

FAIRLIGHT

Introducción. Bienvenido a la tierra del resplandor. Está a punto de entrar en un mundo maravilloso. Lo que hace ser a este juego bastante especial es una ambientación al programa llamada «Técnica de Construcción en Tres Dimensiones». Esta técnica le permite un nivel de gráficos y un nivel de realismo en tres dimensiones nunca visto en un ordenador doméstico. Todo objeto con el que se cruce en el juego tiene sus propios atributos especiales. Usted puede mover objetos alrededor suyo e incluso amontonarlos, si es que le parece bien. Los objetos y caracteres, en general, tienen características del mundo real como peso y a veces hasta un cierto grado de inteligencia. Pero usted, como el héroe Isvar, tendrá cinco bolsillos para llevar cosas, aunque depende también del peso. Y si usted, lógicamente lleva objetos ligeros, como una llave, podrá viajar más rápidamente que si lleva otros pesados, como un barril. Esta técnica permite también, como verá, un envidiable grado de detalle en las habitaciones y cavernas en tres dimensiones. El resultado final es un castillo muy realista y un sistema anexo de cuevas que podrá explorar si lo desea. Pero ¡cuidado!, como en la vida misma, si quiere encontrar algo es difícil hacerlo. Bueno, lo cierto es que muchos objetos tienen usos mágicos, y que no todo es como parece a primera vista.

Este juego puede llevarle varios meses antes de resolverlo, así que no se siente esperando ver en la primera tarde todo lo que Fairlight tiene que ofrecerle.

Esperamos sinceramente que usted disfrute tanto jugando al Fairlight, como Bo Jangeborg lo hizo creándolo. Estése atento al próximo juego de Bo, Fairlight II, que The Edge le ofrecerá.

Londres, Otoño de 1985

EL JUEGO

CARGA

Fairlight se carga simplemente tecleando LOAD "" y presionando ENTER. Al poco tiempo el juego se pondrá en marcha.

JOYSTICK

Fairlight puede, además, ser usado con un joystick. Los movimientos convencionales de este le permitirán guiar a Isvar por el castillo, y el botón de disparo hará luchar a Isvar. Todas las demás funciones se consiguen mediante teclas.

OBJETOS DE LA TIERRA DEL RESPLANDOR

Para ayudarle a identificar algunos objetos de la tierra del Resplandor, he aquí una lista de los más frecuentes: Taburete, Barril, Garrafa, Llaves, Bolsa de oro, Poción, Planta, Pan, Horno, Cocina y Pergamino. Muchos objetos tienen un uso y muchos pueden no ser lo que parecen.

¡Ojo!, las pistas para descubrir el resplandor están desperdigadas. No sólo en el juego, sino en la tapa, la pantalla inicial y en el siguiente texto.

CRONICAS DE LA TIERRA DEL RESPLANDOR

Un preludio: La luz revelada.

Una tierra moribunda. No ocurrieron las cosas de repente. La Tierra del Resplandor había sido alguna vez un hermoso lugar, poblado por una hermosa raza, dirigido por fuertes y dignos Reyes y Reinas. Pero la belleza se había marchitado, los líderes se habían ido debilitando y la luz se había casi apagado. Los libros de historia escritos por los Antiguos en los lejanos días hablaban de una tierra de paz, de música y de reposo. Una tierra donde parecía que el sol brillaba luminosamente todos los días en un cielo azul y claro. Una tierra en la cual todo y todos eran mágicos.

Nadie podía explicar exactamente que era lo que había fallado, aunque una legión de historiadores no hacía más que intentarlo. Fue Gerión, un gran y poderoso jefe que media ocho pies de altura (según se dice) quien empujó a la zona a una costosa y temible guerra. Odgar reemplazó al fuerte Gerión sólo para prohibir el estudio de cualquier ciencia, música o arte mágica. Siguió luego una sucesión de gobernantes débiles, desde Retch a Leofine, quienes se dedicaron a dar la única y clara orden de hundirse más y más en el caos y la oscuridad. Y, entonces, cuando aparentemente un jefe bueno tomó el poder, su pueblo le asesinó. Esto fue el signo definitivo de la tierra decadente, y entonces muchos desaparecieron y abandonaron Resplandor hacia tierras más lejos de las montañas Cynwulf.

Sólo los Avars del castillo permanecieron solos y silenciosos en las llanuras de Avarslund. El último lugar de residencia de un rey de Resplandor, el Rey Avars, que según algunos fue rey cuando aún la Tierra era un sitio mágico, sin decadencia.

No se recuerda ya que alguien consiguiese franquear la entrada a este residuo, que recuerda lo que el lugar fue antaño. Por todas partes se oyen leyendas al respecto, por lo visto, algunos anteriores a los más remotos antepasados del pueblo de Resplandor, que dicen que en ella siempre había un agradable verano, o que incluso que Segar el inmortal esperaba su momento para conseguir que la luz volviese a la Tierra. Pero pocos de los que vivían entonces podían creerlo, por lo misterioso que el castillo era, y por eso comenzó una época feudal, con los mercaderes y los barones gobernando, si es que se puede decir que alguien gobernaba en aquella tierra dividida.

Un delito, un encuentro, una pregunta inesperada. Isvar no daba mucho crédito a las leyendas de sus antepasados, y, menos aún, a los mitos sobre los Avars del Castillo.

«Las nubes están hoy grises... así que imagino que estamos en Julio —pensaba—. No puedo evitarlo, pero me río al pensar que los antiguos se inventaban cualquier cosa si eso les convenía. Por ejemplo, eso de que antiguamente, en tiempos ya pasados, el cielo era azul y claro, y el sol brillaba al menos ocho horas al día. ¡Azul! ¡Qué tontería! O como cuando me dicen que no me acerque a este bosque, el Bosque del Ogro. "Peligroso", dicen, "un lugar diabólico y temible", y llegan a decir que hay serpientes venenosas. Pues yo estoy seguro de que apenas hay serpientes por aquí, y respecto a las otras historias, seguro que están intentando ocultar algo. Quizá... ¿un tesoro? El caso es que hay algo valioso y hay que encontrarlo.

Esto es ciertamente tenebroso... y silencioso. Pero... ¿qué es eso? ¿Una rama rota?, ¿un murciélago?, ¿un búho? No te pongas nervioso, Isvar, ya sabes que... Espera... ¿Qué? De nuevo un ruido, como si algo o alguien respirase aquí al lado. Me parece que volveré después y que ahora me voy a ir. Bueno, el camino estaba aquí mismo hace un momento, y ahora ¡ha desaparecido! Esto está oscuro, pero de todas formas no hay ni rastro del camino. ¡Auxilio!

No te asustes, joven maestro, dijo una voz tan suave, que Isvar, al principio, pensó que se trataba de un ángel. "Este es el bosque del Ogro, y amigos del ogro bastante bien aquí, si, y Ogro querer a joven maestro, no dejar que ningún daño venirse a él. Desde hace mucho tiempo, Ogro vio al joven maestro, ¿por qué el joven maestro no venir más pronto? ¿por qué dejar sólo a Ogro tanto tiempo? ¿Eh? ¿No gustar Ogro al joven maestro? ¿Eh?"

La cabeza y el cuerpo de Isvar estaban por igual heladas ante aquello que había delante suyo. Parte de él quería salir corriendo, pero la otra estaba totalmente fascinada por aquella criatura de forma femenina que permanecía medio inclinada delante suyo. ¡Y parecía conocerle! ¿Pero cómo era posible? Y aquellos ojos, aquellos ojos tan hermosos que le daban la bienvenida...

Isvar cayó en una deliciosa pérdida de conciencia, y entonces sintió como Ogro le levantaba y se lo llevaba...

Isvar se recuperó, según le pareció, una eternidad después. Yacía en el suelo de una caverna y el débil reflejo de un típico día de Resplandor se veía a través de la entrada. También había una figura de un anciano encapuchado, y antes de que Isvar pudiese ordenar sus ideas, el anciano le habló con voz grave y resonante: "Levántate Isvar, tenemos mucho que hacer y si no te das prisa me temo que Ogro volverá para usarte como su desayuno."

Sin saber muy bien lo que hacía, el cuerpo de Isvar se puso automáticamente de pie y se encontró siguiendo al anciano fuera de la cueva, a un claro del bosque. Aun confuso, Isvar le habló tartamudeando: ¿Quién eres?, ¿Dónde estoy?, ¿De dónde vienes?, mientras otra parte de él decía "y además, ¿cómo sabes mi nombre?"

"Isvar te has equivocado. Has ignorado las enseñanzas de tus Mayores y has entrado en el bosque del Ogro. Pero puedo ayudarte a que te salves. Ven, ven por aquí. Bajamos esta cueva y ya estamos fuera del alcance del Ogro. Estarás entonces a salvo ¡ven muchacho, no tengas miedo!" Isvar le siguió cautivado por la voz del hombre. Bajó la cueva y llegó a un camino que súbitamente se volvió más empinado y corría parejo a un muro.

"Este debe ser uno de los muros exteriores del castillo Avar", pensó Isvar, ¡No me había dado cuenta de que estaba tan cerca."

"Por aquí muchacho. Hemos de movernos rápido si queremos alejarnos del Ogro. Es más peligroso de lo que puedas pensar. Por aquí nene, por aquí". El anciano había encontrado una apertura en el muro, que Isvar habría jurado que no estaba allí un momento antes. Al entrar se llevó el mayor susto de su vida.

"Pero... pero... ¡Esto es el castillo Avar! Estamos dentro. Pero, si esto no lo ha hecho nunca nadie, al menos los mayores nos decían que nadie lo había hecho desde que el último rey Avar murió, hace tres mil años."

Mientras hablaba Isvar, se dio cuenta de que la pared que estaba detrás de él era compacta, y que no había la más mínima señal de una apertura de cualquier tipo. ¡Estaba atrapado! Se volvió para hablar con el anciano, pero vio que este se disponía a decir algo, ya con una cara más patética y apocalíptica.

"Isvar, he de reconocer que te he traído con engaño hasta el castillo. Te equivocas al decir que nadie antes ha estado aquí desde el Rey Avars. Yo mismo vivo aquí y llevo así muchos, muchísimos años. ¿Viviendo, digo? ¡no!, mejor diré ¡atrapado! Porque soy un prisionero y lo que ves delante tuyo no es más que una máscara de mi mismo que he creado con la fuerza de mi pensamiento. Soy un prisionero Isvar, en aquella torre de allí. Si, yo fui una vez el hechicero de la Corte del Rey Avars, si, ¡y fijate lo bien que soy! Pero el verdugo del rey me dejó atrapado aquí, hace todo ese tiempo. He esperado Isvar, no sabes como he esperado. Sólo uno vino antes que tú y a él le hice la misma pregunta que te voy a realizar. Pero él me falló, Isvar, y tu no debes hacerlo, no debes fallarme! ¡Isvar! ¡Debo ser libre!, pero la única manera de conseguirlo es que tu encuentres aquí un libro, "el libro de la luz". Ese libro es mágico, nada superior a él, y es mi máxima esperanza de volver a mi dulce tierra. ¡Debes encontrarlo! Traémelo y mis cadenas invisibles se romperán, y te aseguro que entonces podré darte los medios para que abandones el castillo, pero sólo entonces. Pero cuidado, Isvar, porque los que me dejaron aquí encerrado no me dejaron desatendido. Verás Guardas, diablillos y muchas otras criaturillas que están dispersas por todo el castillo para eliminar a aquellos que han conseguido franquear la entrada. El que vino antes que tú, tuvo éxito, e incluso, no sé, quizá encontró el libro. Pero, yo digo que no lo sé, los Guardianes le atraparon y le encerraron también en los calabozos."

"Adelante. Deprisa, Isvar. Animo, el futuro de Resplandor, depende de tí. Y, recuerda, ¡el libro sólo pudo ser escondido cerca del Rey Avars! Yo no puedo ayudarte más a localizarlo. Pero corre que no hay tiempo que perder!"

Con esta última frase, la visión del anciano pareció apagarse y poco después había desaparecido de mi entorno. "Espera, espera un momento", gritó Isvar "debes saber algo más sobre donde puedo encontrar el libro ¡debes saber algo más sobre como puedo orientarme por el castillo!, seguro que puedes decirme algo más".

Pero no hubo respuesta.

CONTROLES

Y-P	Arriba y derecha
H-ENTER	Abajo e izquierda
Q-T	Arriba e izquierda
A-G	Abajo y derecha
SYM-SPA	Salto
B-M	Lucha
X-V	Levantar
CAPS/Z	Saltar
1-5	Seleccionar objeto
6-7	Usar objeto seleccionado
SYM-O	Recomenzar partida
SYM-SPACE	Pausa.