

INTRODUCCION

El silbido de las hojas con el viento del bosque se ve brutalmente interrumpido por la aparición de una figura solitaria entre el enramado de los arbustos. El aire cortante del norte amenaza con rasgar las vestiduras del gran caballero, "SIR FRED". Su rabiosa preocupación por el racto de la princesa que ama no aparece reflejada en su impertérrito semblante. Tan sólo se detiene un instante, un fugaz soplo para fijar, como una flecha, su mirada en los muros del castillo y apretar los dientes con desesperación.

Nunca viose enfrentado a tantos y tan grandes peligros. En cada recodo, en cada estancia del gran castillo de los Beni-Gómez le espera, acechante, la muerte.

Pero no hay ya espacio para la duda ni tiempo para echarse atrás. La decisión está ya tomada. La tierra corre, casi vuela bajo el empuje firme e implacable de sus pies...

TU MISION

Guía a "SIR FRED" a través de las diferentes habitaciones del castillo, hasta encontrar a su adorada princesa. Ten en cuenta que puede hallarse prisionera en distintas estancias, y presta atención a los objetos que halles por el camino; te ayudaran a sortear los peligros que te hostigan.

EL JUEGO

Para manejar a "SIR FRED" dispone de 6 teclas, a saber:

- "Arriba", "abajo", "derecha", "izquierda", "usar", y "seleccionar".

Las cuatro primeras sirven para dirigir a nuestro gran caballero, que, gracias a su atlética fuerza e inusitada agilidad puede, idénticamente, correr, caminar, dar grandes saltos, etc...

Hablemos de las otras dos teclas:

1. Seleccionar : SIR FRED puede llevar consigo hasta cuatro objetos, los cuales están representados en el margen inferior derecho de la pantalla. Un cuadro amarillo (o rojo en ocasiones) nos indica cuál de ellos está seleccionado para ser utilizado. Normalmente, si pulsamos esta tecla, el selector amarillo cambia su posición, y se elige así

otro objeto para su empleo. Sin embargo, al pulsar esta tecla, si SIR FRED se halla encima de algún objeto, intercambiará este último con lo que llevará en el espacio marcado por el selector amarillo.

2. Usar: Pulsando esta tecla, SIR FRED utiliza el objeto previamente seleccionado por el cuadrado amarillo.

A continuación tienes una lista con las cosas que puedes encontrar: cuerda, cruz, partitura, banqueta, carnada, botella, grifo, pollo, flechas, piedras, flauta mágica, llaves, antorcha, cerilla y espada.

Algunos de estos objetos sólo pueden utilizarse en lugares determinados. Unos se pueden usar sólo una vez ; otros , en cambio, mientras le quede aliento a nuestro héroe.

De tu pericia depende el descubrir, los momentos y lugares óptimos para utilizar los objetos. Tan solo un consejo: Si a simple vista ves imposible franquear una habitación, retrocede y busca alguna cosa que te ayude. Recuerda que siempre puedes rescatar a la princesa, por difícil que parezca. Si eres hábil y haces buen uso de los objetos que recoges , lograrás tu objetivo , si no , los gusanos se encargarán de hacer que tus restos sean algún provecho, dado que tu no lo pudiste ser.

SIR FRED, experto espadachín, debiera batirse en ocasiones , con peligrosos guardias reales que

le aguardan en intempestivos lugares dispuestos a abortar su "misión imposible".

Cuando en tal trance te hallares, no lo dudes, desenvaina tu espada (si la tiens o reza lo que sepas si no es así) y lucha por la vida.

Una vez desenvainada la espada, las teclas de novimiento ejecutan una nueva función: las de "arriba" y "abajo" sirven ahora para subir y bajar la espada y neutralizar así los golpes del enemigo. La tecla con la que te acercarías a tu oponente servirá ahora para lanzar tu estocada, y con la tecla que virtualmente serviría para alejarse, te defenderás de las estocadas del enemigo.

Para poder acabar con el harto peligroso guardia real, debes observar las fases de la lucha: en un principio, las espadas están encontradas (en la misma posición). Así las cosas, a ambos les es imposible lanzar una estocada. Tu objetivo es cambiar fulgurantemente tu espada de posición, y si tu enemigo no te sigue con su espada, aprovechar para lanzar una estocada. Si eres hábil y dicha estocada no es rechazada a tiempo por el espada-chín (en tres ocasiones), acabarás con su vida. Pero, ¡¡cuidado!!, él también puede cambiar su espada de lugar con más rapidez que tú. En ese caso, eres tú el que debes mover tu espada siguiendo la suya y, si no eres lo bastante rápido, has de estar presto a defenderte ante su inminente esto-

cada, es decir, a retroceder. Si consigues acorralar a tu enemigo y herirle entonces, terminarás con él. Igualmente, si él lo logra, permanecerás.

MOVIMIENTO

SIR FRED no sólo es un gran atleta, sino también un excelente nadador. A ti te dejamos la tarea de averiguar cómo avanzar más aprisa en el agua, cómo salir de ella, bucear, etc...

También puede, en ocasiones, verse en la obligación de hacer uso de cuerdas para superar obstáculos y ascender a lugares inaccesibles. Existen dos tipos de cuerdas: unas rígidas y otras pendulares. En estas últimas, SIR FRED, además de subir y bajar, se puede dar impulso para lanzarse y saltar un buen trecho. Para ello, nuestro héroe debe cambiarse de lado en la cuerda alternativamente, pero sólo cuando la cuerda vaya subiendo.

TECLAS DE CONTROL

Además del teclado, pueden emplearse dos tipos de joystick: el Kempston y el de tipo cursor. Al tener tan sólo cinco posibilidades, la tecla de seleccionar sigue estando en el teclado: es el CAPS SHIFT para el Kempston y el "9" para el Joystick cursor.

Se incluye una opción para redefinir teclas. Las

normales son: "a" , "Q" , "O" y "P" para "abajo", "arriba", "izquierda" y "derecha" respectivamente; "M" para "usar" y "Z" para "seleccionar".

Una vez iniciado el juego, la tecla SPACE detiene el curso del mismo . Si volvemos a pulsarla , el juego continúa; si pulsamos en cambio EDIT (CAP SHIFT +1) se regresa al menú.

iiii VALOR Y SUERTE, GRAN CABALLERO,
VOTA ABRIOS SI ES NECESARIO Y VENDE CA
RA TU DERROTA!!!!