

WARLOCK

AMSTRAD

LA HISTORIA

Como Señor del Destino del submundo, lo tenías claro, mientras duró. De repente, apareció un nuevo líder entre las fuerzas del Bien. Se llamaba simplemente El Mago Blanco y había decidido asaltar tu fortaleza Doomrock.

No sólo les salió bien el asalto, sino que además habían conseguido la lealtad de algunos de tus ayudantes (por ejemplo, un demonio, unos fantasmas, etc.). Ahora iban a por ti, a echarte de la Tierra del Mal para siempre.

Tú no te amedrentaste y decidiste hacerles frente tú solito. Bueno, solo, lo que se dice solo..., antes de que llegaran a tu castillo, y, por si las moscas, habías escondido botes de Poción de Cambio por doquier. Esta poción te permite convertirte en Fantasma o en Troll. Según contra quien te enfrentes, esto puede ser muy útil: como Fantasma tienes mucha fuerza, pero tu magia es menos poderosa. Como Troll es justo lo contrario. Ahora sólo tienes que recordar dónde has escondido la Bola de Poder y, habiéndola encontrado, podrás tener al Mago Blanco a tus pies.

JUGANDO A WARLOCK

Comienzas la aventura en forma de Warlock. Puedes cambiarte a Troll o Fantasma buscando las pociones. Las verdes te cambian en Fantasma y las violetas en Troll. Las rojas te vuelven a convertir en Warlock. Estas pociones también te cambian la fuerza y la energía, según las formas que adoptes. Puedes usar una poción del mismo tipo en que estés para aumentar la fuerza o la energía, sin cambiar de forma. Ojo con las trampillas, que te harán bajar de nivel, y con los pentagramas, que te subirán de nivel. También hay ciertas zonas de magia intensa en el castillo que te podrán transportar a otras zonas cercanas (útil si se te echan encima una pandilla de enemigos). Mientras circulas por el castillo verás muchos objetos distintos. Algunos tienen usos evidentes (las llaves, por ejemplo), mientras que otros pueden incrementar tu energía o tu fuerza, o ambas cosas. Las velas te darán un hechizo ZAP que actúan así: si eres Warlock, matarás a tus enemigos donde les pilles, y ya no reaparecerán. Como Fantasma, los matarás, pero eventualmente volverán. Como Troll, no tienes magia especial, pero te permitirá saltar obstáculos en un solo salto.

Ten en cuenta que las fuerzas enemigas aparecerán desde ciertos sitios fijos en el castillo, y que puedes «sellar» dichas salidas por medio de tus rayos mágicos. Como Warlock tienes la máxima potencia (tus enemigos

serán siempre «ex-enemigos» después de un solo golpe tuyo). Como Fantasma, un rayo de luz de tus ojos congelará a tus enemigos durante un tiempo, pero luego seguirán atacando hasta que les des una segunda vez.

CONTROLES

Todas las teclas son redefinibles. Cuando el juego esté cargado, puedes pulsar la tecla SHIFT para empezar, o COPY para redefinir las teclas. Las teclas predefinidas son:

Teclas cursoras para moverse:
COPY: Disparo.
ESPACIADOR: PAUSA.
CONTROL: ZAP.
SHIFT/ESC: Abandonar partida.

JOYSTICK

Para jugar con joystick, selecciona la pantalla de redefinir teclas por medio del COPY, y en esa pantalla podrás elegir la opción de jugar con joystick.

Programado por Charles Goodwin.
Concepto: Charles Goodwin y Tim Langdell.

© 1987 Softek International (The Edge).

Encuentra el "Cristal del Poder" y combate contra dragones, demonios y guerrero hasta encontrar al "Mago Blanco" para la lucha final. Quizá tengas en tu pantalla los más impresionantes gráficos en 3 dimensiones que hayas visto jamás.



ERBE
Software

Prohibida la reproducción, transmisión, alquiler o préstamo de este programa sin la autorización expresa escrita de ERBE Software, S. A.

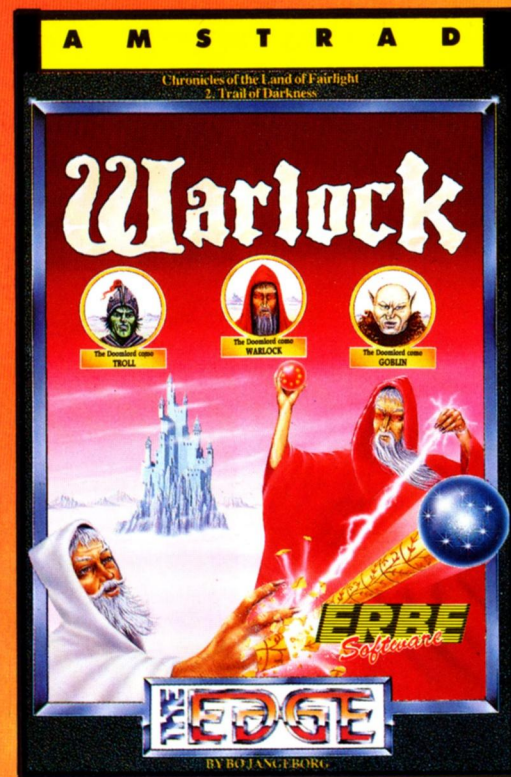
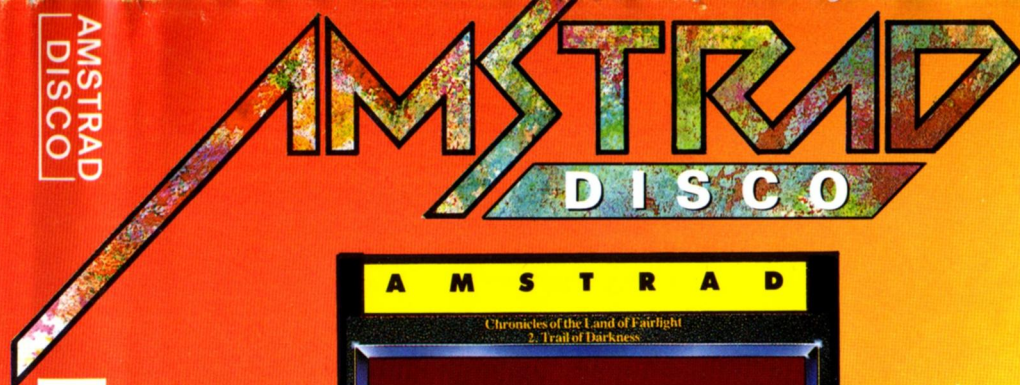
ERBE SOFTWARE, S. A.
Santa Engracia, 17 - 28010 Madrid



AMSTRAD
DISCO

WARLOCK

ERBE
Software



ERBE
Software