

DISTRIBUIDO POR PROEIN SOFT LINE

Marqués de Monteagudo, 22 bajo
Tels. 564 36 07/13 28028 MADRID

la instrucción de carga es LOAD "".

Disco: Utilizar la opción "CARGADOR" del menú principal.

Tras la aparición de la pantalla de presentación carga y ejecuta el juego. El sonido es asistido por varios ---texto borroso en el escaneo---

MANEJO

- 1 Conexión del sonido.
- 2 Desconexión del sonido.
- A Pulsándola se reinicia el juego.
- S Detiene el juego.
- INTRO Si disponemos de armas realiza el cambio de la que llevamos.

MOVIMIENTOS POR JOYSTICK

Para realizar movimiento derecha-izquierda.

Si llevamos la espada:

Diagonales superiores	- Salto
Arriba	- Salto
Abajo	- Agacharse

BOTON FIRE Para utilizar nuestro arma.

MOVIMIENTO POR TECLADO

Las teclas de movimiento pueden redefinirse al inicio del juego.

F: Derecha. D: Izquierda. O: Arriba. Q,W: Diagonales superiores.

BARRA ESPACIADORA: Para utilizar nuestra arma.

La acción se sitúa en un ambiente medieval. El protagonista es el guerrero denominado KROM, que hallará numerosas adversidades y enemigos a su paso.

El movimiento del protagonista es a derecha e izquierda. Con la barra espaciadora o el botón fire realizamos nuestros ataques.

De forma alternativa se avanza a través de castillos y de bosques.

En los castillos disponemos de dos superficies a las que se accede entrando en las puertas y realizando la pantalla especial para el cambio de nivel.

Para abandonar los castillos es preciso situarse en la salida habiendo recogido 4 diferentes objetos:

- El cráneo.
- La copa.
- La llave.
- La cruz.

Al iniciar cada nivel sólo disponemos de la lanza para atacar. Durante el recorrido se puede obtener arco y flechas así como la espada.

Con el arco lanzamos nuestras flechas evitando así acercarnos a nuestros adversarios. La espada se utiliza para combatir cuerpo a cuerpo y nos permite avanzar más ligeros en forma de saltos (muy útil para cruzar los ríos). La espada también nos permite agacharnos (útil para sortear las flechas).

Al enfrentarnos con nuestros enemigos y al caer en las distintas trampas de los castillos y de los bosques decrecerán nuestra energías. Será preciso para mejorar nuestro estado pasar por los corazones. Al recoger los objetos también se nos colocan al máximo nuestras energías.

En la parte inferior de la pantalla se hallan los indicadores de juego que nos mantienen informados de nuestro nivel de fuerzas (las cruces), del arma que utilizamos actualmente, de los objetos que hemos tenido, el número de castillos recorridos y del rostro del dueño de los parajes que visitamos.

Los enemigos son:

- Soldado con lanza.
- Soldado con arco.
- Soldado con espada.
- Mago.
- Mujer amazona.
- Genio.
- Monstruo.
- Pájaro prehistórico.
- Enano.
- Araña.

En el bosque perdido hallaremos totems que nos aminoran la fuerza si los cruzamos cuando sus ojos están abiertos.