

BUBBLER

SPECTRUM, AMSTRAD, MSX

CARGA

Spectrum: LOAD "" ENTER.

Amstrad: CTRL + ENTER.

MSX: BLOAD "CAS:", R.

CONTROLES

SPECTRUM

Girar izquierda: Z, C, B, M.

Girar derecha: X, V, N, Sym Sh.

Mover adelante: A, S, D, F.

Disparo: W, R, Y, I, P.

Salto: Q, E, T, U, O.

Pausa: Caps Shift o SPACE/BREAK.

AMSTRAD

Girar izquierda: Z, C, B, M, /.

Girar derecha: X, V, N, ?, < <.

Mover adelante: Fila A—L.

Disparo: W, R, Y, I, P, ¿.

Salto: Q, E, T, U, O, @.

Pausa: ESCAPE.

MSX

Girar izquierda: Z, C, B, M.

Girar derecha: M, V, N, < <.

Mover adelante: Fila A—L.
Disparo: W, R, Y, I, P.
Salto: Q, E, T, U, O.
Pausa: ESCAPE o BACK SPACE.

JOYSTICK

Las tres versiones se pueden jugar con joystick, siendo los movimientos los habituales.

EL JUEGO

Después de cien años, descubres que el ayudante de VADRA, un mago de poca monta que se llama KINTOR y que había ayudado a VADRA a derrocar a IRKON, ha sido encarcelado. El poder de KINTOR había ido en aumento y pronto iba a ser parecido al de VADRA. VADRA temía a KINTOR porque estaba a favor de la gente de IRKON. Antes de que fuera demasiado tarde, VADRA metió a KINTOR en una esfera de energía que fue lentamente minando la energía de KINTOR, y luego le metió en un calabozo.

Antes de que KINTOR se quedara totalmente sin energía, te concedió a ti su habilidad de moverse y de disparar bolitas de energía que destruyen a todo lo que tocan, por lo que puedes escapar de la cárcel con importante información sobre cómo destruir a VADRA. Dado que KINTOR ya tenía poca energía, la que te ha podido transmitir te durará poco. Lo que sí te contó fue que existen corchos mágicos que él

había creado y escondido en la ciudad de IRKON, que pararía a los BUBBLERS y rebajaría la fuerza de VADRA. Al bajar la fuerza de VADRA sube la de KINTOR, lo que te da más tiempo para completar tu ingente tarea.

Los corchos han sido escondidos debajo de unas trampillas por las que deberás pasar. Pero ten cuidado, ya que algunas de las trampillas te llevan al negro suelo de la cárcel, lo que te mata. Los fieles seguidores de VADRA, los guardianes de la prisión, también pueden pasar por las trampillas, pero sólo tú sabes cómo recoger el corcho mágico. Ojo con otros peligros que te acechan en las mazmorras de VADRA, ya que tu volátil cuerpo es fácil presa de objetos punzantes.

Si puedes taponar todos los BUBBLERS en su cárcel podrás escapar, y con el conocimiento que te ha dado KINTOR podrás matar a VADRA.

© 1987 ULTIMATE PLAY THE GAME
Ashby Computers & Graphics Ltd.

Prohibida la reproducción, transmisión, alquiler o préstamo de este programa sin la autorización expresa escrita de ERBE Software, S. A.

ERBE SOFTWARE, S. A.
Núñez Morgado, 11 - 28036 Madrid