

PEDRO POMEZ

IvanBasic, 2020

Para el concurso BASIC 2020 de Bytemaniacos

Basic Puro - Exclusivamente Modo 48K

La historia

Pedro Pómez sale a pasear, y como ve que amenaza lluvia, decide volver a casa buscar el paraguas. Nada especial.

El juego

Conseguir el paraguas se convierte en una odisea: está guardado en un armario, que para abrirlo hay que conseguir una llave. La llave está metida en el mecanismo de la nevera, para cuya reparación hay que juntar 3 objetos.

Y por si fuera poco, vamos a necesitar un casco cuando recuperemos el paraguas del armario, solo que ese casco está en lo alto de una estantería, y para alcanzarlo hay que encontrar y llevar 3 objetos a esa estantería.

La casa tiene numerosos desperfectos ocasionados por la máquina que pilota la electricidad y el agua. Por eso en la casa hay chispazos, fugas de agua corrosiva, escapes de agua hirviendo, bloques pesados que caen, y también bichos repelentes que pican.

Para conseguir salir con el paraguas, una vez cogido del armario, hay que destruir la máquina que nos cortará el paso, y para eso es imprescindible el casco, para poder romper las burbujas que la máquina genera. Sin el casco no queda más remedio que abandonar.

Cuando hayamos hecho desaparecer la máquina, o parte de ella, podremos salir y continuar con el paseo. Si conseguimos eliminar las 20 piezas de la máquina, al quedar totalmente destruida habrán desaparecido con ella todos los desperfectos que molestaban (electricidad, fugas, gotas, bloques, etc.), incluso los bichos. Esto además dará un bonus de puntuación.

Los objetos están distribuidos aleatoriamente por todo el escenario, que está formado por 79 pantallas, y se pueden llevar hasta 3 a la vez. Cuando se tienen 3 objetos y se alcanza otro, se incorpora éste al inventario y en su lugar se deja el último de la lista.

Hay límite de tiempo, aproximadamente 80 minutos.

Controles

Izquierda + Derecha + Salto

Se pueden redefinir teclas, y el juego permite pulsación múltiple (salto vertical y salto hacia los lados).

Ayudas

En algunos lugares se puede escuchar un grillo, pero no lo podemos ver, cuyo CRI-CRI se hace más seguido cuanto más cerca estamos de él. Si nos situamos donde está el grillo, nos abre un mapa con la ubicación de los objetos y de las habitaciones con misión a realizar.

Pero el mapa no es gratis, mientras lo estamos observando el tiempo empezará a decrecer rápidamente, así que no conviene abusar de la lectura de estos mapas. No hay elementos que nos permitan recuperar tiempo.

Se tienen 3 vidas al principio, que se pierden si un bicho o un elemento peligroso nos alcanza (gota, bloque), o si nos caemos al agua. No hay elementos que nos den vida extra.

Hay también una barra de energía que se pierde si tocamos un elemento peligroso (bicho, gota, escape, chispazo eléctrico), y que se recupera con la fruta y las tostadas que hay por la casa. Cada alimento recupera una cierta cantidad de energía.