

JUANA DE ARCO

ATARI ST, AMIGA, PC

A lo largo de su historia, Francia fue escenario de múltiples desastres y de espectaculares cambios. Durante el siglo XV estuvo a punto de desaparecer. Los recursos humanos se habían agotado y sólo quedaba esperar a que se produjera un milagro. El milagro fue Juana de Arco.

Vuelve a vivir el prodigioso y singular destino de la Doncella de Orleans durante este período histórico y participa en el tremendo resurgimiento que transformaría a Francia en los albores del Renacimiento Europeo.



INSTRUCCIONES DE CARGA

Amiga

Inserta el disco y sigue las instrucciones.

Atari ST

Inserta el disco A y pulsa dos veces sobre el icono del disco A. Cuando aparezca la ventana pulsa dos veces sobre el fichero Jeanne.PRG.

PC

Enciende el ordenador e inserta el disco del sistema MS-DOS. Cuando el cursor se coloque detrás de A\, teclea JEANNE y pulsa ENTER o RETURN. Para tener más información teclea A> LISEZ.MOI.

CONTROLES

Atari ST

Utiliza el ratón o joystick.

Amiga

Selecciona una de estas opciones:

- Joystick (pulsa el botón disparo).
- Ratón (pulsa el botón disparo).
- Teclado (pulsa cualquier tecla).

PC

Teclado: Utiliza las cuatro teclas de dirección para mover el cursor, SPACE BAR para confirmar, la tecla SHIFT de la izquierda para acelerar el

movimiento y la tecla S para encender/apagar el sonido.

EL JUEGO

TU PERSONAJE: Tú eres Carlos, Delfín de Francia. Tu legitimidad como sucesor del trono se ha puesto en duda; los ingleses han sitiado Orleans, punto clave de tu sistema defensivo y sólo te queda esperar a que se produzca un milagro.

TU OBJETIVO: Primero debes ser coronado rey en Rheims con la ayuda de Dios y de Juana de Arco. Después debes salvar a Francia y echar a los ingleses de tu reino liberando todas las provincias francesas, una por una.

TUS MEDIOS: Dispones de un mapa que te permite trazar tu táctica y anotar las conquistas y derrotas. Los poderes políticos (seleccionados a través de la Flor de Lis, que se encuentra en el mapa) son patrimonio del rey y sólo podrás disfrutarlos cuando hayas sido coronado en Rheims.

También puedes contar con la ayuda de Juana de Arco... ¿No es un signo de Dios el que una doncella dirija el destino de tus ejércitos?

¿Conseguirá que Francia quede libre y en paz?

¡Ten cuidado! porque como ella misma mencionó en una reunión clandestina su posición entre la nobleza es muy inestable. Tiene dema-

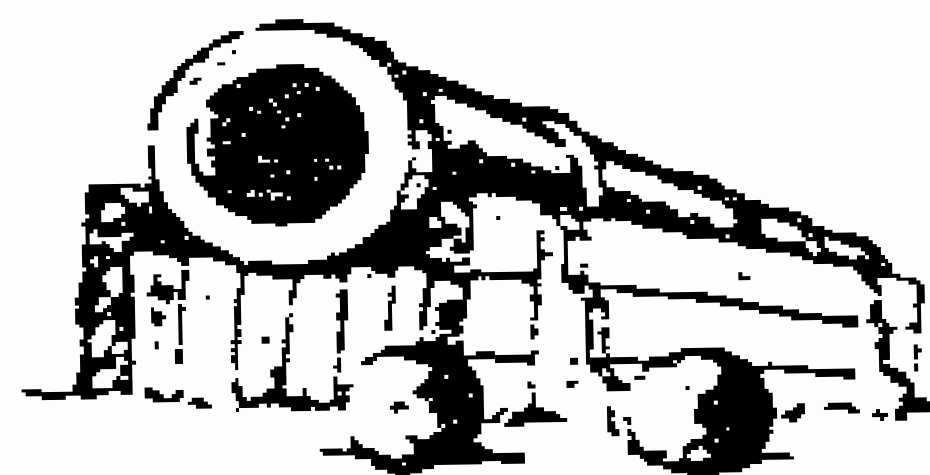
siados enemigos... Utilízala en los momentos oportunos

EMPEZANDO A JUGAR

La aventura empieza el 10 de mayo de 1492, tienes un ejército al que mantener y estás casi arruinado. Has puesto a Juana de Arco al frente de tus tropas con el objetivo de liberar la ciudad de Orleans. Si lo consigues te acompañará a la provincia de Rheims y Champagne para presenciar tu coronación.

Después de ser coronado recibirás los poderes legítimos que le corresponden al rey de Francia:

1. Diplomacia.
2. Espionaje.
3. Ayuda.
4. Tesoro real.
5. Justicia real.
6. Alzamiento de la Armada Real.
7. Comienzo de la campaña



1. Diplomacia

Procedimiento utilizado para establecer rela-

ciones con tus enemigos y llegar a acuerdos o tratados.

Selecciona a tu adversario, el tema y la ciudad de tus negociaciones colocando el cursor sobre el nombre deseado. Consulta la tabla de caracteres para seleccionar a los dos embajadores, a los rehenes ingleses en Francia y a los prisioneros franceses en Inglaterra.

Para intercambiar por dinero una ciudad francesa, ocupada por los ingleses, selecciona en el mapa la provincia y después la ciudad.

Utiliza el SELLO real para legitimar tu mensaje, pero ten cuidado porque después no podrás cambiarlo. Sin embargo, puedes borrarlo y empezar de nuevo.

Espera a ver los resultados de las negociaciones. Si llegas a un acuerdo utiliza el SELLO para ratificarlo.

Si debes pagar a cualquiera de las partes, el dinero sale automáticamente de los cofres del tesoro real.

Hay varios tipos de negociaciones:

ALTO EL FUEGO (CeaseFire): Suspensión temporal de cualquier acto hostil.

PAZ (Peace): Finalización de un conflicto entre dos Estados.

ALIANZA (Alliance): Unión entre dos Estados.

LIBERACION (Freeing): De un personaje francés o de una ciudad ocupada por los ingleses a cambio del pago de una cierta cantidad de dinero.

Avisos

Selecciona cuidadosamente a tus embajadores. Demasiados fallos diplomáticos pueden traerte fatales consecuencias, como reacciones descontroladas entre tus gentes y vasallos o peor aún: tus embajadores pueden ser capturados por tus enemigos.

No subestimes la diplomacia a pesar de su aparente complejidad, puede ayudarte a avanzar gradualmente en tu política.

2. Espionaje

Misiones de inteligencia en provincias enemigas.

3. Ayuda

Acción que hará que tu política avance de forma sutil y decisiva.

PARA ESTAS DOS OPCIONES

Selecciona un espía/hombre de confianza, el premio y la misión, colocando el cursor sobre el nombre o suma de dinero deseada. La profesión de espía es muy arriesgada y te recomendamos que preserves la vida de tus mejores agentes pagándoles lo máximo posible dentro de tus posibilidades. Si no verás disminuir el número de candidatos.

Utiliza el SELLO real para legitimar tu misión,

pero ten cuidado porque no podrás cambiarla después.

Puedes elegir entre:

ESPIONAJE: Información sobre:

— La guarnición de la ciudad, por ejemplo, antes de empezar una campaña militar (a ser seleccionada en el mapa).

— La situación del ejército enemigo (a ser seleccionada en el mapa).

Ayuda

Envenenamiento o asesinato con el fin de eliminar a un personaje molesto de forma dramática.

También puedes secuestrar a uno de los personajes, interrogarlo e intercambiarlo por un rescate si lo consideras apropiado.

Avisos

Cada uno de tus espías y hombres de confianza tienen una o más especialidades, pero ten cuidado porque no siempre puedes confiar en ellos. Utiliza tu instinto con la esperanza de que elegirás al más apropiado en el momento más adecuado.

Consulta la lista de caracteres y estudia el "perfil" profesional de tus futuros empleados.

4. Tesoro real

Para financiar tus ambiciones y garantizar tu

poder. El mapa muestra tu status financiero durante toda la partida. Al comienzo de tu aventura tus cofres están vacíos. Cuando hayas sido coronado rey, llénalos. Tienes las siguientes posibilidades:

Dos tipos de impuestos

TITHE: Se paga en septiembre y es automáticamente recogido por tus recaudadores a través de las provincias leales al rey o en regiones libres del enemigo.

No olvides recoger el TITHE en septiembre, ¡veremos quién cumple y quién no!

Este tipo de impuesto varía según los años y se basa en la calidad y cantidad de la cosecha recogida, que a su vez depende de las condiciones climatológicas durante los meses anteriores a la temporada agrícola. Si el tiempo es malo tu pueblo se enfrentará a la sequía y al hambre.

La recaudación del TITHE no suele traer problemas porque existe una tradición feudal por la que los débiles deben pagar al más poderoso parte de los frutos de su trabajo para que en el caso de guerra o invasión los defiendan de sus enemigos.

EL IMPUESTO HEARTH: Este tipo de impuesto puede ser exigido en cualquier momento y en cualquier provincia francesa. Tiene la ventaja de ser un impuesto del que puedes disponer en cualquier momento y que puedes fijar en función de la riqueza de la provincia elegida. Su gran

desventaja estriba en el hecho de que es el impuesto más temido y suele ocasionar levantamientos armados entre la población.

Te recomendamos que no cobres el mismo impuesto más de dos veces en la misma provincia y en el mismo año.

También puedes pedir un rescate para un prisionero inglés en Francia, al que llamaremos REHEN. Consulta la opción Diplomacia para saber cómo utilizarla.

Pillaje de una ciudad tomada por los ingleses: Es una ciudad francesa y, por tanto, es una opción muy arriesgada para un rey que lucha por la unidad de su reino.

Consulta la opción "Empezando una campaña" para más detalles.

NOTA: Para tu información, en este juego se utiliza la libra Tournois, equivalente a 300 francos franceses de 1988; ¡no esté mal, verdad...!

5. La justicia real

La justicia real inspira respeto absoluto a todos los habitantes del reino, ya sean débiles o poderosos.

Tienes tres procedimientos:

ARRESTAR: Capturar al culpable y a otros sospechosos encarcelándolos en una prisión real. Sólo puedes ARRESTAR a personajes franceses. Los rehenes ingleses que están en

una prisión francesa son fruto de un secuestro o tomados como motín de guerra después de una derrota. Si así lo deseas, las cárceles reales pueden encerrar a todos los personajes de esta aventura, pero... ¿sería la mejor solución para alcanzar tus objetivos?

Las razones para condenar a un prisionero deben estar basadas en los hechos y más "políticamente" en los intereses del juego.

En cuanto a la alta traición, luchas contra el enemigo y contra la brujería. De ti depende valorar sus consecuencias.

Utiliza el SELLO real para legitimar el arresto. Una vez en prisión serán sometidos a juicio y castigados.

GRACIA: Sólo se otorga a los personajes franceses. Los ingleses no pueden ser indultados, ya que son enemigos del reino. Utiliza el SELLO real para legitimar esta GRACIA.

EJECUCION: Este es uno de los posibles castigos. Primero encarcela a los líderes de una provincia en revuelta (seleccionalos a través del mapa) o a prisioneros franceses o ingleses.

Ten cuidado porque no podrás eludir las consecuencias de esta difícil decisión. Después selecciona el método a ser utilizado: la horca para un grupo o la guillotina para determinados nobles.

5 Utiliza el SELLO real para legitimar la ejecución.

AVISO

Tienes que ser razonable con los franceses porque si no te expondrás a caer en las manos de los ingleses. Los caracteres franceses son las cartas del juego y sin cartas no hay juego.

6. Alzamiento de la Armada Real

Primeramente crea la Armada Real, que garantizará tus éxitos siempre y cuando tengas dinero y suerte. Hay tres fases:

Primero, decide el lugar del alzamiento o el enclave a ser sitiado. Es absurdo que pagues a soldados para que crucen las provincias aliadas. Mantener a un ejército resulta muy caro y es mejor reclutar a tus soldados en provincias cercanas al lugar del asedio.

Después debes seleccionar un líder, a ser posible un gran estratega.

Recluta a tu ejército: caballeros, arqueros, tropas y operadores del mortero. Después fija una cantidad de dinero en función del número de hombres y del tiempo que durará el alzamiento. Sigue las instrucciones dadas para reclutar a tus hombres.

7. Comienzo de la campaña

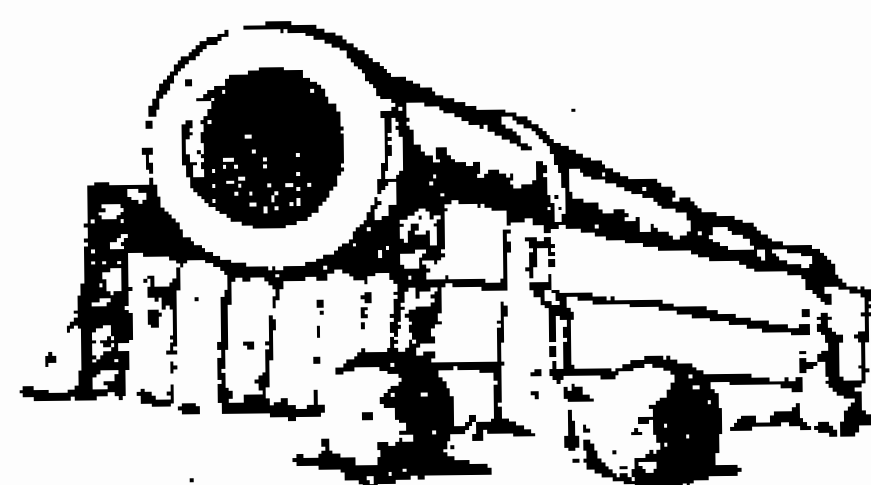
Esta es la fase activa de la reconquista del territorio nacional. Selecciona primero la provincia y después una de las ciudades o fortalezas a ser liberadas. Una provincia quedará totalmente

armada cuando hayas liberado todos sus fortalezas. La armada enemiga puede atacarte en cualquier momento y entonces te enfrentarás a una batalla en campo abierto. Para liberar una ciudad deberás ganar todos los juegos de arco, si no tendrás que sitiaria.

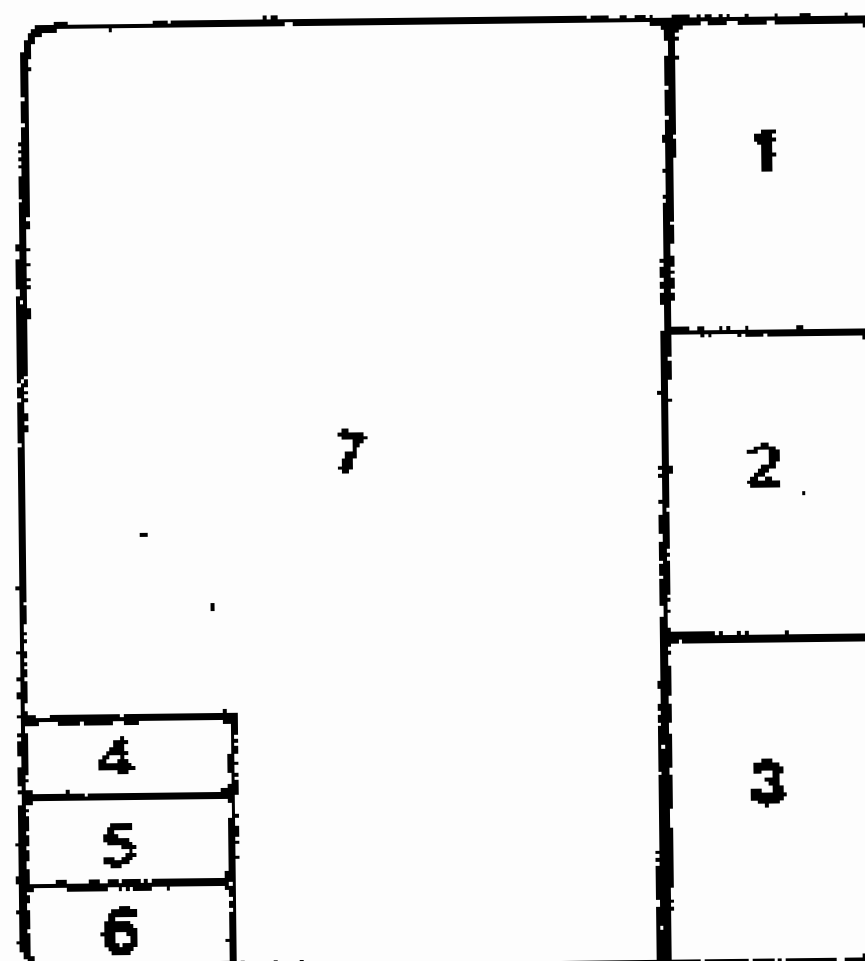
Cuando termines decide si quieres despedir a las tropas o atacar un nuevo objetivo.

Si te encuentras sitiado en una ciudad que acabas de tomar defiéndete detrás de las barricadas o lucha contra el enemigo en campo abierto.

La liberación de una ciudad te permite pedir más impuestos a sus habitantes. Cuando liberes una provincia puedes construir una fortaleza para defender esa provincia.



LECTURA DEL MAPA DE FRANCIA



1. La FECHA, en meses y días, para poder situarte en el marco histórico. La aventura empieza el 10 de mayo de 1429.

2. El icono se utiliza para acceder a las Opciones Políticas, que te ayudarán a controlar los sucesos que se produzcan en tu reino. Ten en cuenta que sólo cuando hayas sido coronado en Rheims podrás disfrutar de esos poderes.

3. Un doble icono que te da acceso a la Previsión del Tiempo (consulta la lista de los símbolos de tiempo para reconocerlos). Estas indicaciones te permiten preparar mejor tu campaña militar (busca territorios húmedos y fríos, ya que no puedes exigir impuestos en una provincia que sufre de malas condiciones climatológicas).

También recibirás un mapa de las provincias que son leales al rey (indicador de Confianza). Existen cinco niveles de Confianza. Si entras en una provincia agitada políticamente te expondrás a una revuelta armada (cuando la provincia parpadea) o a la invasión de la armada enemiga.

4. El Valor del Tesoro Real que puedes utilizar.

5. El icono BACKUP para salvar tu partida. Utiliza un disco floppy formateado. Ten en cuenta que sólo puedes copiar una partida por disco.

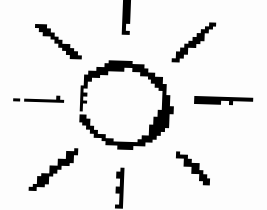
6. El icono de CARGA para tu partida salvada.

7. El mapa de Francia, con las provincias

divididas entre inglesas (en rojo) y francesas (en azul). También hay provincias autónomas aliadas con los ingleses, como Bretaña o Borgoña (enemigos extra para el pobre rey de Francia). Si se encuentran dos enemigos en la misma provincia se declara el estado de guerra y la provincia cambia de color.

La armada inglesa y las de las provincias autónomas aparecen en rojo. Los señores franceses y el ejército real aparecen en azul.

SIMBOLOS DEL TIEMPO

	Sol	Nubes	
	Diluvio	Aguanieve	
	Lluvia	Granizo	
	Tormenta	Nieve	
	Helada	Niebla	

LISTA ALFABETICA DE LAS CIUDADES

Ciudades	Provincia
Amiens	Picardy

Angers	Anjou
Arras	Artois
Auch	Armagnac
Auxerre	Bourbourgne
Bavonne	Guyenne
Beauvais	Ile-de-France
Sourges	Berry
Bruges	Flanders
Caen	Normandy
Calais	Picardy
Carcassonne	Languedoc
Chartres	Orleanais
Chateau de Chinon Fortress	Touraine
Chateaux de Foiz Fortress	Foix
Chateau de Gaillard Fortress	Normandy
Clermont	Auvergne
Compiege	Ile-de-France
Dijon	Bourgogne
Evreux	Normandy
Foix	Foix
Grand	Flanders
La Reole Fortress	Guyenne
La Rochelle	Poitou
Le Mans	Maine
Lyons	Lyonnais
Melun	Ile-de-France
Montpellier	Languedoc
Nantes	Brittany

Nevers	Nivernais
Orleans	Orleanais
Pau	Bearn
Paris	Ile-de-France
Peronne Fortress	Picardy
Poitiers	Poitou
Provins	Champagne
Rheims	Champagne
Rennes	Brittany
Rouen	Normandy
Toulouse	Languedoc
Tours	Touraine
Troyes	Champagne
Vannes	Brittany
Vienne	Dauphine



LECTURA DE LA TABLA DE CARACTERES

1		3	4
		5	
2	6		
	7		
	8		
	9		
11	10		

1. Lista de los personajes franceses o enemigos, dependiendo de la operación que se este desarrollando.

2. Para seleccionar un carácter coloca el cursor sobre el nombre deseado. Consulta el status del comandante en jefe o del duque, que se encuentra situado en la parte derecha del pergamino.

3. El traje de armas te permite conocer de un solo vistazo la nacionalidad del personaje. Tienes cuatro posibilidades: inglés, de Borgogna, de Brittany o francés.

4. Retrato del personaje seleccionado.

5. La situación del personaje con las diferentes residencias posibles, como, por ejemplo, la corte real, la corte de Borgogna o de Inglaterra, las prisiones reales, la prisión de Londres, luchando en una campaña militar con la armada, etc.

6. Nombre del carácter.

7. Status del carácter, su título: Duque, canciller, comandante en jefe, gran chamberlain, alto condestable, administrador, obispo, etc.

8. Las tres características más importantes de aquellos tiempos: ser un político, un estratega o un maestro de armas, con su nivel respectivo: muy bueno, medio, débil, inexistente.

9. Indicación del número de caracteres a ser elegidos, dependiendo del tipo de operación.

10. La zona superior derecha del pergamino muestra el campo de validación una vez que el

algunas situaciones son incompatibles con la operación que se está desarrollando, como, por ejemplo, residencia en la prisión real para un futuro embajador.

11. En la zona superior izquierda del pergamino se encuentra el campo de rechazo del carácter, que te da acceso a la lista de caracteres para poder consultarla si así lo deseas.

Aviso

Para seleccionar uno de los caracteres de la tabla "Hombre de Confianza" coloca el cursor sobre su rostro y pulsa el botón disparo.

LISTA DE CARACTERES

CARLOS VII "EL TRIUNFADOR" (París, 1403-Melun-sur-Yèvre, 1403): rey de Francia (1422-1461), hijo de Carlos VI e Isabel de Baviera. Era reconocido como rey en algunas provincias francesas y era llamado "el pequeño rey de Bourgeois". Pensaba refugiarse en Escocia cuando Juana de Arco apareció en escena y revivió su sentimiento de legitimidad; éste es el punto de origen de una larga Reconquista por el reino de Francia.

HENRY VI DE LANCASTER (Windsor, 1421-Londres, 1471): rey de Inglaterra (1422-1461).

Después de suceder a su padre, en agosto de 1422, fue proclamado rey de Francia en octubre cuando murió su abuelo Carlos VI, rey de Francia. Henry fue incapaz de impedir el desastre militar y de imponer su autoridad. Cuando regresó a Inglaterra se declaró la "Guerra de las Rosas", presagiando su trágico final. Fue asesinado en prisión en 1471.

- **PHILIPPE III "EL BUENO"** (Dijon, 1336-Bruges, 1467): duque de Bourgogne (1419-1467), hijo de Juan "El Valiente", asesinado por el partido "Armagnac" en favor de Carlos VII. Philippe tuvo varios aliados, primero fueron los ingleses y después los franceses (de quienes apenas recibió apoyo). De hecho estaba más interesado en crear poderosas instituciones para sus inmensas conquistas.

JOHN VI: Duque de Brittany. Sin saber por dónde empezar estaba más preocupado en fortificar su provincia y eliminar cualquier influencia de la corona.

YOLANDA DE ARAGON: Reina de Anjou, Naples y Sicilia, suegra del delfín CARLOS, verdadero poder detrás de la victoria francesa.

JUANA DE ARCO (Santa) (Domremy, 1412-Rouen, 1431): Después de ser condenada por brujería y de morir en la hoguera, en mayo de 1431, el 7 de julio de 1456 fue rehabilitada por el rey Carlos VII. En el siglo XIX se convirtió en heroína nacional y en 1920 fue canonizada por la Iglesia.

JOHN DUKE DE ALENCON: Compañero de Juana de Arco, que también fue conocido como el "Duque Hermoso".

GILLE DE RAISE O DE RETZ: Compañero de Juana de Arco. Llegó a ser mariscal de Francia, pero nunca se recuperó de la muerte de Juana. En agosto de 1440 fue ejecutado en Nantes acusado de canibalismo y alquimia. Inspiró la leyenda de Barba Azul.

LA HIRE (Etienne de Vignoles): Compañero de Juana de Arco.

POTON DE XAINTRAILLE: Compañero de Juana de Arco.

REGANULT DE CHARTRES (canciller): Arzobispo de Rheims.

DUNOIS (Batard de Orleans): Compañero de Juana de Arco, que se convertiría en 1433 en el Gran Chamberlain del rey.

GEORGES DE TREMOILLE: Gran Chamberlain del rey, preocupado por la influencia de Juana y quizá uno de los responsables de los dramáticos sucesos de Rouen. Gran amigo de la casa de Bourgogne.

ARTHUR DE RICHEMONT: Alto condestable francés. Un gran líder de guerra.

PIERRE DE BREZZE: En 1445 se convirtió en el conde de Evreuxen, después de ser nombrado canciller en 1436. Heredero de la política inteligente de Yolanda de Aragón.

JACQUES COUER (canciller del tesoro público de Francia): Gracias a él la vida económica

francesa creció y convirtió a la corte del rey de Francia en una de las cortes más conocidas de Occidente.

WILLIAM DE VIENA (administrador general de Bourgogne): Caballero de la orden del Toisón de Oro, primer ministro de Philippe el Bueno.

JEAN DE LUXEMBURGO (vasallo de Philippe el Bueno): Arrestó a Juana de Arco en Compiègne y la vendió a los ingleses.

PIERRE CAUCHON (obispo de Beauvais): Dirigió el tribunal de la Inquisición que llevó a Juana de Arco a la hoguera.

FALSTAFF (comandante en jefe inglés): Intentó ayudar a los ingleses en Orleans, todo fue inútil.

DUQUE DE WARWICK: Uno de los grandes jefes del Estado inglés. Ayudó al rey de Inglaterra a acabar con Francia.

DUQUE DE BEDFORD: Regente de Francia hasta que Henry II de Inglaterra llegó a su mayoría de edad. Tío del rey.

COUNT DE SUFFOLK: Quizá el estratega más célebre de los ingleses. Asesinado en septiembre de 1450.

SIR JOHN TALBOT: El comandante en jefe más viejo del continente; murió durante la batalla de Castillon a la edad de 80 años.

CARDENAL DE WINCHESTER: Canciller del tesoro público del rey de Inglaterra. Se dice que soñaba con ocupar el lugar de su soberano.

DUQUE DE GLOUCESTER: Regente de Inglaterra hasta que el joven Henry VII de Inglaterra

JUEGO DE ARCO: "ENTRADA A LA CIUDAD"

Tu objetivo es entrar en la ciudad después de eliminar a todos tus enemigos. Ten cuidado con las flechas porque pueden debilitarte peligrosamente.

Hoja técnica	JOY	MOU	KEY
Ir hacia delante	B	G	L
Ir hacia atrás	C	H	M
Defensa o parar	E	J	P
Ataque lateral	B + E	G + J	L + P
Ataque a la cabeza	A + E	F + J	N + P
Ataque de arriba a abajo	D + E	I + J	O + P

JUEGO DE ARCO: "ATAQUE A LA MURALLA"

Tu objetivo es tomar la muralla defendida por el enemigo. Tienes tres escaleras para subir a la muralla. El enemigo te lanzará piedras o aceite hirviendo mientras siguen disparando flechas. Ten cuidado: cuando llegues al final de las escaleras no saltes al aire porque puedes caer y morir.

Hoja técnica	JOY	MOU	KEY
Cambiar escaleras	B o C	G o H	L o M
Esconderte detrás de un escudo	E	J	P

Cuidado, el escudo no te protege del aceite hirviendo.

JUEGO DE ARCO: "DEFENSA DE LA MURALLA"

Tu objetivo es defender las murallas de la ciudad de la misma manera que en JUEGO DE ARCO: "ATAQUE A LA MURALLA". El número de asaltantes depende del tamaño de la armada enemiga. Puedes tirar piedras, pero no dispones de aceite hirviendo.

Hoja técnica	JOY	MOU	KEY
Ir a derecha	B	G	L
Ir a izquierda	C	H	M
Tirar rocas	A + E	F + J	N + P
Tirar aceite hirviendo	D + E	I + J	O + P
Dejar de tirar aceite hirviendo	Soltar E	J	P

JUEGO DE ARCO: "BATALLA EN CAMPO ABIERTO"

Tu objetivo es vencer a la armada enemiga. Para dirigir tus tropas utiliza los iconos de mandato.

1. Este es el campo de batalla. Normalmente se encuentra cerca de las colinas, planicies o ciudades. La Armada Real Francesa se encuentra siempre a la izquierda de la pantalla.

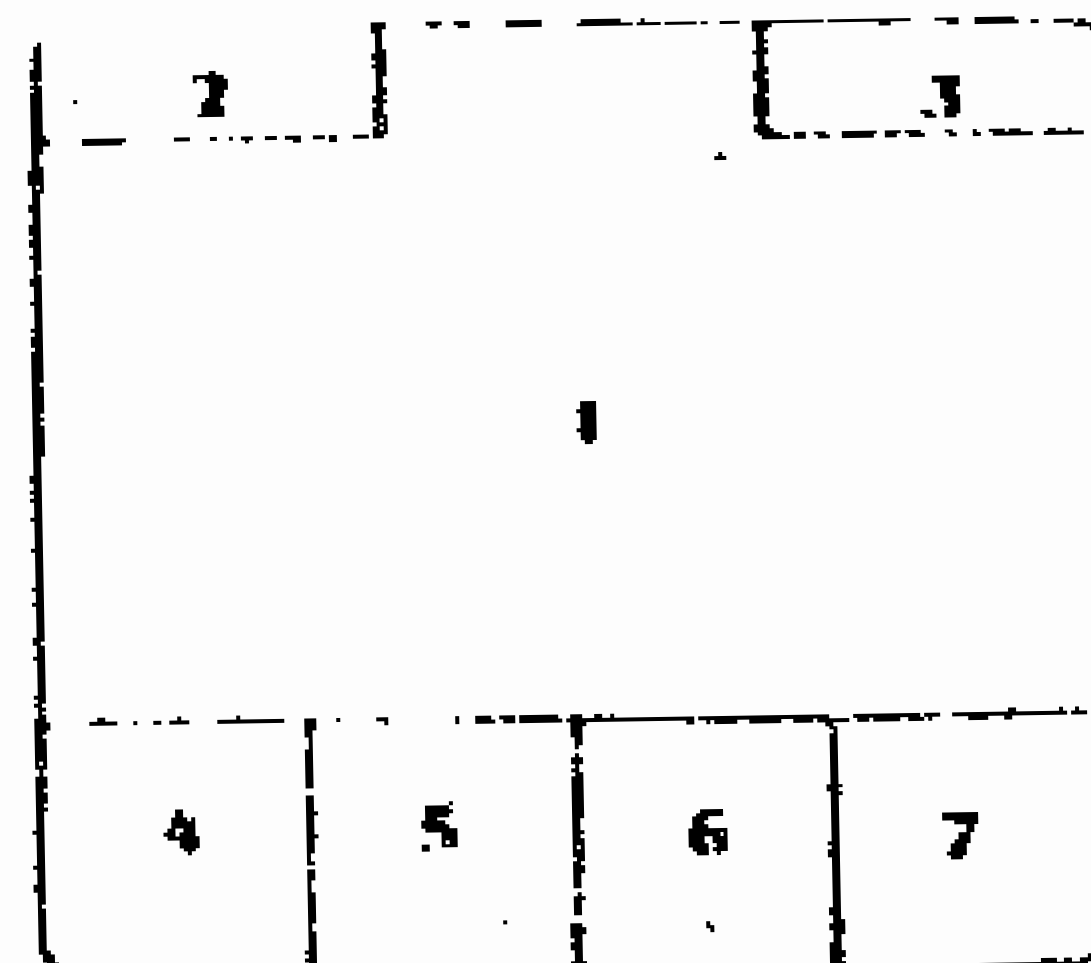
2 y 3. Muestra el estado físico y moral de ambas armadas. El indicador de los franceses se encuentra a la izquierda de la pantalla.

4. Icono de mandato para las tropas: Coloca el cursor sobre la flecha cursor seleccionada y validala para que tus tropas avancen en la dirección indicada. Para parar a tus tropas selecciona la flecha contraria. El indicador muestra el estado de tu ejército.

5. Icono de mandato para los arqueros. Las mismas direcciones que para las tropas. Para disparar utiliza el cuadrado.

6. Icono de mandato para dirigir a los valientes caballeros franceses. Su desventaja: sólo disponen de una carga. Su ventaja: su carga es letal y normalmente determina quién ganará la batalla.

7. Icono de mandato para el mortero; las teclas cursor permiten ajustar la altura del fuego. Para disparar utiliza el cuadrado. Para alejarte rápidamente utiliza el gran icono situado en la parte inferior de la pantalla.



JUEGO DE ARCO: "COMBATE HOMBRE A HOMBRE"

Durante la batalla puede aparecer un caballero enemigo entre las tropas y luchar contra ti hasta la muerte. Tú eres el caballero francés vestido de azul y te encuentras siempre a la izquierda de la pantalla. El indicador situado a la izquierda muestra tu nivel de salud.

Hoja técnica	JOY	MOU	KEY
Girar con el caballo a dcha.	B	G	L
Girar con el caballo a izda.	C	H	M
Parar el caballo	E	J	P
Ataque de arriba a abajo	A + E	F + J	N + P
Espada a un lado	B + E	G + J	L + P
Carga con espada apuntando	E	J	P
	Mante- nida	Mante- nida	Mante- nida