

Powered by
bifrost*
Engine

KNIGHTS & DEMONS DX

騎士と悪魔 DX



Only for: **sinclair** 
ZX Spectrum 48k/128k

ENGLISH

THE PLOT:

"And there was a roar that shook the entire land of Garnik. The Earth opened and countless demons crept to the surface. Towns and cities fell, as grass eaten by flames, their streets stained blood red. Only the brave knights of Bakelor might face the hordes of Evil"

Ancient World Chronicles – Genesis, verse 2

HOW TO PLAY:

The war between Light and Darkness has begun! Each battle must be fought until either the last knight or demon perishes on the battlefield... In other words, your mission is to fill the complete board with knights or demons only (depending on the side you choose) before time runs out.

Whenever you fire a spell over a certain position, its occupant is transformed from demon to knight or vice-versa. However each blast causes a limited chain reaction, inducing a similar transformation at the neighbor positions immediately above, below, left and right, in the shape of a cross.

Alternatively you may throw a pike that only transforms the occupant of the target position, without affecting its neighbors. However the pike supply is limited... so use them wisely!

Additional pikes can be obtained as reward for completing challenges the gods may offer you occasionally. At this time, if the requested sacrifice is too high, you may exercise your free will and simply ignore it.

The outcome of each battle affects the war balance, displayed at the bottom of the screen. War is over when the balance is completely shifted towards Good or Evil. The game has 3 different finales, depending on the side and difficulty you choose.

Good luck... May the gods bless your soul!

CONTROLS:

Sinclair or Keyboard: Q - up, A - down, O - left, P - right, M - use spell, Z - use pike

STAFF:

Concept, graphics, music and cover art-work by Manuel Gómez (Baron Ashler)

Code and game story by Einar Saukas

Load Screen by Craig Stevenson (Redballoon)

Powered by BIFROST* Engine by Einar Saukas

ESPAÑOL

LA HISTORIA:

“Y se oyó un rugido que estremeció todo el Reino de Garnik. La tierra se abrió y miles de demonios reptaron hasta la superficie. Pueblos y ciudades cayeron, devorados como pastos por las llamas, y sus calles se tiñeron de rojo sangre. Solo los valientes caballeros de Bakelor pudieron hacer frente a las hordas del Mal”

Crónicas del Antiguo Mundo – Génesis, versículo 2

COMO JUGAR:

¡La guerra entre la Luz y la Oscuridad ha comenzado! Debemos luchar cada batalla hasta que el último caballero o demonio perezca en el campo de batalla... En otras palabras, tu misión es completar cada tablero solo con caballeros o demonios (dependiendo del bando que elijas) antes de que finalice el tiempo.

Cada vez que lanzas un hechizo en una posición determinada, su ocupante es transformado de demonio a caballero o viceversa. Sin embargo, cada impacto causa una pequeña reacción en cadena, produciendo una transformación similar en las posiciones vecinas más inmediatas (arriba, abajo y a ambos lados) formando una cruz.

Alternativamente, puedes lanzar una pica, que sólo transforma al ocupante de la posición elegida, sin afectar a sus vecinos. Sin embargo, las reservas de picas son limitadas... ¡así que úsalas sabiamente!

Podemos obtener picas adicionales como recompensa por completar los retos que los dioses nos ofrecen ocasionalmente. Si consideras que el sacrificio exigido por los dioses es demasiado grande, puedes utilizar tu libre albedrío y simplemente ignorar el reto.

El resultado de cada batalla afecta al equilibrio de la guerra, tal como se representa en la parte inferior de la pantalla. La guerra finaliza cuando la balanza se inclina completamente hacia el Bien o el Mal. El juego tiene 3 finales diferentes, dependiendo del bando y el nivel de dificultad que escojas.

Buena suerte... ¡Y que los dioses bendigan tu alma!

CONTROLES:

Q – arriba, A – abajo, O – izquierda, P - derecha, M para usar un hechizo y Z para utilizar una pica.

CRÉDITOS:

Concepto, gráficos, música e ilustraciones de Manuel Gómez (Baron Ashler)

Código y argumento del juego de Einar Saukas

Pantalla de carga de Craig Stevenson (Redballoon)

Realizado con el motor BiFrost* de Einar Saukas

PORTUGUÊS

HISTÓRIA:

"E houve um estrondo que sacudiu todo o reino de Garnik. A Terra se abriu e incontáveis demônios rastejaram até a superfície. Cidades e vilarejos tombaram, como relva devorada pelas chamas, suas ruas manchadas de vermelho sangrento. Apenas os bravos cavaleiros de Bakelor poderiam enfrentar as hordas do Mal"

Crônicas da Antiguidade - Gênese, versículo 2

INSTRUÇÕES:

A guerra entre Luz e Trevas começou! Cada batalha deve ser travada até o último cavaleiro ou demônio perecer no campo de batalha... Em outras palavras, sua missão é preencher toda a tela apenas com cavaleiros ou demônios (dependendo do lado que você escolher) antes do tempo esgotar-se.

Sempre que você lançar uma magia em determinada posição, seu ocupante é transformado de demônio em cavaleiro ou vice-versa. Entretanto o impacto da magia inicia uma reação em cadeia de alcance limitado, a qual provoca uma transformação semelhante nas posições imediatamente vizinhas (acima, abaixo, à esquerda e à direita) formando uma cruz.

Outra alternativa é disparar uma lança, que transforma apenas o ocupante da posição atingida, sem afetar seus vizinhos. No entanto, o suprimento de lanças é limitado... portanto use-as com sabedoria!

Lanças adicionais podem ser obtidas como recompensa por completar desafios oferecidos ocasionalmente pelos deuses. Neste momento, se o sacrifício exigido for alto demais, você pode exercer seu livre-arbítrio e simplesmente ignorá-lo.

O resultado de cada batalha afeta o equilíbrio da guerra, representado na parte inferior da tela. A guerra acaba quando esse equilíbrio for totalmente deslocado para o lado do Bem ou do Mal. O jogo possui três finais diferentes, dependendo do lado e do nível de dificuldade que você escolher.

Boa sorte... Que os deuses abençoem sua alma!

CONTROLES:

Sinclair ou teclado: Q - cima, A - baixo, O - esquerda, P - direita, M - magia, Z - lança

EQUIPE:

Conceito, gráficos, música e arte da capa por Manuel Gómez (Barão Ashler)

Código e história do jogo por Einar Saukas

Tela de abertura por Craig Stevenson (Redballoon)

Desenvolvido com BIFROST* Engine de Einar Saukas