

EL LINAJE REAL

HISTORIA

La guerra entre los reinos de Arngur y Megrib duraba ya dos largos años. Ernor, hijo del rey Abner, era el comandante en jefe de los ejércitos del reino de Arngur y se encontraba disfrutando de uno de los pocos recesos, que esta cruel guerra ofrecía de tanto en tanto, cuando alguien irrumpió bruscamente en su tienda intentando recuperar el aliento a duras penas. Se trataba de un mensajero real que extendió su temblorosa mano al príncipe ofreciéndole un ajado pergamino enrollado y sellado con el escudo de Arngur. Ernor se incorporó y, sin mediar palabra, tomó el pergamino, rompió el sello, lo abrió y leyó:

"Año de gracia de 1458 de la segunda era de Arngur. Yo, Helegan, en calidad de consejero y administrador de S.M. el Rey, me dirijo a vos, príncipe Ernor, para comunicaros con el mayor de los pesares que su padre, el rey Abner, ha fallecido tras sufrir una inmisericorde enfermedad que finalmente nos lo ha arrebatado.

Es mi deber comunicaros que en cumplimiento de las leyes capitulares de nuestro reino, deberá tomar posesión del trono, en sustitución de vuestro padre, en el tercer día después del fallecimiento de nuestro monarca. En virtud de las leyes impuestas por el propio rey Abner, los fastos de coronación serán ejecutados en dicho día y, en caso de no encontrarse presente el heredero por derecho, este cargo recaerá en el siguiente sucesor en la línea familiar, en este caso vuestro hermanastro y prohijado de su majestad la reina, Devilus.

En virtud del buen funcionamiento de los estados reales, los siguientes..."

Ernor apenas podía continuar la lectura del pergamino. El pesar que le abordaba y una extraña sensación de mareo empezaron a apoderarse de él. Incluso se preguntaba qué estaba leyendo, qué era aquello que tenía entre sus manos. El olvido se apoderaba de él. Apenas podía recordar quién era su padre o qué hacía allí. ¿Por qué estaba olvidando? ¿Qué le estaba pasando? ¿Por qué el pergamino estaba impregnado de un rosado polvo cuyo olor inundaba sus recuerdos? Rápidamente arrojó el pergamino al fuego, el cual estalló en una rojiza luz. Ernor se aferró a sus más queridos recuerdos, su padre: el rey, su reino: Arngur, su objetivo: llegar a Arngur antes de que su maléfico hermano Devilus sea coronado rey en su lugar y, lo más importante, no olvidar.

Desgraciadamente solo tenemos tres días para ayudar a nuestro caballero en su peligrosa misión. ¿Estás dispuesto?

EL JUEGO

El juego se desarrolla en distintos escenarios. Algunos incluyen puertas, plataformas elevadoras (ver descripción de los controles), objetos o elementos que debes evitar o que puedes recoger. A veces, también es posible elegir entre distintos caminos. Todos estos detalles son importantes para completar el juego. Estate atento a las indicaciones previas a cada nivel.

Salvo en el nivel 2, avanzarás provisto de una espada. Para usarla, deberás armar el golpe y luego lanzarlo en el momento oportuno (ver descripción de los controles). En principio, el golpe tiene un alcance limitado, si bien en cada nivel encontrarás un fruto mágico que te permitirá modularlo. Un vez comido el fruto, podrás controlar el alcance del golpe a través de una barra de progreso, desapareciendo el efecto al completar el nivel. Ernor puede atacar de pie y durante un salto, pero su armadura le resta movilidad y no puede hacerlo agachado. Por este motivo, si estando agachado inicias un golpe, se incorporará.

El nivel 2 se desarrolla en la cabeza de Ernor. Se trata de un viaje interior, cuyo fin es recuperar la memoria perdida. Para ello, tendrás que localizar y recoger físicamente tres objetos esenciales: la **corona**, la **espada** y el **escudo**. Desgraciadamente tendrás que hacer todo esto desarmado.

Los escenarios están plagados de enemigos. La mayor parte pueden ser eliminados con un golpe certero y los que no, mostrarán una barra de energía. Algunos enemigos van armados y no dudarán en atacarnos en cuanto se acerquen; otros, normalmente seres mágicos, pueden atacar a distancia. Aprende a distinguirlos. Normalmente, los contactos con los enemigos o con magias malignas nos harán retroceder, aunque algunos solo nos atravesarán.

Ernor dispone de una energía limitada, la cual irá disminuyendo paulatinamente con el paso del tiempo y también con cada contacto con los enemigos o con magias malignas. Toda esta energía perdida será repuesta al completar cada nivel.

La pérdida de toda la energía o la caída en ríos, lagos, aguas pantanosas o lava, nos restará una vida. La pérdida de vidas no afectará a los objetos recogidos. Salvo en el nivel 2, existen puntos de reinicio intermedios que evitan tener que recorrer de nuevo todo el nivel, en caso de reinicio.

CONTROLES

Es posible usar tanto joystick como el teclado, así como redefinir los controles. Por defecto, el teclado usa las flechas del cursor y espacio.

Ernor puede desplazarse a izquierda y derecha, agacharse y saltar. Cada una de estas acciones tiene un control asignado. También es posible usar la espada, plataformas elevadoras y puertas. Estas otras acciones están vinculadas a la pulsación de fuego. Normalmente, al pulsar fuego Ernor armará un golpe, manteniéndolo así hasta que cese la pulsación. En ese momento Ernor lanzará el golpe. No obstante, si estamos delante de una puerta o sobre una plataforma estática al pulsar fuego, Ernor cruzará la puerta o accionará la plataforma.

EQUIPO DE DESARROLLO

CONCEPTO, IDEA Y PROGRAMA: **gg**

GRÁFICOS: **gg**

MÚSICA y FX: **McKlain**

PANTALLA DE CARGA: **6128**

HISTORIA: **Litos**

TESTEO E IDEAS: **gg, 6128, Litos, MiguelSky, McKlain, Artaburu**

ILUSTRACIÓN DE CUBIERTA: **López Espí**

(C)2017 ESP Soft

