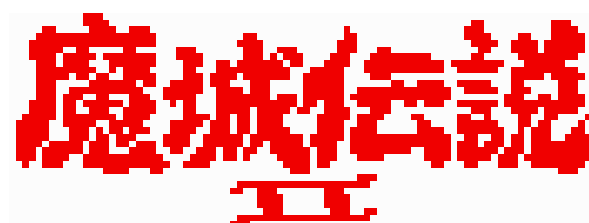




BEINVENIDOS AL SEGUNDO JUEGO DE ESTA
SAGA PARA ZX SPECTRUM



KNIGHTMARE 2 ZX

Por Climacus & KgMcNeil

PRIMERO, ALGO DE HISTORIA

Esta es una secuela de nuestro primer juego Knightmare Zx.

La serie original de Knightmare consta de 3 juegos, bastante diferentes unos de otros. El primero es un Scooter vertical realizado para MSX en 1986. Cuando Konami realizó su secuela en 1987, ésta era totalmente diferente de su predecesor; era más un juego de plataformas y escaleras con muchos elementos de exploración.

Esta versión para ZX Spectrum rompe con este género. El Knightmare II original, conocido como The Maze of Galious, tenía bastante menos acción que su predecesor. Nosotros le hemos dado un enfoque radicalmente diferente, así que creemos necesario puntualizar algunas cuestiones de cara a los fans de MSX.

Primero las malas noticias:

- **Aphrodite no aparece en esta versión.**
- **El movimiento se restringe a areas horizontales.**
- **Sólo aparece un Boss al final del juego.**

Los aficionados al Spectrum seguro que tolerarán mejor estas malas "noticias", sobre todo si nunca han jugado a la saga en MSX. De todas formas, hay..

Buenas noticias:

- **El juego se desarrolla en Scroll Horizontal**
- **En los mapas usamos tiles dinámicos y sprites en primer plano**
- **Se ha usado color intentando que quede lo mejor posible**
- **La batalla con Galius se desarrolla en la fase final del juego.**

Al hacer el juego hemos tenido dos objetivos:

- [1] Realizarlo para 48k.
- [2] Intentar que tuviera la mayor acción posible junto con elementos de exploración.

...Esperamos haber tenido éxito...

Knightmare II está diseñado para el ZX Spectrum 48k. No obstante, es compatible con todos los modelos de Spectrum.

:::::::::::::::::::::
::: **EN QUÉ CONSISTE EL JUEGO** :::
:::::::::::::::::::::

El juego consta de 10 niveles.

Cada nivel, excepto el último, tiene un único objeto que nuestro héroe tiene que recoger diez veces. Cada vez que recoge uno, aparece otro en algún lugar del mapa.

Una vez recogidos los diez, pasará a su poder, por lo que podrá usarlos si es necesario en otro nivel.

Cuando el jugador tiene un objeto, éste puede darle determinadas habilidades que pueden ser decisivas para terminar otros niveles. Por ejemplo, el escalón de la escalera le permitirá arreglar escaleras rotas para llegar a ciertos sitios, las aletas de buceo le permitirá nadar para llegar a la superficie en agua o sangre, se podrá subir encima del montón de huesos para llegar a zonas inaccesibles de otra forma, etc.

Para poner escalones o montones de huesos, el jugador deberá pulsar la tecla de **ABAJO**. Si no contara con esa habilidad, el icono flashearía, indicando que debe recogerlo en algún otro nivel.

Lo mismo al pulsar la tecla de **ARRIBA** para intentar llegar a la superficie en los niveles acuáticos.

La flecha dorada de la parte de abajo de la pantalla indica la dirección en la que se encuentra el siguiente objeto a recoger.

En todos los niveles excepto en el del BOSS existe una puerta para ir a otro, pulsando la tecla de **ABAJO** al situarse sobre ella.

Se puede ir de un nivel a otro libremente, pero habrá algunos que no se podrán completar si antes no poseemos un determinado objeto

:::::::::::::::::::::
::: **OBSTÁCULOS** :::
:::::::::::::::::::::

Durante el juego, nuestro héroe se encontrará con determinados obstáculos que le pueden hacer perder energía, como trampas, enemigos, el nadar en agua o sangre si no subes a respirar de vez en cuando...

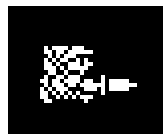
.....
::: POSIBLES ACCIONES :::
.....

Al matar enemigos, pueden aparecer cofres, que al cogerlos te pueden dar ciertos beneficios como:



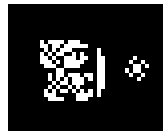
Energía extra, inmunidad temporal, bombas, y mejores armas.

El jugador puede utilizar distintas armas



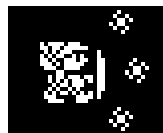
La fiel espada

- Es el arma por defecto, pero también la menos útil.



Un disparo

- Se consigue cada vez que coges un cofre si no tienes los tres.
- Ideal para limpiar de enemigos la zona.
- ... Pero requiere saltar para que sea más eficaz.



Disparo triple

- Se consigue al coger un cofre si ya tenemos un disparo.
- Ideal para matar murciélagos, ya que dispara en tres direcciones.



La super bomba

- Se activa al mantener pulsado el disparo por un rato
- Aniquilan a todos los enemigos de la pantalla
- ...Pero es ineficaz contra tu peor enemigo...

**PELIGRO: CADA VEZ QUE PIERDES ENERGÍA, LAS ARMAS
TAMBIÉN PIERDEN EFICACIA**

:::::::::::::
::: **EL FINAL** :::
:::::::::::::

El objetivo del juego es hacerse con todos los objetos repartidos por el mapeado.

Cuando todos los items de la parte superior de la pantalla, estén activados, Popolon podrá llegar a la estancia del Galius y luchar contra él.

魔城伝説 II



• • • • •
• • • • •

::: CRÉDITOS :::

• • • • •

=====
::: PROGRAMACIÓN :::

```
Motor del Scroll      : Climacus
Autor del código en general: Climacus
```

=====
::: GRÁFICOS :::

Idea original	: Radastan
Diseño original de los Sprites	: Radastan
Revisión de los Sprites	: KgMcNeil
Diseño de Sprites	: KgMcNeil
Pantalla de carga	: KgMcNeil
Diseño gráfico en general	: KgMcNeil

::: SONIDO :::

Música : KgMcNeil
 Rutina de sonido : Shiru
 Efectos de sonido : Climacus & KgMcNeil

::: DISEÑO DEL MAPA :::

Diseño del mapa : Radastan
Revisiones del mapa : KgMcNeil
Mapeado : Climacus & KgMcNeil

::: BETA TESTING :::

Testeado en general : VolatiL
Corrección de errores : Climacus & KgMcNeil

=====
::: **HERRAMIENTAS** :::
=====

SONIDO:

BeepFX v1.11	By Shiru
Xm2Tritone v2.0	By Shiru
Beepola v1.08.01	By Chris Cowley
ModPlug2VT v2.03	By KgMcNeil

GRÁFICOS:

ZX-PaintBrush v2.6.1	By Claus Jahn 2015
Bmp2Scr Exp v2.11a	By Leszek Chmielewski 2004

EMULADORES:

SpecEmu v3.1	By Mark Woodmass 2015
Spectaculator	By Jonathan Needle 2011
EmuZWin 2.8	By Vladimir Kladov 2006

ENSAMBLADORES:

Pasmo v0.5.4.Beta2	By Julian Albo 2005
ZX-BlockEditor v2.4	By Claus Jahn 2015

COMPRESION:

Exomizer v3.0	By MetalBrain 2012
Z802TAP v3.0	By Lunter 1994

HERRAMIENTA ORIGINAL:

Scroll_MAPPER v6.0	By KgMcNeil
--------------------	-------------

=====
::: **FUENTES DE INSPIRACIÓN** :::
=====

CONCEPTO DEL JUEGO:

MSX Konami Knightmare2: Maze of Galious

SPRITES:

MSX Konami Knightmare2: Maze of Galious

LOGO Y PANTALLA DE CARGA:

CoverArt: MSX Konami Knightmare2: Maze of Galious

MÚSICAS:

Castle Theme: MSX Konami Knightmare2: Maze of Galious
GameOver Snd: MSX Konami Knightmare2: Maze of Galious

GRÁFICOS DE LAS CALAVERAS:

Capcom's Super Ghouls & Ghosts