

HORA BRUJA

SINOPSIS

Sostenías un reinado de terror, hasta que el hada Emy ayudó al reino de Galbar a desposeerte de tu libro mágico y a encerrarte en tu propio castillo. Ahora, 137 años después, el hada ha muerto y una nueva bruja tiene el libro, momento que podrás aprovechar para escapar. Pero... ¿sigues siendo la misma? Tus actos responderán a esa pregunta.

HISTORIA

Nadie recuerda ya el momento en que tú, la bruja Hara, se hizo con el poder en Galbar. Si embargo, todo el mundo conoce los horrores a los que sometiste al pueblo y recuerda con alegría la fecha en que el legítimo linaje real, con la ayuda del hada Emy, logró desposeerte de tu libro mágico y confinarte en tu propio castillo.

Han pasado 137 años. El hada ha muerto y una nueva bruja ha arribado a Galbar con la intención de aprovechar la ausencia del poder protector de Emy para someter de nuevo al pueblo. Su primer paso ha sido robar el libro mágico que en su día te arrancaron de las manos, esperando absorber sus conocimientos y la magia que esconde. No obstante, al tomarlo se ha llevado una desagradable sorpresa: el libro está incompleto. Nadie sabe que en su día y por seguridad tú escondiste fragmentos esenciales en el castillo que habitas. Y allí permanecen protegidos por un encantamiento que los hace visibles sólo a tus ojos. Por este motivo el rey sigue vivo y es sometido a tormentos y hechizos para tratar de arrancarle el paradero de la parte que falta. Cosa totalmente inútil.

Como último recurso la bruja ha absorbido el poder de la parte del libro que posee y lo ha destruido en un ritual. Así preparada ha aguardado a la noche perfecta, aquella en que la conjunción de los planetas le permitirá invocar el poder suficiente para hacerse con el resto del libro. Por desgracia para ella los movimientos en el mundo mágico no son imperceptibles y tú, desde tu encierro, has detectado las señales que anuncian lo que va a acontecer.

Ahora mismo la vigilancia de tu castillo es mínima. Apenas unos cuantos soldados y algunas almas atormentadas y demonios lo moran. Por lo que no debería ser muy difícil escapar de allí y frustrar sus planes.

EL JUEGO

El objetivo del juego es escapar de tu encierro y recuperar tus poderes para ponerte al servicio del rey o someter de nuevo al pueblo. Sólo a ti te corresponderá la elección. Sin embargo antes deberás salir de tu castillo y prepararte para el enfrentamiento con la nueva bruja. Tarea nada sencilla. Por suerte cuentas con una ventaja y es que sabes que ésta será vulnerable mientras realiza su terrible invocación, tarea que le llevará toda la noche. Ese será tu momento y nuestro punto de partida.

El juego se desarrolla en parte del reino de Galbar, donde deberás completar varias tareas para alcanzar el éxito justo la noche de la terrible invocación.

TAREAS

1. Has de recoger las hojas del libro que hay por el castillo y dirigirte con ellas al caldero mágico, lugar donde reposan los restos de tu pasado poder. Este te revelará una lista de ingredientes y útiles que podrás encontrar fuera del castillo. La lista sólo se te dará una vez (apúntala, es un consejo).
2. Has de salir del castillo y recoger los elementos indicados por el caldero en el orden en que se te dieron. Cuando los tengas todos deberás volver al caldero y preparar una pócima para llamar a tus poderes. Hecho esto podrás salir del castillo por la puerta principal para ir en busca de la bruja.
3. Deberás encontrar a la bruja, tocarla para recuperar tus poderes y, finalmente, buscar al rey. Podrás entonces decidir tu futuro.

COSAS QUE DEBES SABER

El caldero es tu aliado. Si al principio no sabes qué hacer te ayudará. Pero no abuses. Cumple sus instrucciones al pie de la letra o te pesará.

Algunas estancias son inicialmente inaccesibles, pero puedes abrirte paso accionando unas palancas que irás encontrando. Todas las palancas inciden sobre algún elemento de una pantalla distinta a aquella en que se encuentran, pero cercana. Úsalas bien.

En el castillo y sus alrededores encontrarás animales, seres humanos y entes mágicos. Algunos de ellos se desplazarán en línea recta para luego volver sobre sus pasos. Otros te perseguirán incansables si penetras en el espacio que consideran suyo. Y otros, los menos, tendrán como objetivo llegar hasta un punto para luego desaparecer, pudiendo en su periplo tomar objetos. Igualmente encontrarás peligros en forma de burbujeante lava, afilados pinchos o fuego abrasador.

Como contrapunto también existen elementos que pueden ayudarte. Se trata de las nubes, que están dotadas de una gran resistencia y pueden soportar tu peso. Algunas, las más pequeñas, se desplazan empujadas por la fuerza del viento y pueden ayudarte a alcanzar zonas de otra forma inaccesibles. Con todo, no te confíes ni te confundas. Su solidez no es comparable a la de las nubes más grandes y mucho menos a la del suelo o las rocas. Si te golpean estando sobre una de estas o te acercas demasiado al borde podrías caer.

A lo largo de esta aventura tanto tú como ciertos enemigos podréis modificar los escenarios. Sin embargo sólo tus acciones los pueden alterar de manera permanente. Así, las palancas se mantendrán en la posición en que tú las dejes y los objetos que recojas no volverán a aparecer durante la partida. Por el contrario lo recogido o incluso destruido por cualquier otro reaparecerá al volver a la estancia en la que estaban.

Una vez que recuperes tus poderes serás casi invulnerable. Ya ningún enemigo natural o mágico podrá dañarte, si bien seguirás siendo vulnerable al contacto con pinchos o con lava.

EL SISTEMA DE PUNTUACIÓN

- * Por cada hoja del libro o elemento para la pócima recogido sumará 100 puntos.
 - * Al acabar con la bruja roja sumará 200 puntos.
 - * Al liberar al rey sumará 300 puntos.
 - * Por cada impacto que recibas o ser que aniquiles perderás 10 puntos.
 - * Recuperar fuerzas te costará 50 puntos.
- La puntuación final será la diferencia positiva entre las bonificaciones y penalizaciones obtenidas durante el juego.

CONTROLES

Puedes usar el teclado o el joystick.

El teclado es totalmente redefinible, aunque no podrás asignar ninguna función a fíja-mayúsculas.

Las teclas por defecto son:

- * Izquierda, derecha y salto: teclas del cursor.
- * Desactivar/activar música durante el juego: M.

EQUIPO DE CREACIÓN

CONCEPTO, IDEA Y PROGRAMA: **gg**
GRÁFICOS, SONIDO Y FX: **gg**
TESTEO E IDEAS: **gg, 6128, Anjuel, Litos, MiguelSky, Artaburu**
ILUSTRACIÓN DE CUBIERTA: **6128**

PROGRAMADORES

¿Has hecho algún programa? ¿Eres diseñador gráfico? Anímate a enseñarnos tu trabajo en <http://www.amstrad.es/forum>