

PENTAGRAM

La búsqueda del PENTAGRAMA, no podía haber estado más lejos de los pensamientos de Sabreman, al recoger su libro de conjuras "Grand Arch Wizardry" de la tienda de antigüedades del pueblo de Conjour. Era la última copia del libro en existencia.

Sabreman rió quedamente según se ponía su bata azul celeste y su gorro. Por fin estaba preparado. Había luchado por bosques, cuevas y castillos; aún temblaba al recordar el miedo frente a fantasmas y horrores, peleando contra todo y contra todos para completar sus tareas y llegar hasta este momento. Esperó un momento, y enseguida se fue, con su libro bajo el brazo para resolver sus dudas.

Muchos años habían transcurrido, y la situación del PENTAGRAMA había sido olvidada por la frágil memoria del hombre y se encontraba perdida. Sólo el Mito y la Leyenda quedaban para recordar su antiguo poderío. Incluso hay quien dice que sólo existió en la imaginación de los antiguos.

Las llamas de la hoguera iluminaron a Sabreman según empezó a leer la parte del libro referente al PENTAGRAMA. Se hizo el silencio; todo el mundo quería oír los antiguos escritos...

*"Y las plateadas aguas sacadas del pozo apagaron la
sed del tiempo, apuntando a las estrellas.
Dos encontrarás y luego dos más, todas tocadas por el
mágico rocío. A través de ellas encontrarás el
PENTAGRAMA, su forma convirtiéndose en algo
tan sólido como una roca.
Los Runos deberás encontrar; ellos encontrarán su sitio
en la Magia y esta tierra, y así encontrarás tú
el PENTAGRAMA".*

Las llamas se apagaron. Pronto, todos conocerían el PENTAGRAMA.
La búsqueda ha comenzado.

CARGA

Escribe LOAD "" y pulsa ENTER.

CONTROLES

TECLADO:

IZQUIERDA: Sabreman irá a la izquierda con las teclas 2, C, B, y M.

DERECHA : Sabreman irá a la derecha con las teclas X, V, N, y Symbol Shift.

ANDAR: Sabreman andará hacia adelante con cualquier tecla de la segunda fila (A, S, D etc.)

SALTAR : Sabreman saltará con las teclas Q, E, T, U y O.

DISPARO: Sabreman disparará con las teclas W, R, Y, I y P.

RECOGER/SOLTAR : Usa las teclas de 1 a 0.

PAUSA : Se puede parar el juego usando CAPS SHIFT o la barra espaciadora.

JOYSTICK: Por medio de los interface KEMPSTON, SINCLAIR II o tipo CURSOR puedes usar un JOYSTICK para todos los movimientos.

© 1985 ULTIMATE PLAY THE GAME

Debido a la complejidad y naturaleza del software PENTAGRAM, no es posible garantizar totalmente una partida sin fallo alguno. Si apareciera algún fallo, comunicárnoslo para rectificarlo en ediciones posteriores.

Prohibida la reproducción, transmisión, alquiler o préstamo de este programa sin la autorización expresa de U. S. GOLD, S. A.

U. S. GOLD, S. A.

Santa Engracia, 17 - 28010 Madrid