




Jaleco™ is a trademark of Jaleco Ltd.
 KING ARTHUR'S WORLD™ © 1992 ARGONAUT SOFTWARE LTD.
 ALL RIGHTS RESERVED
 © 1992 Jaleco Ltd. Dolby and the  are trademarks of Dolby
 Laboratories Licensing Corporation.

Jaleco Ltd.
 2-19-7 Yohga
 Setagaya-ku
 Tokyo 158
 Japan

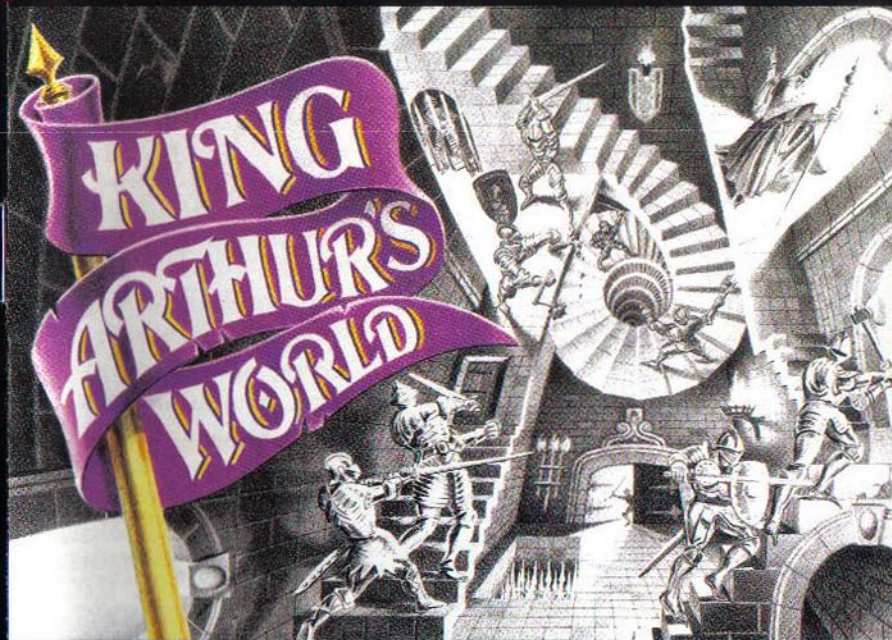
Distribuidor exclusivo para España



SPACO, S. A.

AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8
 POLIGONO INDUSTRIAL DE TRES CANTOS
 28760 MADRID
 TEL: 8036625

PRINTED IN JAPAN



MANUAL DE INSTRUCCIONES



JALECO™



SUPER NINTENDO™
 ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

ADVERTENCIA: POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO®.



Este sello es tu seguro de que Nintendo ha aprobado la calidad de este producto. Busca siempre este sello cuando compres videojuegos y accesorios para asegurarte una completa compatibilidad con tu Super Nintendo Entertainment System.



Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.

Jaleco te ofrece el primer videojuego para tu SNES con sonido Stereo Dolby. Nosotros en Jaleco intentamos utilizar los últimos avances tecnológicos para ofrecerte el mayor entretenimiento posible, y nos sentimos muy orgullosos de ser los primeros en ofrecerte la mejora que supone el sonido Stereo Dolby para tu juego.

Si tienes un aparato de música con sistema Stereo Dolby conectado a tu Super NES, podrás oír la música e inmejorables efectos de sonido de "King Arthur's World" en fantástico sonido Dolby. Si no tienes un aparato de música con este sistema no te preocupes, ya que seguirás teniendo el fenomenal sonido stereo de "King Arthur's World".



This program has been produced with the Dolby Surround encoding system, and is fully compatible with stereo or monaural reproduction.

INDICE

INTRODUCCION.....	3
OBJETIVO DEL JUEGO	4
COMO COMENZAR A JUGAR.....	6
PANTALLA DE OPCIONES.....	6
FUNCIONES DEL CONTROL DURANTE EL JUEGO	9
CONTROLES DEL RATON	10
INDICADORES DE PANTALLA	12
OBJETOS ESPECIALES.....	15
ENTRADAS A LOS NIVELES DE ENTRENAMIENTO	16
PERSONAJES.....	22
NIVELES	29
TRUCOS	34
CUIDA DE TU JUEGO JALECO.....	35

INTRODUCCION

Un bando se expande por todos los rincones del reino: el rey Arturo necesita a sus súbditos para que se unan a él en una nueva cruzada. Arqueros y guerreros, ingenieros y simples soldados son llamados a las armas. Hay expertos en explosivos y magos versados en hechizos. El rey Arturo reunió a todos estos hombres y los adiestró en el arte de la guerra. Ellos sabían los riesgos que corrían – aquellos que volvieron de cruzadas anteriores murmuraban en voz baja algo acerca de demonios, espíritus y cosas peores.

Pero primero el rey Arturo tenía que prestar atención a un asunto más urgente. Tiranos sin escrúpulos de tres reinos vecinos estaban esclavizando a sus súbditos y confiscando sus tierras. Decidido a terminar con este atropello, el rey reunió un ejército y se lanzó a conquistar a los enemigos del reino. Los enemigos del rey se atrincheraron en sus reinos, ideando nuevas trampas para el rey Arturo y sus hombres. Hoyos llenos de espinas y calderos de aceite hirviendo pasaron a un primer plano en esta guerra. Puertas que se abrían repentinamente bajo sus pies, y terribles caballeros negros que cargaban blandiendo terroríficas espadas.



Las tropas de Arturo se alzaron con la victoria, pero su triunfo fue efímero. Posteriores informes del Norte hablaban de un monstruoso ogro que estaba aterrorizando esa parte del país, devorando los rebaños de ovejas (por no mencionar a los pastores). El rey envió a sus mejores guerreros, que se deshicieron fácilmente de MacOgro de las Tierras Altas. Decidido a proteger sus tierras de posteriores invasiones, el rey Arturo colocó a su ejército bajo las cavernosas regiones del mundo de los demonios. En un mundo de noche perpetua, hordas de demonios horadaban las cavernas buscando oro y otros metales para construir sus máquinas de guerra.

Ranas mutantes con poderes mágicos saltaban sobre los confiados visitantes, mientras que la lava surgía burbujeando de cada grieta

y champiñones de extraño aspecto colgaban de todas partes. Confiando en su fuerza, los hombres del rey Arturo derrotaron a cuatro demonios y destruyeron su arma de guerra, el gigante Steam Hammer. Pero su misión no estaba completa. El rey descubrió que los demonios eran meros sirvientes de alguien mucho más poderoso... el Gran Demonio, señor del Mundo de las Nubes. Sin pensárselo dos veces, Arturo partió para enfrentarse a este gran reto.

El rey y sus tropas pronto descubrieron un mundo que no se parecía a ninguno que hubieran visto anteriormente, lleno de cosas terribles y extrañas. Cada Mundo de las Nubes estaba gobernado por un oscuro mago que lanzaba terribles hechizos de muerte y destrucción, convirtiendo a los hombres en zombies y mutantes que lanzan ácido. El rey Arturo condujo a sus tropas batalla tras batalla hasta que acabó con el último mago. Con las fuerzas que les quedaba, el ejército del rey se enfrentó a su último enemigo: el todopoderoso Gran Demonio. Agotados pero felices, el rey Arturo y sus hombres volvieron a casa en triunfo por su noble gesta. Al fin, la paz y la armonía volvían a reinar en el mundo del rey Arturo.

OBJETIVO DEL JUEGO

Experimenta por ti mismo los fantásticos reinos de "King Arthur's World", donde la estrategia y la acción se combinan con increíbles gráficos en 3-D y sonido Stereo Dolby (necesitas un sistema Stereo Dolby) para crear un juego de verdaderas proporciones épicas. Ponte en el papel del rey Arturo mientras seleccionas tus tropas y planeas tus campañas, conduciendo a tus hombres en una cruzada contra los enemigos de la corona. ¡El heroico guerrero de la leyenda medieval continúa vivo!

"King Arthur's World" te llevará a tres reinos diferentes y a 26 niveles llenos de complejos laberintos y pasadizos. Tu aventura comienza en el Mundo Real de caballeros y castillos medievales.




Te parece muy sencillo? Entonces pasa a las peligrosas cavernas del Submundo de los Demonios y pon a prueba tu valor contra toda una serie de retos tales como los Demonios Trog. Tu parada final será el Mundo de las Nubes – unos peligrosos dominios donde caracoles gigantes dejan un rastro de destrucción a su paso. Derrota a tus enemigos en cada nivel, encuentra después a su amo y haz que el rey Arturo consiga su rendición. Por si todo esto no fuera suficiente, encontrarás un jefe custodiando la salida de cada reino... MacOgro de las Tierras Altas, el Steam Hammer y el terrible Gran Demonio.

No hay límite de tiempo en "King Arthur's World"... el juego continúa mientras el rey Arturo siga vivo. Ya que sólo tiene una vida será mejor que le mantengas alejado del peligro todo lo que puedas. Puede que sea poderoso, pero no es inmortal – y puede caer en un pozo de lava hirviendo tan fácilmente como cualquiera. Sólo el rey puede coger ciertos objetos importantes, tales como las llaves. Algunas llaves especiales abren puertas escondidas que puede que te acerquen a tu objetivo... o te den más problemas. El oro es otro objeto muy restringido. Sólo el rey Arturo puede coger las pilas de oro que aparecen a lo largo del camino. Puede que sean difíciles de coger, pero no pases de largo – puedes utilizar el oro para comprar tu libertad si resultas capturado por el enemigo.



El ejército del rey incluye siete tipos de tropas diferentes, cada una de las cuales tiene unas habilidades de lucha propias. Coordina tus tropas para resolver el problema que se te presente, ya sea derribar una puerta, llenar un pozo, disparar un anda de flechas, lanzar un hechizo o unirse al enemigo en un combate cuerpo a cuerpo. Nueve niveles de entrenamiento presentan los distintos tipos de tropas, y te permiten experimentar las habilidades de cada uno, solo o en combinación con otros. Las claves controlan el acceso a cada nuevo nivel, incluyendo los niveles de entrenamiento. No podrás pasar al siguiente reto hasta que hayas conseguido vencer en aquel en el que te encuentres. ¡Después de todo, no queremos novatos en luchas tan peligrosas! Hemos incluido varios niveles de entrenamiento que te



harán más fácil el comienzo del juego - ¡es sólo para asegurarnos de que no envíes a tus hombres de vuelta a la tienda cuando lo que quieres es construir una catapulta! Continúa su entrenamiento tú solo hasta llegar a enfrentarte a una verdadera prueba como comandante en jefe. ¿Preparado para afrontar el reto?

Desempolva tu ballesta, sácale brillo a tu armadura y prepárate a defender el reino de las fuerzas del mal... ¡te aguarda la aventura en "King Arthur's World"!

COMO COMENZAR A JUGAR

1. Coloca el cartucho "King Arthur's World" en tu Super Nintendo Entertainment System y enciende la consola.
2. Una vez que aparezca la pantalla de título, puedes ver una corta secuencia de animación que describe tu cruzada, seguida de una demostración del juego. Pulsa cualquier botón para pasar a la pantalla de opciones. Si estás utilizando un ratón, pulsa el botón izquierdo.

PANTALLA DE OPCIONES

Puedes seleccionar una de las cuatro opciones de esta pantalla. Estas opciones son:

START PASSWORD ARMY SOUNDS

Cada opción se describe más abajo. Para seleccionar una opción, coloca la mano sobre el punto que se halla junto a esa opción y pulsa cualquier botón tanto del control como del ratón.

START

Pulsa este botón para comenzar el juego en el nivel seleccionado. Si no has introducido una clave para seleccionar un nivel específico, comenzarás el juego en el nivel de entrenamiento 1.

PASSWORD

La pantalla de clave muestra 16 botones en una red de 4 X 4. Las claves consisten en una combinación específica de botones

pulsados y no pulsados. La aparición de los botones en pantalla cambia cuando los pulsas (¡inténtalo!). Para pulsar un botón, coloca la mano sobre ese botón y pulsa cualquier botón del control o del ratón.

Cada vez que logres completar un nivel obtendrás la clave para el siguiente nivel. Para guardar esta clave, copia la localización exacta de cada botón pulsado. Para volver a un nivel específico más tarde, ve a la pantalla de claves e introduce la clave pulsando los botones correctos. Tras introducir una clave, pulsa "DONE" para pasar al nivel seleccionado. Un mensaje en la pantalla te hará saber si la clave ha sido correcta ("CORRECT") o incorrecta ("INCORRECT"). Selecciona la opción START para comenzar a jugar. Si la clave es incorrecta pasarás al nivel de entrenamiento 1.

ARMY

Hay seis tipos distintos de personajes en la pantalla de ejército:

Dinamiteros	01
Ingenieros	05
Caballeros.....	05
Arqueros.....	05
Magos	01
Magos oscuros.....	01

Todos los personajes aparecerán descritos más adelante en el manual. Durante el juego, la mayoría de los personajes aparecen tanto solos como en grupos. La pantalla de ejército te permite elegir el número de hombres presentes en cada grupo. Puedes tener un mínimo de uno o un máximo de seis en un grupo en particular. Cuando selecciones un personaje, el número designado de hombres aparecerá formando un grupo, moviéndose y trabajando juntos (¡la mayoría de ellos!).

NOTA: A diferencia de los seis personajes nombrados anteriormente, los soldados no pueden aparecer en grupos. Por lo tanto no aparecen en la lista de la pantalla de ejército.

El juego viene configurado tal y como se indica más adelante. Para cambiar el tamaño de un grupo coloca la mano sobre los botones de ARRIBA o ABAJO que se encuentran junto a la cantidad preestablecida y pulsa cualquier botón del control o del ratón. Pulsa "EXIT" para salir de esta pantalla y volver a la pantalla de opciones. Nota que el número total de hombres disponibles en cada tipo varía de un nivel a otro, y puede que sea menor al tamaño de grupo designado.

SOUNDS

La pantalla de sonidos te permite activar o desactivar la música, seleccionar sonido Dolby o probar toda la música y efectos de sonido del juego. Selecciona "END" para salir de esta pantalla y volver a la pantalla de opciones.

Game Music On

Selecciona esta opción para activar o desactivar la música. El cambio se hará efectivo cuando comience el juego.

Dolby Off

Selecciona esta opción para activar o desactivar el sistema Dolby. **NOTA:** Tu sistema de sonido tendrá que estar equipado con sistema Stereo Dolby para poder aprovechar esta opción.

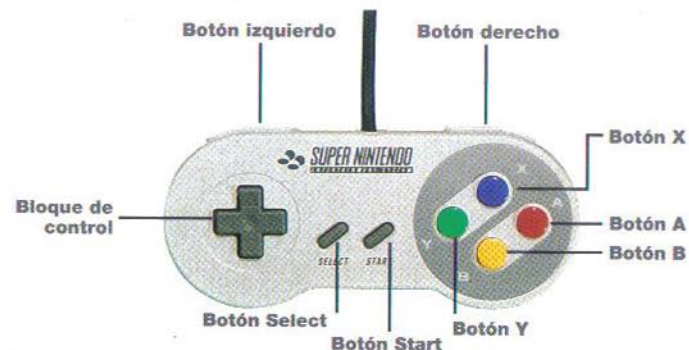
Play Tune

Pulsa los brazos superior e inferior del bloque de control para seleccionar una música. Pulsa el botón que se encuentra junto al bloque de control para activarla.

Play Effect

Pulsa los brazos superior e inferior del bloque de control para seleccionar un efecto de sonido. Pulsa el botón que se encuentra junto al bloque de control para activarlo.

FUNCIONES DEL CONTROL DURANTE EL JUEGO



Mueve al personaje activo

Bloque de control

- IZQUIERDA** Mueve hacia la izquierda
- DERECHA** Mueve hacia la derecha
- ARRIBA** Sube la escalera o plataforma
- ABAJO** Baja la escalera o plataforma

NOTA: Los personajes seguirán moviéndose hasta que los detengas pulsando el bloque de control en dirección opuesta.


Barra de iconos Pulsa el botón X para cambiar la barra de iconos de acción a personajes. Cada una de ellas se explica más adelante. Nota que cuando aparece el icono de personajes la pantalla pasa directamente a las tiendas.

Nuevo Personaje Pulsa el botón X para que aparezcan los iconos de personajes. Pulsa los brazos izquierdo o derecho del bloque de control para iluminar el personaje que quieras y entonces pulsa B. Una vez que actives un personaje comenzará a moverse inmediatamente. Para hacer que deje de moverse, pulsa el bloque de control en dirección opuesta.

NOTA: Si ya tienes tres personajes o grupos en pantalla, tendrás que hacer que uno de ellos vuelva a la tienda antes de poder seleccionar un nuevo personaje.

Cambiar de personaje

Mantén pulsado el botón Y mientras pulsas cualquier brazo del bloque de control



para cambiar a cualquier otro personaje de los que aparecen en pantalla.

Seleccionar acción Mantén pulsado el botón A mientras pulsas los brazos izquierdo o derecho del bloque de control para seleccionar otro icono de acción para el personaje en activo. La luz blanca que aparece alrededor del icono seleccionado pasa a amarilla durante este proceso, y aparece una flecha sobre la cabeza del personaje activo. Los iconos de acción varían de un personaje a otro, dependiendo de sus habilidades.

Ejecutar acción Pulsa el botón B para hacer que el

personaje activo ejecute la acción seleccionada, tal como colocar un barril de dinamita (dinamiteros) o construir una catapulta (ingenieros).

Scroll Pulsa los botones izquierdo o derecho para hacer que la pantalla avance horizontalmente en la dirección que corresponda. Cuando sueltes el botón, la pantalla volverá a la posición del cursor. Pulsa los botones izquierdo y derecho a la vez para mantener la pantalla quieta en un punto.

Detener el juego Pulsa START o selecciona el icono de pausa en la barra de iconos.

CONTROLES DEL RATON (Se venden por separado MODEL NO. SNS-016E)

El pointer del ratón se muestra en forma de flecha direccional cuando aparece sobre la principal zona del juego, en forma de "+" cuando aparece sobre la barra de estado o la de iconos. Mueve el pointer por toda la pantalla para ver cómo cambia de una locación a otra. Los controles del ratón se describen más adelante.

Mover el personaje en activo
Mueve el pointer hasta que la flecha apunte en la dirección en que quieras que se mueva el personaje en activo. Pulsa el botón izquierdo para mover el personaje en esa dirección. Para detener el personaje, mueve el pointer hasta que la flecha se

encuentre apuntando en dirección opuesta (o hacia arriba) y pulsa el botón izquierdo.

Cambiar la barra de icono
Coloca el pointer del ratón en cualquier parte de la barra de icono y pulsa el botón derecho para que la barra cambie de iconos de acción a

iconos de personajes. Cada uno de ellos se explica más adelante. Nota que cuando te dirijas a los iconos de personajes la pantalla pasará automáticamente a la tienda.

Nuevo personaje Coloca el pointer del ratón sobre la barra de icono y pulsa el botón derecho para mostrar el icono de personajes. Mueve el ratón hasta iluminar el icono deseado y pulsa el botón izquierdo para seleccionar ese personaje y sacarlo de la tienda.

NOTA: Si ya tienes tres personajes o grupos en pantalla tendrás que enviar de vuelta a la tienda a uno de ellos antes de poder seleccionar uno nuevo.

Cambiar de personaje Coloca el pointer del ratón sobre el personaje deseado en la barra de estado y pulsa cualquier botón del ratón. También puedes hacer avanzar el juego hasta que aparezca el personaje que quieras seleccionar. Coloca el pointer sobre ese personaje y pulsa el botón izquierdo mientras mantienes pulsado el botón derecho.

Ejecutar acción Coloca el pointer sobre el icono de acción que quieras seleccionar y pulsa el botón izquierdo

para ejecutar la acción. Los iconos de acción varían de un personaje a otro, dependiendo de sus habilidades.

Scroll de pantalla Coloca el pointer sobre la parte de pantalla en la que se desarrolle el juego y mantén pulsado el botón derecho. El pointer standard se transformará en un cursor de cuatro direcciones. Para hacer que la pantalla avance en una dirección en particular, coloca el cursor en el borde de la pantalla y ésta comenzará a avanzar automáticamente. Con el botón derecho todavía pulsado, aleja el cursor del borde de la pantalla para detener su avance. Si quieres puedes pulsar el botón izquierdo para llevar a cabo la acción seleccionada para el personaje activo. Esta característica es especialmente útil para seguir flechas. Suelta el botón derecho para que el juego vuelva a la posición del personaje en activo.

Detener el juego Coloca el pointer del ratón sobre el icono de pausa (PAWS) situado en la parte derecha de la barra de icono y pulsa el botón izquierdo. Vuelve a pulsarlo para seguir jugando.

INDICADORES DE PANTALLA

Personaje en activo

Un cursor cuadrado rodea al personaje en activo. En un grupo, el cursor rodeará al líder del grupo. Pulsa los brazos izquierdo o derecho del bloque de control para mover el personaje (o grupo) en la dirección correspondiente. Pulsa el bloque de control en la dirección opuesta para detenerle. Cuando el líder del grupo sea eliminado, los otros personajes del grupo girarán y comenzarán a avanzar en dirección opuesta a menos que los detengas.

Barra de status

La barra de status se encuentra en la parte inferior de la pantalla y (espero que no te sorprendas) muestra el estado de todos los personajes seleccionados. La barra de status tiene cuatro ventanas, ya que puedes tener un máximo de cuatro personajes o grupos de personajes en pantalla al mismo tiempo. El rey aparece en la parte derecha de la barra de status y permanece allí todo el tiempo... a menos que sea derrotado, en cuyo caso el juego habrá terminado.



Status del personaje

Cada vez que selecciones un personaje éste aparecerá en una de las tres ventanas que quedan. Cuando un personaje se active, su ventana aumentará y comenzará a caminar. Si todos los personajes del grupo que esté en activo resultan destruidos, el control pasará al personaje activo que se encuentre más cerca. A propósito, no tienes que tener a cuatro personajes diferentes activos todo el tiempo. Puedes tener un grupo de caballeros, un mago y un par de dinamiteros, o algunos arqueros y un ingeniero o dos. Todo depende de lo que necesites y de lo que dispongas... hablaremos más tarde de ello.

Indicador de fuerza

El corazón rojo situado junto al personaje en activo indica su fuerza. Cuando la fuerza de un personaje se encuentre al máximo, el corazón será grande. Si el personaje resulta alcanzado, el corazón irá encogiéndose. En un grupo, el corazón indica la fuerza del líder.

Indicador de tamaño de grupo

El número que aparece en la ventana en activo te dice cuántos personajes quedan en ese grupo. Puedes cambiar el número de la mayoría de grupos pasando a la pantalla de ejército y haciendo tu selección.

El tamaño del grupo disminuirá a medida que los personajes vayan siendo eliminados en la batalla (o al caer por un acantilado, etc.).

Indicador de batalla

Cuando un personaje o grupo de personajes se encuentre en una batalla, aparecerá una serie de espadas cruzadas en la ventana correspondiente. El indicador de batalla se transformará en una calavera con tibias cruzadas cuando uno o más personajes sean derrotados. Estos indicadores se refieren a todos los personajes en pantalla, tanto los que están activos como los que no lo están. Algunos personajes que no están en activo lucharán al límite de sus posibilidades cuando se enfrenten al enemigo. Esto incluye a los caballeros, soldados, arqueros e ingenieros. Los dinamiteros y magos no oponen mucha resistencia cuando les cogen con la guardia bajada ... o en guardia, si ése es el caso.

Barra de Icono

La barra de icono situada en la parte inferior de la pantalla oscila entre dos tipos de iconos cuando pulsas el botón X. Estos dos tipos son los iconos de acción y los de personajes.

Iconos de acción Cuando comienzas a jugar, la barra de icono muestra automáticamente los iconos de acción. Estos iconos que aparecen en la barra representan todas las posibles acciones para el personaje activo en ese momento. El icono que se encuentre activo estará rodeado por una caja blanca. Para seleccionar un icono diferente, mantén pulsado el botón A mientras pulsas los



brazos izquierdo o derecho del bloque de control hasta que se ilumine el icono que quieras activar. Hay diferentes iconos disponibles para cada personaje, dependiendo de sus habilidades. Más adelante en el manual aparece una descripción de los iconos asociados con cada personaje. Sin embargo, hay dos iconos que son comunes a todos los personajes:

Volver a la tienda

Este icono aparece en la parte izquierda de la barra de iconos y muestra una tienda con un flecha apuntando hacia ella. Cuando elijas este icono, el personaje o grupo activo se dirigirá inmediatamente hacia la tienda. Una vez que esto ocurra, no podrás seleccionar ni controlar más a ese personaje ... aunque se meta en algún lío. **NOTA:** Cuando selecciones al rey, aparecerá un icono de rendición (una bandera blanca) en lugar de este icono.

Pausa

Este icono muestra una serie de huellas y aparece en la parte derecha de la barra de icono de todos los personajes. Selecciona este icono y pulsa cualquier botón para detener el juego. La pantalla se oscurecerá cuando el juego se encuentre detenido. Pulsa cualquier botón para volver a jugar. Puedes también detener el juego pulsando START.

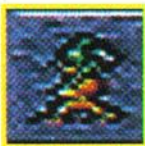
Iconos de personajes

Los iconos de personajes aparecen también en la barra de iconos. Si aparecen los iconos de acción, pulsa el botón X para que aparezcan los iconos de personajes. De izquierda a derecha, los iconos de personajes son:

Dinamiteros



Ingenieros



Caballeros



Arqueros



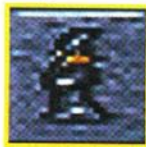
Soldados



Magos



Magos oscuros



El número que aparece debajo de cada icono de personaje te indica qué cantidad de personajes de ese tipo tienes disponibles. Este número varía de un nivel a otro, y desciende a medida que son eliminados. Pulsa los brazos izquierdo o derecho del bloque de control para iluminar un icono y el botón B para seleccionar ese personaje y hacer que entre en acción.

OBJETOS ESPECIALES

El rey puede conseguir cualquiera de los siguientes objetos especiales:

Llaves

Las llaves mágicas aparecen en varios lugares, normalmente en un punto inconveniente o fuera de tu ruta. Es vital que el rey Arturo coja cada llave que encuentra, de modo que trata de ingeniártelas. En caso de que te lo estés preguntando, las llaves mágicas abren la puerta que conduce a pantallas secretas – que puede que sean la única salida posible de un nivel en particular. A propósito, tendrás que mirar muy atentamente para encontrar las puertas escondidas... ya que si no, no estarían escondidas, ¿verdad?

Oro

Hay de oro en muchos lugares de los tres reinos de "King Arthur's World", pero sólo el rey puede cogerlo. Cualquier personaje puede coger las monedas de oro que dejan caer algunos de los enemigos más importantes al ser derrotados. Coge todo el oro que puedas – una vez que hayas cogido 100 monedas de oro, el rey Arturo podrá comprar su libertad si es capturado por el enemigo. Cuando esto ocurra, podrás

continuar el juego en el nivel en el que te encuentres. Aparecerás en la última tienda y conservarás las llaves que hayas conseguido.

ENTRADAS A LOS NIVELES DE ENTRENAMIENTO

Las siguientes entradas te llevan paso a paso a través de los niveles de entrenamiento 1-4. Estas entradas te harán comenzar rápidamente permitiendo que te familiarices con los controles del juego y las acciones de los personajes. Siguiendo las entradas aparecen unas descripciones detalladas tanto de los personajes como de los niveles – puede que quieras leerlas antes de comenzar a jugar.

Nivel de entrenamiento 1: Arqueros

Para comenzar en el nivel 1, selecciona "Start" en la pantalla de opciones sin introducir la clave. En este nivel utilizarás a los arqueros para destruir enemigos que se encuentran fuera del alcance de otras tropas. Aprenderás a colocar a tus arqueros y ajustar el ángulo de la trayectoria de sus flechas. Tras una breve pantalla introductoria aparecerá la pantalla de juego.



- No pierdas de vista el pozo situado en el centro de la pantalla, sobre el cual una serie de puertas se abren y se cierran. Si miras atentamente, también verás proyectiles cayendo justo a la izquierda del pozo. Tu primer cometido será eliminar a quien esté lanzando los proyectiles.
- Pulsa el botón X para que aparezcan los iconos de personajes. En este nivel de entrenamiento, el único icono disponible es el de arquero. El número 20 que aparece bajo el icono indica que dispones de 20 arqueros en este nivel. Pulsa los brazos izquierdo y derecho del bloque de control para iluminar el arquero y después el botón B para sacar a los arqueros de la tienda.
- Justo antes de que el arquero líder llegue hasta el pozo, vuelve a

pulsar el botón B para detener a los arqueros y hacer que lancen sus flechas. Pulsa el botón izquierdo para que la pantalla de juego avance hacia la izquierda, de modo que puedas ver cómo las flechas llegan a su objetivo.

- Una vez que el tirador haya sido eliminado podrás disponerte a cruzar el pozo. Espera a que las puertas comiencen a cerrarse y pulsa el brazo izquierdo del bloque de control para que los arqueros comiencen a moverse. Si cronometras bien tus movimientos, podrás pasar sin problemas. Si no... ¡bueno, hay muchos otros!
- Después de que el último arquero haya cruzado el pozo, pulsa el botón B para detener al grupo. Tu siguiente misión será atacar al caballero enemigo que está derramando calderos de aceite hirviendo desde el borde de la torre. Para eliminar al caballero, tendrás que ajustar el ángulo de la trayectoria de las flechas. Mantén pulsado el botón A y pulsa el brazo izquierdo del bloque de control para iluminar el icono de izquierda (el que tiene el ángulo de trayectoria más bajo).
- Pulsa el botón B para disparar. Una vez que el caballero enemigo haya sido eliminado, pulsa el brazo izquierdo del bloque de control para que los arqueros comiencen a moverse. Pulsa el botón B para detener a los arqueros cuando los dos primeros hayan pasado la torre del castillo. Hay más tiradores, de modo que no te pongas a su alcance. Pulsa el brazo izquierdo para que la escena avance hacia la izquierda.
- Lo siguiente que tienes que hacer es eliminar a los tiradores situados en el nivel superior de la torre. Mantén pulsado el botón A y pulsa el brazo derecho del bloque de control para iluminar el icono de derecha. Pulsa el botón B para disparar. Ahora selecciona el icono de la flecha de enmedio y haz que avancen ligeramente los arqueros. Vuelve a pulsar el botón B para apuntar hacia el caballero enemigo.
- Para acabar con la última pareja de tiradores, tendrás que colocarte a cierta distancia de sus proyectiles – ¡algunas veces no lo puedes evitar! Coloca al arquero principal a medio camino

entre las dos torres con campanas y pulsa el botón B para comenzar a disparar. Dispara tan rápido como puedas... puede que pierdas unos cuantos hombres en el proceso.

- Ya puedes hacer que aparezca el rey Arturo. Mantén pulsado el botón Y y pulsa el brazo derecho del bloque de control para seleccionar al rey. Pulsa el brazo izquierdo del bloque de control para que el rey avance hacia la izquierda. Cuando llegues al pozo pulsa el brazo derecho para detenerte. Espera hasta que el cruce sea seguro y camina hacia la última torre para coger el puchero de oro.

Nivel de entrenamiento 2: Dinamiteros

Tras completar el nivel 1 obtendrás la clave para el nivel 2 - ¡cópiala! Para pasar inmediatamente a este nivel, selecciona "DONE" y después "START". Para comenzar este nivel más tarde, tendrás que introducir la clave correcta. En el nivel 2 tendrás que utilizar dinamiteros para destruir las puertas y máquinas de guerra de modo que el rey pueda pasar.



- Al comienzo de la escena el rey Arturo se encuentra bajo el ataque de los tiradores en un castillo cercano. Pulsa el bloque de control para mover al rey hacia la izquierda de la tienda, donde estará fuera de peligro. No te acerques demasiado al castillo - ¡seguro que no quieres estar cerca cuando vuelen los explosivos!
- Ahora necesitas un dinamitero para que vuele la entrada del castillo. Pulsa el botón X para que aparezcan los iconos de personajes. Como antes, sólo dispones de un personaje - pero esta vez es un dinamitero. Pulsa los brazos izquierdo o derecho del bloque de control para iluminar el icono. Espera a que los tiradores estén disparando en dirección opuesta y pulsa el botón B para que salga el dinamitero de la tienda. (NOTA: A menos que hayas cambiado la configuración en la pantalla de ejército, sólo aparecerá un dinamitero.)

- Cuando el dinamitero se acerque a la puerta, pulsa el botón B para colocar la dinamita. El dinamitero volverá automáticamente a la tienda, y tras unos segundos la puerta saltará en pedazos. Tu siguiente misión es destruir el pulverizador, visible en pantalla a la derecha de la escalera. Selecciona otro dinamitero y haz que coloque su dinamita directamente bajo el pulverizador para destruir la máquina.
- Mueve hacia adelante al rey Arturo para que suba la escalera y elimine a los tiradores. Entonces haz que otro dinamitero vuele la puerta de madera situada en el lado opuesto del castillo. Una vez que hayas eliminado la puerta, mueve al rey hacia la izquierda hasta que llegue al lugar en el que el suelo se inclina hacia abajo. Para al rey de modo que esté fuera del alcance de los proyectiles enemigos.
- Haz que otro dinamitero vuele la puerta del último castillo. Puede que tengas que intentarlo más de una vez, ya que los dinamiteros pueden eliminarse con un disparo enemigo. Una vez que hayas destruido la puerta, haz que el rey Arturo entre para coger el oro. Podrá aguantar uno o dos golpes enemigos sin sufrir un daño muy serio. ¡Ten cuidado con la caldera de aceite hirviendo!

Nivel de entrenamiento 3: Caballeros y soldados

Podrás comenzar el nivel 3 cuando hayas pasado el nivel 2. Si quieres comenzar este nivel más tarde tendrás que introducir la clave correcta. En el nivel 3 verás cómo responden los caballeros y los soldados en el fragor de la batalla. No hay laberintos - ¡sólo una lucha a muerte! Haz que tus tropas sigan avanzando hasta derrotar al enemigo. Y no te preocupes por esa sustancia blanca... sólo es nieve.



- Los caballeros enemigos aparecen inmediatamente en el nivel 3, de modo que tendrás que actuar rápidamente antes de que se acerquen al rey. Pulsa el botón X para que aparezcan los iconos

de personaje y pulsa los brazos izquierdo o derecho del bloque de control para seleccionar el icono de caballero (el tercero por la izquierda). Pulsa el botón B para que el grupo de caballeros salga de la tienda.

- Cuando tus caballeros se acerquen a los caballeros enemigos comenzarán a luchar automáticamente. En este punto tus hombres se encuentran básicamente solos – sólo asegúrate de que no avancen en la dirección equivocada. Puede que ahora quieras colocar un soldado en un punto estratégico como por ejemplo el lado izquierdo de la tienda, en la esquina de la casa.
- Pulsa el botón X para que aparezcan los iconos de personajes, y entonces selecciona el icono de soldado (el tercero por la derecha) y pulsa el botón B. Cuando el soldado llegue a su destino pulsa el botón B para que coloque el escudo en posición defensiva ante los caballeros enemigos. Los soldados no son muy fuertes, pero pueden detener a una tropa de caballeros enemigos durante un tiempo sorprendentemente largo.
- Haz aparecer otro grupo de caballeros como refuerzo al primer grupo, que a estas alturas debe estar bastante diezmado. Pulsa el botón X y repite el proceso descrito arriba. Sigue viendo su avance, haciendo aparecer nuevos grupos a medida que los viejos van desapareciendo. ¡Con un poco de suerte podrás eliminar al enemigo antes de que el enemigo lo haga contigo!

Nivel de entrenamiento 4: ingenieros

Puedes comenzar el nivel 4 inmediatamente después de completar el nivel 3 o volver a él más tarde introduciendo la clave correcta. El cuarto nivel de entrenamiento está diseñado para mostrarte la utilidad y versatilidad de los ingenieros. Tendrán que rellenar un pozo, construir una catapulta para destruir tiradores y quemar una puerta, construir una plataforma para subir una colina y



utilizar un ariete para abrir una segunda puerta. ¡Estos muchachos valen para todo!

- Cuando aparezca la pantalla, no pierdas de vista el pozo situado justo a la izquierda de la tienda. Lo primero que tienes que hacer es colocar ingenieros para que lo llenen. Pulsa el botón X para que aparezcan los iconos de personajes y utiliza el bloque de control para seleccionar el icono de ingeniero, pulsando después el botón B para que los ingenieros salgan de la tienda. Pulsa inmediatamente el brazo derecho del bloque de control para detener a los ingenieros antes de que caigan al pozo.
- Mantén pulsado el botón A y pulsa el bloque de control para iluminar el icono de llenar pozos (tercero por la derecha). El número que aparece debajo de cada icono indica el número de ingenieros que necesitas para ello. Pulsa el brazo izquierdo del bloque de control para hacer que los ingenieros avancen en esa dirección. Cuando el primer ingeniero se aproxime al borde, pulsa el botón B. Cada uno de los dos primeros ingenieros dejará caer un barril. Detén a los demás ingenieros y haz que den la vuelta para colocarlos en el extremo más alejado del rey. Tu siguiente paso será construir una catapulta y utilizarla para eliminar al tirador situado en la parte superior del castillo. Mantén pulsado el botón A y utiliza el bloque de control para seleccionar el icono de catapulta (segundo por la izquierda). Ahora mueve a los ingenieros hacia la izquierda. Cuando el primer ingeniero se acerque hacia el pozo, pulsa el botón B para construir una catapulta.
- El ingeniero a cargo de la catapulta comenzará a disparar inmediatamente, y la pantalla girará para mostrarte los disparos. No te será difícil deshacerte del tirador. Pulsa los brazos superior o inferior del bloque de control para ajustar la trayectoria del disparo. Si lo efectúas correctamente también podrás destruir la puerta de madera del castillo. Una vez que lo hayas hecho podrás quitar la catapulta mandando al ingeniero de vuelta a la tienda. Las catapultas continuarán disparando hasta que retires al ingeniero que las controla, aunque no hayas seleccionado ese personaje.
- Mantén pulsado el botón A y pulsa el bloque de control para seleccionar el icono de ir a la tienda (el de la izquierda). Pulsa el

botón B para que el ingeniero vuelva a la tienda. Tendrás que construir una plataforma para subir la colina de la parte izquierda de la pantalla. Llama a otro grupo de ingenieros y asegúrate de que el icono de construir plataforma está iluminado (el segundo por la derecha).

- Cuando el primer ingeniero se aproxime a la colina pulsa el botón B para construir una plataforma. Entonces mantén pulsado el botón Y mientras pulsas el bloque de control para seleccionar al rey. Mueve al rey hacia la izquierda, pulsando el brazo superior del bloque de control cuando llegue a la plataforma para que suba por ella. ¡El rey Arturo podrá derrotar al caballero enemigo en unos cuantos golpes, de modo que sólo una puerta se interpone entre tú y el oro!
- Tu misión final será hacer que los ingenieros construyan un ariete y derriben la puerta. Necesitarás dos ingenieros para construir el ariete. Si ya hay un grupo de dos o más ingenieros en la pantalla puedes utilizarlos. Si no es así, llama a un grupo. Los ingenieros pueden subir a la plataforma del mismo modo en que lo hizo el rey Arturo. Una vez en la parte superior haz que los ingenieros se detengan de modo que puedas seleccionar el ariete.
- Mantén pulsado el botón A y pulsa el bloque de control para seleccionar el icono de ariete (cuarto por la izquierda). Mueve a los ingenieros hacia la izquierda. Cuando el primer ingeniero se acerque a la puerta pulsa el botón B. Todo el grupo de ingenieros construirá un ariete, derribará la puerta y volverá a la tienda. ¡El rey Arturo podrá entonces coger su oro!

PERSONAJES

Esta sección describe a los personajes que utilizarás, incluyendo los iconos de acción asociados con cada personaje. Los dos iconos comunes (Volver a tienda y Pausa) se han descrito en una sección anterior. Nota que la barra de iconos no "recuerda" qué icono ha sido seleccionado para cada personaje. Es más, la selección de iconos de acción retiene su posición relativa de un personaje a otro. Esto quiere decir que cuando cambias de un personaje a otro tienes que volver a seleccionar el icono deseado.

REY ARTURO

El rey Arturo es el personaje principal, y está disponible a lo largo de todo el juego. Siempre es aconsejable mantenerle fuera de la acción... sólo tienes un rey, y si resulta derrotado el juego se acaba. El rey es el único personaje que puede coger montones de oro y llaves para puertas secretas. Cuando encuentres al rey enemigo, el rey Arturo se acercará a él para asegurarse su rendición. Los iconos asociados al rey Arturo son:



Rendición

(Bandera blanca)

Te permite finalizar el juego y volver a la pantalla de opciones.

Selecciona este icono y pulsa el botón B dos veces para rendirte.



Luchar

(Espada)

Permite luchar al rey. Si seleccionas este icono, el rey luchará

automáticamente cuando se enfrente a un enemigo. Probablemente tendrás seleccionado este icono la mayoría del tiempo. Después de todo, nunca sabes cuándo van a aparecer un demonio Trog o un zombie...



Abrir puerta secreta (Llave)

Permite al rey abrir puertas secretas que le transporten hacia

otros lugares. Estos iconos sólo aparecen una vez que el rey Arturo coja una llave. El rey puede tener un máximo de cuatro

llaves a la vez. Selecciona un icono de llave, coloca al rey delante de una puerta secreta y pulsa el botón B para abrir esa puerta. Sólo para hacer las cosas más difíciles, necesitas una determinada llave para abrir una determinada puerta. De modo que ¿cómo vas a reconocer una puerta secreta cuando veas una? Si te lo dijera dejaría de ser un secreto, ¿verdad?

DINAMITEROS

Los dinamiteros son un tipo especial de soldado que transportan barriles de pólvora a la espalda. Coloca estos barriles en una posición estratégica para volar puertas y otras construcciones. También utilízalos para volar escaleras, puentes, tejados y cualquier otra estructura de madera que encuentres. La explosión destruirá o dañará a cualquiera que se encuentre cerca, de modo que haz que el resto de tus tropas se coloque lejos del lugar de la detonación. Los dinamiteros tienen una cantidad ilimitada de pólvora, pero no luchan si se ven atacados. Asegúrate de que la zona no sea peligrosa antes de enviarlos a ella. El juego está configurado con un grupo de un solo dinamitero, pero puedes cambiar esta opción en la pantalla de ejército si quieres. El icono de acción asociado con los dinamiteros es:



Colocar pólvora

(Barril)

Permite a un dinamitero colocar un barril de pólvora. Selecciona este icono y pulsa el botón B para que el dinamitero coloque un barril de pólvora en el sitio donde se encuentre. Una vez que coloque el barril, el dinamitero volverá a la tienda.

INGENIEROS

Los ingenieros trabajan en grupos para construir estructuras y aparatos que ayuden a avanzar a las tropas del rey. El número que aparece indicado debajo de cada icono de ingeniero en pantalla representa el número de ingenieros que se necesitan para llevar a cabo esa misión en particular (de 1 a 4). Una vez que hayan cumplido su misión, los ingenieros volverán automáticamente a la tienda. Lucharán si se encuentran frente al enemigo, pero no son muy fuertes en la batalla. Será mejor que antes asegures la zona, o les coloques suficientes tropas de apoyo. El juego está configurado con una cantidad de cinco ingenieros de grupo. Puedes cambiar esta cantidad en la pantalla de ejército si quieres hacerlo. Pero si tienes menos de cuatro en un grupo no podrás llevar a cabo todas las tareas. Los iconos de acción asociados a los ingenieros son:



Construir catapultas

(Catapulta)

Necesitas 3 ingenieros. Una catapultas es un aparato de madera que lanza bolas de fuego por el aire. Este aparato es muy útil para destruir enemigos a distancia. Selecciona

este icono y coloca al ingeniero líder en una franja de tierra que se halle fuera del alcance del fuego enemigo, pulsando seguidamente el botón B. Asegúrate de que todos los ingenieros caminen hacia el enemigo cuando construyas la catapultas. ¡De otro modo puede que acaben construyendo la catapultas en la dirección equivocada, con resultados desastrosos!

Una vez que la catapultas haya sido construida, un ingeniero comenzará a disparar inmediatamente mientras que los otros dos que ayudaron a construir la catapultas vuelven a la tienda. Si el grupo consta de más de tres ingenieros, los restantes seguirán caminando hacia adelante – ¡será mejor que les hagas girar antes de que se metan en líos! El ingeniero que está a cargo de la catapultas tiene una cantidad ilimitada de bolas de fuego, y seguirá disparando hasta que sea destruido. Para colocar el punto de mira de la catapultas, pulsa los brazos superior o inferior del bloque de control.

Cuando selecciones al ingeniero que controla la catapultas, la pantalla avanzará automáticamente siguiendo el rastro de las bolas de fuego. Si seleccionas algún otro personaje, el ingeniero seguirá disparando pero no podrás colocar el punto de mira de la catapultas ni ver los resultados. Para que la catapultas deje de disparar, envía al ingeniero a la tienda seleccionando el icono Volver a la Tienda.



Construir tienda

(Tienda)

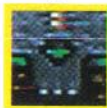
Necesitas 4 ingenieros. Si has conquistado una franja importante de territorio enemigo, probablemente querrás construir una tienda más cerca del escenario de la acción de modo que tus tropas no tengan que desplazarse tanto. Mástiles coronados con ondeantes banderas verdes indican los lugares en los que puedes levantar otra tienda. Una vez que la nueva tienda esté levantada, la vieja se destruirá automáticamente. Selecciona este icono, coloca al ingeniero líder justo delante del mástil y pulsa el botón B para construir una tienda.



Ariete

(Ariete)

Requiere 2 ingenieros. Utiliza arietes para derribar las puertas de las fortalezas enemigas. Selecciona este icono, coloca al ingeniero líder justo delante de la puerta que quieras derribar y pulsa el botón B. Aunque sólo necesitas dos ingenieros, todo el grupo estará allí para ayudar... volviendo después a la tienda.

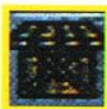


Llenar pozo

(Flecha apuntando al pozo)

Necesitas 1 o más ingenieros. Uno de los trabajos del ingeniero será llenar pozos (o fosos, o cualquier otra zona que no se pueda cruzar) utilizando barriles. Una vez que se haya

llenado el pozo, tus personajes pueden caminar sobre él. Selecciona este icono y pulsa el botón B cuando el ingeniero líder se acerque al borde del pozo. Cada ingeniero, por turnos, arrojará un barril y volverá a la tienda. Una vez que el pozo haya sido llenado, cualquier ingeniero que quede en pantalla cruzará sobre él y seguirá caminando. Puede que tengas que llamar a un segundo grupo de ingenieros para terminar el trabajo (dependiendo del pozo).



Construir plataforma

(Plataforma)

Se necesita 1 ingeniero. Cuando tus tropas se encuentren al pie de una colina, tendrás que llamar a los ingenieros para construir una plataforma de modo que puedan subir hasta la cumbre. También se pueden utilizar las plataformas como un medio de cruzar pozos o cualquier otra trampa, así como para llegar a zonas que de otro modo serían inaccesibles. Puedes incluso utilizarlas como refugio contra proyectiles enemigos, aunque, al estar hechas de madera, son vulnerables al fuego. Selecciona este icono y pulsa el botón B para construir una plataforma donde se encuentre el ingeniero líder. Sólo podrás construir a nivel del suelo.

CABALLEROS

Los caballeros son los guerreros más poderosos. Son muy fuertes y lucharán hasta el final en combates cuerpo a cuerpo. El juego está configurado en grupos de cinco guerreros. Puedes cambiar el número en la pantalla de ejército si quieres. El icono de acción asociado a los caballeros es:



Luchar

(Espada)

Permite luchar al caballero. Este icono aparece cinco veces en la barra de iconos. Elige cualquier icono de espada que quieras – los cinco funcionan del mismo modo.

ARQUEROS

Los arqueros resultan muy útiles cuando quieres golpear al enemigo desde una cierta distancia. Disparan sus flechas con una increíble

exactitud, de modo que mantén al resto de las tropas lejos de su alcance. El juego está configurado en grupos de cinco arqueros. Puedes cambiar el número en la pantalla de ejército si quieres. Los iconos de acción asociados con los arqueros son tres flechas con distintos ángulos de trayectoria.



Los tres iconos de flechas representan los tres posibles ángulos de disparo: bajo, medio y alto. Cuanto más bajo sea el ángulo, menor será la distancia que recorra la flecha. Selecciona un icono, coloca al arquero líder en el punto deseado y pulsa el botón B para que dispare.



Tus arqueros tienen una cantidad ilimitada de flechas. Para que sigan disparando tienes que pulsar el botón B. Cada una de ellas saldrá disparada en la dirección en la que estés mirando al arquero, de modo que asegúrate de que todos ellos estén de cara al enemigo cuando pulses el botón B. Los arqueros lucharán si se encuentran frente al enemigo, pero no son muy fuertes una vez que entran en la batalla.



SOLDADOS

Los soldados son un tipo de tropa defensiva. No son tan fuertes como los caballeros en la batalla, y su mayor efectividad viene cuando utilizan sus escudos para bloquear cualquier ataque enemigo. Los soldados siempre aparecen solos, no en grupos. El icono de acción asociado a los soldados es:



Utilizar escudo

(Soldado con escudo)

Selecciona este icono y pulsa el botón B para que el soldado se mueva hacia su zona y coloque el escudo en posición para defenderse de un ataque enemigo. Cuando esté colocado de este modo, un soldado puede bloquear a varios enemigos durante un período de tiempo. El escudo también detendrá las bolas de fuego y otros proyectiles enemigos.

MAGO BLANCO

El Mago Blanco, también conocido como el mago de la magia positiva, lanza hechizos de fuerza y curación. El número que aparece debajo de cada icono de hechizo indica las veces que puedes

utilizar ese hechizo en particular. Tras lanzar un hechizo, el mago se transporta misteriosamente de vuelta a la tienda. Utiliza el mago todo lo que quieras, ya que normalmente vas a disponer de uno o dos. Asegúrate también de proporcionarle una protección adecuada, ya que no pueden defenderse. El juego está configurado en grupos de un solo mago. Puedes cambiar esta opción en la pantalla de ejército si quieres (aunque no te lo recomendamos). Los iconos de hechizo asociados con los magos blancos son:



Curación

(Corazón)

Selecciona este icono y pulsa el botón B para reponer la fuerza de todas las tropas que estén visibles en pantalla.



Fuerza

(Brazo levantando peso)

Selecciona este icono y pulsa el botón B para que todas las tropas que se encuentran en pantalla sean más fuertes durante un cierto período de tiempo. Mientras tengan esta fuerza extra las tropas parpadearán en la pantalla.



Escudo

(Escudo)

Selecciona este icono y pulsa el botón B para que todas las tropas que aparecen en pantalla se hagan inmunes a los ataques enemigos durante un cierto período de tiempo.

Mientras sean inmunes, las tropas parpadearán en la pantalla.

MAGO OSCURO

El Mago Oscuro, también conocido como el Mago de la Magia Negativa, lanza hechizos destructivos. El número que aparece bajo cada icono de hechizo indica las veces que puedes utilizar ese hechizo en particular. Tras lanzar un hechizo, el mago Oscuro se transporta de vuelta a la tienda automáticamente. Al igual que con los magos blancos, puedes utilizar los magos oscuros siempre que quieras – su único medio de defensa son los hechizos. El juego está configurado en grupos de un solo mago. Puedes cambiar esta opción en la pantalla de ejército (de nuevo, te lo desaconsejamos). Los iconos de hechizo asociados con los magos oscuros son:



Meteorito

(Meteorito)

Selecciona este icono y pulsa el botón B para hacer que desciendan bolas de fuego del cielo durante un cierto período

de tiempo. No utilices este hechizo si tu rey o cualquiera de tus hombres están visibles en pantalla ... ¡las bolas de fuego destruyen a cualquiera que resulte alcanzado!



Congelación

(Cabeza de soldado)

Selecciona este icono y pulsa el botón B para que todos los enemigos que se encuentran en pantalla se congelen durante un cierto período de tiempo.



Bola de fuego

(Bola de fuego)

Selecciona este icono y pulsa el botón B para lanzar una bola de fuego en la dirección en que esté mirando el mago. La bola de fuego es muy poderosa y alcanzará a una serie de enemigos y/o obstáculos antes de detenerse.



Tormenta

(Nube de tormenta)

Selecciona este icono y pulsa el botón B para que caigan rayos del cielo durante un cierto período de tiempo. No utilices este hechizo si el rey o cualquiera de sus hombres se encuentran en pantalla. Al igual que el hechizo del meteorito, el rayo destruirá a tus hombres al mismo tiempo que destruye al enemigo.



Apocalipsis

(Calavera y tibias cruzadas)

Selecciona este icono y pulsa el botón B para destruir a todos los enemigos que se encuentren en pantalla.

NIVELES

“King Arthur's World” incluye una serie de nueve niveles de entrenamiento, seguidos de tres reinos muy distintos. Estos reinos son:

Mundo real	4 niveles
Submundo de los demonios	5 niveles
Mundo de nubes	8 niveles

Los niveles de entrenamiento y cada reino se describirán más adelante.

Niveles de entrenamiento

Tu entrenamiento tiene lugar en el reino del mundo real, un lugar lleno de castillos, fosos, torres y habitaciones subterráneas. Al igual que en los niveles del mundo real tus enemigos son caballeros, caballeros de la muerte y tiradores. Los primeros niveles de entrenamiento te permiten experimentar con uno o dos tipos de tropa. Niveles posteriores combinan varios tipos de tropas para demostrarte el mejor modo de combinarlas. Para completar un nivel de entrenamiento, tus tropas tendrán que abrirse camino por el territorio enemigo y asegurar una ruta de modo que el rey pueda coger el oro que se encuentra allí. Si no consigues completar un nivel de entrenamiento (o sea, si el rey resulta derrotado) volverás automáticamente al principio de ese nivel. Una vez que hayas completado ese nivel podrás pasar al siguiente. Los tipos de tropas de que dispones en los diversos niveles de entrenamiento son:

- Nivel de entrenamiento 1** Arqueros
- Nivel de entrenamiento 2** Dinamiteros
- Nivel de entrenamiento 3** Caballeros y soldados
- Nivel de entrenamiento 4** Ingenieros
- Nivel de entrenamiento 5** Magos blancos y oscuros
- Nivel de entrenamiento 6** Arqueros y dinamiteros
- Nivel de entrenamiento 7** Arqueros, dinamiteros, caballeros y soldados
- Nivel de entrenamiento 8** Arqueros, dinamiteros, caballeros, soldados e ingenieros. Este nivel también te demuestra cómo utilizar las puertas secretas.

Nivel de entrenamiento 9

Todo tipo de tropas (arqueros, dinamiteros, caballeros, soldados, ingenieros, magos blancos y oscuros)



Reino del Mundo Real

El reino del mundo real consta de tres niveles. Cada nivel contiene un gran castillo, que tendrás que conquistar para que el rey Arturo llegue hasta el rey enemigo, que se rendirá automáticamente. Tus enemigos en este reino son:

- Caballeros** Comparables a tus caballeros tanto en tamaño como en fuerza. Los caballeros enemigos son muy fuertes en combate.
- Tiradores** Enemigos sin ningún otro tipo de arma, que lanzan piedras hacia donde te encuentras. Algunos tipos de tropas pueden soportar varios golpes; otros se destruyen con un solo golpe. Los tiradores son débiles en combates cuerpo a cuerpo.
- Caballeros de la Muerte** Grandes caballeros enemigos que lanzan mortíferos golpes con su espada mágica – ¡los conocerás cuando los veas! Los caballeros de la Muerte son muy fuertes en combate. Una vez destruidos dejarán caer monedas de oro, que cualquier personaje puede coger.

El paisaje del mundo real se encuentra en un escenario de montañas, colinas y poblados bosques. Los caballeros enemigos y los tiradores surgen de cada castillo, torre y casa que te encuentres. Utiliza todos los tipos de tropas de que dispones para resolver una serie de obstáculos tales como pozos, grandes piedras o pucheros de aceite hirviendo. El rey Arturo tendrá que coger todo el oro que pueda, así como las llaves para abrir puertas secretas. Tras completar el tercer nivel te enfrentarás nada menos que con MacOgro de las Tierras Altas – una monstruosa criatura con la fea costumbre de comerse las ovejas de los rebaños circundantes... y cualquier otra cosa que caiga en sus manos.

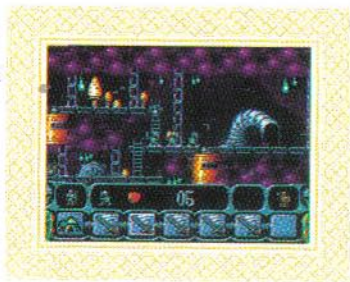


Reino del Submundo de los Demonios

Este reino se compone de cuatro niveles. Encuentra al demonio de cada nivel y haz que el rey Arturo le obligue a rendirse. Tus enemigos en este reino son:

- Soldados de infantería** Soldados armados con mazas, muy fuertes en combate.
- Lanzadores de llamas** Soldados armados con lanzallamas que disparan ráfagas de fuego, incinerando a cualquiera que se ponga en su camino. Son muy fuertes en combate.
- Demonios Trog** Grandes ranas mutantes que engullen a tus tropas con un golpe de sus largas lenguas. No pierdas de vista al rey... estas escurridizas criaturas tienen la habilidad de transportarse de un lugar a otro. Los demonios trog son débiles en combate – si logras acercarte tanto.

Este reino es un mundo cavernoso y extraño lleno de champiñones gigantes y maquinaria de aspecto terrorífico que destila una asquerosa sustancia verde. Si lo piensas, todo destila esa sustancia... pero no te preocupes, te acostumbrarás a ella. Pozos de lava burbujeante, carretas de mina y repentinas caídas al vacío son los peligros contra los cuales tendrán que estar alerta tus tropas. A propósito, si planeas dejar al rey durante un cierto período de tiempo, te sugiero que le dejes en un sitio donde esté fuera de peligro. Los demonios Trog huelen comida a kilómetros de distancia. Al igual que en el mundo real, el rey Arturo tiene que coger oro y llaves especiales para abrir puertas secretas...



Tengo el presentimiento de que vas a necesitarlas más tarde o más temprano. Tras completar el nivel 4, tendrás que destruir la máquina de guerra de los demonios, el Steam Hammer de fuego masivo.

- Mundo de Nubes** El mundo de nubes se compone de siete niveles. Cada nivel es gobernado por una malvado mago al que el rey Arturo tiene que encontrar y capturar. Tus enemigos en este reino son:
- Mutantes** Criaturas que lanzan ácido y cuyas cabezas tienen forma de martillo. Los mutantes son fuertes en combate.
- Zombies** Lentos de movimientos pero mortíferos... tienes que destruirlos de un golpe. Cuando un zombie destruya a uno de tus hombres, éste también se convertirá en zombie. Los zombies son muy fuertes en combate.
- Caracoles** Inmensos caracoles mutantes que disparan bolas de cañón de sus conchas, y que intentan aplastar a tus tropas caminando sobre ellas. Los caracoles son muy fuertes en combate.

El reino final de "King Arthur's World" es un extraño lugar de oscuras nubes y flores extrañas, campos de fuerza y piscinas de lava venenosa. Si miras con atención, podrás incluso ver a unos cuantos infortunados visitantes... simplemente dando vueltas por ahí. Unos malvados ojos siguen la pista de tus movimientos, al mismo tiempo que tuberías de transporte con forma de serpiente te llevan de una plataforma a otra – nunca sabes lo que vas a encontrarte al otro extremo. Hay más puertas secretas que nunca, de modo que coge todas las llaves que puedas... ¡y prepárate para recibir unas cuantas sorpresas! Tu destino final es el terrible Gran Demonio, señor de los Siete Reinos de las Nubes. ¡Derrota a este maestro de la destrucción para conseguir la victoria total!



TRUCOS

- Cuando salga un personaje nuevo de la tienda, puede que quieras detenerle antes de que haga algo estúpido... como caer en un pozo lleno de lava venenosa.
- Cuando aparezca la pantalla de un nuevo nivel, no tienes que esperar a que aparezca la tienda para seleccionar un personaje. En la mayoría de los niveles será mejor que sigas avanzando tan pronto como puedas.
- Tienes que construir las catapultas o plataformas en terreno llano, ya que no podrás hacerlo si hay inclinación. Cuando dejes solo al rey en el Mundo de los Demonios, colócale encima de una plataforma para mantenerle lejos de los demonios Trog - ¡funciona!
- Para volver al juego en el mismo nivel, selecciona antes el icono de Rendirte para volver a la pantalla de opciones. Ve a la pantalla de claves y selecciona "DONE" (aparecerá la clave de ese nivel), seleccionando después "START". Una vez que apagues tu Super NES tendrás que introducir la clave correcta para comenzar a jugar desde un nivel en particular.
- Los soldados ordinarios son más útiles de lo que puedas pensar... pueden utilizar sus escudos para repeler cualquier disparo enemigo así como bloquear el camino. ¡Inténtalo en el Mundo de los Demonios!
- Cuando te encuentres ante una puerta secreta, verás el ligero esbozo de una puerta en una de las paredes - o lo que simule ser una pared. Hay puertas de distintos tamaños y formas. Algunas tienen un código de color para indicar qué llave tienes que usar. Si ves un lugar al que no puedes acceder de ninguna manera, hay muchas posibilidades de que haya cerca una puerta secreta que conduzca hasta ese lugar.
- Cuando construyas una nueva tienda, utiliza el siguiente truco para transportar tus tropas hasta allí. En lugar de hacer avanzar cada grupo desde la posición en la que se encuentra, simplemente selecciona a cada uno y elige el icono Volver a la Tienda. Por desgracia esto no funciona con el rey ... ¡tiene que volver caminando!
- Ten cuidado con las trampas escondidas cuando el rey Arturo se acerque a un rey enemigo. Su ejército está derrotado, pero puede que aún guarde unos cuantos trucos bajo la manga.
- Utiliza las poleas para alcanzar llaves que estén en lugares a los que no puedas llegar. ¡Si los demonios lo hacen, tú también puedes!

CUIDA DE TU JUEGO JALECO

- Este cartucho de Jaleco es un aparato de precisión con complejos circuitos electrónicos. No lo sometas a golpes ni cambios extremos de temperaturas. Nunca intentes desmontarlo.
- No toques las conexiones ni permitas que se humedezcan, ya que podría dañarse el circuito.
- Asegúrate siempre de que tu consola Super NES esté APAGADA antes de meter o sacar un cartucho.

