

WARNING!

INSTRUCTIONS ON DISTRACTING A MADRAG.
ONLY TO BE OPENED IF IT PROVES
IMPOSSIBLE TO PROCEED WITHOUT
ASSISTANCE.

ANLEITUNG: ABLENKMANÖVER FÜR MADRAGS.
NUR IM NOTFALL ÖFFNEN, WENN
DIE LAGE AUSSICHTSLOS
ERSCHEINT.

INSTRUCCIONES PARA DISTRAER A UN MADRAG.
SÓLO DEBE ABRIRSE SI RESULTARA
IMPOSIBLE CONTINUAR SIN
AYUDA.

METHODE A UTILISER POUR DETOURNER
L'ATTENTION D'UNE MADRAGUE.
A N'OUVRIR QUE S'ILS'AVÈRE
IMPOSSIBLE DE POURSUIVRE SANS
ASSISTANCE.

INSTRUCTIONS ON DISTRACTING A MADRAG.

Madrag eat you first and ask questions afterwards. This makes getting out of the mine somewhat hazardous, as you've probably noticed. The trick is to use Splinx to distract the beast.

Move left from the TARDIS and climb down the first ladder. Get a Splinx marker from the Doctor's pocket and drop it here. Walk right until you see the Madrag eggs. Don't get too close, it could seriously damage your health. Now get another marker and throw it to the right to land near the eggs.

Call up the Splinx command menu and instruct her as follows:

Goto marker	(The one near the egg.)
Pick up object	(An egg in this case.)
Goto marker	(The one dropped near the ladder.)
Drop object	(Splinx will leave the egg.)
Return	(Splinx will attempt to return to the Doctor.)

Do not activate Splinx yet. Leave her SHUT DOWN at this point and make your way back to the TARDIS. Walk to the right, jumping the first two cravasses and get into the ledge half way up the third. You should now be able to see the Madrag.

Activate Splinx and she will collect the egg and move it to the ladder, even though she's out of sight. As soon as the Madrag senses an intruder moving an egg it will go to investigate.

Now quickly drop to the floor of the passageway and dig your way through the rock-fall to the right.

This will prove much easier if you have first taken a pick-axe off one of the Rijar.

Once you've broken through move to the right into the store room and wait for Splinx to return.

ANLEITUNG: ABLENKMANÖVER FÜR MADRAGS

Madrag fressen erst und fragen nachher. Aus diesem Grund ist das Entkommen aus dem Bergwerk nicht ganz ungefährlich, wie Du sicher auch schon festgestellt hast. Der Trick besteht darin, die Biester mit Hilfe von Splinx abzulenken.

Stell' Dich links von TARDIS hin und klettere die erste Leiter hinunter. Hol' Dir aus der ersten Tasche des Doctors eine Marke, die Du an dieser Stelle hinlegst. Geh' solange nach rechts, bis Du die Madrag Eier siehst. Halte genügend Abstand zum Nest, weil die Eier ein gesundheitliches Risiko darstellen. Nimm' Dir nochmals eine Marke und wirf sie nach rechts, in die Nähe der Eier.

Fordere das Splinx-Commando-Menü an und gib ihr die folgenden Anweisungen:

GEHEN ZU Marke	(bei den Eiern)
Objekt HOCHHEBEN	(hier: ein Ei)
GEHEN ZU Marke	(bei der Leiter)
OBJEKT HINLEGEN	(Splinx läßt Ei fallen)
ZURÜCK	(Splinx versucht, zu Dr Who zurück-zukehren)

Warte noch ab mit der Aktivierung von Splinx. Laß sie vorläufig noch im AUS-Zustand und kehre zu TARDIS zurück. Geh' nach rechts und überspringe die ersten beiden Spalten. Klettere auf den Vorsprung in der Mitte der dritten. Von hier aus solltest Du den Madrag sehen können.

Aktiviere jetzt die Splinx. Sie holt das Ei und bringt es zur Leiter, auch wenn sie außer Sichtweite ist. Sobald der Madrag Wind bekommt, daß jemand ihm ein Ei wegstiehlt, geht er der Sache nach.

Laß Dich ganz schnell auf die erste Ebene der Passage fallen und verschaffe Dir einen Weg durch den Steinschlag nach rechts. Dies dürfte Dir um einiges leichter fallen, wenn Du vorher einem Rijaren eine Axt abgenommen hast.

Wenn Du das soweit geschafft hast, gehst Du weiter nach rechts und in den Lagerraum. Warte dort auf Splinx.

METHODE A UTILISER POUR DETOURNER L'ATTENTION D'UNE MADRAGUE

Les madragues vous mangent d'abord et posent des questions ensuite. Comme vous l'avez probablement remarqué, il est donc quelque peu dangereux de quitter le centre minier. La supercherie consiste à détourner l'attention du monstre.

Déplacez-vous à gauche du TARDIS et descendez de la première échelle. Obtenez un repère Splinx de la poche du Docteur et posez-le ici. Marchez jusqu'à ce que vous aperceviez les oeufs de la madrague. Ne vous approchez pas de trop près, sinon votre état de santé s'en ressentira! Obtenez maintenant un autre repère et lancez-le vers la droite, afin qu'il tombe à proximité des oeufs. Appelez le menu de commande de Splinx et donnez les instructions suivantes:

Repère Goto	(Celui à proximité de l'oeuf).
Prendre un objet	(Il s'agit d'un oeuf dans ce cas).
Repère Goto	(Le repère posé près de l'échelle).
Lâcher un objet	(Splinx lâchera l'oeuf).
Retour	(Splinx tentera de revenir auprès du Docteur).

Ne pas mettre Splinx en fonction pour le moment. A ce point le laissez s'ARRETER et revenez vers le TARDIS. Marchez vers la droite, enjambez les deux premières crevasses et placez-vous sur la corniche à mi-chemin de la troisième. Vous devez maintenant être à même d'apercevoir la madrague.

Mettez Splinx en fonction et il prendra l'oeuf et l'amènera à l'échelle, même si on ne la voit pas. Dès que la madrague détectera qu'un intrus déplace un oeuf, elle ira se rendre compte de la situation. Descendez maintenant rapidement sur le sol du passage et creusez un chemin à travers l'amoncellement de rochers à droite. Si vous avez pris une pioche de l'un des Rijars, cette opération sera beaucoup plus facile.

Une fois que vous avez traversé, déplacez-vous à droite dans le magasin et attendez le retour de Splinx.

INSTRUCCIONES PARA DISTRAER A UN MADRAG

Los Madrags le comen y luego preguntan. Esto hace que sea un tanto peligroso salir de la mina, como ya se habrá dado cuenta. El truco es servirse de Splinx para distraer a la bestia.

Desde el TARDIS, mueva hacia la izquierda y baje por la primera escalera. Obtenga un marcador de Splinx del bolsillo del Doctor y déjelo caer aquí. Camine hacia la derecha hasta que vea los huevos del Madrag. No se acerque mucho, ya que podría resultar muy peligroso para su salud. Obtenga ahora otro marcador y arrójelo hacia la derecha para dejarlo caer cerca de los huevos.

Invoque el menú de comandos de Splinx e instrúyale como sigue:

Vete a marcador	(el que está cerca de los huevos)
Recoge objeto	(en este caso un huevo)
Vete a marcador	(el que ha dejado cerca de la escalera)
Deja objeto	(Splinx dejará el huevo)
Regresa	(Splinx tratará de regresar al Doctor)

No active Splinx todavía. Déjelo APAGADO de momento y regrese hacia el TARDIS. Camine hacia la derecha, saltando las dos hendeduras, y colóquese en el borde a mitad de camino de la tercera. Podrá ahora ver el Madrag.

Active Splinx, que recogerá el huevo y lo trasladará a la escalera, aun cuando Splinx no esté a la vista. Tan pronto como el Madrag detecte que un intruso está robando un huevo, se acercará para investigar.

Baje ahora rápidamente al piso de la galería y ábrase camino a través del derrumbe a la derecha. Esto le resultará mucho más fácil si tuvo la precaución de coger un pico de uno de los Rijar.

Después de abrirse camino, tuerza a la derecha para entrar al almacén y aguardar allí a que regrese Splinx.

