

## **EL JUEGO**

En Dead End\_ tu objetivo es llegar a la salida de cada habitación. Desgraciadamente, están plagadas de cajas que obstaculizan el paso. Para moverlas y abrirte paso a través de ellas se tienen que cumplir dos requisitos: que delante de la caja que quieras empujar tengas hueco y espacio detrás tuyo para coger carrerilla y arremeter contra ellas.

Los movimientos y el tiempo que tienes son ilimitados. Pero cuidado con quedarte encerrado sin salida, no podrás volver atrás y tendrás que empezar el nivel de nuevo.

El juego consta de diez niveles diferentes, cada uno con una dificultad diferente. Los puedes jugar sin orden alguno, seleccionando en el menú desde que nivel quieres comenzar. Aunque te recomiendo empezar por el primero.

Cuando finalices el nivel 10, el juego regresará al nivel 1.

## **CONTROLES**

Para mover a nuestro alter ego en la pantalla del ZX Spectrum, utiliza las siguientes teclas:

O - Izquierda  
P- Derecha  
Q - Arriba  
A - Abajo

R - Reinicia el nivel, por si te has quedado atrancado.  
Y - Regresa al menú del juego.

Ninguna de estas dos opciones pide confirmación, así que ten cuidado.

## **CRÉDITOS**

Dead End\_ está basado en el juego del mismo nombre (pero sin el underscore) creado para Macintosh por Wolfgang Thaller entre los años 1993 y 1998. Esta versión para ZX-Spectrum 48K se ha realizado en dos días para participar en el Concurso de programación en BASIC de Bytemaniacos 2020

Programa: Miguel G. Prada  
Gráficos y diseño: Javier Vispe  
<https://compiler.speccy.org>