

CARGA

Pulsa la tecla CTRL y la pequeña de ENTER simultáneamente, luego PLAY en el cassette, y finalmente cualquier tecla para arrancar la cinta.

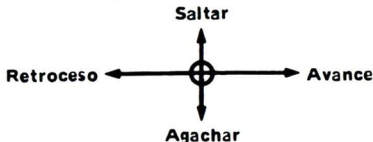
EL JUEGO

Cuando encuentres un enemigo camino del Templo, deberás hacerle frente y ganarle para poder seguir. Muévete de izquierda a derecha para progresar en tu aventura. Los vasos deben ser rotos con un golpe bajo (si lo consideras procedente).

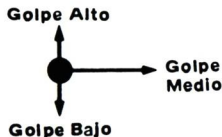
Hay siete movimientos distintos que se pueden hacer por medio del teclado o de un joystick.

CONTROLES POR JOYSTICK

Sin el botón de disparo apretado (movimientos no agresivos)



Con el botón apretado (movimientos agresivos)



CONTROLES POR TECLADO

SPACE vale para «disparar».

Sin tecla de disparo

Con tecla de disparo

Q-Saltar

Q-Golpe Alto

A-Agachar

A-Golpe Medio

P-Avance

P-Golpe Bajo

O-Retroceso

Tanto con joystick como con teclado, 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.

Hay cuatro lotes de números en la parte inferior de la pantalla.

De izquierda a derecha son:

- Tu puntuación actual.
- La energía que te queda.
- Tu posición en la Tabla de Puntuaciones.
- La puntuación de la persona en la posición inmediata superior.

© 1985, Estudio B. Ltd.

Escrito por Stephen Cargill

Gráficos de Russell Comte

Portada de Steinar Lund

Programación Adicional: Damian Watharow

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.

FIGHTING-WARRIOR

AMSTRAD

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.