

Esta habitación contiene el Secreto de la Casa de Usher. Cada vez que entre tendrá la oportunidad de seleccionar una letra del alfabeto y descubrir si forma parte de la palabra secreta.

HOUSE OF USHER

Sin embargo, cada habitación tiene un factor común. Tiene que cumplir su tarea con éxito si quiere salir con vida.

Hay dos habitaciones (X e Y) a las que no puede acceder hasta que no haya pasado por las otras.

Mandos: joystick solamente.

Guíe su personaje con el joystick. Pulse el botón de disparo para comenzar el juego. La tecla H hará una pausa. Pulsando cualquier tecla reinicia el juego.

INSTRUCCIONES DE JUEGO:

Comienza con tres vidas. Para tener acceso a una habitación debe pararse en la puerta, empujar el joystick hacia adelante y pulsar el botón de disparo. La puerta por la que entra no puede usarla para salir.

De cuando en cuando aparecerán corazones rojos centelleando en la pantalla. Puede recogerlos y ganar puntos de bonificación. Para

ayudarle a jugar y darle una idea de lo que puede esperar a continuación tiene una breve descripción de lo que hay en cada habitación:

Habitación 2 (La Habitación Alta):

Para llegar a la puerta de salida en el nivel inferior debe sincronizar cuidadosamente sus saltos sobre las secciones de pared que aparecen y desaparecen a su alrededor.

Habitación 3 (Las Escaleras):

Cerciórese de que esquiva las esferas de acero según suba hacia la salida.

Habitación 4 (El Invernadero):

Podrá salir de esta habitación solamente cuando recoja todas las fresas. La habilidad para lograr lo imposible puede serle útil.

Habitación 5 (La Fiesta del Monstruo):

Su salida la impiden monstruos que deambulan. Nuevamente la sincronización es crucial. Puede tener una ventaja si logra pillar a uno de los monstruos que cuelgan.

Casa de Usher...

Habitación 6 (El Sótano Dañado):

El suelo de madera de este sótano está podrido y no soporta su peso. Use el mapa de radar para hallar el camino seguro.

Habitación 7 (La Habitación Presurizada):

Debe saltar sobre bloques de piedra, cuidando esquivar a los repugnantes ocupantes de esta habitación. Una plataforma móvil le llevará a una escalera que conduce a un nivel superior.

Habitación 8 (La Habitación de Horror):

Un alud de piedras, constante e interminable, hacen su camino hacia la salida extremadamente difícil.

Habitación X (La Cámara del Tesoro):

A esta habitación puede entrar una sola vez y sólo después de haber entrado en las demás primero. Use el resorte que encontrará allí que le catapultará hacia la Habitación Y.

Habitación Y (Habitación Final):