

# FAIRLIGHT II

## PCW 8256

### CARGA

Pon el ordenador en marcha con CP/M como de costumbre. Saca el disco CP/M, mete el del juego. Escribe F y pulsa Enter. El juego cargará automáticamente.

### CONTROLES

Usa las teclas cursoras o las siguientes:

|                  |   |                   |   |
|------------------|---|-------------------|---|
| Arriba/Derecha:  | P | Arriba/Izquierda: | Q |
| Abajo/Izquierda: | L | Abajo/Derecha:    | S |

Y además...

|                                |         |
|--------------------------------|---------|
| Salto .....                    | Shift   |
| Luchar .....                   | Espacio |
| Recoger .....                  | 6       |
| Soltar .....                   | 7       |
| Seleccionar objeto .....       | 1-5     |
| Usar objeto seleccionado ..... | 8       |
| Pausa .....                    | ALT     |
| Grabar desde pausa .....       | S       |
| Cargar desde pausa .....       | L       |
| Vuelta a comenzar .....        | 0       |

## INTRODUCCION

Si has jugado con Fairlight I, entonces no necesitas una introducción al mundo mágico tridimensional de fairlight. En esta segunda parte Bo Jangeborg ha desarrollado una versión aún más impresionante de la técnica de 3D.

No es necesario jugar a la primera parte de Fairlight para jugar a esta segunda parte, pero evidentemente tendrás mucha más idea de cómo completa Isvar sus tareas... El juego comienza exactamente donde terminó la otra parte, por lo que si la jugaste, prepárate para una aventura aún más grande y compleja.

Ten en cuenta que en Fairlight, los objetos y personajes tienden a tener un peso, una inercia y un movimiento bastante reales, e incluso cierta inteligencia. Aunque tú (Istvar) puedes llevar hasta cinco objetos, lo que puedes llevar en realidad depende del peso de dichos objetos. Es más fácil empujar un objeto ligero que uno pesado, por otra parte.

Esta técnica revolucionaria permite un grado de detalle que permite tener escenas al aire libre, cosa que no suelen tener este tipo de programas. Puedes tardar varios meses en resolver FAIRLIGHT II, por lo que no te pongas con ello cuando sólo tengas un momento; es un juego el doble de grande que la primera parte.

## LAS CRONICAS DE FAIRLIGHT

La tierra se ha ido muriendo poco a poco durante milenios. La Luz y la Magia que antaño imperaban en Fairlight han ido desapareciendo. Dicen que un día nacerá un Mago que será llamado por los Ancianos para liberar la Tierra de la oscuridad. ¿Habrà llegado ya ese día?

Isvar, parece que te han llamado a ti. Has entrado en el castillo de Avars por medios mágicos que desconoces. Pensabas que te había convocado el mago Segar, de quien dice la leyenda está atrapado en una torre del castillo. Sin saber por qué oíste la llamada de Segar y atendiste su ruego de buscar el Libro de la Luz dentro del castillo, y le has entregado a Segar el libro.

Pero, Istvar, ¿te han engañado! No era Segar el que te llamaba, sino el mismísimo Señor de la Oscuridad. Entregándole el Libro de la Luz probablemente has sellado el destino de tu tierra.

Pronto, si no lo puedes impedir, el Señor de la Oscuridad podrá usar los poderes que le confiere el Libro y usarlos para sus propios fines malvados.

«Estoy libre, pero... ¿y qué? Me he escapado del castillo, sin duda, pero ¿a qué precio tendré que pagar esta libertad? Tan fácilmente entregué el Libro, pensando que lo hacía a Segar. ¡Qué idiota has sido, Istvar!»

«Pero espera: ¿qué es esta niebla que me rodea? ¿Me llama de nuevo la Magia? ¿Será una ilusión óptica pensar que he escapado? ¿Piensa atraparme y encerrarme para el resto de mi vida a cambio de sí mismo?»

«No..., esta niebla... se está transformando en un hombre. ¡Es él! De nuevo parece Segar. Pero esta vez ya no, ¡malvado! Ahora ya no me convencerás por segunda vez.»

«Istvar —dijo una profunda voz—, ¿eres aún más idiota de lo que pareces? No creas que tuviste alternativa alguna más que darle a nuestro malvado hermano el Libro sagrado. Estaba escrito que vendrías tú, Istvar, que encontrarías el Libro y que de tus acciones dependía el futuro de Fairlight.»

«No te desesperes, ya que de tu desesperación saca provecho el Señor de la Oscuridad. No podías evitar darle el Libro, pero ahora depende de tu falta de actuación para poder conseguir sus fines. Está escondido donde tú aún no sabes, Istvar. Pero le debes buscar por todas partes. Vete ahora y búscale, Istvar.»

«Se levanta la niebla y creo haber estado por aquí anteriormente. ¿Era Segar o me han vuelto a engañar? No puedo confiar ni en mis propios sentidos. Pero del silencio de mi corazón oigo una voz que me susurra dulcemente: "Lo que buscas no se puede encontrar, pero lo que encuentres no se puede perder...". ¿Qué querrá decir esto?»