

LONE WOLF - THE MIRROR OF DEATH

INTRODUCCION POR JOE DEVER

Tú eres el guerrero Lone Wolf, el último de los maestros Kai de Sommerlund y el único superviviente de la masacre que destruyó a todos tus parientes durante una amarga guerra contra tus antiguos enemigos, los Darklords of Helgedad.

Han transcurrido muchos siglos desde que Sun Eagle, el primero de tu especie, estableció la Orden de Kai. Ayudado por los magos de Dessi completó la peligrosa prueba de encontrar siete cristales con poderes divinos, llamados Lorestones of Nyxator. Escribió que al descubrirlos liberó la sabiduría y la fuerza que había entre las piedras Lorestones y él. Recordó la naturaleza de sus descubrimientos y experiencias en un gran tomo que tituló *The Book of the Magnakai*. Tú has descubierto este tesoro perdido Kai y has prometido restaurar Kai a su anterior gloria, y con ello asegurar la seguridad de tu país en los siglos venideros.

Sin embargo, tu diligente estudio de este libro antiguo te ha permitido dominar sólo cuatro de las ocho disciplinas Magnakai. Para completar tu promesa tienes que completar la primera prueba que llevó a cabo Sun Eagle hace más de mil años, y volver a descubrir las piedras Lorestones of Nyxator. Al hacerlo adquirirás el poder y sabiduría de Magnakai.

Tu búsqueda te ha llevado lejos de tu país natal del norte. Siguiendo los pasos del primer gran maestro Kai, viajarás hacia Dessi y buscarás la ayuda del mago más mayor, los magos que ayudaron a Sun Eagle en su búsqueda hace mucho tiempo. En Dessi averiguarás donde se encuentra una de las siete piedras Lorestones. Está oculta en lo alto de una torre prohibida llamada Kazan Gor. Desde el año en el que por primera vez Sun Eagle visitó Dessi, la torre de Kazan-Gor es el dominio de un gran, pero malvado, hechicero llamado Gorazh. Los magos más mayores, dándose cuenta de que la fuerza de Gorazh iba en aumento, intentaron destruir la torre de Kazan Gor, pero fallaron en el intento. En su desesperación constituyeron una prisión de energía alrededor de la torre para evitar que Gorazh pudiese escapar.

Aunque Gorazh estaba atrapado, juró venganza a los magos mayores de Dessi. Si él no podía escapar de Kazan Gor, él se iba a asegurar que nadie que entrase pudiese escapar con vida. La piedra Lorestone permanecería con él en su tumba de granito durante toda la eternidad, y con ello evitaría que la Orden de Kai fuese restaurada y como consecuencia, sellando el destino de ambos Sommerlund y Dessi que sucumbirían bajo los poderosos ejércitos de los Dark Lords of Helgedad. Gorazh pasó el resto de sus años, construyendo trampas y artilugios mágicos para proteger la piedra Lorestone. El más temido y poderoso de ellos era conocido como Dhazag-Oud, lo que significa "The Mirror of Death" (El espejo de la muerte). A lo largo de miles de años, muchos guerreros valientes y magos con mucho coraje han intentado recuperar la piedra Lorestone, pero nadie ha vuelto nunca. Aquellos que fueron lo suficientemente sensatos como para volverse en el último minuto cuentan historias escalofriantes sobre el espejo y cómo el mismo refleja una cantidad muy poderosa de energía, un ser malvado que adopta la imagen de su contrincante.

Cuando tú, Lone Wolf, descubras cómo entrar en Kazan Gor para recuperar la piedra Lorestone, restablecerás el júbilo de los magos más mayores. En caso de que tengas éxito dispersarás las fuerzas malignas del espíritu de Gorazh que están vagando en la torre desde su muerte.

Ahora ha terminado el momento de los consejos y ha llegado el momento de la acción. Las noticias del oeste animaron a los magos mayores para que arreglen tu pasaje a la torre de Khazan-Gor.

Como último regalo te cubren de palabras con poderes que podrás usar contra el espejo.

"Coge estas palabras, Lone Wolf", dice el portavoz del Consejero de los magos mayores. «No destruirán al demonio dentro de Dhazag Oud, pero resquebrajarán sus poderes. Golpea el centro del espejo según les hablas. Cada trozo del espejo representará a un enemigo, pero serán más débiles y serán más fáciles de vencer que el demonio en su entereza»

Todos los miembros del Consejo se levantan de sus asientos y vuelven la cara hacia ti. No oyes nada pero las siguientes palabras llagan a tus oídos: «Que los dioses Ishir y Kai te protejan en tu viaje a la oscuridad, Lone Wolf».

CARGAR EL PROGRAMA

ATARI ST/AMIGA

Introduce el disco en la unidad interna y resetea el ordenador. Deja el disco en la unidad

IBM O COMPATIBLES

Introduce el disco (el disco 1 si hay dos discos), teclea LW y presiona Return. Deja el disco en la unidad hasta que se te requiera lo contrario por el programa. La información adicional (en caso de que haya alguna) se incluirá en el archivo llamado README .TXT. Para ver este archivo teclea el comando README.TXT.

COMMODORE 64

Para cargar la cinta mantén presionada la tecla Shift y presiona RUN/STOP.

SPECTRUM

Para cargar la versión 48k teclea Load"" y presiona ENTER Si tienes una máquina 128 k, utiliza Loader.

AMSTRAD CPC

Teclea RUN"LW"

MSX

Teclea BLOAD"CAS:".R y presiona Return.

COMO JUGAR

El juego comienza dentro de la fortaleza de Khazan-Gor. Tú, Lone Wolf has seguido las indicaciones del Consejo y has destruido con tu terrible espada el espejo llamado Dhazag Oud, El Espejo de la Muerte. Como predijo Rimoah, el espejo se rompió, aparecieron siete criaturas no terrenales y se refugiaron en las torres, cada una armada con un trozo de espejo con forma de espada.

La fuerza del espejo es tal que las criaturas toman formas humanas para luchar en los mortales combates y aparecen como la imagen de tu yo negativo. ¿Qué reto más grande puede haber? Solamente tú, Lone Wolf, tienes el poder de destruir para siempre el poder del espejo. Logra tu propósito y tu valor como guerrero Kai será conocido por todo Sommerlund. Incluso en los países que están más allá. Falla y el espejo se reconstruirá, triunfante, ya que ha caído otra víctima: tú. Puedes jugar usando un joystick o usando el teclado del ordenador. Antes de que comience el juego deberás seleccionar las cuatro habilidades Kai que consideres serán más valiosas para tu búsqueda. Elígelas sin sabiduría y tu tarea será mucho más difícil; elígelas correctamente y la fuerza de Kai te acompañará durante tu peligroso viaje. Pon en funcionamiento las habilidades Kai que hayas seleccionado presionando las teclas con los números (teclas de función (64).

HABILIDADES KAI

PSI surge (Fuerza PSI)

Durante miles de años, Kai desarrolló la habilidad de transmitir fuerza mental, que aturde e incluso paraliza temporalmente a un enemigo. No abuses de esta fuerza ya que se agotará tu fuerza síquica.

Ten cuidado con los contrincantes que tienen el poder “Mindshield” (escudo mental). Usar la fuerza PSI contra ellos no sólo no te servirá de nada, sino que también puede ser fatal.

MINDSHIELD (Escudo Mental)

Los Kai desarrollaron la habilidad de escudo mental como un arma de protección contra la fuerza (PSI surge) en caso de que cayera en manos inapropiadas. De hecho, ya que los demonios que guardan Kazan Gor pueden tomar la forma de un guerrero Kai, también pueden adoptar sus habilidades.

ANIMAL KINSHIP (AFINIDAD ANIMAL)

Con razón se te llamó Lone Wolf (Lobo Solitario), ya que entre tus habilidades esté el crear en la mente de tu enemigo la visión de un lobo tan terrorífico que se quedará paralizado en ese mismo lugar.

INVISIBILITY (INVISIBILIDAD)

Ningún arma confundirá a tus enemigos más que la habilidad de volverte invisible. Si te mueves rápido de un lado a otro, entonces tu enemigo tendrá miedo y estará confundido mientras intenta alcanzar a un contrincante que no ve.

SIXTH SENSE (SEXTO SENTIDO)

Sin la habilidad del sexto sentido encontrarás que te has perdido dentro de la fortaleza.

DIVINITY (DIVINIDAD)

Al igual que tú, los demonios también se pueden volver invisibles. Esta habilidad te permite adivinar la presencia de un demonio que de otra manera estaría oculto.

WEAPON SKILL (HABILIDAD DE ARMAS)

Esta habilidad te permite blandir tu espada mas rápida y efectivamente.

HEALING (CURAR)

La fuerza de curar es una habilidad muy valiosa que te permitirá, si decides seleccionarla, recuperarte rápidamente de una lesión o de un agotamiento.

NOTA: Hay un limite de cuantas veces puedes usar una habilidad y durante cuánto tiempo la puedes usar. Asegúrate de usarlas correctamente.

SIETE DEMONIOS - SIETE BATALLAS

Dentro de la fortaleza hay siete demonios, cada uno obtiene de su trozo de espejo fuerza y cada uno guarda una posición estratégica. Tienes que triunfar en la batalla contra cada demonio haciendo uso de tus habilidades Kai y tu uso de la espada.

Solamente si llevas contigo la habilidad SIXTH SENSE (sexto sentido) sabrás, sin error alguno qué camino deberás tomar cuando elijas tu ruta. De otro modo tendrás que adivinar lo mejor que puedas el camino que deberás seguir para encontrarte con tu contrincante.

RESISTENCIA

Tu resistencia se representa por medio de cuatro cabezas de lobo que se muestran al pie de la pantalla. Cuando una de las cabezas se convierta en calavera significará que has perdido un cuarto de tu resistencia. Si eliges entre una de tus habilidades la fuerza de HEALING (curar) podrás utilizarla para restaurar tu resistencia en lo equivalente a la cabeza de un lobo, pero sólo cuando esté presente uno de los demonios.

CONTROLES

Controla a Lone Wolf usando un joystick o las teclas equivalentes: S (arriba), X (abajo), B (Izquierda), N (Derecha) y ESPACIO (disparo). Con el ordenador Amstrad también puedes utilizar las teclas de cursor. Presiona P para PAUSAR el juego y Q para abandonarlo. En Spectrum usa la M para cambiar entre monocromo y los displays de colores en caso de que sea necesario.



Cuando estés en la fase de combate, mantén presionado el botón de disparo y mueve el joystick para usar los movimientos que te mostramos más abajo (estás mirando a la izquierda, los movimientos están invertidos).



CONSEJOS

- Mata, si puedes, a los extraños y viciosos pájaros conocidos como Krows. De lo contrario afectarán a tu energía.
- Si cuentas los misiles que lanzan las gárgolas podrás averiguar el momento más seguro de pasar.

SYSTEM 4 de España. S. A.
Plaza de los Mártires, 10 -26094 MADRID
Telfs: 358 30 42 - 358 29 40. Fax: 358 30 41