

FIGHTING - WARRIOR

SPECTRUM 48K

HISTORIA

Estamos en el antiguo Egipto, con sus leyendas de entierros de sacrificio, criaturas míticas y magia. Tu tarea es rescatar a tu adorada princesa Thaya, que ha sido raptada por el malvado Faraón, y sólo cuando la hayas rescatado, habrás completado tu tarea.

Encerrada en un remoto templo, la princesa está a punto de ser enterrada viva como sacrificio a los dioses. Armado sólo con una espada, y con tu reputación como el guerrero más aclamado del país, deberás cruzar el desierto en busca del templo. Pero te esperan muchos peligros en tu viaje. Diablos mitológicos, semidioses y aparatos mágicos son utilizados por los magos del Faraón para impedir que cumplas tu tarea. Deberás usar todos tus poderes de combate y tu destreza para destruirlos.

Durante tu viaje también encontrarás varios objetos abandonados a lo largo de los siglos por otros viajeros. Estos objetos, se dice, tienen poderes mágicos, y debes usar tu inteligencia para averiguar cómo se hace para que funcionen esos poderes. Pero ojo: debes distinguir entre los que contienen poderes buenos y los que son malos.

Una vez en el templo, tus problemas no han acabado. El templo está bajo el control de los magos del Faraón, quienes usarán sus poderes para robarte energía. Sólo triunfarás cuando te hayas reunido con tu princesa y la has soltado de su cautiverio.

CARGA

- 1.- Pon la cinta en el reproductor, rebobínala y conecta el cable al EAR de tu Spectrum. Escribe LOAD" ", y pulsa ENTER. El juego cargará automáticamente. En caso de dificultad, ajusta el volumen e inténtalo de nuevo.

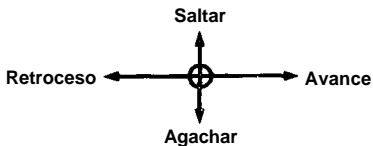
EL JUEGO

Cuando encuentres un enemigo camino del Templo, deberás hacerle frente y ganarle para poder seguir.

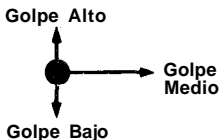
Hay siete movimientos distintos que se pueden hacer por medio del teclado o de un joystick (este programa es compatible con interfaces Kempston, Sinclair, de cursor y programables).

CONTROLES POR JOYSTICK

Sin el botón de disparo apretado (movimientos no agresivos)



Con el botón apretado (movimientos agresivos).



CONTROLES POR TECLADO

Cualquier tecla de la fila inferior vale para "disparo".

Sin tecla de disparo

Q- Saltar
 A- Agachar
 P - Avance
 O- Retroceso

Con tecla de disparo

Q- Golpe Alto
 A- Golpe Medio
 P - Golpe Bajo

Tanto con joystick como con teclado, cualquier tecla entre la H y ENTER hará que se congele el juego.

PUNTUACION

Por cada golpe asestado al enemigo, 10 puntos. Puedes obtener puntuación extra por:

- Matar rápido.
- Sacar poderes mágicos de los objetos adecuados.
- Terminar el juego.

© 1985, Studio B. Ltd.

Escrito por **Stephen Cargill**

Gráficos de **Russell Comte**

Portada de **Steinar Lund**.

Publicado en España por **ERBE Software**
Santa Engracia, 17 / 28010-Madrid

bajo licencia de **Melbourne House**,
Richmond, Inglaterra

NOTA.— Se prohíbe la duplicación, alquiler, préstamo o difusión pública sin el expreso permiso escrito de ERBE Software, S.A.