

MANUAL



Tela de carregamento: PacoVespa

INTRODUÇÃO

La Escalera é um clássico jogo de tabuleiro recomendado para todas as idades, pois sua mecânica é muito simples, basta lançar os dados e avançar quantas casas marcar.

Existem certos quadrados especiais que nos permitirão avançar ou retroceder quadrados.

OBJETIVO DO JOGO

O objetivo do jogo é chegar ao quadrado 100 onde, ao acertar um número exato, venceremos o jogo.

MENU PRINCIPAL DO JOGO



1 - Pressionando a Tecla 1 acessaremos o Menu de Edição do Player.



Ao pressionar de 0 a 3 acessaremos a tela de Edição do Jogador, tanto controlada por humanos quanto por computador.



Primeiramente, devemos inserir o Nome do Jogador. Ao pressionar Enter diretamente, retornaremos ao Menu Anterior.

Uma vez inserido o Nome, o próximo passo será escolher se o jogador será controlado por uma pessoa ou pelo computador.



O último passo será escolher um Retrato para esse Jogador.



Feito isso, retornaremos ao Menu de Seleção de Jogadores para Editar para poder continuar editando o restante dos Jogadores.



Uma vez editados todos os Players, pressionando a tecla “4”, retornaremos ao Menu Principal.

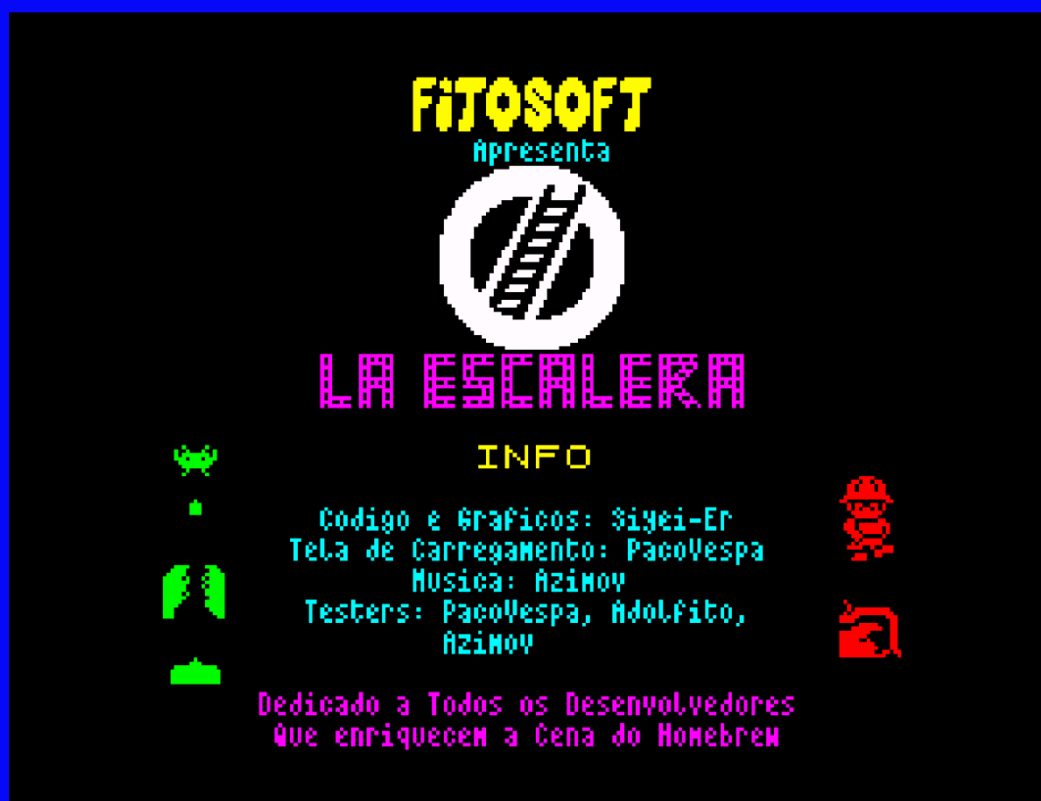


2 – Ao pressionar a Tecla 2 no Menu Principal, escolheremos o Tabuleiro em que vamos Jogar.

3 – Pressionando a Tecla 3 no Menu Principal escolheremos o número de Jogadores de 2 a 4.

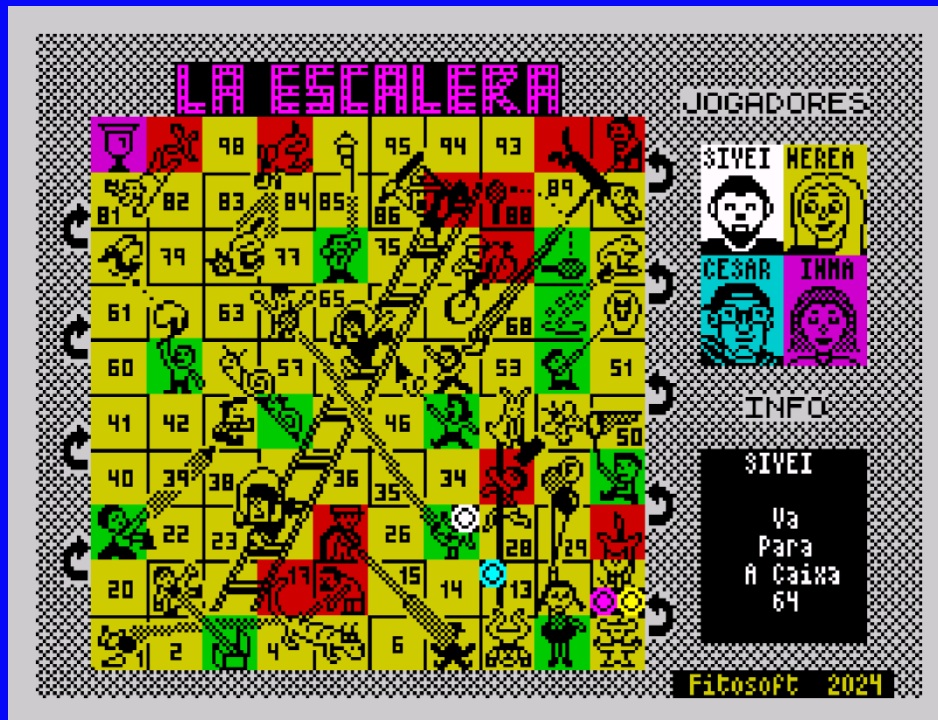
4 - Ao pressionar a tecla 3 no Menu Principal iniciaremos o jogo com as opções escolhidas.

5 – Pressionar a Tecla 5 nos informará dos Dados relativos ao Desenvolvimento do Jogo.



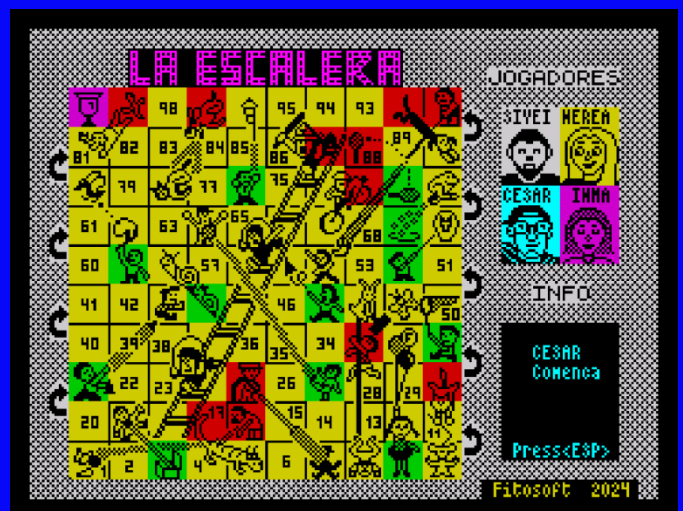
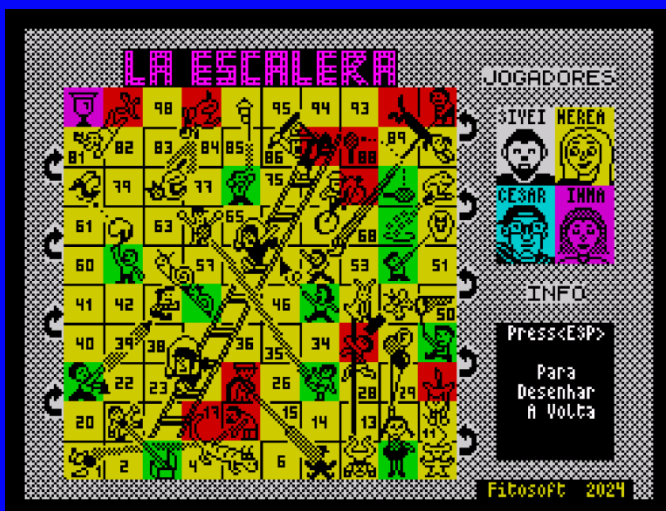
A TELA DO JOGO

Do lado esquerdo está o tabuleiro onde decorrerá toda a Ação, à direita deste temos o Painel de Informações com os jogadores e uma janela de Informações, onde seremos informados de todos os incidentes do Jogo.



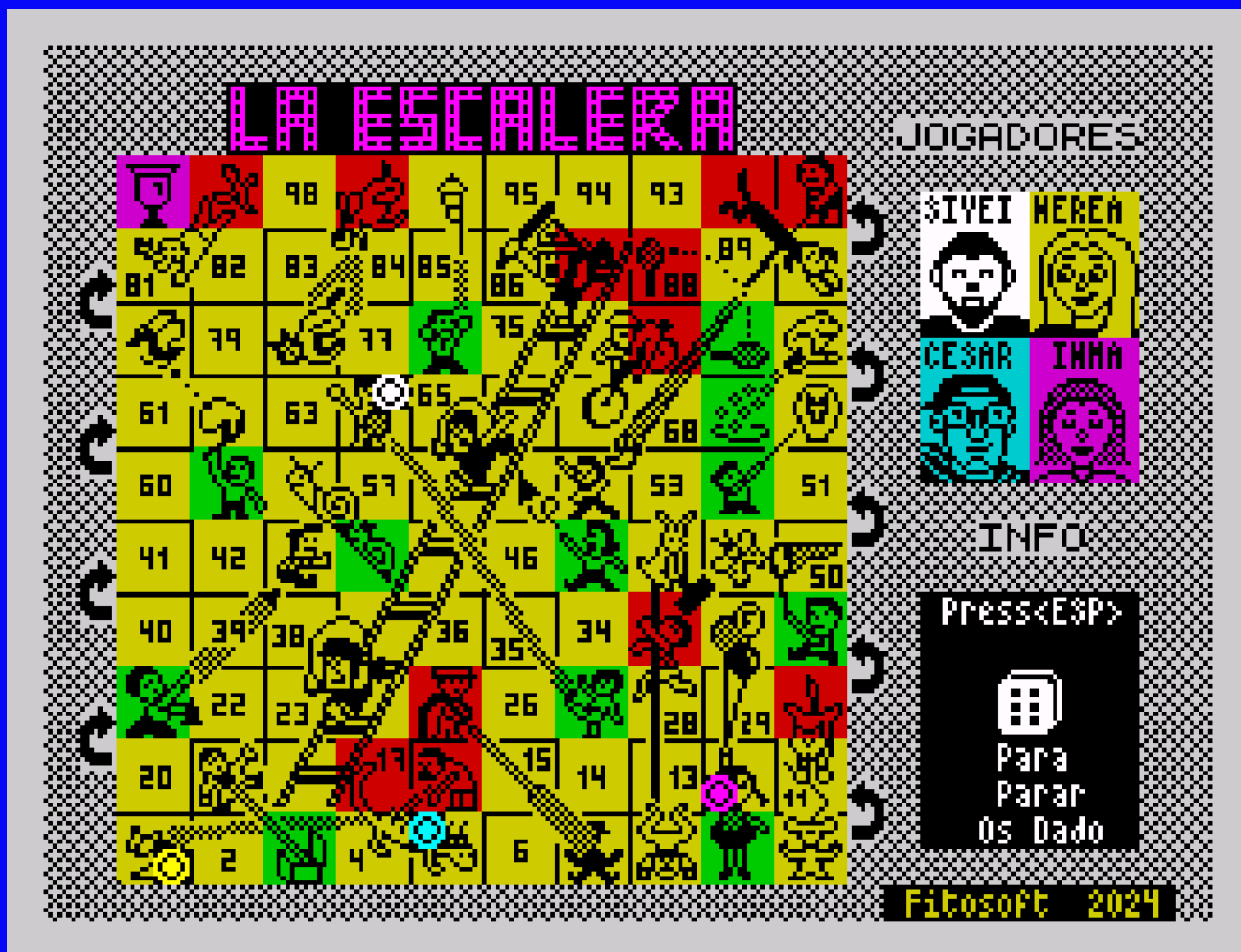
O JOGO COMEÇA

No início do Jogo, será sorteado o Turno Inicial para ver qual jogador será o primeiro a jogar.



Os jogadores lançarão os dados e avançarão ou retrocederão, dependendo dos quadrados em que pararem.

Quando chegar a vez de um jogador Humano, ele será solicitado a pressionar a tecla Espaço para parar os dados, então o número que surgir dependerá de sua habilidade. XD



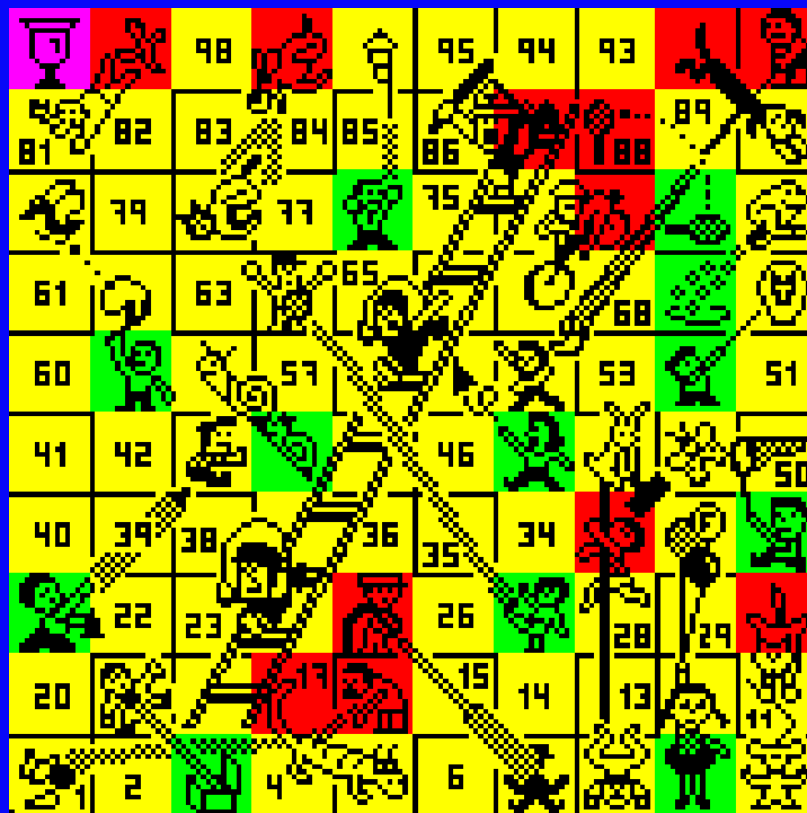
CAIXAS ESPECIAIS

Os Quadrados com Fundo Verde nos transportarão para um Quadrado mais avançado, enquanto aqueles com fundo Vermelho nos levarão de volta a um Quadrado Anterior.

TABULEIROS

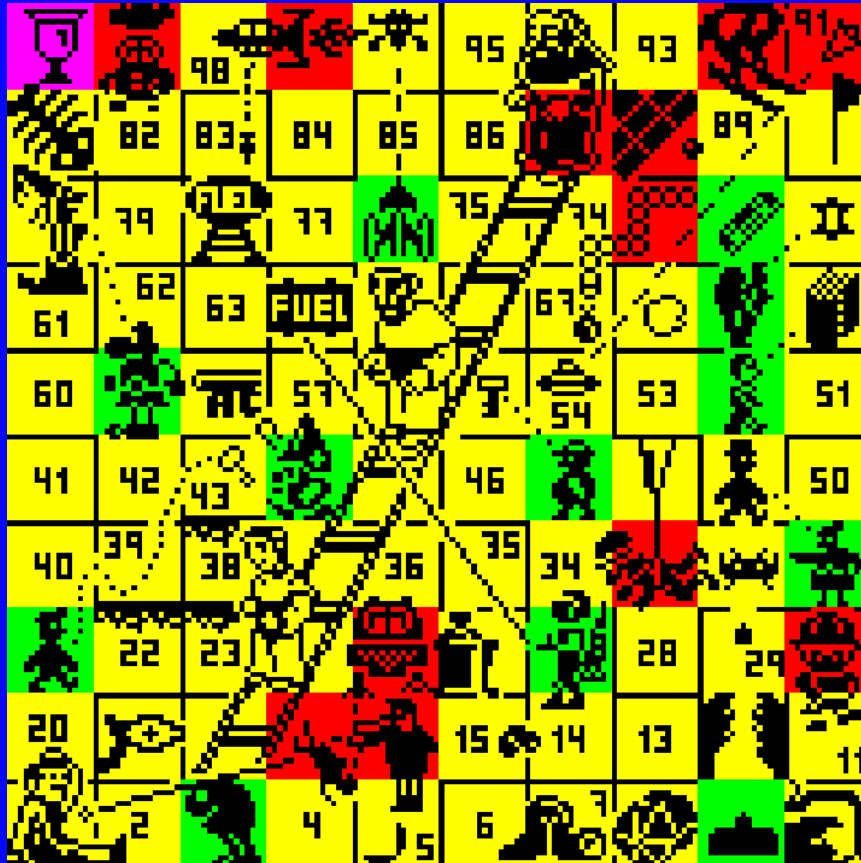
O jogo nos dá a possibilidade de escolher entre 3 tabuleiros diferentes:

- O Primeiro é o Original dos anos 80.

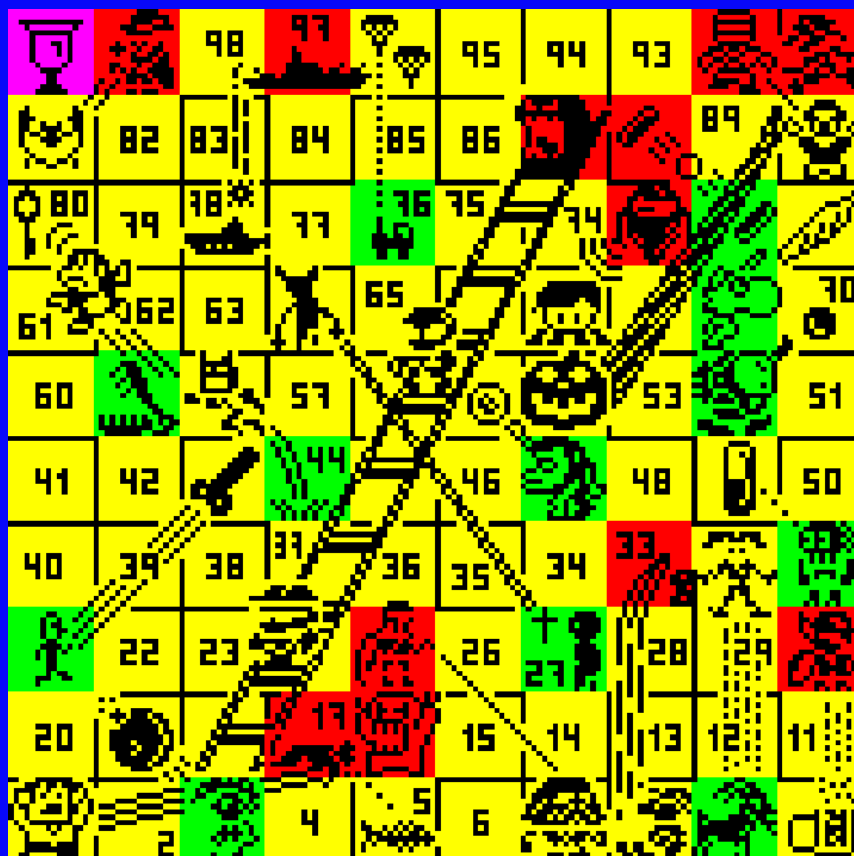


Jogo Magnético Original

- O Segundo dedicado aos jogos clássicos do Spectrum.

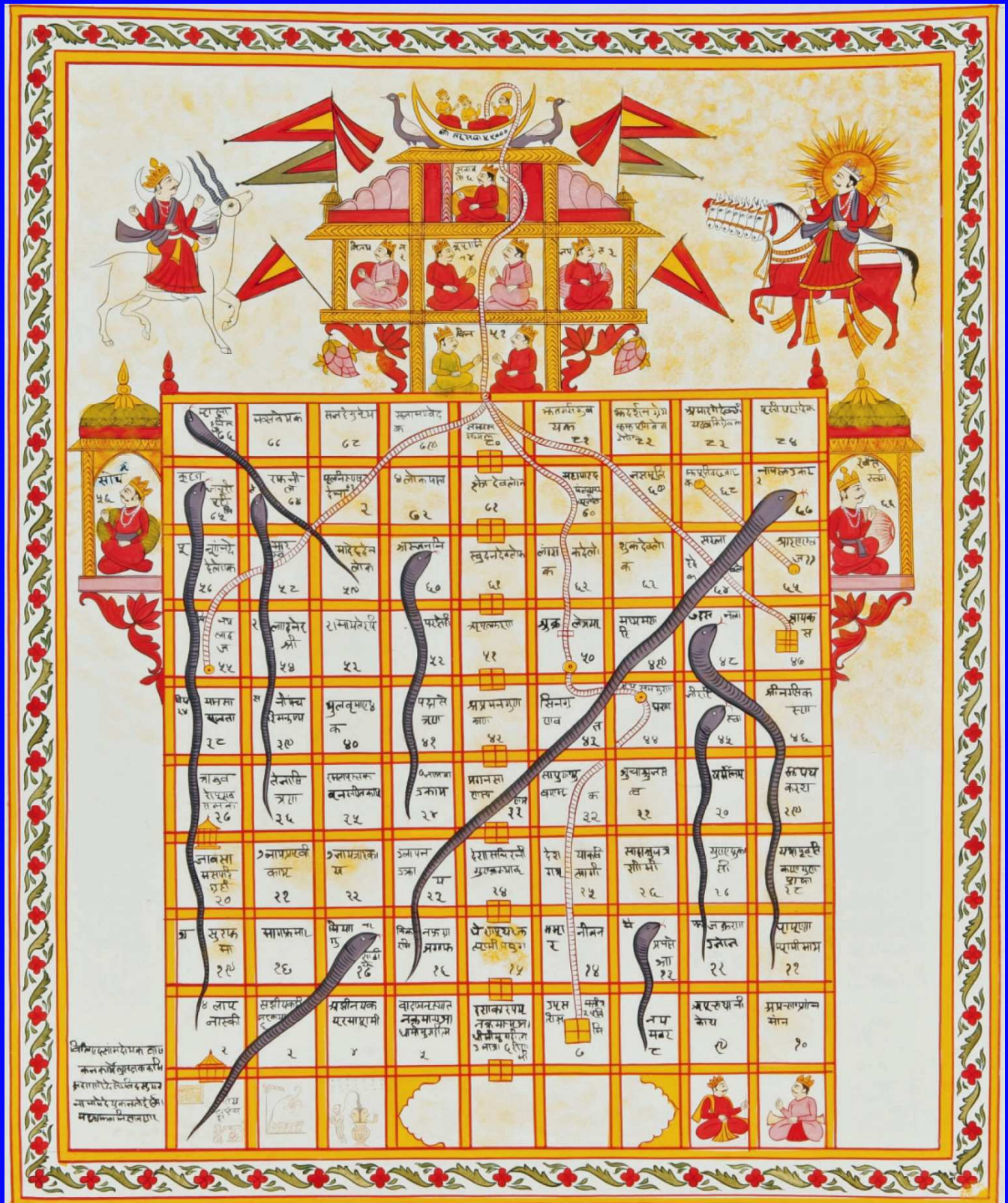


- E o Terceiro dedicado aos atuais jogos Spectrum Homebrew.



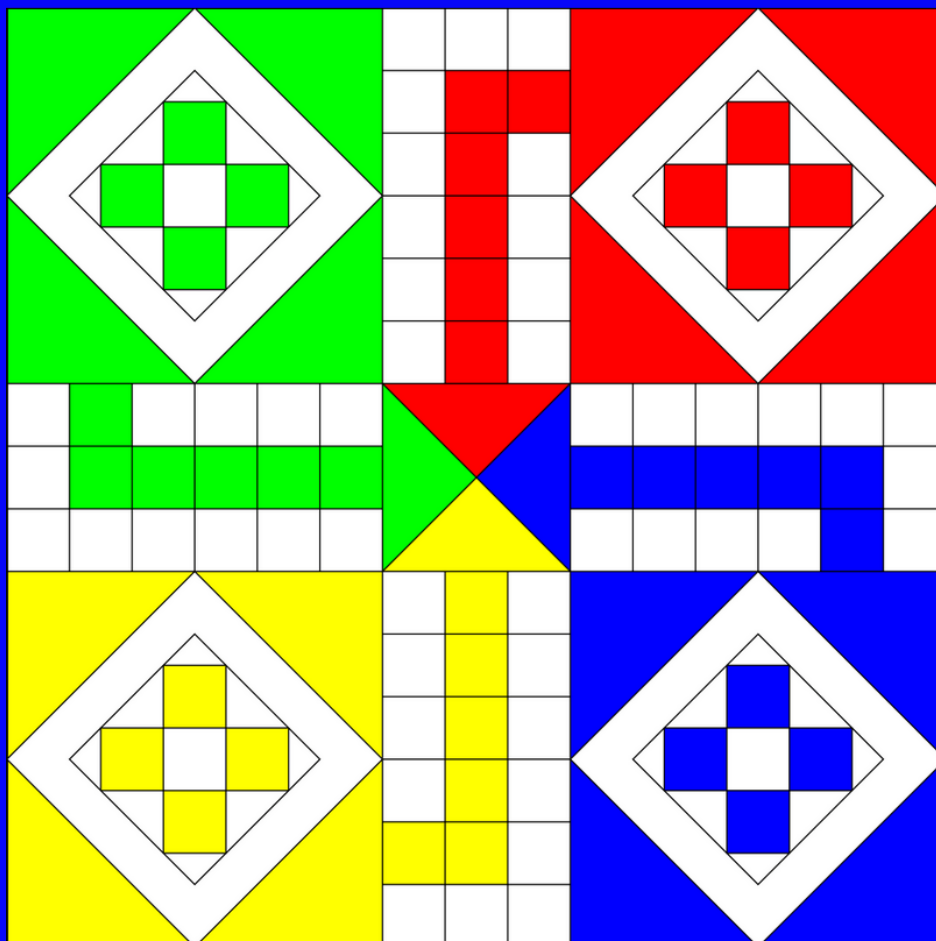
UM POUCO DE HISTÓRIA

O jogo La Escalera é baseado no antigo jogo indiano Snakes and Ladders.



(Índia do século XIX)

O jogo foi inventado na Índia como parte de uma família de jogos de Craps, incluindo Parcheesi, hoje conhecido como Ludo, muito semelhante à adaptação ocidental chamada Parcheesi.



Seus nomes originais eram Moksha Patam, Vaikunthapaali ou Paramapada Sopaanam (a escada para a salvação).

O jogo chegou à Inglaterra, onde foi comercializado com o nome de “Snakes and Ladders”, e então o conceito básico do jogo foi introduzido nos Estados Unidos como “Chutes and Ladders”, uma versão “snakes and ladders”. versão melhorada do famoso esporte indoor inglês" em 1943 pelo pioneiro da indústria de brinquedos Milton Bradley (1836-1911), fundador da empresa MB em 1860.



Moksha Patam foi associado à filosofia hindu tradicional, que contrasta os conceitos de Karma e Kâma, ou destino e desejo.

O jogo colocava ênfase no destino, ao contrário de outros jogos como Parchisi, que focava na vida como uma mistura de habilidades (ou livre arbítrio) e sorte.

O jogo também foi interpretado e usado para ensinar os efeitos das boas ações em oposição às más.

As escadas representam virtudes como generosidade, fé e humildade, enquanto as cobras representam vícios como luxúria, raiva, assassinato e roubo.

A lição moral do jogo era que uma pessoa pode alcançar a salvação (Moksha) através de boas ações, enquanto as más ações levam à reencarnação em formas inferiores de vida.

O número de escadas era menor que o número de cobras, como um lembrete de que os caminhos do bem são mais difíceis de percorrer do que os caminhos do mal. Presumivelmente, o número “100” representava o conceito de Moksha ou salvação.²

No jogo original os quadrados correspondentes às virtudes eram:

- *Fé: 12*
- *Confiabilidade: 51*
- *Generosidade: 57*
- *Conhecimento: 76*
- *Ascetismo: 78*

A su vez, los casilleros destinados a representar el mal o los vicios eran:

- *Desobediência: 41*
- *Vaidade: 44*
- *Vulgaridade: 49*
- *Roubo: 52*
- *Mentira: 58*
- *Alcoolismo: 62*
- *Dívida: 69*
- *Fúria: 84*
- *Ganância: 92*
- *Orgulho: 95*
- *Assassinato: 73*
- *Luxúria: 99*

AGRADECIMIENTOS

A José Rodríguez, pelo seu fantástico Boriel Compiler.

Gusman por seus maravilhosos programas, GuSprites Resource Designer e Boriel ZX Basic Studio.

E a todos aqueles que apoiam meu trabalho com suas doações e me incentivam a continuar programando e desenvolvendo jogos que vão além do puramente comercial e que na minha opinião são tão necessários hoje em um cenário com uma super-representação de jogos Arcade desenvolvidos com Engines.

DEDICADA

A todos os desenvolvedores que enriquecem o cenário do Homebrew.

CRÉDITOS

Design, codificação, som e PixelArt Siyei-Er

Suporte logístico Adolfo

Música Azimov

Testadores Beta Adolfo, PacoVespa y Azimov

Tela de carregamento PacoVespa

Manual Siyei-Er

(C) FITOSOFT 2024