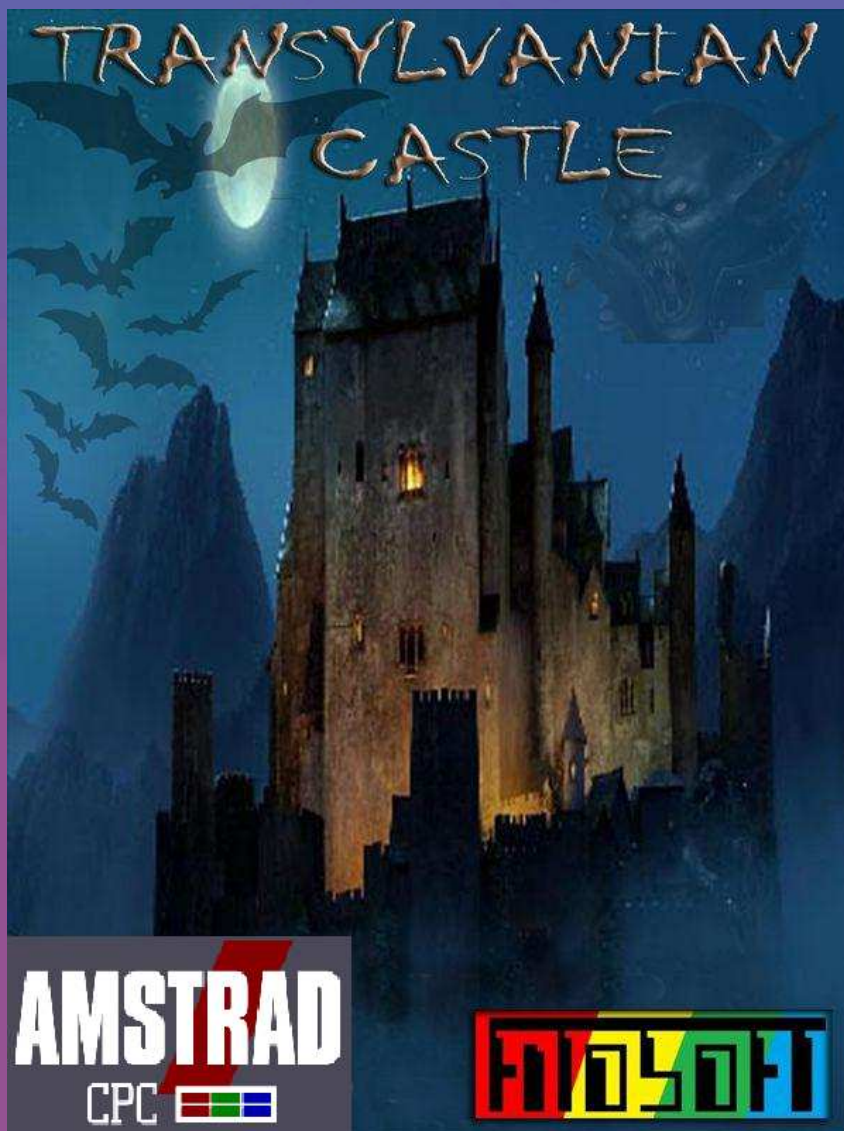


# Transylvanian Castle

SPANISH

## MANUAL

PORTADA



*Por Kelben Stark*

# Transylvanian Castle

PANTALLA DE CARGA



*Por Brundij*

# 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.

## OBJETIVO DEL JUEGO

En esta aventura, tú encarnas al famoso profesor, y tu misión será la de acabar con esta terrible maldición, pero deberás darte prisa, ya que solo dispones de tres días antes de que la maldición acabe con tu vida... El primer paso será el de recorrer todas las estancias del castillo hasta encontrar al Conde Drácula y acabar con su vida, solo así conseguirás acabar con este mal.

Por último, deberás encontrar la llave que te permitirá escapar del castillo, ya que tras entrar en él, la pesada puerta se ha cerrado a tu paso y solo con dicha llave conseguirás abrirla.

## MANEJO (TECLAS)

MOVER / ATACAR



Q A O P

COGER / SOLTAR OBJETO



BARRA ESPACIADORA

USAR OBJETO



1 2 3

ESCAPE



FINALIZAR PARTIDA

# Transylvanian Castle

## ENEMIGOS COMUNES





A lo largo de tu aventura tendrás que enfrentarte a diferentes enemigos al servicio del Conde Drácula.

ENEMIGO	Energía Máxima	Daño Máximo	Probabilidad Acierto (Puntos sobre 6)	Monedas de Oro
ARAÑA	4	2-4	2	3
MURCIÉLAGO	5	2-4	2	5
SERPIENTE	6	2-4	3	7
ZOMBI	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	4-6	3	15
CÍCLOPE	14	4-6	2	15
TENTÁCULO	15	4	5	20
MAGO	18	4-6	5	25
DRAGÓN	20	4-7	4	30

# Transylvanian Castle

## 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
DRÁCULA 	NO HAY INFORMACIÓN	250

# Transylvanian Castle

## 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 PROTECCIÓN	DEFENSA
DAGA 	+1	ANILLO 	+1
ARCO 	+2	ESCUDO 	+2
MAZA 	+3		
HACHA 	+4		
ESPADA 	+5		

# Transylvanian Castle

## 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

### EFEECTO

#### COMIDA



Recupera 2 Puntos de Vida

#### POCIÓN



Recupera 5 Puntos de Vida

#### PERGAMINO



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...

### OBJETO

### USO

#### LLAVE



PUERTA DEL CASTILLO

#### DAGA DE PLATA



NO HAY INFORMACIÓN

#### BATERÍA



NO HAY INFORMACIÓN

#### CETRO DE AMON- RA



NO HAY INFORMACIÓN

#### MARTILLO Y ESTACA



NO HAY INFORMACIÓN

# Transylvanian Castle

## LA PANTALLA DE JUEGO

Está dividida en varias secciones o ventanas.



La Ventana de “ESTANCIA” es donde transcurre la Acción del juego.

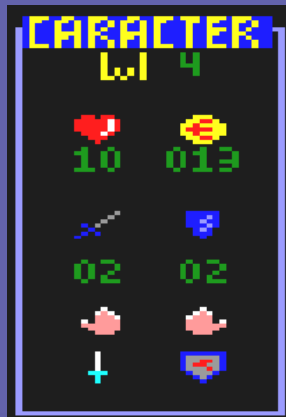


Tendremos eliminar al Enemigo,  
antes de poder recoger un  
Objeto

Nuestro Personaje

# Transylvanian Castle

La Ventana de “CHARACTER” es donde tenemos los datos relativos a nuestro Personaje:



El Nivel general

El Nivel de Energía  
Tesoro recolectado

Los Puntos de Ataque  
Los Puntos de Protección

El Arma que llevamos equipada  
El Objeto de Protección equipado

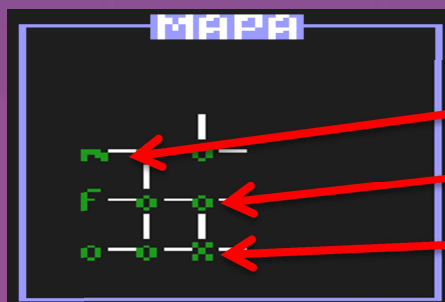
La Ventana de “INVENTARIO” nos indica los objetos que recogemos.  
Pulsando las teclas 1, 2 y 3 podremos usarlos.



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 distribución de las Estancias del Castillo  
según vamos recorriéndolo y nuestra Ubicación en el Mapa.

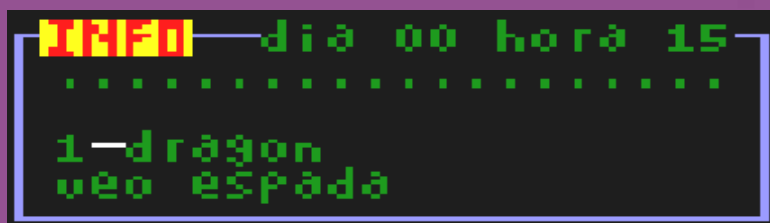


Enemigo Especial

Estancias

Nuestra Ubicación

La Ventana de “INFORMACIÓN” nos muestra todos los Mensajes del Juego.



# Transylvanian Castle

## AGRADECIMIENTOS

A Siyei-Er por su paciencia y gráficos, Carlos Perezgrin por su función Print y Fran Gallego por su CPCtelera.

## CRÉDITOS

Código ..... AdolFito

Idea Original y Gráficos..... Siyei-Er

Beta Testers..... PacoVespa, Azimov, Siyei-Er

Pantalla de Carga..... Brundij

Portada..... Kelben Stark

Fondo de Manual..... Brownym

Diseño de Manual..... Siyei-Er

CDT y DSK..... TrocoloKo

(C) FITOSOFT 2022