

RC770



Pampas & Selene

THE MAZE OF DEMONS
パンパース&セレネ 悪魔の迷宮

©UNEPIIC_FRAN 2023



MANUAL DE USUARIO



MSX2 MSX2+ MSX turbo R SCC





PERO EL PASO DEL TIEMPO ES INEXORABLE
PARA TODOS, INCLUIDOS LOS DOS MONARCAS,
Y POR DESGRACIA LAS FUERZAS DEL MAL
NUNCA DESCANSAN.



**CUENTA LA LEYENDA QUE,
TRAS SU VICTORIA EN EL CASTILLO GRIEGO,
POPOLON Y AFRODITA, CONVERTIDOS YA
EN REYES, GOBERNARON EL REINO DE GREEK
CON PAZ Y PROSPERIDAD DURANTE MÁS
DE TREINTA Y SEIS AÑOS.**

Del antiguo castillo de *Mogdoss*, a varias leguas de la capital, empezó a emanar un poder malféfico como antaño había ocurrido en el castillo griego. ¿Qué estaba pasando?

Los mensajeros de los reyes fueron portadores de las peores noticias posibles y todo hacía presagiar que la historia se repetiría: El castillo de *Mogdoss* había caído en manos de un poderoso y desconocido enemigo, ¿quién sería esta vez?

¡De sus entrañas empezaron a salir hordas de monstruos y demonios que ponían a todo el reino de *Greek* en peligro!

Con el fin de proteger a sus habitantes, los ejércitos reales se enfrentaron a los monstruos. Luchaban con valentía pero las heridas, el cansancio y el incesante aumento de las fuerzas del mal auguraban una derrota en pocos días.



Solo había una solución: acabar con el poder sobrenatural que se ocultaba dentro del ancestral castillo. Pero ¿quién sería lo suficientemente valiente como para enfrentarse a tan magna gesta?

Aquellos que osaban acercarse demasiado al castillo de *Mogdoss* eran víctimas de una maldición, cayendo en una profunda locura. Solo quien contara con la protección divina de los Dioses del Olimpo era inmune a tal maldición, así que *Pampas* y *Selene*, hijos de *Popolon* y *Afrodita*, se ofrecieron voluntarios sin dudarlo y empuñaron espada y varita mágica para acabar con esa terrible amenaza.

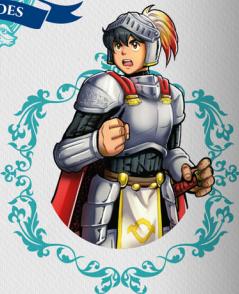


PAMPAS

Pampas es el hermano mayor, con un gran sentido del honor y del deber que lo convierte en un caballero justo y de palabra.

Recto, serio y responsable, es el orgullo de la familia y de los caballeros al servicio del rey.

En la batalla, *Pampas* es un guerrero instruido en el manejo de la espada y el arco. Sus ataques con la espada son rápidos, permitiendo eliminar los enemigos con rapidez, e incluso dañar a más de uno de un solo espadazo, pero requiere acercarse mucho a los monstruos, por lo que se expone más a ser herido. Si consigue un arco podrá atacar a mayor distancia.



Edad	35 años
Clase	Caballero
Altura	5'10"
Peso	136.7 lb

ATAQUES

ESPADAS

Ataque de área rápido. Daña todo lo que haya delante de *Pampas*.



FLECHA

Ataque recto desde lejos. Rápido, pero no muy poderoso.



MINAS

Causa una fuerte explosión si algún enemigo la pisa. Puedes dejar hasta tres en una misma pantalla.



SELENE

Selene es la hermana menor, algo rebelde y problemática, sobre todo en la escuela de magia donde estudia para convertirse en hechicera. Le gusta divertirse y sacar de quicio a sus tutores, familia y, en especial, a su hermano mayor burlándose de su rectitud.

Sus ataques con varita son más lentos que una espada, pero no solo le sirven para salvar un poco las distancias, sino que su ataque de rayo atraviesa los muros. Además, podrá aprender hechizos tan poderosos que pueden acabar con varios enemigos a la vez. *Selene* puede resistir mucho más tiempo bajo el agua que su hermano.



Edad	32 años
Clase	Hechicera
Altura	5'3"
Peso	114 lb

ATAQUES

VARITA

Ataque lento con algo de rango. Atraviesa muros.



FUEGO

Lento pero poderoso. La explosión daña todo lo que haya en la área de efecto.



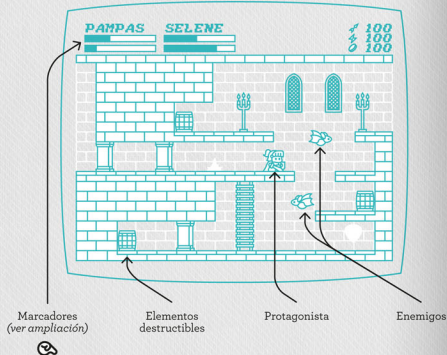
ONDA

Ataque de área para eliminar a múltiples enemigos con poca vida. Atraviesa muros.

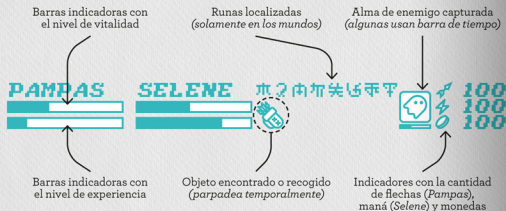




1. — PANTALLA DE JUEGO



2. — MARCADOR



3. — CONSEJOS Y TRUCOS

1. Si es posible, disfruta este juego en un monitor o una televisión CRT con sus *scanlines*. ¡La experiencia será más satisfactoria!



2. Guarda la partida siempre que encuentres un objeto importante o acabes con un demonio, así no tendrás que buscarlo otra vez si te matan.



3. Una vez sepas el nombre de un demonio, apúntatelo para no tener que volver a buscar las *ocho runas* en partidas posteriores.



4. Los *grandes demonios* pueden ser complicados de vencer. Busca sus patrones de ataque, su punto débil y lleva un alma que te pueda ayudar.



5. Si eres derrotado, los atajos en algunas pantallas y los objetos *orbe* y *portal* te ayudarán a llegar más rápido al lugar donde estabas.



6. Evita recoger todos los corazones de los *grandes demonios* con el mismo personaje, necesitarás al otro protagonista con suficiente vida también.



7. ¿No sabes cómo continuar?
Las misiones de los Dioses te servirán de guía.
Intenta completar todas las que puedas.

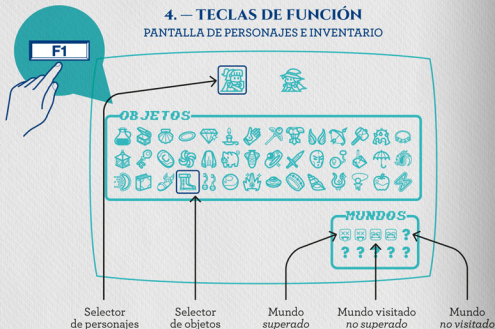


8. ¿Qué pasaría si ponemos *Pampas & Selene: The Maze of Demons* en el Slot 1 y otros juegos concretos en el Slot 2?

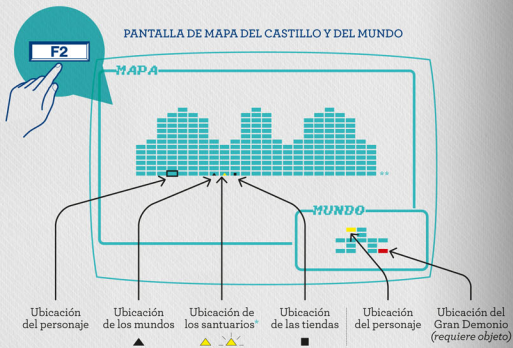


4. — TECLAS DE FUNCIÓN

PANTALLA DE PERSONAJES E INVENTARIO

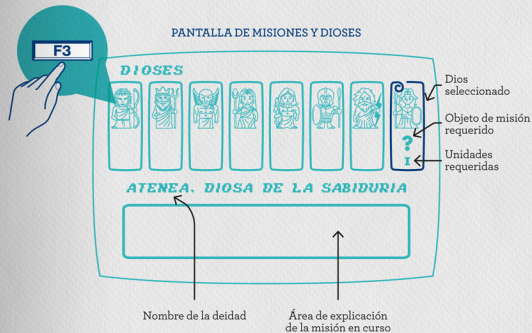


PANTALLA DE MAPA DEL CASTILLO Y DEL MUNDO

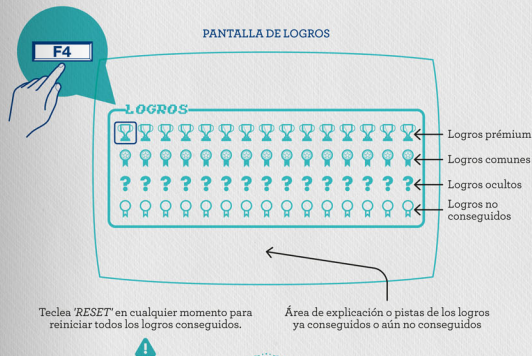


*Parpadeará cuando el dios del santuario requiere tu presencia **Este no es el mapa real del castillo :-)

PANTALLA DE MISIONES Y DIOS



PANTALLA DE LOGROS

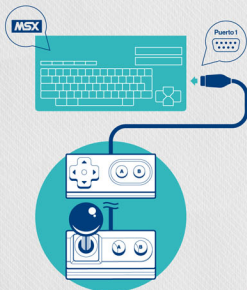




CONFIGURACIÓN I — TECLADO —

Pampas & Selene: The Maze of Demons está diseñado para ser jugado con el teclado de cualquier ordenador personal MSX. Mediante los cursores moveremos a nuestros héroes y la barra espaciadora será usada para el ataque básico, apoyada con las teclas 'M' o 'N' para lanzar ataques especiales (siempre que tengamos el objeto adecuado para ello).

Las teclas de función serán también un elemento clave para el desarrollo del juego, ya que nos dan acceso a nuestro inventario, mapa, etc.



CONFIGURACIÓN II — PAD TIPO 'A' —

En esta configuración, el salto está asignado a un botón para evitar el salto por accidente. La consecuencia es que los ataques especiales resultan más incómodos de ejecutar.

CONFIGURACIÓN III — PAD TIPO 'B' —

El salto funciona pulsando arriba, como en el teclado. Puede ser más engorroso, pero los ataques resultan mucho más cómodos.

Se puede cambiar el tipo de pad seleccionando la opción en el menú principal.



Acción	Configuración I Teclado	Configuración II PAD tipo 'A' (Joystick o mando)	Configuración III PAD tipo 'B' (Joystick o mando)	Configuración IV PAD tipo 'C' Control 1 Control 2	
Caminar					×
Saltar					×
Subir o bajar escaleras					×
Soltarse de una escalera					×
Ataque principal (espada/varita)					×
Ataque especial 1 (flecha/fuego*)				×	
Ataque especial 2 (mina/onda) o liberar el alma de un enemigo*				×	

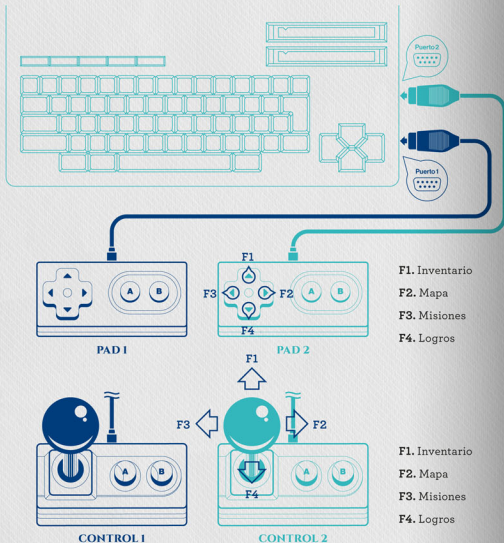
*Necesitas un objeto específico para ejecutar estas acciones.



CONFIGURACIÓN IV – PAD TIPO 'C' –

El PAD tipo C es un modo de juego que combina dos controles para poder jugar sin depender del teclado ni tener que usar combinaciones de botones. El primer control (joystick o mando si se desea) tiene la función de control del personaje: saltar y ataque básico en esencia.

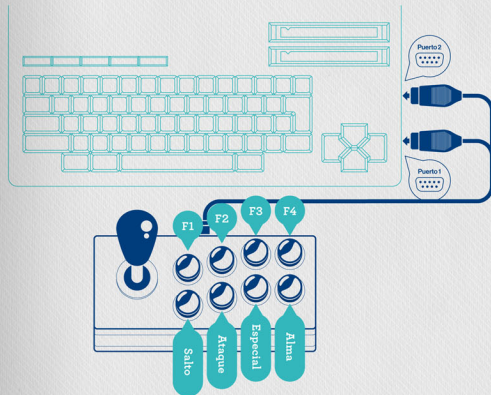
El segundo mando o joystick tiene un uso secundario para acceder a las teclas de función, ataques secundarios o uso de las almas capturadas de los enemigos. El único momento en el que se deberá usar teclado será para teclear el nombre de un demonio en la sala de invocación.



MISCELÁNEA – ARCADE STICK –

Pampas & Selene: The Maze of Demons también contempla otra opción que se puede implementar a nivel de jugabilidad, y es la fabricación de un joystick profesional, tipo *Arcade Stick*, de ocho botones y doble cable que conectar a ambos puertos de nuestro sistema MSX, consiguiendo así la configuración IV (PAD tipo 'C') pero concentrado en un solo periférico.

La configuración y mapeado de los botones será, según se indica en el esquema adjunto, los cuatro botones superiores para las cuatro teclas de función y los cuatro botones inferiores para realizar las acciones básicas de ataque, salto, etc.



CONFIGURACIÓN – 50/60 HERCIOS –



Al encender nuestro MSX2 (o superior), pulsando la tecla de función 'F5' podremos cambiar los hercios bajo los que se ejecutará el juego, pasando de 50 a 60 Hz o viceversa.



El castillo de *Mogdoss* está completamente tomado por las fuerzas del mal. En esta dura batalla, *Pampas* y *Selene* se enfrentarán a innumerables enemigos de toda clase.

Enemigos **venenosos** que con su picadura provocarán una pérdida gradual de vitalidad, otros **invisibles** a nuestros ojos o enemigos fuertemente **acorazados** que son invulnerables a nuestras flechas...

Si las hordas que pueblan el castillo ya son un reto más que notable para nuestros dos héroes, aún les espera, al final de cada mundo, una batalla épica: **los grandes demonios**.

Cada demonio es más duro que el anterior y cuentan con una resistencia y patrones de ataque que harán de su derrota un reto difícil de conseguir.

KRANIA  Intentará devorarte	NYCHTER  Un viejo conocido	YATRACH  ¡No te pongas delante!	ONTOTI  Está ahí, aunque no lo veas	OSTA  Rompe sus huesos con tu espada	MATI  Te observa desde lo alto	MANITA  ¡Cuidado con sus esporas!	ARPAGA  Habita en lugares húmedos	ENKEFA  Te observa y te sigue	EMFANI  Solo un objeto lo hace visible
OSTEO  El esqueleto de un guerrero muerto	POLEMIS  Tus flechas no le hacen daño	MELISSA  Evita su aguijón venenoso	LASPI  Su origen es un misterio	KOUKLA  Su salto te desquiciará	PSARI  Merodea en aguas oscuras	DRAKON  Cuidado, ataca desde lejos	SKOUPA  Mantiene limpio el castillo	KYVO  Los puedes mover de un golpe	ENKEFALO  Te confundirá hasta perder la cordura
MOAY  Un clásico entre los clásicos	SCROFA  Solo un loco se pondría delante	HARRIA  Ruedan y caen sin cesar	COTA  No te interpongas en su trayectoria	MEDOUS  ¡Solamente dan problemas!	SKOURI  Su caparazón es indestructible	GUSPIRA  Te atacará si le atacas	MAGOS  Magos rápidos y peligrosos	EKRIKTI  No dejará lugar donde pisar	FIDI  ¡No te acerques! Es venenosa
PEFTEI  Disparan sin descanso	LYKOS  Su aullido te aturdirá	MYXA  Cuelgan del techo de las cloacas	LASPOME  Elementales muy duros	AKTINA  ¡Su fuego y rapidez son letales!	SKORPIOS  ¡Cuidado con su cola venenosa!	SYRNEFO  Intentará freírte con su rayo	KANENA  Vieja conocida de otras cavernas...	KERATO  Guardián del mundo congelado	...

¡y muchos más que tendrás que descubrir!



Padre de todos los dioses y los hombres, poseedor del trueno, el rayo y el relámpago.



APOLO

El Dios de las artes y el arco, poseedor de la luz de la verdad.



HADES

Guardián de la sombra morada de los muertos.



URANO

Personificación del cielo, es un dios primordial.



ARES

El dios de la guerra, hijo de Zeus y Hera.



EUTERPE

Musa de la música que te deleitará con bellas melodías.



HERMES

Dios olímpico y guía de las almas hacia el inframundo de Hades.



ATENEA

La diosa de la guerra, la sabiduría, la inteligencia y la estrategia en el combate.



DEMÉTER

La portadora de las estaciones y diosa de la agricultura.



HÉCATE

Diosa de la magia y la luz.



ASCLEPIO

Deidad de la medicina y la curación.





ANTÍDOTO

Úsalo como neutralizador del veneno cuando te haya mordido un enemigo venenoso.



CAJA DE PANDORA

Un gran aliado en la lucha contra los grandes demonios.



CONCHA

Con ella disfrutaremos de mayor velocidad en entornos acuáticos.



HALO

Úsalo para regresar al castillo.



GEMA ARCANIA

Con ella en tu poder podrás atrapar y usar el alma de un enemigo.



VELA

Este objeto te permitirá poder ver aquello que, en su estado natural, no puede ser visto.



GUANTES

Con ellos enfundados ya no caerás de una escalera al recibir el ataque de un enemigo.



CETRO

Aumenta la distancia de los ataques mágicos de Selene.



ARMADURA

Pampas gozará de un nivel de protección mayor delante de los ataques de sus enemigos.



ALAS

Es un objeto imprescindible para usar cierto sistema de transporte del castillo.



ARCO DE APOLO

Tras superar las peticiones de un dios concreto, este arco será un fiel compañero.



YELMO CON PINCHOS

El enemigo que te dañe recibirá daño también.



LÁMPARA

Sitúa la ubicación de los grandes demonios en nuestro mapa.



MONEDA DE CARONTE

Sin poseer esta moneda no podrás acceder al santuario de un dios concreto...



TOGA

Reduce el daño recibido si tenemos un nivel bajo de vitalidad.



ÁNFORA

Incrementa el nivel de experiencia al acabar con un enemigo.



MAZA

Facilita enormemente destruir ciertos elementos.



COLLAR MÁGICO

Aquel que invoque un demonio en un mundo recuperará toda la vitalidad.



LLAVE

Permite la apertura de las puertas que bloquean el acceso a nuevas áreas del castillo.



PORTAL

Te transporta a la última tumba destruida.



HUCHA

Con ella conseguirás precios más bajos en todas las tiendas del castillo.



ANILLO MÁGICO

Nos permite regular la velocidad de subida en ciertos...





Una poderosa espada que otorga mayor poder de destrucción a su portador.

Portador



Grado de ocultación



Este misterioso objeto nos ayuda contra los fantasmas y brujas.

Portador



Grado de ocultación



La fuerza de la gravedad entrará en acción gracias a ella.

Portador



Grado de ocultación



Este objeto nos otorga la posibilidad de caer con lentitud.

Portador



Grado de ocultación



¿Será esta poderosa onda el ataque más demoledor de nuestra hechicera?

Portador



Grado de ocultación



Calzando este mítico objeto, Pampas será bendecido con un salto en dos tiempos.

Portador



Grado de ocultación



Estos pequeños pendientes dotan a su portadora de la capacidad de teletransporte.

Portador



Grado de ocultación



Este atípico objeto te va a proteger de un enemigo en concreto.

Portador



Grado de ocultación



El arsenal de Selené aumentará con este poderoso ataque.

Portador



Grado de ocultación



Carpe diem, tempus fugit.

Portador



Grado de ocultación



El ritmo de nuestros héroes será más rápido gracias a ellas.

Portador



Grado de ocultación



Para moverse con más rapidez por el castillo, el orbe es el objeto ideal.

Portador



Grado de ocultación



Con ella, el medio acuático ya no será un entorno hostil.

Portador



Grado de ocultación



Al poder de teletransporte se le añade la capacidad de dañar los enemigos traspasados.

Portador



Grado de ocultación



Este objeto es esencial para...

Portador



Grado de ocultación



Con ella en tu inventario encontrarás manzanas que te reportarán un aumento de vitalidad.

Portador



Grado de ocultación



Un arma clásica que se adhiere al suelo y explota al ser pisada.

Portador



Grado de ocultación



Las fuertes rachas de vientos en cierta zona del castillo serán detenidas al soplarlo.

Portador



Grado de ocultación



Tus pérdidas de flechas y maná al perecer se verán reducidas.

Portador



Grado de ocultación



Al dañar un enemigo, el todopoderoso dios Zeus lo rematará.

Portador



Grado de ocultación

¡MILORD, MILADY,
EL CASTILLO
DE MOGDOSS
HA SIDO INVADIDO
POR DEMONIOS!

¡MALDICIÓN!

¡OH
NO!

¡ALEJAOS
DEL CASTILLO!
¡La reina y yo
acabaremos con esas
viles criaturas!

¡Que traigan
mi armadura!




¡Que traigan
mi espada!




¡Que traigan...
MI DENTADURA!





Mi querida *Afrodita*,
vencimos al mal en el pasado
y lo volveremos a hacer
una vez más.

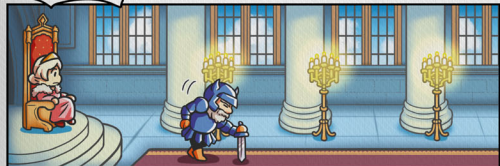
¡Juntos
somos
invencibles!



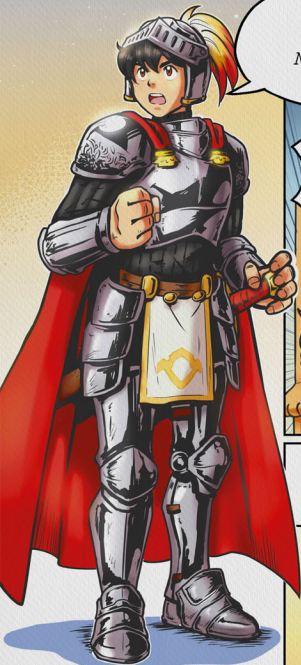
¡EL MAL
JAMÁS
VENCERÁ!



¡ADELANTE!



Uf...
Necesito
descansar
un poco...



¡Padre! ¡Madre!
El castillo de
Mogdoss ha sido...

¡RÁPIDO!
¡Escultad a mi
pequeño a un
lugar seguro!



Madre...
¡Tengo 35
años!

¡NO SOY
UN BEBÉ!



Padre,
¿a dónde
os dirigís?

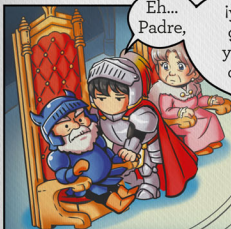


¡A MATAR
DEMONIOS,
HIJO!

Pero...
¿No estáis un poco
mayor para eso?



¡AÚN PODEMOS
COMBATIR,
HIJO!



Eh...
Padre,

iyoy soy un
guerrero,
yo acabaré
con ellos!

¡ESPERAD,
HERMANO!



Esa voz...





Creación, programación y dirección
FRANCISCO TÉLLEZ DE MENESES (*UNEPIC_FRAN*)

Gráficos
FRANCISCO WIS GIL (*NENEFranZ*)

Música y sonido
JAVIER GARCÍA (*GRYZOR87*)

Motor de sonido
Richard Cornelisse (*Huey*)

Diseño de hardware
versión R: Rafael Bollero (*Rafamsx*)
versión Y: Yamanotoo by Pablibiris.

Ilustraciones y manga
María Lozano Caballero (*Maiku*)

Diseño gráfico
Marcel Lladó (*Solit*)

— **Equipo de testeo** —
Xavier Sorinas (*KnM1983*), Pablo Pallares Valero (*Pablibirts*),
Recaredo Sempere Ibáñez (*Overwiz*), Gregorio Martín Montero (*Greg*),
Néstor Sancho Bejarano (*The Nestruo*) y César Martínez Zamora (*Guindako*)

— **Agradecimientos** —
Xavier Sorinas (*KnM1983*), Laura Sgandurra (*sgandy82*), Manuel Pazos (*Guillian Seed*),
y Victor González (*ilDucci*)

— **Dedicatoria** —
Dedicamos este juego a: Y. Haruki, I. Akada, T. Oka, K. Ozawa, R. Shogaki, T. Miyoshi, K. Uehara,
K. Shiragaki, C. Tanigaki, S. Yoshikawa, Y. Hironaka y M. Ozawa con todo nuestro amor
y respeto. Gracias a ellos, en 1987 nació un juego que nos marcó para siempre
y pasó a formar parte de nuestra identidad.



¡Nunca dejes de jugar!
(*al MSX*)



© Francisco Téllez de Meneses (Unepic_Fran) 2023 · www.unepicfran.com
eMail: unepicgame@gmail.com · Instagram: [@unepic_fran](https://www.instagram.com/unepic_fran) · Twitter: [@unepic_fran](https://twitter.com/unepic_fran)



¡Nunca dejes de jugar!
(al MSX)

