LAS TRES LUCES DE GLAURUNG

LA HISTORIA

En una oscura y silenciosa sala, perdida en algún lugar del vasto y tenebroso dominio del Señor del Mal, en el corazón mismo de una montaña que todas las criaturas miraban con temor, tres pares de ojos permanecían fijos en una puerta, más allá de la cual sólo había oscuridad.

De pronto, y sin motivo aparente, tres espadas surgieron de sus vainas y tres guerreros se prepararon en silencio, para enfrentar un ataque que unos sentidos normales no hubiesen podido siquiera percibir. Y enseguida, contra la puerta que vigilaban inmóviles como estatuas, se recortó una alta figura surgida de las sombras.

La figura avanzó hasta el centro de la estancia con pasos lentos y seguros, hasta quedar iluminada por la tenue luz de las antorchas de la sala de sacrificios. Y allí se detuvo, durante un segundo, el recién llegado y los tres guardianes de la sala se escrutaron mutuamente. Los tres guerreros portaban, en sus armas y corazas, la insignia de las Tres Luces engarzada a la Estrella Negra, la más odiada en todo el mundo conocido, y sus rostros, desprovistos de toda emoción sugerían, sin embargo, una maldad que era común en todos los esclavos de Kulwoor.

El rostro del recién llegado parecía, por el contrario, un libro donde podían leerse las terribles peripecias y los tremendos sufrimientos por los que había pasado para llegar allí, donde jamás había llegado criatura alguna. Pero también hablaba del valor y de la inflexible determinación que le empujaban.

Fue un momento de inmovilidad y tensión infinitas. Luego, todo ocurrió como una vertiginosa explosión. Los tres sombríos guardianes saltaron hacia el intruso simultáneamente, pero por rápidos que hubieran sido -y lo fueron, como solo los seres de las sombras pueden serlo- el recién llegado fue aún más veloz.

La sala se convirtió en un torbellino de hojas mortales, cuando las cuatro sombras cruzaron sus espadas, a más velocidad de lo que la vista podía seguir. Los tres guardianes de la sala cayeron sobre el intruso, que se lanzó también al ataque descargando golpes mortales. Luego, al cabo de solo varios latidos, gritos y rugidos resonaron en las profundidades del castillo y tres figuras se desplomaron, casi al mismo tiempo, en el suelo.

El caballero, Redhan, envainando de nuevo la espada, que era ya legendaria, se acercó a las dos puertas que habían guardado los tres guerreros. Una de ellas conducía a las profundidades de la tierra donde Glaurung, el dragón de fuego, batía alas sobre las inexploradas regiones donde tenía sus dominios. La otra, llevaba directamente a la sombría morada de Kulwoor, Señor de los magos y mortal enemigo del caballero.

Redhan vaciló solo un momento. Contra el fuego o la magia nada podía hacer su espada, a no ser que antes contase con el apoyo de una de las Piedras Estelares que había venido a liberar. Pero aún no había encontrado ninguna, y necesitaba las tres, si quería recuperar a Taleria de manos de su otro enemigo Zwolhan, Señor del Círculo de la Esfera Resplandeciente.

Durante un momento, la enormidad de la tarea que tenía ante sí, le detuvo ante las puertas. Luego, reuniendo todo el valor que le había hecho famoso en las batallas libradas en Althassir, su tierra natal, atravesó una de ellas dispuesto a todo.

CARGA DEL PROGRAMA

Rebobina la cinta, pulsa CTRL y ENTER y pulsa PLAY en tu reproductor. El programa se ejecutará automáticamente.

CONTROLES

Se puede manejar el juego con el teclado o con un Joystick. Para ambos, los controles son:

	TECLADO	JOYSTICK
SALTO ALTO	Q	ARRIBA
SALTO LARGO	A	ABAJO
IZQUIERDA	O	IZQUIERDA
DERECHA	P	DERECHA
FUEGO	M	DISPARO
SELECCION	N	N

La tecla de selección "N", sirve para seleccionar el tipo de arma u objeto a utilizar con el fuego.

FORMA DE LUCHA

Aparte de las flechas o de los otros objetos que podemos utilizar, si lo tenemos, Redhan puede derrotar a sus adversarios utilizando un sistema de combate, que deberá variar según sea el enemigo a vencer.

En general, se puede decir que, en caso de choque, vence aquel que esté a mayor altura y lleve el impulso adecuado. Pero, ni siquiera esta regla es fija, puesto que el contacto directo con el Mago ó el Dragón será nefasto para Redhan. Estos dos personajes también son totalmente inmunes a las flechas, a menos que se lleve encima alguna de las Joyas, por lo que habremos de rehuir el enfrentamiento con ellos hasta tener, al menos, una.

También conviene saber, que el objetivo del juego es llegar al final con las Tres Joyas, sin que sea preciso matar al Mago ó al Dragón, si bien ésto da mucha puntuación.

DETALLES DEL JUEGO

El objeto del juego es encontrar las Tres Luces y salir del castillo. Estas tres joyas, al igual que el resto de los objetos utilizables, están guardadas en cofres esparcidos por todo el mapa. Pero, estos cofres también pueden contener cosas dañinas, por lo que habremos de andar con mucho cuidado.

Probablemente, al menos una ó dos joyas, estarán en las zonas inferiores, donde el peligro es mayor, pero ésto no es seguro.

En cualquier caso, una vez que las tengamos, debemos dirigirnos hacia el extremo derecho del castillo donde está la puerta de salida, cuidando de llevar, también, la llave que abre dicha puerta, en cuyo caso habremos finalizado la aventura.

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



(ver instrucciones al dorso)