deseada.

F6: Dar contraseñas. Hay documentos antiguos y legendarios donde están escritos poderosos hechizos. Estos pueden ser utilizados para llevarte a la habitación del castillo donde encontraste el pergamino mágico. Pulsa esta tecla para activar una de las palabras mágicas que te llevarán directamente a la habitación deseada.

F7: Menú musical. Escucharás ruidos extraños en las habitaciones del castillo. Si pulsas esta tecla, convertirás estos desagradables sonidos en bonitas melodías. (Pulsa esta tecla y disfruta de la música!)

F8: Empezar la demostración. Pulsa esta tecla y aparecerá en pantalla una bola de cristal. Utiliza esta bola de cristal para conocer algunas de las habitaciones que visitarás posteriormente. Estudia la información que te da este artefacto mágico porque te será de gran ayuda en el futuro.

F9: Las varitas mágicas. Estas dos botellas indican la cantidad de poder mágico que guarda la bola estelar en ese plano de la existencia. Si se agota su poder, la bola regresa a una dimensión paralela.

F10: Estas piedras indican el número de puertas del tiempo que quedan por abrir. Si te sientes acorralado, pulsa ESC para volver al momento en que entraste en la habitación.

F11: Esta pantalla indica la cantidad de riqueza. En el lado contrario hay una pantalla idéntica para el segundo héroe.

F12: Esta pantalla muestra el número de la habitación en la que te encuentras. Los rumores dicen que hay más de 100 habitaciones que cambian según el número de personas que entren en ellas.

F13: Este es el reloj que te da la hora exacta en la que la bola estelar empezó a moverse. Este tiempo se puede ver afectado por el reloj de arena.

F14: Estos tubos de laboratorio indican la cantidad de energía que le queda a nuestro héroe. La parte de arriba corresponde al primer héroe y la parte de abajo al segundo héroe. Pierdes energía cuando tocas a los monstruos o pisas el ácido. Sal del castillo cuando se agote toda tu energía.

F15: Estas pequeñas botellas muestran el número de botellas rojas que has recogido. Para conocer los efectos de estas botellas consulta la sección de "Ayudas mágicas".

Cuando entres en el castillo del dragón te encontrarás en el vestíbulo. Verás ocho interruptores mágicos descritos por los Siete Sabios del País de la siguiente manera:

F1: Un jugador. Selecciona esta tecla si deseas jugar a ser el mago de esta aventura. Comprueba que has conectado al ordenador un dispositivo mágico llamado joystick. Si utilizas un dispositivo demoníaco llamado IBM PC, también puedes controlar a tu héroe vía teclado mágico.

F2: Dos jugadores. Pulsa esta tecla si prefieres jugar con tu mejor amigo. Utiliza dos varitas mágicas. Si dos personas entran al castillo, éste cambia mágicamente.

Si dos personas intentan vencer al dragón, todo será más difícil y peligroso.

F3: Programa de información. Pulsa esta tecla para saber algo sobre el conocimiento de una dimensión paralela que hasta ahora nadie podía entender. Debajo de esta tecla aparecen todas las teclas que utilizarás durante el juego.

F4: Ayudas mágicas. Si no estás familiarizado con los dispositivos mágicos del castillo, pulsa esta tecla para conocerlos mejor. Recuerda lo que dicen algunas personas: "Aquí no se dice todo". Además los Sabios del País te mostrarán cómo saltar habitaciones y encontrar trampas escondidas.

F5: Dar contraseñas. Hay documentos antiguos y legendarios donde están escritos poderosos hechizos. Estos pueden ser utilizados para llevarte a la habitación del castillo donde encontraste el pergamino mágico. Pulsa esta tecla para activar una de las palabras mágicas que te llevarán directamente a la habitación deseada.

F6: Dar contraseñas. Hay documentos antiguos y legendarios donde están escritos poderosos hechizos. Estos pueden ser utilizados para llevarte a la habitación del castillo donde encontraste el pergamino mágico. Pulsa esta tecla para activar una de las palabras mágicas que te llevarán directamente a la habitación deseada.

F7: Menú musical. Escucharás ruidos extraños en las habitaciones del castillo. Si pulsas esta tecla, convertirás estos desagradables sonidos en bonitas melodías. (Pulsa esta tecla y disfruta de la música!)

F8: Empezar la demostración. Pulsa esta tecla y aparecerá en pantalla una bola de cristal. Utiliza esta bola de cristal para conocer algunas de las habitaciones que visitarás posteriormente. Estudia la información que te da este artefacto mágico porque te será de gran ayuda en el futuro.

F9: Las varitas mágicas. Estas dos botellas indican la cantidad de poder mágico que guarda la bola estelar en ese plano de la existencia. Si se agota su poder, la bola regresa a una dimensión paralela.

F10: Estas piedras indican el número de puertas del tiempo que quedan por abrir. Si te sientes acorralado, pulsa ESC para volver al momento en que entraste en la habitación.

F11: Esta pantalla indica la cantidad de riqueza. En el lado contrario hay una pantalla idéntica para el segundo héroe.

F12: Esta pantalla muestra el número de la habitación en la que te encuentras. Los rumores dicen que hay más de 100 habitaciones que cambian según el número de personas que entren en ellas.

F13: Este es el reloj que te da la hora exacta en la que la bola estelar empezó a moverse. Este tiempo se puede ver afectado por el reloj de arena.

F14: Estos tubos de laboratorio indican la cantidad de energía que le queda a nuestro héroe. La parte de arriba corresponde al primer héroe y la parte de abajo al segundo héroe. Pierdes energía cuando tocas a los monstruos o pisas el ácido. Sal del castillo cuando se agote toda tu energía.

F15: Estas pequeñas botellas muestran el número de botellas rojas que has recogido. Para conocer los efectos de estas botellas consulta la sección de "Ayudas mágicas".

Cuando entres en el castillo del dragón te encontrarás en el vestíbulo. Verás ocho interruptores mágicos descritos por los Siete Sabios del País de la siguiente manera:

F1: Un jugador. Selecciona esta tecla si deseas jugar a ser el mago de esta aventura. Comprueba que has conectado al ordenador un dispositivo mágico llamado joystick. Si utilizas un dispositivo demoníaco llamado IBM PC, también puedes controlar a tu héroe vía teclado mágico.

F2: Dos jugadores. Pulsa esta tecla si prefieres jugar con tu mejor amigo. Utiliza dos varitas mágicas. Si dos personas entran al castillo, éste cambia mágicamente.

Si dos personas intentan vencer al dragón, todo será más difícil y peligroso.

F3: Programa de información. Pulsa esta tecla para saber algo sobre el conocimiento de una dimensión paralela que hasta ahora nadie podía entender. Debajo de esta tecla aparecen todas las teclas que utilizarás durante el juego.

F4: Ayudas mágicas. Si no estás familiarizado con los dispositivos mágicos del castillo, pulsa esta tecla para conocerlos mejor. Recuerda lo que dicen algunas personas: "Aquí no se dice todo". Además los Sabios del País te mostrarán cómo saltar habitaciones y encontrar trampas escondidas.

F5: Dar contraseñas. Hay documentos antiguos y legendarios donde están escritos poderosos hechizos. Estos pueden ser utilizados para llevarte a la habitación del castillo donde encontraste el pergamino mágico. Pulsa esta tecla para activar una de las palabras mágicas que te llevarán directamente a la habitación deseada.

F6: Dar contraseñas. Hay documentos antiguos y legendarios donde están escritos poderosos hechizos. Estos pueden ser utilizados para llevarte a la habitación del castillo donde encontraste el pergamino mágico. Pulsa esta tecla para activar una de las palabras mágicas que te llevarán directamente a la habitación deseada.

F7: Menú musical. Escucharás ruidos extraños en las habitaciones del castillo. Si pulsas esta tecla, convertirás estos desagradables sonidos en bonitas melodías. (Pulsa esta tecla y disfruta de la música!)

F8: Empezar la demostración. Pulsa esta tecla y aparecerá en pantalla una bola de cristal. Utiliza esta bola de cristal para conocer algunas de las habitaciones que visitarás posteriormente. Estudia la información que te da este artefacto mágico porque te será de gran ayuda en el futuro.

F9: Las varitas mágicas. Estas dos botellas indican la cantidad de poder mágico que guarda la bola estelar en ese plano de la existencia. Si se agota su poder, la bola regresa a una dimensión paralela.

F10: Estas piedras indican el número de puertas del tiempo que quedan por abrir. Si te sientes acorralado, pulsa ESC para volver al momento en que entraste en la habitación.

F11: Esta pantalla indica la cantidad de riqueza. En el lado contrario hay una pantalla idéntica para el segundo héroe.

F12: Esta pantalla muestra el número de la habitación en la que te encuentras. Los rumores dicen que hay más de 100 habitaciones que cambian según el número de personas que entren en ellas.

F13: Este es el reloj que te da la hora exacta en la que la bola estelar empezó a moverse. Este tiempo se puede ver afectado por el reloj de arena.

F14: Estos tubos de laboratorio indican la cantidad de energía que le queda a nuestro héroe. La parte de arriba corresponde al primer héroe y la parte de abajo al segundo héroe. Pierdes energía cuando tocas a los monstruos o pisas el ácido. Sal del castillo cuando se agote toda tu energía.

F15: Estas pequeñas botellas muestran el número de botellas rojas que has recogido. Para conocer los efectos de estas botellas consulta la sección de "Ayudas mágicas".

Cuando entres en el castillo del dragón te encontrarás en el vestíbulo. Verás ocho interruptores mágicos descritos por los Siete Sabios del País de la siguiente manera:

F1: Un jugador. Selecciona esta tecla si deseas jugar a ser el mago de esta aventura. Comprueba que has conectado al ordenador un dispositivo mágico llamado joystick. Si utilizas un dispositivo demoníaco llamado IBM PC, también puedes controlar a tu héroe vía teclado mágico.

F2: Dos jugadores. Pulsa esta tecla si prefieres jugar con tu mejor amigo. Utiliza dos varitas mágicas. Si dos personas entran al castillo, éste cambia mágicamente.

Si dos personas intentan vencer al dragón, todo será más difícil y peligroso.

F3: Programa de información. Pulsa esta tecla para saber algo sobre el conocimiento de una dimensión paralela que hasta ahora nadie podía entender. Debajo de esta tecla aparecen todas las teclas que utilizarás durante el juego.

F4: Ayudas mágicas. Si no estás familiarizado con los dispositivos mágicos del castillo, pulsa esta tecla para conocerlos mejor. Recuerda lo que dicen algunas personas: "Aquí no se dice todo". Además los Sabios del País te mostrarán cómo saltar habitaciones y encontrar trampas escondidas.

F5: Dar contraseñas. Hay documentos antiguos y legendarios donde están escritos poderosos hechizos. Estos pueden ser utilizados para llevarte a la habitación del castillo donde encontraste el pergamino mágico. Pulsa esta tecla para activar una de las palabras mágicas que te llevarán directamente a la habitación deseada.

F6: Dar contraseñas. Hay documentos antiguos y legendarios donde están escritos poderosos hechizos. Estos pueden ser utilizados para llevarte a la habitación del castillo donde encontraste el pergamino mágico. Pulsa esta tecla para activar una de las palabras mágicas que te llevarán directamente a la habitación deseada.

F7: Menú musical. Escucharás ruidos extraños en las habitaciones del castillo. Si pulsas esta tecla, convertirás estos desagradables sonidos en bonitas melodías. (Pulsa esta tecla y disfruta de la música!)

F8: Empezar la demostración. Pulsa esta tecla y aparecerá en pantalla una bola de cristal. Utiliza esta bola de cristal para conocer algunas de las habitaciones que visitarás posteriormente. Estudia la información que te da este artefacto mágico porque te será de gran ayuda en el futuro.

F9: Las varitas mágicas. Estas dos botellas indican la cantidad de poder mágico que guarda la bola estelar en ese plano de la existencia. Si se agota su poder, la bola regresa a una dimensión paralela.

F10: Estas piedras indican el número de puertas del tiempo que quedan por abrir. Si te sientes acorralado, pulsa ESC para volver al momento en que entraste en la habitación.

F11: Esta pantalla indica la cantidad de riqueza. En el lado contrario hay una pantalla idéntica para el segundo héroe.

F12: Esta pantalla muestra el número de la habitación en la que te encuentras. Los rumores dicen que hay más de 100 habitaciones que cambian según el número de personas que entren en ellas.

F13: Este es el reloj que te da la hora exacta en la que la bola estelar empezó a moverse. Este tiempo se puede ver afectado por el reloj de arena.

F14: Estos tubos de laboratorio indican la cantidad de energía que le queda a nuestro héroe. La parte de arriba corresponde al primer héroe y la parte de abajo al segundo héroe. Pierdes energía cuando tocas a los monstruos o pisas el ácido. Sal del castillo cuando se agote toda tu energía.

F15: Estas pequeñas botellas muestran el número de botellas rojas que has recogido. Para conocer los efectos de estas botellas consulta la sección de "Ayudas mágicas".

Cuando entres en el castillo del dragón te encontrarás en el vestíbulo. Verás ocho interruptores mágicos descritos por los Siete Sabios del País de la siguiente manera:

F1: Un jugador. Selecciona esta tecla si deseas jugar a ser el mago de esta aventura. Comprueba que has conectado al ordenador un dispositivo mágico llamado joystick. Si utilizas un dispositivo demoníaco llamado IBM PC, también puedes controlar a tu héroe vía teclado mágico.

F2: Dos jugadores. Pulsa esta tecla si prefieres jugar con tu mejor amigo. Utiliza dos varitas mágicas. Si dos personas entran al castillo, éste cambia mágicamente.

Si dos personas intentan vencer al dragón, todo será más difícil y peligroso.

F3: Programa de información. Pulsa esta tecla para saber algo sobre el conocimiento de una dimensión paralela que hasta ahora nadie podía entender. Debajo de esta tecla aparecen todas las teclas que utilizarás durante el juego.

F4: Ayudas mágicas. Si no estás familiarizado con los dispositivos mágicos del castillo, pulsa esta tecla para conocerlos mejor. Recuerda lo que dicen algunas personas: "Aquí no se dice todo". Además los Sabios del País te mostrarán cómo saltar habitaciones y encontrar trampas escondidas.

F5: Dar contraseñas. Hay documentos antiguos y legendarios donde están escritos poderosos hechizos. Estos pueden ser utilizados para llevarte a la habitación del castillo donde encontraste el pergamino mágico. Pulsa esta tecla para activar una de las palabras mágicas que te llevarán directamente a la habitación deseada.

F6: Dar contraseñas. Hay documentos antiguos y legendarios donde están escritos poderosos hechizos. Estos pueden ser utilizados para llevarte a la habitación del castillo donde encontraste el pergamino mágico. Pulsa esta tecla para activar una de las palabras mágicas que te llevarán directamente a la habitación deseada.

F7: Menú musical. Escucharás ruidos extraños en las habitaciones del castillo. Si pulsas esta tecla, convertirás estos desagradables sonidos en bonitas melodías. (Pulsa esta tecla y disfruta de la música!)

F8: Empezar la demostración. Pulsa esta tecla y aparecerá en pantalla una bola de cristal. Utiliza esta bola de cristal para conocer algunas de las habitaciones que visitarás posteriormente. Estudia la información que te da este artefacto mágico porque te será de gran ayuda en el futuro.

F9: Las varitas mágicas. Estas dos botellas indican la cantidad de poder mágico que guarda la bola estelar en ese plano de la existencia. Si se agota su poder, la bola regresa a una dimensión paralela.

F10: Estas piedras indican el número de puertas del tiempo que quedan por abrir. Si te sientes acorralado, pulsa ESC para volver al momento en que entraste en la habitación.

F11: Esta pantalla indica la cantidad de riqueza. En el lado contrario hay una pantalla idéntica para el segundo héroe.

F12: Esta pantalla muestra el número de la habitación en la que te encuentras. Los rumores dicen que hay más de 100 habitaciones que cambian según el número de personas que entren en ellas.

F13: Este es el reloj que te da la hora exacta en la que la bola estelar empezó a moverse. Este tiempo se puede ver afectado por el reloj de arena.

F14: Estos tubos de laboratorio indican la cantidad de energía que le queda a nuestro héroe. La parte de arriba corresponde al primer héroe y la parte de abajo al segundo héroe. Pierdes energía cuando tocas a los monstruos o pisas el ácido. Sal del castillo cuando se agote toda tu energía.

F15: Estas pequeñas botellas muestran el número de botellas rojas que has recogido. Para conocer los efectos de estas botellas consulta la sección de "Ayudas mágicas".

Cuando entres en el castillo del dragón te encontrarás en el vestíbulo. Verás ocho interruptores mágicos descritos por los Siete Sabios del País de la siguiente manera:

F1: Un jugador. Selecciona esta tecla si deseas jugar a ser el mago de esta aventura. Comprueba que has conectado al ordenador un dispositivo mágico llamado joystick. Si utilizas un dispositivo demoníaco llamado IBM PC, también puedes controlar a tu héroe vía teclado mágico.

F2: Dos jugadores. Pulsa esta tecla si prefieres jugar con tu mejor amigo. Utiliza dos varitas mágicas. Si dos personas entran al castillo, éste cambia mágicamente.

Si dos personas intentan vencer al dragón, todo será más difícil y peligroso.

F3: Programa de información. Pulsa esta tecla para saber algo sobre el conocimiento de una dimensión paralela que hasta ahora nadie podía entender. Debajo de esta tecla aparecen todas las teclas que utilizarás durante el juego.

F4: Ayudas mágicas. Si no estás familiarizado con los dispositivos mágicos del castillo, pulsa esta tecla para conocerlos mejor. Recuerda lo que dicen algunas personas: "Aquí no se dice todo". Además los Sabios del País te mostrarán cómo saltar habitaciones y encontrar trampas escondidas.

F5: Dar contraseñas. Hay documentos antiguos y legendarios donde están escritos poderosos hechizos. Estos pueden ser utilizados para llevarte a la habitación del castillo donde encontraste el pergamino mágico. Pulsa esta tecla para activar una de las palabras mágicas que te llevarán directamente a la habitación deseada.

F6: Dar contraseñas. Hay documentos antiguos y legendarios donde están escritos poderosos hechizos. Estos pueden ser utilizados para llevarte a la habitación del castillo donde encontraste el pergamino mágico. Pulsa esta tecla para activar una de las palabras mágicas que te llevarán directamente a la habitación deseada.

F7: Menú musical. Escucharás ruidos extraños en las habitaciones del castillo. Si pulsas esta tecla, convertirás estos desagradables sonidos en bonitas melodías. (Pulsa esta tecla y disfruta de la música!)

F8: Empezar la demostración. Pulsa esta tecla y aparecerá en pantalla una bola de cristal. Utiliza esta bola de cristal para conocer algunas de las habitaciones que visitarás posteriormente. Estudia la información que te da este artefacto mágico porque te será de gran ayuda en el futuro.

F9: Las varitas mágicas. Estas dos botellas indican la cantidad de poder mágico que guarda la bola estelar en ese plano de la existencia. Si se agota su poder, la bola regresa a una dimensión paralela.

F10: Estas piedras indican el número de puertas del tiempo que quedan por abrir. Si te sientes acorralado, pulsa ESC para volver al momento en que entraste en la habitación.

F11: Esta pantalla indica la cantidad de riqueza. En el lado contrario hay una pantalla idéntica para el segundo héroe.

F12: Esta pantalla muestra el número de la habitación en la que te encuentras. Los rumores dicen que hay más de 100 habitaciones que cambian según el número de personas que entren en ellas.

F13: Este es el reloj que te da la hora exacta en la que la bola estelar empezó a moverse. Este tiempo se puede ver afectado por el reloj de arena.

F14: Estos tubos de laboratorio indican la cantidad de energía que le queda a nuestro héroe. La parte de arriba corresponde al primer héroe y la parte de abajo al segundo héroe. Pierdes energía cuando tocas a los monstruos o pisas el ácido. Sal del castillo cuando se agote toda tu energía.

F15: Estas pequeñas botellas muestran el número de botellas rojas que has recogido. Para conocer los efectos de estas botellas consulta la sección de "Ayudas mágicas".

Cuando entres en el castillo del dragón te encontrarás en el vestíbulo. Verás ocho interruptores mágicos descritos por los Siete Sabios del País de la siguiente manera:

F1: Un jugador. Selecciona esta tecla si deseas jugar a ser el mago de esta aventura. Comprueba que has conectado al ordenador un dispositivo mágico llamado joystick. Si utilizas un dispositivo demoníaco llamado IBM PC, también puedes controlar a tu héroe vía teclado mágico.

F2: Dos jugadores. Pulsa esta tecla si prefieres jugar con tu mejor amigo. Utiliza dos varitas mágicas. Si dos personas entran al castillo, éste cambia mágicamente.

Si dos personas intentan vencer al dragón, todo será más difícil y peligroso.

F3: Programa de información. Pulsa esta tecla para saber algo sobre el conocimiento de una dimensión paralela que hasta ahora nadie podía entender. Debajo de esta tecla aparecen todas las teclas que utilizarás durante el juego.

F4: Ayudas mágicas. Si no estás familiarizado con los dispositivos mágicos del castillo, pulsa esta tecla para conocerlos mejor. Recuerda lo que dicen algunas personas: "Aquí no se dice todo". Además los Sabios del País te mostrarán cómo saltar habitaciones y encontrar trampas escondidas.

F5: Dar contraseñas. Hay documentos antiguos y legendarios donde están escritos poderosos hechizos. Estos pueden ser utilizados para llevarte a la habitación del castillo donde encontraste el pergamino mágico. Pulsa esta tecla para activar una de las palabras mágicas que te llevarán directamente a la habitación deseada.

F6: Dar contraseñas. Hay documentos antiguos y legendarios donde están escritos poderosos hechizos. Estos pueden ser utilizados para llevarte a la habitación del castillo donde encontraste el pergamino mágico. Pulsa esta tecla para activar una de las palabras mágicas que te llevarán directamente a la habitación deseada.

F7: Menú musical. Escucharás ruidos extraños en las habitaciones del castillo. Si pulsas esta tecla, convertirás estos desagradables sonidos en bonitas melodías. (Pulsa esta tecla y disfruta de la música!)

F8: Empezar la demostración. Pulsa esta tecla y aparecerá en pantalla una bola de cristal. Utiliza esta bola de cristal para conocer algunas de las habitaciones que visitarás posteriormente. Estudia la información que te da este artefacto mágico porque te será de gran ayuda en el futuro.

F9: Las varitas mágicas. Estas dos botellas indican la cantidad de poder mágico que guarda la bola estelar en ese plano de la existencia. Si se agota su poder, la bola regresa a una dimensión paralela.

F10: Estas piedras indican el número de puertas del tiempo que quedan por abrir. Si te sientes acorralado, pulsa ESC para volver al momento en que entraste en la habitación.

F11: Esta pantalla indica la cantidad de riqueza. En el lado contrario hay una pantalla idéntica para el segundo héroe.

F12: Esta pantalla muestra el número de la habitación en la que te encuentras. Los rumores dicen que hay más de 100 habitaciones que cambian según el número de personas que entren en ellas.