ACTIVISION
ENTERTAINMENT SOFTWARE

KNIGHTMARE

Instrucciones para cassette y disco Commodore, Amstrad CPC y Spectrum 48K/128K/+

PROEIN SOFT LINE
Velázquez, 10 - 5.º dcha.
28001 Madrid

CARGA

Spectrum 48K/128K/+

Asegúrate de que el cassette está completamente rebobinado. Escribe LOAD•• y pulsa ENTER; a continuación pon en marcha la cinta.

Amstrad CPC

Cassette: Asegúrate de que el cassette está completamente rebobinado. Los poseedores de disco deberéis ajustar el sistema de carga de la máquina mediante ITAPE. Pulsa simultáneamente las teclas CTRL (CONTROL) y la de ENTER pequeña (INTRO); pon en marcha la cinta y pulsa cualquier tecla.

Disco: Asegúrate de establecer el sistema de carga de disco mediante IDISC. Inserta el diskette en la unidad de disco y escribe RUN "DISC" seguido de ENTER.

Commodore 64/128

Si utilizas un C-128, selecciona el modo 64.

Cassette: Asegúrate de que el cassette está completamente rebobinado. Pulsa simultáneamente las teclas SHIFT y RUN/STOP; a continuación presiona PLAY en el datassette.

Disco: Inserta el diskette en el unidad de disco con la etiqueta hacia arriba. Escribe LOAD "*",8,1 y pulsa RETURN.

NOTAS SOBRE EL JOYSTICK

KNIGHTMARE puede jugarse utilizando el teclado y un joystick conjuntamente, o sólo las teclas, según prefieras.

Los usuarios de C-64 pueden utilizar cualquier joystick compatible con su ordenador, al igual que los poseedores de un Amstrad CPC.

En lo que al Spectrum se refiere, se pueden emplear los interfaces Kempston, Interface I e Interface II.

PESADILLA

Bienvenido al juego...

Es la hora sin tiempo; es el tiempo sin mente; es el juego sin tiempo y el juego que retará a tu mente.

Bienvenidos, buscadores de ilusión, al castillo de la Confusión.

Me llaman Treguard, Señor de las Mazmorras.

Es la hora de iniciar tu búsqueda en las oscuras salas del castillo de Damonia, combatiendo los demonios que se arrastran y en los abismos alimentan tu terror. Haz conjuros si lo crees necesario para obtener tu libertad.

¡Atención! ¡Atención! Te vigilaré y, de vez en cuando, una pista te daré.

Hay oráculos buenos y malvados: uno se llama Runius y el otro Buggane. Consúltales y consejo te darán sobre las cosas que te sorprenderán.

Pero la pesadilla es tuya: ganar, perder... o morir.

Aquí no hay nada real, y probablemente todo sea ilusión. De manera que sigue diciendo: «Es sólo un juego... Jo no?»

Abramos ahora el libro de la leyenda...

Estás en algún punto del tiempo, en una tierra en que los extranjeros no son bienvenidos. Sobrevivir es tu deber, y el conocimiento, tu objetivo. Busca en las mazmorras y estancias del castillo de Damonia aquellos objetos que te puedan servir para librarte de las garras de la oscura mansión y sus siniestros habitantes.

Te asesorarán dos oráculos, proporcionándote pistas: uno de ellos es bueno y te pondrá sobre pistas correctas en forma de acertijos; el otro es malvado y hará todo lo posible por ponerte en peligro, incluso de muerte. Tú, caballero, puedes consultar los oráculos, pero sólo uno te responderá, y no puede saberse si es el bueno o el malo. Sólo estudiando cuidadosamente las afirmaciones de ambos oráculos podrás deducir pistas realmente valiosas.

Tu fuerza vital se representa como una vela al lado de la página, que menguará a lo largo del juego, y más aún, por ejemplo, cuando el caballero es golpeado por un guardián; la fuerza vital no aumentará en ningún caso.

Cada página del libro representa algún lugar del castillo, el cual toma vida cuando penetras en él. El Señor de las Mazmorras y los oráculos observan las acciones de los caballeros, debido a lo cual aparecen de vez en cuando, haciendo ciertos comentarios.

CONTROLANDO TU CABALLERO

El caballero no puede ver, debido al obligado casco que cubre por entero su cara, de modo que debes emplear el joystick y el teclado, o sólo este último, para dirigir sus movimientos, según se expresa en la siguiente tabla:

Spectrum

— Fuego: 0 ó 5 - Joystick: botón de Fuego.
— Izquierda: 6 ó 1 - Joystick: izquierda.
— Derecha: 7 ó 2 - Joystick: derecha.
— Abajo: 8 ó 3 - Joystick: abajo.
— Arriba: 9 ó 4 - Joystick: arriba.
— Pausa: BREAK.
— Reinicio: pulsar Fuego.
— Fin del juego: Q y luego Y.
— Comienzo: mantener pulsado Fuego.
— Ver palabras: SHIFT.
— Entrar palabras: ENTER.

C-64

— Fuego: = - Joystick: botón de Fuego.
— Izquierda: < - Joystick: izquierda.
— Derecha: > - Joystick: derecha.
— Abajo: ? - Joystick: abajo.
— Arriba: ; - Joystick: arriba.
— Pausa: F1.
— Reinicio: pulsar Fuego.
— Fin del juego: Q y luego Y.
— Comienzo: mantener pulsado Fuego.
— Ver palabras: SHIFT.
— Entrar palabras: RETURN.

CPC

— Fuego: BORR - Joystick: botón de Fuego.
— Izquierda: < - Joystick: izquierda.
— Derecha: > - Joystick: derecha.
— Abajo: ¡ - Joystick: abajo.
— Arriba: ¡ - Joystick: arriba.
— Pausa: ESC.
— Reinicio: pulsar Fuego.
— Fin del juego: Q y luego Y.
— Comienzo: mantener pulsado Fuego.
— Ver palabras: MAYS.
— Entrar palabras: INTRO/RETURN.

Algunos habitantes del castillo te harán preguntas y te propondrán problemas para que los resuelvas. ¡Atención! Lee las preguntas **con mucho cuidado** antes de seleccionar la respuesta o solución. Confirma tu selección pulsando Fuego.

Para llevar a cabo determinadas acciones en el castillo, puede que necesites utilizar una o dos palabras.

Selecciona la primera palabra de la orden pulsando la primera letra de dicha palabra. Si la ventana de diálogo en la parte superior de la pantalla no muestra la palabra que deseas, pulsa SHIFT (MAYS) para acceder a la siguiente.

Cuando la ventana de diálogo muestre la palabra adecuada, pulsa la tecla de Entrar Palabra. Ahora aparecerá una segunda palabra, que nuevamente puedes alterar pulsando su inicial o SHIFT (MAYS) para recorrer las disponibles.

Cuando ambas palabras formen la frase que desees —por ejemplo, OPEN DOOR (Abre Puerta)—, pulsa la tecla de Entrar Palabra. La orden se cumplirá, así que ten cuidado con lo que dices.

Veamos un ejemplo: si pulsas «D» porque deseas dejar (DROP) una cosa, y sin embargo aparece la palabra DRINK (Beber), deberás pulsar la tecla SHIFT (MAYS) hasta que aparezca DROP (Dejar); pulsa Entrar Palabra y selecciona la segunda palabra de modo similar.

Puedes repetir tu última orden presionando dos veces ENTER (Return o Intro), así como modificar la segunda palabra antes de pulsar ENTER por segunda vez. Para ver las palabras disponibles, pulsa SHIFT (MAYS).

Existen algunas órdenes constituidas por una sola palabra, como LOAD (Cargar), SAVE (Grabar) o QUIT (Abandonar el Juego).

Para hacer un inventario de lo que llevas, pulsa la tecla I.

HECHIZANDO

Merlín era un mago, y tú deberás averiguar cómo conseguir poderes mágicos; pero ¡ten cuidado!, el uso de estos poderes requiere cierta experiencia; algunos son buenos y otros son malos; tú debes ser quien descubra a qué tipo pertenece cada uno.

Hoy día no se sabe mucho sobre hechizos, pero los antiguos libros de magia dicen lo siguiente:

Para conjurar un hechizo debes seleccionar en primer lugar la palabra SPELL (Hechizar), y a continuación el nombre del hechizo; pulsa ENTER (Return o Intro) o el botón de Fuego para consumar el conjuro. Ten en cuenta que primero deberás encontrar los conjuros!

Anvil (Yunque).—Es un gran yunque de hierro colado que aletea en la parte superior de la pantalla, estrellando todos los diablos contra el suelo.

Caspar (Materializa). — Materializa la llave. Puede utilizarse en ciertas puertas del castillo.

Alchemy (Alquimia).—Convierte algunos personajes en esferas de oro macizo, la mayoría de las cuales pueden ser recogidas por el caballero como tesoros.

Ice (Hielo).—Una nube cargada de lluvia mágica congelará todo. Tan pronto como la nube se evapore, los personajes volverán a la vida.

Toad (Sapo).—Convierte los personajes en asquerosos sapos.

Metamorph (Metamorfo).—Convierte los personajes en otros distintos.

EL COMBATE

Para luchar necesitarás encontrar un arma, como, por ejemplo, una espada, y a continuación acercarte al personaje con el que deseas combattir, pulsando repetidamente el botón de Fuego para entablar la lucha.

También puedes coger ladrillos para arrojárselos a otros personajes. Para ello puedes actuar de dos maneras: ordenárselo al caballero mediante la frase THROW BRICKS (Arrojar Ladrillos) o seleccionar como primera palabra THROW (Arrojar) y pulsar Fuego como disparador.

CARGA Y GRABACION

Si seleccionas la orden SAVE (Grabar), conservarás la posición actual para cargarla en cualquier momento, gracias a la orden LOAD (Cargar). Ten muy en cuenta que se trata de una carga o grabación **en memoria** y no sobre cassette o diskette, debido a lo cual se perderá al apagar el ordenador.

Dicen que la vida es como un juego, así que bienvenido al juego. Recuerda que puedes perder... la vida.

DICCIONARIO

A continuación figura un pequeño diccionario, el cual recoge las palabras que aparecen durante el juego. Con su ayuda no será difícil llegar al final de esta aventura.

A

ACTIONS: Acciones.
AIM: Deber.
ALCHEMY: Alquimia.
ALREADY: Ya.
AND: Y.
AND SEE WHAT LIES WITHIN: Y veamos qué nos aguarda en ella.
ANSWER: Responder, respuesta.
ANVIL: Yunque.
APPEARS: Parecer, parece.
ARE: Son o están.
ARTHUR DENT: Diente de Arturo.
ASK: Preguntar.
AT: En.
AWAY: Lejos.

B

BE: Ser o estar.
BEATEN: Golpeado.
BEATLES RECORD: Disco de Los Beatles.
BECOME: Llegar a ser.
BEDROOM: Dormitorio.
BEFORE: Antes.
BEGIN: Principio.
BELOW: Por debajo.
BLACK: Negro.
BODY: Cuerpo.
BOTTOM: Parte trasera.
BUILT: Construido.
BURN: Quemar.
BUT: Pero.
BY: Por.

C

CAN: Poder.
CARRY: Llevar.
CASPAR: Materializar.
CASTLE: Castillo.
CENTURIES: Siglos.
CHAMBERS: Cuartos, habitaciones.
CHRISTMAS CAROL: Villancico.
CITIES: Ciudades.
CLOSE: Cerrar, cerrado.
CONGRATULATIONS: Enhorabuena.
CONSIDER: Considerar.
CORRECTLY: Correctamente.
COURTYARD: Patio.
CREATED: Crear, creado.

D

DAY: Día.
DEAD: Morir.
DEAR: Querido.
DEATH: Muerto.
DECEIT: Engañar.
DEFEAT: Derrotar.
DESIRE: Desear.
DIAMOND: Diamante.
DID: Hice o hizo. Partícula que indica el tiempo pasado del verbo que acompaña en las frases negativas o interrogativas (no se traduce).
DIE: Muerto.
DIFFERENT: Diferente.
DIG: Cavar.
DO: Hacer.
DOG: Perro.
DOOR: Puerta.
DOWNFALL: Fracaso.
DRAGON: Dragón.
DRANK: Bebido.
DRINK: Beber.
DROP: Dejar.
DRUIDS: Druidas.
DUNGEON: Mazmorra.
DUNGEON MASTER: Señor de las Mazmorras.

E

EAST: Este.
EMERALD: Esmeralda.
END: Fin.
EXAMINE: Examinar.
EXECUTIONER: Verdugo.
EYES: Ojos.

F

FAIR: Justo.
FALSE: Falso.
FAMILY'S SURNAME: Apellido familiar.
FAR: Lejos.
FAT: Gordo.
FEATURE PIP: Pepita cincelada.
FEED: Alimentar.
FIRE: Fuego.
FIRST: Primero.
FOOD: Comida.
FOOL: Loco.
FOR: Para.
FOUND: Encontró.
FREE: Libre.
FROM: De, desde.
FRUITLESS: Inútil.
FULFILLMENT: Gozo.
FULL: Lleno.

G

GALAXY: Galaxia.
GHOST: Fantasma.
GIRLFRIEND: Novia.
GIVE: Dar.
GO: Ir.
GOBLIN: Goblin (duende).
GOLD: Oro.
GOOD: Bueno.
GREAT: Grande.
GREAT EXPECTATIONS: Grandes expectativas.
GREEK: Griego.
GROUND: Tierra.
GROW: Crecer.
GUARD: Guardián.
GUIDE: Guía.

H

HAIR: Pelo.
HANG: Colgar.
HAS: Tiene.
HAVE: Tener.
HE: El.
HEAT: Calor.
HELD: Sostenido.
HELPS: Ayudas.
HERE: Aquí.
HIGH: Alto.
HIT: Golpear.
HITCHHIKERS: Secuestradores.
HOLE: Agujero.
HOPES: Esperanzas.
HUMAN: Humano.
HURT: Hacer daño.

I

I AM: Yo soy.
ICE: Hielo.
IF: Si (condicional).
IMPOSSIBLE: Imposible.
IN: En.
INNER: Interior.
INSPIRATION: Inspiración.
INVENTORY: Hacer inventario.
IS: Es o está.
ISLANDS: Islas.
IT: Ello.
ITEM: Cosa.

K

KING MEVLUT: Rey Mevlut.
KING'S: Del rey, reyes.
KITCHEN: Cocina.
KNAPSACK: Mochila.
KNIGHT: Caballero.
KNIGHTMARE: Juego de palabras entre pesadilla (nightmare) y caballero (knight). Nombre original de este juego.
KNOWLEDGE: Conocimiento.

L

LADY: Dama.
LAKE: Lago.
LAY: Yacer.
LAZY: Perezoso.
LEARN: Aprender.
LESS: Menos.
LET US TURN A PAGE IN TIME: Pasemos una página del tiempo.
LETTER: Carta.
LIES: Mentiras.
LIKE: Gustar (verbo), como (comparativo).
LOAD: Carga.
LOCKED: Cerrado.
LOCKET: Medallón.
LOOK: Mirar.
LUCK: Suerte.

M

MAGIC: Magia.
MAID: Doncella.
MAIDS: Doncellas.
MARS: Marte.
MAY: Poder.
MERCY: Favor, gracia.
MERLIN: Merlín.
METAMORPH: Metamorfo.
MIND: Mente.
MISSING: Perdido.
MONSTER: Monstruo.
MOST: La mayoría.
MUCH: Mucho.
MUST: Deber.
MY: Mi.
SNAKE: Serpiente.
SO: Así.
SOUTH: Sur.
SPADE: Pala.
SPELL: Conjurar, conjuro.
SPELL CASTING: Conjurar.
SPURS AS A KNIGHT: Cabalga como un caballero.
STATEMENTS: Frases.
STILL: Todavía.
STONES: Piedras.
STOOD: Puesto de pie.
SUCK: Chupar.
SUGGEST: Sugerir.
SUPPLIES: Suministros.
SURE: Seguro.
SURVIVAL: Supervivencia.
SURVIVE: Sobrevivir.
SWORD: Espada.
SYMBOL: Símbolo.

T

TAKE: Coger.
TALE: Cuento.
TARGET: Objetivo.
TESTED: Comprobado.
THAT: Ese, esa, eso (demostrativo), que (pronombre relativo).
THE: El, la.
THE END. El fin.
THE HAND: la mano.
THEM: Ellos.
THEMSELVES: Ellos mismos.
THERE: Allí.
THESE: Estos, éstas.
THIRD: Tercero.
THIS: Este, esta, esto.
THRONE: Trono.
THROW: Arrojar.
TIME: Tiempo.
TO: Hacia.
TO BE CONTINUED: Continuará.
TOAD: Sapo.
TOGETHER: Junto.
TOOK: Cogido.
TORCH: Antorcha.
TRAPDOOR: Trampilla.
TROUBLE: Problema.
TRUE: Verdad.
TRUST: Confiar.
TYPE: Escribir.

U

UNPREDICTABLE: Impredecible.
UPON: Sobre.
USE: Utilizar.

V

VIOLENCE: Violencia.
VIRTUE: Virtud.

W

WALL: Pared.
WARNING: Cuidado.
WAS: Era o estaba.
WASTE: Malgastar.
WASTE AWAY: Extinguirse (morir).
WATCHERS: Buscadores.
WATER: Agua.
WELCOME: Bienvenido.
WEST: Oeste.
WHAT: Qué (interrogativo).
WHEN: Cuando.
WHICH: Cuál.
WHO: Quién, el que.
WILL: Partícula que indica que el verbo se halla en futuro (no se traduce).
WISH: Desear, querer.
WITH: Con.
WITHOUT: Sin.
WORD: .
WORTHY: De valor.
WOULD: Partícula que indica que el verbo se halla en condicional (no se traduce).
WROTE: Escribió.

Y

YES: Sí (afirmativo).
YOU: Tú (pronombre personal).
YOU HAVE EARNED: Has ganado.
YOUR: Tu (posesivo).
YOUR QUEST TO SEEKNIGHTHOOD BEGINS HERE: Aquí comienza tu prueba como caballero.
YOURS: Tuyo.
YOURSELF: Tú mismo (reflexivo).

N

NAME: Nombre.
NEED: Necesitar.
NEXT: Próximo.
NIGHT: Noche.
NO: No (negación).
NORTH: Norte.
NOT: No (negación del verbo).
NOTHING: Nada.
NOVEL: Novela.

O

OBSERVE: Observar.
ODD: Extraño.
OF: De.
OLD: Viejo.
OLD MAN: Anciano.
ON: Sobre.
ONE: Uno.
ONLY: Solamente.
OPEN: Abrir.
OPPOSITE: Opuesto.
OR: O.
ORACLES: Oráculos.
OUT: Fuera.
OUTER: Exterior.
OUTER HEBRIDES: Hébridas Exteriores (islas).
OVER: Acabado, sobre (adverbio de lugar).

P

PATIENT: Paciente.
PEASANT MEAL: calificativo despectivo.
PERHAPS: Quizá.
PLANET: Planeta.
PLENTY: Lleno.
POSSESSION: Posesión.
POTION: Poción.
POWER: Poder.
PRECIOUS: Precioso.
PREPARE: Preparar.
PRESS: Presionar.
PRODUCER: Productor.

Q

QUIT: Abandonar.

R

READY: Listo.
REALITY: Realidad.
RED: Rojo.
REFERS: Referirse.
REKNOWED: Reconocido.
REQUIRE: Requerir.
RHYME: Rima.
RING: Anillo.
ROCK: Piedra.
ROOM: Sala.
ROSES: Rosas.

S

SAID: Dicho.
SAILED: Partió por mar.
SAVE: Grabar.
SCARLET: Escarlata.
SCROLL: Desplazar, desplazamiento.
SCULLER: Remero.
SECOND: Segundo.
SEE: Ver.
SEETHE: Hacer hervir.
SHALL: Partícula que indica que el verbo se halla en futuro (no se traduce).
SILVER: Plata.
SLEW: Mató.