

Día de Brujas



MSX-1

'DÍA DE BRUJAS' es un juego para MSX-1 íntegramente desarrollado por 'joesg' (José Soto Gándara). Traducción al inglés y testing por Daniel González.

Herramientas usadas:

asMSX12e - Eduardo Robsy
WYZplayer/WYZtracker - WYZ, Augusto Ruiz
nMSXtiles - Ramón de las Heras

Contexto del juego:

La historia que nos ocupa es la de ANABEL, una anciana católica que vive en los alrededores de PENDLE HILL, al norte de INGLATERRA, a principios del siglo XVII. Una época en la que el catolicismo era denostado y oprimido. Una época incierta, supersticiosa, donde iglesia, leyes y reyes, como JACOBO I con su

DAEMONOLOGIE, alientan al descubrimiento, persecución y destrucción de todo aquel que tenga algo que ver con la brujería.

Tras la muerte de su hija y el marido de su hija por enfermedad (¿gripe?, ¿peste?) la anciana se tiene que ocupar de su nieta trabajando duramente en la granja familiar.

Su nieta se llama ÁNGELA, es una chica joven con un extraño don que ocultan con recelo, pero que al final deciden compartir con quien lo necesita a petición de la propia ÁNGELA, a pesar del posible peligro que eso implica. Son sus manos. Sanan.

Y aunque la vida es difícil, con la ayuda de vecinos y amigos, ANABEL y ÁNGELA son felices con lo que DIOS les ofrece y con lo que ellas pueden ofrecer a ÉL y a su comunidad.

El juego comienza cuando ANABEL vuelve a casa tras un pequeño viaje para ayudar a unos familiares lejanos, dejando a ÁNGELA ocupándose de la granja. Pero al llegar se encuentra con la peor de sus pesadillas, algo que pondrá su vida y su FE a prueba.



INTERFAZ DEL JUEGO:

1: Es principalmente el escenario por donde se mueven los personajes del juego, incluida ANABEL que debiera ser controlada por el jugador.

2: Aquí conviven diversas informaciones útiles para el jugador. En la ventana central grande podrás ver los diálogos con otros personajes, los mensajes que ANABEL crea conveniente transmitirti a lo largo del juego y otras informaciones necesarias. En la ventana izquierda pequeña tenemos el inventario de ANABEL, es decir, los objetos relevantes que lleva nuestra protagonista en ese momento.

También podemos ver abajo del todo un breve recordatorio del significado de las teclas 'z', 'x', y 'c' (abrir, hablar y acción/buscar, respectivamente).

CONTROLES:



i = arriba
k = abajo
j = izquierda
l = derecha

z = abrir/entrar (puertas)
x = hablar con pnj's
c = acciones (buscar, coger, empujar, etc)

espacio = continuar cuando el juego esta pausado

Cuando quieras hablar con un jugador deberás acercarte al él hasta quedar pegado y pulsar la tecla 'x'.

- 1 -

- 2 -



1. Si pulsas 'x' en esta situación la conversación no se efectuaría, con el correspondiente mensaje de "debería acercarme más".

2. Si pulsas 'x' en esta situación ANABEL podrá hablar con el PNJ.

Además los dos personajes deberán tener los pies en el mismo plano.

Para entrar y salir de edificios, casas, etc, situar a ANABEL sobre la puerta correspondiente y pulsar la tecla 'z'.

Para interactuar con el escenario y personajes usar la tecla 'c'. Dependiendo de la situación se producirá un resultado. Por ejemplo, coger un objeto si te pones encima o al lado de él, o usar un objeto que ya tengas si estas en el sitio y el contexto adecuado.

EMPEZAR A JUGAR:



Si es la primera vez que juegas para empezar bastará con pulsar '6' y verás como del pozo sale indicado: "Capítulo I".

Pulsa 'espacio' y empezará la partida.

Al terminar cada capítulo se te dará un password. El password constará de una serie de símbolos. Resetea el MSX e introduce los números que correspondan a los símbolos del password para empezar el siguiente capítulo.

También es posible conseguir passwords secretos que te permitirán disfrutar de extras, como otros juegos, como premio al jugador que disfruta buscando todos los secretos de un juego, exprimiendolo al máximo, que sé que los hay.

Y este juego tiene unos cuantos

secretos :)