

COMMODORE 64



Instrucciones al dorso

NOTA IMPORTANTE

Conserve esta cassette alejada de fluorescentes, aparatos de T.V., motores, transformadores, cables de corriente y aparatos eléctricos en general. No la exponga al sol ni al calor excesivo ya que podría deteriorar el programa que contiene.

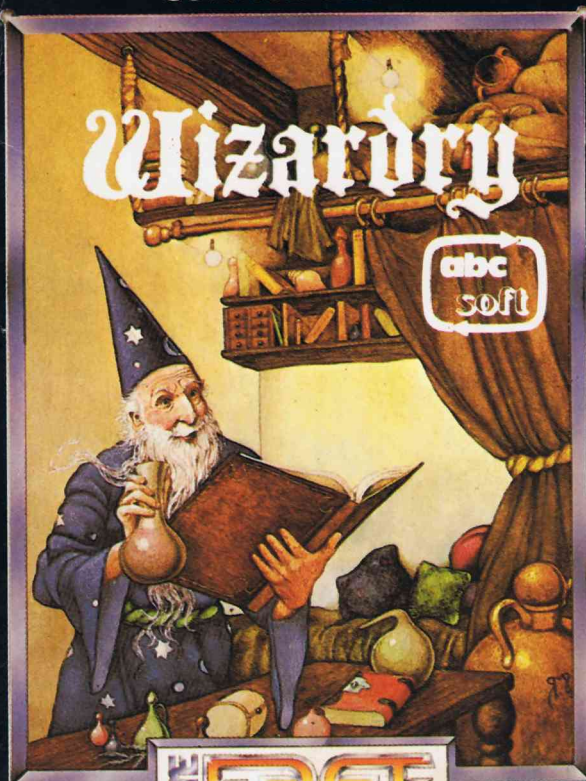
© SOTFEK INTERNATIONAL LTD. Y ABC SOFT
FABRICADO EN ESPAÑA
RESERVADO TODOS LOS DERECHOS
PROHIBIDA LA DUPLICACION, ALQUILER O PRESTAMO
DEPOSITO LEGAL M-38873-1985



Wizardry

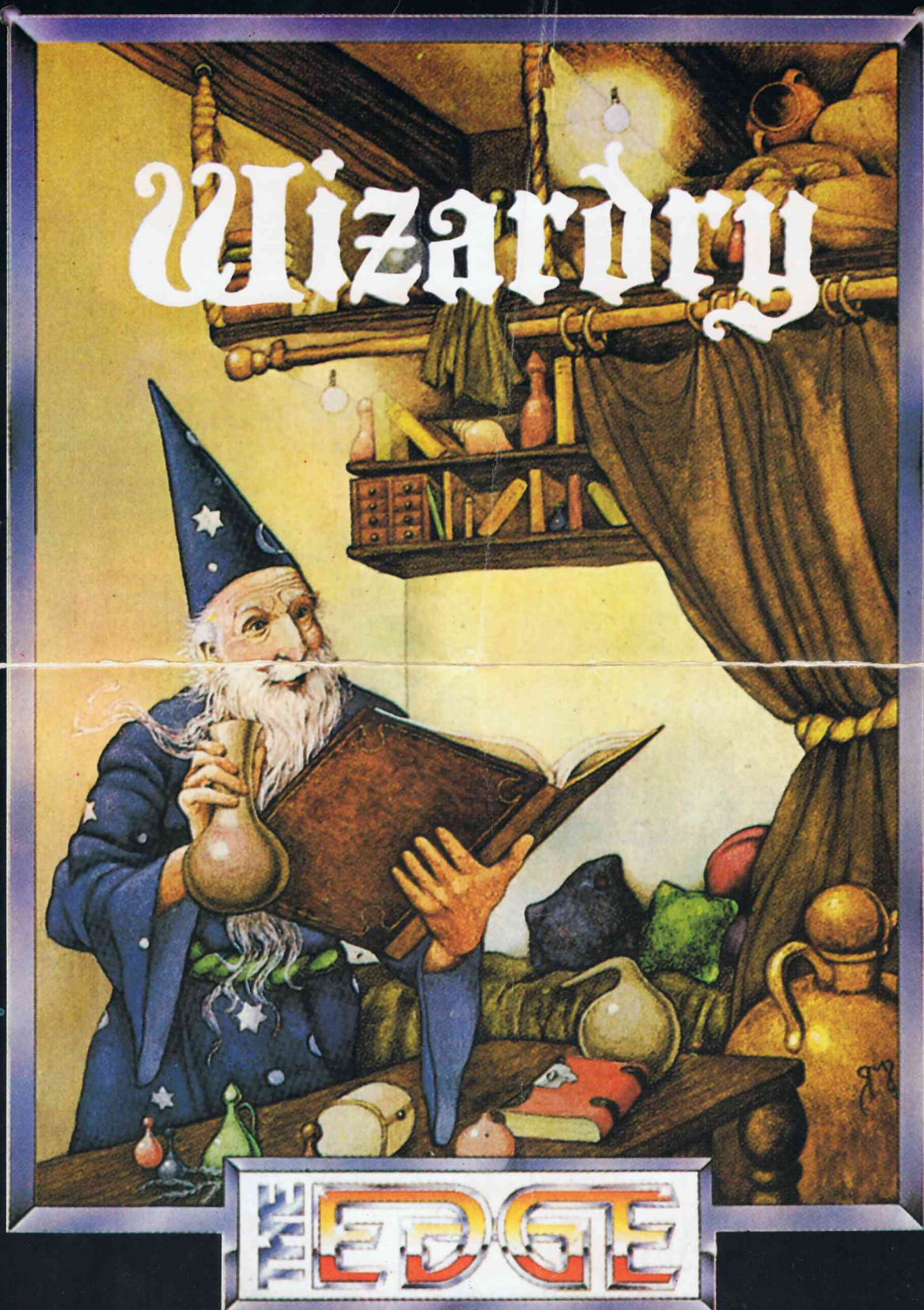
COMMODORE 64

EDG 4C



Por Steven Chapman

COMMODORE 64



Por Steven Chapman



WIZARDRY

Este juego ha sido escrito durante ocho meses de 1985 por Steven Chapman. La única banda de sonido, en plan película, fue compuesta por Alphinwood y los derechos de uso para ella fueron gestionados por Rocksoft. Gracias a Susan Rowe por su espléndido dibujo en la portada. Gracias a Ian Chapman por su ayuda y paciencia.

Introducción. Bienvenido a Wizardry. Este es un tipo de juego completamente nuevo, con aventuras de gráficos tridimensionales. Si ha jugado ya a «Dungeons & Dragons» el estilo de este juego le será familiar. Se le probará tanto su habilidad para usar (¡y encontrar!) hechizos como para pelear un combate cuerpo a cuerpo con diversos espectros y demonios. El sistema de banda musical es bastante especial. Ha sido compuesta por músicos especiales y profesionales y verá que es completamente al estilo de una película, pues refleja lo que va ocurriendo en Wizardry. Así que fíjese en la música, que quizá consiga alguna pista valiosa. Esperamos que disfrute jugando a Wizardry, tanto como Steve Chapman lo hizo programándolo.

The Edge
Londres, Otoño de 1985

Los trabajos de un aprendiz de brujo. Drinn estaba bastante seguro de una cosa, y era que él nunca se había propuesto llegar a ser un aprendiz de brujo. En las ocasiones en las que el maestro del Saber les dejaba tiempo para reflexionar sobre su estado, Drinn no podía hacer otra cosa que pensar que la vida había sido antes mucho más fácil para él. Y es que el problema era bastante gordo, pues había sido elegido como la «estrella brillante» entre todos los alumnos del Maestro del Saber.

Drinn se había ido de casa, en Cthelea, el día que cumplió 17 años, como era costumbre entre la gente escogida para ser aprendiz en el castillo del Maestro del Saber, en las llanuras de Deghtal. Y ahora, tras casi dos años como aprendiz, Drinn era el elegido número uno, y se preparaba para el camino de ser el Maestro del Saber. Si Drinn podía pasar su prueba mediante sus nuevas capacidades y poderes, pasaría a ser el adepto del saber más joven en la historia de la Tierra.

«Jovencito, por ahora has estado bien, pero debo advertirte que lo que se te avecina no es nada fácil». Explicó el maestro del saber. «Porque hasta ahora tu trabajo ha consistido tan solo en atender a aprendices mayores y más experimentados que tú, que eran los que realmente hacían algo, pero ¡yo confío en ti!». «Dentro de un momento serás transportado al castillo de la ilusión», un sitio donde te encontrarás todo tipo de demonios, y tanto tu poder en luchas como en las artes mágicas serán profundamente probadas. Tu papel es sencillo, pero no tienes más que encontrar al primer Elemental en esta pequeña ciudad de apariencias, y destruirlo con un simple hechizo. Pero ¿cómo puedo decir que es sencillo? No puedo ocultarte que esto va a ser una de las cosas más duras que tengas que hacer en tu vida.

«Entrarás en el castillo con un depósito de hechizos, y, por supuesto una carga repleta de bolas de fuego, y con tu fiel espada. Y he de descubrirte algo: encontrarás otros hechizos a lo largo del castillo, pero úsalos con mucho cuidado y precaución. Además, el castillo ha sido dividido en varias secciones y rodean al ocultísimo primer Elemental, que es lo que vas buscando. Cada sección está protegida por un guardián muy especial, contra el que harán falta todos tus embrujos para fulminarlo».

«¡Suerte! ¡Este puede ser tu mejor momento!».

Mientras el anciano hablaba, Grinn se dio cuenta como si el mundo brillase ligeramente, y, de repente, se encontró a sí mismo mirando a un corredor de piedra del castillo de las ilusiones frente a la primera prueba de un gran laberinto.

CARGA

Presione el RUN/STOP y a la vez el SHIFT. Deje que corra la cinta. Wizardry se cargará mediante el sistema de turbo. Loader y cuando se haya cargado completamente el juego comenzará automáticamente.

CONTROLES

Este juego se maneja usando un joystick (en puerto 2). Podrá controlar a Drinn con él, y usando el botón de disparo para lanzar hechizos, bolas de fuego, etc. También la puede usar para luchar con la espada.

SPACE: Comenzar.

1 y 2: Adelantar el pergamino y atrasarlo, para ver el inventario y elegir un objeto o un hechizo.

COMMODORE: Abrir una puerta.

SYMBOL: Ir a la siguiente habitación.

CTRL: Recomenzar el juego.

Los tradicionales movimientos a izquierda, derecha, adelante y atrás permiten a Grinn moverse a lo largo del escenario tridimensional en el interior del castillo. Con el botón de disparo se lanzan embrujos o globos de fuego. El botón, por regla general, dispara aquello que en ese momento usted ha seleccionado en su inventario, «con tono más luminoso de luz blanca». Observe que muchos embrujos, armas, etc. sólo se pueden usar una vez. (No como la espada, que es reutilizable). ¡Así que úselos con cuidado!

JUGANDO

Usted es Drinn, el aprendiz, que está dando los primeros pasos para ser maestro de la verdad en el castillo de las ilusiones («ilusiones» en el sentido de «espejismos»). Encontrará muchos demonios, espíritus y otros obstáculos y enigmas durante su búsqueda del primer Elemental. Deberá usar en todo momento de sus artes, tanto las de guerra como las de brujo.

Luchar. Para luchar con su espada, primero elijala (usando las teclas 1 y 2) mientras mantiene apretado el botón de disparo mueva el joystick a derecha e izquierda mientras esté en contacto con su enemigo. Verá que el brazo de Drinn que lleva la espada se pone en acción y su éxito en la pelea se reflejará en el número de golpes que logre. El éxito de su contrincante se refleja por el número de heridas que usted reciba. (Vea la cuenta en el borde de la escena: HITS, golpes que da; WOUNDS, heridas que recibe).

Los hechizos del castillo: Algunos hechizos exigen que usted los use con suma precaución. Recuerde que si usted le lanza un hechizo a algo (que viene a ser como si disparase a algo delante suyo con los dedos) es una buena idea colocarse en una de las líneas marcadas en el suelo. Si acierta usted al disparar, se le otorgará energía extra para un rato, y su túnica se volverá púrpura. Por esto usted puede ver fácilmente si al lanzar un hechizo le ha salido bien o no. De igual modo, si pone en marcha algo o pisa en determinado sitio mágico, entonces su éxito se le indicará por cambios de color en su túnica, así que ¡esté atento!

Consiguiendo ayuda: Como en un libro de aventuras, aquí no hay propiamente hablando una posibilidad de ayuda, pero puede encontrar que el hechizo «cuenta un cuento» está en continuo funcionamiento. Pero tenga cuidado en no malgastar tales hechizos.

Informaciones generales: Como ya se ha dicho, intente no malgastar los hechizos, pues puede ser preferible salir corriendo antes que lanzarlo. El luchar frecuentemente con la espada puede ser una buena idea, pero puede ser desastroso si alguno de los oponentes es extraordinariamente habilidoso. Para recargar su energía encontrará los hechizos HEAL (Remedio) muy útiles, pero insistimos, no los derroche. Los objetos útiles y los hechizos siempre pueden ser recuperados en las arcas, pero en este caso no... ¡Cuidado!

Música: Escuche atentamente la banda sonora. A veces le dará datos útiles, como cuando está en peligro, o que debe hacer.

NO LEA ESTO

Lo que sigue es una guía para ir a través de la primera sección del Castillo de las Ilusiones. Wizardry puede ser un juego complejo y difícilísimo, pero si su complicación es tal que llega a serle un problema nada más empezar, quizá le sea conveniente ir leyendo lo siguiente. Contiene el juego muchos enigmas complejos cuyas soluciones no son siempre obvias; ¡incluso siguen sin serlo cuando las encuentra! Así que si tiene problemas en los comienzos, quizá lo siguiente le ayude.

Pasando al minotauro.

1. Comience desde el principio del juego.

2. Vaya a través de la primera puerta, al primer corredor completo, y entonces pase por la primera puerta de la derecha. (Evite a la araña o use algún método para detenerla o matarla), use el hechizo «cuenta un cuento» («TELL TALE») para descubrir que hechizo es utilizable en donde en este cuento.

3. El rayo que desea está escondido en un cofre, y permítanos decir que está lo más lejos que pueda usted ir en este momento.

4. Vuelva a traer el hechizo a esta habitación (que tiene una calavera en la pared) y úselo: recuerde lo de estar sobre una de las líneas del suelo cuando lance el rayo.

5. Si tiene éxito (la túnica está púrpura ¿verdad?) vuelva a donde encontró el hechizo que acaba de usar. Allí encontrará una entrada secreta que se ha abierto... adelante!!

6. Otra vez «cuenta un cuento» le ayudará a conseguir lo siguiente: «camine a su derecha» (parecerá una nube).

7. Aparecerá en cualquier lugar del castillo, ya aquí usted desea subir por el corredor y pasar por la primera puerta (parte más baja del corredor).

8. Suba hasta lo más alto del corredor, lo más alto a la derecha, y (cuando «cuenta un cuento» se lo indique) encontrará una utilísima plataforma.

9. Vuelva por donde ha venido, gire a la derecha para entrar en una nueva habitación, use la puerta mágica para entrar en otra cámara, y entonces a través de esa puerta, usted podrá volver al corredor.

10. Ahora encontrará que una puerta secreta ha aparecido cerca de donde comenzó este asunto. Entre y permanezca lo que pueda en el centro de la habitación, y utilice el hechizo «encuéntralo» (FIND IT).

11. ¿Lo encontró?, estupendo. Ahora ya sabe lo que el «cuenta un cuento» le estaba intentando decir en el corredor del principio cuando le habló del minotauro.

12. Vaya hacia el minotauro, use el hechizo y ya está usted en la siguiente sección del castillo.

Ahora sólo le quedan unas setenta áreas para jugar y resolver.