

## D E S T R O N A D O

=====

### La historia:

Eres un reyecito pequeñito de un país enanito. Tus dominios se extienden algunas decenas de leguas de tu castillo. Vives pacíficamente con tus vecinos de otros reinos, y una larga época de prosperidad y de felicidad os ha sido concedida por el destino.

Sin embargo, y a causa de este auge, un general de tus ejércitos que se pasaba el día jugando al tute porque no había guerras en las que combatir, se ha hartado, y ha decidido proclamarse señor de todos tus dominio. Así pues ha organizado un golpe de estado para derrocarte y quedarse con el poder político. Te ha hecho su prisionero, y te ha encerrado en las mazmorras subterráneas del castillo (que llevan décadas sin usarse), de las que es imposible escapar (o casi).

### El juego:

Tú tomas el papel del reyecito enanito encerrado en la gran mazmorra laberíntica de la que nadie ha escapado con vida. Sin embargo sí hay una forma de escapar, pues tu bisabuelo, que fue quien la mandó construir, ideó una forma de escapar por si acaso a alguien se le ocurría gastarle la puñetera broma de encerrarle en ella. La forma de conseguirlo es visitar todas y cada una de las doscientas cincuenta y seis pantallas que forman parte de la mazmorra, para luego, subirte en la corona que aparece en la primera pantalla del juego (que es en realidad un teletransportador mágico de materia).

A primera vista parece sencillo darse un paseo por unas cuantas pantallitas y volver a la del principio, y lo sería si no fuera por tres pequeños detalles:

- 1) Hay una enorme cantidad de habitaciones.
- 2) Todas están decoradas igual (perderse es facilísimo).
- 3) Ya eres muy viejo y la humedad te mata. Sólo podrás resistir un cierto tiempo en la mazmorra. Transcurrido éste, morirás.
- 4) Cada una de las habitaciones están iluminadas con antorchas, que además de dar luz impiden que la humedad te dañe seriamente. Pero cada vez que entres en una misma habitación, las antorchas se irán apagando, y por tanto no podrás guipar por donde andas, y la humedad se te calará aún más en los huesos.

5) Para pasar de una habitación a otra, hay que pasar por las puertas, las cuales sólo son accesibles si están a ras de suelo. Ahora bien, la gran mayoría de puertas de intercomunicación están elevadas sobre el suelo, por lo que para acceder a ellas, el reyezuelo (o sea, tú) deberá construir escaleras con las piedras que se encuentren en cada habitación.

6) Para construir las escaleras, el reyezuelo sólo puede utilizar las piedras que están amontonadas en el centro de cada habitación, y no podrá transportar piedras de un lugar a otro.

Lo más importante en el juego es saber construir las escaleras que te permitirán pasar de una habitación a otra, y procurando pasar la menor cantidad de veces posible por cada habitación, para que la humedad no se ensañe contigo. Cada vez que llegues a una habitación que aún no has visitado tendrás cien puntos más. Cuando hayas acabado el juego, la energía que aún te quede se te sumará a los puntos que tengas, y ésta será tu puntuación definitiva.

Para poder construir las escaleras hay que saber mover las piedras por la pantalla, y también saber moverte tú.

El rey puede realizar varios tipos de movimiento. Puede moverse en las cuatro direcciones del plano (norte, sur, este y oeste) mediante cuatro teclas de dirección (q,a,p,o). También puede saltar hacia arriba (apretando Enter), y en las cuatro direcciones de antes (apretando Enter más una tecla de dirección). Así mismo, puede coger piedras y levantarlas sobre su cabeza, para arrastrarlas por el suelo y tirarlas por el aire respectivamente, al apretar Enter.

Las teclas son redefinibles a voluntad, pudiéndose utilizar joystick. Si tienes un joystick conectado a un Interface Kempston, hay que seleccionar la opción 1) del menú. Si no tienes joystick debes seleccionar la opción 2) del menú y luego la opción 3) para definir las teclas que quieres utilizar. Si tienes cualquier otro tipo de interface, o conectas el joystick directamente al ordenador (Spectrum Plus II, Spectrum Plus III), hay que seleccionar la opción 2) del menú y luego la opción 3), en la cual, en vez de pulsar teclas hay que mover el joystick en la dirección que se te pida (la que parpadee).

Nada más cargarse el juego, aparecerá una pregunta que hay que contestar correctamente pues si no se resetea el ordenador. El ordenador te pregunta cuál es el mejor juego creado hasta el momento para el Spectrum (o algo así), a lo que debes contestar con el nombre verdadero (tiene diez letras), seguido de Enter (para que el ordenador sepa que ya has acabado). Si te equivocas y quieres rectificar, utiliza la tecla Delete.

Si te hartas del juego, o quieres parar por un momento porque tienes algo urgente que hacer (tu madre te está llamando para que vayas a cenar de una puñetera vez), puedes pararlo con Break (Caps Shift + Space). Entonces el ordenador te preguntará si estás seguro. Si quieres acabar la partida, pulsa S. Si sólo quieres hacer una pausa, dejas la pregunta sin contestar hasta que quieras seguir jugando, y entonces pulsa N.

Es conveniente que te hagas un mapa de las habitaciones por donde has pasado, así como del número de piedras de cada una de ellas, etc.

Y ya nada más, espero que te diviertas jugando con esta videoaventura tridimensional laberíntica, y que no sufras mucho intentando terminarla.

C. Badenas

