



INTRODUCCIÓN A KING'S QUEST

"Así que IBM quería un nuevo tipo de juego para mostrar las posibilidades de su nuevo ordenador. Yo estaba pensando en una aventura en un cuento de hadas con tesoros perdidos, gigantes, dragones, duendes, una casa de turrón, un puente de duendes, averiguar el nombre de un gnomo... etc. El submundo y los castillos en el aire protagonizaron un montón de historias, así que tenía que encontrar el modo de incluirlos también a ellos. Los dibujos planos no servían. Tenían que ser animados. Debías escalar cuidadosamente el tallo de la mata de habas, o te caerías. El espacio tan limitado de los disquetes flexibles habrían restringido mi diseño, pero hubiéramos tenido que comprimir los dibujos a base de líneas y relleno de colores. Es el esquema que se siguió hasta King's Quest V. La gente se asombraba de que pudieras andar por esas pantallas tan detalladas, por detrás de los árboles y por delante de las rocas.

Recibí un montón de cartas sobre el nombre del viejo gnomo. Mirando atrás, fue un terrible rompecabezas (usando hacia atrás el alfabeto, para deletrear Rumpelstiltskin), pero era el típico rompecabezas para los avanzados en aquellos días. Al menos tenías un camino alternativo para ganar el juego si no podías averiguarlo. Lo rebajamos un poco en la nueva versión; ahora sólo tienes que pronunciar Rumpelstiltskin hacia atrás."

Roberta

King's Quest I

THE QUEST FOR THE CROWN



ace mucho, mucho tiempo, cuando los unicornios vagaban aún por los bosques, y las sirenas habitaban en las profundas aguas frecuentadas por los hombres, en el reino de Davenport gobernaban el rey Edward y su amada reina. Las gentes de Davenport eran prósperas y felices y había paz por todas partes. Pero los reyes estaban tristes, porque no tenían niños. No tenían un hijo para heredar el trono, ni una hija que les alegrara el corazón.

Un brillante y soleado día, el rey Edward el Benévolo (como le llamaban) y la reina iban paseando por el jardín del castillo cuando de repente apareció ante ellos un poderoso hechicero. "Conozco vuestro problema y puedo hacer un sortilegio que os dará una criatura", dijo.

"Oh, gran hechicero, si puedes ayudarnos, te estaremos eternamente agradecidos", dijo la reina.

"Te otorgaremos grandes honores y riquezas", dijo el rey.

"No me interesan los honores ni las riquezas. Mi precio no será tan alto. Todo lo que pido en compensación es el espejo con marco de caoba que tenéis en vuestras habitaciones privadas".

Las palabras del hechicero les hicieron dudar, porque ese espejo era inapreciable. Tenía el poder de leer el futuro, y ayudaba a Davenport a prosperar. La pareja real solía consultar en él las predicciones del tiempo, para las siembras y cosechas, como lo habían hecho los reyes anteriores a ellos. Habían transcurrido siglos desde que se hubiera sembrado antes de la última helada del año, o la lluvia del otoño hubiera arruinado la cosecha. Lo que el hechicero deseaba era, desde luego, muy valioso. Los reyes se retiraron a sus habitaciones, para consultar con el espejo mágico.

El rey Edward y la reina miraron en las profundidades del espejo y vieron un joven príncipe con una corona de oro sobre su cabeza. Imaginando que el joven era el hijo que anhelaba, la pareja real concedió gustosamente el espejo al hechicero. Éste se lo llevó a su morada, donde puso a uno de sus animales a guardarlo.

Pasaban los meses y la reina no concebía un hijo. Por primera vez en cuatrocientos años, Davenport perdió sus cosechas por una gran tormenta otoñal. El rey y la reina lloraron y todo el mundo se apretó el cinturón. En vez de tener exceso de hortalizas que vender a los reinos vecinos, el pueblo de Davenport tuvo que llenar sus almacenes con comida comprada en cualquier otra parte.

Con la hambruna, vino la terrible Epidemia y la reina se vio afectada por ella. Por tres días estuvo en las garras de una altísima fiebre, mientras el rey Edward mantenía una vigilia constante a su lado.

El cuarto día de la enfermedad de la reina, una diminuta figura se coló por entre las piernas de los guardias del castillo. "Tengo cura para la reina", exclamó.

Rápidamente, los cortesanos le introdujeron en la cámara de la reina, en donde el rey estaba desesperado.

"He viajado desde muy lejos para traer un remedio a vuestra querida esposa. Esta poderosa raíz, sólo conocida por los duendes, curará cualquier enfermedad".

El enanito se inclinó hacia la reina y puso la raíz en sus labios. Ella abrió los ojos y sonrió a Edward.

Los sirvientes de la reina se miraron asombrados. "¡Y sólo la ha rozado!" murmuraron, "¡Imaginad lo rápido que se repondrá cuando le den toda la raíz!".

"Pide cualquier recompensa por este maravilloso don, pequeño ser" dijo el rey.

"Pido en pago el escudo que os dejó vuestro padre al morir" dijo el enano suavemente.

El rey palideció. El escudo, de titanio guarnecido de esmeraldas, lo llevaba tradicionalmente en las batallas el rey de Davenport.

La leyenda sostenía que el que llevara el escudo era invencible y su ejército siempre sería victorioso. Por ello no había habido nunca un ataque con éxito al reino de Davenport en más de quinientos años.

"Pide otra cosa, hombrecillo. Te daré tu peso en oro, pero por favor no me pidas el escudo" dijo el rey.

"Parecéis no apreciar la vida de vuestra esposa, Majestad", dijo el enano. "No aceptaré otra recompensa que la que he pedido." Y, altaneramente, se volvió para irse. "Vuelve", llamó Edward, "te

daré el escudo". El enano lo cogió y desapareció por un agujero en el suelo, como hacen los enanos.

La reina tomó la raíz, pero en vano, ya que empeoró y murió. Las campanas de la iglesia de Davenport tocaron a muerto y el rey juró venganza contra el engañoso enano. Los años pasaron y la noticia de la pérdida del escudo se fue extendiendo. Ejércitos enemigos atacaron al debilitado Davenport y el rey se puso a la cabeza de sus tropas sin su escudo.

Siguieron pasando los años y el rey estaba muy solo. Un día, mientras montaba a caballo con sus cortesanos, Edward topó con una manada de lobos trepando a las ramas bajas de un gran árbol. Cuando el grupo se aproximó, los lobos se desperdigaron, dejando ver a una bella joven encaramada en el árbol, la cual descendió majestuosamente: "Os doy las gracias por rescatarme, amables señores. Soy la princesa Dahlia de Cumberland. Iba viajando por este lugar cuando esa manada de lobos cayó sobre mi séquito. Mi guardaespaldas huyó aterrado de sus colmillos dejándome completamente sola. Os debo la vida y mi sincera gratitud".

El rey estaba encantado con la princesa Dahlia y la llevó a visitar el castillo. Sintió de nuevo la vida corriéndole por las venas y supo que era porque había conocido a alguien que podría llenar la soledad en que le había dejado la reina al morir.

A su debido tiempo, Edward pidió a Dahlia que se casara con él y ella aceptó. Las gentes de Davenport estaban enormemente emocionadas ante la perspectiva de una nueva reina (y nuevamente con la esperanza de un heredero) e hicieron preparativos para una celebración espléndida de la boda. La noche antes de la boda, cuando el

aire estaba lleno de brindis y alegría, la princesa le dio las buenas noches a Edward. Este no notó que la mano de ella estaba robándole el llavero que él llevaba colgado del cinturón.

Mucho más tarde, el tesorero real se aproximó al rey con alarmantes nuevas: había descubierto que la puerta del tesoro estaba abierta con la propia llave del rey en el cerrojo. La princesa Dahlia estaba dentro, sujetando una pequeña arca de oro.

El tesorero se quedó paralizado en el sitio. La brillante risa de la princesa se convirtió en un graznido de bruja mientras se volvía vieja y ajada. Agarró el cofre, se montó en su escoba y salió volando por la ventana abierta. El tesorero observó con horror cómo se lanzaba hacia las nubes y desaparecía.

Cuando el rey oyó las nuevas, lloró de desesperación. El cofre era mágico y también era el último gran tesoro que le quedaba a Daventry. No importaba cuánto se sacara de él, porque siempre permanecía rebosante de monedas de oro. Sin el cofre, Edward no podría comprar más comida, pagar más soldados.

Pasaron muchos años y Daventry se hizo cada vez más pobre y débil. El rey Edward estaba viejo y agotado y veía que su fin estaba próximo. Temiendo que el país cayera en un desorden

mayor cuando muriese, envió a buscar a su caballero favorito: Sir Graham.

"Eres el más bravo y auténtico caballero de mi reino, Sir Graham. Hace mucho tiempo vi tu figura en mi espejo mágico y pensé que estaba viendo a mi hijo y heredero. Los años me demostraron que estaba equivocando a medias, porque la profecía puede cumplirse aún. Para probarte a ti mismo digno

de mi corona, te ordeno que viajes por el mundo y recuperes los tres grandes tesoros que le cogieron a Daventry mediante engaño y robo.

Si fallas, nuestro bello Daventry se debilitará más hasta que sea invadido y conquistado por algún país enemigo.

Si tienes éxito en esta gran búsqueda, te convertirás en rey tras mi muerte. Te lo prometo por mi honor".

"Mira en las fábulas y cuentos de hadas de otros tiempos para encontrar pistas.

No dejes piedra sin remover, pasadizo sin explorar y triunfarás en

tu empeño. Por el camino, reúne todos los tesoros que puedas. El reino de Daventry necesitará todo lo que puedas traerle.

Y sacarás provecho de la experiencia. Vete ahora, Sir Graham." Y, en las palabras del rey Edward, "¡Que vuelvas victorioso!"

