

THE EYE OF VELNOR

TRANSYLVANIAN CASTLE 2

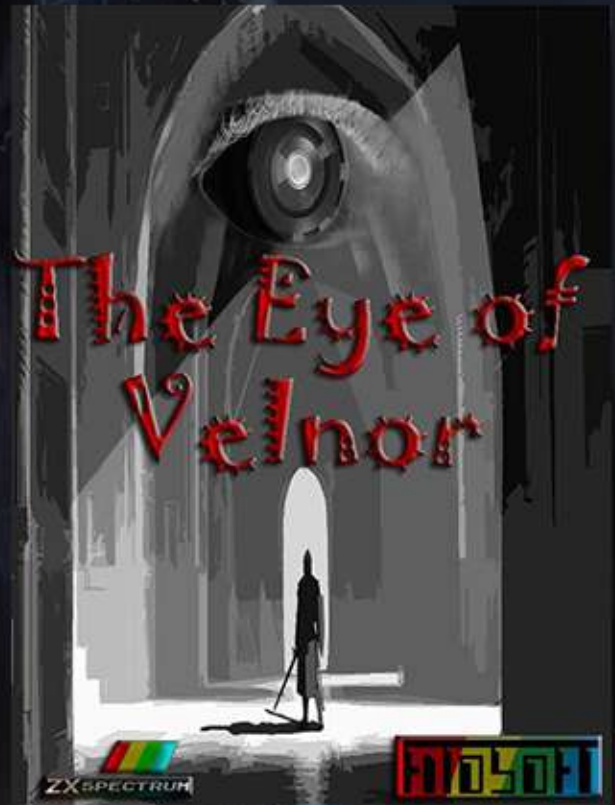


THE EYE OF VELNOR

TRANSYLVANIAN CASTLE 2

SPANISH MANUAL

PORTADAS



Por Kelben Stark



Manual de Instrucciones

Por Sigei Er y Helben Stark
Maquetación Brownym

PANTALLA DE CARGA



FOR SPIRAL WORLD

Diario del Profesor Van Helsing:

DÍA 1:

Hola aventurero si estas leyendo esto, he iniciado este diario, más bien continuado después de caer por un pozo que me ha transportado a una dimensión de horror y locura, nunca debí volver al Castillo, pero una fuerza me impulso a cruzar de nuevo esa puerta maldita, había luchado durante 3 días contra los monstruos y arrebatado a ese ser Oscuro que los lideraba la llave de mi libertad pero no estaba seguro de haber acabado con el Mal que asolaba Transylvania, algo me hizo volver y eso fue mi perdición, el suelo nada más traspasar el umbral de la puerta se abrió bajo mis pies y caí en ese pozo de oscuridad que me transportó a un laberinto sin fin...

DÍA 2:

He seguido los consejos que había en ese cuaderno increíblemente bien conservado en un material plástico que arrebate de la mano huesuda del esqueleto de ese caballero, no sabría decir de que época podría ser, el óxido de su cota de malla y de su escudo no dejaba pista ninguna de su procedencia, pero tratare de resumir lo que en estas páginas plastificadas dejó escrito este aventurero:

1- Busca la salida del laberinto y encuentra un arma para enfrentarte a cada uno de los Guardianes de los Pozos, son magos de gran poder, pero que sirven a un Mal aun más poderoso.

2- Uno de esos Guardianes antes de darle la puntilla final que me costó casi una herida mortal, susurro unas palabras "Oelnor...el ojo acabara contigo...nunca saldrás sin las partes del ojo "...Debo encontrar las partes de algún objeto de poder, ese ojo para escapar.

3- Pasan los días y estoy muy débil, es vital recorrer cada recodo de estos laberintos para encontrar pociones y cualquier equipo que mejore mi limitado armamento y restauren mi vitalidad cuanto antes, no se cuanto llevó aquí pero este laberinto no tiene fin...

Y eso es todo aventurero, espero que te sirva de algo, yo sigo recorriendo los niveles de esta dimensión buscando la salida para enfrentarme al Oscuro de nuevo, si estas leyendo esto es que ha llegado mi final, cada vez me quedan menos fuerzas y ahí veo ya a lo lejos otro de los Guardianes de este laberinto, espero que gracias a este escrito puedas acabar con el maligno poder que esta detrás de este laberinto sin fin, ahí que impedir que llegué a nuestra realidad y asole de nuevo Transylvania...

Van Helsing

Manejo de teclas

Usar Objeto	1-6
Avanzar / Atacar	Q
Girar Izquierda-derecha	O P
Coger / Soltar Objeto	Space o M

Enemigos

A lo largo de tu aventura deberás enfrentarte a diferentes clases de enemigos con diferentes características que tú deberás ir descubriendo:

Características

Energía
Puntos de Vida

Daño Máximo
Daño Máximo que puede infligir el Enemigo

Destreza
Probabilidad de Acierto al Atacar

Monedas de Oro
Cantidad de Oro que nos dejará al morir

Algunos enemigos, aparte de las monedas de Oro, nos dejarán algún objeto que nos ayudará en nuestra aventura.

LOS OBJETOS

A lo largo del juego encontrarás objetos de diferentes tipos que te ayudarán a completar tu misión. De algunos conocemos sus características y funciones, pero hay otros cuyo uso tendrás que descubrir.

ARMAS, OBJETOS DE PROTECCIÓN Y POCIONES

Encontrarás armas en forma de Espada y objetos de Protección, cada uno de ellos con un determinado número de Puntos de Protección.

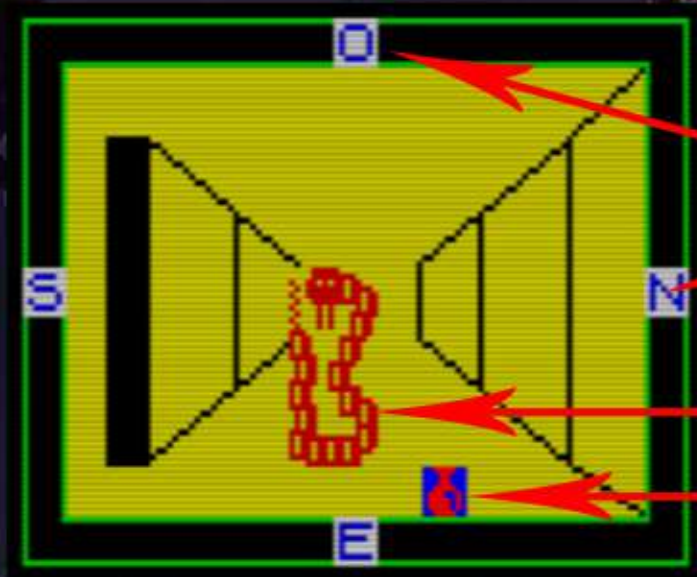
Por cada 5 Puntos de Protección, nuestro personaje aumentará 1 Punto su Índice de Defensa.

Las Pociones recuperarán 10 Puntos de Vida del Personaje.

CARACTERÍSTICAS DEL PERSONAJE

ENERGÍA	PUNTOS DE ENERGÍA ACTUAL
ATAQUE	CAPACIDAD DE HACER DAÑO AL ATACAR
DEFENSA	CAPACIDAD DE ABSORVER DAÑO (+1 POR CADA 5 PUNTOS DE PROTECCIÓN)
DESTREZA	PROBABILIDAD DE ACIERTO AL ATACAR (+1 POR CADA NIVEL DEL PERSONAJE)
NIVEL	NIVEL GENERAL DEL PERSONAJE
EXPERIENCIA	PUNTOS DE EXPERIENCIA
TESORO	MONEDAS DE ORO

LAS VENTANAS



Brujula

Enemigo

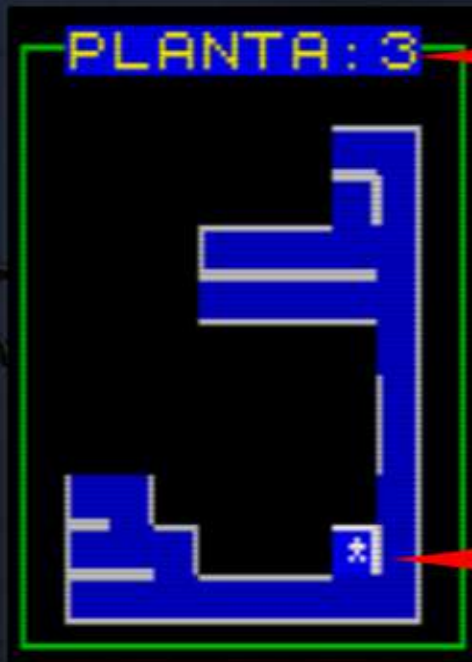
Objeto

Arma

Valor



Elementos
de
Protección



Planta

Protagonista



Posición en el inventario

Objetos

Energía

Nivel



Experiencia

Tesoro

Ataque

Destreza

Defensa



Ventana de información

Agradecimiento

A Javi Ortiz por su apoyo incondicional tanto a las nuevas creaciones de Spectrum como en particular a este grupo de amigos que formamos Fitosoft.

A José Rodríguez Boriel por haber desarrollado el magnífico Compilador ZXBoriel y que ha sido la herramienta elegida para realizar este juego.

Creditos

Diseño y Codificación.....	Siyei-Er
Soporte Técnico.....	AdolFito
Portada, Guión y Testeo.....	Kelben Stark
Música del Menú.....	Azimov
Pantalla de Carga.....	Spiral World
Maquetación del Manual.....	Brownym
Trailer.....	Javier Fopiani y Laura Gonz