



INTRODUCCIÓN A KING'S QUEST II

"King's Quest II me recordó un poco a The Wizard and the Princess. Vimos cómo los anteriores juegos (Mystery House y King's Quest I) eran recibidos por el público y yo estaba ansiosa por intentar dar forma a una historia más importante. Por ahora, Graham sería el caballero ¿Qué búsqueda debería seguir un solitario rey? ¿Qué debería ver en el espejo mágico? Una doncella en apuros! Empecé a prever una familia para Graham, en el futuro. No pude encajar algunas ideas en King's Quest I así que estaba feliz de dar un cambio para incluir al rey Neptuno, Drácula, todos los personajes de Caperucita Roja y a aquel odioso y tambaleante viejo puente que encima tenías que cruzar tantas veces.

Hay un "Huevo de Pascua" en King's Quest II. Encuentra la cueva con un símbolo de murciélago negro sobre la entrada. Camina hacia el sur, fuera de la pantalla, y luego vuelve a la cueva. Sigue haciéndolo hasta que veas al batmóvil arrancar".

Roberta

King's Quest II

ROMANCING THE THRONE



ace mucho, mucho tiempo, cuando las criaturas míticas y mágicas andaban por la tierra abiertamente con los pequeños mortales, habitaba en el reino de Daventry un rey llamado Graham. Había ganado la corona por sus arrestos y valor cuando se lanzó a descubrir y recuperar los tres tesoros perdidos de Daventry. Ahora, Graham reinaba en el país, con ayuda del espejo que predecía el futuro, el cofre del tesoro sin fondo y el invencible escudo. El pueblo de Daventry prosperó bajo el reinado del bondadoso monarca.

Justo un año después de haber retornado de su victoriosa búsqueda, el rey Graham se levantó y fue a mirar el espejo, como hacía diariamente. Para su pasmo, vio el rostro de Edward, el rey que le había precedido en el trono.

El rey Edward habló: "Graham, ahora tu reino es fuerte, gracias a haber recobrado los tres tesoros y a tu sabia dirección. Pero volverá a debilitarse si no le proporcionas un heredero para el trono. Cástate, hijo mío, y da a tu pueblo un príncipe que le asegurará el futuro".

La visión se borró. El rey Graham se preguntaba cómo podría encontrar una novia apropiada para reinar en Daventry. Consultó con Gervain, su sabio primer ministro.

"Debe ser buena y amable, para que ame a mi pueblo y mi pueblo la ame a ella", dijo Graham, "Debe tener sabiduría para aconsejarme en los problemas cotidianos y un corazón sensible que me proporcione ánimo. Deseo que mi reina brille con una belleza de espíritu interior tanto como con una belleza de rostro y figura".

Gervain sugirió que Graham diese una fiesta e invitase a todas las doncellas en edad casadera de todo el reino. Así podría observar y conversar con las posibles candidatas, y ver si alguna de ellas encajaba en la idea que él tenía de una reina. Se cursaron las invitaciones y el reino entero se preparó para la celebración. Las doncellas llegaron de todos los rincones de Daventry. Bajas y altas, delgadas y gordas, rubias y morenas, guapas y feas. Había doncellas de todas las condiciones sociales: desde hijas de duques o pares hasta la pavera del pueblo, y la marmitona de las cocinas del castillo. Todas tenían un único objetivo en común: el enormemente admirado, el guapo rey y estaban ávidas de captar su mirada. Se había extendido la noticia de que el rey estaba buscando novia y todas estaban entusiasmadas por la posibilidad de casarse con el encantador Graham. La celebración duró dos días y, aunque trató de estar animado, Graham estaba cada vez más sombrío. Ninguna de las doncellas que había conocido le había acelerado el pulso. Una biqueaba, otra tropezaba con todo lo que estaba a su paso, otra era demasiado reservada y la siguiente se reía constantemente por todo. Todas tenían algún defecto,

aunque fuese pequeño. Así que sintió gran alivio cuando las vio marchar al fin de la fiesta, y se retiró a su habitación a reflexionar melancólicamente.

"Mi reino alberga a centenares de muchachas encantadoras", se lamentó "¿por qué no hay ninguna entre ellas que me llegue al corazón y colme mis sueños?"

Mientras se hacía la pregunta, el rey Graham se encontraba cerca del espejo mágico y al mirarlo, notó que se había puesto inexplicablemente empañado.

El vaho se disipó. De pronto, el rey Graham contempló la doncella más hermosa que jamás viera. Tenía el cabello de color caoba incandescente, ojos azul noche. Su piel era de un bello color marfileno, pero ¡ay! no tenía color en las mejillas y las comisuras de su bella boca se inclinaban hacia abajo con tristeza. Estaba junto a una ventana, inmóvil, excepto por la brisa errante que alborotaba su pelo. De sus ojos cayó una lágrima que brilló en su mejilla como un diamante sobre terciopelo. Ella levantó una mano para quitársela y Graham se sintió impresionado por la gracia de su movimiento.

El corazón del rey se vio súbitamente envuelto en una extraña fiebre. Sabía que era la muchacha que tanto había añorado, era aquella mujer la que debía ser su reina. Quería encontrarla y devolver la sonrisa a su encantador rostro. Quería cogerla en sus brazos y protegerla de todo para siempre. Ávidamente, consultó al espejo mágico:

"Oh, sabio espejo" dijo "me he jurado convertir a esta doncella en mi novia ¿cómo puedo encontrarla?" El espejo se empañó otra vez y se oyó una voz: "Es la doncella Valanice. Es del reino de Kolyma y se la conoce por su bondad no menos que por su belleza. La envidiosa arpía Hagatha mandó a Valanice a un país encantado y la encerró en una torre de cuarzo guardada por una feroz bestia salvaje."

"Tengo que rescatarla o morir en el intento," declaró el rey Graham. "¿Cómo puedo encontrar el país encantado?"

"Tienes que trasladarte al reino de Kolyma," dijo el espejo. "Allí, debes buscar las llaves que abren las tres puertas de ese país." La voz se extinguió y el espejo se aclaró. Graham vio en él su propio reflejo. En vano llamó para que volviera a darle más pistas sobre el paradero de las llaves mágicas. Entonces, preparó las provisiones y partió a la busca de su amor.

Sólo tú, osado aventurero, tienes el poder de terminar este cuento. Conviértete en el rey Graham para hallar las llaves mágicas.

Encuentra personajes legendarios, folklore y fantasía; explora cavernas subterráneas, torres espeluznantes y maravillosos mundos marinos. Ayuda a Graham a rescatar a la doncella encantada, para que pueda poner su reino y su corazón a los pies de ella. Te enfrentarás con retos que intimidarían a cualquiera con menos valor. Reíne todo tu valor y tus fuerzas. No dejes piedra sin remover, pasadizo sin explorar, y tu perseverancia se verá ampliamente compensada.

Podría ser posible encontrar cada llave en más de un pasadizo. Cuanto más imaginativas sean las soluciones, mayor será tu recompensa. Estudia todas las tradiciones para tener pistas. A lo largo del camino, acumula todos los tesoros que puedas, tesoros a medida de una reina.

El camino que debes seguir es largo y peligroso. Te verás acosado por muchos seres peligrosos, tanto míticos como mágicos. Debes tener la sabiduría de conocer cuándo aguantar y luchar y cuándo huir de una fuerza superior. Pero animate: podrás recibir ayuda en sitios inesperados.

¡Adelante, y recuerda que el verdadero amor lo conquista todo!