

SOLDIER OF FORTUNE

SPECTRUM

OBJETIVO GENERAL

El objetivo es encontrar y devolver la fuente de Poder del Zodíaco a la cabaña y devolver el orden a la tierra.

CARGANDO EL JUEGO

Cassette

Teclea LOAD"" y pulsa <ENTER>. Entonces pulsa PLAY en el cassette.

Disco (sólo +3)

Enciende el ordenador, mete el disco en la unidad y pulsa <ENTER>.

EL ESCENARIO

Cuatro figuras se confunden alrededor de un campo de tiro: Sarnak, líder de los Hombres-Lobo; Tártarus y Terón, aventureros, y Gorman, una vez mago del rey. Gorman lentamente revela el asunto a los Soldados de Fortuna que él ha convocado para esta búsqueda.

Mucho tiempo antes de la leyenda se creó la Fuente de Poder del Zodíaco. Estuvo enterrada durante milenios, una prisión de espíritus malvados, desterrada por una gente olvidada de los reinos del hombre. La maldad que emanaba de esta fuente encontró al final una mente para moverse: Krillys, un entrometido en las sutiles artes de la magia.

Con el tiempo Krillys se convirtió en un entendido en los secretos de la Fuente del Poder y fue capaz de separar los elementos dentro de ella. La liberación de estos elementos atrae a unas fuerzas igual de poderosas, pero con una fuerza mágica opuesta. Cuando estas dos poderosas fuerzas entran en colisión se destruyen la una a la otra, pero cuando lo hacen, convierten la tierra en un verdadero desastre. Se pensó que el mago había perecido durante la colisión, hasta que empezaron a ocurrir extraños e inesperados sucesos a los magos que habían creado la Fuente de Poder del Zodíaco. De estos magos sólo han quedado Gorman y otro.

Para cerciorar la seguridad de la tierra, la Fuente de Poder del Zodíaco debe ser devuelta a su forma original.

Cuando Gorman estaba revelando los detalles de la misión, la tierra bajó, él empezó a temblar. En la distancia se podría oír un ruido retumbante, que parecía que se estaba moviendo hacia ellos. De repente, la superficie alrededor empezó a retumbar aumentando la intensidad. Entonces la tierra se abrió y desde la profunda grieta que se creó salió una gran columna de fuego que daba grandes saltos en el aire.

Gorman fue engullido por las llamas y lanzado deshecho contra el suelo. Sarnak se lanzó en su ayuda, pero en el momento en que lo alcanzó se dio cuenta de que era demasiado tarde para ayudarlo. Con las llamas todavía saltando en el aire, la grieta se hizo más ancha y se tragó a Gorman y a Sarnak. La grieta entonces se cerró tan rápidamente como se había abierto.

Sarnak miró desesperadamente a Gorman, que yacía murmurando algo que era totalmente incomprensible y extraño para Sarnak. Cuando Gorman finalizó su murmullo, una nebulosa aura azul emanó de las puntas de sus dedos agotando las últimas energías de su cuerpo. El aura azul envolvió a Sarnak protegiéndolo y transportándolo fuera de ese lugar de encierro.

Cuando la magia se dispersó, Sarnak se encontró solo en la superficie, lejos del lugar del ataque. Sarnak no sabía dónde estaba, ni el destino de sus dos amigos, Tártarus y Terón; sin embargo, sabía una cosa: tenía que encontrar la Fuente de Poder del Zodíaco.

CONTROLES ANTES DEL JUEGO

Durante la secuencia de demostración se puede seleccionar el modo de control pulsando <ENTER>. El juego puede empezarse pulsando la tecla o el botón de fuego, dependiendo del modo de control que se haya seleccionado. Si la secuencia de demostración no está en la página de título, entonces pulsando ENTER o FUEGO volverás a esta página.

CONTROLES DURANTE EL JUEGO

Teclado

- A: Saltar
- Z: Agacharse/entrar en portales.
- K: Izquierda.
- L: Derecha.
- B, N, M, SYM, ESPACIO: Fuego.

Joystick

- El joystick hacia la derecha o hacia la izquierda te moverá en esa dirección.
- Joystick ARRIBA: Saltar.
- Joystick ABAJO: Agacharse/entrar en portales.
- Las teclas de FUEGO en el teclado también se pueden usar en cualquiera de los modos del joystick.

Además el juego se puede poner en pausa pulsando la tecla P. Para continuar con el juego pulsa P de nuevo. Para abandonar el juego y volver a la secuencia de demostración pulsa Q mientras el juego está en pausa.

EL MUNDO

El bosque de Ebbledown es un lugar húmedo y brumoso debajo del cual está una tierra desconocida e inexplorada. El bosque se extiende encima de un área de cuevas subterráneas, creadas por hordas de malignas criaturas que han vivido aquí desde que fueron liberadas por Krillys. El abrumador maligno se ha instalado en esta tierra en descomposición, haciendo que gran parte de ella se desmoronara. La red de plataformas mágicas, puestas en el lugar por Krillys para su propio uso, pueden ser utilizadas para tu provecho. Sin embargo, ten cuidado con las numerosas trampas puestas para el viajero desprevenido.

ARMAS

Al principio de la búsqueda se te ha dado un arma mágica. Tú siempre llevas este arma, y tiene una reserva de balas ilimitada. Puedes aumentar su poder absorbiendo la energía mágica de un arma que puedes encontrar. También se pueden encontrar otras armas. Sin embargo, la energía se agotará en este proceso de cambio de un arma mágica a otra. Algunas armas son más poderosas que otras y pueden alcanzar fuerzas muy grandes. Estas fuerzas se muestran en la pantalla.

TABLETAS Y ELEMENTALES

Hay seis trozos de tabletas mágicas que debes encontrar para construir un elemental. El poder de este elemental se puede usar para vencer al guardián de esa región, lo que permite el acceso a áreas más profundas del bosque.

Cada región tiene un elemental asociado. Si encuentras los cuatro elementales, obtendrás el poder de convocar a la Fuente de Poder del Zodíaco. Sin embargo, primero debes de escapar del bosque y volver al castillo, ya que esto sólo puede ser realizado por un mago.

GUARDIANES

Cada región está protegida por uno de éstos y sólo es posible escapar venciénolo. También hay otros guardianes que puedes escoger para encontrarte, para obtener sus tesoros. Sólo es posible escapar del bosque venciendo a los tres guardianes que están en lo profundo de la caverna subterránea de lava.

PORTALES

Las diferentes regiones de la tierra están unidas por portales. Estos se pueden usar agachándose en ellos. El acceso a algunos portales puede no estar permitido, en cuyo caso se mostrará un mensaje. El mensaje "ELEMENTAL GAINS ENTRY" ("ENTRADA DE GANANCIAS ELEMENTALES") significa que en esta región se requiere el elemental asociado. El mensaje "NO ENTRY HERE" ("AQUI NO HAY ENTRADA") significa que es la unión con otra región, en cuyo caso la región en la que estés en ese momento debe ser terminada. Generalmente no se permite el acceso a otra región que ya ha sido finalizada. Los portales también se usan para entrar en la cámara de un guardián.

ESQUELETOS

Se pueden encontrar los restos de muchos infortunados aventureros, con sus almas encerradas dentro. Tú puedes liberar sus almas tocándolos. Algunos estarán muy agradecidos y te recompensarán con una pista para entrar a la cámara del guardián. Otros pueden necesitar el poder de un elemental para ser liberados o incluso la Fuente de Poder del Zodíaco.

VIDAS EXTRA

Se pueden encontrar dentro del paisaje del juego cristales incandescentes que extraen su poder de la Fuente de Poder del Zodíaco. Si recoges ocho de éstos, te dará la fuerza de una vida extra. Puedes absorber suficiente poder para una vida extra venciendo al guardián.

© Graft Gold Ltd. 1988
Published by Telecomsoft