



Programa: David O'Connor

El programa se puede jugar con el teclado o el joystick, y es compatible con el Kempston joystick interface. Se pueden substituir las letras para el uso del teclado o controlar el juego con el Sinclair interface.

## INSTRUCCIONES PARA CARGAR:-

Escriba LOAD"" y pulse ENTER.

Pulse PLAY en el grabador.

## INFORMACIÓN SOBRE EL JUEGO

El Zythum es un licor mágico, que le da poderes inconcebibles a la persona que lo beba. Se encuentra escondido en un castillo prohibido, al cual solo se le puede llegar cruzando 4 territorios extremadamente hostiles. Cada territorio es protegido por guardianes, hay que procurar no dejarse tocar por ellos nunca. Solo son concedidos 8 minutos para cruzar, se eliminará la búsqueda y se habrá fallado el juego. Hay que vigilar bien a los guardianes, si alguno de ellos consigue atraparle, se perderá una de las 3 vidas que son alocadas al empezar el juego.

## INSTRUCCIONES PARA MOVER

Joystick:-

Para el uso del joystick, los movimientos son los normales.

Las bombas deslumbrantes son detonadas usando FIRE (FUEGO) + DOWN (ABAJO).

teclado-

Izquierda - Z

Derecha - X

Salto - P

La altura del salto depende del tiempo en el que se pulse la tecla de saltar (P); cuanto más alto sea el salto, mucha más distancia se podrá acaparar o viajar.

Disparar rayos de energía - Barra espaciadora Pausa - H

Detonar Bombas deslumbrantes - L Escapar del juego - Q

Las teclas para controlar el juego pueden ser substituidas.

## PARA EMPEZAR EL JUEGO

La pantalla demuestra la posición del jugador y sus alrededores durante el juego. En la parte inferior, hay un mapa que demuestra el territorio habitado (solo dos de los terrenos se pueden ver a la vez). La posición del jugador es indicada en el mapa por una flecha y los minutos correspondientes en el terreno pueden ser vistos sobre la flecha. El cupo de Bombas Deslumbrantes del jugador está a la derecha y las vidas a la izquierda. Se empieza el juego con 3 vidas; cada 10,000 puntos conseguidos, se regala una vida. Los puntos ganados y la puntuación más alta se ven en la parte superior.

Hacia la parte inferior de la pantalla acentuado en color verde hay un mensaje indicando en que posición se encuentra el jugador (levitación, invisibilidad o inmunidad).

## OBJETOS ÚTILES

VARA MÁGICA - Desprende rayos de energía.

BOMBAS DESLUMBRANTES - Para matar guardianes en la vecindad. El jugador empieza el juego con 4 bombas, pero podrá recoger otras al ir avanzando para reponer el arsenal que se va disminuyendo- no se podrá llevar durante el juego más de cinco bombas a la vez.

CALIZ - Da el poder de levitación por poco tiempo.

CRUZ - Inmunidad temporal contra los guardianes.

BOLSAS DE DINERO - 1000 puntos.

COFRE DE TESORO - 2000 puntos.

## RIESGOS

Hay que saltar las arenas movedizas y varios pozos esparcidos por cada territorio. Si el jugador cae en un pantano, sus pies quedarán pegados en el fango. Los Geisers, manantiales que brotan de la tierra y arrastran con su fuerza a saltos incontrolables por el aire. Sobre el final, es probable que uno se encuentre con campos de minas que explotarán al pisarlas, y ramas venenosas que al tocarlas le convierten a uno invisible.