

MSX

A Través del Espejo y de lo que Alicia se encontro Allí.

joesg(c)2012-2013 para Konamito.com
Concurso MSX-BASIC
jsggs@yahoo.es

ACERCA DEL JUEGO:

Este es un juego de preguntas/respuestas y de minijuegos que se apolla en el cuento “**A Través del Espejo y de lo que Alicia se encontro Allí**”, publicado por **LEWIS CARROL** en Diciembre de 1871, como transfondo.

Algunas de las canciones son versiones de 'nanas' típicas del siglo XIX. Otras, como la música de DREAM OVER, etc, son originales.

Al principio pensé en crear una aventura coversacional sencillita, pero no me pareció que el desarrollo de la historia del cuento lo permitiera si quería ser fiel a éste.

Aún así quería hacer un juego cortito, pero he sido incapaz de saltarme más cosas de las que me he saltado, porque quería que fuera un 'buen' homenaje al cuento. Total, que se me ha ido de las manos, y al final me a ocupado varias cargas.

En algunas partes del relato he tenido que poner 'cosas' de propia cosecha (que Carrol me perdone) para que no me ocupara 17 cargas,pero sobre todo en canciones y poesias, intentando captar la esencia pero reescribiendolas a mi modo en castellano como buenamente he podido (no soy Gustavo Adolfo DeBequelar:).

Aunque el jugador no tendrá problemas en pasarselo en relativamente poco tiempo, yo he tardado un 'Humpty Dumpty' en desarrollarlo, así que espero que te guste a tí por lo menos, que estás leyendo este documento.

Finalmente, he tenido que dejarme muchas cosas en el tintero o adaptar otras, cosa que me da mucha penita, así que no creo que vuelva a hacer algo parecido a no ser que me llame Obama, el Papa o Batman y me digan que es por el bién de la humanidad.

CARGA:

Para cargar y ejecutar el juego directamente teclea en tu MSX (o en tu emulador):
run”cas:” ó **load”cas:”,r** y pulsa la tecla 'ENTER'.

COMO JUGAR Y CONTROLES:

Se juega con el teclado para responder a las preguntas y con los cursores para algunos de los minijuegos.

Normalmente, para las respuestas, se te pedirá introducir una palabra, que deberás escribir en minúsculas normalmente, salvo que se te den opciones con alguna letra en mayúsculas. Logicamente deberas esribir nombre propios, apellidos, paises, etc, con la primera letra en mayúsculas. Tampoco deberás incluir preposiciones o artículos.

Ahí van algunos ejemplos:

Pregunta:

Quién programó 'El Juego De Charli La Paloma': JoeSG/Konamito/Peter Molinoux?

La respuesta correcta sería teclear 'JoeSG' y pulsar INTRO. Si escribieras 'joesg' la respuesta se daría por fallida.

Pregunta:

Que fruta cogieras de un naranjo?

La respuesta sería teclear 'naranja' y pulsar INTRO. Si escribes 'una naranja', 'Naranja', 'NARANJA', etc, la respuesta sería incorrecta.

Con frecuencia el texto se parará para que puedas leer la información que hay en pantalla. Para continuar deberás pulsar la BARRA ESPACIADORA una sola vez.

OTRAS COSITAS:

Vidas: en realidad este juego no usa el concepto 'vidas', mas bién 'intentos'. Si fallas varias preguntas (o otras acciones determindadas) ALICIA despertará de su sueño y aparecerá la pantalla de DREAM OVER.

Empiezas con 5 'intentos' (en todas las cargas). No habrá un indicador de los 'intentos' que te quedan, aunque a veces podrás verlo en 'pantallas' concretas, como por ejemplo en la del LABERINTO.

Secretos: hay varios secretos desperdigados por el juego. Por ejemplo, hay preguntas que no restan 'intentos' aunque falles, algunas respuestas pueden darte mas 'intentos',etc. De esta manera nunca sabrás a ciencia cierta cuantos intentos te quedan.

Como curiosidad, hay UNA y solo UNA forma de morir.

AGRADECIMIENTOS:

A los programadores de FMSX_SDL y BlueMsx que nos permite seguir jugando al MSX a los que tenemos la máquina original perjudicada, y también nos permite hacer cosillas, como este juego que lo programé usando FMSX_SDL y lo probé en BlueMSX, para nuestro ordenador favorito.

A Konamito por esta iniciativa tan buena y a los demás concursantes.

A Obama, al Papa y a Batman.



Alicia saliendo del 'Bosque del Olvido'. John Tenniel (1871).
También he usado sus dibujos en las las carátulas de las cargas.