

An Experience The Whole Family Will Enjoy!

King's Quest V

ABSENCE MAKES THE HEART GO YONDER!



By Roberta Williams

SIERRA

INTRODUCCIÓN A KING'S QUEST V

Tras King's Quest IV y The Colonel Bequest, necesité replantearme las bases de King's Quest V. El mercado estaba cambiando al punto en que la mayoría de la gente no quería perder el tiempo de aprender a mecanografiar, ortografía, o averiguar cómo hablar con un ordenador vía juegos de aventura. Tuve que diseñar un interfaz icono con ese futuro en mente: algo tan fácil de usar como llegar y besar. En los apuntes, preferí trabajar con un interfaz sin teclado, porque tenía más tiempo de pensar en la trama y los enigmas, en vez de escribir todos esos mensajes de error para la gente que escribía cosas sueltas de la historia. Desafortunadamente, me tomó demasiado tiempo realizar todas las posibilidades que ofrecía el nuevo formato. Algunos jugadores sentían que los juegos basados en iconos eran menos estimulantes. Yo seguí pensando en ello cuando escribí King's Quest VI.

Por cierto, hay un "Huevo de Pascua" escondido en King's Quest V. Después de que Graham resbale por la pendiente nevada y rompa el trineo, salva el juego. Ahora, echa la capa de Graham en el trineo: verás qué divertido".

Roberta

King's Quest V

ABSENCE MAKES THE HEART GO YONDER!



ace mucho, mucho tiempo, había un pacífico y próspero reino llamado Daventry. El rey Graham y la reina Valanice reinaban prudentemente y el pueblo estaba contento.

Un bello día de primavera, el rey salió a dar un paseo por los bosques. Los pájaros cantaban en los árboles. Parecía un buen auspicio. Mientras Graham pensaba en su buena suerte, un cortante viento del este empezó a soplar en los bosques, levantando un torbellino de palos y hojas a su paso y acallando a los pájaros atemorizados.

Súbitamente, el aire se enfrió. Parecía que una tormenta inesperada se estaba aproximando. Graham empezó a volver al castillo, su alegre estado de espíritu roto por un negro presagio. Cuando alcanzó la cumbre de la suave subida que avistaba su hogar, se quedó horrorizado al ver vacío el espacio donde el castillo real de Daventry había estado hasta hacía unos minutos. El terror heló su corazón. ¿Dónde estaba su familia? ¿Qué les había pasado?

"Huuu, huuu," silbó una lechuza detrás de él, pero Graham apenas la oía, por los fuertes latidos de su corazón. "Puedo decirte qué ha pasado" sonó una voz detrás de él, y Graham se volvió en redondo para encontrarse frente a una gran lechuza con una túnica azul y lentes. "Yo sé lo que ha ocurrido a tu castillo. He visto todo", le dijo.

Un nuevo viaje al mundo mágico de King's Quest a la busca de la familia real y el castillo de Daventry, desaparecidos.

LA BARRA DE ICONOS

En la parte superior de la pantalla hay una barra de iconos que contiene varios de éstos susceptibles de ser seleccionados para ejecutar las selecciones disponibles del comando. Algunos iconos tienen un menú de posibilidades. Usa la tecla <TAB> para moverte entre dichas posibilidades por el menú del icono.



El icono de andar



Elige "andar" cuando quieras mover al personaje de un sitio a otro de la pantalla. Un personaje andante se moverá hasta que encuentre un obstáculo en su camino; entonces, se parará.

El icono de mirar



Elige "mirar" cuando quieras que el personaje mire a algo de la pantalla.

El icono de acción



Escoge "acción" cuando quieras que el personaje ejecute una acción sobre un objeto (Ej.: beber de una charca, saltar a una peña, etc.)

El icono de hablar



Elige "hablar" para iniciar una conversación con otro personaje.

El icono de artículos



El icono de "artículos" muestra el último artículo del inventario que has seleccionado. Escoge "artículo" cuando quieras ver o usar dicho objeto.

El icono del inventario



Elige "inventario" cuando quieras ver y seleccionar de entre los artículos que llevas en este momento.

El icono de controles



Este icono permite ajustar tres variables del juego:

Velocidad (Speed): Ajusta la velocidad de animación del juego.

Volumen (Volume): Ajusta el sonido.

Detalles del juego (Game Detail): Ajusta la cantidad de animación no esencial del juego. Si tu juego se está ejecutando demasiado lentamente, puedes querer ajustarlo aminorando la cantidad de animación no esencial. Las funciones de Salvar y Restaurar también se ejecutan vía icono de controles.

Icono de información



Escoge "Información" cuando necesites recordar lo que hacen los distintos iconos del juego.

El cursor corona

De vez en cuando, el cursor se convertirá en una corona. Ésta indica que tienes muy poco tiempo para completar un enigma o una tarea; así que cuando la veas, trabaja muy deprisa.

El cursor reloj de arena



Este cursor indica simplemente que el ordenador está pensando. No puedes ejecutar ninguna acción mientras se muestre en la pantalla.

CURSORES DE OBJETOS

Cada artículo de tu inventario tiene un cursor de objeto especial asociado a él. Estos cursores se pueden usar para ejecutar acciones con los artículos del inventario. Sigue estos siete pasos:

1. Puedes elegir el icono de Inventario de la barra de iconos, o pulsar la tecla <TAB>.
2. Mueve el cursor Flecha al artículo del inventario que quieras usar y pulsa <INTRO>. El cursor cambiará para aparecer como el objeto que hayas seleccionado.
3. Elige el icono OK. Saldrás de la pantalla de inventario al juego.
4. Mueve el cursor Objeto al sitio de la pantalla donde quieras usar el artículo del inventario y pulsa <INTRO>.

USANDO LOS CURSORES EN LA PANTALLA DEL INVENTARIO

Para usar los cursores en la pantalla del inventario, elige un icono de la barra de los mismos, luego posiciona el cursor en el artículo del inventario y pulsa <INTRO>.

-Elige el icono "acción" y usa el cursores "mirar", para ver una descripción del artículo en la pantalla del inventario.

-Elige el icono "acción" y utiliza el cursor "acción", para que un artículo del inventario desarrolle una acción sobre otro de ellos (Ej.: poner joyas en una bolsa).

-Si quieres hacer una pausa en el juego, selecciona el icono "stop" (signo de stop) de la barra de iconos. El juego se parará, hasta que selecciones "continuar" (Continue), para reanudar el juego.

MIRA por todas partes, explora completamente tu entorno. Abre puertas y cajones. Mira atentamente todos los objetos que encuentres, o se te pueden escapar importantes detalles que deberías notar.

EXPLORA con todo cuidado cada zona del juego y, según avanzas en él, TRAZA UN MAPA. Toma nota de cada sitio que visites e incluye información sobre objetos encontrados en él y de sus zonas peligrosas. ¡Si te dejas una zona, podrías perder una pista importante!

COGE los objetos que pienses necesitar. Puedes tener un inventario de artículos a mano, seleccionando el icono "inventario" en cualquier momento.


























USA los artículos que hayas cogido para resolver los problemas del juego. Diferentes planteamientos de un problema pueden llevar a diferentes soluciones.

SÉ CUIDADOSO y estate alerta en cada momento: ¡pueden ocurrir desastres en el sitio menos pensado!

SALVA A MENUDO TU JUEGO especialmente cuando estás intentando algo nuevo o potencialmente peligroso. Así, si ocurriera lo peor, no tendrás que empezar todo otra vez desde el principio. Salva juegos en diferentes puntos, para que puedas siempre volver a uno de ellos. En efecto, esto te diferenciará el retroceder en el tiempo y hacer las cosas de modo diferente, si lo desas.

NO TE DESANIMES. Si llegas a un obstáculo que parece insuperable, no te desesperes. Emplea el tiempo en explorar otra zona, y vuelve más tarde. Cada problema del juego tiene por lo menos una solución y algunos tienen más de una. A veces, resolver el problema de un modo te dificultará resolver el próximo, y a veces, lo hará más fácil.

SÍMBOLOS DE KING'S QUEST V

A		J		S	
B		K		T	
C		L		U	
D		M		V	
E		N		W	
F		O		X	
G		P		Y	
H		Q		Z	
I		R	