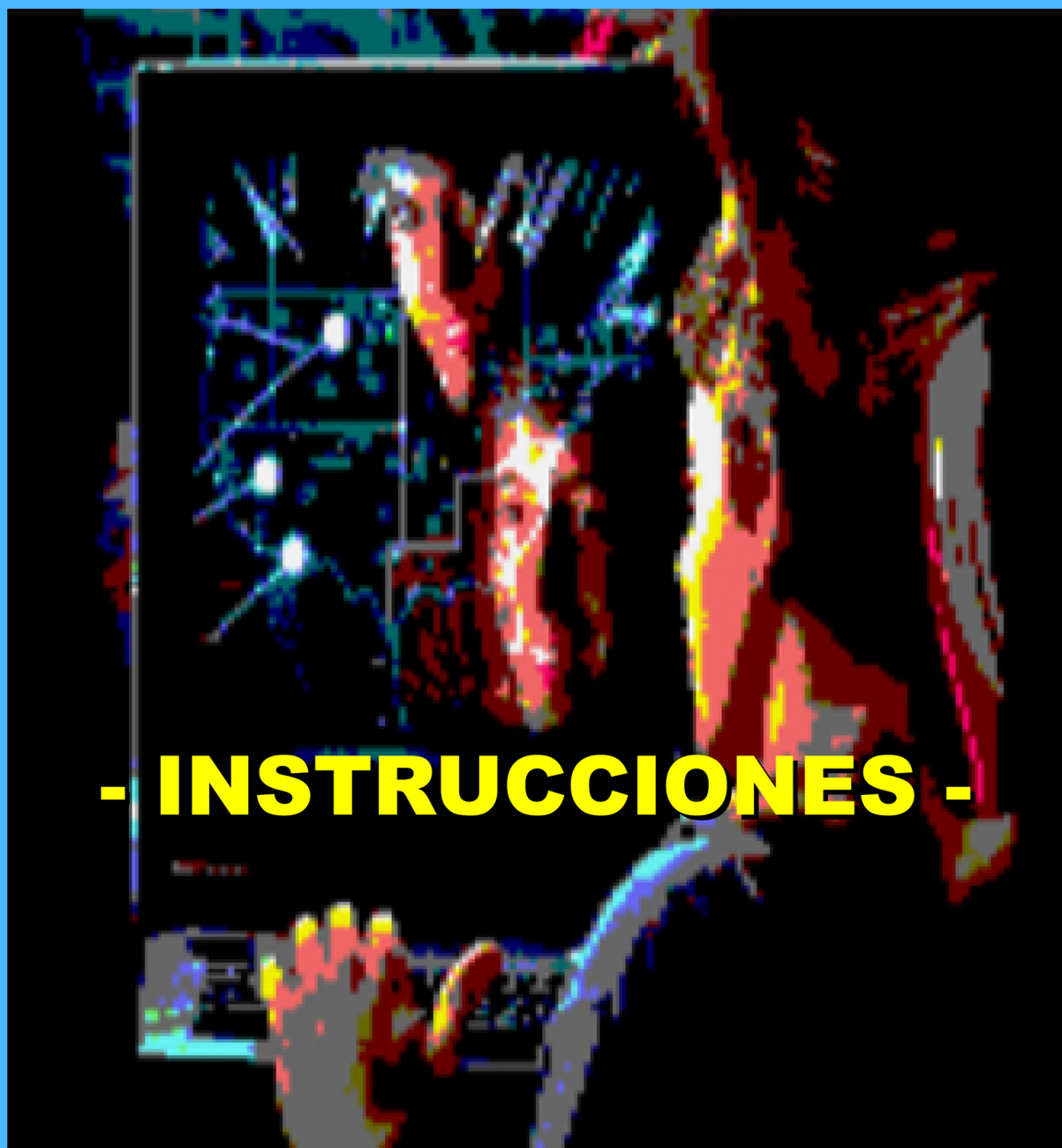


J O R U I R U

YO TENIA UN JUEGO

- La Aventura -



- INSTRUCCIONES -

INTRODUCCIÓN

Eres Pepe Esquilache, aunque prefieres que todos te llamen Josef, en honor a Stalin. Vives en Alcázar de Alforfón, el pueblo donde naciste, aunque tienes pensado marcharte en poco tiempo, en cuanto acabes el instituto. No hay tío más molón que tú... Caminas por la calle orgulloso de tu tupé, mirándote en cada cristal, vestido siempre impecable con tus vaqueros negros, camiseta blanca ajustada metida por dentro del pantalón y unas botas negras con espuelas terminadas en punta.

Sí, Alcázar se te queda pequeño y no está hecho para tí. En la capital seguro que encuentras tu lugar y, sobretodo, un trabajo de programador de videojuegos, tu verdadera pasión junto con el rockabilly.

FICHA TÉCNICA

- **Sistema de creación:** INFSP6
- **Plataforma:** Glulx
- **Licencia:** GPL v3
- **Género:** Humor
- **Fecha de creación:** 15-12-2013
- **Tiempo de desarrollo:** 2 meses
- **Última versión:** 131215

ACCIONES Y ÓRDENES

YO TENÍA UN JUEGO – La Aventura - es una aventura conversacional que te sumerge en un mundo donde tú eres el protagonista y con el que podrás interactuar introduciendo órdenes con el teclado.

Dichas órdenes tienen una sintaxis típica de «VERBO» o «VERBO NOMBRE», aunque pueden construirse órdenes mucho más complejas si fuese necesario.

Algunos ejemplos:

- > COGE LA CAJA DE HERRAMIENTAS
- > ABRE EL ARMARIO
- > COGE EL TRAJE ROJO Y PONTELO
- > SACA TODO DE DENTRO DEL ARMARIO

Los verbos se pueden escribir en imperativo («COGE») o infinitivo («COGER»), si bien se recomienda la primera opción, más que nada porque resulta más corta. Y los artículos («EL», «LA») se pueden poner, aunque no son necesarios.

Algunas acciones frecuentes.

Las siguientes son algunas de las acciones que se utilizan de manera más frecuente en una aventura conversacional:

COGE tal	:	Coger el objeto 'tal'.
DEJA tal	:	Dejar el objeto 'tal'.
ABRE tal	:	Abrir 'tal' (normalmente una puerta o algún recipiente cerrado).
CIERRA tal	:	Cerrar 'tal' (normalmente una puerta o algún recipiente abierto).
METE tal EN cual	:	Meter el objeto 'tal' dentro de 'cual' (por ejemplo, una caja).
SACA tal DE cual	:	Sacar el objeto 'tal' de dentro de 'cual' (por ejemplo, una caja).
PONTE tal	:	Ponerse el objeto 'tal' (normalmente una prenda de ropa).
QUITATE tal	:	Quitarse el objeto 'tal' (normalmente una prenda de ropa).
ENTRA	:	Entrar dentro de algún sitio, posiblemente a través de una puerta.
SAL	:	Salir de algún sitio, posiblemente a través de una puerta.
EXAMINA tal (o EX tal o X tal)	:	Describir el objeto 'tal' con detalle.
INVENTARIO (o I)	:	Mostrar un listado con los objetos que posees actualmente.

No obstante, las acciones no se limitan a esta lista, sino que la aventura reconocerá casi todas las acciones que introduzcas, como «ATACA A personaje CON arma» (o «DISPARA A personaje» si llevas un arma de fuego), «LLAMA A la puerta» o «ENCIENDE tal cosa».

¡Prueba todo lo que se te ocurra dentro del contexto de la aventura!

Moverse por el mundo.

El mundo de **YO TENÍA UN JUEGO – La Aventura** - está compuesto por multitud de localidades interconectadas entre sí. Las salidas desde tu localidad actual se muestran siempre a continuación de la descripción de dicha localidad. Para moverte de una localidad a otra, simplemente teclea la salida correspondiente.

Por ejemplo, supongamos que tu localidad actual tiene como salidas «norte» y «afuera». En ese caso, para moverte hacia la localidad situada al norte de la actual, puedes teclear las órdenes NORTE, VETE AL NORTE, IR AL NORTE o

simplemente N. Y para salir fuera, puedes teclear SAL, SALIR o FUERA. Los puntos cardinales se pueden abreviar a N, S, E, O, NE, SE, NO y SO.

Interactuar con otros personajes del juego.

A veces, será necesario interactuar con algún personaje (de hecho es obligatorio para la resolución de algunos puzles). En tal caso, para hablar con un personaje, o bien preguntarle algo, se usa la sintaxis:

```
> HABLA CON PETRONIA
```

En ese momento, el juego se pondrá en modo conversación (el prompt de la línea de comandos cambiará para indicarlo), y se mostrarán los temas de los que se puede hablar con dicho personaje. Para salir del modo conversación y volver al modo normal de juego se debe teclear:

```
***>ADIOS
```

Saber trabajar conjuntamente con los personajes es crucial para alcanzar el éxito en esta aventura.

Algunos comandos útiles.

SONIDO SI/NO :	Activar o desactivar todos los efectos sonoros.
SALIDAS (o X) :	Mostrar las salidas visibles en la localidad actual.
SAVE (o GUARDAR) :	Almacenar la situación actual en un archivo externo, para poder volver a él en cualquier momento.
LOAD (o RECUPERAR) :	Recuperar una situación previamente guardada.
AYUDA :	Por si alguna vez te encuentras atascado.
REINICIAR :	Volver a empezar desde el principio.
ACABAR (o FIN) :	Salir de la aventura.

Consejos y ayudas.

- Examina todo lo que encuentres. Varias veces si hace falta.
- Recoge todos los objetos que puedas; podrían serte de utilidad.
- Habla con los demás personajes de la aventura. Te darán pistas útiles.
- El azar es parte de esta aventura. Tenlo en cuenta a la hora de llevar a cabo determinadas acciones.
- Graba frecuentemente tu situación con la orden GUARDAR. Nunca se sabe lo que puedes encontrarte tras esa esquina...
- Si te encuentras con algún fallo o no sabes cómo avanzar, puedes plantear tus dudas en el foro de la revista YO TENIA UN JUEGO (<http://yoteniaunjuego.foroactivo.com>) o en la web del autor (<http://www.joruiru.es>).

MÁS SOBRE AVENTURAS CONVERSACIONALES

La [aventura conversacional](#) es un género de videojuegos, más común de ordenadores que de videoconsolas, en el que la descripción de la situación en la que se encuentra el jugador proviene principalmente de un texto. A su vez, el jugador debe teclear la acción a realizar. El juego interpreta la entrada -normalmente- en lenguaje natural, lo cual provoca una nueva situación y así sucesivamente.

En Japón siguen estando muy presentes en la forma de [novelas visuales](#), un género que se puede considerar sucesor de las aventuras conversacionales, aunque con características propias.

Por tanto, se trata de juegos en los que no cuentan tus reflejos, ni tu rapidez, sino tu imaginación y tu capacidad de resolver problemas lógicos.

La interacción se realiza con los objetos, que pueden servir para solucionar los problemas (puzles) que nos plantea el juego.

Estos juegos estuvieron muy de moda en los años 80, en la época de los ordenadores de 8 bits Spectrum y Amstrad CPC, si bien aún existe un grupo de gente desarrollándolos, reunidos en torno al [CAAD](#) (Club de Aventuras AD).

Las aventuras conversacionales son juegos principalmente de texto, pero eso no quiere decir que no puedan llevar gráficos y/o sonidos como acompañamiento o ambientación.

Casi todos estos juegos suelen proporcionar ayuda al jugador tecleando "ayuda" o similar cuando el jugador se queda atascado resolviendo alguno de los puzles.

¿Dónde puedo obtener más juegos y más información?

La fuente más importante de información es el CAAD, que lleva en activo desde los 80. Visita el portal del CAAD entrando en <http://www.caad.es>.

En la sección de Descargas podrás encontrar cientos de aventuras conversacionales de todos los tiempos. Además, podrás consultar las fichas de cada juego, que incluyen las puntuaciones y comentarios de otros jugadores que ya las han jugado.

Si te ha gustado **YO TENÍA UN JUEGO – La Aventura** – y estás interesado en jugar más obras de Joruiru, puedes visitar su web entrando en <http://www.joruiru.es>. Encontrarás la exitosa aventura **EL ÚLTIMO JEDI** (más de 3 horas de duración) y **EL DÍA DESPUÉS**, un survival horror en forma de aventura conversacional. También podrás encontrar los librojuegos **JACK** y **21.12**.

CRÉDITOS

Programación y Diseño

- Joruiru

Idea Original

- Revista Yo Tenía Un Juego

Banda Sonora Original

- Efectos ambientales y sonoros de <http://www.freesfx.co.uk>.

Gráficos

- Joruiru.

Pruebas

- Comely.
- Sergio.

Librerías utilizadas

YO TENÍA UN JUEGO – La Aventura - ha sido programada en lenguaje Inform6, de Graham Nelson, usando la variante INFSP6 (Inform6 in Spanish).

Se han utilizado las siguientes librerías:

- Damusix, de Eliuk Blau.
- SGW+DMX, de Eliuk Blau.
- TopicInventory, de Makinaimo.
- BajoNivel, de Zak (adaptación de joruiru).
- Cortos, de Zak (adaptación de joruiru).
- Barra v2, de Presi.
- Decorados, de Zak y Mel Hython.
- Intnombre, de Jarel.
- Zipi, de Zak (adaptación de joruiru).

AGRADECIMIENTOS

Mi agradecimiento a todas las personas que han hecho posible, directa o indirectamente, que el desarrollo de esta aventura llegase a buen puerto.

También quiero agradecer al staff de la revista YO TENIA UN JUEGO por confiar en mí para que les programase una aventura conversacional para incluirla en los extras del anuario en DVD en el primer aniversario de la revista. Esta pequeña aventura que tenéis entre manos es el resultado de esta colaboración.

No dejéis de visitar <http://www.yoteniaunjuego.com>.

LICENCIA

Este programa es software libre, publicado bajo la licencia **GNU GPL v3**. Se permite la libre distribución y modificación del mismo bajo los términos y condiciones de dicha licencia.

El texto completo de la licencia se encuentra en la siguiente dirección:

<http://www.gnu.org/licenses/gpl.txt>

La documentación que acompaña a este programa ha sido publicada bajo la licencia de **Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 2.5 España**.

El texto completo de la licencia puede encontrarse en la siguiente dirección:

http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/es/deed.es_ES

Este programa se proporciona "tal cual" y se rechaza cualquier garantía, ya sea expresa o implícita, incluidas, pero sin limitarse a ellas, las garantías de comerciabilidad y de adecuación a un fin determinado. En ningún caso serán el propietario ni sus colaboradores responsables de ningún daño directo, indirecto, accidental, especial, ejemplar ni consecuente (incluidos, pero sin limitarse a ellos, adquisición de bienes o servicios sustitutivos; pérdida de la capacidad de uso, datos o beneficios; o interrupción de las actividades comerciales) que se haya causado de cualquier forma y según cualquier teoría de responsabilidad, ya sea por contrato, por responsabilidad estricta o agravio (incluida la negligencia o cualquier otro motivo) que surja de cualquier forma del uso de este software, ni siquiera si se ha advertido de la posibilidad de que se produzca el mencionado daño.

COPYRIGHT (C) 2013 JOSÉ VICENTE RUIZ (JORUIRU)

