

Micro Profanation

Objetivo principal: Llegar a la última pantalla donde está la llave para salir del templo.

Objetivo secundario: explorar la mayor cantidad posible de las 60 estancias del templo (no es necesario completarlas todas para llegar a la sala de la llave).

Las salas forman un laberinto, algunas estancias tienen pasadizos que nos llevan a otras salas. Los pasadizos se distinguen bien por el símbolo blanco sobre fondo azul.

El protagonista se mueve con los controles siguientes (no redefinibles, salvo que se modifiquen en el código):

- O y P para izquierda o derecha
- Salto: teclas de la fila inferior (Caps Shift - V), distribuidas así:
 - o Salto largo: Caps Shift, Z
 - o Salto corto: X, C, V
- El control es multitecla (ojo, usa IN, **emulador en modo 48K+, Issue 3**), y el personaje se puede dirigir tanto en salto como en caída libre.

Consejos:

-Algunas pantallas (muy pocas) parecen imposibles. Pues casi lo son, el juego original también lo era. Pero se pueden pasar.

-Hay zonas donde no hay salida posible, si llegas a ellas, hay que perder las vidas para empezar de nuevo.

-Intenta hacer un mapa aunque sea rudimentario según avanzas. Todas las pantallas tienen zonas seguras donde estar quieto sin peligro, para poder examinarlas.

-El salto corto suele ser la mejor opción para zonas difíciles.

-No te desesperes si te pierdes en el laberinto, o no consigues pasar cierta pantalla. Al cabo de unas 100 partidas ya te aprenderás el laberinto, y tendrás pleno dominio sobre el control del personaje.

-Cuando se conoce el camino más corto, y se dominan las pantallas "imposibles", salir del templo no lleva más de 3 minutos (y solo hay que atravesar 32 pantallas).