

UNDERWURLDE

SALGA DEL LABERINTO ELIMINANDO A LOS GUARDIANES QUE INTENTEN Oponerse a su camino con las armas que ha ido recogiendo

El vacío oscuro. Hace mucho que camino por cavernas y laberintos perdidos, por caminos oscuros, cada vez más oscuros. Cuando me acerco al "Refugio del diablo" siento cada vez más frío; estoy advertido por los agotados y tristes viajeros contra los guardianes del infierno. Me arreglo la ropa y, sin dudarlo, salto y me sumerjo a la oscuridad, en el vacío oscuro. Tras de mí queda el aire cuando avanzo por el polvo, triste recuerdo de pasadas luchas y glorias.

Harpías y gárgolas aladas. Tras siglos de sepulturas, criaturas fosilizadas, silenciosas, despiertan por mis pasos y tanteos. Su diabólico espíritu, dormido, les despierta de nuevo a la vida y a la maldad. Y así la cueva se llena de alas nerviosas, de risas grotescas, de oscuridad, pesadez y carreras. Las harpías aladas vuelan y se abalanzan con sus grandes picos y sus talones amenazantes. Las bestias y los reptiles, furiosos y desesperados, deciden no dejar escapar la primera comida tras siglos, y me golpean y hieren, hasta que ya no pueda más, para hacerme caer.

Sirenas del infierno. Sobre todo esto están las sirenas del infierno, las peligrosas y atractivas plantas que me lanzan sus temibles y venenosos tentáculos para atraerme hacia su terrible y apesosa belleza. Si llego a tocar su pegajoso follaje, mi fin es seguro.

Volcanes del infierno. A lo lejos, el clamor de los volcanes puede ser oído. Grandes nubes de gases venenosos y de ácidos sulfurosos corren a lo largo de la caverna. Las masas enormes de plasma inerte, ascendiendo por las chimeneas naturales que son los pasillos, han desgastado y erosionado éstos. Mi viaje sólo ha comenzado y debo encontrar en este maldito laberinto del infierno el palacio ULTIMATE de la oscuridad, en donde se refugia mi salida.

¡Cuidado! Todo lo que usted necesita es coger sus armas, y luego, si es que se atreve, ir a la búsqueda del diablo, en su guarida, el gran Palacio Oscuro, y conseguir los diamantes, que mientras duren le ayudarán a superar las caídas.

Lo que usted va a ver: Hombre del sable, lavas volcánicas, piedras, plantas venenosas, águilas, arcos, catapultas, antorchas, balas, piedras mágicas, cráteres volcánicos, cuerdas oscilantes, patos, pinturas, mesas, cofres, cuaves, el castillo, guardianes, estalactitas que caen, enanitos, estatuas, explosiones.

CARGA

Conecte la clavija EAR del Spectrum a la de la grabadora y asegúrese de que el cable MIC está desconectado. Rebobine la cinta hasta el principio. Teclee LOAD "UNDER" o "LOAD" y presione el PLAY de la grabadora, y el programa correrá automáticamente.

CONTROLES

Puede hacerlos, o bien con el joystick Kempston, Interface, Cursor, Sinclair, Interface II o con el teclado:

Q	Izquierda
W	Derecha
E	Abajo
R	Arriba o salto
T	Disparo
CAPS SHIFT, Z, X, C o V	Soltar la cuerda
SYMBOL SHIFT, B, N, M, SPACE	Recoger la cuerda
ENTER	Detener el juego