



USER MANUAL

INDEX / ÍNDICE

1. Story & Game System	2
<i>Historia y sistema de juego</i>	3
2. Load Instructions	4
<i>Instrucciones de cargado</i>	5
3. Controls / Controles	6
4. Enemies / Enemigos	6
5. Obstacles / Obstáculos	8

1. Story & Game System

The demons have taken control over both heaven and hell and this little angel is the only one able to end their reign. However, it will have to decide between fighting in heaven, where it would have a few more opportunities, or going for an all in in hell.

What will be the angel's choice?

The angel's choice has two spaces to play, heaven and hell. In both of them the main purpose is to survive avoiding the demons in the platforms and jumping over them to eliminate them.

In heaven, the player has 3 lives but obtains 10 points with each demon eliminated.

In hell, the player has only one life but obtains 20 points with each demon eliminated.

If the demon passes through the angel while it's not jumping, the player will lose one life.

The player can move between heaven and hell while touching the door that will appear at some point of the screen. The game ends if the player loses all of their lives or they kill all of the demons surviving every level.

As the demons are located randomly in the platforms in every round, each game will differ from the previous one.

Moreover, while the player is in heaven, after killing 10 demons, the angel will be able to recover life thanks to an envelope of life that will appear in a random position of the screen. That life will be added to the lives that the player has when they have 2 or less hearts.

Historia y sistema de juego

Los demonios han tomado el control tanto del cielo como del infierno y este ángel es el único capaz de terminar con su reinado. Sin embargo, tendrá que decidir entre pelear en el cielo, donde tendría algunas oportunidades más, o ir a por todas en el infierno.

¿Cuál será la elección del ángel?

El ángel tendrá que elegir entre los dos espacios para jugar, el cielo y el infierno. En ambos el objetivo principal es sobrevivir esquivando a los demonios de las plataformas y saltando sobre ellos para eliminarlos y ganar puntos.

En el cielo, el jugador tiene 3 vidas pero obtiene 10 puntos con cada demonio eliminado.

En el infierno, el jugador tiene una sola vida pero obtiene 20 puntos con cada demonio eliminado.

Si el demonio ataca al ángel mientras este no está saltando, el jugador perderá una vida.

El jugador puede moverse entre el cielo y el infierno mediante la puerta que aparecerá en algún punto de la pantalla. El juego termina si el jugador pierde todas sus vidas o mata a todos los demonios superando los niveles.

Como los demonios se ubican aleatoriamente en las plataformas en cada ronda, cada partida será diferente de las anteriores.

Además, mientras el jugador está en el cielo, después de matar a 10 demonios, podrá recuperar vida gracias a un sobre de vida que aparecerá en una posición aleatoria de la pantalla. Esa vida se sumará a las vidas que tenga el jugador cuando tenga 2 o menos corazones.

2. Load Instructions

Loading in WinAPE:

Once you've downloaded the sna of the game in your computer and WinAPE, all you have to do is:

1. Execute WinAPE.
2. Load the sna file going to File > Load Snapshot > Select the sna.
3. Start playing!

Loading in Amstrad CPC 464:

- 1. Insert the cassette.*
- 2. Type RUN" and press ENTER.*
- 3. Press PLAY at the cassette unit.*
- 4. Press any key.*
- 5. Wait until the game has fully loaded.*

Instrucciones de cargado

Carga con WinAPE:

Una vez se haya descargado el sna del juego en el ordenador:

- 1. Ejecuta WinAPE.*
- 2. Carga el archivo sna en la ruta: File > Load Snapshot > Select the sna.*
- 3. ¡Comienza a jugar!*

Carga en Amstrad CPC 464:

- 1. Inserta el cassette.*
- 2. Escribe RUN" en la terminal y pulsa ENTER.*
- 3. Pulsa PLAY en la unidad de cassette.*
- 4. Pulsa una tecla.*
- 5. Espera a que el juego esté totalmente cargado.*

3. Controls / Controles

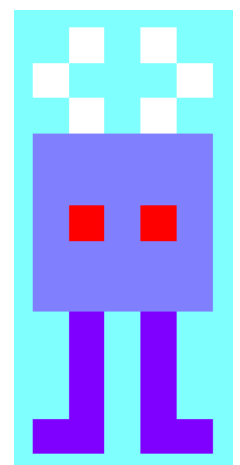
- To select any option in the menus use Space
 - To move left use “O” or Arrow Left
 - To move right use “P” or Arrow Right
 - To jump use Space or Arrow Up
 - You can also play with the Joystick
-
- Para seleccionar opciones en los menús se pulsa el espacio.
 - Para moverse a la izquierda se usa “O” o la flecha izquierda
 - Para el movimiento a la derecha se utiliza “P” o la flecha derecha
 - Para saltar se usan el espacio o la flecha superior
 - Todos los controles de movimiento también podrán hacerse con el joystick

4. Enemies / Enemigos

In the game we can find 3 types of enemies:

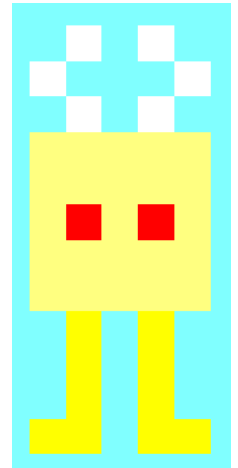
En el juego encontramos 3 tipos de enemigos:

Type 1 static enemies: They stay in the same position and the player will have to jump over them once to kill them. They will hurt the player if they get close to them without jumping.



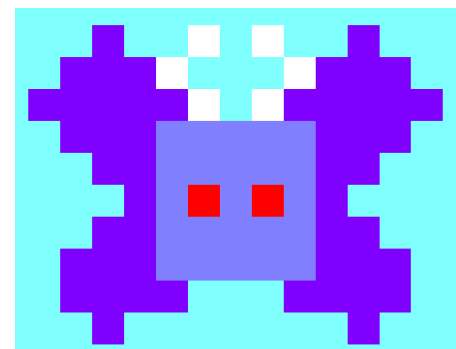
Enemigos estáticos de tipo 1: Permanecen en una misma posición y se deberán matar saltando una vez. Ellos podrán hacer daño al jugador quitándole vidas si este se aproxima a ellos sin saltarlos.

Type 2 static enemies: They stay in the same position and they will work the same way as the type 1. The difference is that to eliminate them the player will have to jump over them twice, which makes it more difficult to the player.



Enemigos estáticos de tipo 2: Permanecen en una posición estática y funcionarán igual que los de tipo 1 con la diferencia de que para eliminarlos será necesario saltar 2 veces en vez de una, lo que complica al jugador superarlos.

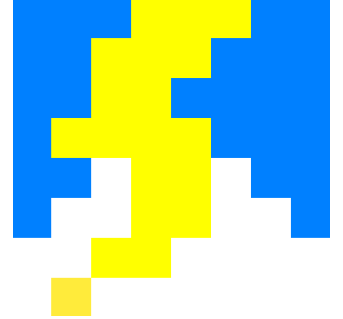
Dynamic enemies: These will move across the platform detecting the end of them and changing their movement direction. The player will have to eliminate them jumping over them and they will hurt the player as well when they get close enough.



Enemigos dinámicos: Estos se moverán sobre las plataformas detectando automáticamente el final de estas para ir de lado a lado. El jugador deberá eliminarlos mediante el salto y también le quitarán vida si se aproxima a ellos sin conseguir matarlos.

5. Obstacles / Obstáculos

In some levels there will be obstacles on the platforms that will block the player's path, if the angel collides with them it will lose a life. There's no way to eliminate them so it will be the player who will have avoid them. In heaven the obstacles will be represented by thunderbolts and in hell they will be flames.



En algunos niveles habrán obstáculos en las plataformas que cortarán el paso del jugador, puesto que al colisionar con ellos se perderá una vida y no habrá forma de eliminarlos, será el jugador el que tendrá que lidiar para esquivarlos. En el cielo se representarán con un rayo y en el infierno serán llamas.

