

BINIAX 2.0

Spectrum 128 K

Historia

El poblado de Nanako, la ciudad de Ibh, estaba rodeado por cuatro reinos muy poderosos (el país de los Canutoz, los reinos de Tuberya, el desierto de Kekhalo y las colinas de Pasokhulo) cuyas reinas estaban continuamente disputándose su supremacía. Los habitantes de Ibh podían a duras penas soportar los constantes ataques de las malvadas reinas, así que Nanako decidió que tenía que hacer algo.

Consultando de nuevo al oráculo descubrió que existía un juego sagrado que sus antepasados habían empleado para decidir sobre los terrenos sin derramamiento de sangre. El juego, creado por los dioses, debía ser celebrado de forma obligatoria por los reyes y reinas de los territorios en conflicto si alguno de los participantes lo pedía, y su resultado debía ser acatado a rajatabla. Se trataba de Biniax, que se jugaba en un sencillo tablero en el que la retada iba colocando fichas de colores al azar y la contendiente debía intentar eliminar cierto número de ellas, siguiendo reglas muy sencillas.

¿Podrás ayudar a Nanako a librarse de sus atacantes retándolas a Biniax?

El Juego

Este juego se basa en una interpretación libre del juego Biniax, ideado por Jordan Tuzsuzov, aderezada con una historia paranoica 100% mojonía y gráficos en trítono y baja resolución de chicas perdiendo prendas.

El campo de juego es una cuadrícula de 5x7, llena parcialmente con pares de elementos. Cada par consiste en dos elementos diferentes combinados. El jugador controla una caja con uno de estos elementos dentro. Se puede mover por los huecos libres de toda la cuadrícula, también puede eliminar un par de elementos, siempre que dentro de la caja haya uno de los dos elementos del par. Cuando elimina el par, su elemento pasa a ser el otro elemento del par. El campo de juego va descendiendo después de un número prefijado de movimientos (puedes ver el número de movimientos que quedan antes del próximo scroll en el marcador "TS") y el fin del juego es eliminar un número concreto de pares (puedes ver los pares que te quedan para completar la fase en el marcador "BLK"). Si estás en la última línea cuando ocurre el desplazamiento y no puedes consumir la pieza que tienes justo arriba perderás la mano. Si no tienes más movimientos posibles, puedes rendirte pulsando R. En cada batalla, Nanako podrá perder hasta tres prendas (rindiéndose por no tener movimientos posibles, o siendo aplastada tras un scroll) antes de perder la partida. Para ganar, deberás completar de tres a cinco tableros, dependiendo de tu contrincante. Cada vez que completes un tablero, tu contrincante perderá una prenda.

Controles

Puedes usar el Joystick Kempston o el teclado para controlar a Nanako. En caso de elegir el teclado, las teclas son: O IZQUIERDA, P DERECHA, Q ARRIBA, A ABAJO

Puedes pulsar "R" para rendirte, tanto si manejas el juego con Joystick como si lo haces usando el teclado.

Instrucciones de carga

Selecciona "Loader" o "Cargador" del menú de inicio y pulsa ENTER y Play en el cassette. El juego cargará automáticamente.

Diseño, programa, gráficos, música y testing: The Mojon Twins

Powered by PSG Player by WYZ, sp 1 ib2 by Alvin Albrecht

Uses a PPack decompressor by dwedit, adapted by Utopian & optimized by Metalbrain

Special thanks to: Artaburu, WYZ & Augusto Ruiz

Página Oficial del juego original:

www.biniax.com

© The Mojon Twins y Ubhres Productions 2009