

# DEKAY

## AMSTRAD CPC BASIC 1.1 DISCO

Las extrañas circunstancias acaecidas en un complejo minero de tierras raras situado al sur de África, han desembocado en varias tensiones internacionales, misiones especiales se han enviado al lugar con el fin de esclarecer lo ocurrido. Debido a la complejidad del asunto y la difícil orografía del lugar, terminaron en fracaso y han sido postergadas en el tiempo. Las instalaciones actualmente yacen en una cuarentena férrea, cercadas y aisladas. En las primeras misiones se enviaron varios drones que depositaron meticulosamente varios medidores de partículas por el complejo en un primer intento por esclarecer lo ocurrido. Ante la pérdida de los mismos, tu objetivo ahora es evaluar que ocurrió allí, su grado de toxicidad y sobre todo a que nos enfrentamos. Tu primera misión es recuperar todos los medidores y salir vivo de allí.

Dekay surge como un proyecto derivado del motor Fisura Rurex, donde explora nuevos formatos de videojuegos para Amstrad CPC (Juegos para maquina real de origen). Difícil de catalogar entre vídeo aventura y conversacional. Dekay apuesta por una entrega en capítulos, donde se abordan diferentes historias en cada uno. El funcionamiento es sencillo, debemos interactuar una con una imagen estática y todos sus detalles, con el fin de avanzar por el entramado o realizar una tarea específica. Todas las imágenes son de lugares reales digitalizados en Mode 1 mediante ImgconvCPC y debidamente comprimidas con la rutina Compres. Las únicas limitaciones impuestas en esta primera entrega, son que solo funciona en Basic 1.1 bien ya sea 64 o 128 Kb, debido ha que es un proyecto experimental. La música corre a cargo de unas composiciones propias realizadas mediante Arcos Tracker 2 y la fuente de letra grande a cargo de la rutina de Retropoke.