

LOST DUTCHMAN MINE



Magnetic
Images



Por David Lindsley y Steve Marshall

AVISO DE COPYRIGHT

LOST DUTCHMAN MINE

© 1989 Magnetic Images Co.

Todos los derechos reservados

Tenga en cuenta que los programas de software adjuntos están protegidos por las leyes de propiedad intelectual de los Estados Unidos y las disposiciones de los tratados internacionales. Es contrario a la ley realizar copias no autorizadas de cualquier parte en disco o cinta magnética o cualquier otro medio, excepto para su uso personal.

Tenga en cuenta que este documento también está protegido por derechos de autor y no puede ser reproducido, transcrito, copiado, traducido o reproducido en cualquier forma electrónica o legible por máquina sin el permiso previo por escrito de Magnetic Images Co.

Magnetic Images garantiza LOST DUTCHMAN MINE como producto de software de entretenimiento y sustituirá los discos defectuosos durante un período de 90 días a partir de la fecha de compra. Los discos originales deben enviarse a:

**INNERPRISE Software, Inc.
128 Cockeysville Road
Hunt Valley, MD 21030**

Los autores de LOST DUTCHMAN MINE creen que usted tiene derecho a hacer copias de archivo para su propio uso. Por favor, no distribuya copias a sus amigos. La piratería informática es un delito grave que acaba perjudicando a todos.



La leyenda



En algún lugar profundo de las vastas y escarpadas Superstition Mountains de Arizona, se esconde una mina de oro de inmensa riqueza. Supuestamente fue descubierta por un buscador llamado Jacob Waltz, un viejo inmigrante alemán que vagaba por las Superstition a principios de la década de 1880. Afirmaba que la mina era tan rica que el oro podía extraerse sólo con un cuchillo.

Waltz murió el 25 de octubre de 1891, pero dejó muchas pistas sobre la ubicación de su fabulosa mina. Una de ellas era buscar un pico puntiagudo. Mucha gente cree que este pico es el hito conocido hoy como la Aguja de Weaver. También afirmaba que su mina estaba situada donde ningún minero miraría jamás. Han aparecido muchos mapas antiguos que pretenden mostrar la ubicación del tesoro de Waltz, pero ninguno ha resultado ser auténtico.

Hoy las Superstition Mountains siguen atrayendo a quienes buscan la legendaria riqueza del Rey de los metales preciosos. Y la Aguja de Weaver aún vigila el tentador secreto de Jacob Waltz...

LOST DUTCHMAN MINE.



La Historia



El sol caluroso te golpea y el polvo del viaje en diligencia aún te cubre la garganta mientras observas a tu alrededor el nuevo entorno. Estás en Goldfield, una ciudad minera enclavada en las estribaciones de las legendarias Superstition Mountains de Arizona. Es 1896 y la fiebre del oro te ha invadido, como a miles de personas que han soñado con riquezas y se han lanzado a buscar fortuna en el Oeste. Algunos han continuado hacia California, pero tú has decidido viajar a las Superstition por las leyendas que han llegado a tus oídos sobre la fabulosa LOST DUTCHMAN MINE.

Con la garganta reseca por el largo y polvoriento viaje, decides que la primera parada debe ser el Salón. Entrás por las puertas batientes y te acercas a la barra, bien surtida.

"¿Qué va a ser, viejo?", pregunta el fornido camarero.

"Viejuno, desde luego", replicas enfadado, pero mientras te acaricias la barba blanca tienes que admitir que quizá ya han pasado días mejores. Pero la edad también ha traído consigo experiencia y una dureza que desmiente la blancura de tu pelo. Innumerables hombres jóvenes han buscado en vano la LOST DUTCHMAN MINE, pero tú estás convencido de que tendrás éxito donde todos los demás han fracasado. Pides una copa y saboreas el frío líquido mientras apaga el fuego de tu garganta y te dibuja una sonrisa en los labios. Sí, lo conseguiré.

De repente, se oye un ruido detrás de ti. Te giras y ves a un hombre alto y elegantemente vestido que saca una pistola de su abrigo

y apunta con ella a un hombre sentado frente a él.

"¿Me acusas de hacer trampas?", grita en voz alta para que todos lo oigan.

"Otros hombres que han dicho eso ya no respiran", continúa siniestramente.

El otro caballero se pone rápidamente en pie y huye por el umbral de la puerta, mientras el jugador sonríe y recoge el montón de monedas y billetes en su bolsa.

"Es Dan el apostador", explica el camarero en voz baja. "Es un tahúr, pero nunca le llames tramposo. Es rápido con la pistola y no teme usarla".

Le miras con cautela mientras das un sorbo a tu bebida. Sabes que un día no muy lejano tendrás que probar suerte. Y, con suerte, vivir para contarlo.

Pasada la emoción, el camarero vuelve a centrar su atención en ti. "¿Nuevo en la ciudad?", te pregunta mientras te sirve otra copa. Le contestas que has llegado en diligencia para hacer una prospección.

"Prospección, ¿eh?", responde con un encogimiento de hombros indiferente. "Bueno, tal vez quieras hablar con el viejo Ned en la Oficina de Tasación antes de irte a las montañas. Te dará buenos consejos sobre lo que necesitas para sobrevivir allí. También es quien analizara la calidad de tu oro, así que será mejor que le conozcas".

Le das las gracias, pagas las bebidas con un par de monedas y sales en busca del viejo Ned.

Encuentras fácilmente la Oficina de Tasación (sólo hay una calle en Goldfield) y, empujando la puerta, entras

en el pequeño edificio. Te encuentras en una sala polvorienta con lo que parece ser una tonelada de rocas de diversos tamaños esparcidas por el suelo. Al fondo de la habitación ves a un hombre barbudo que está picando una roca con un pequeño martillo. Te da la vuelta cuando la puerta se cierra tras de ti.

"¿Quién es?", pregunta con rudeza, entrecerrando los ojos a través de unas viejas gafas precariamente colocadas en el extremo de su larga nariz. Cuando le explicas el motivo de tu visita, su actitud se suaviza y se abre paso entre los montones de rocas para recibirte.

"Si vas a buscar oro, has venido al lugar adecuado. Hay oro, y mucho, pero te costará mucho trabajo, mucho sudor y mucha suerte. En primer lugar, tendrás que reunir un capital inicial. Pasarás semanas, incluso un mes, en el desierto, y lo que lleves contigo determinará en gran medida tu regreso. En primer lugar, necesitarás un arma. Viajarás solo por el desierto y te resultará muy útil cuando te enfrentes a cascabeles, indios o ladrones. Por supuesto, necesitarás un pico y una pala, y una batea para buscar en el río. Y necesitarás comida y mucha agua. Cuanto más calor haga, más agua necesitarás, así que ten siempre las cantimploras llenas.

"Son caros", continúa, "pero en cuanto puedas, querrás comprarte un burro. Pueden duplicar tu capacidad de carga, lo que significa que puedes llevar más comida y suministros, lo que a su vez significa que podrás viajar más lejos en las montañas. El burro lo puedes comprar en la Caballeriza. El resto de tu comida y suministros los puedes conseguir en el Almacén General. Es el edificio verde al final de la calle llamado el Mercantil. Puede que quieras llevar algunos anzuelos. En caso de emergencia, puedes pescar en el río.

Te servirán de ayuda si te quedas sin comida y no puedes volver al pueblo".

El viejo Ned hizo una pausa y se rascó su barba desaliñada. "Déjame ver qué más puedo decirte. Ah, sí, lleva contigo antídoto para el veneno. Seguro que te muerde una cascabel, pero si te bebes el antídoto contrarrestará los efectos del veneno. Si te muerde y no lo tienes, ve al médico lo antes posible. Tiene una consulta al final del pueblo y te curará si te muerden o te disparan. Es un buen tipo. Incluso te dará crédito en caso de que no tengas suficiente para pagarle.

"Cuidado con los indios y los bandidos. Los indios irán a por tus burros, los bandidos a por tu oro y tu dinero. Normalmente puedes ahuyentar a los indios si opones un poco de resistencia, pero a los ladrones tendrás que herirlos o matarlos antes de que se rindan. Si capturas a un ladrón, a veces podrás cobrar una recompensa en la cárcel.

"Una cosa más. Hay muchas minas y cuevas antiguas por ahí. Ten cuidado si vas a explorar. Y si encuentras la 'veta madre', vuelve aquí para reclamar tu parte.

"Buena suerte, compañero. Ah, y un consejo más. Mantente alejado de Dan el apostador. Es un auténtico tahúr y un hombre peligroso. Aunque he oído rumores de que lleva consigo un trozo de un viejo mapa que muestra la localización de la LOST DUTCHMAN MINE".

Con las palabras del Viejo Ned resonando en tus oídos, te diriges a la Tienda de Mercancías para comenzar tu aventura.



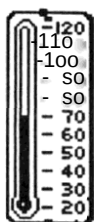
El panel de estado

Termómetro

Hora



Dinero Salud Comida Útiles Balas Disco



Termómetro - Muestra la temperatura actual. Si la temperatura supera los 90 grados, necesitará agua con más frecuencia. Si la temperatura desciende por debajo de 50 grados, y no estás adecuadamente vestido, necesitarás más comida.



Hora - Muestra la hora y la fecha actuales. Por la noche, la temperatura bajará y todos los edificios de la ciudad (excepto el Salón y la Caballeriza) cerrarán a las 18:00.



Dinero - Este icono muestra su efectivo actual en mano. Esta cantidad no incluye el dinero que tengas en tu cuenta bancaria ni el valor del oro que llesves encima.



Salud - Este icono cambia de color en función de su estado general de salud; verde: buena; amarilla: regular; roja: mala. Un icono rojo parpadeante significa que tu salud está en peligro extremo y requiere atención inmediata.

Si seleccionas este icono, aparecerá un cuadro con tu estado de salud, comida, agua y heridas.



Comida - Este icono muestra el inventario total de alimentos. Para comer un alimento, elíjalo y seleccione CONSUMIR. Para beber agua de una cantimplora llena, elige la cantimplora y luego CONSUMIR. La cantimplora permanecerá en tu inventario, pero ahora estará vacía. Las cantimploras sólo se pueden llenar en el río. Para mover un objeto, consulta el apéndice específico del ordenador.



Útiles - Este icono muestra tu inventario de herramientas y suministros no alimentarios. Debes llevar una herramienta en tu inventario personal para poder utilizarla (por ejemplo, una batea para buscar oro, un pico para cavar, etc.).



Balas - Este icono se activa cuando compras un arma y muestra el número de balas que te quedan.



Disco - - El icono del Disco le permite Guardar una partida, Cargar una partida guardada, Reiniciar la partida o Salir del juego.

Para guardar una partida en curso, seleccione el botón GUARDAR e introduzca un nombre de archivo para su archivo de partida guardada. Puede guardar su posición en cualquier lugar dentro de Lost Dutchman Mine, incluyendo dentro de las minas, las cuevas o la ciudad. Como puede introducir un nombre de archivo único para cada partida guardada, se pueden almacenar varios archivos de guardado en un disco.

Para restaurar una partida guardada anteriormente, sólo tienes que seleccionar CARGAR y especificar el nombre del archivo.

Para reiniciar el juego, seleccione REINICIAR. Esto permitirá iniciar una nueva partida sin tener que salir del juego.

Para salir del juego, seleccione SALIR. El juego terminará y usted saldrá del programa. Este es el método preferido para salir del juego.



La ciudad

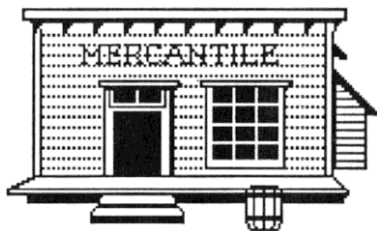
Su aventura comienza en la ciudad de Goldfield. Mientras caminas por la calle principal, verás muchos edificios en los que se puede entrar para hacer negocios. El horario normal de apertura es de 8 de la mañana a 6 de la tarde, pero el Salón y el Establo están siempre abiertos para su comodidad.



DOCTOR

El médico del pueblo mantiene una pequeña consulta junto al Salón y trata las mordeduras de serpiente, así como a las víctimas de tiroteos o ataques de indios. El Médico curará tus heridas por los honorarios indicados. Todas las heridas se curarán completamente seleccionando el botón apropiado y la tarifa se deducirá automáticamente de tu dinero en efectivo.

El médico, como alma altruista que es, te dará crédito si no tienes dinero. Si el dinero en efectivo es insuficiente para pagar la factura del médico, la diferencia se deducirá de su saldo bancario. Si no tiene dinero en el banco, el médico cobrará el resto de sus honorarios en la siguiente oportunidad.



TIENDA

La tienda de mercancías tiene una gran variedad de alimentos y suministros necesarios para cualquier prospector emprendedor. Hay muchos artículos disponibles, la mayoría de los cuales son necesarios en algún momento del juego para tu éxito o supervivencia.

Para realizar una compra, seleccione el artículo que desea comprar. Aparecerá una flecha junto al artículo confirmando su selección y se mostrará una descripción del artículo y su precio. Seleccione el botón COMPRAR y el artículo se añadirá a su inventario, deduciéndose el precio de compra de su efectivo disponible.

Los objetos de comida se añaden automáticamente al inventario de COMIDA, los demás objetos se añaden al inventario de HERRAMIENTAS.

Si intentas comprar más artículos de los que puedes llevar, se te avisará de ello. Todos los objetos comprados se añaden sólo a tu inventario. Si tienes un burro, mueve algunos objetos al inventario del burro, lo que te permitirá llevar objetos adicionales.

La tienda no permite créditos.



SALÓN

BEBIDAS: Para comprar una bebida, acércate a la barra. El camarero te ofrecerá una selección de bebidas. Elige una. Todas las bebidas cuestan 1\$ y aumentarán tu estado de agua, aunque demasiados whiskys pueden disminuir tu estado de salud general.

DORMIR: Después de las 18.00 horas, está disponible la opción DORMIR. Aunque su salud no depende del sueño, hay momentos en los que querrá aprovechar esta función. Al seleccionar DORMIR, el tiempo pasará inmediatamente. Tras un breve fundido a negro, te encontrarás frente al Salón a las 9:00 de la mañana siguiente.

JUEGOS DE AZAR: Si Dan el apostador está sentado en una mesa del Salón, puedes probar suerte en una partida amistosa de póquer. Sólo tienes que acercarte a la mesa de Dan y acercarte. Dan te preguntará si quieres jugar una partida. Selecciona el botón JUGAR para empezar a jugar. Dan juega una sencilla partida de póquer con las siguientes reglas:

Tenga en cuenta que cada mano de póquer requiere de 10 \$, tanto de usted como de Dan, lo que hace un bote inicial de 20 \$.

DESCARTE: Después de repartir cada mano, puedes descartarte de hasta 4 cartas. Seleccione la(s) carta(s) que desea descartar. Si selecciona menos de 4 cartas,

debe seleccionar BIEN para recibir sus cartas de reemplazo. Si descarta 4 cartas, las cartas de reemplazo se repartirán sin ninguna acción por su parte.

DOBLAR o APOSTAR: Después de descartarse y recibir sus nuevas cartas, puede hacer una apuesta. Si cree que su mano no es lo suficientemente buena como para ganar, puede optar por RETIRARSE. Si elige esta opción, perderá su apuesta inicial (10 \$) y se le preguntará si desea jugar otra mano. Si tiene una buena mano y desea iniciar una apuesta, seleccione el botón APOSTAR. A continuación, puede introducir el importe de su apuesta. Dan responderá de tres maneras: puede retirarse, lo que significa que ha evaluado sus cartas y no cree que tenga una mano ganadora. Si Dan se retira, usted recibe el bote y se le pide que JUEGUE otra mano o que ABANDONE. Dan puede igualar tu apuesta (el bote reflejará su contribución) y mostrar sus cartas, o Dan puede ver tu apuesta y subirte una cantidad adicional. La contribución de Dan al bote en este caso es una cantidad igual a tu apuesta más la cantidad de su subida.

IGUALAR: Si Dan decide subir la apuesta, usted puede igualar la apuesta, subirla o retirarse. Si iguala la apuesta, igualará el importe de la subida de Dan. Esta cantidad se deducirá de su dinero y se añadirá al bote. En este momento, Dan mostrará su mano y anunciará el ganador. Si no quiere arriesgar más dinero igualando la subida de Dan, puede optar por RETIRARSE y Dan se quedará con toda la cantidad del bote.

SUBIDA: Cada vez que Dan suba la apuesta, usted puede hacer lo mismo. Si selecciona LEVANTAR, en realidad está poniendo en el bote una cantidad igual a la subida de Dan más la cantidad de su subida. Es importante que entienda este concepto o parecerá que se está deduciendo más dinero del que usted cree que está apostando.



OFICINA DE TASACIÓN

La OFICINA DE TASACIÓN tiene dos funciones en Goldfield: tasar su oro (cambiar mineral de oro por dinero) y presentar su reclamación minera en la LOST DUTCHMAN MINE (si la encuentra y cuando la encuentre).

TASE SU MINERAL: Para tasar tu mineral y convertirlo en dinero, entra en la Oficina de Tasación. Una vez dentro, selecciona el botón **AQUILLAT** y verás tu inventario personal de **HERRAMIENTAS**. Selecciona una bolsa de mineral. Se eliminará de tu inventario y se mostrará su contenido y valor. La cantidad de dinero (si la hay) se añadirá a tu dinero. Repite el procedimiento para cualquier otra bolsa de oro que tengas. Elige **SIGUIENTE** para vender las bolsas de mineral que lleven tus burros.

RECLAMAR: Si encuentras la Lost Dutchman Mine, aparecerá un botón **RECLAMAR** en el panel de estado. Presente su reclamación seleccionando este botón.

La Oficina de tasación era importante para los buscadores porque en ella se trataban las muestras de mineral con productos químicos para separar el oro o la plata de la roca y otras impurezas. Normalmente se necesitaban varios kilos de mineral para obtener unas pocas onzas de oro.



BANCO

Las transacciones bancarias son muy sencillas. Cuando entra en el Banco, se muestra su saldo actual y aparecen los botones DEPOSITAR y RETIRAR en el Panel de Estado. Para depositar efectivo en su cuenta, seleccione el botón DEPOSITAR. Ahora puede introducir el importe de su depósito. Obviamente, no puede depositar cantidades superiores a su efectivo. El mismo procedimiento se utiliza para retirar dinero de su cuenta. En general, el Banco es un lugar seguro para guardar grandes cantidades de dinero.



PERIODICO

Puede hojear el periódico del día y enterarse de si los indios están en pie de guerra, si se prevé una ola de calor o ponerse al día de los últimos cotilleos del pueblo.



CARCEL

Al entrar en la cárcel, verás los carteles de se busca de algunos de los salteadores de reclamos y bandidos que, por desgracia, deambulan por esta zona. Si entablas combate con uno de ellos en el desierto y decides cobrar la recompensa por capturarlo, aparecerás inmediatamente en la cárcel de la ciudad para cobrar la recompensa.



ESTABLOS Y CABALLERIZAS

La Caballeriza tiene burros a la venta. Estas pequeñas y robustas bestias de carga comen poco y tienen una resistencia asombrosa en el desierto. Puedes comprar hasta tres burros durante el juego, ya que cada animal de carga aumenta enormemente tu capacidad de carga. Para realizar una compra, selecciona el que desees y pulsa el botón **COMPRAR** en el Panel de Estado. El burro será tuyo y podrás transferirle objetos de tus inventarios de **ALIMENTOS** y **HERRAMIENTAS**.

Si decide vender un burro, vuelva a la Caballeriza, elija un puesto vacío y seleccione **VENDER**. Sin embargo, solo recibirás el 50% de la cantidad pagada originalmente.



El Desierto

Una vez que abandones la ciudad, te encontrarás con una vista aérea del desierto circundante. Puedes moverte en cualquier dirección sobre el terreno. El movimiento es más fácil (y rápido) por la carretera principal. Si decides dirigirte por el desierto, recuerda que te moverás más despacio y que tu necesidad de comida y agua aumentará. En cualquier momento puedes detenerte y echar un vistazo a tu alrededor. Esto te revelará una vista a nivel del suelo de la zona y te permitirá ver detalles que de otro modo pasarías por alto desde la vista aérea del mapa. Puedes viajar por el desierto hasta las montañas circundantes para buscar cuevas y minas abandonadas, pescar o buscar oro en el río, o volver a la ciudad.



Viajar por el desierto no está exento de peligros. Hay que estar preparado para las serpientes de cascabel, los ladrones y los ataques de los indios. Estos ataques suelen producirse sin previo aviso. Su pantalla cambiará inmediatamente a una vista a nivel del suelo y su(s) adversario(s) procederá(n) al ataque. Puedes elegir entre huir o luchar. Puedes huir de las serpientes de cascabel sin penalización (de hecho, la mayoría de la gente lo consideraría lo más inteligente). Sin embargo, huir de indios o ladrones supondrá un ataque, la pantalla parpadeará brevemente. Normalmente podrás sobrevivir a varias heridas si eres atendido rápidamente por el médico del pueblo.

(Nota: Si matas una serpiente de cascabel, se añadirá a tu inventario de comida. Aunque una serpiente de cascabel no sea la comida más apetitosa, te mantendrá con vida si has agotado tus otras reservas de comida).

EL RIO

En los calurosos desiertos de Arizona, un río es un recurso preciado donde reponer las agotadas provisiones.



BÚSQUEDA DE ORO: Si tienes una batea en tu inventario, aparecerá un nuevo botón llamado **LAVAR** en el panel de estado. Selecciónalo para empezar a buscar oro. Los resultados de cada bateo se añaden a tu inventario como una bolsa de mineral. Ten en cuenta que algunas zonas del río producirán mejores resultados que otras.

PESCAR: Si has comprado un anzuelo, aparecerá un nuevo botón en el Panel de Estado llamado **PESCAR**. Selecciónalo para empezar a pescar. Cada pez capturado debe subirse a la superficie del agua y se añadirá a tu inventario de comida. Como en la vida real, no habrá peces en algunas partes del río, y es posible acabar con los peces del río por sobrepesca.

AGUA: Selecciona el botón **AGUA** para darte un calmante trago del río. Además, las cantimploras vacías marcadas con una "V" (Vacía) en tu inventario también se llenarán y ahora mostrarán una "L (Llena)".

Si elige **SALIR**, volverá a la vista aérea.

Una ventaja añadida es que, mientras estés en el río, estarás a salvo de cualquier ataque. Aprovechando este hecho, puedes utilizar el río como "paso seguro" desde las montañas del norte hasta la carretera principal.



Cuevas y minas

En la zona de Goldfield hay más de 100 cuevas y minas que se pueden explorar.

A medida que te acerques a las montañas, empezarás a ver ciertos detalles, como la abertura de una cueva. Acércate todo lo que puedas hasta llegar a la abertura de la cueva o mina y entrarás automáticamente en ella. Asegúrate de tener una linterna y algunas cerillas para iluminar tu camino. Asegúrate también de tener todo lo que necesites en tu inventario personal mientras exploras estas zonas, ya que no puedes llevar ningún burro contigo.

USO DEL PICO: En algunas partes de las minas puede haber un pequeño depósito de mineral de oro en bruto. Tras varios movimientos del pico, el resultado de tus esfuerzos se añadirá al inventario de **HERRAMIENTAS** como una bolsa de mineral. El pico también es útil para quitar rocas caídas.

USAR LA CUERDA: Si tienes cuerda, puedes descender por los pozos de las cuevas. Una cuerda se atará a un punto conveniente por encima de la cabeza y se puede descender a un nivel inferior. Se recomienda llevar guantes para no mancharse las manos con la cuerda.

DERRUMBAMIENTOS: Las viejas minas y cuevas alrededor de Goldfield son propensas a derrumbes y caídas de rocas. Si te golpea una roca, puedes quedar inconsciente, pero pronto te despertarás. A veces las rocas bloquean el paso a una escalera o pasadizo. Puedes usar el pico para quitarlas.



Epílogo

Lost Dutchman Mine está ambientada en el sur de Arizona a finales del siglo XIX. La ciudad minera de Goldfield existía entonces a la sombra de las Superstition Mountains, aunque hoy es un conjunto de ruinas. Los ataques indios no eran infrecuentes, ya que las Superstition Mountains eran el hogar de los feroces indios apaches. El atractivo del oro atrajo a muchos buscadores de oro a la zona, así como a hombres desesperados que intentaban apoderarse de lo que a otros les había costado tanto encontrar.

Las Superstition Mountains aún se ciernen sobre la próspera metrópolis desértica de Phoenix, tentando a miles de personas cada año a aventurarse por los escarpados cañones en busca de la legendaria Lost Dutchman Mine. El sol del verano sigue abrasando los desiertos de Arizona, con temperaturas máximas diurnas de 115 grados, y los viajeros siguen teniendo cuidado de llevar mucha agua y de estar atentos a serpientes de cascabel, escorpiones y otros mortíferos habitantes del desierto. Los pueblos fantasma y otros recordatorios de los duros y peligrosos días pasados de Arizona aún pueden verse y atraen a quienes sueñan con una época en la que los hombres se enfrentaban a un mundo primitivo y hostil: el Viejo Oeste de hace un siglo.

Esperamos que disfrute de LOST DUTCHMAN MINE. Hemos hecho todo lo posible para desarrollar un juego agradable que refleje la rica historia que se encuentra en el sur de Arizona y que permita al jugador experimentar al menos un poco del "Viejo Oeste".



⚔ Consejos y Estrategia ⚔

El objetivo a largo plazo del juego es encontrar la legendaria Lost Dutchman Mine, sin embargo, el objetivo a corto plazo es simplemente mantenerse con vida.

Cuando llegas por primera vez a Goldfield, no tienes provisiones y sólo 250 dólares. Ese dinero debe gastarse sabiamente si esperas sobrevivir. Evita gastar todo tu dinero en una pistola y balas, y en su lugar invierte en algunos suministros de prospección y un suministro de cantimploras y un anzuelo. Un viaje al río debería proporcionarte algo de pescado, agua y algunas bolsas de mineral de oro. Una vez analizado el mineral, podrás ahorrar para comprar los burros y demás equipo que necesitarás para viajar a las lejanas montañas. Como no tienes armas, prepárate para perder tu oro y tu dinero a manos de los ladrones. Después de un viaje a la Oficina de Ensayos, tu siguiente parada debería ser el banco, al menos hasta que puedas permitirte protegerte. Resiste las salidas largas a las montañas hasta que tengas al menos dos burros y mucha comida y agua. Y vigila la temperatura: cuando el sol aprieta más, necesitarás agua con más frecuencia. Cuando busques minas y cuevas, concentra tu atención en el borde de las cadenas montañosas, más que en el desierto llano o en el interior de las montañas.

Existe un viejo mapa que muestra la ubicación general de la Mina del Holandés Perdido, pero como todos los mapas del tesoro, tendrás que descifrar los símbolos. Desgraciadamente, el mapa está dividido en seis piezas: una de ellas la tiene Dan (puedes conseguírsela si tienes suerte con las cartas) y las otras están esparcidas por algunas cuevas. Puedes ver las piezas del mapa seleccionando el icono del mapa en tu inventario y, a continuación, VISTA. Encuentra todas las piezas, descifra el mapa y tendrás ventaja para encontrar la Mina del Holandés Perdido. De lo contrario, tendrás que buscar en más de 100 minas y cuevas.



Distributed by:

INNERPRISE
Software, Inc.