

BLOOD VALLEY

La Historia

INTRODUCCION

Este juego está basado en los libros de aventuras de combates imaginarios de Duel Master - BLOOD VALLEY.

El escenario te sitúa en el malvado y siniestro Valle de Gad, una áspera tierra habitada por vampiros, trolls, demonios y el peor de todos, el tiránico opresor del valle, ARCHVEULT y sus mortales secuaces.

El juego está basado en un concurso que tiene lugar anualmente en el valle: THE HUNT (LA CAZA). Este es el deporte favorito de Archveult, por medio del cual se suelta un esclavo y es acorralado como un animal por el malvado dictador y sus aliados. Si el esclavo es capturado se enfrenta a una muerte horrorosa. Su única esperanza de sobrevivir es encontrar una salida del Valle de Gad y escapar hacia la libertad.

Blood Valley es un verdadero juego para dos jugadores con posibilidad de jugar uno solo. En el escenario para dos jugadores un jugador toma el papel de HUNTER (CAZADOR): el sanguinario ARCHVEULT; el otro juega con el papel de QUARRY (PRESA): el esclavo intentando escapar de la muerte.

LOS PERSONAJES

En Blood Valley los principales personajes son el HUNTER y el QUARRY.

El Hunter

ARCHVEULT proviene de la raza de reptiles "FIREDRAKES" y durante años ha tiranizado el Valle de Gad con la ayuda de sus Principales Aliados:

KA-RIIM: Un asesino mortal.

KRITOS BLOODHEART: Un despiadado guerrero, Capitán de la Guardia de Archveult.

EL DEMIVEULT: El hijo reptil y grotesco de Archveult.

Antes de la caza el Archveult despliega a sus Principales Aliados en emplazamientos dentro del valle por donde él piensa que el QUARRY puede intentar escapar. Cada uno de los Principales Aliados tiene áreas por las que patrulla y que conoce bien.

KA-RIIM:

- La Ciudad de Askelon.
- El Monasterio de Eo.
- El Volcán.
- El Bosque de los Muertos Vivientes.

KRITOS BLOODHEART:

- La Colina de Madera.
- La Selva.
- El Páramo.
- La Torre del Mago Callisto.
- El Muro de la Ciudad de Gap.

EL DEMIVEULT:

- El Desfiladero de la Montaña.
- Los Desiertos de Hielo.
- Las Llanuras.
- El Volcán.

Para darle al QUARRY una posibilidad de éxito, el Archveult sólo puede poner uno de sus tres Principales Aliados en un emplazamiento cualquiera.

El Quarry

Como QUARRY puedes seleccionar jugar en el papel de uno de los tres siguientes esclavos; cada uno tiene ciertos objetivos/búsquedas que deben intentar llevar a cabo además de intentar escapar del valle.

THE PRIEST (EL SACERDOTE).

THE BARBARIAN (EL BARBARO).

THE THIEF (EL LADRON).

THE PRIEST

- Vencer al Archveult.
- Destruir a Malefice, el Principe de los Vampiros.
- Destruir al Guerrero No Muerto, Lord Tobías.
- Matar al Demiveult.

THE BARBARIAN

- Vencer la Llama de Acherón.
- Matar a Kritos Bloodheart.
- Matar a Ka-riim.

THE THIEF

- Vencer al Archveult.
- Robar la Cruz Serpentina del Monasterio.
- Robar el Idolo de Oro de la Llama de Archerón.
- Vencer la Llama de Archerón.
- Robar la Corona de oro de Lord Tobías, el Guardian de la Colina de Madera.

NOTAS SOBRE EL JUEGO

1. Carga el juego como se indica en las instrucciones de carga de tu ordenador particular.
2. Cuando la pantalla ONE PLAYER/TWO PLAYER (UN JUGADOR DOS JUGADORES) aparezca usa la BARRA ESPACIADORA para cambiar entre uno/dos jugadores y pulsa RETURN para seleccionar tu opción (o cuando dispongas de ajustes por defecto usa joystick.)

JUEGO DE UN JUGADOR

Selecciona en la siguiente pantalla las opciones: JOYSTICK/KEYBOARD (ETCLADO), etc.

Tú tienes el papel de QUARRY. Selecciona el personaje con el que quieres jugar:

THIEF - BARBARIAN - PRIEST

(LADRON) - (BARBARO) - (SACERDOTE)

La sección inferior de la pantalla muestra los objetivos que tu personaje tiene que tratar de llevar a cabo. Además de esto debes intentar escapar del HUNTER, sus aliados y los demás hostiles habitantes de Gad, y también debes intentar localizar una de las salidas del valle.

A medida que viajes por el valle puedes coger pociones mágicas, tesoros, comida y otros objetos. Esto se consigue poniendo a tu personaje sobre el objeto y pulsando el joystick (o la tecla apropiada) en la dirección DOWN (ABAJO). Entonces el objeto se añade a tu inventario.

En ciertos momentos del juego tú puedes invocar a los elementos que desempeñan un papel en Blood Valley. Estos sólo pueden ser utilizados cuando no haya otras criaturas visibles en el lugar en el que estés. Esto se consigue pulsando el joystick (o la tecla apropiada) en la

dirección UP (ARRIBA). Entonces se muestra una lista de las opciones disponibles: estas opciones son:

INV: Inventario.

USE: Utiliza un objeto de los que llevas, recuerda que los diferentes objetos son para utilizar en lugares distintos.

QUIT: Vuelves al juego.

Además del uso de las pociones mágicas, etc., la combinación del botón de fuego con diferentes posiciones en el joystick, capacita a tu personaje para ejecutar diversas secuencias de combates, por ejemplo MOVIMIENTO BRUSCO HACIA ADELANTE, GOLPE QUE BARRE con una espada, etc.

En este momento debes mantener tu atención en la pequeña ventana a mano derecha de la pantalla. El icono de la espada representa tu nivel actual de energía, que, cuando disminuye debe ser repuesto comiendo, en otro caso morirás. En la ventana también aparece un contador de días/horas que indica el tiempo que has pasado en el valle, la distancia que has recorrido y las diferentes partes del valle por las que has pasado.

En la extremidad inferior de la ventana está el indicador del poder del HUNTER (CAZADOR).

JUEGO DE DOS JUGADORES

Selecciona en la pantalla las opciones: JOYSTICK/KEYBOARD (TECLADO), etc.

Jugador uno

El jugador 1 desempeña el papel de HUNTER, el ARCHVEULT, y como tal, debes tomar parte en la secuencia de despliegue anterior a la CAZA. (No debes permitir a tu QUARRY ver dónde despliegas a tus aliados.)

El propósito de esta sección es desplegar a tus principales aliados KA-RIIM, KRITOS BLOODHEART y el DEMIVEULT en lugares del valle por donde tú piensas que el QUARRY pasará. La introducción explica qué área puede ser designada a cada criatura para que la patrulle. Los aliados se colocan seleccionándolos uno por uno y poniendo el sistema de cruz sobre una posición conveniente en el mapa del valle (que está indicado por el sistema de cruz que cambia de color en los lugares válidos). En la posición conveniente pulsa el botón de fuego o la tecla apropiada para colocar a tu aliado allí.

Los principales aliados desempeñan un papel muy importante en el juego de dos jugadores. Como tú verás la pantalla está dividida en dos ventanas principales: la ventana superior muestra al QUARRY y su posición en el momento; la ventana inferior muestra tu posición en el momento.

Si el QUARRY se aventura en las inmediaciones de uno de tus principales aliados, ese aliado en cuestión aparece en la ventana del QUARRY. En ese momento tu posición se fija y tú tomas el control telepático de todos tus aliados para combatir con el QUARRY en la ventana superior. Si el QUARRY vence a tu aliado, tú controlas de nuevo tu forma de reptil y continúas tu persecución.

En el extremo inferior de la pequeña ventana, a mano derecha de la pantalla, hay un indicador día/noche. Como tú eres de la raza de los FIREDRAKES, tus niveles de energía se reponen completamente cada 24 horas. Recuerda que tú sólo dispones de 5 días para atrapar y matar al QUARRY y el tiempo pasa muy depris cuando estás disfrutando en el Valle de Gad.

Jugador dos

El jugador 2 toma el papel de QUARRY. Es la misma forma de juego que en el juego de un lanzador. La única diferencia está en la apariencia de la pantalla.

COMO MOVER

Commodore 64/128

Ambos jugadores usan joystick en la puerta apropiada.

Amstrad

Un jugador: Usa joystick o teclado (teclas definidas por el usuario).

Dos jugadores: Si tienes un adaptador para usar dos joysticks, entonces el jugador dos puede jugar usando también un joystick, el jugador dos deberá usar el teclado.

Spectrum

Un jugador: Escoge entre teclado (teclas definidas por el usuario) o joystick Kempton o Sinclair.

Dos jugadores: Si el jugador 1 ha escogido el joystick, entonces el jugador 2 debe usar el teclado, a menos que tengas un Spectrum + 2 o una interfase de doble entrada donde se puedan usar dos joysticks.

Atari ST

Un jugador: Usa joystick en puerta uno.

Dos jugadores: Usa joystick en puerta O.

Teclado:

Control del Cursor: ARRIBA.

Control del Cursor: ABAJO.

Control del Cursor: IZQUIERDA.

Control del Cursor: DERECHA.

Shift de la Derecha: FUEGO.

Amiga

Un jugador: Usa joystick en puerta dos.

Dos jugadores: Usa joystick en puerta 1.

Teclado:

Control del Cursor: ARRIBA.

Control del Cursor: ABAJO.

Control del Cursor: IZQUIERDA.

Control del Cursor: DERECHA.

Shift de la Derecha: FUEGO.

INSTRUCCIONES DE CARGA PARA EL BLOOD VALLEY

Spectrum 48K

Teclea LOAD"" y pulsa ENTER. Pon en marcha la cinta. El programa se cargará y funcionará automáticamente.

Spectrum 128K/+2

Utiliza la carga de discos normalmente.

Spectrum + 3

Utiliza la carga de discos normalmente.

CBM 64/128K

CASSETTE: Pulsa las teclas SHIFT y RUN/STOP al mismo tiempo. Pon en marcha la cinta. El programa se cargará y funcionará automáticamente.

DISCO: Mete el disco en la unidad de disco. Teclea LOAD "*",8,1 y pulsa RETURN. El programa se cargará y funcionará automáticamente.

Atari ST & CBM Amiga

Pon el disco en la unidad. El programa funcionará automáticamente y se cargará con el encendido de la tensión.

DICCIONARIO

Jugando al Blood Valley te encontrarás con los siguientes términos; la traducción es la siguiente:

Inglés	Español
East	Este
West	Oeste
South	Sur
North	Norte
Inventory	Inventario
Use	Utiliza
Quit	Abandona
Junction	Unión
Troll	Gnomo
Guards	Guardias
Bribe	Soborno
Fight	Lucha
Sheer	Desvío
Drop	Caída
Day	Día
Stamina	Energía
Gold	Oro
Give	Dar
Amulet	Amuleto
Potion	Poción

DUELMASTER BLOOD VALLEY

La Historia

Tienes ante ti una completa aventura fantástica en la cual competirás contra tu adversario, así como contra las extrañas criaturas y los extraños personajes del fantasmagórico mundo de Orb. ¡Andate con cuidado!

En el Valle Sangriento tú estás invitado a tomar parte en la cacería anual organizada por el gobernador Firedrake del Valle de Gad. Cada año se libera un esclavo en un circuito de antiguos menires y es cazado como un animal por el cruel Firedrake. La única posibilidad del esclavo para sobrevivir es escapar del valle. ¿Escogerías tú el papel de Firedrake, odiado por todos estos sujetos y dispuesto a todo con tal de evitar la humillación? El no retrocederá ante nada para impedir que el esclavo escape del valle. ¿O escogerías tú ser la presa, el esclavo liberado que ha sido especialmente seleccionado para asegurar la calidad de la prueba y que sólo está armado de su ingenio y su fuerte voluntad por sobrevivir? El Cazador o la Presa.

EL VALLE DE GAD

El cazador

Has elegido ser el Archveult, Señor de Valle de Gad. Mientras te sientas en lo más alto de la torre de tu castillo, que ha sido tu hogar desde hace 300 años, tú inspeccionas tu reino con la seguridad y certeza de que tu soberanía es indiscutida. Has escogido este valle porque un círculo de montañas lo separan del resto de Orb y de otros hombres poderosos que pueden enfrentarse a ti.

Cuando tú comenzaste tu reinado de terror, después de esclavizar al último viejo rey, tu gente rebautizó tu hogar como el Castillo del Remordimiento. Ellos te temen y odian tu maldad. Tu sola apariencia es suficiente para aterrorizar incluso a los más valientes. Tú eres un Firedrake, una de las razas más antiguas de Orb que vive al Norte y al Este de las Montañas de la Eterna Soledad. Pero tú no eres un Firedrake cualquiera. Tú mides 10 metros y medio y tu feroz cabeza está cubierta por un caparazón de gruesas y erizadas púas, como aquellos reptiles gigantes de la prehistoria. Tus ojos parecen dos cráteres de fuego. Cuando estás enojado se encienden, ardiendo con una profunda llama roja que también se extiende por las escamas azules de tu cuerpo. Tienes grandes alas azules, pero al contrario de tu propio hijo, el Demiveult, no pueden volar. Eres más poderoso que él, sin embargo, eres un Archveult, algo extraño incluso entre la poderosa raza de los Firedrakes. Los Firedrakes son una raza cruel por naturaleza, pero tú has sobrepasado todos los límites de su crueldad y nunca te sientes tan feliz como cuando demuestras tu superioridad sobre los patéticos sujetos humanos.

LA CAZA

Es primavera y el mes de Weir acaba de empezar. En esta época del año te entregas a tu pasatiempo favorito: la caza anual. Cada semana se suelta un esclavo en el ruedo de menires cerca del castillo, y se le acorrala como a un animal. Si es encontrado, el esclavo es despedazado por tu Jauría del Infierno, perros gigantes con un aliento de fuego provenientes de las llanuras del infierno y que fueron un regalo de Demonlord. Si el esclavo puede escapar, habrás sido engañado por tu presa. Pero los esclavos raramente escapan.

Este año le has pedido a Kritos Bloodheart, tu aliado y tu único amigo humano, que no escatime esfuerzos en la adquisición de esclavos fuertes que sean capaces de correr veloces y largar distancias, haciendo la caza más interesante. El ha recorrido todos los mercados de esclavos. Tú los acorralarás sin piedad hasta que al final, él o ella destrozados y exhaustos te suplicarán que pongas fin a su miserable vida. Dándote la vuelta desde la ventana ves a Kritos dando la orden para presentarte a los esclavos.

LOS ALIADOS DE ARCHVEULT

Tienes tres aliados o secuaces: Kritos Bloodheart, el Capitán de tu Guardia, un guerrero agradablemente diabólico y sediento de sangre; Ka-riim el Hashinshin, tu Jefe Asesino; el Demiveult, un reptil con largas alas del que unos dicen que es un Firedrake en estado larvario mientras que otros dicen que es un producto de tus experimentos genéticos. En realidad es tu hijo, pero nunca se podrá convertir en un Firedrake desarrollado debido a un hechizo de un druida.

Tan pronto como el juego comience tendrás la oportunidad de poner a estos tres aliados en determinadas áreas del valle para esperar y tender una emboscada cuando la presa pase por ese lugar.

Tú puedes comunicar con tus aliados a través de una bola de cristal que les permite a ellos decirte cuándo han encontrado a la presa.

EL VALLE DE GAD

La Presa

Has elegido ser el prisionero de Archveult.

Casi no conoces nada del valle, excepto está gobernado por el Archveult y que tiene una ciudad llamada Askelón. Sabes que está rodeado de montañas pero que hay una salida en la extremidad Oeste del valle, en la ciudad de Gap. Corren rumores sobre otras salidas del valle no muy bien vigiladas, pero hasta ahora tú no sabes nada de ellas.

LA CAZA

Es primavera. El mes de Weir acaba de empezar pero tú sientes poca alegría ya que como esclavo has sido traído a un lugar que tiene reputación en todo Orb de ser peor que el infierno. El hombre que dirigía la caravana, en la que tú no eras más que un trozo de equipaje sin importancia, es un terrible guerrero llamado Kritos Bloodheart y para él ha sido un placer contarte la suerte que te espera. En esta época del año el gobernador del valle se entrega a su pasatiempo favorito, la caza anual. Un esclavo es liberado en los menires que se encuentran cerca del castillo y es cazado como un animal. Si lo encuentran, el esclavo es despedazado por la Jauria del Infierno del Archveult, perros gigantes con un aliento de fuego que vienen de las llanuras del infierno y que fueron un regalo de Demonlord. Si el esclavo escapa del valle encontrará la libertad. Pero el esclavo raras veces escapa.

Bloodheart ha recorrido todos los mercados de Upanishad en busca de esclavos y ha traído tres al Valle de Gad. El Archveult perseguirá sin piedad a uno de estos tres esclavos, hasta que al final, exhausto y destrozado le suplicará que ponga fin a su miserable vida. Las puertas de tu celda están abiertas: son Bloodheart y su guardia. Tú has sido elegido para ser la diversión del amo del valle.

ESCLAVOS

Debes escoger cuál de estos tres tipos de presa te gustaría ser: sacerdote. bárbaro o ladrón puesto que el Archveult te tiene como esclavo y debes comunicarle cuál es tu decisión.

EL SACERDOTE

Langedeciendo en tu húmeda y fría celda, te arrepientes del día en que tú, un joven e inteligente sacerdote del Templo de Avatar en Pokeel, decidiste viajar a Segesvar. Fuiste en búsqueda de una antigua oración, muy usada en los tiempos antiguos, para obtener los favores de Avatar, pero mientras estabas allí, un mesonero puso droga en tu cerveza. Hombre bueno y devoto, estabas mal preparado para la vida en la caravana de esclavos que le llevó al lejano mercado de Upanishad. Has prometido hacer pagar al mesonero que te drogó, si consigues escapar del valle. Kritos Bloodheart pagó una alta suma por ti en el mercado de esclavos porque sabía que tú le proporcionarías al Archveult una buena diversión.

Vestido solamente con tu blanca túnica desgarrada y maniatado, eres conducido ante la presencia de Archveult. Las llamas juegan por su cuerpo azul de escamas y su voz es profunda y resonante. «Parece débil» dice molesto. Tú intentas hablar pero has sido amordazado, por miedo a que lances un hechizo. Todo lo que se oye es un apagado murmullo. Kritos con una bofetada te obliga a callarte. «Es un sacerdote, magnificencia, sabe hechizos. Casi escapa en el camino desde Upanishad. Conoce las Palabras de la Parálisis sin remedio y tiene el Toque del Mal, y» se ríe entre dientes «Avatar el Único está de su lado». Sus palabras son acompañadas de un torrente de carcajadas. «Oh Avatar, ¿dónde está ahora?, libera a este siervo tuyo de este maléfico lugar de tormento», se burla el Firedrake. Hay un silencio en la estancia. «Tu dios te ha abandonado» te grita, y con esto da dos palmadas y eres arrastrado fuero, con la cabeza bien alta y los ojos llenos de desprecio por el cruel Archveult.

EL BARBARO

Haca casi un año dejaste tu hogar, cerca de la ciudad de Strand en el Valle de las Grandes Extensiones. Como muchos bárbaros antes, te diste cuenta de que tu fuerza y tu ferocidad eran altamente valoradas en la dóciles tierras del Sur. Pero tus sueños de convertirte en el capitán del ejercito de una de las ciudades guerreras se hizo pedazos cuando fuiste engañado para convertirte en un gladiador. Habias ganado todos tus combates, pero tu éxito sólo te hizo ser más altamente cotizado. Te escapaste pero fuiste otra vez engañado por una bella cortesana que te besó, enviándote a un profundo sueño. Cuando despertaste, estabas destinado a la Arena de la Muerte en Mortavalón, pero Kritos Bloodheart pagó tu precio y ahora eres un esclavo de Archveult.

Cuando fuiste conducido ante el dictador, tu propietario, tus brazos estaban atados a un yugo como si estuvieras preparado para la crucifixión. Fuiste despojado de tu taparrabos, dejando al descubierti las heridas que te hiciste en tu lucha por escapar. «He pagado por éste una pequeña fortuna, magnificiencia» dice Kritos, «iba a ser enviado de vuelta al Norte para convertirse en gladiador en la Arena Mortal de Mortavalón. Es el hombre más fuerte que jamás he visto, y no es más que un niño apenas». Tú gruñes una maldición al Firedrake, conteniendo tu terror, pero a una señal de Kritos, aprietan el yugo y te obligan a ponerte de rodillas, pero tú continúas gruñendo en un esfuerzo desesperado para intentar evitar rebajarte ante él. El Firedrake nose ha dignado a dirigirte la palabra. Pronto estarás sudando de rabia en la humedad y frialdad de tu celda, una vez más.

EL LADRON

La fría humedad de tu celda te recuerda tu locura. hace tres veces diez días tú estabas intentando obtener el control de un capitulo del Gremio de Ladrones de Upanishad, pero habías hecho demasiados enemigos. Cuando Kritos Bloodheart llegó a la ciudad e hizo saber que estaba interesado en esclavo fuera de lo común, tus enemigos vieron la ocasión de hacerte abandonar la ciudad. Fuiste golpeada dejada inconsciente y vendida a Bloodheart, después te mantuvieron con las manos y los pies atados durante todo el largo viaje hasta el Valle de Gad.

Por fin Kritos viene a sacarte de tu celda. Antes de que te quiten los grilletos de las piernas, eres escadenada a dos enormes guardias que te escoltan. Después te llevan ante la presencia del dictador que ahora te posee. «He guardado lo mejor para el final, magnificencia» dice Kritos. Hay un murmullo de aprobación entre la guardia. «Esta no, magnificencia. Es una hábil mujer con la espada: hasta que fue puesta en tus manos era una maestra del Gremio de Ladrones de Upanishad». Tú observas todos los detalles de tu alrededor con la esperanza de una oportunidad para escapar, pero Kritos se ha asegurado de que no haya ninguna. Los guardias te obligan a arrodillarte y te invitan a suplicar el perdón del Archveult, pero tú contestas. «Eres tú quien me suplicarás que te perdone allá en el desierto, Firedrake». El sonrío y ordena que te lleven de vuelta a las mazmorras, con la seguridad de que te obligará a cambiar de tono.