KE RULEN LOS PETAS

Tras la represión a que fue sometido el país con la llegada al poder del general Charoen, aparecieron nuevas clases que monopolizaron el poder basándose primordialmente en impedir el acceso a la cultura a las clases menos favorecidas y creando un clima de confusión que acabaría conduciendo irremediablemente a los más terribles conflictos étnicos.

Andrés Kasho Mulo es, intelectualmente hablando, el ciudadano medio de Bangkok —escenario del juego—: no sabe leer ni escribir y su vocabulario se reduce a no más de cuatrocientas palabras. Ahora tiene 25 años y no pasará de los 30. Es adicto a las drogas desde los 7, pero se puso imposible encontrarla y ahora se limita a fumar lo que puede cuando lo pilla. No todo en él es malo: es una mole de músculos de 183 kg., capaz de destrozar la caja fuerte de un banco con sólo apoyarse en ella, aunque quizá sea ése otro de sus defectos, ya que a veces es incapaz de controlar sus fuerzas, lo cual puede ser terrible, por lo que por norma general ha aprendido a ser pacífico y a no enfadarse.

Mikel Jakson conoció a Mulo por culpa de un problema común: su adicción a todo tipo de drogas; así que decidió convencer a Mulo de que le sería imposible seguir adelante sin su ayuda. Mikel es distinto al resto de la chusma. Fue capaz de aprender a leer en los prospectos de los fármacos, los cuales cumplían los requisitos terapéuticos que su incurable enfermedad exigía. Es ágil e inteligente, y siempre escapa de la policía secreta de Charoen: los korps.

El último personaje amigo en la aventura es el

viejo Willis, empedernido fumador, esnifador, picador..., de todo lo que le echan. Es el último superviviente de un grupo de resistencia contra el corrupto caudillo-general-dictador Charoen. El es el único que conoce al traidor Karakulo, que a su vez conoce la situación del almacén donde Charoen guarda toda la droga que su policía secreta confisca a la chusma antes de su redistribución. Se cree que Karakulo se esconde en las celdas de la mansión del dictador entre el resto de los presos.

La situación de Willis es crítica, ya que su pauta cerebral es detectada por los korps, por lo que ha de llevar un casco de plomo en la cabeza, que evita que le detecten.

Tú entras en juego cuando Mulo y Mikel vuelven de la ciudad con una bola de costo que uno se ha tenido que tragar tras introducirla en una bola antiácido, ya que han sido localizados por los korps. Se separan para despistarlos, y...

Cuando comienza el juego, controlas a Mikel, al cual persiguen los korps, si bien también puedes controlar a Mulo, una vez que le hayas encontrado, tecleando CHANGE (seguido de ENTER).

Si éste es tu primer contacto con un juego de este tipo (aventura gráfico-conversacional), te irán bien unos consejos:

1. Ten en cuenta que éste es un juego que reta a tu inteligencia y no pretende que destroces el joystick.

2. Tendrás que salir de las situaciones que se te plantean utilizando la lógica y tecleando órdenes que le das al personaje, que controlas en modo imperativo (por ejemplo: COGE EL LIBRO, EXAMINA LA PARED...).

3. Repito, "utilizando la lógica": las puertas no se rompen, se abren; a la gente no se le pega una paliza para que nos ayude...

4. Intenta aguantar 5 minutos seguidos jugando sin apagar el ordenador.

5. ¡He dicho 5!

6. No desesperes y empieza a examinar cada objeto o personaje nuevo que encuentres (ejemplo: EXAMINA LA PUERTA, LEE EL LIBRO, DILE HOLA AL POLICIA...) y seguramente hallarás nueva información útil.

7. Haz un mapa del juego y pon en él cada nueva pantalla con sus conexiones y objetos que encuentres en ella, junto con una breve descripción. Ahorra mucho tiempo y evita que te pierdas.

8. ¿Ya llevas 20 minutos y aún no has conseguido nada? Bueno, seguramente ya empiezas a "picarte" y aguantarás media hora más.

9. Tu mano busca inconscientemente el botón del RESET y, sin darte cuenta, cargas un matamarcianos, pero pierdes todas tus vidas, porque se te ha ocurrido una idea, cargas de nuevo el juego, y gracias a ella descubres un montón de pantallas nuevas con situaciones nuevas. Ahora es cuando estos juegos empiezan a gustarte.

10. Por la noche te acuestas y sueñas con la familia del programador (es normal). Pero es cuando te das cuenta de que has estado haciendo el bobo, ya que te das cuenta de que has leído en las instrucciones que cada personaje tiene unas características concretas que les hacen buenos o malos según lo que pretendamos hacer con ellos (no pretendas que Mulo lea un libro o que Mikel levante una vaca; prueba a hacerlo al revés).

11. Si dos días después sigues sudando para

acabarte el pppto juego, es que te has enganchado, pero si logras acabártelo (¡sin leer la solución en ninguna revista!) es posible que te falte dinero para comprarte todas las aventuras que vas a querer.

Hay varios comandos especiales en el juego.

Con SAVE salvas la partida a cinta (o a disco, en las versiones CPC 6128 y C64) y con LOAD lo cargas. El ordenador te pide que teclees el nombre con que quieres salvar o cargar la aventura. Teclea un nombre que se ajuste a las normas de tu ordenador y sistema de almacenamiento elegido y pulsa ENTER. Para cargar de cinta puedes pulsar simplemente ENTER y se cargará lo primero que esté en la cinta.

Es buena costumbre salvar el juego siempre que consigues hacer algo nuevo, porque es posible que te maten y tengas que volver a empezar la partida.

Con CHANGE o CAMBIO cambias el personaje que controlas (Mulo o Mikel).

Con REDESCRIBIR o REDESCRIBE vuelve a aparecer la descripción de la pantalla en la que te encuentras, ya que seguramente necesitarás volverla a leer cuando haya desaparecido por el "SCROLL". Una cosa importante a tener en cuenta es que si controlas a Mulo, éste no se fijará en los objetos que aparezcan en la pantalla, a no ser que se fije redescribiéndola.

El analizador sintáctico admite abreviaturas (ejemplo: REDE por REDESCRIBIR, EXAM PUER por EXAMINA LA PUERTA...), pero ten mucho cuidado con ellas porque el ordenador puede entender por una abreviatura algo distinto de lo que tú supones que entendería.

Puedes moverte por el mapeado tecleando NORTE,

SUR, ESTE, OESTE, ARRIBA o ABAJO, según las salidas posibles. Siempre se te informa de ellas en la descripción de la pantalla, aunque hay algunas no tan obvias que tendrás que descubrir tú (ejemplo: METETE EN EL GARAJE).

Con el comando INVENTARIO da una lista de los objetos que lleva consigo el personaje que controlas.

Si llevas muy mal la partida, con ABANDONAR vuelves a empezar desde el principio. El ordenador pide confirmación del comando, ya que éste es irreversible.

Con MODE haces que desaparezca el gráfico de la pantalla, dejando más espacio para el texto (que es lo importante en una aventura), y tecleándolo de nuevo vuelves al modo original (con gráficos).

Ya sólo me queda desearte que disfrutes de la aventura y que no desesperes, pues no se trata de un juego fácil, pero sin duda te reportará muchas horas de diversión.

Programa: Fabián Escalante.
Gráficos: Javier Aragonés.
Pantalla de presentación: Miguel Angel Borreguero.
Diseño portada: Juan Giménez.
Versión MSX: Daniel Díaz Sañudo.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Spectrum: LOAD""
Amstrad: CTRL + ENTER.
Commodore: SHIFT + RUN-STOP.
MSX: RUN" CAS:

IRIS
ARTES GRAFICAS