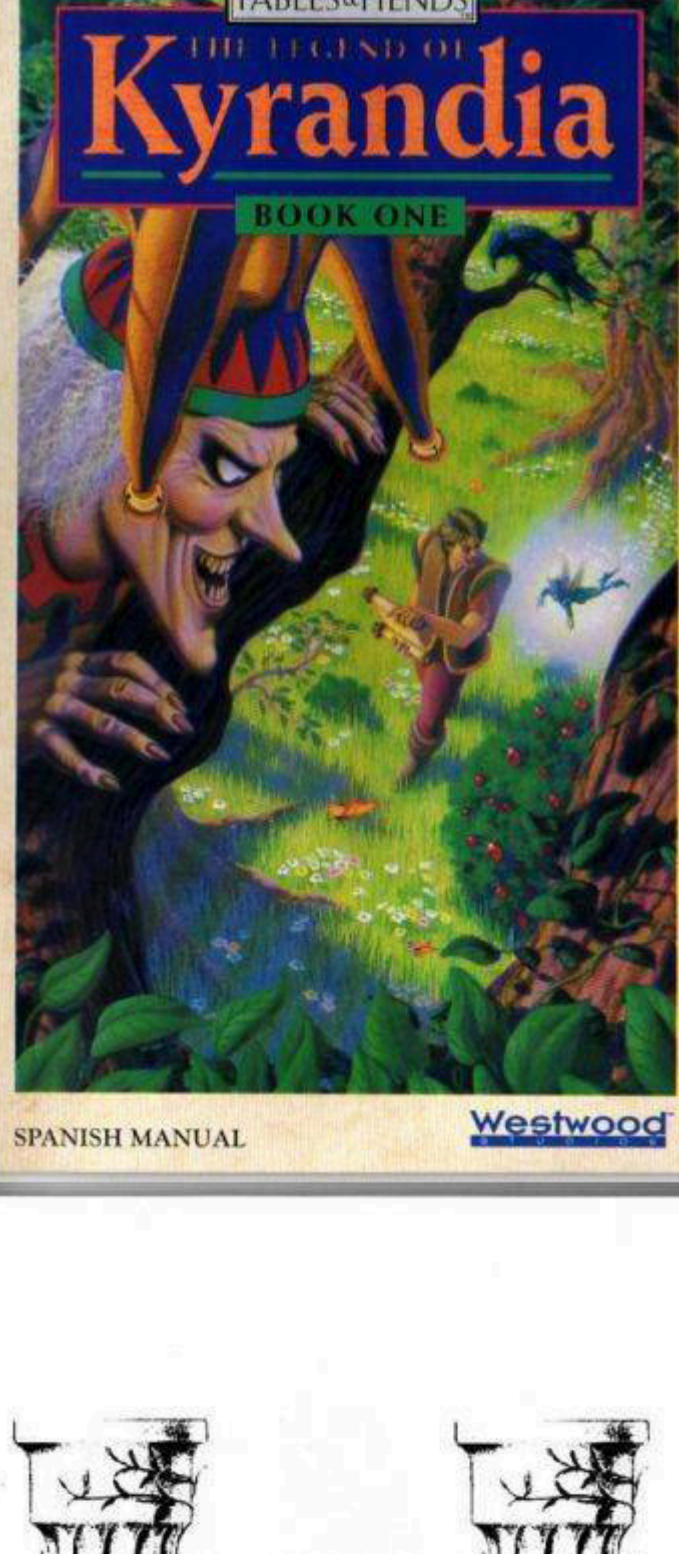


Distributed exclusively by



338A Ludlow Grove,
London, W10 5AH

FABLES AND FRIENDS and THE LEGEND OF KYRANDIA are trademarks of Westwood Studios, Inc.
©1993 Westwood Studios, Inc. All rights reserved.
Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd.



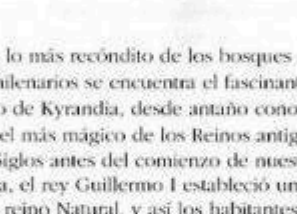
SPANISH MANUAL

Westwood

Indice

HISTORIA DE KYRANDIA	1
COMO SE JUEGA	2
CONTROL CON EL RATON	3
CONTROL CON EL TECLADO	4
MANIPULACION DE OBJETOS	5
PANTALLA DE JUEGO	6
COMO CARGAR UN JUEGO	7
COMO SALVAR JUEGOS	8
CONTROLES DE JUEGO	9
REALIZACION	10

LA HISTORIA DE KYRANDIA



En la más recóndita de los bosques mágicos se encuentra el fascinante mundo de Kyrandia, desde antiguo conocido como el más mágico de los Reinos antiguos. Siglos antes del comienzo de nuestra historia, el rey Guillermo estableció un pacto con el reino Natural, y así los habitantes de Kyrandia y el mundo de la Naturaleza se hicieron aliados para cuidarse y protegerse mutuamente.

De las profundidades del suelo que

- 1 -

pisaba Guillermo emergió una enorme gema, hoy en día conocida como la Kyragema.

La gema era un presente de la Tierra a las gentes de Kyrandia, símbolo de esa alianza sagrada. La custodia de la Kyragema fue confiada a la familia real.

Antes de la Kyragema, la magia solo existía en forma de breves manifestaciones sin conexión entre sí. La Kyragema ha concentrado todos los poderes mágicos, y ha hecho que la magia de Kyrandia supere a la de cualquier otro reino humano.

Los sencillos aldeanos a quienes se les encomendó la difícil tarea de construir una cripta para guardar el mágico amuleto, fueron quienes usaron los poderes de la Kyragema por primera vez.

En un principio los poderes se usaban para la protección de la propia gema; después comenzaron a usarse también para construir el fabuloso Castillo de Kyrandia.

Los descendientes de aquellos primeros aldeanos transmitieron los conocimientos mágicos de generación en generación; en cada etapa se añadían nuevos conocimientos, y las aplicaciones de la magia se extendieron por diversos lugares de Kyrandia.

Muchos años más tarde, el uso excesivo de la magia se convirtió en práctica habitual, para realizar las más simples tareas. Por esa razón, la reina Thelga le enseñó a la Orden de los Místicos Reales, con el fin de organizar y controlar la magia de la Kyragema. Thelga escogió entre los aldeanos que poseían diversos

conocimientos mágicos, y estableció las cuatro disciplinas místicas: Alquimia, Espiritualidad, Perceptivos y Tradición genética.

Los Místicos Reales celebran sus humildes orígenes anualmente, en la Fiesta del Mortero, considerada como la semana más propicia del año. Durante el reinado de Bernardo IV, algunas naciones vecinas celosas de la prosperidad de Kyrandia le declararon la guerra. Largos años de brutales ataques estuvieron a punto de llevar a la ruina a Kyrandia. Bernardo se resistió a usar la magia como arma ofensiva, hasta que finalmente decidió emplear el poder de la Kyragema para hacer que las tropas invasoras se revelaran contra la maldad de sus propios jefes. Este fue el comienzo de la magia de Kyrandia, que aún existe entre Kyrandia y las tierras.

Benjamín el Jardinero, sobrino de Bernardo y primer rey de la dinastía actual, dedicó su largo reinado a reducir los bosques y todas las maravillas naturales que habían sido arrasadas por las tropas invasoras durante su reinado. Los Místicos Reales colaboraron en la labor de Benjamín y crearon muchas de las maravillas mágicas naturales que han perdurado hasta el presente. En este mismo período surgieron historias sobre la invención de los panteones, que atribuyen a Panteón, un asistente de la corte de Kyrandia.

La historia reciente no ha sido benévola con Kyrandia. El sabio reinado de Guillermo el Generoso tuvo un trágico final no hace muchos

- 2 -

años, al ser asesinados el rey y la reina por Malcolin, un amigo de la familia y bufón de la corte que además se apoderó de la Kyragema.

Durante una breve y terrible coyuntura Kyrandia estuvo a merced de Malcolin. Afortunadamente, Kallak, jefe de los Místicos Reales y padre de la reina asesinada, consiguió crear una fórmula mágica que impidió a Malcolin salir del castillo. Temiendo por la seguridad de su nieto, Kallak decidió abandonar el palacio y criar al joven Brandon en un lugar rural al otro lado del Bosque de las Brumas, lejos del castillo en el que había prisionero el usurpador Malcolin.

Huérfano desde niño y único heredero al trono de Kyrandia, Brandon ha crecido sin conocer su origen real, debido al afán protector de su abuelo. A pesar de su larga y gloriosa historia, las cosas no van bien en Kyrandia. Sin poder acceder a la Kyragema, los Místicos Reales son incapaces de reponer sus provisiones de magia. Las reservas escasean, y los Místicos se han visto obligados a deshacer encantamientos protectores año tras año, para reforzar el poder del hechizo que mantiene encerrado a Malcolin. Ya hecho un hombre, Brandon pronto se vio implicado en la locura de Malcolin, quien en la soledad de su prisión de Kyrandia, se escapó a la planicie del inventario, cuidadosamente su venganza, intentando romper las cadenas que le sujetan y conspirando contra toda Kyrandia, ya que nadie le aceptaría como rey. En este preciso momento acaban de abrirse los grilletes que le retienen. Malcolin está en libertad, y su sed de

- 3 -

vengeanza ha empezado a destruir el país. Brandon es la única esperanza de Kyrandia. Tienes que ganar antes de que sea demasiado tarde. Utiliza tu magia, recupera la Kyragema y reclama el lugar que te mereces en la historia de Kyrandia!

COMO SE JUEGA

MS-DOS
La instalación de Kyrandia en la Unidad de Disco Duro

Inserta el Disco 1 en la Unidad de Control A o B. Luego teclea la letra de la Unidad de Discos Flexibles, A o B. Tecla IN-STALL, pulsa enter y sigue las instrucciones que aparecen. Con esto, todos los datos necesarios quedarán copiados en la unidad de disco duro. Durante el proceso asegúrate de que seleccionas adecuadamente la modalidad de gráficos y la Tarjeta de Sonido. Siempre es aconsejable hacer copias de los discos originales, para que estos duren más y queden protegidos contra accidentes. Sigue las instrucciones de tu ordenador para hacer las copias de todos los discos del juego.



- 4 -

EMPEZANDO

Cuando el juego esté cargado comenzará la introducción de Kyrandia. Si tienes prisa, o ya has visto las escenas introductorias, puedes saltarte la introducción pulsando una tecla cualquiera. Si lo haces, aparecerá el menú 'Cargar Juego A', entonces puedes cargar un juego salvado anteriormente o iniciar un juego nuevo.

Kyrandia te resultará fácil de aprender y muy divertida. Todos los personajes y los objetos en el juego se activan simplemente apuntando con el ratón y pulsando. Las primeras escenas no representan un peligro inmediato para Brandon, así que puedes moverte despreocupadamente por ellas para ir familiarizándote.



- 5 -

CONTROL CON EL RATON o PULSANDO POR KYRANDIA

Todas las actividades del juego en Kyrandia se pueden controlar fácilmente con el ratón. Sólo se necesita el botón izquierdo. Los botones que puedas tener en el centro y a la derecha no sirven en este juego.

El ratón está conectado a la flecha (cursor) que sirve para apuntar en la pantalla. Y cualquier movimiento del ratón se corresponde con el movimiento del cursor en pantalla.

Se juega moviendo el cursor hacia una zona o sobre un objeto y pulsando la continuación el botón del ratón. Pulsando con Brandon por Kyrandia.

El protagonista del juego se llama Brandon. Como jugador, controlarás las actividades e incluso el destino de Brandon al dirigirse a través de los escenarios de Kyrandia. Pulsa sobre la izquierda de la pantalla y Brandon se dirigirá allí. Pulsa a la derecha y Brandon caminará obediente en esa dirección.

En muchos casos Brandon se dirigirá exactamente al punto sobre el que has pulsado. En otros, tal vez no pueda andar todo lo lejos que tú desearas, pero Brandon avanzará tanto como le sea posible. Si cambias de opinión cuando Brandon está en movimiento, a men-



- 6 -

do podrás modificar su rumbo.

Puedes hacer salir a Brandon de la escena en que se encuentra en ese momento si pulsas sobre el borde de la escena en la dirección que quieres que tome. Brandon irá hasta el borde y luego pasará a la zona contigua, que aparecerá en la pantalla.

Observarás que la forma del cursor cambia al situarlo sobre el borde de una escena o sobre una puerta por donde Brandon puede pasar. Esto es para indicar al jugador que, si pulsa en ese punto, Brandon saldrá de la escena presente y pasará a la contigua.

Aunque normalmente Brandon puede ir hacia arriba, abajo, la derecha o la izquierda, a menudo se encontrará en zonas en que sus movimientos están limitados. El cursor se transformará en una señal de NO PASAR cuando haya una zona por la que Brandon no puede ir.



- 7 -

CONTROL CON EL TECLADO

El control con el teclado en Kyrandia tiene una función similar a la del ratón. El cursor en pantalla se maneja mediante el teclado numérico. Una vez que tienes el cursor en el sitio que has elegido, tienes que pulsar la tecla de ENTER o la barra espaciadora, que cumplen la misma función que el botón izquierdo en el ratón, al pulsar activan el movimiento y otras actividades.

MANIPULACION DE OBJETOS, AVANZANDO A TRAVES DE KYRANDIA

Puedes hacer que Brandon recoja, transporte y use muchos de los objetos que aparecen en Kyrandia con sólo pulsar sobre ellos. Por ejemplo: puedes hacer que Brandon recoja la manzana escondida en la vasija de su casa apuntando sobre la vasija con el cursor y pulsando.

La manzana aparece y se convierte en cursor, lo que indica que la manzana está en



- 8 -

poder de Brandon. Moviendo el ratón moverás la manzana por la pantalla.

Cuando la manzana se ha convertido en cursor, Brandon tiene varias opciones: puedes hacer que la ponga con el resto de los objetos que lleva en su mochila, lo que consigues colocando la manzana encima de la mochila, en uno de los casilleros del inventario, y pulsando a continuación para que quede ahí. La manzana permanece como cursor hasta que se coloca en el inventario de la mochila, se saca en algún punto de la escena, se usa o abandona. Cuando la manzana esté en la mochila, Brandon la llevará consigo a través de Kyrandia.

Otra opción posible con la manzana es hacer uso de ella. En Kyrandia pueden encontrarse muchas cosas, y es necesario usar distintos objetos para abrirse hasta el borde de los enigmas a los que Brandon tendrá que hacer frente. El uso de la manzana es digno de comer a Brandon. Si coges la manzana y pulsas con ella sobre Brandon, éste la comerá y sólo quedará el corazón de la manzana.

Pero también hay cosas zonas y objetos en Kyrandia que no se pueden recoger. Si pulsas en estas zonas o sobre objetos que aparecen en ellas, a menudo tendrán lugar una serie de acciones. Por ejemplo, pulsando sobre

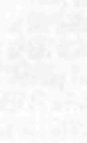


- 9 -

la vasija montada en casa de Brandon podrás ver su contenido, en este caso la manzana.

Brandon se sorprenderá de encontrarla y probablemente hará algún comentario sobre el hallazgo. La vasija puede usarse para otras cosas: cuando se ha sacado la manzana se pueden meter otros objetos, por ejemplo el corazón de la manzana, es una forma higiénica de deshacerse de él.

La mayoría de la gente de Kyrandia hablará con Brandon al encontrarse con él, y se les puede hablar más pulsando sobre ellos. Algunos pueden necesitar que Brandon les entregue objetos específicos, para continuar la conversación; pero ellos sólo pueden coger el objeto y pulsar sobre los personajes).

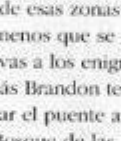


- 10 -

LA PANTALLA DE JUEGO

La pantalla de juego de Kyrandia está dividida en dos zonas claramente delimitadas. La parte superior de la pantalla muestra la escena en que se encuentra el protagonista en ese momento. Si alejas a Brandon en una dirección, la pantalla de juego mostrará el nuevo escenario que le rodea. Tú, como jugador, no puedes ver otras zonas de Kyrandia a menos que dirijas a Brandon allí. El acceso a algunas de esas zonas puede que no le sea posible, a menos que se cumplan ciertas condiciones relativas a los enigmas del juego. Por ejemplo, quizás Brandon tenga que ayudar a Herman a reparar el puente antes de poder adentrarse en el Bosque de las Brumas.

La sección inferior de la pantalla de juego se compone de cuatro partes: a la izquierda hay una gema azul que lleva el título 'OPCIONES'; pulsando sobre ese icono el juego se detiene y



- 11 -

aparece un menú de opciones disponibles. Seleccionas y pulsas la opción que te interesa tienes acceso a más instrucciones sobre otras opciones relacionadas con salvar juegos, modificar controles, abandonar y reanudar. Para más información sobre cómo salvar juegos ver la sección 'COMO SALVAR JUEGOS'.

En el centro de la parte inferior de la pantalla hay dos filas de casilleros rectangulares que se pueden usar para transportar los objetos de Brandon. Estos casilleros son como la mochila de Brandon. Cualquier cosa que se coloque en ese inventario de la mochila pasará de una escena a otra junto con Brandon, hasta que dicho objeto se use o se abandone. Si quieres almacenar un número de objetos superior al número de casilleros disponibles, quizás tengas que crear reservas materiales o no, según como controles a Brandon. Las gemas activadas tendrán un color brillante y al pulsar sobre ellas iniciarán actividades específicas. Las gemas inactivas no producen acción alguna, y son negras.



- 12 -

CONTROLES DE JUEGO

MUSICA, para activar y desactivar la música del juego.

SONIDOS, para activar y desactivar los efectos sonoros del juego.

VELOCIDAD BRANDON te ofrece distintas velocidades para mover a Brandon. Pulsa sobre la barra para recorrer las diferentes velocidades disponibles.

VELOCIDAD DEL TEXTO te ofrece distintas velocidades de lectura del texto. Pulsa sobre la barra para recorrer las diferentes velocidades disponibles.

MENU PRINCIPAL se lleva de nuevo al menú principal de opciones.



- 13 -

COMO CARGAR UN JUEGO

Pulsando sobre 'Cargar un Juego' en el menú principal de opciones se activará el menú 'Salvar un Juego'. Al salvar el juego en el que estás en ese momento, puedes ponerlo en un espacio vacío o en uno ya ocupado. Cuando salvas un juego en un espacio ya ocupado, el juego que estaba ahí se reemplazará por el que acabas de salvar.



- 14 -

COMO SALVAR JUEGOS

Pulsando sobre 'Salvar este Juego' en el menú principal de opciones se activará el menú 'Salvar un Juego'. Al salvar el juego en el que estás en ese momento, puedes ponerlo en un espacio vacío o en uno ya ocupado. Cuando salvas un juego en un espacio ya ocupado, el juego que estaba ahí se reemplazará por el que acabas de salvar.



- 15 -

LA LEYENDA DE KYRANDIA

PRODUCCION Y DIRECCION
Brett W. Sperry
DISEÑO Y PROGRAMACION
Michael Legg
DIRECCION ARTISTICA Y ARTISTA PRINCIPAL
Rick Knapik
DIRECCION MUSICAL Y DE SONIDO
Paul Mudra
COORDINACION DE PRODUCCION
Iyle J. Hall
ASESORAMIENTO ESPECIAL
Dave Belsop
AUTOR
Rick Cosh

ARTISTAS:
Ben Olsen, Louise Sandoval
Joseph B. Hewitt IV
Judith Peterson, Aaron Powell
Ellie Arabian, Eric Shults
Frank Knapik
Dwight Okabara
Scott Bowen

MUSICA & SONIDO:
Frank Knapik
Dwight Okabara
Scott Bowen

PROGRAMACION ADICIONAL:
Bill Stokes
VERSION AMIGA
GARANZIA DE CALIDAD: Glenn Sperry

Michael Gater
Eugene Martin
Michael Ciolek
Justin Norr
Top Star Computer Service
Testing 1, 2, 3
Lisa Marinko
Lauren Rifkin
Virgin Games, Inc.

- 16 -

Pulsando sobre las flechas de desplazamiento puedes recorrer la lista de juegos salvados. Cuando seleccionas salvar un juego se activa una casilla para el nombre, en ella puedes teclear una descripción del juego que estás salvando. El nombre que des a los juegos salvados queda totalmente a tu elección.

Por lo general, es aconsejable salvar el juego frecuentemente a medida que avanzas, sobre todo antes de explorar situaciones que pueden ser peligrosas para Brandon.



- 17 -