

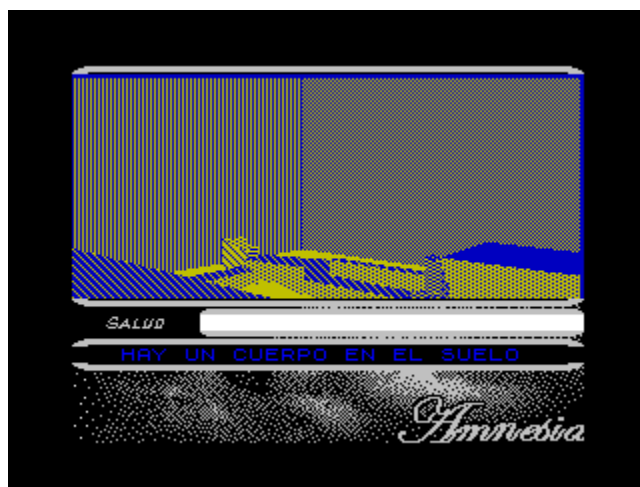
Amnesia

La nueva aventura Freescape para ZX Spectrum

Te despiertas confuso y dolorido. La bombilla que pende sobre tu cabeza titilea en un aire frío y enrarecido, amenazando con fundirse y dejarte a oscuras. Te detienes un instante, tratando de despejar la bruma que aún envuelve tu mente confusa y desorientada. Te incorporas titubeando para salir de la esquina del cuartucho en la que pareces haber buscado refugio, tratando de que el vértigo no te lleve nuevamente al suelo.

Entonces, lo ves frente a ti. El cuerpo yacente de un hombre te contempla con ojos negros de mirada inerte. Aún conserva en su rostro el rictus del súbito final con el que se había topado. Lo contemplas en silencio, horrorizado. La muerte ha detenido la hemorragia que surca uno de sus pómulos, pero la sangre que se expande lentamente por el suelo, como una oscura plaga, no proviene de ella, sino de la herida que atraviesa su costado izquierdo. Te sobresaltas y retrocedes un par de pasos hasta que tu espalda topa con la pared. Entonces, te percatas de algo pesado y metálico que aferras con tu mano y que golpea contra la piedra. Una pistola

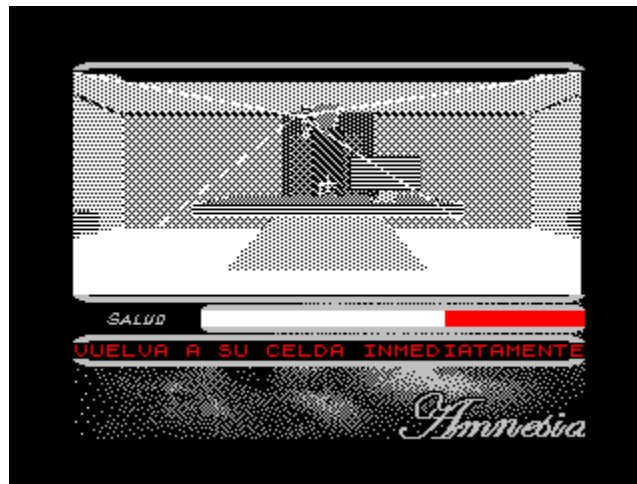
No recuerdas qué es este lugar ni cuánto tiempo llevas en él. No recuerdas el rostro bañado en un charco de sangre que te observa desde el suelo. No sabes por qué está muerto, ni por qué tienes una pistola en tu mano. Y, entonces, como la súbita certeza con la que un puñal se clava en el corazón, descubres que hay otro desconocido en la habitación. Y eso es todo lo que sabes de ti mismo. Eres un absoluto desconocido. Sin nombre, sin historia. Sólo con una pistola y un cadáver a tus pies.



El juego

Explora el edificio en el que te encuentras, buscando pistas o evidencias que puedan orientarte en torno al misterio que te ha llevado allí y al de tu propia personalidad, mientras hallas la forma de huir del lugar.

Tal vez no estés sólo. Quizá encuentres enemigos que traten de impedir tu huída, incluso que traten de matarte antes de que logres tu objetivo. Quizá también alguien pueda ayudarte cuando más lo necesites, aunque sean obligados por las circunstancias. Y quizá haya alguien, después de todo, que guarde anhelo de reencontrarse contigo.



Los controles

Muévete por el mundo tridimensional empleando los siguientes controles:

- O – Avanza
- K – Retrocede
- W – Gira a la derecha
- Q – Gira a la izquierda
- X – Paso lateral a la derecha
- Z – Paso lateral a la izquierda
- P – Mira hacia arriba
- L – Mira hacia abajo
- 0 – Disparo
- A – Interactúa con los objetos (activar, desactivar, pulsar, abrir, mirar)

Ten cuidado al deambular por las distintas localizaciones. Si te precipitas desde demasiada altura, o si te hieren de gravedad, nada podrá salvar tu vida.

Créditos

Autor (guión, diseño, gráficos y script) – Isaac Sánchez González (huelvy)
Engine – 3D Construction Kit by Incentive/Domark

El autor desea agradecer a las siguientes personas las aportaciones realizadas a lo largo de los años y que han desembocado en la creación de este juego:

- Mis padres: por comprarme la máquina del tito Sinclair y estimularme sin descanso en el desarrollo de mis capacidades (y no me refiero, precisamente, a “programar” en Spectrum). Hoy no sería NADA sin ellos.
- Sir Clive Sinclair: por la creación de la máquina del *Jet Set fucking Willy*.
- Incentive Software: por la creación de la técnica Freescape.
- Philip Kendall y el resto de creadores de Fuse, en el que fue programado este juego.
- Claus Jahn: por la creación de ZX-Paintbrush, con el que se ha creado la pantalla de presentación y el marco del juego.
- Vosotros: por dedicar vuestro tiempo a jugar esta humilde obra de mis manos.

Derechos y distribución

Todos los derechos de este juego pertenecen a Isaac Sánchez González (huelvy).

Cualquier persona puede usar este juego libremente, tanto en hardware real como en emulador.

Cualquier persona puede distribuirlo libremente siempre y cuando el contenido no sea alterado.

Amnesia se distribuye “tal cual es”. No se expresa ni implica ningún tipo de garantía, debes usarlo bajo tu propio riesgo. El autor no se hará responsable de pérdidas de datos, daños, pérdidas de beneficio o cualquier otro tipo de pérdida derivada del uso correcto o incorrecto de este programa.

Salvo en lo previsto por esta licencia, y sin el permiso expreso del autor en cualquier otra circunstancia, no puedes usar, copiar, emular, clonar, alquilar, dejar, vender, modificar, descompilar, desensamblar, aplicar ningún método de ingeniería inversa o transferir este programa o cualquier parte de él.

Todos los derechos no especificados explícitamente en esta licencia están reservados a Isaac Sánchez González (huelvy).

Usar este programa significa aceptar los términos condiciones de esta licencia.

Si no estás de acuerdo con los términos de esta licencia, estás obligado a borrar los ficheros que lo contienen y dejar de usarlo.

Contacto con el autor

Si quieres contactar con el autor, deja un mensaje en el blog del juego:

<https://amnesiazxspectrum.wordpress.com/>