

# Transylvanian Castle

**MANUAL DE  
INSTRUCCIONES**

ZX SPECTRUM

10571

# Transylvanian Castle

## La Historia

Los habitantes de Transylvania están muy preocupados por una extraña plaga que desde hace ya algún tiempo está asolando esta región y acabando con la vida de muchos de sus habitantes.

El origen de esta plaga piensan que está relacionado con el Conde Drácula, un ser extraño que vive en un castillo cercano al pueblo, del que nadie ha regresado jamás. Para resolver este enigma y acabar con esta plaga, han contratado a un profesor especializado en "casos raros", el Profesor Van Helsing.

Desgraciadamente, el carruaje en el que viajaba nuestro valiente profesor de camino al castillo, supuesto origen de este mal, ha sufrido un accidente, y cuando éste ha despertado, se ha encontrado con unas extrañas marcas en su cuello, señal inequívoca de que también ha contraído este terrible mal.

# MANEJO DE TECLAS

**MOVER / LUCHAR**

**COGER / SOLTAR OBJETO**

**USAR OBJETO**

**O P O A**

**BARRA ESPACIADORA**

**1 2 3**

# COMPENDIUM DE CRIATURAS

	ENERGIA MAXIMA	DAÑO MAXIMO	PROBABILIDAD ACIERTO (PUNTOS SOBRE 6)	MONEDAS DE ORO
ARAÑA 	4	2-4	2	3
MURCIELAGO 	5	2-4	2	5
SERPIENTE 	6	2-4	3	7
ZOMBIE 	7	3-4	2	8
EMU 	8	3-4	3	10
FANTASMA 	9	3-4	3	12
ESQUELETO 	10	4	4	12
CENTAURO 	12	3-4	4	15
OGRO 	14	6	3	15
CICLOPE 	14	6	2	15
TENTACULO 	15	4	5	20
MAGO 	18	6	5	25
DRAGON 	20	7	4	30

# COMPENDIUM DE CRIATURAS

## ENEMIGOS JEFE

A PARTE DE ESTOS ENEMIGOS, ENCONTRARÁS OTROS MUCHO MÁS FUERTES, A LOS QUE SOLO PODRÁS MATAR CON EL USO DE UN OBJETO ESPECIAL QUE TENDRÁS QUE ENCONTRAR EN EL CASTILLO. DE TI DEPENDE DESCUBRIR QUÉ OBJETO USAR CONTRA CADA UNO DE ESTOS ENEMIGOS.

### ENEMIGOS JEFE

### DEBILIDAD

### MONEDAS DE ORO

HOMBRE-LOBO



NO HAY INFORMACIÓN

50

FRANKY



NO HAY INFORMACIÓN

100

LA MOMIA



NO HAY INFORMACIÓN

150

DRACULA



NO HAY INFORMACIÓN

250

# COMPENDIUM DE ARMAS

## 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 Y OBJETOS DE PROTECCIÓN

HAY VARIOS TIPOS DE ARMAS Y DE OBJETOS DE PROTECCIÓN, CADA UNO DE ELLOS CON UNA FUERZA DE ATAQUE O NIVEL DE PROTECCIÓN DISTINTO, QUE TE PERMITIRÁ HACER MÁS DAÑO A TUS ENEMIGOS DURANTE LOS COMBATES Y RECIBIR MENOS DAÑO.

PARA USAR UN ARMA, PRIMERO TENDRÁS QUE COGERLA Y UNA VEZ SE HALLE EN TU INVENTARIO, USARLA PULSANDO EL NÚMERO DE POSICIÓN QUE TENGA ASIGNADO EN ÉL. SI YA DISPONES DE UN ARMA, CON ESTA ACCIÓN SE INTERCAMBIARÁN LAS POSICIONES, PASANDO EL ARMA DE TU INVENTARIO A TU MANO DERECHA Y EL ARMA QUE TENÍAS EN TU MANO, AL INVENTARIO.

EN CUANTO A LOS OBJETOS DE PROTECCIÓN, PODRÁS EQUIPÁRTELOS DE LA MISMA FORMA QUE LAS ARMAS, A EXCEPCIÓN DE QUE ÉSTOS SE COLOCARÁN AUTOMÁTICAMENTE EN TU MANO IZQUIERDA.

ARMAS	ATAQUE	OBJETOS DE PROTECCION	DEFENSA
DAGA 	+1	ANILLO 	+1
ARCO 	+2	ESCUDO 	+2
MAZA 	+3		
HACHA 	+4		
ESPADA 	+5		

# COMPENDIUM DE OBJETOS

## OBJETOS PARA RECUPERAR VIDA

HAY VARIOS OBJETOS QUE TE PERMITIRÁN CURARTE Y RECUPERAR ALGO DE VIDA. ESTOS SON COMIDA Y POCIONES. Y HAY OTRO TIPO QUE SERÁN LOS PERGAMINOS QUE AUMENTARÁN TU NIVEL DE SALUD MÁXIMA Y TE RECUPERARÁN TODA LA VIDA.

### OBJETOS

COMIDA



POCIÓN



PERGAMINO



### EFECTO

RECUPERA 2 PUNTOS DE VIDA

RECUPERA 5 PUNTOS DE VIDA

AUMENTA EL NIVEL MÁXIMO DE VIDA EN 2 PUNTOS  
RECUPERA LA VIDA POR COMPLETO

## OBJETOS ESPECIALES

HAY VARIOS OBJETOS QUE TE PERMITIRÁN AVANZAR EN TU AVENTURA. DE ELLOS SOLO CONOCEMOS EL USO DE LA LLAVE QUE TE PERMITIRÁ ABRIR LA PUERTA DEL CASTILLO Y ESCAPAR. CON RESPECTO AL USO DEL RESTO, TENDRÁS QUE INVESTIGARLO TÚ...

### OBJETOS ESPECIALES

### USO

LLAVE



PUERTA DEL CASTILLO

DAGA DE PLATA



NO HAY INFORMACIÓN

BATERIA



NO HAY INFORMACIÓN

BÁCULO DE AMON-RA



NO HAY INFORMACIÓN

MARTILLO Y ESTACA



NO HAY INFORMACIÓN

# PANTALLA DEL JUEGO



LA VENTANA DE "ESTANCIA" ES DONDE TRANSCURRE LA ACCIÓN DEL JUEGO.



TENDREMOS QUE ELIMINAR AL ENEMIGO,

ANTES DE PODER RECOGER UN OBJETO

O TOMAR OTRO CAMINO DISTINTO DEL QUE  
USAMOS PARA LLEGAR A LA ESTANCIA

A MEDIDA QUE DECRECE NUESTRA ENERGÍA,  
NUESTRO PERSONAJE VA CAMBIANDO DE COLOR.

LA VENTANA DE "CARACTER" ES DONDE TENEMOS LOS DATOS RELATIVOS A NUESTRO PERSONAJE:

```
CARACTER Niv: 4
Energia: 3
Ataque: 3
Proteccion: 1
Mano D: ARCO
Mano I: ANILLO
Tesoro: 79
```

EL NIVEL DE ENERGIA  
LOS PUNTOS DE ATAQUE  
LOS PUNTOS DE PROTECCION  
LOS OBJETOS QUE LLEVAMOS EQUIPADOS EN AMBAS MANOS  
Y POR ULTIMO, EL TESORO RECOLECTADO.

LA VENTANA DE "INVENTARIO" NOS INDICA LOS OBJETOS QUE RECOGEMOS. PULSANDO LAS TECLAS 1, 2 Y 3 PODREMOS USARLOS.

```
INVENTARIO
1 CETRO AMON-RA
2 DAGA
3 Nada
```

PARA COGER O SOLTAR UN OBJETO EN LA ESTANCIA PULSAREMOS LA TECLA "ESPACIO" PARA USARLOS PULSAREMOS LAS TECLAS 1, 2 Y 3

LA VENTANA DE "MAPA" NOS MUESTRA LA DISTRIBUCION DE LAS ESTANCIAS DEL CASTILLO SEGUN VAMOS RECORRIENDOLO Y NUESTRA UBICACION EN EL MAPA.

```
MAPA
  O
  |
O-O-O-O-O
  |
O-O
  |
O-O-O-O-
```

ENEMIGO ESPECIAL

ESTANCIAS

NUESTRA UBICACION

LA VENTANA DE "INFORMACION" NOS MUESTRA TODOS LOS MENSAJES DEL JUEGO.

```
INFORMACION Dia: 0 Hora: 20
Hay un/a OGRO (14)
Tiene un/a MAZA
y 15 Monedas de Oro
```

# AGRADECIMIENTOS

ESTE JUEGO NO ES ORIGINAL, NI PRETENDE SERLO.  
FUE IDEADO Y DISEÑADO PARA RENDIR HOMENAJE A LOS MARAVILLOSOS AÑOS 80'S, A SUS JUEGOS, SU MÚSICA, SUS SERIES, A LA MODA NO Y EN ESPECIAL A CHRIS DORRELL, DISEÑADOR Y PROGRAMADOR DE VIDEOJUEGOS PARA ORDENADORES DE 8 BITS Y AUTOR DE 2 MAGNÍFICOS JUEGOS QUE SE ENCUENTRAN ENTRE MIS FAVORITOS, THE ORACLE'S CAVE Y THE RUNES OF ZENDOS.

## CREDITOS

IDEA, DISEÑO Y CODIFICACION  
SOPORTE TÉCNICO  
BETA TESTER

SIYEI-ER  
ADOLFITO  
AZIMOV

(C) FITOSOFT 2020