

SPECTRUM 48K

The EVIL Crown

BIENVENIDOS A LA
INGLATERRA FEUDAL



LA CORONA MALVADA: UN JUEGO DE SIMULACION
ANIMADA. LAS FUERZAS POLITICAS EN LA
EDAD MEDIA. ¡FACIL DE JUGAR,
MUY DIFICIL DE GANAR!



MIND
GAMES

PREMIUM

POWER

SOFTWARE, S.A.

NAPOLÉS, 98, 1.º, 3.ª - Tels. 232 24 61 - 232 25 52
08013 BARCELONA (SPAIN)

PREMIUM

CENTURY

EL PODER DE LA MENTE



Mind Games — A workout for the brain. Games of skill and strategy designed to exercise your intellect, imagination and memory.

The EVIL Crown

LA CORONA MALDITA (EVIL CROWN)

Si de algún modo Vd. fuese transportado en el curso del tiempo a la Edad media, es probable que sin conocer las reglas y la moral de este período de la historia, Vd. encontrase la vida muy difícil. Esto es lo que va a suceder exactamente en este juego, por lo que le sugerimos que lea por lo menos una vez este manual de instrucciones antes de intentar jugar.

CARGA DEL PROGRAMA

Vd. encontrará el procedimiento de carga del programa en el capítulo 20 del manual básico de Spectrum. El procedimiento para la carga de la "Corona Maldita" se detalla a continuación.

1. Conectar el enchufe del auricular del Spectrum en el de su grabador de cassette.
2. Asegurarse que la cinta esté en su inicio.
3. Colocar el control de volumen en un nivel adecuado.
4. Si su aparato tiene reguladores del tono, colocar el agudo al máximo y el grave al mínimo.
5. Teclear LOAD " " (cargar).
6. Teclear ENTER.
7. Apretar la tecla play en el grabador de cassette.
8. El programa se ejecutará una vez cargado.

Si el programa no se carga de forma correcta, intentarlo con un nivel de volumen diferente.

Nota: el programa está grabado dos veces en la cara uno de la cinta de cassette. La cara dos está vacía.

PREFACIO "LA CORONA MALDITA"

Bienvenido a la Edad Media, Vd. acaba de ser nombrado barón en los días que Inglaterra tenía establecido un régimen feudal. Vd. obtuvo el poder siendo considerablemente menos escrupuloso que cualquier otra persona a su alrededor. La finalidad de este juego es intentar ser el rey de Inglaterra. Lograr ser el número uno. Para conseguirlo Vd. debe mantener a los campesinos en su sitio, alimentar a sus súbditos (incluyendo algunas veces a los campesinos), expandirse territorialmente y lo más importante de todo, actuar lo bastante bien cada año en el torneo real, a fin de poder incrementar su fama y popularidad entre los nobles. Si Vd. progresa, el rey se verá forzado a ascenderle. De esta forma Vd. podrá pasar de ser simple barón, a ser conde, o marqués o quizás llegar a ser duque.

Su Majestad el rey ataca con frecuencia a los duques poderosos, porque el soberano teme con razón que todos los arribistas sociales como Vd. van a por su corona. Sin embargo si Vd. ha realizado su tarea de forma correcta antes de verse involucrado en este altercado, tiene la posibilidad de ganar y obtener el premio. Con la coronación Vd. tendrá el control de Inglaterra, Escocia, Gales, Irlanda, Normandia, Bretaña, Anjou, Maine, Aquitania y Touraine. ¿No está mal, verdad?

Pero recuerde que en esta época nadie es elegido para un cargo. Cada cosa que Vd. quiera ha de cogerla. Debe atacar a los otros antes de que lo ataquen, especialmente en el torneo. Si aquí no actúa bien, ya puede olvidarse de hacer carrera en la corte. Para conseguirlo Vd. necesitará gastar una suma importante de dinero a fin de poder equiparse bien para la lucha. Para disponer del dinero Vd. necesita incrementar los impuestos en sus estados de la forma más eficiente posible. Si es demasiado bondadoso con sus siervos, estos se le comerán el dinero que podría destinar para comprar armamento y financiar las fiestas de los cortesanos entre otras cosas. Si es demasiado avaro con ellos, podría provocar una sublevación. Los barones perversos o bien tienen una buena guardia o una muerte horrible. Ah y a propósito, si Vd. lucha contra el rey y pierde, será ejecutado por traición. ¿Le parece justo no?.

Cuando se haya cargado el programa se le invitará a elegir su arma. Si Vd. está utilizando una palanca de mando, (que es la mejor manera de jugar), presione el número de la interfase que esté utilizando, por ejemplo si Vd. tiene un Sinclair Interface II, presione el número 4. Si observa que su palanca de mando no funciona al seleccionar la interfase adecuada, intente seleccionar otras posibilidades. Cuando estábamos probando el juego, nos dimos cuenta que algunas palancas funcionaban mejor con diferentes opciones. Pero por favor no nos pregunte el por qué.

Cuando haya seleccionado su arma, presione ENTER (dar entrada) para empezar el juego.

Si Vd. elige el teclado para jugar, entonces se utilizan las siguientes claves:

Spectrum: - A = UP (Arriba)
Z = DOWN (Abajo)
N = LEFT (Izquierda)
M = RIGHT (Derecha)
(Espacio) SPACE = FIRE (Fuego)

PARA JUGAR A LA "CORONA MALDITA"

Este juego está concebido para que se pueda jugar de forma fácil, siempre que se hagan las cosas en el orden correcto. El juego está dividido en una serie de "rounds", donde cada uno representa un año y se subdivide como sigue:

- (I) El edicto
- (II) La caza
- (III) El torneo real
- (IV) La batalla (si hay alguna durante este año)
- (V) Sublevación de los subditos (únicamente si Vd. se la merece)
- (VI) La recolección de la cosecha

EL EDICTO (incluyendo un informe del estado)

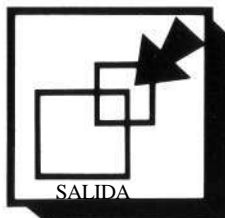
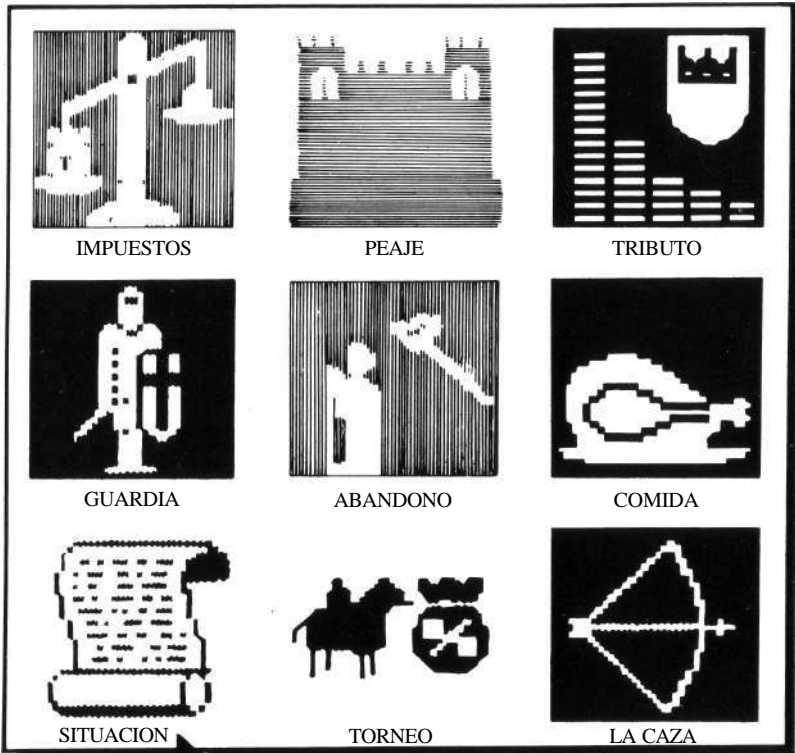
En la época moderna el edicto ha sido reemplazado por el presupuesto y sus consecuencias son bastante similares. Como barón del territorio delimitado en el mapa, Vd. está autorizado a ser el canciller y a poder fijar sus impuestos locales, imponiendo un peaje para todos los extranjeros que crucen su territorio. Además de esto Vd. debe decidir el tributo por vasallaje que pagará al rey. Este tributo se pagaba para que el soberano no les quitase a los nobles sus mejores hombres con el propósito de luchar en el ejército real. Cuanto más dinero pagaban, tanto mayores eran las posibilidades de conservar sus tropas.

Actualmente esta tradición continúa en algunos países, pero ahora se le denomina "soborno". Durante el edicto anual Vd. también tiene que decidir en cuanto fijará el número de la tropa y cuanta cantidad de alimentos suministrará a los campesinos. Vd. tendrá que hacer un balance cuidadoso para saber, en cuánto aumentarán sus ingresos por impuestos y peajes, descontando el coste de su ejército y la alimentación de sus campesinos. Si Vd. no los cuida bien estarán descontentos y oírán las palabras temidas: "los campesinos se están sublevando". Comentarios como: "siempre hacen lo mismo" no le ayudarán en absoluto.

Una vez resuelto esto, Vd. debe decidir, qué cantidad del dinero sobrante destinará para el torneo real anual. Un barón miserable, perderá el respeto de su guardia y sus campesinos y nunca será reconocido ni ascendido por el rey.

A lo largo del juego, las elecciones a realizar se llevan acabo utilizando "imágenes". Una imagen es un simple símbolo pictórico para algo que si tuviese que ser descrito mediante palabras sería largo y complicado.

En el lado derecho del panel de la pantalla hay nueve símbolos, cada uno representa una de las elecciones que Vd. puede realizar. Moviendo la palanca de mando o apretando las teclas en la modalidad de funcionamiento con teclado, Vd. verá una flecha pequeña moviéndose de un lado a otro de la pantalla. Para seleccionar una imagen en particular mover la flecha selectora hasta el extremo de la misma y apretar fuego. Esta se iluminará con mayor intensidad, indicando de esta forma que ha sido seleccionada. Antes de seleccionar otra, Vd. debe anular la selección efectuada previamente. Para hacer esto, hay que mover el selector hacia atrás, colocándolo encima de la imagen y apretar fuego.



En cada período del edicto deberán realizarse las acciones detalladas a continuación en el orden siguiente:

Fijar la cuota de impuesto.

Fijar la cuota de peaje.

Decidir que tributo se pagará.

Decidir el número de tropas reclutadas.

Decidir cuanta comida se suministrará a los campesinos (si es que se les da algo.).

Decidir cuanto dinero se gastará en el torneo.

Para fijar las cuotas de los impuestos y peajes se selecciona la imagen apropiada, la que dispone una pequeña flecha y un número en la escala indicadora de valores situada en la parte superior de la pantalla. El valor representado indica el valor actual con el que se ha fijado el impuesto o peaje. Para aumentar este valor mover la flecha seleccionadora al triángulo situado a la derecha de la escala y apretar fuego. Para disminuir el valor utilizar el triángulo situado a la izquierda. Cuando Vd. ya tiene fijada la cuota deseada, tiene que volver a la imagen seleccionada y apretar fuego.

Este método se utiliza también para determinar el tributo, el número de la tropa, la comida y los costes del torneo, pero en estos casos el extremo derecho de la escala, indica el valor de lo que Vd. ha gastado. También debe tener en cuenta que Vd. puede suministrar comida únicamente si es necesario. Si los campesinos están bien alimentados, Vd. no puede seleccionar la imagen.

INFORME DEL ESTADO

Seleccionando esta imagen se borra la pantalla y se visualiza una lista de valores, que le suministran información de su estado actual. Estos son los siguientes:

- (I) Fama: la medida de su éxito, en los torneos y un indicador que señala hasta que punto el rey le tiene en cuenta.
- (II) Exito militar: un indicador señalando lo bien que va en la batalla y por ende lo bien considerado que está por el rey.
- (III) Notoriedad: un indicador del disgusto de sus campesinos en aceptar su mando.
- (IV) Lealtad: un indicador de la lealtad de sus campesinos. Cuanto menos leales le sean (el número más bajo) tanto más probablemente estarán dispuestos a sublevarse.
- (V) Riqueza: la cantidad de riqueza que ha podido almacenar en el castillo. La riqueza acumulada será la diferencia entre lo que Vd. haya obtenido mediante impuestos y peajes, descontando lo que haya gastado en el tributo, la guardia, etc.

- (VI) Eficiencia: lo bien dispuestos que están sus campesinos para el trabajo. ¡Recuerde que los campesinos hambrientos están más predisuestos a hacer la revolución que a trabajar!.
- (VII) Comercio: la cantidad de dinero que Vd. está haciendo mediante los peajes pagados por el tráfico mercantil. Recuerde que peajes altos hacen disminuir el comercio, pero peajes bajos suministran cantidades menores de dinero provenientes del tráfico comercial.

Para salir del Edicto mover la flecha selectora hacia la imagen de salida y apretar fuego.

Seleccionando la imagen **QUIT** (abandono) se le permite dejar el juego.

LA CAZA

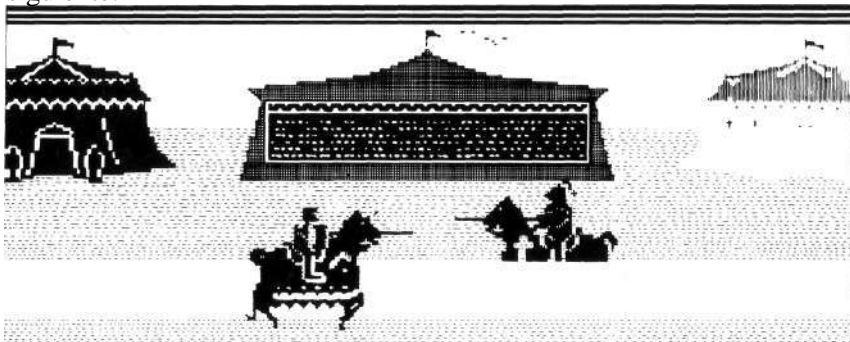
Esta parte del juego le indica la cantidad de animales salvajes que han entrado en su territorio. Esto se realiza de forma gráfica mostrando un animal salvaje que cruza la pantalla. El nivel de peligro viene indicado por el tipo de animal. Estos son (del menos al más peligroso): una liebre, un zorro, un jabalí, un ciervo, un oso.

La cantidad de animales salvajes que han entrado en su territorio afectarán a su cosecha por dos razones. O bien los animales se comerán su cosecha o bien la recolección propia de los campesinos.

Para salir de la caza mover la flecha selectora hacia la imagen de salida y apretar fuego.

EL TORNEO

El éxito o el fracaso en el torneo afecta a varias cosas: la lealtad de sus campesinos, la fama y la notoriedad. La pantalla del torneo es la siguiente:



La finalidad del mismo es intentar sobrevivir el mayor número de rounds del torneo que le sea posible, sin quedarse sin lanzas. Se gana un round si se hace caer del caballo al adversario o si se lo golpea tres veces. Se puede ser penalizado por varias razones: se resta una lanza por golpear la valla, se restan quince lanzas por lastimar innecesariamente al adversario, golpear al caballo del oponente significa una descalificación inmediata.

Para controlar el torneo Vd. debe intentar mantener su punta de lanza en el escudo que aparece en la zona del blanco. Este escudo se moverá dentro de la área del blanco a medida que los caballos de ambos contrincantes galopan acercándose. Mueva la punta de su lanza con la palanca de mando o el teclado. Cuanto más cerca Vd. siga al escudo, tanto mejores serán los resultados obtenidos en el torneo. Vd. irá encontrándose con una serie de adversarios, hasta dar con uno que será superior a Vd. Cuando esto suceda, la punta de lanza cambiará hacia la próxima flecha selectora y Vd. podrá salir del torneo moviendo la flecha hacia la imagen de salida * + * y apretando fuego.

LA BATALLA

Si ésta tiene lugar, entonces aparecerá la pantalla de la batalla. Primero Vd. debe seleccionar la reenumeración económica de la milicia, seleccionando la imagen de la milicia * + * y utilizando como ya se ha hecho antes la escala indicadora de valores.

Ahora pueden contratarse mercenarios para la batalla. Elegir el número, utilizando la escala indicadora de valores y la imagen como ya se ha hecho anteriormente.

Ahora empezará la batalla. Si Vd. gana, obviamente aumentará su fortuna a expensas de su adversario. Sin embargo si Vd. pierde, su adversario le pedirá a cambio una parte de su riqueza. Después de la batalla Vd. puede salirse seleccionando la imagen de pantalla de salida * + * y apretando fuego.

LA SUBLEVACION

La sublevación funciona de manera similar a la batalla en lo que concierne a la cantidad de dinero que Vd. decide pagar a la guardia, pero no puede contratar a mercenarios. Pues bien, si Vd. pierde el control de la sublevación, muere, y en consecuencia pierde el juego. Después de la sublevación Vd. puede salirse seleccionando la imagen de pantalla de salida * + * y apretando fuego.

LA COSECHA

Las condiciones climáticas durante la recolección están representadas por el sol y la nube. Cuanto más cerca consiga estar la nube del sol tanto peor será la cosecha.

La cantidad de la cosecha está representada por la cantidad de granos amarillos que llenan su almacén.

Recuerde que cuanto mejor sea la cosecha, mayor será la lealtad de sus campesinos el año próximo.

Vd. puede pasar a la próxima pantalla moviendo la flecha selectora hacia la imagen de salida y apretando fuego.

Vd. volverá a la pantalla primera para decidir su edicto para el año próximo (evidentemente si ha sobrevivido).

GANAR EL JUEGO

A medida que Vd. juega y obtiene más éxitos como gobernador inteligente, ascenderá su posición social. Con el tiempo Vd. será lo suficientemente poderoso para luchar contra el mismo rey en una batalla. Si la gana, habrá ganado el juego y la corona maldita. Si pierde Vd. será decapitado, no teniéndose en consideración ninguna apelación a su favor.

UN ANTECEDENTE HISTORICO

Inglaterra era un país emocionante entre 1154 y 1189. Primero el desastroso reinado del rey Esteban había finalizado. Durante este reinado desafortunado hubo descontento social, revoluciones y Matilde, la emperatriz de Alemania, pretendía el trono de Inglaterra. Finalmente se acordó una paz por la que Matilde permitía que Esteban continuase reinando hasta su muerte, pero entonces Enrique, hijo de Matilde, debería convertirse en el soberano del reino.

Cuando Enrique subió al trono con el nombre de Enrique II, aportó su herencia de la mayor parte de la Francia del norte y la herencia de su esposa del sudoeste de Francia. Los territorios de este país en posesión de Enrique II de Inglaterra tenían una extensión ocho veces mayor en relación a los que se encontraban en poder del rey de Francia. Fundó una nueva dinastía, la de los Plantagenets, dando a Inglaterra un imperio nuevo, el imperio angevino.

Pero Enrique tomó posesión de una corona maldita. Después de la guerra civil, el país continuaba en desorden y muchos barones sacaban provecho de este desorden, conquistando territorios extensos y construyendo castillos. Enrique tuvo que afrontar muchos problemas con los barones y sus soluciones preservaron la paz por espacio de unos cincuenta años aproximadamente. Durante el reinado de su hijo Juan, los nobles obtuvieron una victoria importante frente al soberano, otorgando éste en 1215 la Carta Magna. El poder de la nobleza frente al rey no se quebró completamente hasta el reinado de Enrique VII, es decir más de tres siglos después que Enrique II hubiese ascendido al trono.

Enrique II se afanó en limitar el poder de los nobles una vez ascendido al trono, y lo hizo de varias maneras. En primer lugar volvió a imponer el permiso del rey para almenar, por medio del que no se podía construir castillo alguno sin autorización del monarca. Siguiendo esta política emprendió una campaña con el fin de destruir los castillos construidos sin el permiso real. En segundo término favoreció el sistema del tributo,

por el cual los nobles pagaban un impuesto en lugar de enviar tropas a pelear en las lizas del rey. Esto redujo el número de tropas en poder de los nobles. En tercer lugar favoreció las campañas fuera de sus fronteras para caballeros y barones, tales como las cruzadas. Además la celebración en Inglaterra de torneos costosos mantenían a la nobleza ocupada.

En último término controló escrupulosamente la herencia por consanguinidad y las leyes de herencia para las mujeres a fin de apoderarse de las posesiones de los barones por medio de la confiscación de sus bienes. Las leyes de confiscación de bienes determinaban en qué casos y de qué forma las mujeres podían ser sucesoras de un título nobiliario y en qué casos el monarca podía apropiarse de los mismos. El uso que hizo Enrique de esta ley resulta especialmente irónico, ya que su pretensión a la corona de Inglaterra se justificaba por línea materna. Durante el reinado de su hijo, el rey Juan, los barones obtuvieron una victoria considerable y se les concedió en 1215 la Carta Magna. El poder de la nobleza frente a la corona no se debilitó completamente hasta el reinado de Enrique VII, es decir más de tres siglos después de haber sido coronado Enrique II.

Durante este período la suerte de los súbditos no fue la mejor, para ellos prácticamente cada rey llevaba una corona maldita. Las enfermedades y el hambre eran plagas habituales y los pobres tenían poco consuelo, frente a unos señores que les imponían unos impuestos excesivos o se apropiaban de una parte demasiado grande de sus cosechas. Su único consuelo consistía en rebelarse contra la autoridad establecida, pero si el barón había organizado de forma apropiada sus tropas no le resultaba nada difícil aplastar cualquier revuelta. Sin embargo la costumbre de la insurrección armada para calmar el aburrimiento de una tarde de sábado se convirtió en una reliquia de la tradición deportiva británica.

El reinado de Enrique II fue un período de grandes cambios, siendo la estabilidad del mismo sólo aparente. Enrique tuvo que enfrentarse a las amenazas constantes de los nobles demasiado ambiciosos, y ellos a su vez debían hacer frente a las amenazas por parte de los súbditos que se hallaban bajo su control. Había también guerras en el extranjero que había que luchar, y la lucha perpetua contra las fuerzas de la naturaleza afectaba las cosechas, es decir: la base económica de todo el sistema. Durante este período se hubiese podido cambiar fácilmente el curso de la historia. Un noble ambicioso y con éxito hubiese podido apoderarse de la corona....

The EVIL Crown

Bienvenidos a la Inglaterra Feudal.

Acaba Ud. de convertirse en Barón alrededor del año 1200 d.C., en los días en los que no se elegía a nadie para nada. Exceptuando, quizás, al Prefecto de Escuela. Se podía coger cualquier cosa si se era el primero en llegar y siendo, por regla general, más malintencionado que cualquier otro del valle.

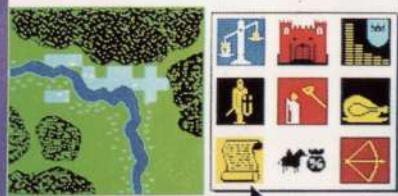
Si se era lo suficientemente malo con sus campesinos, si se vencía a suficientes Barones y si se desenvolvía bien en los Torneos Reales anuales, se podía llegar a ser Rey. ¡El mismísimo Número Uno! Imagínese, puede que el actual poseedor de este «empleo» tenga un par de cosas que decir al respecto. (¡Odia a las personas con ambiciones sociales!).

Este juego le da la oportunidad de intentar conseguir lo máximo. En una simulación animada muy gráfica Ud. podrá apoderarse del resto del mundo medieval y adueñarse de la Corona Malvada. Pero sólo si es lo bastante despiadado. Lo único que tiene que hacer es extender sus tierras, evitar que los campesinos se rebelen, amasar una fortuna y, lo más importante de todo, hacerlo bien en una amena secuencia de torneo a tiempo real.

Una cosa más que debe Ud. saber — si lo intenta y falla, será ejecutado por traición. ¿Le gusta?

LA CORONA MALVADA: UN JUEGO DE SIMULACION ANIMADA. LAS FUERZAS POLITICAS EN LA EDAD MEDIA. ¡FACIL DE JUGAR, MUY DIFICIL DE GANAR!

Year of grace 1157
34



Year of grace 1157
2



Sire
the peasants
are in revolt!
What will
you pay
the militia?



Round 3 Lance 0

Self 0

Strikes 0

Adversary 0

Strikes 0



© Argus Press 1985.

Todos los derechos están reservados.

Prohibido efectuar copias con fines domésticos o industriales.

POWER SOFTWARE, S.A. se reserva el derecho de iniciar las

acciones Legales oportunas en contra de cualquier tipo de PIRATERIA.

PREMIUM