

# **BUGGY BOY**

**AMSTRAD, SPECTRUM**

## **CARGA**

Amstrad: CTRL + ENTER

Spectrum: LOAD "" ENTER

## **CONTROLES**

Joystick

Arriba - Acelerar

Abajo - Decelerar

Izquierda - Giro izquierda

Derecha - Giro derecha

Disparo - Cambio de marchas

Spectrum & Amstrad Joystick o teclado redefinible

## **EL JUEGO**

Este es el juego de coches más difícil de todos. Prepárate para el viaje más movido que hayas hecho jamás, pasando por cinco de los circuitos más endiablados creados para vehículos de cuatro ruedas. Debes pasar por campos que tienen piedras, árboles, paredes de ladrillo y vallas, siempre siguiendo la pista que te llevará por estrechos valles, puentes más estrechos aún y oscuros túneles.

Evita los obstáculos o salta sobre ellos, para lo cual deberás darte contra los troncos que te cierran el camino, lo que hará que tu Buggy salte por el aire. Si pasas por encima de pequeñas piedras o tochos de árbol, tu Buggy se pondrá sobre dos ruedas, lo que te permitirá pasar por sitios muy estrechos. Pero no te pases, que si pierdes el control volverás a la posición normal con tracción en las cuatro ruedas.

No sólo el circuito será tu enemigo, el reloj corre también, y si no consigues completar el circuito en el tiempo establecido, quedarás descalificado. Si pasas por las puertas especiales podrás «ahorrar» tiempo para el circuito siguiente. La puntuación adicional se consigue recogiendo las banderas y pasando por las puertas de puntuación. Si recoges las banderas en el orden correcto tendrás más puntos todavía. Igualmente si te chocas contra el balón, obtendrás puntos extra.

© 1987 ELITE

# **DRAGON'S LAIR** **LA GUARIDA DEL DRAGON**

Desde hace muchos años, el bondadoso rey Aethelred reina pacíficamente sobre sus dominios. De entre sus tesoros el más preciado es la princesa Daphne, su única hija. Desde lejanos países llegaron valientes caballeros y hermosos príncipes para hacerle la corte. Daphne, la princesa, era una doncella famosa por su gran belleza y gracia.

Aunque depositaban a sus pies fabulosas riquezas y rogaban encarecidamente por su mano, la princesa Daphne los rechazó a todos. Su corazón pertenecía, desde hacía tiempo, a Dirk el Atrevido un valiente caballero.

Un día, Singe el Dragón diabólico que gobierna la tierra de las sombras apareció en el reino de Aethelred. Pidió que el rey le entregara sus tierras y sus gentes. Cuando Aethelred rehusó la vil demanda de Singe, un monstruo secuestró a la bella Daphne y la encerró en una esfera de cristal escondida en las horribles mazmorras del castillo encantado. Singe envió a Aethelred el siguiente mensaje:

“Ríndete antes de que caiga el sol o tu amada hija desaparecerá para siempre”.

Aethelred y todos los habitantes de su reino cayeron en una gran tristeza y desesperaron. Todos menos Dirk, quien juró ir al castillo encantado y liberar a la princesa. ¿Podrá sobrevivir a los numerosos peligros de las mazmorras? ¿Podrá llegar a la Guarida del Dragón?

Tus hazañas empiezan...

### **EL DISCO QUE CAE**

Salta al disco y guíalo a las mazmorras que se encuentran debajo del castillo.

¿Correrás el riesgo y entrarás a las mazmorras encantadas o pasarás a ser otro de esos aventureros cuyos huesos descansan en el interior de los túneles?

Lánzate con cuidado por la rampa y salta al disco. Móntate en el disco y recorre los diferentes túneles. Cuando aparezcan las rampas que van a las mazmorras, el disco se parará unos segundos. Cuando el disco y la rampa estén en línea salta a la rampa.

Alf Genie una de las más temibles criaturas de Singe vigila la aparición de posibles intrusos.

¡Ten cuidado! Para vencer a esta horripilante criatura mantente cerca de la parte central del disco y muévete al mismo tiempo que las ráfagas del viento.

### **PASADIZOS DE CRANEOS**

Ándate con cuidado cuando llegues a este terrible pasadizo poblado por los espectros de tus peores pesadillas.

Cráneos que muerden, manos de huesos que te agarran, desagradables sustancias pegajosas y torbellinos de nubes de murciélagos.

¿Podrás aguantar estas visiones de muerte o morirás horriblemente en sus garras?

Controla tus movimientos y mueve la espada con cuidado. ¡No te adelantes ni te retrases!

Atácalos con tu espada o evítalos con movimientos ágiles y rápidos

### **LAS CUERDAS QUE QUEMAN**

Las llamas rugen, lenguas de fuego suben más y más arrasando todo lo que encuentran en su camino ¿Te lanzarás a la cuerda para cruzar la habitación en llamas antes de que sea demasiado tarde, o caerás al abismo abrasador?

Prepárate y conquista este infierno en llamas... dirígete hacia el final de la rampa y después salta dese la rampa hasta la plataforma de piedra lo más cerca posible al primer templo. Cuando estés en la plataforma de piedra, salta desde la plataforma a la cuerda que se balancea. Salta cuando la cuerda se encuentre cerca de ti. Después salta de cuerda a cuerda sobre las gradas en llamas.

Cuando la cuerda tome la forma de un arco hacia delante salta a las plataformas que se encuentran al final de la primera y segunda grada. Sal de la plataforma por la parte superior de la pantalla.

### **HABITACION DE LAS ARMAS**

El arsenal de Singe... una cámara encantada con remolinos de muerte. Un olor diabólico protege a esta habitación de posibles intrusos. Armas letales acaban con la vida, y monstruos de arcilla sin mente se convierten en instrumentos de muerte ¿Quedarás sometido a la muerte o sobrevivirás? Ábrete camino en la Habitación de las Armas. Vence a tus enemigos atacándolos con tu espada o evítalos moviéndote con rapidez y agilidad. En uno de los lados de la habitación se abrirá una puerta mágica: sal por ahí.

### **RAMPAS Y TONTOS MONSTRUITOS**

Una serie de rampas llegan hasta una superficie de hielo desde donde entrarás al siguiente nivel de las mazmorras. Los monstruitos se ríen histéricamente mientras pelean contigo. Salta rápidamente de rampa a rampa cuando los vea desaparecer

Si te quedas demasiado tiempo en este maldito lugar puedes entrar súbitamente en un vacío de ébano.

Salta de una rampa a otra. Intenta saltar desde las esquinas de una de las rampas

Utiliza tu espada para luchar contra los tontos monstruitos.

### **LA HABITACION TENTACULO**

Es el laboratorio de Singe, donde realiza sus diabólicos experimentos. La habitación está poblada por seres horripilantes. El peligro puede arrastrarse desde cualquier lugar, desde arriba o desde abajo. Ándate con cuidado o te encontrarás en las garras de algo muy desagradable.

En esta habitación te enfrentarás a terribles enemigos: lucha contra ellos moviendo apropiadamente tu espada.

Sal de esta habitación a través de la puerta que se encuentra en uno de los lados de la pantalla.

### **EL SEGUNDO DISCO**

Un segundo disco te llevará al último nivel de las mazmorras. Sentirás como el aire se espesa puesto que el diablo se prepara para la batalla final. Maniobra el disco y estate atento: las fuerzas del mal te rodean. Como ya hiciste anteriormente, colócate cerca de la parte central del disco, ya que otras criaturas de Singe intentarán atacarte cuando vayas a través de los túneles.

### **EL MORTAL TABLERO DE AJEDREZ**

El Gambito de Dirk... el juego es a muerte y el premio es tu vida. Enfrentate al malvado campeón de Singe, el Caballero Phantom. Juega una partida de ajedrez que se encuentra suspendida entre el cielo y la tierra. ¿Podrás vencer al Caballero Phantom y llegar a la puerta del otro lado de la habitación? ¿o las fuerzas del diablo te darán el jaque mate?

Te vas acercando a la Guarida del Dragón y Singe ha enviado a su gran campeón para pararte.

Salta a través de los cuadrados del tablero de ajedrez y mueve la espada para luchar contra el Caballero Phantom.

El Caballero Phantom aparecerá durante unos segundos, desaparecerá y después volverá a aparecer en otro de los cuadrados del tablero de ajedrez. Cuando Phantom llega a uno de los cuadrados, la línea del tablero se convierte en una línea de muerte. Si te quedas mucho tiempo en esos cuadrados pagarás con tu vida.

Aléjate de los bordes del tablero de ajedrez o caerás repentinamente en las abiertas profundidades. Debes vencer a Phantom para poder salir a través de la puerta.

Cuando Phantom cambie de color atácalo con tu espada. Si lo atacas cuando es de color negro se hará más vulnerable.

### **MATANDO AL DRAGON**

La bella Daphne espera ser rescatada de su esfera de cristal. En la guarida del Dragón, Singe también espera.

Mata a Singe y libera a la princesa. Ten en cuenta lo que se sabes acerca de los dragones (si no quieres quedar chamuscado)...

Cruza el acantilado para llegar a donde se encuentra la espada mágica. Utiliza las piedras para protegerte de las llamas del dragón. Si tienes suerte, debajo de las piedras encontrarás un tesoro escondido. Cuando aparezca el tesoro, corre hacia él y será tuyo.

Cruza cuidadosamente el peligroso precipicio y coloca la espada mágica en la esquina de la cornisa. Vuelve desde la estrecha cornisa a la rampa de madera, salta y la victoria (y la princesa Daphne) será tuya.

### **PUNTUACION**

Mientras recorres las mazmorras encantadas ganarás puntos cada vez que destruyas a tus enemigos, cuando superes obstáculos encuentres el tesoro o conquistes las diferentes habitaciones de la mazmorra. Mira tu indicador de puntuación.

Recuerda que Dirk es un valiente caballero y su principal misión es salvar a la bella Daphne. ¡El rescate de la princesa Daphne es su gran premio! Empiezas la aventura con 5 Dirks y ganarás puntos Dirk cuando conquistes las habitaciones de las mazmorras.

### **PUNTOS DIRK**

Ganarás puntos Dirk (vidas extras) después de conquistar la Habitación de las Armas. A partir de ese momento por cada pantalla que completas ganarás un Dirk hasta un máximo de 5 Dirks.

### **MAXIMA PUNTUACION**

Para grabar tu máxima puntuación del día, pulsa la barra SPACE cuando aparezca la pantalla de Título. Pon tus iniciales en el marcador.

### **CONTROLES**

**Spectrum C-64, Amstrad Schneider:** Utiliza simultáneamente el Joystick o teclado

<u>Teclado</u>	<u>Joystick</u>	
Z	izquierda	Mover a izquierda
X	Derecha	Mover a derecha
K	Arriba	Mover arriba
M	Abajo	Mover abajo
L	Disparo	Mover espada/saltar

**Amstrad Schneider:** SPACE BAR Saltar sobre los tontos monstruitos.

**Commodore C-64 y Spectrum:** SPACE BAR. Saltar sobre los tontos monstruitos.

### **TECLAS ESPECIALES Y MOVIMIENTOS DEL JOYSTICK**

Cuando te encuentras en las rampas y en la pantalla de los tontos monstruitos pulsa SPACE BAR para saltar de una rampa a otra.

En el Pasadizo de Cráneos, la Habitación de las Armas y la Habitación Tentáculo el Joystick sólo aceptará la acción correcta en el momento correcto. Si actúas correctamente pero fuera de tiempo tu orden será ignorada. Si mueves el Joystick anticipando un movimiento éste será ignorado y perderás una vida. Ten cuidado: la coordinación es un factor muy importante en estas habitaciones.

### **COMMODORE C-64 Y SPECTRUM**

Para utilizar la espada, pulsa L (en el momento correcto). Siempre llevas la espada contigo excepto durante la pantalla final donde deberás recoger la de la parte superior del precipicio antes de matar al Dragón Singe.