

LOS EXTRAORDINARIOS CASOS
DEL DR. VAN HALEN

EL CUERVO DE LA
TORMENTA

Por Josep Coletas Caubet

LICENCIA GENERAL PÚBLICA GRATUITA DE AVENTURAS CONVERSACIONALES

1. Esta licencia te permite usar y distribuir este juego bajo ciertas condiciones tal y como se detalla más abajo. No puedes usar este programa si no estás de acuerdo con estas condiciones.

2. El juego, incluyendo todos sus archivos asociados, es copyright 2004 Josep Coletas Caubet.

3. Se te permite usar el juego y hacer copias para tu uso personal sin restricción alguna. Incluso puedes copiar y distribuirlo en cualquier medio, siempre que el juego y todos sus archivos asociados no se modifiquen. No está permitido separar los archivos que forman el juego (debes repartir el .zip que descargaste tal cual).

No se te está permitido distribuir el juego comercialmente (por ejemplo, con ánimo de lucro), ya sea como un producto único, o como parte de una compilación o antología.

4. LIMITACIÓN DE RESPONSABILIDAD: El juego es distribuido y tiene licencia gratuita de cargo, y no hay garantía, expresa o implícita. El autor no garantiza la conveniencia del juego por cualquier propósito en particular y no se hace responsable por cualquier pérdida o daño causado por el uso de o por incompetencia al usarlo.



LOS EXTRAORDINARIOS CASOS DEL DR.VAN HALEN:

EL CUERVO DE LA TORMENTA

VERSION 1.0

Para Emulador de Spectrum 48K.

Por Josep Coletas Caubet.

HISTORIA:

La idea original de "Los Extraordinarios Casos del Dr. Van Halen" parte del año 1996.

Por distintos motivos, el proyecto se abandonó y archivó. Ahora, el proyecto ha sido retomado.

"Los Extraordinarios Casos del Dr. Van Halen" pretende ser una colección de pequeñas aventuras protagonizadas por el Dr. Van Halen, conocedor de las ciencias ocultas, aventurero e investigador de lo sobrenatural, que tras la "misteriosa desaparición" de su esposa, decidió trasladarse a una antigua casa en Brujas, Bélgica, realizando un valioso descubrimiento en su nuevo hogar.

La acción tiene lugar a principios del siglo XX. Como Dr. Van Halen, recorrerás toda Europa en búsqueda de lo inexplicable.





*Arriba:
Retrato de Hellen Halen situado en el estudio del Dr. Van Halen.*

EL JUEGO

Nota:

Para saltarte la introducción del principio del juego, mantén pulsada una tecla hasta que aparezca texto en la pantalla negra.

En cada aventura encarnarás al Dr. Van Halen y leerás sus comentarios durante sus pesquisas.

Durante el transcurso del juego recibirás todo lo necesario para saber qué ocurre y en consecuencia, deducir qué hacer.

-Como Dr. Van Halen, puedes usar los verbos en EN INFINITIVO o IMPERATIVO.

-Debido a limitaciones de la herramienta que se utilizó para crear esta aventura, las palabras terminadas en lo, la, los, las pueden confundir al intérprete del programa. Por ejemplo, comprobarás que "habLA" no funciona correctamente, y en cambio sí funciona "hablar". Por ello, si en algún momento recibes una respuesta que consideres errónea dada la situación, prueba otra vez pero con el verbo en infinitivo esta vez, y si usaste una terminación verbal lo, la, los, las (Ej. examinar libro y cogerLO) y recibes igualmente una respuesta errónea, prueba otra vez pero usando el nombre completo (Ej. examinar libro y coger libro).

-Se ha realizado un gran esfuerzo en programación para evitar "Puntos Muertos". Es decir, para evitar que una acción o suceso de la aventura nos lleve a un punto en que sea imposible terminarla y el ordenador no nos avise de ello, por lo que vagaríamos por la aventura como un alma errante para siempre.

-Además, se ha impedido el paso del tiempo del "Input". Esto quiere decir que puedes tomarte todo el tiempo que quieras cada vez que desees teclear algo. No hay prisa.

-Las necesidades fisiológicas de tu personaje están obviadas, por lo que no deberás realizar ninguna de ellas (no sufrirás el "stress" que produce el mensaje "Tienes hambre" en algunas aventuras)

-En esta aventura no existe el paso día-noche-día. Para simular el paso del tiempo se ha utilizado el sencillo método de poner algunas localidades en horas nocturnas y otras en horas diurnas.

-Para tus interacciones con el maletín que encontrarás en la aventura, puedes usar todo tipo de combinaciones verbales + nombres para manejarlo (Coger objeto de maletín, poner objeto en maletín, etc.) aunque si lo encuentras tedioso, puedes usar los verbos rápidos para su manejo.

Estos son: METER y SACAR.

Si utilizas estos verbos no hace falta especificar que lo sacas o metes del maletín. Por ejemplo, con METER PIEDRA se interpretará correctamente que la intentas meter en el maletín. De todas formas si escribes METER PIEDRA EN MALETIN también funcionará correctamente.

-No tengas miedo desplazándote por localidades oscuras (nunca tropezarás ni caerás en algún pozo como ocurre en algunas aventuras)

-En los casos que quieras realizar acciones en que intervenga un segundo objeto, debes indicarlo (excepto si ese segundo objeto es el maletín usando METER y SACAR). No es lo mismo COGER BRASA que COGER BRASA CON LAS TENAZAS. De la misma forma no es lo mismo METER MONEDA que METER MONEDA EN LA HUCHA (de este modo, por ejemplo, aclararías que no intentas meterla en el maletín, sino en la hucha).

-En las aventuras del Dr. Van Halen el principal objetivo es la diversión del jugador. Por ello se ha sacrificado el realismo de algunas acciones respecto a grandes o pesados objetos (puedes coger y cargar con cosas grandes y pesadas sin peligro de que llevar más cosas nos resulte imposible. Así que si coges un yunque olvídate del "engorro" que suponía luego no poder coger nada más).

COMANDOS PRINCIPALES:

METER/SACAR: Verbos rápidos para Meter o Sacar objetos del maletín si éste está presente y abierto.

En caso contrario se nos informará de que no está, o de que está cerrado. No es necesario especificar que se saca o se mete "en/del maletín". De todas formas, tal como se ha indicado anteriormente, las fórmulas clásicas para manejar el maletín están incluidas (COGER PIEDRA DE MALETIN, DEJAR PIEDRA EN MALETIN, etc. etc.)

X o SALIDAS: Muestra las salidas obvias de la localidad actual.

VIAJAR: Aparece en algunas localidades al usar "X". Úsalo para llegar a nuevas zonas.

M o MIRAR: Redescribe la localidad actual.

EX o EXAMINAR: Te permite examinar todo lo que te rodea. Tan sólo debes añadir qué es lo que deseas examinar (por ejemplo: examinar cartel, examinar sombrero, etc.)

Z o ESPERAR: Produce el efecto de que esperas.

I o INVENTARIO: Muestra los objetos que llevas, y si los llevas puestos.

P o PUNTUACION: Muestra el % de aventura resuelta hasta el momento.

SAVE: Graba la situación actual a una cinta virtual.

LOAD: Carga la situación actual de una cinta virtual.

*El jugador seguramente encontrará más cómodo grabar y cargar las partidas como archivos .Z80, ya que son instantáneos. Usa las opciones de tu emulador Abrir...(Open...) y Guardar como... (Save as...). Para ello consulta las instrucciones de tu emulador.

RAMSAVE: Graba la aventura en la memoria (al salir de la aventura pierdes la grabación).

RAMLOAD: Carga la aventura de la memoria.

FIN: Termina la partida y decides si empezar otra nueva o dejar de jugar.

El Comando HABLAR:

Con los personajes que encuentres puedes hablarles tecleando HABLAR (PERSONAJE). Un diálogo automático aparecerá en ese momento. Según los sucesos de la aventura, el diálogo irá cambiando adaptándose a las nuevas situaciones. Esto se ha realizado así, aparte de para simplificar el trato con los personajes, por otro motivo.

Desde mi punto de vista absolutamente personal y después de mis años de experiencia como escritor de aventuras, he llegado a la conclusión de que poder preguntar o decir cosas a los personajes no añade gran cosa a la aventura y a la vez sacrifica realismo, pues la mayoría de las veces recibimos el mensaje de que el personaje en cuestión no te entiende, lo cual llega a ser desesperante.

Por ello he optado por un diálogo automático en el que las frases sean lógicas, y no te veas obligado a leer un "galimatías" del tipo

DECIR A JUAN "que hay de tu vida"

JUAN responde "Háblame en cristiano que no te entiendo".

Esto viene a decir que el uso de las comillas en esta aventura es completamente innecesario.

Consejos:

- Una vez encuentres tu maletín de trabajo, no te separes de él. Ten en cuenta que puedes llevar un máximo de 10 objetos (más los que lleves puestos), pero esa cantidad se dobla si llevas el maletín, pues tiene capacidad en su interior para 10 objetos más (puede aparecer un objeto formado por dos objetos, que es tratado como si ocupara el espacio de un único objeto, tanto en el maletín como cargándolo en las manos (lo cual te beneficia)).

- Recuerda que debes regresar a tu hogar con todos tus objetos personales e indumentaria. No te dediques a dejarlos esparcidos por doquier.

- Hazte un mapa y cada vez que entres en una nueva localidad usa "X" para conocer las salidas posibles y si puedes viajar a una nueva zona con "VIAJAR".

- Graba la partida en RAM o disco duro (mediante archivos .Z80 o cintas virtuales .TAP o .TZX) de vez en cuando y estando en localidades seguras.

Es mala idea grabar cuando ya ha empezado una escena peligrosa. Recuerda que si quieres abandonar la partida y dejarlo para más tarde, debes grabarla en el disco duro, pues las grabaciones en RAM realizadas con RAMSAVE se pierden al salir de la partida.

...Y eso es todo en cuanto a jugar la aventura. Tan sólo espero que os divirtáis tanto jugándola como yo escribiéndola. Felices Pesadillas.

J.C.C.

Aventura escrita por Josep Coletas Caubet utilizando el parser PAWS de GilSoft y Aventuras Ad.

Todas las ilustraciones que contiene este manual son copyright de Josep Coletas Caubet.

Lecturas recomendadas por el Dr. Van Halen:

- La obra de Edgar Allan Poe.

Opera Clásica recomendada por el Dr. Van Halen:

- "El Buque Fantasma" (Título Original: "Der Fliegende Holländer") de Richard Wagner.

Webs recomendadas por el Dr. Van Halen:

- La web del magnífico Clipper "Stad Amsterdam", un sueño hecho realidad:
<http://www.stadamssterdam.nl/>

- Club de Aventuras AD (CAAD):
<http://caad.mine.nu/>

- Sociedad para la Preservación de las Aventuras Conversacionales (SPAC):
<http://usuarios.lycos.es/SPAC/>

