

SHADOW OF THE UNICORN

Debes capturar de nuevo las fuerzas del mal que han sido liberadas en los reinos de Oronfal y Falforn. Empezarás el juego con la posibilidad de controlar Mithulin (Rey de Oronfal), Ulm-Gail (su amigo) y Avarathr (un mago).

Tendrás que viajar por los dominios, encontrando amigos que te ayudarán en tu tarea, y enemigos que trabajan en contra tuya. Cuando te encuentres con un amigo, podrás controlarle. Cada personaje tiene su papel en el juego, y deberás usar las características de cada uno para ayudarte. Conviene leer el Resumen de la Historia que encontrarás a continuación.

INSTRUCCIONES DEL INTERFACE

Desenchufa tu Spectrum de la corriente eléctrica. Conecta el Interface Mikro-Plus, y vuelve a enchufar tu ordenador. Ahora tendrás las siguientes opciones en pantalla:

1. Load game from tape (carga juego de cinta)
2. Load game from microdrive (carga juego de microdrive)
3. Re-align tape heads (hacer alineamiento de cabezas). Si eliges la primera opción, tendrás que pulsar PLAY en tu cassette. Si fuera la segunda, el programa cargará automáticamente.

Si quieres comprobar el azimuth de tu cassette, selecciona la opción 3. Rebobina tu cinta hasta el comienzo de la Cara 2. Conecta los cables de EAR a EAR. Pulsa PLAY. Ajusta la cabeza para obtener el gráfico de menos altura. Una vez cargado el juego, tendrás las opciones siguientes:

1. Comenzar juego nuevo (Star new game)
2. Volver a un juego anterior (Re-enter previous game)
3. Salvar juego actual en cinta o microdrive (Save current game). **Advertencia:** Si salvas "Shadow" en microdrive, usa un cartucho virgen. Cualquier dato en el microdrive quedará borrado.

CONTROLES DE TECLADO

Fila Superior, de 1 a 0: Selección de Personajes (cuando son susceptibles de control).

Segunda Fila, teclas de Q a P: Derecha e Izquierda alternando.

Tercera Fila, teclas de A hasta ENTER: Luchar.

Fila inferior, de CAPS SH1FT a V: Girar a ver por la izquierda o por la derecha.

Fila inferior, desde la B hasta SPACE: Acción (coger, soltar, etc.) CAPS SHIFT-+ SPACE juntos: volver al Menú.

CONTROLES DE JOYSTICK

La selección de personajes será siempre por teclado.

Izquierda y derecha.....Mover a izquierda o derecha

ArribaAcción (coger, soltar, etc.)

Botón de disparo Luchar

Abajo. Girar a ver por izquierda o derecha

PERSONAJES

1. MITHULIN (Rey de Oronfal)
2. AVARATH (Mago de los Zim Farínid)
3. HOLDIN (Capitán de Falforn)
4. POLQUIN (Reina de Falforn)
5. SHARMEK (Enano de Rimersel)
6. ULINOL (Sátiro de Harvena)
7. GUINOL (Cazadora de Huntress)
8. VILYAN (Hombre verde de los Bosques)
9. KIELMATH (Guardiana del Libro)
10. LA1RMATH (Capitán de Falforn)

RESUMEN DE LA HISTORIA

Athron, un campesino de Oronfal, se encuentra un día un objeto enterrado en un campo. Al desenterrarlo, se percata que es un libro muy antiguo, con un cierre que se le resiste por todos los medios. Comentándolo con sus amigos en la taberna del pueblo, le oye un Sátiro, que hace llegar a la mujer de Athron una pequeña llavecita de plata, con la cual logran abrir el cerrojo del libro.

En ese momento, sienten todos una extraña sensación. Sin saberlo, han liberado al Odio, a la Codicia, al Celos, al Orgullo y al Rencor, además de a unas malvadas criaturas llamadas Nalesh.

En el reino de Oronfal, y en el vecino de Falforn, empiezan a ocurrir extraños acontecimientos. Holdin Belanshar, Capitán de la Guardia de la Reina Rolquín de Falforn, está de maniobras con sus hombres, cuando de repente se abalanzan los unos sobre los otros y se matan todos entre sí, excepto Belanshar, que queda sumido en un trance.

Entretanto, Sharmek, el líder de los Enanos, quienes viven en Rimersel, empieza a organizar un ejército de Enanos para defenderse de los recientes y sorprendentes ataques de los hombres. En un arrebato inexplicable, lanza a su ejército contra el pueblo de Olindel, donde masacran a casi toda la población.

En la isla de Oslar, que está en el centro del Río Milfair, que separa los dos reinos, se halla Ilis Clair, una estatua de un Unicornio, que tiene un especialísimo significado para las poblaciones de ambos territorios. (Fue Ilis que creó la Tierra y la pobló de hombres, de Enanos, de los Amarín, de los Sandinid y de los Topil).

La Reina Polquín, cuando oye hablar del ataque de los Enanos a Olindel, envía a un ejército a detener a Sharmek. Este ejército está capitaneado por Lairmath. Después de duros enfrentamientos, deciden hacer una tregua, durante la cual los Enanos explican que los hombres de Oronfal han tomado a Ilis Clair y que están usando poderes nefastos para enemistar a los Enanos con los hombres. A raíz de ese dato, Lairmath y

Sharmek se alian para tomar la isla de Oslar y echar a los de Falforn. Cuando llegan allí descubren que no hay nadie.

Holdin Belanshar se despierta de su trance, y temeroso de que le acusen de matar a todos sus hombres, divaga por los montes, hasta que se encuentra a un viejo llamado Avarath. Avarath es uno de los Zím Farinid, especie de mago que posee una vara mágica con la cual tiene muchos poderes mágicos, juntos intentan llegar a ver a la Reina Rolquin, con objeto de ver cómo resolver esta especie de locura colectiva que se ha apoderado de los dos reinos, que hasta ahora han vivido en feliz vecindad, y cuyos habitantes de distinto tipo han coexistido sin mayores problemas hasta el momento en que un oscuro poder se apoderó de todos.

El Rey Theltién de Falforn, al oír de la invasión de Oslar por Lairmath y Sharmek, envía un ejército a defender a Ilis Clair. Hay una encarnizada batalla, con tremendas pérdidas de vida en ambos bandos.

En el palacio de la Reina Rolquin, Holdin y Avarath han sido detenidos, pero han logrado escapar usando la vara mágica. Se han llevado consigo a una Joven muchacha que estaba con ellos en el calabozo. Pero al parar a descansar en un bosque después de una larga carrera para salir del palacio, la Joven se transforma en una horrenda vieja, y ante el asombro de los dos hombres, arrebató la vara mágica a Avarath y desaparece. Este la reconoce como Kielmath, antigua Zím Farinid.

Después de una dura batalla, el Rey Theltién recupera Oslar, pero es raptado por una banda de criaturas Nalesh. Su hijo Mithulin sale en su búsqueda. Por el camino, se encuentra con un Zím Farinid llamado Lífandin, que no le inspira total confianza, pero como le necesita para encontrar al Rey... Eventualmente rescatan al Rey, pero éste, malherido, muere, no sin antes decirle a su hijo: "Vete a Ilis Clair y pídele La Llave". De momento, el nuevo Rey Mithulin decide ir a la zona de los Amarin a pedirles ayuda, ayuda que ellos concretan en un personaje llamado Ulín -Gail, quien acompaña al Rey y su séquito.

Belanshar y Avarath se ven pillados en una gran tormenta, y se refugian de la mano de una mujer Topil, de nombre Guiñol, que les lleva a sus viviendas subterráneas a secarse.

Rolquin y Mithulin, mientras tanto, se están amenazando mutuamente con terrible destrucción, puesto que Kielmath ha ido a "ayudar" a la Reina, mientras que Lífandin está con Mithulin.

Avarath, aprovechando un momento de descanso, le cuenta a Belanshar la historia completa detrás de los acontecimientos que están viviendo.

"Los Dioses crearon el mundo y a Ilis Clair. Poco después, aparecieron los Zím Farinid, para preparar el mundo para las criaturas con las que Ilis Clair iba a poblar la Tierra. Los Zím echaron a todas las malévolas especies que habitaban el planeta, y también a todo el mal. Kielmath, una de la Asamblea de los Tres, escribió un libro sobre todos los secretos de la Tierra, y lo escondió donde no pudiera ser encontrado por los mortales. Sí alguien ha leído ese libro, todo lo que se logró ha quedado desecho en un sólo día. Debemos pedir ayuda a los Cuatro Elementos. Debemos encontrar a tres, y llevarlos al cuarto. Así podré entrar en el otro mundo, y volver a llevarme el mal. Pero para hacerlo, debemos encontrar mi vara mágica, y rescatar a Kielmath del terrible poder que se ha adueñado de su mente".

Lífandin, como era de esperar, engaña al Rey, mata a su amigo Amortin, y roba el sello de Mithulin. Este se va a ver a Ilis Clair y le dice que su padre antes de morir, le habló de una llave, Ilis Clair le cuenta la historia del libro, y le dice que el libro está cerrado con una llave, y que fue metido en la pirámide de Amarnut. La llave se escondió en la base de la propia estatua de Ilis. Cuando Mithulin objeta que la llave no está ahí, Ilis Clair le expone su tarea: encontrar quién tiene la llave, y devolverla a su sitio. Le sugiere que vaya hacia Glowist para empezar.

PISTAS PARA EMPEZAR

1. Los movimientos de GUINOL son más fáciles si tiene su velo.
2. Las flautas de ULIN-GAIL le pueden proteger.
3. HOLDEN tendrá menos dolor si tiene su casco.

4. El amuleto de SHARMEK le ayuda.
5. A POLQUIN le ayuda su cetro.
6. El escudo de LAIRMATH le es de gran utilidad.

© 1985 MIKRO - GEN

Prohibida la reproducción, transmisión, alquiler o préstamo de este programa sin la autorización expresa escrita de **ERBE Software, S.A.**

ERBE Software. S.A. / Santa Engracia, 17 — 28010 - Madrid Offset ALG, S.A. /San Raimundo, 31 / 28039-Madrid