

S P E C T R U M

DEVIL'S QUEST

 OCTOCOM

DEVIL'S QUEST

Las fuerzas del mal, dirigidas por un ancestral diablo, dominan a su antojo lo que antes fue una tierra de paz y prosperidad. En un último intento por liberar a su pueblo, el rey te ha encomendado a ti, su mejor caballero, la difícil tarea de acabar con él.

Avanza por los peligrosos dominios del diablo infectados de fantasmagóricos esbirros y destruye a la malvada bestia que ha sumido tu reino en la oscuridad.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Selecciona la opción CARGADOR o teclea LOAD "" y pulsa PLAY en el cassette.

Solo compatible con Spectrum con 128k de memoria.

CONTROLES

- Interface 2 - Puerta 1
- Kempston Joystick
- Teclado
 - Q: Arriba
 - A: Abajo
 - O: Izquierda
 - P: Derecha
 - SPACE: Pulsar Runas / Salto

EL JUEGO

Debes superar un total de nueve niveles custodiados por un ejército de diabólicos esbirros a los que deberás esquivar por todos los medios hasta llegar a la guarida del diablo.

En cada nivel tendrás que recoger las cuatro partes de un hechizo que te permitirá abrir la puerta de salida que da acceso al siguiente nivel. Inicialmente las partes del hechizo están ocultas, por lo que en primer lugar tendrás que pulsar sobre dos runas que te mostraran la ubicación de las partes del hechizo.

Una vez recogido el hechizo dirígete a la salida y accederás a un corredor donde tendrás que superar, con tu habilidad para el salto, los obstáculos que aparecen en tu camino en una rápida carrera hasta el siguiente nivel. Si consigues atravesar el corredor sin tropezar con ningún obstáculo se te recompensará con una vida extra.

En los corredores tú controlas la altura de los saltos de tu personaje. Saltaras más alto cuanto más tiempo dejes pulsada la tecla de salto hasta llegar a una altura máxima desde donde caerás.



EL DIABLO

En el último nivel te enfrentarás cara a cara con el diablo en su guarida. Pulsa las runas, recoge las partes del hechizo e introdúcelo en su boca cuando abra sus fauces. Solo así podrás destruirlo definitivamente y completar tu misión.

ITEMS

En cada nivel aparecerán una serie de ítems que, si consigues recogerlos, te ayudarán a completar tu misión. Hay un total de 5 ítems distintos que encontrarás a lo largo del juego:



1. *Freeze*: Congela a tus enemigos durante un tiempo limitado.
2. *Extra Live*: Añade una vida extra.
3. *Slow*: Ralentiza el movimiento de los enemigos.
4. *Extra Time*: Recarga al máximo el tiempo disponible para completar el nivel.
5. *Shield*: Proporciona inmunidad a tu caballero. Mientras el escudo este activo tu caballero se visualizara con un color diferente.

La ubicación de los ítems se indicará al inicio de cada nivel.

MODO ENTRENAMIENTO

Dispones de la posibilidad de entrenar cualquier parte del juego independientemente. Selecciona el nivel y el número de vidas de inicio y practica tantas veces como quieras.

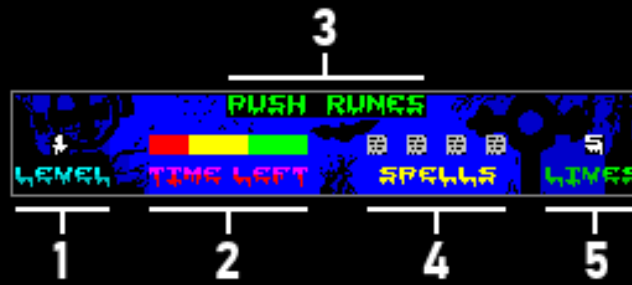
También puedes practicar cualquiera de los ocho corredores que componen el juego para mejorar las posibilidades de éxito de tu misión.

PISTAS Y SUGERENCIAS

1. Debes ser rápido en tu misión ya que dispones de un tiempo limitado para completar cada nivel.
2. Observa atentamente cada nivel para pensar en la mejor forma de superarla. Elegir el camino correcto será imprescindible para completar cada nivel.
3. En algunos niveles encontrarás pasadizos que te permitirán cruzar la ubicación de una forma segura.
4. Algunos niveles tienen dos puertas de salida pero solo una de ellas te dará acceso al siguiente nivel. La puerta correcta no siempre será la misma.
5. Al atravesar los corredores mide bien tus saltos para no tropezar con los obstáculos del camino.

MARCADOR

El marcador del juego te proporciona la siguiente información:



1. Nivel actual.
2. Tiempo restante.
3. Mensajes referentes al desarrollo del juego.
4. Numero de hechizos pendientes / recogidos.
5. Numero de vidas disponibles.

CREDITOS

Creado por **Octocom** para el concurso de Basic 2020 organizado por **Bytemaniacos** participando en la categoría de *Basic Compilado*.

- Jorge del Llano <*Forsaken*>: Código, gráficos y efectos de sonido.
- David Mochales <*Workbench*>: Gráficos, mapeado de niveles.

Con la colaboración de:

- Javier Bustamante <*Busta*>
- Sergio Vaquer <*Beyker*>
- Hugo Mochales

© Octocom 2020

<http://octocom.speccy.org>

MAPA DE NIVELES



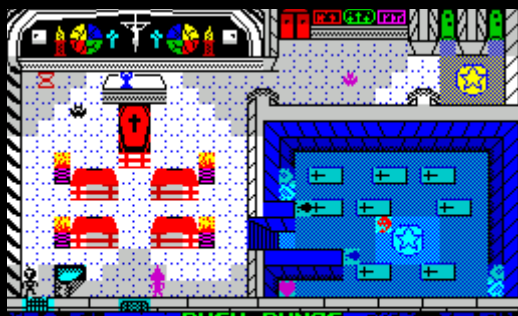
PUSH RUNES
LEVEL TIME LEFT SPELLS LIVES



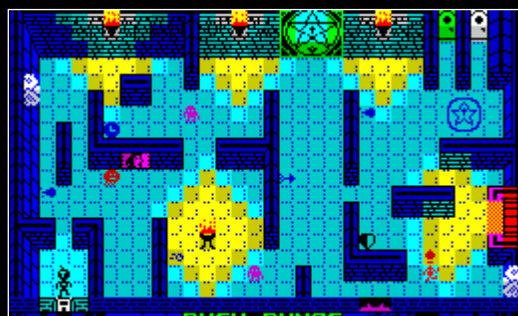
PUSH RUNES
LEVEL TIME LEFT SPELLS LIVES



PUSH RUNES
LEVEL TIME LEFT SPELLS LIVES



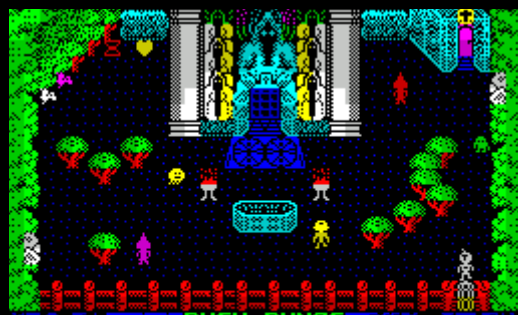
PUSH RUNES
LEVEL TIME LEFT SPELLS LIVES



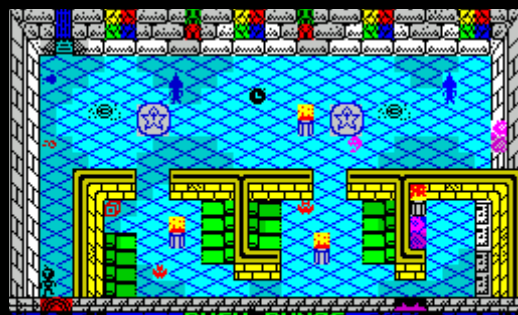
PUSH RUNES
LEVEL TIME LEFT SPELLS LIVES



PUSH RUNES
LEVEL TIME LEFT SPELLS LIVES



PUSH RUNES
LEVEL TIME LEFT SPELLS LIVES



PUSH RUNES
LEVEL TIME LEFT SPELLS LIVES



PUSH RUNES
LEVEL TIME LEFT SPELLS LIVES