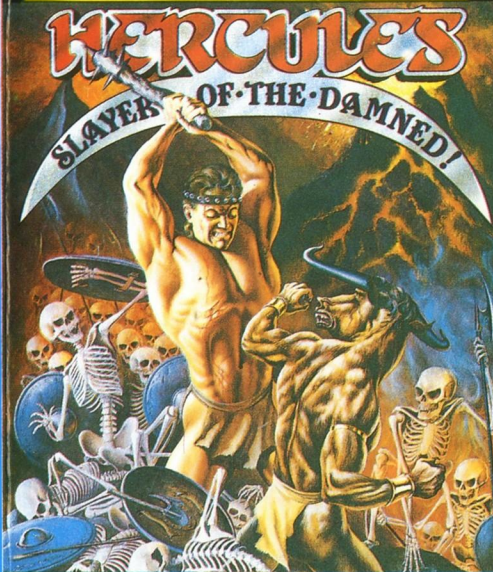


A M S T R A D

AMSTRAD
AM 447

HERCULES SLAYER OF THE DAMNED

ERRE
Software



ERRE
Software

HERCULES SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, MSX

Hércules era el hijo de Zeus, jefe de los Dioses, y de Alcmena, una mortal. Por ello era odiado por la mujer de Zeus, la diosa Hera. Incluso cuando Hércules era un niño mandó a dos víboras para que le mataran. Sin embargo, el joven era lo suficientemente fuerte para matarlas con sus manos. El odio de Hera hacia Hércules aumentó. Cuando el héroe se casó y tuvo niños, Hera le hechizó y él mató a sus propios hijos. Cuando Hércules, recordó la conciencia estaba lleno de remordimiento y preparado para hacer cualquier cosa que expiase su pecado. De esta forma, los dioses decidieron enviar a Hércules a Eurystheus, Rey de Argos, para realizar cualquier tarea que el rey le ordenase hacer.

El malévolos rey eligió para Hércules las doce tareas más difíciles que pudo pensar. Los dioses se compadecieron de Hércules, quien en realidad había sido la víctima de la malicia de Hera. Le dieron varias armas para ayudarle: un casco, una espada, un escudo, un arco y flechas. El rey ordenó a Hércules realizar cuatro trabajos, éstos eran:

LOS TRABAJOS

1. THE NEMEAN LION (EL LEON NEMEO).—Este terrible león era el terror del país de Nemea. Se le ordenó a Hércules que lo matara, lo que hizo, estrangulándolo.
2. THE HYDRA (LA HIDRA).—Este monstruo de múltiples cabezas fue muerto por Hércules, a pesar de que Hera envió un cangrejo envenenado para que le matara.
3. THE STAG OF CERYNEA (EL CIERVO DE CERINEA).—Ningún hombre ha sido capaz de coger el maravilloso ciervo de cornamenta de oro y pezuñas de bronce. Hércules tardó un año en capturarlo.
4. THE ERYMATHEAN BOAR (EL JABALI DE ERIMATEA). — Hércules tuvo que viajar muchos días a través de montañas cubiertas de nieve para cazar este fiero y poderoso jabali.
5. THE AUGEAN STABLES (LAS CUÁDRAS DE AUGIAS).—Estas cuerdas no habían sido limpiadas en 30 años. Se le ordenó a Hércules que las limpiara, una tarea que él realizó desviando dos ríos para que las inundaran.

6. THE STYMPHALIAN BIRDS (LOS PAJAROS DE ESTIMPALIA). — Estos feroces pájaros comedores de hombres fueron muertos por Hércules.
 7. THE CRETAN BULL (EL TORO DE Creta).—Esta bestia fue capturada y domesticada por el héroe.
 8. THE HORSES OF DIOMEDES (LOS CABALLOS DE DIOMEDES).— Estos caballos fueron alimentados con carne humana. Hércules mató a su dueño y los domesticó.
 9. THE GIRDLE OF HIPPOLYTA (EL CINTURON DE HIPPOLYTA).—El bonito cinturón de Hippolyta, una reina de las Amazonas, fue adquirido por Hércules pacíficamente. Sin embargo, Hera extendió por el Amazonas el rumor de que Hércules se estaba llevando a su reina por la fuerza. Entonces se levantaron en armas contra él. Hércules mató a la reina en el acto.
 10. THE OXEN OF GERYON (LOS BUEYES DE GERION).—Gerión era un gigante que poseía un rebaño de bueyes. Hércules mató a Gerión para conseguirlos. En el proceso dobó los picos de dos montañas para crear las columnas de Hércules en ambos lados del estrecho de Gibraltar.
 11. THE APPLES OF HESPERIDES (LAS MANZANAS DE HESPERIDES).—Los jardines de Hespérides estaban custodiados por un dragón. Hércules pidió a Atlas que le trajera algunas de las manzanas. A lo que Atlas accedió a condición de que Hércules sostuviera los cielos mientras él iba a por ellas.
 12. THE DOG CERBERUS (EL PERRO CERBERO).—El infierno estaba guardado por Cerbero. Hércules tenía que traer al perro. Sin embargo, incluso el valeroso Hércules no intentó esta tarea. Sin ayuda del cielo Hércules rehusó hacer esta tarea.
- Estos eran los doce trabajos de Hércules. También estuvo comprometido en otras aventuras. Fue uno de los Argonautas que acompañaron a Jason. En este viaje luchó con Jason contra los esqueletos. En sus aventuras, Hércules chocó con Nessus, un Centauro. Este Centauro fue muerto por Hércules. Cuando Hércules estaba construyendo un templo para Zeus pidió una prenda fresca para celebrar la ocasión. Sin embargo, el centauro Nessus había encantado la túnica, la cual quemaría fatalmente al que se la pusiese. Fue esta túnica la que Hércules se puso y que finalmente le llevó a su muerte.

EL JUEGO

El objetivo del juego es recoger los doce trabajos de Hércules. Los trabajos están representados gráficamente en la pantalla. Los trabajos aparecen en humo y debes alcanzarlos para conseguirlos. Una vez que hayas recogido todos los trabajos, debes matar al Minotauro para ganar el juego.



Basado en las antiguas historias de la mitología griega, Hércules te transporta a un mundo de seres superiores. Tú, privilegiado, has sido dotado por los dioses con armas invencibles, ¡demuestra tu valor!

Tus armas son un garrote, tus puños y tus pies. A lo largo de la parte inferior de la pantalla, verás una serpiente que se mueve de lado a lado. Tus golpes a tu enemigo sólo son efectivos cuando tu enemigo está puesto encima de la serpiente. Si Hércules está perdiendo la batalla, entonces la serpiente aparecerá más larga, ayudándote de esta forma, pero si está ganando aparecerá más corta.

Ten cuidado con la araña que a veces desciende donde se están realizando los trabajos. Si la araña tiene éxito deberá coger el trabajo robado de nuevo, de manera que es prudente intentar alcanzar a la araña que ascenderá de nuevo.

Tus oponentes son esqueletos y el Minotauro, armados con espadas, tridentes y cuernos mortales, y se combaten usando los siguientes movimientos:

SIN EL BOTON DE FUEGO APRETADO EN EL JOYSTICK:



CON EL BOTON DE FUEGO APRETADO:



INDICADOR DE LOS MOVIMIENTOS

Mountain Shaker (Agitar Montañas): Golpe por encima de la cabeza.
Punch of Death (Puñetazo de la Muerte): Puñetazo.
Thunder Kick (Patada de Trueno): Patada.
Pluto's Messenger (Mensajero de Plutón): Barrido de pierna.
Titans' Gift (Regalo de Titán): Corte Bajo.
Zeus' Torment (Tormento de Zeus): Golpe Medio.
The Crasher (El Demoledor): Golpe de cabeza.

Usuarios del Spectrum: Si lo deseas, se pueden usar las siguientes teclas:

Q - T: ARRIBA.
A - G: ABAJO.
Z - V: IZQUIERDA.
BARRA ESPACIADORA - B: DERECHA.
1 - 5: FUEGO.
T: PAUSA.
O: MUSICA SI/NO.

Amstrad/MSX:

ESPACIO: PAUSA.
M: MUSICA/EFFECTOS SONOROS.

INSTRUCCIONES DE CARGA

CBM 64/128

CASSETTE: Mete la cinta en el cassette. Pulsa SHIFT y RUN/STOP al mismo tiempo. Pulsa PLAY en el cassette. El programa se cargará y funcionará automáticamente.

DISCO: Mete el disco en la unidad. Teclea LOAD""", 8,1 y pulsa RETURN. El programa se cargará y funcionará automáticamente.

Spectrum 48K

Teclea LOAD""", y pulsa RETURN. Pulsa PLAY en el cassette. El programa se cargará y funcionará automáticamente.

Spectrum 128K/+2

Utiliza el CARGADOR DE CASSETTE normalmente.

Spectrum +3

DISCO: Usa el CARGADOR DE DISCO normalmente.

Amstrad

CASSETTE: Mete la cinta en el cassette. Pulsa al mismo tiempo CONTROL (CTRL) y las pequeñas teclas ENTER. Pulsa PLAY en el cassette y después cualquier tecla. El programa se cargará y funcionará automáticamente.

DISCO: Mete el disco en la unidad, con la etiqueta hacia arriba. Teclea CPM y pulsa ENTER. El programa se cargará y funcionará automáticamente.

MSX

Mete la cinta en el cassette. Teclea BLOAD""CAS;R y pulsa ENTER. Pulsa PLAY en el cassette. El programa se cargará y funcionará automáticamente.