

TIR NA NOG

CARGA:

Amstrad CPC 464, 664 y 6128: Pulsa simultáneamente CTRL y ENTER. A continuación, pulsa PLAY en el cassette y luego cualquier tecla. Al utilizar un 6128. antes de esta operación hay que teclear TAPE y pulsar RETURN.

Spectrum 128 y 128 +2: Escribe LOAD " " y pulsa ENTER; a continuación pulsa PLAY en el cassette.

Asignaciones en el teclado: Acometer un objeto: Teclas de las cuatro esquinas. Andar Izquierda/Derecha: Teclas de la última fila alternas. Cámara Izquierda/Derecha: Teclas de la segunda fila alternas. Recoger/Dejar: Teclas de la tercera fila alternas.

EL JUEGO:

Lo primero que tienes que hacer es encontrar tu camino. El programa tiene varias formas de ayuda, pero te sugerimos que utilices además lápiz y papel.

A medida que avances en el Tir Na Nóg descubrirás una gran variedad de criaturas. La mayoría de ellas son amigas, pero podrás persuadir a algunas para que te ayuden. En ciertas ocasiones es imposible evitar el enfrentamiento, por eso tendrás que luchar bajo una serie de reglas de combate, las cuales dependerán del tipo de objetos que portes y de los que hayas seleccionado como arma. No tengas ningún escrúpulo.

Pesquisas: El objetivo principal de Tir Na Nóg es localizar los fragmentos del Sello de Calurn. Hay algunas investigaciones secundarias que posiblemente te serán necesarias para resolver el objetivo principal.

Muchos de los hallazgos dependen de lo que lleves encima o de las elecciones que hayas realizado anteriormente. Algunos éxitos requerirán una gran cantidad de intuición y quizá de investigación en tu biblioteca local.

Penalizaciones: Dado que el Héroe Cuchulainn viene del País de la Vida, es imposible matarle. De todas formas, si alguna criatura del juego le ataca con éxito o lleva a cabo alguna acción dañina, la sombra del Héroe se disparará (momentáneamente) y se materia izará en la Puerta de Tir Na Nóg. Es importante que recuerdes esto, ya que por la misma razón, tú no podrás matar a las criaturas que te encuentres, solo atontarlas por breves momentos...

Caminos: Todas las criaturas móviles, incluido tú, están confinadas en los numerosos caminos y carreteras que atraviesan Tir Na Nog.

Puertas: Las puertas pueden conducir a cuevas o túneles, algunas te transportarán instantáneamente a otra parte de País; otras estarán cerradas con llave y la llave no siempre se vera facilmente; y también las encontrarás invisibles, pero esto ya lo comprobarás por ti mismo. Date cuenta que para atravesar una puerta, ésta ha de estar en tu camino, por eso en cuanto la cruces cambia inmediatamente la dirección de la cámara, bien hacia la derecha o la izquierda.

Armas, tesoros y otros objetos: Todos los objetos del juego tienen ciertos atributos -unos son más poderosos que otros, otros parecen sin valor y sin embargo son indispensables. Los podrás encontrar en un montón de sitios del camino, guardados en cuevas, enterrados en la tierra o en la guarida de alguna criatura.

Sidhea-Bruidhin: La Lengua de Sidhe es la lengua que desarrollaron los Gaélicos. A lo largo del juego los nombres mas evocados son los de sidhe.



(D) DRO SOFT, S.A.

Francisco Remiro. 5-7 - Teléf. 246 38 02 - 28028 - Madrid

(C) 1984 Carter Follis Software Associate