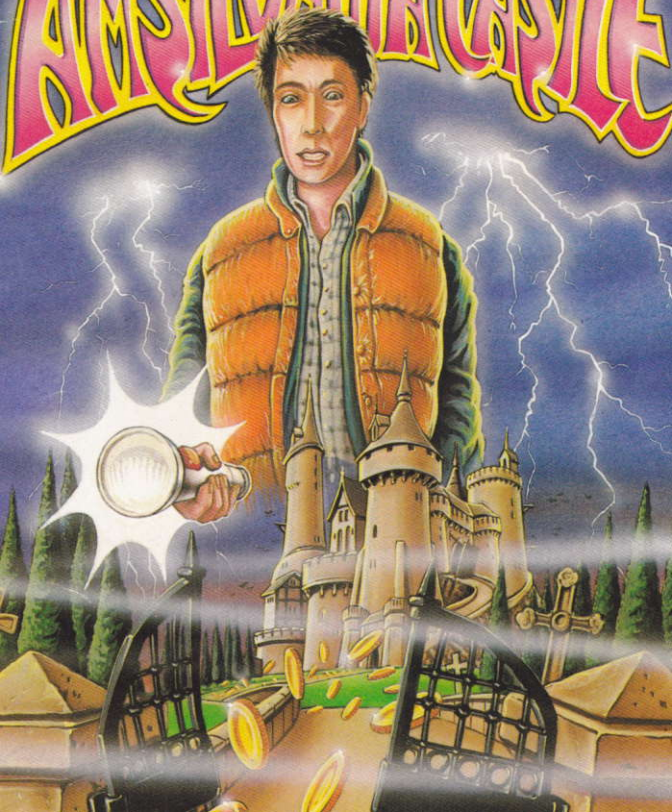


AN SILVANIA CASTLE





AMSILVANIA CASTLE

AMSILVANIA CASTLE es un divertido juego de aventuras con magníficos gráficos, en el que Vd. participe activamente.

Su objetivo es conseguir el mayor número de riquezas que encierra el Castillo de Amsilvania. Para ello debe recorrer las diferentes habitaciones del tenebroso castillo (150 en total), hasta llegar a la gran cámara azul, donde los sueños de cualquier buscador de tesoros pueden hacerse realidad.

Peró no crea que le será fácil. Un gran número de peligros acechan constantemente: pozos ocultos, habitaciones oscuras, escorpiones, mazorras... De todos ellos podrá escapar si ha realizado las compras oportunas antes de empezar el difícil trayecto. Dispone de cuerdas para subir de los abruptos pozos, antidotos contra el mortal veneno de los escorpiones... (A esta opción puede acceder en cualquier momento del juego).

Todavía nadie ha logrado salir victorioso de esta difícil misión.

¡Sea Vd. el primero y descubra los secretos del Castillo de Amsilvania!

INDICACIONES

Para facilitarle la tarea, le presentamos una lista de las teclas que necesita para conseguir su objetivo:

LETRA	FUNCIÓN	CONDICIONES
ELECHAS	Mover al aventurero	(+ SHIFT = Movimiento Rápido)
0	Vaciar las manos	Manos vacías. Llave ya encontrada.
1	Llave de hierro	"
2	Llave de oro	Manos vacías. Haberlos comprado.
3	Alicates	Manos vacías. Tener pilas.
4	Linterna	Manos vacías. Tener alguno.
5	Frasco energético	Manos vacías. Haber comprado.
6	Antidoto anti-escorpión	Llave en mano.
A	Abrir rejas y...	Manos vacías. Estar en posición.
B	Coger objeto	Tener cuerdas compradas.
C	Cuerda (dentro del pozo)	Haber puesto antes la cuerda.
S	Subir (dentro del pozo)	Tener alicates en mano.
F	Forzar la tapa del cofre	Situación desesperada.
M	Abandonar el juego	Cambiar de habitación.
B	Balance provisional	

La opción B permite ver la cantidad de objetos de los que se dispone. Para utilizarla es preciso pulsar la tecla B, y al salir de la habitación aparecerá el balance.

En ocasiones, al abrir una reja o un cofre, aparecerá el mensaje "no se abre". Insista hasta que el óxido desaparezca de las bisagras.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Para cargar el programa, teclee RUN "AMSIL", y seguidamente ENTER.

SOFTWARE CENTER

Avda. Mistral, 10, 1º D. Esc. Izda.
Tel. 432 07 31 - 08015 Barcelona.



AM-30





AM-301

AMSILVANIA CASTLE

AMSILVANIA CASTLE es un divertido juego de aventuras con magníficos gráficos, en el que Vd. participa activamente.

Su objetivo es conseguir el mayor número de riquezas que encierra el Castillo de AMSILVANIA. Para ello debe recorrer las diferentes habitaciones del tenebroso castillo (150 en total), hasta llegar a la gran cámara azul, donde los sueños de cualquier buscador de tesoros pueden hacerse realidad.

Pero no crea que le será fácil. Un gran número de peligros acechan constantemente: pozos ocultos, habitaciones oscuras, escorpiones, mazorras... De todos ellos podrá escapar si ha realizado las compras oportunas antes de empezar el difícil trayecto. Dispone de cuerdas para subir de los abruptos pozos, antídotos contra el mortal veneno de los escorpiones... (A esta opción puede acceder en cualquier momento del juego).

Todavía nadie ha logrado salir victorioso de esta difícil misión.

¡Sea Vd. el primero y descubra los secretos del Castillo de AMSILVANIA!

INDICACIONES.

Para facilitar la tarea, le presentamos una lista de las teclas que necesita para conseguir su objetivo:

LETRA	FUNCION	CONDICIONES
FLECHAS	Mover al aventurero	(+ SHIFT = Movimiento Rápido)
0	Vaciar las manos	Menos vacías. Llave ya encontrada.
1	Llave de hierro	Menos vacías. Haberlos comprado.
2	Llave de oro	Menos vacías. Tener pilas.
3	Alicates	Menos vacías. Tener alguno.
4	Linterna	Menos vacías. Haber comprado.
5	Frasco energético	Llave en mano.
6	Antídoto anti-escorpión	Manos vacías. Estar en posición.
A	Abrir rejillas y...	Tener cuerdas compradas.
B	Coger objeto	Haber puesto antes la cuerda.
C	Cuerda (dentro del pozo)	Tener alicates en mano.
D	Subir (dentro del pozo)	Situación desesperada.
F	Forzar la tapa del cofre	Cambiar de habitación.
M	Abandonar el juego	
B	Balanza provisional	

La opción B permite ver la cantidad de objetos de que se dispone. Para utilizarla es preciso pulsar la tecla B, y al salir de la habitación aparecerá el balance.

En ocasiones, al abrir una caja o un cofre, aparecerá el mensaje "no se abre". Insista hasta que el óxido desaparezca de las bisagras.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Para cargar el programa, teclee RUN "AMSIL", y seguidamente ENTER.

SOFTWARE CENTER

Avda. Místal, 10, 1º D. Esc. Izda.
Tel. 432 07 31 - 08015 Barcelona.

AMSILVANIA CASTLE

NÚMERO 2

