

LA BÚSQUEDA DE LAS JOYAS



ÍNDICE

1. LA HISTORIA 2

2. CARGA DEL JUEGO 4

3. PRIMEROS PASOS 5

4. TU HÉROE 6

5. LA PANTALLA DE JUEGO 8

6. EL REINO 9

7. LAS PROVISIONES 10

8. EL COMBATE 11

9. OBJETOS Y HECHIZOS 12

10. CIUDADES Y PUEBLOS 13

11. LAS MAZMORRAS 15

12. HALLAZGOS DEL CAMINO 18

13. GUARDAR LA PARTIDA 19

14. EL FINAL DE LA BÚSQUEDA 20

15. CONSEJOS DEL VIEJO CRONISTA 21

16. CRÉDITOS 22

1. LA HISTORIA



El Rey ha muerto, y no ha dejado hijo ni hija que herede su nombre.

Durante cuarenta años gobernó con mano firme, y durante cuarenta años el reino conoció la paz. Pero el rey no tenía descendencia y comprendió lo que vendría después: sabía que su trono vacío sería una llamada, y que los grandes señores que se inclinaban ante él se lanzarían a los ojos los unos a los otros en cuanto cerrara los suyos. Vio los ejércitos marchando sobre los campos de trigo. Vio las ciudades ardiendo por una silla de piedra.

Y decidió que no lo permitiría.

En su última noche, el Rey hizo traer las tres Joyas Reales. No eran adornos: en ellas reside el poder de la corona, y desde el principio de los tiempos ningún soberano ha sido reconocido sin presentarlas. Quien tiene las Joyas, es Rey. Una tradición más fuerte que ninguna otra ley del reino.

Ordenó a sus hombres de mayor confianza que las llevaran lejos y las ocultaran donde ningún ejército pudiera reclamarlas. Eligió para ello los tres peores lugares del reino: tres mazmorras antiguas, excavadas por manos que nadie recuerda, abandonadas hace generaciones y corrompidas desde entonces por algo que los hombres prudentes no nombran en voz alta.

Su última voluntad se proclamó al amanecer siguiente, cuando ya había muerto:

Que nadie se siente en mi trono por la fuerza de sus armas ni por el número de sus vasallos. Que las Joyas decidan. Aquel que descienda a la oscuridad, recupere las tres y las traiga de vuelta a mi ciudad, ése será digno de ceñir la corona. Y ningún otro.

Han pasado 20 años, y el reino se ha ido deshaciendo despacio.

Sin Rey y sin guerra civil, pero también si nadie que imponga la ley y proteja de ladrones, malehechores y monstruos. Los mercaderes viajan armados o ya no viajan. En las provincias, cada señor cobra sus propios impuestos y nadie recuerda a quién debía obedecer.

Pero la llamada del Rey muerto se ha oído en todo el reino, y todos la han entendido. Grandes nobles han partido de sus castillos con escoltas y estandartes. Caballeros de nombre ilustre se han jurado a sí mismos volver con las tres piedras. Y tanto como lo han intentado han muerto en los peligrosos caminos o son ahora un esqueleto más dentro de una oscura mazmorra.

Y entonces llegas tú.

No eres nadie importante. No llevas título, ni escolta, ni estandarte. Llevas lo que cabe en una mochila: algo de comida, unas monedas y un par de hechizos aprendidos a medias.

Pero la ley del Rey muerto no distingue entre un duque y un vagabundo.

Tres Joyas. Tres mazmorras. Un reino entero de por medio.

Que los dioses te acompañen, porque nadie más lo hará.

2. CARGA DEL JUEGO



Versión disco

etiquetada hacia arriba.

1. Enciende tu Amstrad CPC.
2. Inserta el disco **LA BUSQUEDA DE LAS JOYAS** en la unidad A, con la cara
3. Teclea exactamente:

RUN"LOADER

1. Pulsa **ENTER**.

Primero aparecerá la pantalla de presentación. Luego tendrás una pequeña introducción al mundo del juego y los controles. Finalmente se cargará el juego en sí.

Sobre las partidas guardadas

El juego graba tu progreso en el propio disco. Si tu disco está protegido contra escritura, **no podrás guardar**. Te recomendamos jugar siempre con una copia de trabajo y conservar el original a buen recaudo.

3. PRIMEROS PASOS

Al arrancar el juego verás el menú principal con tres opciones:

Opción	Qué hace
1 Modo Clásico	Comienza una partida a la vieja usanza
2 Modo Moderno	Comienza una partida más indulgente
3 Continuar	Recupera la partida guardada en el disco

Modo Clásico y Modo Moderno

La diferencia entre ambos es sencilla.

En **Modo Clásico**, cuando mueres, mueres. Se acabó y pierdes tu partida guardada y tu héroe pasa a engrosar la lista de los que lo intentaron. Para los que quieren la experiencia de supervivencia clásica

En **Modo Moderno**, la muerte no es el final. Despertarás en la última población que visitaste, magullado y considerablemente más pobre: habrás perdido buena parte de tu oro y casi todo lo que llevabas encima. Tus mapas de mazmorra, por fortuna, sobreviven al desastre.

Elige con calma. No podrás cambiar de modo a mitad de partida.

La elección de clase

Después se te pedirá que elijas qué clase de héroe eres. Encontrarás los detalles en la sección siguiente.

La semilla del mundo

Por último, el juego te pedirá una **semilla**. Es un número que determina cómo se genera el reino: dónde estarán los bosques, por dónde correrá el río, en qué rincón se esconderá cada mazmorra.

Si pulsas ENTER sin escribir nada, se elegirá una al azar y tendrás un reino nuevo, distinto a cualquier otro.

Si escribes un número, obtendrás siempre **exactamente el mismo reino**. Esto es más útil de lo que parece: si encuentras un mundo que te gusta, anota su semilla (en el menu sistema) y podrás volver a él cuando quieras. Y si le pasas ese número a un amigo, ambos jugaréis el mismo reino y podréis comparar hazañas.

4. TU HÉROE



Las cuatro clases

Antes de partir debes decidir qué eres. La elección es definitiva y condiciona toda la partida.

EXPLORADOR — El mas equilibrado. No destaca en nada y no flojea en nada. Es la vara de medir con la que se comparan las demás clases y la elección sensata para tu primera partida.

GUERRERO — Fuerte y duro de matar. Reparte más daño y aguanta mucho más castigo que nadie. A cambio tiene poco inteligencia y carisma: sus hechizos son un desastre y nadie le hace descuento en las tiendas. Empieza además sin una sola moneda en el bolsillo, así que sus primeros días serán duros.

MAGO — Frágil de cuerpo y temible de mente. Sus hechizos de fuego causan estragos donde una espada apenas araña, pero un par de golpes bastan para tumbarlo. Parte con una buena reserva de hechizos preparados.

ENANO — Correoso y acomodado. Resiste mucho más que un hombre normal y comienza el viaje con una bolsa bien llena.

Los atributos

Tu héroe se describe con siete cifras que verás en la pantalla de estado.

PUNTOS DE VIDA (HP) — Lo que te queda antes de caer. Cuando llegan a cero, se acabó. Suben con cada nivel y se recuperan durmiendo en una posada o comiendo en el camino.

FUERZA (FUE) — Cuánto daño haces con tus golpes. Sube con la experiencia.

AGILIDAD (AGI) — Tus posibilidades de escapar de un combate con vida.

INTELIGENCIA (INT) — La potencia de tus hechizos de fuego. Un mago experimentado hace más daño con una palabra que un guerrero con una hacha.

DEFENSA (DEF) — Cuánto daño te quitas de encima cuando te golpean.

CARISMA (CAR) — Tu labia. Mejora el precio que te hacen los comerciantes y la probabilidad de que una criatura acepte tu soborno en lugar de tu sangre. Va mejorando lentamente conforme subes de nivel.

SUERTE (SUE) — Ese empujón invisible que a veces decide si un soborno cuela.

Subir de nivel

Cada enemigo derrotado te da experiencia. Al reunir la suficiente subes de nivel: ganas vida, y cada cierto número de niveles mejoran también tus demás atributos. La vida se te restaura por completo al subir, de modo que una victoria apurada puede dejarte como nuevo.

5. LA PANTALLA DE JUEGO

La pantalla se divide en cuatro zonas:

LA BARRA SUPERIOR — Siempre visible, muestra tu vida actual y máxima, las raciones que te quedan, tu oro y tu nivel. Acostúmbrate a mirarla: es lo único que te avisará de que estás a punto de morir de hambre.

EL MAPA — A la izquierda. Muestra los alrededores inmediatos de tu héroe, dibujados con los gráficos del terreno. Tu personaje aparece en el centro.

LA DESCRIPCIÓN — A la derecha. Te dice sobre qué terreno estás pisando y, si hay algo interesante cerca, te lo indica.

LAS ÓRDENES — Abajo. Las acciones disponibles en cada momento. La letra destacada en vídeo inverso es la tecla que debes pulsar.

6. EL REINO

El reino se recorre con las **teclas de cursor**. Cada pulsación te mueve una casilla, el equivalente a un día de viaje, y consume una ración.

Los terrenos

PRADERA — Terreno abierto y fácil de cruzar. Las criaturas que lo habitan son las más débiles del reino.

BOSQUE — Espeso y mal iluminado. Los ataques son mucho más frecuentes aquí que en campo abierto, y lo que sale a tu paso es bastante más peligroso. Las tres mazmorras estan escondidas en bosques y se marcaran en el mapa cuando las descubras.

MONTAÑA — Infranqueable. Tendrás que rodearla.

RÍO — Tampoco se puede cruzar a nado. Busca un puente.

PUENTE — El único paso sobre el río. Memoriza dónde están: un puente mal localizado puede costarte muchos días de rodeo.

CIUDAD — La capital del reino, donde comienzas.

PUEBLO — Aldeas menores. También tienen tienda y posada.

MAZMORRA — La entrada a uno de los subterráneos. Solo las verás señaladas en el mapa una vez hayas averiguado dónde están explorando los bosques.

Las zonas de peligro

El reino no es igual de peligroso en todas partes. Cuanto más te alejas de la ciudad inicial, más fuertes son las criaturas que encontrarás. Alrededor de la capital el peligro es moderado; en las tierras intermedias conviene ir con cuidado; y en los confines del mapa te toparás con cosas que te sacan varios niveles de ventaja.

Esto es deliberado. El reino espera que crezcas antes de adentrarte en él.

El mapa del reino

Pulsando **M** verás el reino completo tal como lo conoces, con una leyenda de los símbolos. Es la mejor manera de planificar una ruta, localizar puentes y recordar dónde estaba aquella aldea.

7. LAS PROVISIONES

Cada movimiento en el mapa es un día de viaje que consume una ración. Cuando se acaban, mueres de hambre. No hay aviso, no hay margen: la barra superior es tu única advertencia.

Las raciones se compran en cualquier tienda, y son con diferencia lo más barato que venden. Se venden en lotes grandes precisamente porque vas a necesitar muchas, pero no puedes llevar más de 99.

Pulsando C comes una ración y recuperas **toda** la vida de golpe, igual que si durmieras en una posada. Es tu principal recurso de curación mientras estás de viaje, y harás bien en usarlo a menudo: para eso llevas la mochila llena.

Dos detalles que conviene conocer. No podrás comerte la última ración que te quede, porque hacerlo te mataría de hambre acto seguido. Y si ya tienes la vida al máximo, el juego no te dejará desperdiciar comida.

REGLA DE ORO: *No salgas nunca de una población sin la mochila llena. El reino es más grande de lo que parece desde la muralla.*

8. EL COMBATE

Tarde o temprano algo te saldrá al paso. Cuando ocurra, la pantalla te mostrará qué criatura es, de qué nivel, y cuánta vida tenéis cada uno.

Tienes cinco opciones:

A — ATACAR — Golpeas con tu arma. El daño depende de tu fuerza y de tu nivel, menos la defensa del enemigo. Es lo que harás la mayor parte del tiempo.

M — MAGIA — Abre tu lista de hechizos. En combate solo sirve el de fuego, que ignora la defensa del enemigo y depende de tu inteligencia. Un mago puede resolver con esto peleas que de otro modo perdería.

U — USAR — Abre tu inventario para beber una poción o lanzar una bomba de humo.

S — SOBORNAR — Ofreces oro a cambio de que te dejen pasar. El precio sube con el nivel de la criatura, y que acepte depende de tu carisma y tu suerte. Si rechaza la oferta, pierdes parte del dinero igualmente.

H — HUIR — Intentas escapar. Tus posibilidades dependen de tu agilidad. Si fallas, la criatura ataca gratis.

Tras cada acción tuya, el enemigo responde. Si tu vida llega a cero, la partida termina (o despiertas en una población, si juegas en Modo Moderno).

Al vencer recibes oro y experiencia, ambos proporcionales a lo duro que era el rival.

Sobre huir y sobornar

Huir no es de cobardes, es de veteranos. Un combate que no puedes ganar no se vuelve más ganable por insistir. Si encuentras una criatura muy por encima de tu nivel, gastar unas monedas en un soborno sale infinitamente más barato que un funeral.

9. OBJETOS Y HECHIZOS

Pulsando **A** en el campo accedes a tu campamento, desde donde puedes consultar tu estado completo y lanzar hechizos fuera de combate.

Objetos

RACIONES — Comida. Ya hemos hablado bastante de ellas.

POCIÓN — Restaura vida durante los combates. Guárdalas para los apuros de verdad.

BOMBA DE HUMO — Te saca de un combate sin posibilidad de fallo. Vale su peso en oro cuando te topas con algo que te supera.

Hechizos

HECHIZO DE FUEGO — El único que funciona en combate. Su daño depende de tu inteligencia e ignora la armadura del enemigo.

HECHIZO DE VUELO — Te transporta de vuelta a la última población que visitaste. Ahorra días enteros de camino y más de una muerte por inanición.

HECHIZO DE INVISIBILIDAD — Durante un buen puñado de pasos, nada te atacará. Es la manera de cruzar un bosque peligroso o de llegar a una mazmorra lejana sin desgastarte por el camino.

Mapas de mazmorra

Hay tres, uno por subterráneo, y son con diferencia lo más caro que se vende en el reino. Cada población vende únicamente el mapa de una mazmorra concreta, así que tendrás que viajar para reunirlos.

No son un lujo. Lee la sección de las mazmorras y entenderás por qué.

10. CIUDADES Y PUEBLOS



Al entrar en una población (tecla **E** sobre su casilla) tendrás cuatro opciones.

C — COMERCIAR — Abre la tienda. Verás una tabla con los objetos, cuántos llevas, a qué precio los venden y a cuánto te los compran. Puedes comprar y vender lo que quieras.

Los precios **no son iguales en todas partes**. Cada población tiene su propia idea de lo que valen las cosas, y lo que en la capital es un robo puede ser una ganga en una aldea perdida. Merece la pena echar un vistazo a los precios de cada sitio que visitas.

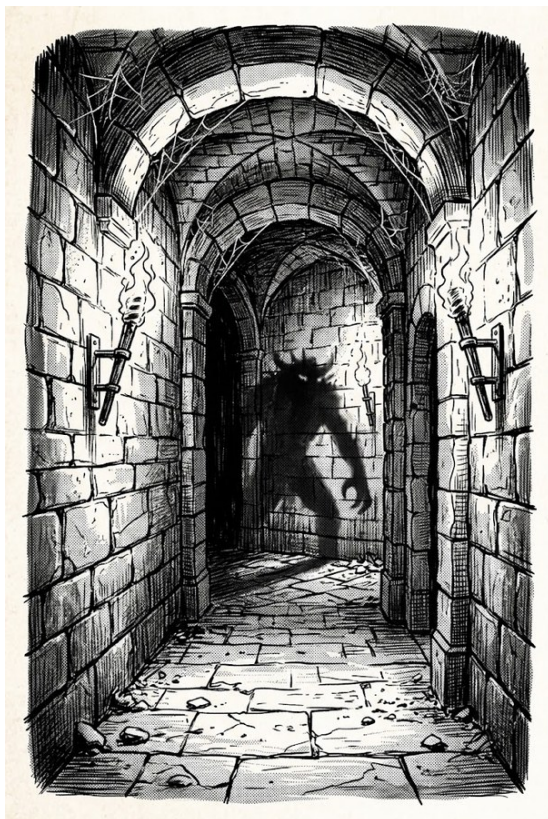
Y recuerda: tu carisma te hace descuento. Un héroe de buena labia paga menos por todo, y esa ventaja crece a medida que subes de nivel.

D — DESCANSAR — Duermes en la posada y recuperas toda la vida. Cura lo mismo que una ración, con la ventaja de que aquí no gastas comida. Descansa siempre antes de salir de una población: las raciones son para el camino.

R — RUMORES — Por unas monedas, alguien te contará dónde ha oído que hay una mazmorra. Es la única forma de localizarlas: hasta que no te hablen de una, no aparecerá señalada en tu mapa.

X — SALIR — Vuelves al camino.

11. LAS MAZMORRAS



Aquí es donde se esconden las Joyas, y aquí es donde mueren casi todos los héroes. Explorar la mazmorra no consume raciones, pero aquí encontraras los enemigos mas fuertes del juego.

Al entrar en una mazmorra, la vista cambia: dejas el mapa y pasas a ver el subterráneo **en primera persona**, como si estuvieras allí de verdad.

Movimiento

Las **teclas de cursor** se comportan de otra manera aquí:

Tecla	Acción
Arriba	Avanzar
Abajo	Retroceder
Izquierda	Girar a la izquierda
Derecha	Girar a la derecha

La línea de la derecha te indica siempre hacia qué punto cardinal estás mirando. Es fácil perder el norte ahí abajo; consúltala a menudo.

Las otras órdenes

S — ESTADO — Consulta tus atributos e inventario.

C — COMER — Una ración, para recuperar algo de vida.

M — MAPA — Solo funciona si has comprado el mapa **de esa mazmorra concreta**. Si lo tienes, verás el trazado completo del laberinto, con los muros macizos, los pasillos, la entrada marcada con una **E** y una flecha que indica dónde estás y hacia dónde miras.

La salida

Solo puedes abandonar la mazmorra desde **la casilla por la que entraste**. Cuando vuelvas a pisarla, el juego te preguntará si quieres salir. Desde cualquier otro punto no hay escapatoria: tendrás que caminar de vuelta.

Esto convierte cada expedición en un compromiso. Si entras con las raciones justas, puede que no te dé para volver.

El peligro

Las criaturas de las mazmorras no guardan ninguna relación con las de la superficie. Son de un nivel fijo y elevado, y no les importa lo verde que estés. La primera mazmorra ya exige un héroe hecho; la tercera es un lugar al que se baja al final de una partida, no en mitad de ella.

Los ataques son frecuentes y no puedes huir a campo abierto. Baja con vida al máximo, con pociones, y con la mochila llena.

La Joya

Cada mazmorra esconde una Joya en su punto más profundo, tan lejos de la entrada como el laberinto permite. Al alcanzarla, la recoges y sales automáticamente al exterior.

Una mazmorra ya saqueada no vuelve a tener nada, pero puedes volver a por experiencia para subir de nivel si crees que te hace falta para la siguiente.

12. HALLAZGOS DEL CAMINO

De vez en cuando, viajando, te toparás con una **bolsa** abandonada en el camino. En las mazmorras, con un **cofre**.

Puedes abrirla (**A**) o dejarla donde está (**X**). Nadie te obliga.

Si la abres, puede pasar de todo. A veces encontrarás provisiones, hechizos preparados, bombas o un puñado de monedas. Otras veces será un ladrón esperando para aligerarte la bolsa, o directamente una criatura agazapada que te saltará encima con muy malas intenciones.

La probabilidad de que salga bien está claramente a tu favor. Pero con la vida baja, esa criatura escondida puede ser lo último que veas: piénsatelo dos veces antes de abrir una bolsa cuando vengas malherido.

13. GUARDAR LA PARTIDA

Pulsa **S** en el campo para abrir el menú de sistema. Desde ahí puedes:

- **G — Guardar partida** en el disco
- **V — Volver al menú principal**
- **X — Volver al juego**

El menú te muestra también la semilla de tu mundo y el modo en que juegas. Anota esa semilla si el reino te ha gustado.

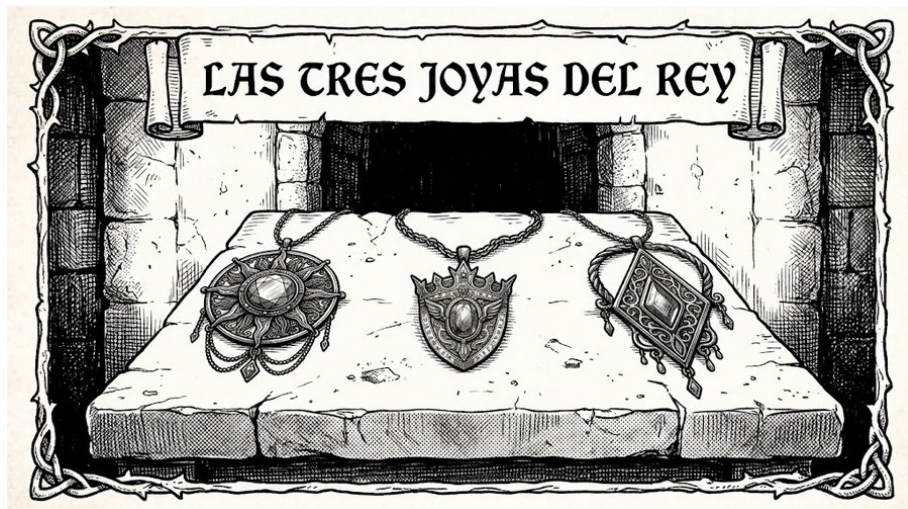
Hay **una sola ranura de guardado**. Cada vez que guardas, sobrescribes la partida anterior. El juego guarda también por su cuenta justo antes de que entres en una mazmorra, por si acaso.

Para recuperar una partida, elige **3 Continuar** en el menú principal.

MUY IMPORTANTE: La partida guardada **se borra cuando tu héroe muere en Modo Clásico**, del mismo modo que se borra al completar la búsqueda. El guardado existe para que puedas dejar una partida a medias y retomarla otro día, no para rebobinar después de un desastre. Si mueres, mueres de verdad, y no habrá nada que recuperar desde el menú.

AVISO: Mientras la unidad de disco esté girando, no toques nada.

14. EL FINAL DE LA BÚSQUEDA



Reunir las tres Joyas no termina la partida.

Cuando tengas las tres en tu poder, aún te queda lo más importante: **volver a la ciudad** y presentarlas ante el trono. Solo la capital sirve; las aldeas no tienen ni trono ni quien te reconozca.

Piensa en ello antes de bajar a por la última Joya. De poco sirve salir de la tercera mazmorra con las tres piedras y sin una ración para el camino de vuelta. Más de un héroe ha muerto de hambre con la corona en la mochila.

15. CONSEJOS DEL VIEJO CRONISTA

He visto partir a muchos. He visto volver a pocos. Escucha a este viejo antes de cruzar la puerta.

Vigila las raciones más que la vida. La vida se recupera comiendo o durmiendo, y es barata de reponer. El hambre no avisa, no perdona y mata igual que una espada. Cuando veas la cifra baja, da media vuelta: cada ración que te comes para curarte es también un paso menos de camino de vuelta.

No te alejes de la capital al principio. Es el consejo más importante de todos y el que más se ignora. Los alrededores de la ciudad inicial son la única zona donde las criaturas están a tu altura cuando empiezas. Da vueltas por ahí, mata lo que te salga al paso, vuelve a vender y a curarte. Las tierras lejanas no se van a mover del sitio.

No bajes a una mazmorra antes del nivel diez. Ni se te ocurra. Lo que hay ahí abajo no se ajusta a tu nivel: te espera con nivel propio, alto y fijo, y te matará en dos golpes sin enterarse de que estabas. Sube en la superficie hasta que los combates del campo te resulten aburridos; solo entonces empieza a pensar en el subsuelo. Y aun así, baja primero a la Prima.

Evita los bosques mientras seas débil. No solo te atacan más a menudo: lo que sale de entre los árboles es de otra categoría. Rodea el bosque aunque tardes más. Las raciones son más baratas que los funerales.

Cómprate el mapa antes de bajar. Es caro y duele pagarlo, pero perderse en un laberinto con las raciones contadas es la forma más tonta de morir. Además, no podrás salir hasta volver a la entrada, y sin mapa encontrar el camino de vuelta es cuestión de suerte.

Compara precios. Cada población tasa las cosas a su manera. Un mercader avisado compra barato donde sobra y vende caro donde falta, y hay héroes que se han financiado la aventura entera sin desenvainar.

Busca enemigos que tengan un nivel similar al tuyo. Enemigos de tu nivel o ligeramente superior al tuyo pueden ser vencidos con relativa facilidad. Evita zonas en las que veas enemigos de niveles altos hasta que te hagas mas fuerte.

Huir es una táctica, no una vergüenza. Y sobornar, también. El oro se recupera; el héroe, no. Al menos en Modo Clásico.

Anota tu semilla. Si te toca un reino con la ciudad bien situada y los puentes a mano, guárdala. Volverás a querer ese mundo.

16. CRÉDITOS

LA BUSQUEDA DE LAS JOYAS

Un juego para Amstrad CPC

Diseño y textos

DIGITALLY SMASHED

Programación

DIGITALLY SMASHED con mucha ayuda de Gemini, ChatGPT y Claude

Arte de tiles

Nikoichu - <https://nikoichu.itch.io/pixel-icons>

--con modificaciones de DIGITALLY SMASHED

piiiixl - <https://piiiixl.itch.io/1-bit-patterns-and-tiles>

Ilustraciones

Nano-Banana con modificaciones de DIGITALLY SMASHED

Desarrollado en C con z88dk

© NOTPRODIGY GAMES