

TEODORO

NO SABE VOLAR

ESPAÑOL

EL JUEGO

El reino Cornejal vivía sus días dorados entre fiestas, banquetes, torneos, festivales de teatro, juegos y risas, muchas risas. Un remanso de paz en el mundo. A pesar de ello, tenían ejército pues en alguna ocasión de su historia se vieron obligados a guerrear contra invasores. El ejército era una élite a la que sólo podían acceder aquellos que sabían volar. Para el resto quedaban los demás oficios. Teodoro no sabía volar y le tocó ser bufón de la corte a pesar de que él siempre quiso ser soldado.

Pero los días felices se acabaron. Un extraño ejército salido de la nada atacó de improviso el castillo y antes de que se pudieran defender todo estaba perdido. Los soldados desaparecieron en un instante y sólo quedaron el rey Ruy y Teodoro.

El rey desesperado mientras se lo llevaban en volandas, imploró que alguien subiera al torreón más alto para prender la llama de la alarma que avisaría al resto de reinos de que un enemigo atacaba.

Teodoro era el único superviviente y, a pesar de ser un simple bufón, quiso intentar la complicada tarea...

CONTROLES

En la pantalla de inicio, presione las siguientes teclas o el botón de una palanca para empezar utilizando un modo de control:



Palanca BOTÓN 1	Espacio	Cursor ARRIBA	Teclado QWERTY
IZQUIERDA	O	Cursor IZQUIERDA	Mover a la izquierda.
DERECHA	P	Cursor DERECHA	Mover a la derecha
ARRIBA	Espacio	Cursor ARRIBA	Usar el gancho u omite los textos o las historias.
ABAJO	A	Cursor ABAJO	Usar el Golpe Rompedor junto con una dirección.
BOTÓN 1	Q	Espacio	Salto gradual.

Pulse la tecla "H" para pausar/continuar el juego, "ESC" para abortar el juego. Teodoro puede moverse en horizontal, saltar y otros movimientos que te contará él mismo a lo largo de su aventura.

CONSEJOS

- El salto tiene una altura máxima que se alcanza dejando pulsada la tecla correspondiente. La longitud del mismo se establecerá con la tecla de dirección. Con ninguna dirección, el salto será vertical.
- Lo que quema, pincha o no tiene fondo, mata
- Fíjate en el marcador y sabrás qué objetos coger y dónde usarlos.
- Las llaves se pueden coger, los candados no.
- Cada 3 grupos de monedas, obtendrás una vida extra. A veces están difíciles pero puede merecer la pena recolectarlas.
- Las interrogaciones que parpadean son cajas de sorpresa con ventajas en su interior, cógelas sin miedo.
- Hay dos tipos de puertas, todas están conectadas y son o de sólo salida o de sólo entrada.
- Al entrar en cada habitación observa y espera un momento, la posición de entrada suele ser segura y puede haber elementos peligrosos que no se ven a simple vista.
- No te precipites, la mayoría de las situaciones son fáciles de salvar y sólo requieren paciencia.