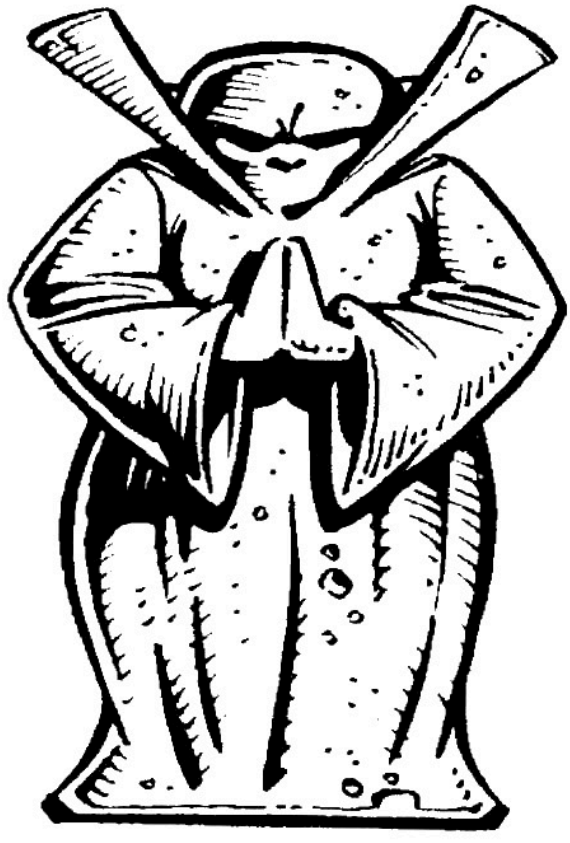


MANUAL DE INSTRUCCIONES

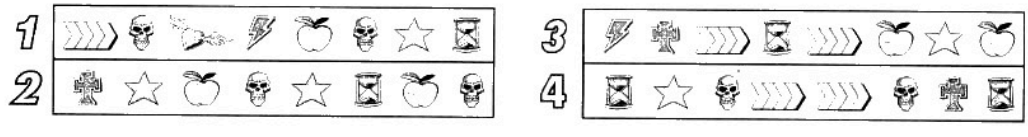


1-INTRODUCCION

LOS VIEJOS MONJES CUSTODIOS DE LA SABIDURIA DE LAS TIERRAS PERDIDAS HAN SIDO CONVERTIDOS EN ESTATUAS DE PIEDRA POR LAS FUERZAS DEL MAL.

ROHAM el joven guerrero tendrá que internarse en RISKY WOODS para encontrar las estatuas y liberar a los monjes de su cautiverio, devolviendo así la sabiduria a las tierras perdidas.





2.INSTRUCCIONES DE CARGA.

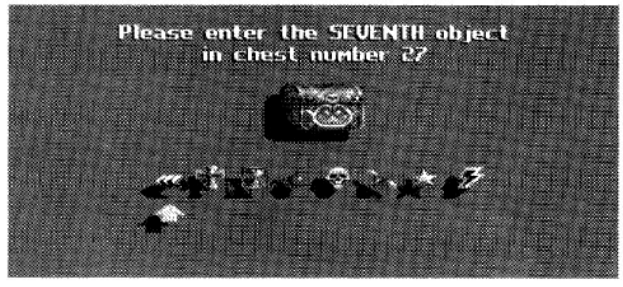
PCW

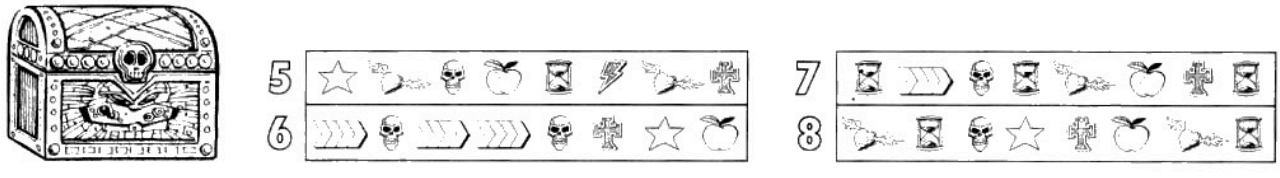
1. Enciende el ordenador. el juego cargará automaticamente.

2. Sigue las instrucciones que aparezcan en la pantalla.

LA CLAVE:

Para mover la flecha usa los cursores o el joystick y para seleccionar el objeto pulsa SPACE o disparo en el joystick.

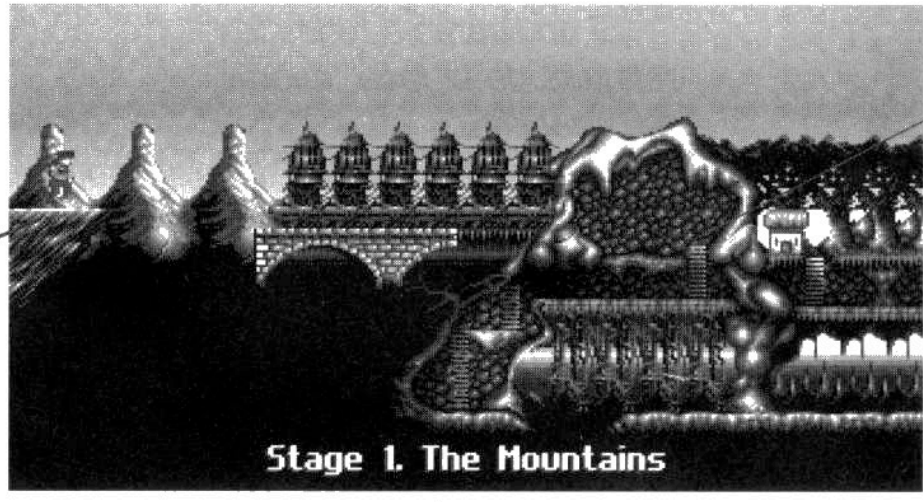




3.EL MAPA

Antes de empezar cada fase aparecerá una pantalla mostrando un mapa general de RISKY WOODS. Un pequeño Roham te mostrara la fase donde vas a jugar a continuación.

Pulsa la tecla o el botón de disparo cuando estes listo para comenzar.



Cueva de la bestia

Roham

4.LA PANTALLA DE JUEGO



Energía del enemigo

Energía de la vida

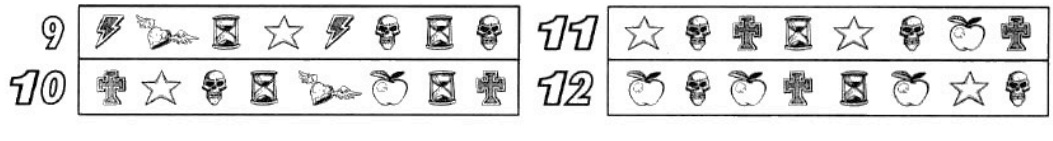
Nombre de la Bestia

Monedas recogidas.

Monjes a liberar

Tiempo para acabar la fase





5.FASES

El mundo de Risky Woods está compuesto de cuatro zonas, cada una de ellas con dos fases y una cueva de acceso a la siguiente zona.



En cada fase tendrás que liberar a una o más de las estatuas y llegar al final antes de que se acabe el tiempo.

Si no liberas a todas las estatuas de la fase tendrás que repetirla.



PLANTA CARNIVORA

Hay estatuas falsas que reconocerás cuando al liberarlas dejen escapar la energía maligna que contienen. Debes recordar cuáles son y evitar disparar sobre ellas la próxima vez.

Las cuevas son el acceso a una nueva zona. En su interior un guardián las custodia. Destruirlo para llegar a un nuevo nivel es tarea difícil y es aconsejable que hayas mejorado el poder de tus armas pasando por la tienda.



DIABLO FASES 7 Y 8



PAJARO FASES 1 Y 2

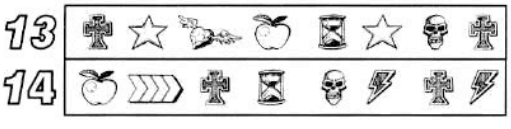


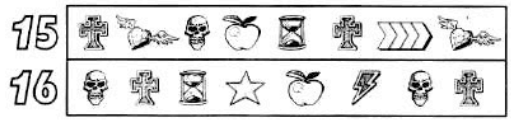
DEVORADOR FASES 4 Y 5

La fuerza de estos monstruos aparece indicada en el marcador.

Las cuevas esconden en su interior un tesoro que tendras que recoger antes de que el tiempo se acabe.







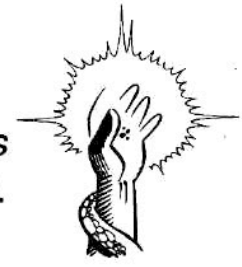
6.LA TIENDA

Al final de cada fase aparece el icono SHOPPE. Si lo coges entrarás en la tienda, donde puedes mejorar el poder de tu armamento o aumentar tu energía y vidas pagando con las monedas que hayas recogido durante la lucha.

Existen cuatro tipos de armas, cada una adecuada a cada tipo de enemigo y zona. Esto deberás aprenderlo experimentando. También puedes comprar más potencia para el arma que hayas elegido hasta multiplicarla por tres.

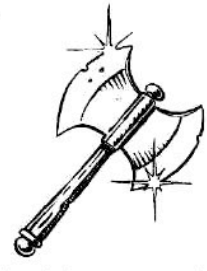


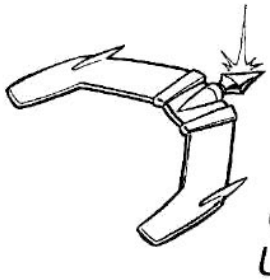
1-Cadenas *(60 monedas). Avanzan en línea recta.*



2-Bolas de fuego *(70 monedas). Avanzan como las cadenas pero son mas rápidas y de mayor tamaño.*

3-Hacha *(90 monedas). Se lanza hacia arriba y avanza con una trayectoria parabólica. Muy útil para destruir plantas carnívoras y enemigos que se encuentren en plataformas elevadas.*





4-Boomerang *(160 monedas). Es un arma de ida y vuelta ideal para cuando nos asedian por todas direcciones.*

5-Energía *(20 monedas). Podrás aumentar la energía de tu vida o el número de vidas.*

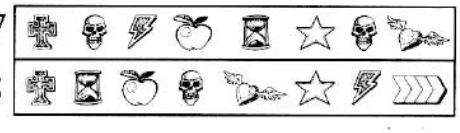


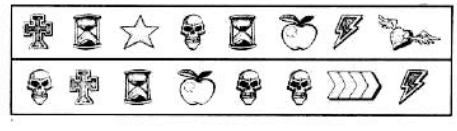
Una vez hayas pagado por cada punto de energía no podras recuperar las monedas.

Si cambias el arma elegida por otra recuperarás las monedas que hayas pagado por ella.

Si no tienes monedas suficientes para comprar un arma te quedarás con el cuchillo.







7.ICONOS

A lo largo del juego aparecerán monedas al destruir a un enemigo, y tendrás que recogerlas agachándote si quieres usarlas en la tienda. También pueden aparecer otros iconos que te darán puntos o energía. Finalmente están los cofres y las bolsas sorpresa, que al dispararlos reventarán vaciando su contenido de iconos y monedas.





Estos son los iconos que podrás encontrar:

MANZANA: *10000 PUNTOS ó provoca que te duermas.*



FLECHA: *10000 PUNTOS ó te manda atrás.*



ESTRELLA Y BOCA: *5000 PUNTOS.*





CRUZ: *10000 PUNTOS.*



ANILLO Y JOYA: *50000 PUNTOS.*





CORAZON: *+3 ENERGIA*



POCIMA: *+6 ENERGIA*



CRANEO: *-6 ENERGIA*



RELOJ DE ARENA: *MINUTO DE TIEMPO.*



RAYO: *INMUNIDAD*



BOLA DE FUEGO: *Te ayuda a matar a tus enemigos.*



VIDA EXTRA: *Conseguirás una vida extra cada 100000 puntos.*

CONTINUE: *Si cuando salga de un cofre un pequeño Roham consigues atraparlo tres veces, podrás continuar la partida cuando pierdas todas las vidas.*





21 

22 

23 

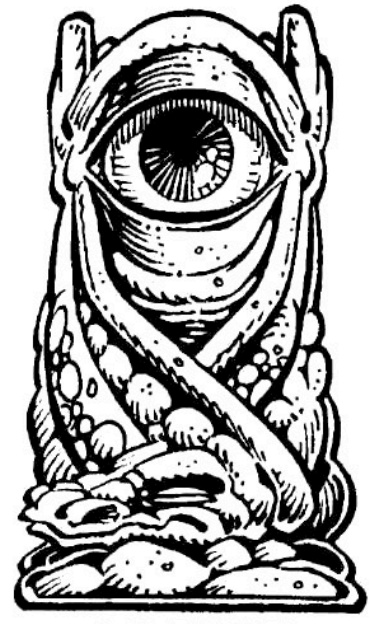
24 

8.EYE-KEYS

A lo largo de tu camino te encontraras con los ojos *puerta. Estos muros vigilan tu avance y te impiden el paso, para destruirlos deberás recoger dos EYE-KEYS hasta formar el icono completo en el marcador.*



EYE-KEY



OJO PUERTA

Entonces podrás lanzarlo cuando estés junto a un ojo puerta pulsando el disparo durante un segundo.

El EYE-KEY puedes usarlo también para destruir todos los enemigos de la pantalla, pero recuerda que después de destruir un ojo puerta el EYE-KEY desaparecerá.



MUERTO VIVIENTE FASES 1 Y 2

9.CONTROLES

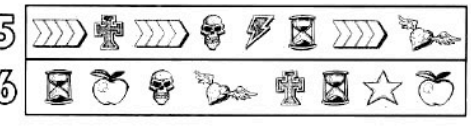
Puedes controlar el juego con joystick o teclado *indistintamente. Usa las teclas de cursor para moverte.*

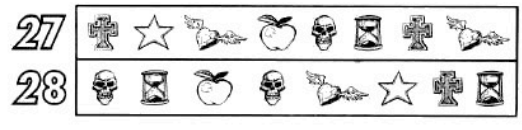
***P** pausa.*

***Z** disparar.*

***X** saltar.*







10.CREDITOS.



SOLDADO
FASES 6 Y 7

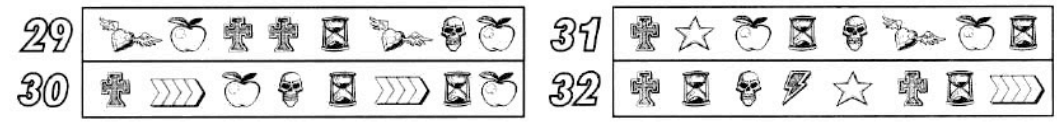
EQUIPO DE DESARROLLO: *ZEUS SOFTWARE.*
DISEÑO DEL JUEGO: *RICARDO PUERTO Y RAUL LOPEZ..*
GRAFICOS: *RAUL LOPEZ..*
SOFTWARE AMIGA Y ATARI ST: *RICARDO PUERTO.*
SOFTWARE PC: *RICARDO PUERTO, ASIER ZUBILLAGA.*
MUSICAS: *JOSE A. MARTIN.*
ARREGLOS PC: *JASON A.S. WHITELY.*
DIGITALIZACIONES: *LUIS IRISARRI.*
ILUSTRACIONES: *RICARDO MACHUCA.*
PRODUCTOR: *VICTOR RUIZ (DINAMIC SOFTWARE).*
PRODUCTOR ASOCIADO: *JOHN ROBERTS (ELECTRONIC ARTS).*

COPYRIGHT DINAMIC SOFTWARE 1992.



BESTIA MUTANTE
FASES 4 Y 5







COPYRIGHT 1992 DINAMIC

PROHIBIDA LA REPRODUCCION, AUDIODIFUSION, TRANSMISION, ALQUILER O PRESTAMO DE ESTE PROGRAMA SIN LA AUTORIZACION EXPRESA ESCRITA DE MICRODIGITAL SOFT S.A.

DINAMIC ES UNA MARCA REGISTRADA POR MICRODIGITAL SOFT S.A.