

HIGHLANDER

AMSTRAD 464/664/6128

Sólo puede haber un vencedor en esta batalla. Conviértete en un experto en el manejo de la espada, o morirás al ir mejorando tus contrincantes y al enfrentarte con el poderoso Kurgen ¡en la lucha decisiva por la inmortalidad!

CARGA

CTRL + ENTER. Ver, sin embargo, **NOTA IMPORTANTE** más adelante. Una vez cargado, pulsa SPACE para comenzar.

EL JUEGO

Lucha a través del tiempo, desarrolla tus habilidades de espadachín y aprende de Ramírez, tu primer contrincante, todo lo que puedas sobre el arte de la defensa y del ataque, del momento justo y de la postura.

Una vez que le hayas ganado, vete al presente y lucha contra Fizir, un anciano contrincante que vive en el Nueva York de hoy. Aquí debes de seguir perfeccionándote, porque si le vences, te ha llegado el momento de enfrentarte al legendario Kurgen. La batalla final se librará sobre un tejado desierto, muchos metros por encima de las calles de la ciudad.

ENERGIA

Es la clave del juego. Cuando se termina, estás muerto. Se reduce cuando recibes un golpe o cuando un ataque tuyo no tiene éxito. Por lo tanto, ganarás con una combinación de buenos ataques y una defensa conservadora. Según vayas aprendiendo los movimientos, podrás desarrollar una estrategia que te permita hacer las dos cosas a la vez. La energía se recarga a un ritmo constante, pero la recuperación es más lenta que el desgaste, por lo que debes vigilar el nivel, y si llegas a la zona roja, retírate del ataque un rato hasta que tengas mayor nivel de energía.

SONIDO

Identifica los distintos sonidos hechos por tu espada y la de tus contrincantes en los ataques y compáralos con los sonidos de una defensa. Esto se hace muy bien en la modalidad demo, y te permitirá obtener pistas audibles para mejorar tu juego.

ATAQUES VARIADOS

Mezcla los ataques y defensas. Si usas las mismas tácticas cada vez, tu contrincante aprenderá en seguida cómo evitar tus golpes (sobre todo si juegas contra el ordenador). El golpe seco desde arriba en la cabeza puede ser mortífero y ganarte la partida, pero una buena defensa contra este golpe puede tirarte a ti al suelo, y sales perdiendo tú. Por lo tanto, este golpe tiene que ser una sorpresa total para tener éxito.

POSICION

Lucha siempre lo más lejos posible de los bordes del campo de batalla, ya que si te pillan contra un borde, algunos de los movimientos son imposibles de ejecutar, y lógicamente no puedes dar un paso atrás para defenderte mejor.

ETAPAS

Hay tres etapas en este juego. Todo lo que se aprenda en una etapa será necesario para enfrentarse al contrincante de la etapa siguiente. Cada etapa se carga desde la memoria por separado (ver la **NOTA IMPORTANTE**), pero esto no afecta el hecho de que cada una es más difícil que la anterior.

Cada etapa tiene una estrategia diferente, y aunque seas casi un experto al haber ganado a Ramírez y a Fizir, no podrás batir a Kurgen sólo por la fuerza. Debes usar la estrategia adecuada para que la propia fuerza de Kurgen te ayude a ganarle. La lucha con espada es un compendio de riesgo y de resultados, necesitando una buena coordinación de los sentidos.

SITUACION

La situación tuya y la de tu contrincante se ve en las barras de energía en la parte inferior de la pantalla. Cada barra está dividida en tres segmentos:

Verde: Mucha energía, ataca cuando quieras.

Amarillo: Has perdido algo de energía; ataca con cuidado.

Rojo: Muy poca energía. Deja de atacar y descansa un poco.

CONTROLES

Los controles pueden parecer un poco complicados al principio, pero si miras la modalidad demo y luego practicas lo que has visto contra Ramírez, puedes ir haciéndote una buena idea.

TECLADO

JOYSTICK 1

Q — Arriba izquierda
W — Arriba
E — Derecha

JOYSTICK 2

F7 — Arriba izquierda
F8 — Arriba
F9 — Arriba derecha

A — Izquierda
S — Disparo
D — Derecha
Z — Abajo izquierda
X — Abajo
C — Abajo derecha

F4 — Izquierda
F5 — Disparo
F6 — Derecha
F1 — Abajo izquierda
F2 — Abajo
F3 — Abajo derecha

ESCAPE: Pausa.

CLR: Terminar partida durante la pausa.

JOYSTICK 1 — DE RODILLAS



SIN BOTON



BOTON PULSADO

JOYSTICK 1 — DE PIE



SIN BOTON



BOTON PULSADO DEFENDER CUERPO

JOYSTICK 2 — DE RODILLAS



SIN BOTON



BOTON PULSADO

JOYSTICK 2 — DE PIE



SIN BOTON



BOTON PULSADO DEFENDER CABEZA

NOTA IMPORTANTE

Highlander tiene tres niveles de dificultad que tienen que cargarse por separado. Es decir, que hay tres partes distintas a cargar. Para facilitar las cosas, sugerimos que al empezar la carga de la primera parte pongas el contador de tu cassette a 0000. Una vez cargada la primera parte, para la cinta, y apunta el número en el segundo recuadro, aquí, a continuación. Cuando hayas terminado de jugar la primera parte, haz un Reset y carga la segunda parte normalmente. Al terminar de cargar la segunda parte, para de nuevo la cinta y vuelve a apuntar la cifra en el tercer recuadro. Ahora podrás cargar siempre la parte que quieras, sabiendo hasta dónde tienes que hacer correr la cinta antes de empezar.

HIGHLANDER PARTE 1

HIGHLANDER PARTE 2

HIGHLANDER PARTE 3

© 1986 Ocean Software © Highlander Productions Limited 1986. ERBE garantiza la alta calidad de fabricación en sus productos.

Todos los programas se encuentran grabados en ambas caras del cassette, para una mayor seguridad de carga.

No obstante, si se diera el caso que algún juego **no cargara** por ninguna de sus caras, le rogamos nos remita la cassette (sin el estuche) a ERBE SOFTWARE, Santa Engracia, 17, 28010 Madrid. Le sería cambiada a vuelta de correo por otra igual en perfectas condiciones.

HIGHLANDER



LOS INMORTALES
SOLO PUEDE QUEDAR UNO

ERBE
Software

Santa Engracia, 17. 28010 MADRID. (91) 447 34 10

Prohibida la reproducción, transmisión, alquiler o préstamo de este programa sin la autorización expresa escrita de ERBE software, S. A.

AMSTRAD

LOS INMORTALES

HIGHLANDER
ERBE
Software

A M S T R A D



LOS INMORTALES
SOLO PUEDE QUEDAR UNO

ERBE
Software

ocean



Software