



## INTRODUCCIÓN A KING'S QUEST IV

*Antes de que saliera King's Quest IV, se rumoreó que Graham iba a tener un infarto y podría morir. Los "fans" se inquietaron lo suficiente como para escribir pidiendo que le salvara. Yo quería que King's Quest IV presionara, teniendo lugar en un período de 24 horas, de modo que pudieras vagar por él durante el día y por fin pasar a la noche. No recuerdo otros juegos usando las mismas escenas de noche: te ponían los pelos de punta.*

*Siempre viene primero la historia, pero la tecnología juega una buena parte en lo que no puedes hacer. Cuando Wizard and the Princess se lanzó para el PC IBM, podías jugar en blanco y negro, o en cuatro horribles colores CGA. Cuando creamos el soporte EGA para King's Quest IV, conseguimos mayor resolución (para obtener expresiones faciales y lenguaje corporal). Para el soporte musical, Ken conocía a alguien de una feria, hizo varias llamadas a Roland y, de pronto, pudimos añadir una orquesta a nuestros juegos. Esto contribuyó mucho a establecer el carácter del juego. De King's Quest IV me gustaron las canciones; una terrorífica: "La Noche de los Zombies" y otra alegre: "El tema de Cupido." King's Quest IV ganó el premio "Mejor juego de aventuras", de la Asociación de Productores de Software, en 1989.*

*Yo sabía que una protagonista femenina sólo está bien para mujeres y chicas a quienes guste usar el juego, pero no estaba segura de cómo funcionaría con algunos hombres. ¿Y sabéis qué? No fue tan controvertido como me temía. Sin embargo, fue realmente extraño al principio dibujar el juego. Que fuera la mujer la que moría me alteró más de lo que esperaba"*

Roberta

# King's Quest IV

THE PERILS OF ROSELLA

**Nota del Editor:** Al final de esta sección, encontrarás una clave de respuestas. Esta clave te hará posible entrar en el país encantado de King's Quest IV. Cuando se te pida la palabra para saltar la protección de copia, remítete a esa tabla. La primera columna representa el n.º de página, sección o consejo; la segunda, el párrafo; y la tercera significa dónde está la palabra en el párrafo. ¡Feliz aventura!



ace mucho, mucho tiempo, en un reino llamado Daventry, vivía un rey llamado Edward. Daventry era un reino muy viejo y tenía su lista de reyes, buenos y malos, desde hacía miles de años. Edward era muy buen rey, pero también era muy anciano y no tenía hijos. El desorden reinaba en el país desde la pérdida de los tres tesoros. El rey Edward temía que ese desorden pudiera degenerar en algo peor una vez que él muriese. Además, sabía al igual que su pueblo) que sin un

heredero al trono, el reino se vería en horribles apuros. El rey Edward mandó llamar a su caballero favorito, Sir Graham.

"Eres el más valiente y digno de confianza de mis caballeros, vivo de espíritu y de gran corazón. Te he escogido para que me sucedas en el trono, pero primero tienes que probar que eres digno de la corona. Más allá de los muros de este castillo se encuentran escondidos los tres grandes tesoros de Daventry, robados hace años, con engaños y superchería. Este reino no retornará a su antigua gloria y prosperidad hasta que esos grandes tesoros no vuelvan a su verdadero hogar. Triunfa en esto, te lo ruego, y la corona será tuya tras mi muerte. Falla y nuestro reino, una vez tan bello, caerá en las manos de malignas fuerzas que usarán el poder mágico de los tres grandes tesoros contra nosotros"

"¡ Que vuelvas victorioso, Sir Graham !".

Así, Sir Graham se aventuró donde la mayoría de la humanidad no osaría hacerlo y volvió a casa victorioso con los apreciados tesoros de Daventry, como cuenta la crónica de la leyenda *Quest for the Crown*.

Ahora, Graham reinaba en el país, con la ayuda del espejo mágico y los otros grandes tesoros de Daventry. El pueblo prosperó enormemente bajo el reinado del amable monarca. Pero la paz y la prosperidad pueden volverse aburridas para los reyes valientes. No más de una semana después del tercer aniversario de su llegada al trono (en la víspera de la muerte del rey Edward), el rey Graham empezó a sentir la desazón de la soledad.

El destino quiso que Graham se encontrase cerca del espejo mágico cuando consideraba sus penas. Al mirar al espejo, notó que el cristal se había puesto inexplicablemente empañado. Cuando el vaho se aclaró, Graham vislumbró la imagen de la doncella más hermosa que había visto en su vida. Ésta se encontraba mirando por una ventana, sin moverse, excepto que la brisa le revolvía el cabello. De sus ojos cayó una lágrima y brilló en su mejilla como un diamante sobre terciopelo.

"¡Mira, cómo le caen las lágrimas por el rostro! ¡Oh, si yo fuera el guante de la mano que pudiera quitar esa tristeza!" exclamó Graham.

El corazón del rey se llenó de pronto de añoranza por la doncella: desde luego era aquella mujer quien debía ser su reina.

"¡ Oh, sabio espejo !" dijo Graham, "he prometido convertir a esa doncella en mi esposa. ¿Dónde puedo encontrarla?"

El espejo se empañó una vez más y sonó una voz: "Es la doncella Valanice. Es del reino de Kolyma, y es conocida tanto por su bondad como por su belleza. La envidiosa arpa Hagatha confinó a Valanice a un país encantado y la encarceló en una torre de cuarzo guardada por una feroz bestia salvaje. Para rescatar a Valanice, debes viajar al reino de Kolyma, donde tienes que buscar las llaves que abrirán las puertas del país encantado..."

Como dice el cuento, el rey Graham encontró desde luego las tres llaves mágicas y se enfrentó con batallas que le condujeron al rescate de la hermosa doncella Valanice. La historia completa de la búsqueda del rey Graham para encontrar a su novia se cuenta en *Romancing the Throne*.

El rey Graham se casó con la bella muchacha que había rescatado y, dos años más tarde, la joven reina Valanice dio a luz mellizos: un niño y una niña. Alexander tenía un asombroso parecido con su padre, así como Rosella lo tenía con su madre. La familia vivió una felicísima y apacible vida... al menos por un tiempo.

Pero de las profundidades de los bosques empezó a oírse el estruendo de una terrible bestia que iba dejando un sangriento sendero camino de Daventry. La visita de dragones había sido rara en aquellos tranquilos tiempos y nunca antes en el reino de Daventry alguien había visto

tal bestia como el terrible dragón tricéfalo. Según transcurrían los años, la notoriedad de la bestia aumentaba en la medida de la destrucción que iba creando. Pronto toda la población de Daventry tembló con la noticia de la cercanía del dragón y cada hogar vivió en el terror.

Mientras tanto, en un país muy lejano, vivía el malvado hechicero Manannan, quien tenía puesto un ojo vigilante sobre los reinos del mundo. Con sardónica sonrisa, observaba al dragón tricéfalo mientras éste avanzaba enfurecido camino de Daventry. El odio de Manannan hacia la humanidad se había intensificado con su avanzada edad y sus ojos negro azabache ardían con unos extraños reflejos en el espejo de cristal mientras contemplaba con regocijo a otro humano tragado entero por la perversa bestia.

Prefiriendo su soledad, el poderoso Manannan sólo se permitía a sí mismo ser observado por un niño sirviente que mantenía la casa y hacía las faenas domésticas. Desde luego, Manannan podría haber invocado a espíritus para que le hicieran esa desagradable tarea, pero prefería con mucho ver el cansancio y esfuerzo de un pequeño mortal sufriendo bajo su tiranía.

La mayoría hubiera llamado a esto deprivación, pero era miedo el que alimentaba las llamas del odio de Manannan a la humanidad, un miedo instigado por una visión en su profética bola de cristal. Porque en su superficie de cuarzo, Manannan había visto su propia horrible destrucción a manos de un héroe conquistador.

El tiempo trajo muchos cambios y con ellos mucho dolor. El reino de Daventry fue asolado por el espantoso dragón y la pequeña princesa Rosella fue raptada. El reino entero estaba deshecho por el brutal asalto de la bestia y, aunque avisados de

antemano, se encontraron incapaces de defenderse contra aquella fuerza sobrenatural. Muchos llantos y lamentos se oyeron por el país. Incluso con su poder profético, el espejo mágico no pudo dar respuestas, ni siquiera una pista, porque algún portador de magia negra había echado una oscura nube en su faz...

¡Y el brujo observaba con ojos venenosos...!

La historia completa del rescate de Rosella, la caída del hechicero, y la restauración de la familia real se cuenta en la saga *To Heir is Human*.

Según la leyenda, poco después del rescate de Rosella, el rey Graham decidió que había llegado su hora. Acogiendo a su esposa y sus dos hijos en sus brazos, el rey ofreció una agradecida sonrisa a las alturas, porque cada miembro de su familia le había proporcionado gran orgullo. Mirando a sus hijos, no pudo sino ver el destello del valor en sus ojos. Sabiendo que el futuro de su reino descansaría seguro en las manos de su futuro heredero, lentamente alzó las manos para mostrar el famoso gorro de aventurero.

Y ahora, el comienzo de la aventura más noble de todas...

Cuando te pregunten por una palabra para pasar la copia de protección, remítete a esta tabla. La primera columna representa el número de página, sección o tipo de consejo; la segunda, el párrafo; y la tercera significa dónde está la palabra en el párrafo.

<b>PÁGINA</b>		<b>PALABRA</b>	8	1pp	1w	TIME
2	2pp	8w	LIVED	8	1pp	5w
2	2pp	4w	KINGDOM	8	3pp	6w
2	1pp	4w	LEGEND	8	3pp	2w
2	2pp	6w	DAVENTRY	8	3pp	9w
3	1pp	4w	BRAVEST	9	1pp	3w
3	2pp	4w	VENTURED	9	1pp	4w
3	3pp	lastw	CROWN	9	1pp	7w
3	1pp	6w	MOST	9	2pp	7w
3	2pp	3w	RETURN			
3	1pp	10w	KNIGHTS	<b>VISTA</b>		<b>PALABRA</b>
3	3pp	8w	DARED	1pp	2w	SIERRA
4	1pp	3w	RULED	1pp	6w	GAME
4	2pp	2w	WOULD	2pp	1w	EACH
4	1pp	6w	LAND	2pp	3w	ANIMATED
4	3pp	lastw	VELVET			
4	1pp	7w	WITH	<b>PISTA</b>		<b>PALABRA</b>
4	3pp	3w	MIST	1	1w	BASIC
4	3pp	4w	CLEARED	1	6w	INTERACT
4	3pp	8w	IMAGE	2	1pp	3w
5	2pp	5w	SUDDENLY	2	2pp	4w
5	3pp	8w	VOWED	2	1pp	8w
5	5pp	7w	GRAHAM	2	2pp	8w
5	2pp	3w	HEART	3	last	CHARACTER
5	3pp	2w	MIRROR	3		CLUES
5	1pp	4w	TEARS	3	4w	EXAMINE
5	4pp	8w	VOICE	3	1w	LOOK
5	3pp	9w	INDEED	4	7w	PLACE
5	1pp	9w	RESCUED	4	5w	INCLUDES
6	2pp	4w	WITHIN	4	1w	DRAW
6	2pp	lastw	TERROR	4	9w	VISIT
6	2pp	8w	RUMBLINGS	5	9w	NIGHT
6	2pp	6w	FORESTS	5	4w	TAMIR
6	1pp	3w	MARRIED	5	7w	TERRIFYING
7	1pp	10w	WIZARD	5	lastw	TEAMS
7	3pp	2w	WOULD	6	last "B"	BRIDLE
7	3pp	9w	FEAR	7	lastw	FUNCTION
7	1pp	1w	MEANWHILE	8	1pp	6w
7	2pp	5w	POWERFUL	8	2pp	3w
7	2pp	3w	SOLITUDE	8	1pp	4w
8	3pp	2w	ENTIRE	8	1pp	lastw
8	1pp	1w sen	SORROW			SPELL