
VIAJE
AL
CENTR
DE L
TIER



VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA es un juego basado en la novela de JULIO VERNE del mismo título, de la cual se han extraído los fragmentos más interesantes.

El juego consta de tres fases completamente distintas, en las que continuamente se pondrá a prueba tu inteligencia y habilidad, consiguiendo el equilibrio adecuado entre ambas podrás ir superando los distintos obstáculos que te van apareciendo a lo largo del peligroso viaje y asistir así a un sorprendente final.

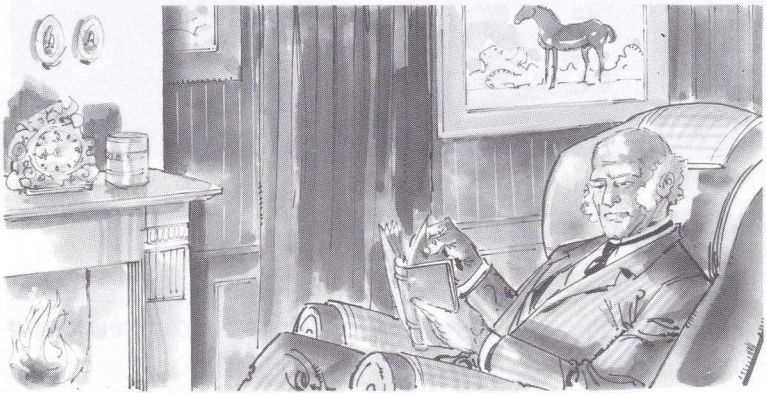
PRIMERA FASE

EL JUEGO

La acción en esta fase se desarrolla en la ciudad de Londres, donde vemos al profesor Lidenbrock salir de la biblioteca con un libro en sus brazos.

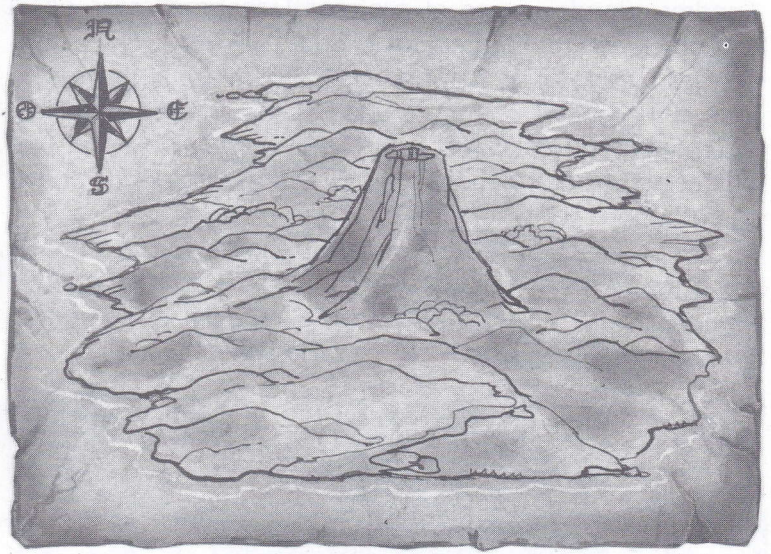
Después se dirige hacia su casa y comienza a ojear dicho libro, al hacerlo ve como cae una hoja de entre sus páginas, al recogerla observa que es un viejo pergamino en el que aparece dibujado un mapa, y es en este punto donde entras tú en acción.

El pergamino consiste en una especie de puzzle formado por once piezas descolocadas en una matriz de doce huecos. Tienes que ordenarlas antes de que el reloj de arena, situado en la parte superior derecha, se vacíe completamente.



El mecanismo consiste en ir pasando las piezas al hueco libre, con el fin de ir colocándolas en las posiciones correctas.

Sólo si eres capaz de completar el mapa en el tiempo previsto, obtendrás la imagen de la Isla del Volcán, que es en realidad la clave que te permitirá acceder a la fase siguiente donde empieza verdaderamente la fantática aventura.



MARCADORES

En esta fase únicamente aparece un reloj de arena, situado en la parte superior derecha, para indicarte el tiempo que posees para recomponer el pergamino.

TECLAS DE CONTROL

Para indicar la dirección en la que quieres que se muevan las fichas del puzzle tienes que utilizar las siguientes teclas:

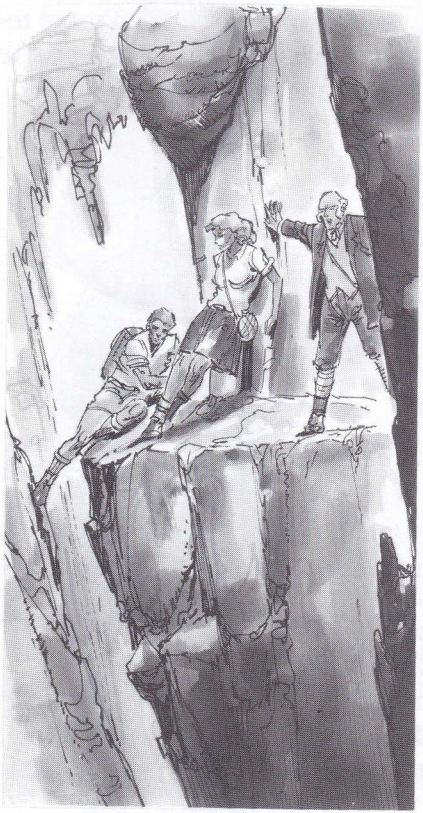
Q: ARRIBA.
A: ABAJO.
O: IZQUIERDA.
P: DERECHA.

Para dejar la ficha en el lugar elegido no tienes más que pulsar la tecla ESPACIADORA.

SEGUNDA FASE

EL JUEGO

Esta es una fase de acción que se desarrolla en el interior de un volcán con estructura laberíntica.



Al principio aparecen los tres personajes con los que llevarás a cabo la in-creíble aventura: profesor Lindenbroke; Graüben, su hija, y Axel, su sobrino. Los tres, junto o por separado, tienen que intentar llegar a la salida del volcán.

Cada uno de los personajes tiene unas características propias que les hacen más adecuados para determinadas tareas.

Axel: Es de complexión atlética, por tanto, es él el que debe realizar las tareas que requieran una mayor fuerza y habilidad. Ob-



viamente es el que más salta y el que menor pérdida de energía tiene, debido a su gran preparación.

Profesor Lidenbroke: El es el cerebro de la expedición. Es un hombre de mediana edad con un gran conocimiento sobre temas geológicos, de él parte la idea de realizar el viaje.



Debido a su edad no posee gran agilidad y su peso es algo elevado. Lleva consigo una mochila y una pistola con la que puede matar a la araña. De los tres



es el que más energía pierde.

Graüben: Su agilidad es superior a la del profesor, no obstante, su desgaste de energía es también elevado. Lleva un objeto de vital importancia: "la cantimplora", que sirve para proporcionar energía al resto de la expedición. Para llenar la cantimplora, Graüben tiene que acercarse al borde de los lagos y en ese momento tienes que pulsar la tecla correspondiente a "abajo", cada vez que lo haga se agachará y cogerá un poco de agua.

Existen dos caminos distintos que te conducirán a la salida del volcán, uno de ellos es más complicado que el otro.

Desde un principio tienes que tener claro el hecho de que tienes que ir descendiendo continuamente, ya que el objetivo es llegar a la parte más baja del volcán.

El enlace principal es una especie de cuerda de formación natural que cuelga de algunas de las paredes del interior de

la cueva, como es lógico éstas te servirán bien para subir a un nivel superior o para descender a uno inferior.

Además de por cuerdas es posible pasar de un lugar a otro saltando, aunque eso sí, con el inconveniente de que en algunas ocasiones lo harás un poco a ciegas al no poder ver desde tu posición el lugar donde vas a saltar, que también en muchas ocasiones puede ser una trampa mortal. Ello supondrá también un mayor consumo de energía.

Al ser los personajes totalmente autónomos puedes dirigir cada uno de ellos hacia la dirección que más te convenga en cada momento y además sin ningún límite.

Esto te va a permitir en muchas ocasiones poder explorar algunas zonas de la cueva con un personaje en concreto antes de llevar a los demás hacia allí.



Sin embargo, tienes que tener mucho cuidado porque, aunque los personajes se pueden alejar lo que quieras unos de otros, tendrás que actuar siempre con una estrategia predefinida, pensando en todo momento que serán muchas las ocasiones en las que tengan que ayudarse unos a otros.

A pesar de todo ésta no es solamente una fase estratégica, ya que los numerosos peligros que te aguardan a lo largo del recorrido te obligarán a actuar con la rapidez y habilidad que requieren normalmente los más excitantes juegos de acción.

PELIGROS QUE DEPENDEN DEL TERRENO



Estos son algunos de los peligros relacionados directamente con el terreno:

Puente: Hay una serie de puentes colocados estratégicamente en zonas importantes a la hora de llegar a la salida que, aunque aparentemente son sólidos, se irán destruyendo rápidamente cuando los personajes intenten pasar sobre ellos.

Hay otro tipo de puentes que se encuentran ya destruidos y que sólo podrás atravesar saltando, pero eso sí, con mucho cuidado, porque si no mides bien la distancia (recuerda que cada personaje puede saltar en mayor o menor medida pedendiendo de sus cualidades físicas), perecerás en los ríos de lava sobre los que se alzan estos puentes.



Nubes de grisú: En el volcán se generan nubes de grisú que se desplazan a través de él en sentido ascendente. El mayor peligro que encierran es que cualquier llama las hace explotar violentamente. Cada vez que se produzca una explosión la linterna se apagará. Para encenderla pulsa la tecla "M".

Lava: En el interior del volcán pueden encontrar lava en forma de ríos que pasan bajo los puentes.

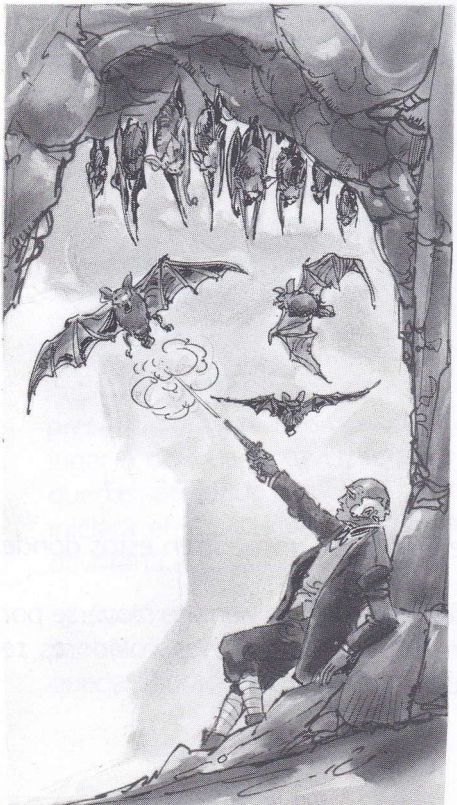
Geisers: Se encuentran en el suelo de algunas de las galerías del volcán y desprenden un agua hirviente que puede matar a los personajes.

Además de todas estas formaciones hay algunas PANTALLAS TRAMPA en las que debes tener mucho cuidado, ya que son pantallas sin salida o terminadas en un peligro irreversible.

También hay algunos lagos que son en realidad vías de comunicación entre dos puntos y que pueden ser atravesados por los personajes.

ENEMIGOS

El recorrido por el interior del volcán es muy peligroso, debido, además de a su compleja estructura laberíntica y a los accidentes del terreno, a los peligrosísimos habitantes de las entrañas del volcán, que tratarán por todos los medios de impedir que encuentres la salida correcta. Algunos de ellos son:

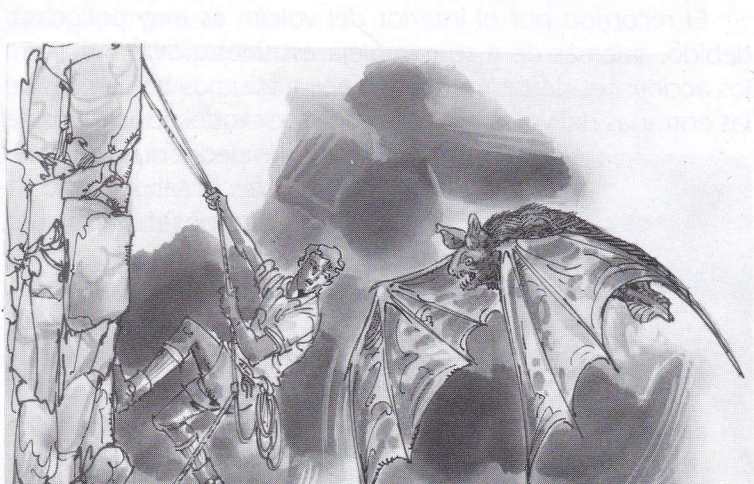


Formaciones de murciélagos: En algunas galerías hay unas formaciones de murciélagos que generalmente se encuentran aletargados, pero que pueden despertar si se produce algún ruido o tan sólo con la presencia de alguno de los personajes.

Cuando están despiertos son muy peligrosos y atacan casi obsesivamente, aunque por fortuna no

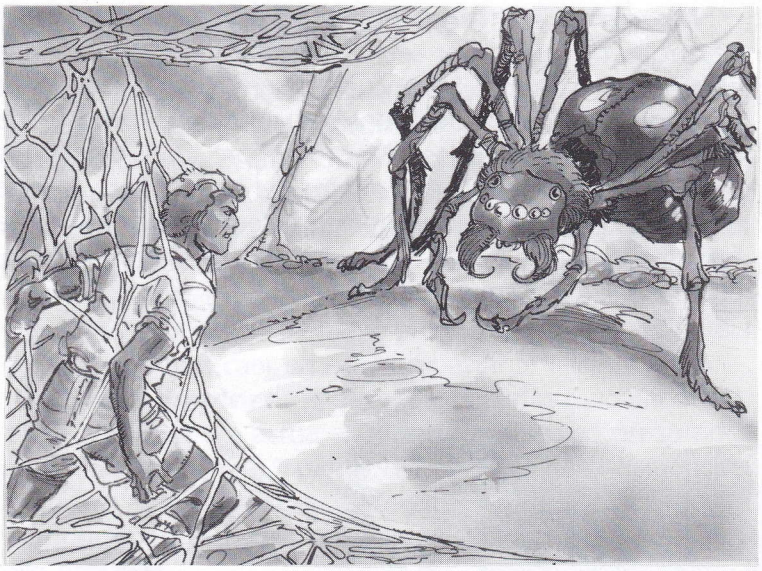
tienen demasiada autonomía y no pueden alejarse demasiado.

Murciélago asesino: Es otra especie de murciélago mucho más peligroso que los anteriores. Siempre está activo



y siempre ataca a los personajes se encuentren éstos donde se encuentren.

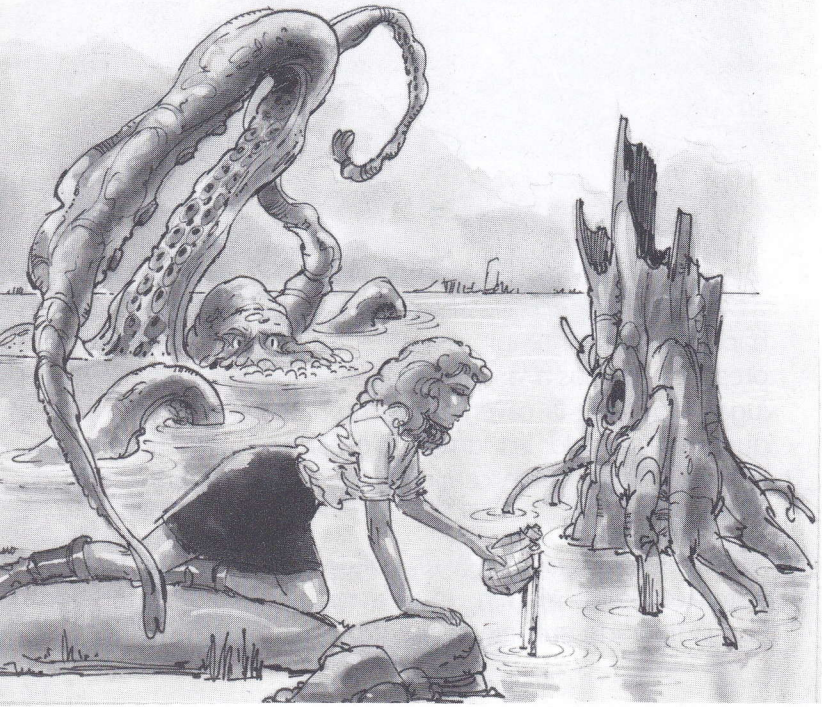
Tienen una total autonomía que les permite moverse por cualquier parte de la caverna y al ser seres voladores te podrán seguir en cualquier dirección.



Arañas: Son unos seres monstruosos y repulsivos que habitan en el interior de las cuevas. Puedes detectar su presencia gracias a las telas de araña que se extienden de un lugar a otro de la caverna, pero teniendo en cuenta que si quedas atrapado en una de ellas, la monstruosa araña iniciará el implacable camino hacia su presa, con el fin de devorarla.

Sólo el profesor y Axel pueden matarla utilizando la pistola. Si lo consiguen, el personaje que estaba atrapado queda liberado automáticamente.

Monstruo del lago: El lago es una pieza clave en el desarrollo del juego por ser la principal fuente de energía para los personajes. Se encuentra en muchas ocasiones habitado por un terrible monstruo submarino provisto de descomunales tentáculos. Ataca siempre que detecta la presencia de los personajes dentro del agua y casi siempre espera a que estén lo suficientemente dentro para que les sea más difícil escapar de sus garras. Procura no pararte cuando atravieses los lagos más grandes.



OBJETOS UTILES

En el juego hay dos objetos que son de vital importancia.

Uno de ellos es **"el candil",** que sirve para iluminar el camino que vas recorriendo en cada momento. Dispone de gas suficiente como para llegar al final del juego, siempre y cuando, claro está, no te entretengas demasiado dando muchas vueltas innecesarias por el volcán. Si se apagara antes de llegar al final, la pantalla se oscurecería casi completamente y serías mucho más vulnerable; por ejemplo, al no ver la tela de araña podrías caer en ella con bastante facilidad.

"La cantimplora" es otro de los objetos fundamentales. La lleva Graüben y actúa en cierto modo como un surtidor provisinal de energía. Si pierdes a la chica durante el juego, el resto de los personajes sólo pueden recuperar energía introduciéndose en los lagos, con el consiguiente peligro que ello entraña.

MARCADORES

En esta fase los marcadores aparecen situados en la parte inferior.

En el extremo izquierdo hay un mapa que te indica en todo momento el recorrido que está haciendo.

Seguidamente aparece la imagen de cada personaje con una barrita indicadora del desgaste de energía situada en el parte superior de cada uno de ellos.

Una cantimplora, con su correspondiente barra indicadora, contabiliza la cantidad de agua que posees.

Y finalmente el candil, que aparece constantemente en pantalla para indicarte que puedes utilizarlo en cualquier

momento, siempre y cuando, claro está, quede gas suficiente. Una barrita situada encima del candil te indicará en todo momento la cantidad de gas que posees.

CONTROLES

Q: ARRIBA.
A: Para agacharte.
O: IZQUIERDA.
P: DERECHA.
N: Para obtener energía de la cantimplora.
M: Para apagar o encender la linterna.
H: Pausa.

* Para coger la cuerda tendrás que saltar primero y a continuación pulsar la tecla de ARRIBA o ABAJO, con las cuales podrás agarrarte.

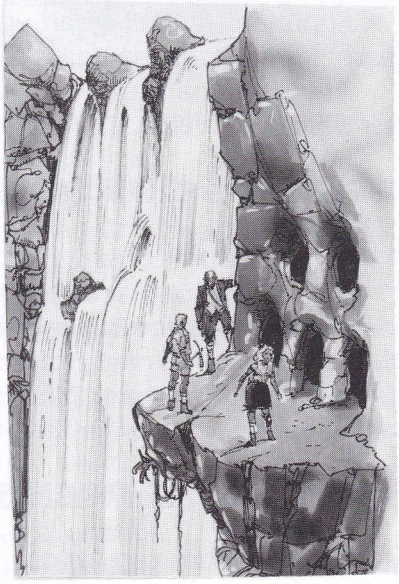
TERCERA FASE

EL JUEGO

Esta es la denominada "FASE DE LOS MONSTRUOS".

La acción se desarrolla íntegramente en una selva de abundante vegetación y repleta de monstruos prehistóricos.

Una vez que sales del volcán te encuentras entre tres aberturas en la roca, cada una de ellas conducirá a los personajes a un camino diferente.



En cualquier momento del juego puedes abandonar al personaje activo y seleccionar a cualquiera de los otros que tengas vivos. De este modo es posible combinar las acciones de cada uno de ellos y avanzar casi de modo paralelo.

Sólo es posible completar la aventura si al menos uno de los personajes logra sobrevivir.

OBJETOS UTILES

En esta fase la presencia de la chica es fundamental, ya que la energía no está en función del nivel de desgaste que se produce por el movimiento de los personajes, sino por el nivel de daños ocasionados al recibir el ataque de los monstruos (algunas criaturas te arrebatarán más energía que otras, incluso las hay que de un solo golpe acabarán contigo). Si tienes la suerte de contar con la chica en al expedición, gracias al **"botiquín"** que lleva, curará las heridas de sus compañeros y repondrá totalmente la energía perdida.

El profesor y Axel llevan una lanza que les servirá para hacer frente al ataque de los monstruos.

Al utilizar una lanza, la lucha contra los monstruos debe ser desde muy cerca, una lucha cuerpo a cuerpo.

PELIGROS QUE DEPENDEN DEL TERRENO

En esta fase sólo hay un peligro que depende directamente del terreno: **"las arenas movedizas".**

Son unas zonas pantanosas sobre las que se hundirán los personajes si se paran. Para evitarlo hay que atravesarlas rápidamente.

MONSTRUOS PREHISTORICOS

Los monstruos con los que tendrás que enfrentarte son los siguientes:

Tiranosaurio Rex: Este es el monstruo más peligroso de todos. Para acabar con él es necesario esperar a que se



agache para atrapar al personaje y en ese momento atravesarle la cabeza con la lanza.

El Tiranosaurio para atacar se agacha, atrapa a su víctima y la devora.

Stegosaurio: Este personaje aparece bebiendo agua en el lago y en el momento que detecta la presencia de los personajes les golpea con la cola. Por cada golpe que el animal asesta a los personajes supone una pérdida de energía para ellos, por tanto, el aguante de los personajes va en función de la energía que posea y del número de golpes que reciba.

Hay que intentar esquivarle, esperando el momento en que no mueva la cola y pasar al otro lado.

El Stegosaurio gira sobre sus patas y golpea con la cabeza.

Smilodon: El Smilodon se abalanza sobre su víctima derribándola y devorándola. La única forma de acabar con él

es atacándole antes de que te derribe, si no te ha dado tiempo y en ese momento hay otro personaje en pantalla, este último puede atacar al Smilodon y salvar así a su compañero.

Por cada golpe que te dé el animal perderás energía.



Pterodáctilo: El Pterodáctilo ataca obsesivamente a los personajes y la única posibilidad de esquivarle es agachándote. En el momento en que te golpee morirás.

MARCADORES

Al igual que ocurría en la segunda fase, aparece en primer lugar la imagen de los tres personajes con la correspondiente barra indicadora de energía.



En el extremo izquierdo aparecen tres líneas, cada una corresponde a uno de los personajes, que representan el total del camino y que te indican en todo momento el tramo que has recorrido y el que te queda por recorrer.



CONTROLES

Las teclas de control en esta fase son las siguientes:

Q: Para ir hacia arriba. Si te sitúas delante del camino elegido y la pulsas, apareces ya dentro de él.

A: Para agacharte.

O: IZQUIERDA.

P: DERECHA.

ESPACIO: Para atacar con la lanza.

H: Pausa.

Para obtener energía del botiquín debes tener seleccionada a la chica como personaje activo y entonces pulsar la tecla "N" varias veces hasta que los marcadores alcancen el nivel máximo.

INSTRUCCIONES DE CARGA

SPECTRUM

Rebobina la cinta hasta el principio.
Pulsa en el teclado LOAD"" y después ENTER.
Pon en marcha el cassette.
El programa se cargará automáticamente.
Si algo va mal, rebobina de nuevo la cinta y prueba a cargarla con un volumen distinto.

AMSTRAD

Rebobina la cinta hasta el principio.
Pulsa las teclas CONTROL y ENTER (INTRO) de forma simultánea.
Pon en marcha el cassette.
El programa se cargará automáticamente.
Si algo va mal, rebobina de nuevo la cinta y prueba a cargarla con un volumen distinto.

MSX

Rebobina la cinta hasta el principio.
Teclea en tu ordenador RUN" CAS:" y después pulsa la tecla ENTER.
Pon en marcha el cassette.
El programa se cargará automáticamente.
Si algo va mal, rebobina de nuevo la cinta y prueba a cargarla con un volumen distinto.

COMMODORE

Rebobina la cinta hasta el principio.

Pulsa SHIFT y RUN/STOP, simultáneamente, y pon en marcha el cassette. El programa se cargará automáticamente.

EQUIPO DE DESARROLLO

PROGRAMA: RAFAEL GOMEZ.
GRAFICOS: ALFONSO FERNANDEZ Y —ACE—
PROGRAMADOR DE APOYO: ANTONIO MOYA.
MUSICA: TPM.
GRABACION: CBS.
SECRETARIA DE PRODUCCION: MARIA DOLORES NAVARRO.
PRODUCCION: GABRIEL NIETO.

© Topo Soft, 1989

Prohibida la reproducción, transmisión, alquiler o préstamo de este programa sin la autorización expresa escrita de ERBE SOFTWARE, S. A.


topo
SOFT