

MANUAL DE INSTRUCCIONES (ESPAÑOL)

SINCLAIR TOWER

ZX SPECTRUM

HISTORIA

Cuentan los viejos bytes que, en lo alto de una torre olvidada, permanece oculto un tesoro de otra era. Una época de teclas de goma, cargas eternas y sueños pixelados en cassette. Solo unos pocos han osado adentrarse en... La Torre Sinclair.

¿Aceptas el desafío?

CARGA

-SPECTRUM 16/48K

1. Escribe: LOAD "" ENTER.

-SPECTRUM 128k.+

1. Conecta la salida EAR del SPECTRUM con la salida EAR del cassette.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Ajusta el volumen a $\frac{3}{4}$ del máximo.
4. Selecciona con el cursor la opción CARGADOR y pulsa ENTER (INTRO).
5. Presiona PLAY en el cassette.
6. El programa se cargará automáticamente.
7. Si no lo hace, repetir la operación con distinto volumen.

-SPECTRUM +2

1. Selecciona con el cursor la opción CARGADOR y pulsa ENTER (INTRO) .
2. Sigue después las instrucciones del SEPCTRUM 128 (Ten en cuenta que en el +2 está ya ajustado el volumen).

CONTROLES

TECLADO:

O: IZQUIERDA P: DERECHA Q: ARRIBA A: ABAJO ESPACIO: SELECCIÓN	También consta de compatibilidad con Joystick Kempston, Sinclair 1, Sinclair 2 y Cursor.
---	--

COMO JUGAR

El juego consta de 5 niveles en los cuales deberás encontrar la salida hacía el siguiente nivel. En cada sala encontraras un cofre escondiendo un evento que descubrirás al abrirlo. Tras entrar en una sala, deberás decidir que dirección tomar a continuación. Para lograr escapar de cada nivel, necesitarás una llave hallándose oculta en uno de los cofres. Cuentas con un tiempo limitado para conseguir superar cada nivel, deberás tomar decisiones sin vacilar.

¿Mencioné que en los cofres puede aparecer un duende que te pondrá a prueba tu valía?

DIFICULTAD

En el menú principal podrás escoger la dificultad, la cual determina: el tiempo disponible en cada nivel, el numero de trampas, el número de cofres sanadores y también la cantidad de puntos que conseguirás al superar cada nivel.

CRÉDITOS

Juego creado con Zx Boriel Basic Studio

Agradecimientos a :

Duefectu

Boriel

Dr. Gusman

Mi amigo Wave

Música inspirada en la biblioteca de sonidos gratuitos de Beatscribe para Gameboy

Fuente utilizada en el juego: Beastly <DamienG>

© 2025 RUBENRETRO

INSTRUCTION MANUAL (ENGLISH)

SINCLAIR TOWER

ZX SPECTRUM

STORY

The old bytes tell of a forgotten tower hiding a treasure from another era. A time of rubber keys, endless loading screens, and pixel dreams on cassette tapes. Only a brave few have dared to enter... the Sinclair Tower.

Do you accept the challenge?

LOADING

- SPECTRUM 16/48K

1. Type: LOAD "" then press ENTER.

- SPECTRUM 128K+

1. Connect the EAR output of the Spectrum to the EAR input of the cassette player.
2. Rewind the tape to the beginning.
3. Set the volume to about $\frac{3}{4}$ of the maximum.
4. Use the cursor to select the LOADER option and press ENTER.
5. Press PLAY on the cassette player
6. The program will load automatically.
7. If it doesn't, try again with a different volume level.

- SPECTRUM +2

1. Use the cursor to select the LOADER option and press ENTER.
2. Then follow the instructions for the Spectrum 128 (note: on the +2 the volume is already set).

CONTROLS

Keyboard:

O: Left

P: Right

Q: Up

A: Down
Space: Select

Also compatible with Kempston, Sinclair 1, Sinclair 2, and Cursor joysticks.

HOW TO PLAY

The game has 5 levels. Your goal is to find the exit to move on to the next level. Each room contains a chest hiding a surprise event revealed when opened. After entering a room, you must choose which direction to go next.

To escape each level, you'll need to find a key hidden in one of the chests. You're racing against the clock, so quick decisions are essential.

Did I mention some chests may contain a mischievous goblin ready to test your courage?

DIFFICULTY

In the main menu, you can select the difficulty. It affects:

Time available per level
Number of traps
Number of healing chests
Points earned after each level

CREDITS

Created using ZX Boriel Basic Studio

Special thanks to:

Duefectu
Boriel
Dr. Gusman
My friend Wave

Music inspired by Beatscribe's free sound library for Game Boy

Font used in the game: Beastly (DamienG)

© 2025 RUBENRETRO