

AMS

AMSTRAD CPC

## NANAKO IN CLASSIC JAPANESE MONSTER CASTLE

UBR005B

UBHRES  
PRODUCTIONSthe  
mynin  
tuns

Mya, aprendiz de bruja y hermana menor de Nanako, decidió por cuenta propia saltarse todas las normas de palacio y, desobedeciendo las ordenes de su mentor, se encaminó sola hacia la torre Heún buscando ampliar sus conocimientos en artes ocultas.

# ナナコ 日本怪談 MONSTER CASTLE



## Historia

Mya, aprendiz de bruja y hermana menor de Nanako, decidió por cuenta propia saltarse todas las normas de palacio y, desobedeciendo las ordenes de su mentor, se encaminó sola hacia la torre Heún buscando ampliar sus conocimientos en artes ocultas.

La vieja torre, rodeada de un halo mágico que nadie sabía quién había tejido, estaba poblada por toda una legión de karakasa entre multitud de otros tzukogami (objetos inanimados que toman consciencia al cumplir los 100 años de edad). Por lo general, no se trata de seres hostiles o malvados, pero, la forma de Mya de irrumpir en la torre los hizo montar en ira y volverse muy peligrosos. La pobre Mya se refugió en lo más alto de la torre, incapaz de atreverse a bajar los 25 pisos para volver a casa, sobreviviendo a duras penas durante semanas enteras.

Nanako, preocupada por la desaparición de su hermana, investigó un poco y pronto descubrió una debil pista que la llevó a la vieja torre. Su conexión mentalica con Mya hizo el resto. Con paso firme, Nanako se dispuso a entrar en la torre Heún para rescatar a su hermana. Sólo debía encontrarla para que, usando el poder de ambas, pudieran establecer una conexión directa con el poblado y teletransportarse a un lugar seguro...¡El problema era esquivar a todos esos karakasa para llegar a Mya!

## El Juego

En este juego encarnas una vez más a Nanako. El juego consta de 25 niveles, cada uno representando una planta de la torre Heún. Para alcanzar el siguiente nivel deberás literalmente construirte un camino para salir por la parte superior de la pantalla. Esto se logra gracias a la habilidad de Nanako de poder acarrear cajas de madera y dejarlas en otro lugar, sólo una cada vez.

En cada pantalla habrá un Karakasa que en ocasiones nos hará la vida imposible. Con cuidado, Nanako puede caminar sobre el Karakasa, aunque si por casualidad el Karakasa se moviera del sitio haciendo caer a Nanako habría muchas posibilidades que de que perdamos una de nuestras cinco valiosas vidas. El poder usar al Karakasa como apoyo para saltar y llegar a niveles superiores es clave en algunos niveles.

Otra cosa que podemos hacer es liberar una caja en medio de un salto, con lo que apareceremos sobre la misma suspendidos en el aire. Quien domine el arte de hacer aparecer la caja en el punto álgido del salto lo tendrá mucho más sencillo para llegar a la cúspide de cada planta y avanzar en el juego. Al principio de cada nivel se da una contraseña (usando el alfabeto Kun) que podemos emplear para acceder directamente al mismo en lugar de tener que empezar de cero en cada partida. Usa arriba, abajo, izquierda y derecha para escribir la contraseña. Pulsa saltar para validarla.

## Controles

CURSOR IZQ. IZQUIERDA  
CURSOR DER. DERECHA  
CURSOR ABA. COGER CAJA  
CURSOR ARR. SOLTAR CAJA  
ESPACIO SALTAR

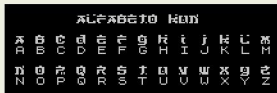
Si te quedas atrapado o no sabes cómo seguir, pulsa R para reiniciar el nivel (perderás una vida). Pulsa ESC/BREAK para volver al menú.

## Instrucciones de carga

Versión cinta: introducir la cinta, escribir RUN", pulsar ENTER, darle al PLAY y pulsar ENTER.

## Versión 2.0

Para el port a Amstrad CPC se ha rediseñado y codificado el juego desde cero en C, permitiendo movimiento suave y jugabilidad mejorada. En un futuro, el juego se re-portará a ZX Spectrum.



Juego: Mojon Twins

Portada: Pagantipaco

Powered by PSG Player  
by WYZ & cpcrslib by  
Artaburu

Uses Exomizer 2  
decompressor for Z80  
by Metalbrain

© THE MOJON TWINS y UBHRES PRODUCTIONS 2009

**UBHRES**  
PRODUCTIONS