

LA ABADIA DEL CRIMEN

«No sigáis varias y extrañas doctrinas sofisticas que esparcen pestifera semilla», escriba el mismísimo Clemente VI en el año 1436 a los maestros y alumnos de la Universidad de Paris. El Pontifice, se refería en aquella carta a las doctrinas de un ilustre monje franciscano de origen inglés llamudo Guillermo de Occam, huido varios años antes de las cárceles de Avignon acusado de herejía. Durante cuatro años habia estado retenido, haste que logró fugarse y pedir asilo en la corte del Emperador Luis de Baviera, por entonces enemistado con el Papa Juan XXIII. Muerto el Emperador, Guillermo quiso volver a la unión con su orden y con su Iglesia, motivo por el que viajó a Italia acompañado de su joven novicio para entrevistarse con Bernodo Gui, entones máximo responsable de la Inquisición en aquella zona y representante, en definitiva, del Pontifice.

No consta sin embargo, con certeza, si en realidad Guillermo consiguió su objetivo. Tan sólo el testimonio dejado por su discípulo, muchos años más tarde, en una colección de pergaminos; donde se relatan los hechos asombrosos y terribles que acontecieron durante la semana que permanecieron en la Abadía había sido prevista aquella cita.

El testimonio de la historia que ahora vas a revivir...

AUTOR: Paco Menéndez.

GRAFICOS Y CARATULA: Juan Delcán.

CARGA DEL PROGRAMA

AMSTRAD PCW: INTRODUCIR EL DISCO EN LA UNIDAD Y ESTE ARRANCARÁ AUTOMÁTICAMENTE EL JUEGO.

MANEJO DEL TECLADO

Guillermo puede ser dirigido mediante tres teclas:

AVANZAR: (Cursor arriba) (Joystick arriba), A.

GIRO DERECHA: (Cursor dcha.) (Joystick dcha.), K.

GIRO IZQUIERDO: (Cursor izqda.) (Joystick izqda.), L.

Su novicio puede ser manejado, aunque sólo dentro de la pantalla en que se encuentra Guillermo con cualquiera de las siguientes teclas:

(Cursor abajo) (Disparo Joystick) o Z.

Mientras se pulsa alguna de estas teclas, el novicio se dirigirá en la misma dirección en que mire Guillermo, a menos que se encuentre un obstáculo.

Para coger objetos basta con colocarse enfrente de éstos. Guillermo puede recoger seis objetos y su novicio otros dos distintos. Para dejar los objetos se puede pulsar espacio o bien Joystick abajo, dejándose siempre el objeto que aparece más a la izquierda en el marcador, en el que sólo aparecen los objetos que lleva Guillermo y son los únicos que se pueden dejar.

GRABACIONES DE SITUACIONES

Está previsto que en cualquier momento puedas salvar la situación del juego para posteriormente volver a ella cuando lo creas conveniente.

Las situaciones salvadas en la memoria desaparecen al resetear el ordenador, por lo que deben primero grabarse en disco.

Si se desea grabar en disco hay que pulsar:

+ NÚMERO (Salvar la partida en el nº)

MAYS + NÚMERO (Cargar partida en el nº)

+ TAB (Grabar partidas en el disco)

IMPORTANTE: Las situaciones deben grabarse siempre en un disco virgen, nunca en el original.