

La Abadía del crimen 64k plus.

Amstrad gx4000,6128 plus,464+

Amstrad 464,472,664,6128

Ordenadores schneider,aiwa solavox renombrados,



by dragón

Indice

1.¿Que es?.....	pag3
2.Requerimientos	pag3
3.controles.....	pag3
4.Solo cartucho... ..	pag7
5.Con unidad de disco... ..	pag7
6.solo con cinta	pag8

1. ¿Que es?.

Es un parcheado de una versión de 64k de los piratas de los 80 “Dal-ro mi” de cinta para garantizar la compatibilidad con noscart. Se han desviado los gráficos de las habitaciones al cartucho y de los tiles y se han sustituido por las versiones de 128k. Con el espacio liberado en ram también se ha actualizado el mapa de alturas a 128k así como el de plantas y se ha incorporado todo el código de grabaciones en disco y los 2 snapshots en ram Asegurándose que el juego se pueda jugar como 128k en ordenadores/consolas de 64k que en sus versiones originales tienen los gráficos recortados y menos habitaciones en el mapeado,

2.Requerimientos

-Cualquier ordenador Amstrad con soporte nativo de cartuchos de la gama plus g4000,464+,6128+ mas un c4pc o un cartucho grabado con el juego etc...

-Cualquier ordenador Amstrad “clásico”, sin importar la ram con el adaptador de cartuchos play2cpc o cualquiera equivalente que permite cargar .cpr

-Un gamepad de 2 botones,

3.Controles

El juego esta pensado para jugarse con el gamepad 1 de 2 botones,de esta manera se mantiene la compatibilidad con la consola gx4000.

Ingame:

Girar izquierda

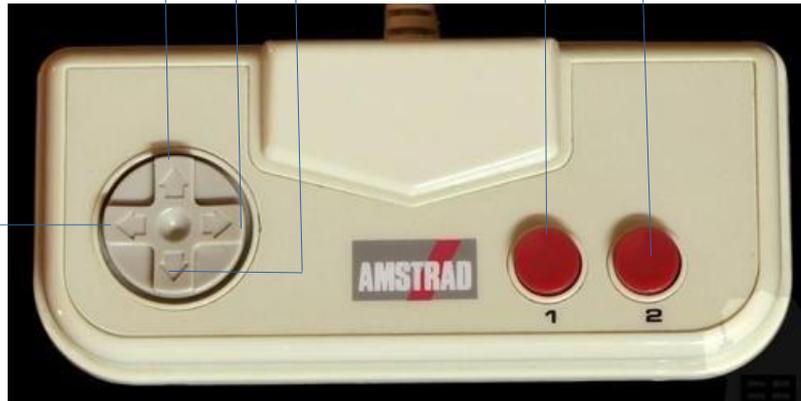
Avanzar

Girar derecha

Manejar a adso

Dejar objeto

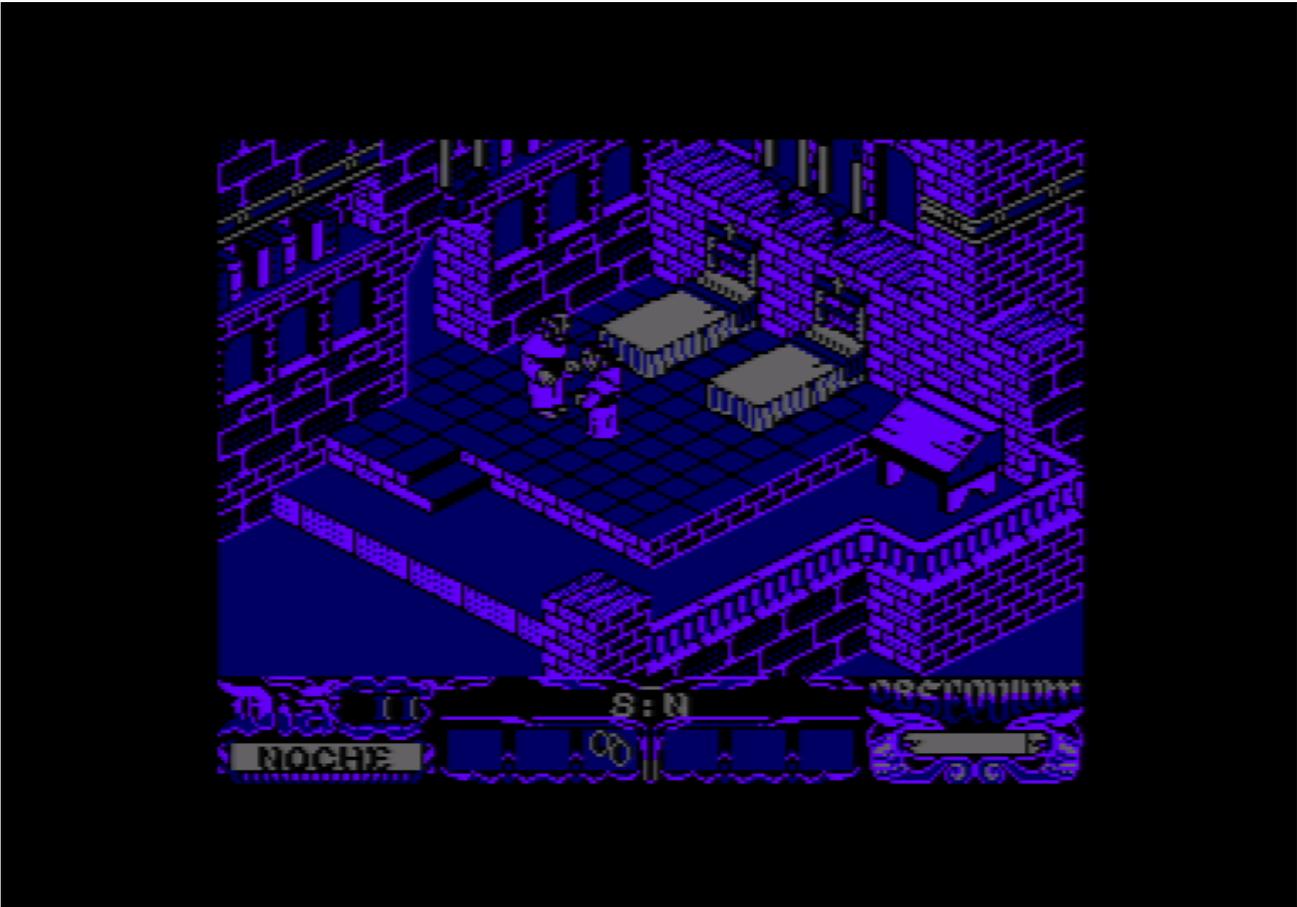
Cagar/salvar



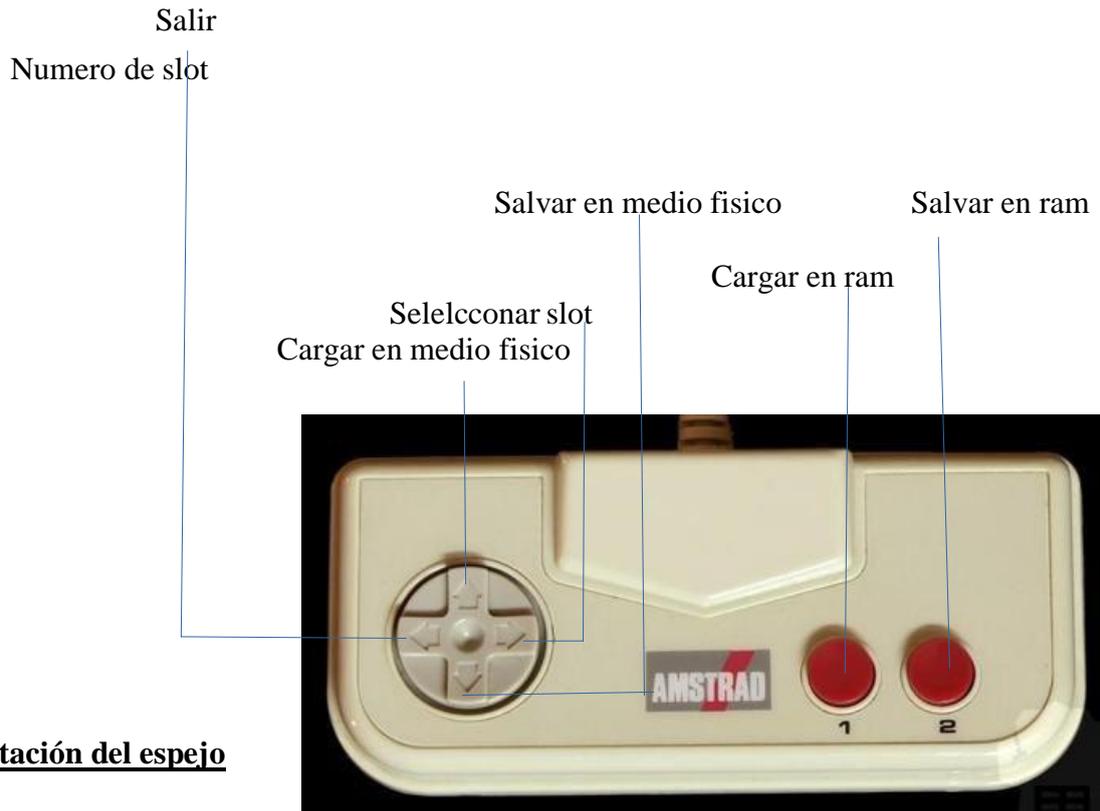
De noche:

Dormir

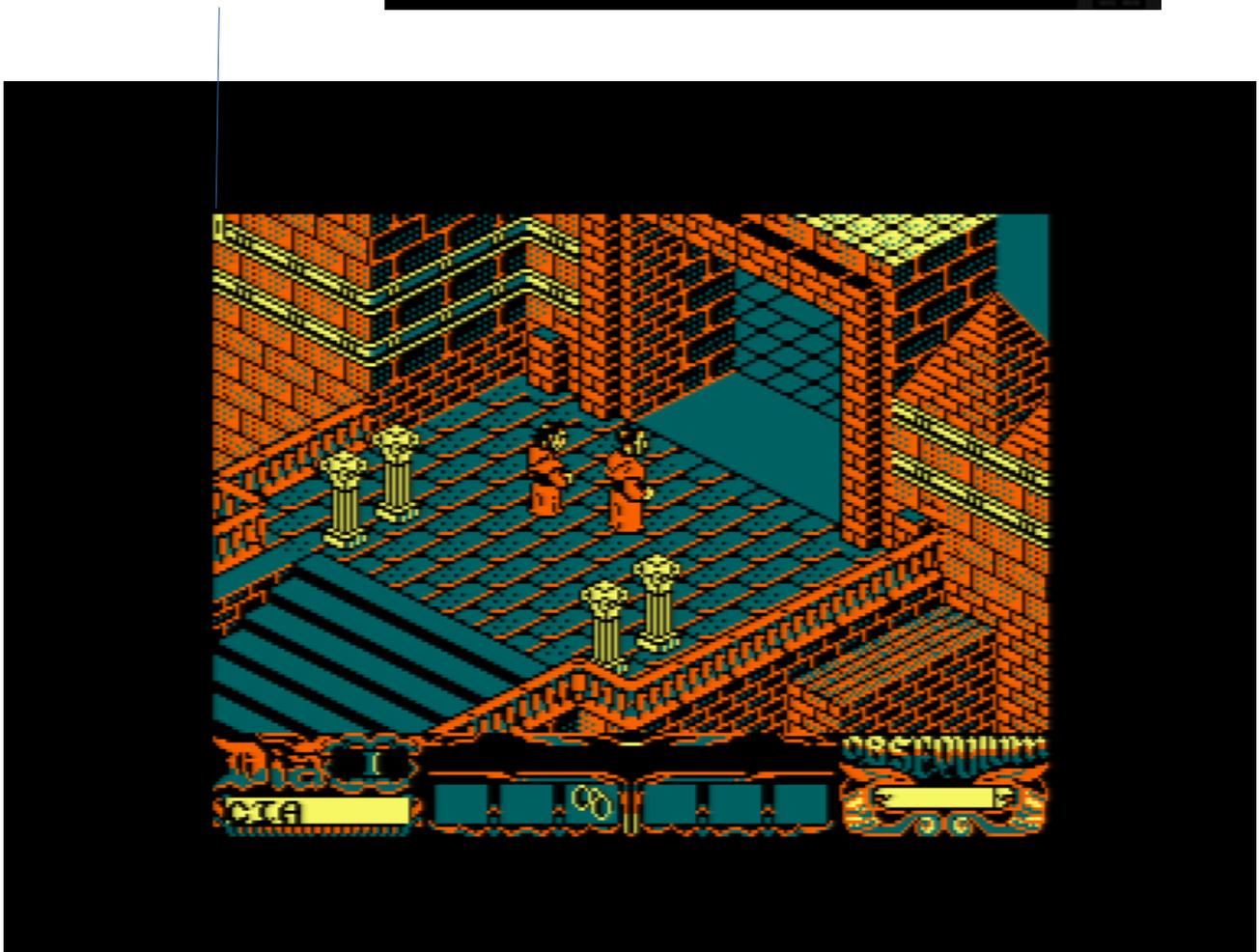
No dormir



Cargar/salvar



Habitación del espejo



Consola

Pausa

4. Solo cartucho

En caso de que solo setenga cartucho (gx4000)..Solo se pueden cargar/salvar snapshots en ram,Se disponen de 2 slot diferentes para grabar la partida en ram, el slot 0 y el slot 1. En este caso arriba y abajo del pad no haran nada.



5. Con unidad de disco

Si se posee un ordenador con unidad de disco:



Pausa

- Slots 0 y 1 funcionan igual que en la gx4000 salvado en ram.
- Salvar/cargar los Slots 0 y 1 con abajo y arriba carga y salva su correspondiente Slots desde disco.
- Salvar/cargar en los Slots 3-9 carga/salva directamente donde estas en ese momento en disco independientemente de los 0 y 1.
- Cada slot guarda los sectores c0 a c3 empezando desde la pista 39 hacia atrás, por lo que no se debe usar un disco con algo grabado ya que la información podría perderse.

6. Unidad de cinta



Pausa

- Slots 0 y 1 igual que en los otros 2 casos para cargar/salvar en ram la partida
- En el caso de grabar en cinta se grabara y se cargara en cinta la localización donde estés en ese momento independientemente del slot seleccionado.