

El Dr. Fanfalen y la loca mansión del terror

Aventura Conversacional para emulador de Spectrum 48k.

LICENCIA GRATUITA DE AVENTURAS CONVERSACIONALES

Prohibida la modificación, descompilación y el paso hacia otros formatos de plataformas. Esta aventura es gratuita por lo que está prohibida su venta. El autor no se hace responsable de cualquier problema informático que pueda aparecer durante el uso de esta aventura o durante el uso del emulador de Spectrum.

‘ El Dr. Fanfalen y la loca mansión del terror’ es una creación © 2006 J.C.C.

Esta aventura ha sido escrita gracias al P.A.W.S. Castellano de Gilsoff y Aventuras AD.

‘Editor de Columnas para PAWS’ es una creación de I.M.D. Computing.

Agradecimientos a Juanjo Muñoz Falcó (miembro de Aventuras AD, fundador y director del CAAD durante muchos años) y a Aventuras AD por concederme el permiso para utilizar el elegante juego de caracteres de sus aventuras en mis propias creaciones.

Instrucciones de Carga

Archivos .TAP y .TZX

Pasa a modo Spectrum 48k y abre el archivo .TAP o .TZX. Tecllea LOAD "" (tecla J + (Symbol Shift + P dos veces en el Spectrum real, tecla J + (CTRL o SHIFT + P dos veces en varios emuladores)). Pon en marcha la cinta virtual.

NOTA: Algunos emuladores tienen activadas opciones de carga automática o rápida.

Archivos .Z80

Pasa a modo Spectrum 48k y abre el archivo .Z80. El juego arrancará automáticamente.

Argumento

Esta aventura es una parodia de mi saga de terror y misterio “Los Extraordinarios Casos del Dr. Van Halen”, que está compuesta por las aventuras “Misterio en la Catedral”, “El Cuervo de la Tormenta”, “Los Cantos de Anubis”, “Tristes Alas del Destino” y “Último Acto”, en la que un erudito investigador de lo sobrenatural de principios de siglo XX se enfrenta a todo tipo de peligros y criaturas.

En lo que concierne a la aventura que tienes ahora mismo entre manos, su argumento lo conocerás al iniciar la partida.

NOTAS TÉCNICAS:

Esta aventura utiliza un sistema de actualización de la localidad actual en tiempo real. Esto significa que el texto de localidad (y los gráficos si los hay) siempre están presentes en la parte superior de la pantalla, mientras que lo que escribas se deslizará por debajo. Cualquier acción que afecte a la descripción de la localidad actual (esto incluye los objetos presentes) provocará una redescrición de localidad. Esto se realiza de la siguiente forma: En la gran mayoría de las veces, lees el texto que ha generado tu acción y luego pulsas una tecla. Dejar o coger objetos provoca una redescrición casi instantánea. En determinadas ocasiones esta actualización no será posible (por ejemplo si no consigues coger un objeto de forma automática debido a que llevas demasiadas cosas), en esos casos utiliza el comando **MIRAR** para actualizar el texto de la localidad.

Al jugar ten en cuenta que ...

No debes usar las comillas en ningún momento.

Si debes escribir una palabra con `ñ`, tecléala como una `n`.

Por ejemplo, teclea `examina montana` en lugar de `examina montaña`

No debes intentar usar acentos.

Comandos Principales y Notas de importancia

En esta aventura encarnas al Dr. Fanfalen, parodia del Dr. Van Halen. Para ello puedes utilizar los verbos tanto en infinitivo como en imperativo.

La forma usual de introducir órdenes es: verbo + nombre (por ejemplo 'coge pistola'). Sin embargo en determinadas ocasiones deberás utilizar verbo + nombre + preposición + nombre (por ejemplo 'mete libro en maleta').

Debido a un defecto de la herramienta usada para crear esta aventura, a veces las palabras terminadas en 'lo', 'la', 'los', 'las' pueden dar problemas al intérprete de la aventura. Por ejemplo el verbo 'habla' comprobarás que a veces no funciona correctamente, y sin embargo sí funciona correctamente 'hablar'. En esos casos teclea el verbo en infinitivo. En los casos que no funcione bien al teclear por ejemplo 'examina libro y cogelo', teclea 'coger libro' en lugar de 'cogelo'. De todas formas estos inconvenientes se dan raras veces (o nunca) durante el transcurso de la aventura.

Para mover al Dr. Fanfalen por las distintas localidades de la aventura, deberás usar algunos verbos (entra, sal, etc.) y los puntos cardinales. Para los puntos cardinales con teclear la inicial bastará (por ej. 'N' en lugar de 'Norte' o 've hacia el Norte').

EX O EXAMINAR: Examinarás objetos y todo lo que te rodea. (Por ejemplo EXAMINAR ARBOL).

M O MIRAR: Obtendrás una redesccripción de la localidad actual.

P O PUNTUACION: Porcentaje de la aventura resuelto hasta el momento.

SAVE: Graba la partida a cinta virtual.

LOAD: Carga la partida de cinta virtual.

En lugar de usar SAVE y LOAD, te resultará más cómodo grabar y cargar las partidas con las opciones de grabar y cargar de tu emulador (hazlo en formato .Z80).

RAMSAVE: Graba la partida en memoria.

RAMLOAD: Carga la partida de memoria.

La partida grabada en memoria se borra al salir del emulador.

HABLAR (PERSONAJE): Hablarás con un personaje de la aventura.

Z O ESPERAR: Esperarás durante un periodo de tiempo.

I O INVENTARIO: Verás los objetos que tienes.

COGER, DEJAR, QUITAR, PONER: Coges, dejas, te quitas, te pones objetos.