

THE PRAYER OF THE WARRIOR

LA HISTORIA

Después del hundimiento de Atlantis y muchos miles de años después del Gran Cataclismo, el hombre surgió de sus propias cenizas creando ciudades, explotando tierras, y propagándose rápidamente.

Estas civilizaciones se segregan y dividen formándose grupos sociales. Entre ellos Magos, Siervos, Caballeros y, naturalmente, la escoria de las sociedades: ladrones, asesinos y un largo etcétera.

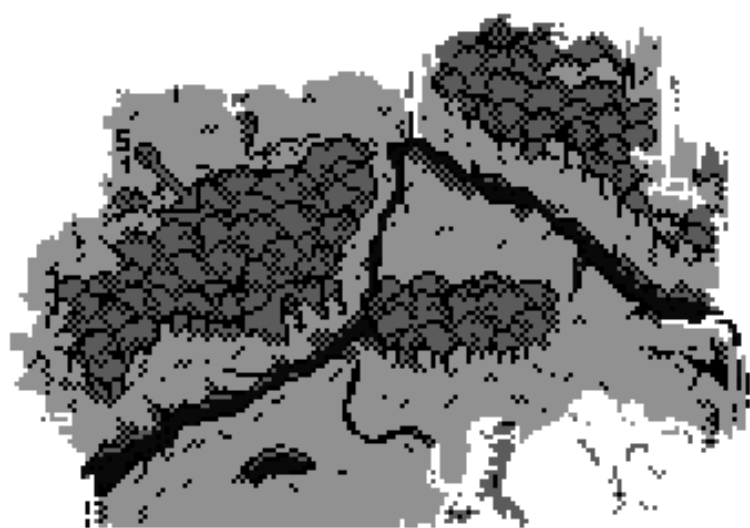
Aasyhar de Nemedía es un joven bárbaro, de origen nórdico se asienta entre lo peor de la sociedad; ladrón, mujeriego busca fortunas... Su fama es bien conocida en toda la comarca.

Por esto, Shagrim, amo y señor de las tierras de Aqueron, pero con multitud de enemigos en reinos colindantes, decide contar con sus "servicios".

Shagrim manda a una tropa a capturar a Aasyhar. Este, obligado, es llevado ante su presencia. Atado sobre un pozo de aceite hirviendo, Shagrim le ofrece una valiosa recompensa a cambio de cumplir con su parte del trato: deberá dar muerte a Arihman, su eterno enemigo cuyo reino se encuentra junto al suyo.

- "Tendrás que atravesar los bosques de Aqueron, sortear sus peligros y cruzar el Santuario, la frontera con el reino de Arihman. Allí tendrás que enfrentarte a él, en su particular morada.

Con la ayuda de este mapa podrás conocer más a fondo el camino que tendrás que atravesar para llegar a la morada de Arihman."



LA MISIÓN

- "Empezarás tus andanzas en los comienzos del Bosque de Aqueron, donde tendrás que encontrar el Corazón de Nordim que se halla en el interior de los jarrones que encontrarás esparcidos a lo largo de todo el bosque.

Con él en tu poder podrás dirigirte a la frontera con el reino enemigo, donde se encuentra el Santuario.

Pero recuerda, Aasyhar, que sin el corazón jamás lograrás encontrar a su guardián Morhun y no conseguirás atravesar al otro lado.

Ya en la morada de Arihman deberás de encontrar los cuatro amuletos en forma de Cuerno de Unicornio que guardan celosamente los centinelas de Arihman. Con ellos en tu poder se abrirá el último muro que te separa de la lucha directa contra el mismísimo Arihman.

Pero para conseguirlo y poder llegar hasta él, deberás primero intentar guiarte por los oscuros y laberínticos pasadizos de los que está compuesta su morada. Para ello ayúdate de antorchas que transportas en tu mano, y las que encuentres a tu alrededor, imprescindibles para poder ver, y dinamita para derruir los posibles obstáculos que impidan tu paso hacia Arihman.

Suerte, tu vida va en ello."

De este modo se ve comprometido y sin elección, a morir por los centinelas de Shagrim o buscar su libertad accediendo a su plan.

La elección le fue fácil...
Aquí comienza la aventura...
La oración del guerrero...

CONTROLES

Q — Salto/Trepar/Subir
A — Abajo/Agacharse/Bajar
O — Izquierda
P — Derecha
ESPACIO — Usar Arma
Enter — APAGAR/ENCENDER ANTORCHA
M — PONER DINAMITA
H — Pausa
T — Abortar partida

Dispones de tres vidas en cada fase para conseguir tu misión. Cada una de ellas la perderás cuando tu energía se consuma.

The Prayer of the Warrior - El Rescate

Casi 20 años después de su concepción, este juego de aventuras, realizado por dos hermanos con una única ilusión en sus mentes, ve la luz en su versión para Amstrad CPC tal y como hiciera años antes la de Spectrum. Un juego realizado con mimo y buen hacer que hubiera sido un gran éxito en otros tiempos y que, gracias a sus autores, ahora podemos disfrutar en nuestros emuladores y CPC originales.

Originalmente iba a ser publicado por Zigurat y por ello hemos querido acercarnos lo máximo posible a lo que hubiera sido esa edición, creando una cubierta acorde con el juego.

EQUIPO DE DISEÑO

PROGRAMADOR: Francisco Javier Serrano García

GRÁFICOS: Emilio Serrano García

HISTORIA E INSTRUCCIONES: F.J. Serrano y E. Serrano

ILUSTRACIÓN: López Espí (www.lopezspi.com)

PRODUCCIÓN: RESTOS

EDICIÓN ESPECIAL de ESP Soft 2011

DEPURACIÓN DE CÓDIGO: SyX

TEST y SUGERENCIAS: Robcfg, Metr, Litos

MANUAL: Litos

PROGRAMADORES

¿Has hecho algún programa? ¿Eres diseñador gráfico? Anímate a enseñarnos tu trabajo en <http://www.amstrad.es/forum>

