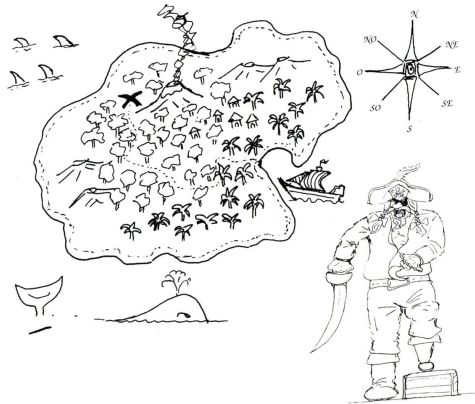




© 1991 Domark
Distribuido por Drosoft, SA
C/ Moratín 52, 4º dcha. 28014 - Madrid
Telf.: (91) 429 38 35

La empresa declina toda responsabilidad en el uso de este programa fuera de los términos especificados en el correspondiente manual de instrucciones

Skull & Crossbones



El Juego

Unete al Tuerto y a Perro Rojo en un viaje de exploración a través de ocho niveles de dificultad creciente para lograr recuperar el botín de manos del Diabólico Hechicero.

Para Empezar

Jugando como uno de los dos piratas, debes abrirte camino a través de los dominios misteriosos y sobrenaturales del Diabólico Hechicero, incluyendo un castillo, barcos piratas, una caverna encantada y una mítica isla. Ocho niveles de dificultad, cada uno con sus propias defensas y peligrosos obstáculos.

Tu Misión

A lo largo del camino encontrarás cofres repletos de tesoros, copas doradas, sacos de monedas y otras cosas de valor inapreciable que te ayudarán en tu búsqueda, y que puedes recoger andando sobre ellas. También te encontrarás calaveras y huesos cruzados bajo los que se esconden tesoros. Para desenterrarlos, tendrás que colocarte sobre ellos y pulsar el botón de fuego.

Cuanto más cosas de valor puedas recoger, más fuerte te harás y más fácil te resultará vencer a tus oponentes. Si no logras recoger el tesoro, tu energía se verá reducida y cada vez te será más difícil derrotar a tus enemigos.

Recupera tu botín desenterrando huesos cruzados.

Vence a los secuaces del Diabólico Hechicero.

La Recompensa

A medida que avances en el juego, descubrirás racimos de uvas, botellas de ron y otras cosillas esenciales para tu supervivencia y buena salud. ¡Debes



mantener alta tu energía para poder sobrevivir!

Utiliza los puntos de acción para realizar movimientos especiales de combate.

Mantén tu energía alta con mucha comida y bebida.

Iniciarás el juego con tres créditos (cada vez que mueres pierdes uno).

Vigila tu Espalda

Al final de cada nivel, debes derrotar a uno de los secuaces más leales del Diabólico Hechicero, que guarda el tesoro de ese dominio. Pero debes tener cuidado: tan pronto como hayas capturado el tesoro, tu compañero de a bordo se lanzará sobre tí y deberás luchar hasta la muerte para quedarte con todo el botín.

No olvides rescatar a las muchachas que están cautivas en manos del Diabólico Hechicero.

La Batalla Final

Si eres uno de los pocos valientes que es capaz de luchar hasta la escena final, llegarás a enfrentarte cara a cara con tu archienemigo: el mismísimo Diabólico Hechicero. Derróta en un horrible combate frente a frente y su riqueza y poder serán tuyos.

Modo de Dos Jugadores - Commodore 64, IBM PC,

Spectrum & Amstrad:

En las máquinas de ocho bits, una vez se leccionado el modo de dos jugadores, el jugador uno iniciará el juego hasta que logre completar el nivel.

Después, el jugador dos empezará a jugar y seguirá hasta que complete el nivel o pierda todas sus vidas.



Modo de Dos Jugadores - Amiga, Atari ST:

Se puede controlar al segundo jugador utilizando un joystick en el port 0 (el port del ratón). Sigue las instrucciones que aparezcan en la pantalla para iniciar una partida de dos jugadores.

Controles:

Sin el botón de fuego pulsado:

- Arriba - Moverse hacia arriba
- Abajo - Moverse hacia abajo
- Izquierda - Moverse hacia la izquierda
- Derecha - Moverse hacia la derecha
- Botón de fuego - Girar

Con el botón de fuego pulsado:

- Arriba - Defenderse por arriba
- Abajo - Defenderse por abajo
- Izquierda - Atacar a la izquierda
- Derecha - Defenderse
- Arriba/Izquierda - Atacar hacia arriba

Movimientos Especiales

Hay dos movimientos especiales disponibles manteniendo la dirección y pulsando el botón de disparo. Estos son:

- Izquierda - Embestida
- Derecha - Contragolpe

Estos controles son correctos cuando el pirata está mirando hacia la izquierda. Los controles izquierda/derecha se invierten cuando mira a la derecha.



Controles Específicos

Atari ST & Amiga:

Jugador 1 - Joystick en port 1

Jugador 2 - Joystick en port 0 (port del ratón)

Parar/continuar - P

Salir - Escape

Iniciar partida jugador 1/jugador 2 - Seguir las instrucciones de la pantalla

Commodore 64:

Jugador 1 - Joystick en port 2 (port trasero)

Jugador 2 - Joystick en port 2

Iniciar partida jugador 1/jugador 2 - Seguir las instrucciones de la pantalla

Parar/continuar - Run/Stop

Salir - RESTORE



IBM PC, Amstrad & Spectrum:

Jugador 1 - Joystick o teclas definibles

Jugador 2 - Joystick o teclas

Iniciar partida jugador 1/jugador 2 - Seguir las instrucciones de la pantalla

Parar/continuar - Tecla definible

Salir - Tecla definible

Instrucciones de Carga

Disco:

Atari ST/Amiga: reinicializa la máquina e inserta el disco del juego.

Spectrum +3:

inserta el disco en la unidad y utiliza la opción "LOADER" del menú de arranque.

Commodore 64/128:

teclea LOAD"*,8,1

Amstrad:

teclea RUN"DISC

IBM PC:

en el inductor A>, teclea "SKULL"



Atención Usuarios de Disco:

Debido al tamaño de Skull & Crossbones, se ha incorporado un sistema multicarga para cargar datos adicionales en determinados puntos del juego. Te recomendamos que te asegures de que el disco del juego está en la unidad en todo momento durante el juego.

Cinta:

Spectrum:

teclea LOAD"" y pulsa enter, después pon en marcha la cinta.

Commodore 64/128:

pulsa Shift y la tecla RUN/STOP.

Amstrad:

pulsa CTRL y la tecla ENTER pequeña. Si tienes conectada una unidad de disco, teclea primero TAPE (el carácter "" se obtiene pulsando las teclas shift y @ simultáneamente).

Atención Usuarios de Cinta:

Debido al tamaño de Skull & Crossbones, se ha incorporado un sistema multicarga para cargar datos adicionales en determinados puntos del juego. Mantén la cinta del juego en la grabadora en todo momento y ponla en marcha o detenla según las instrucciones que aparezcan en la pantalla.

