

DUN DARACH

CARGA:

Amstrad: Pulsa simultáneamente CTRL y la tecla de ENTER pequeña. A continuación pon en marcha el cassette y pulsa cualquier tecla. Si tienes un modelo con unidad de disco incorporada, antes de ejecutar estas instrucciones debes escribir TAPE y pulsar RETURN (INTRO).

Spectrum: Escribe LOAD "" y pulsa ENTER. A continuación pon en marcha el cassette.

ASIGNACIONES DEL TECLADO:

Andar / Izquierda / Derecha: Teclas alternativas de la fila de abajo. **Pasar una puerta:** Tecla ENTER. **Cámara Izquierda / Derecha:** Teclas alternativas en la segunda fila. **Coger / Soltar:** Teclas alternativas en la tercera fila. **Seleccionar objeto:** Fila superior (Amstrad: 1 a CLR; Spectrum: 23789). **Ofrecer objeto:** Amstrad: Espacio; Spectrum: Las 4 esquinas. **Marcha automática sí / no:** El 4 en el teclado numérico independiente / Bloque de funciones. **Detener / Recomenzar:** El 5 en el teclado numérico independiente / Bloque de funciones. **Volver a opciones:** El 6 en el teclado numérico independiente / Bloque de funciones.

EL JUEGO

El objetivo principal es localizar y liberar a Loeg. Tendrás que resolver otros problemas secundarios necesarios para completar la solución final. No existe un camino determinado para solventar el misterio.

La ciudad: El trazado de Dun Darach es complejo, y el programa muestra constantemente sus calles y casas. Advertirás las siguientes subdivisiones: La ciudad en sí se halla dividida en una serie de Cuartos. Para ayudar al explorador, cada Cuarto se compone de una serie de distritos con nombre. Cada calle también tiene su nombre y cada puerta que da a la calle tiene un número de casa. Tras cada puerta hay una o más habitaciones, las cuales pueden estar ocupadas o vacías.

La población: Mientras que algunos de los personajes de Dun Darach se enfrascan en las tareas que tienen asignadas, como por ejemplo, los tenderos, las calles están repletas de personajes independientes animados, cada uno con su propia personalidad. La mayoría de ellos tendrá algo que puedas necesitar, como pueden ser ciertos objetos o información, o incluso el conocimiento de un camino secreto, y todos ellos están abiertos al soborno, ya sea por dinero –usualmente grandes sumas- o bien a cambio de algún objeto que quieren o necesitan. Ten en cuenta que en Dun Darach no te van a matar, pero eres blanco fácil para los rateros.

El dinero: La unidad monetaria de uso común en Dun Darach es el Iridi, pequeñas lentejuelas de oro. Un iridi se puede ganar de varios modos: ¡Trabajando! – Jugando – Vendiendo con algún beneficio – Robando un banco. Los iridi también se pueden perder: Comprando un objeto en una tienda (aunque siempre puedes intentar marcharte sin pagar) – Sobornando – Robándote.

(D) 1988 **DRO SOFT, S. A.**

Francisco Remiro, 5 – 7 – Telef. 246 38 02 -- 28028 - Madrid.

© 1985 **Hewson Consultants Ltd.**