

# LA ABADÍA DEL CRIMEN + SIR FRED

## LA ABADIA DEL CRIMEN

### **CARGA DEL PROGRAMA**

AMSTRAD DISCO:

Pulsar | CPM y ENTER.

AMSTRAD CINTA: CTRL + ENTER.

MSX DISCO: Resetear ordenador.

MSX CINTA: BLOAD «CAS:», R.

SPECTRUM +3: Cargar.

SPECTRUM + 2: LOAD "".

El juego tiene tres partes:

PRIMERA: Se trata de una introducción, se puede evitar verla completa pulsando (ESPACIO).

SEGUNDA: Es el programa en sí.

TERCERA: Esta sólo podrás cargarla si has conseguido llegar al final del juego. Así pues, cuando termines de cargar el juego, no rebobines la cinta y cuando llegues al final (lo notarás cuando veas que el juego se para y el cassette se pone en marcha), vuelve a introducir la cinta y pulsa (PLAY).

### **MANEJO DEL TECLADO**

Guillermo puede ser dirigido mediante tres teclas:

AVANZAR: (Cursor arriba), (Joystick arriba) (A).

GIRO DERECHA: (Cursor dcha.), (Joystick dcha.) (K).

GIRO IZQUIERDA: (Cursor izqda.), (Joystick izqda.) (L).

Su novicio puede ser manejado, aunque todo dentro de la pantalla en la que se encuentra Guillermo, con cualquiera de las siguientes teclas:

- (Cursor abajo), (Disparo joystick) (Z).

Mientras se pulse alguna de estas teclas, el novicio se dirigirá a la misma dirección a la que mire Guillermo, a menos que se encuentre un obstáculo.

Para coger objetos, basta con colocarse enfrente de estos. Guillermo puede coger 6 objetos y su novicio otros dos distintos. Para dejar los objetos se puede pulsar (espacio) o bien (joystick abajo), dejándose siempre el objeto que aparece más a la izquierda en el marcador, en el que sólo aparecen los objetos que lleva Guillermo y son los únicos que se pueden dejar.

TECLA DE PAUSA:

AMSTRAD: (DEL), (BORR)

SPECTRUM: 0.

MSX: STOP

### **GRABACION DE SITUACIONES**

AMSTRAD DISCO

Se pueden grabar las situaciones pulsando CTRL y simultáneamente una de las 10 teclas de función (F0-F9). Las situaciones quedan grabadas en memoria y podemos volver a cualquiera de ellas con:

MAYS (SHIFT) más la tecla de función correspondiente.

Si se desea grabar en disco, hay que pulsar CTRL + TAB. Aparecerá un cursor en la pantalla y a continuación, pulsaremos S para confirmar o N para anular.

**MUY IMPORTANTE:** Sólo es posible grabar situaciones en el disco original del juego y tener grabadas en el disco sólo 20 situaciones diferentes (10 por cada cara del disco).

Al pulsar CTRL + F9, lo que en realidad se graba es un DEMO, es decir, todo lo que se juega a partir de entonces queda grabado en la memoria y se puede ver pulsando: MAYS + F9. Para salir del DEMO hay que pulsar dos veces seguidas la tecla de pausa.

El DEMO, lo mismo que las situaciones, se graba primero en la memoria, por lo que se perderá al desenchufar el ordenador, a menos que se hubiera grabado en el disco.

#### AMSTRAD CINTA:

Es posible grabar en cualquier momento la situación del juego.

Sacar la cinta original del juego e introducir una cinta virgen.

Al pulsar CTRL + TAB, el motor del cassette se pone en marcha y aparece en la pantalla un cursor parpadeante. A continuación, debemos preparar el cassette pulsando PLAY y RECORD para grabar, o simplemente PLAY para cargar una situación. Después pulsaremos L (LOAD) para cargar o S (SAVE) para grabar. Si se pulsa (ESC), no hará nada.

#### SPECTRUM +3 y SPECTRUM +2:

Se pueden grabar las situaciones pulsando SIMB y simultáneamente una de las teclas 1 al 9. Las situaciones quedan grabadas en memoria y podemos volver a cualquiera de ellas con:

MAYUSCULAS + tecla 1 al 9 correspondiente.

Sólo es posible grabar 18 situaciones (9 por cada cara en disco).

Para grabar pulsar SIMB + INTRO, aparece un cursor en pantalla y pulsaremos S para grabar, L para cargar o N para anular. Ver preparación de AMSTRAD CINTA. Al pulsar SIMB + 9, se graba un DEMO, todo lo que se graba desde entonces queda en la memoria y se puede ver pulsando MAYUSCULAS +9. Para salir del DEMO, pulsar dos veces la tecla PAUSA.

#### MSX DISCO Y CINTA:

Similar al SPECTRUM, cambiando:

SIMB                      CTRL

MAYUSCULAS        SHIFT

(1-9) F1 (Sólo se puede grabar una situación en memoria)

INTRO                      TAB

**IMPORTANTE:** Cuando se grabe en cinta, hacerlo siempre en una cinta virgen, nunca en la del juego original.

## SIR FRED

### 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 rapto 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 ayudarán a sortear los peligros que te hostigan.

## EL JUEGO

Para manejar a "SIR FRED" dispones 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 llevara 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 sólo 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 de algún provecho, dado que tú no lo pudiste ser.

SIR FRED, experto espadachín, deberá batirse en ocasiones con peligrosos guardias reales que le aguardarán en intempestivos lugares dispuestos a abortar su "misión imposible".

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

Una vez desenvainada la espada, las teclas de movimiento 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 opositor 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 espadachín (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 estocada, es decir, a retroceder. Si consigues acorralar a tu enemigo y herirle, entonces terminarás con él. Igualmente, si él lo logra, perecerás.

## MOVIMIENTO

SIR FRED no sólo es un gran atleta, sino también un excelente nadador. A ti te dejamos la tarea de adivinar 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 pendulantes. 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.

## **SIR FRED**

### **Carga**

Spectrum cinta: bad" "

Spectrum disco: cargador

MSX cinta Pulsar ctrl al utilizarse el ordenador y después blood "cas:", r

MSX disco:

Amstrad cinta: ctrl + enter

Amstrad disco: rum "disco"

### **INSTRUCCIONES DE MANEJO**

Spectrum: teclado: A (abajo), Q (arriba), O (izquierda), P (derecha), M (usar), 3 (seleccionar)

Pausa: espacio. Abort: CAPS SHIFT + 1

Amstrad: teclado: A, Q, O, P, M y Z. Pausa: del. Abort: ESC.

MSX: teclado: A, Q, O, P, I (usar). RETURN (Seleccionar). Pausa: espacio. Abort: Select.

¡VALOR Y SUERTE, GRAN CABALLERO, VOTA A BRIOS SI ES NECESARIO Y VENDE  
CARA TU DERRO TA!