

# Las Aventuras de Rudolphine Rur



>¿Quieres intentarlo de nuevo?  
[rudolphinerur.com](http://rudolphinerur.com)





## CRÉDITOS Y AGRADECIMIENTOS

### Año 2005, versión original en Superglús:

Guion y programación: Dwalin.

Gráficos: casi todos han sido extraídos del buscador de imágenes de Yahoo.

Betatesteo y consejos varios: Uto, Diego, Rocio y Jenesis.

Agradecimiento especial a Adeptus, Lenko, Diyyey y Urbatain.

Programada con el parser Superglús desarrollado por Uto, Yoki Yoki y Baltasar el Arquero (txtPaws).

Este programa no hubiera sido posible sin mis betatesters: Uto, que resolvió todas mis dudas sobre Superglús y revisó el código; Diego, que se atrevió a jugar su primera aventura conversacional con el mismo entusiasmo que pone en todo; resto infinitamente agradecido a Jenesis, que la revisó en profundidad y que encontró y me ayudó a corregir infinidad de bugs haciendo posible que Rudolphine sea lo que es; y por último, a Rocio, mi ninfa particular, que aguantó con infinita paciencia mi persistente cháchara sobre el CAAD, gnomos, martillos y plantas carnívoras, e incluso la jugó un par de veces antes que nadie.

### Año 2020, port a DAAD:

Guion y programación: Dwalin (@Dwalin15)

Textos revisados por Ángel Villaverde.

El logo del DAAD es obra de Juan José Torres.

Agradecimientos:

A Tim Gilberts (@timbucus) por sus maravillosos "parsers".

A Andrés Samudio (@Andrés\_Samudio) por la liberación del DAAD.

A Pedro Fernández (@zona\_fi) por todos sus consejos y ayuda, por sus ejemplos y por su papel en la recuperación del DAAD.

A todos los demás implicados en la recuperación del DAAD.

A Carlos Sánchez, Uto (@uto\_dev), por la extensión Maluva para DAAD y por sus incontables consejos.

A Javy Fernández (@DefectoDigital), por su ayuda en las versiones Amstrad y por la creación de los canales de Telegram: @RetroAventuras y @AmstradPower.

A Natalia Pujol (@ishwin74) por MSX2DAAD y por su ayuda con las versiones para este ordenador.

A José Manuel Ferrer "Morgul" (jmo1982@yahoo.es), por DRT, la herramienta para generar tokens personalizados para DAAD, imprescindible para poder "meter" Rudolphine en 8 bits.

A Toni Gálvez (@TonimanGalvez) por sus consejos para la conversión de gráficos.

A todos los demás miembros de los foros del CAAD y @RetroAventuras, por su inspiración y compañía.

A Ángel Villaverde, por sus correcciones y su apoyo, en los buenos y en los malos momentos.

Y como siempre a Rocio, mi ninfa particular, que sigue, 15 años después, aguantando mi cháchara sobre gnomos, martillos y sombreros con velas.

Y por supuesto a mis dos pequeños duendes, Emma y Biel, y a mi zorro doméstico, Nuka.

## CONTACTO

Puedes contactar conmigo a través de email (dani.carbonell@gmail.com) o a través de mi cuenta de Twitter (@Dwalin15).

"Las Aventuras de Rudolphine Rur" es © 2005 – 2020 Daniel Carbonell Cob.



## LAS AVENTURAS DE RUDOLPHINE RUR

Hace mucho tiempo, en una galaxia lejana, muy, muy lejana... Umm, no, no era así.

¿Conoces la existencia de reinos secretos, y cavernas pobladas por elfos y enanos?

¡Así tampoco! ¡Céntrate!

¡Ah, sí!

Rudolphine Rur (Rudolph para los amigos) está en una situación envidiable. Es dueño de su propia casa - árbol en la parte más elegante del Valle. Ha conseguido progresar en su profesión hasta llegar a ser respetado como Maestro Zapatero. Su familia goza de buena salud y en general se lleva bien con todos ellos (ejem). Parece que va a ser un otoño feliz en el Valle...

¿Qué impulsará a Rudolphine a abandonar su cómodo hogar y lanzarse a través de intrincados bosques y nevadas montañas hasta adentrarse peligrosamente en el desagradable mundo humano?

## CÓMO SE JUEGA

Este juego pertenece a aquello que se dio en llamar aventuras conversacionales, y que hoy en día se conocen también como interactive fiction. Podrás moverte por una serie de localizaciones, cada una de ellas conformada por una descripción (y un pequeño gráfico estático en algunas ocasiones). El juego consiste en explorar este mundo que el juego te ofrece, interactuar con los personajes que encuentres, recoger y usar los objetos... en definitiva realizar todo aquello que te permita superar los retos de la historia y pasar un rato divertido con ello.

La forma de dar órdenes es simple: debes escribir lo que quieres hacer, de forma sencilla, para que el ordenador te entienda. Básicamente utilizando la fórmula VERBO + NOMBRE, como por ejemplo:

>coger libro

>examinar cuchillo

>golpear planta

Ocasionalmente deberás utilizar estructuras más complicadas:

>abrir puerta con llave amarilla

>dar queso a zorro

El juego tiene un vocabulario amplio pero limitado, así que si estás seguro de algo, pero el ordenador no te entiende prueba a escribirlo de otro modo o con distintas palabras. Seguramente funcionará.

Son comandos básicos en una aventura:

NORTE (N), SUR (S), ESTE (E), OESTE (O), NOROESTE (NO), SUBIR, BAJAR... para moverte de un sitio a otro.

SALIDAS (X) para que te muestre las salidas posibles de la localidad en la que estás.

EXAMINAR (EX) para conseguir más información sobre objetos o personajes. Examinar te permitirá descubrir las claves de la aventura, nuevos objetos, etc. Es un comando básico de la aventura.

COGER, DEJAR, PONER, QUITAR, DAR, METER... para manipular los objetos.

INVENTARIO (I) lista los objetos que llevas cogidos y puestos.

LOAD, SAVE permiten grabar tu estado actual en el juego y recuperarla en futuras partidas. RAMSAVE, RAMLOAD permiten grabar y cargar tu estado actual en memoria, pero esta no estará disponible en una futura sesión si apagas el juego.

Y otros muchos tales como: AYUDA, EMPUJAR, GOLPEAR, LEER, TECLEAR, SALTAR, MONTAR, LLENAR, VACIAR, HABLAR, OIR, FROTAR, ABRIR, CERRAR, etc. Piensa en cada momento el verbo más adecuado para la situación en la que estás, y qué es lo que harías en la vida real. No temas probar cosas nuevas, seguro que muchas de ellas te sorprenderán.

## CONSEJOS Y COMENTARIOS

El inventario de Rudolphine puede ser casi ilimitado (¡es la magia de los bolsillos gnómicos!), por lo que no temas ir demasiado cargado. Se ha intentado evitar situaciones de bloqueo en la aventura, pero claro, si una puerta se abre con una llave y tú dejas la llave tirada por ahí...

Si te quedas bloqueado y no sabes cómo avanzar, prueba a utilizar el comando AYUDA varias veces: quizá consigas algo que te permita seguir. Si estás seguro de una acción pero esta no parece funcionar prueba a utilizar otras palabras o a formular la frase de otra forma. Si de una u otra forma no consigues resolver el problema puedes preguntarlo en el foro del CAAD (<http://foro.caad.es/>) o directamente por e-mail a: [dani.carbonell@gmail.com](mailto:dani.carbonell@gmail.com).

Se ha intentado en la medida de lo posible minimizar la posibilidad de que el jugador se encuentre en un punto muerto o callejón sin salida y no lo sepa... Sin embargo, ¡piensa en los efectos de tus acciones antes de llevarlas a cabo! Cuida tus objetos y graba en los momentos "delicados".

## LAS VERSIONES

Esta aventura se programó originariamente en 2005, usando para ello el parser Superglús de Carlos Sánchez (@uto\_dev), para la máquina virtual Glulx.

En 2015 se portó a ngPaws, evolución de Superglús, que permitía exportar la aventura a un sistema nativo web (HTML + javascript), permitiendo su ejecución directamente en navegadores modernos.

En 2019 se inició el port a DAAD, el parser utilizado por Aventuras AD en sus juegos, que permite la ejecución de la aventura en la mayoría de los sistemas más populares a finales de los 80 y principios de los 90.

La aventura se escribió en Superglús, virtualmente sin ninguna limitación de memoria. La adaptación a ngPaws es una copia exacta de la anterior. La adaptación a DAAD requirió la simplificación de algunos puzles (compensando con alguna mejora en la jugabilidad), pero permitió conservar en las versiones de 16 bits (Atari ST, Amiga, PC) los mismos textos de la versión original, aunque "dividiendo" la aventura en dos partes, accesibles con la consabida clave de acceso. La conversión a 8 bits, con el límite de 48Kb (incluido el intérprete), supuso un doloroso proceso de "recorte" de textos. Sin embargo, gracias a la existencia de dispositivos de acceso rápido tales como DIVMMC para Spectrum o M4 para Amstrad, y a la publicación de extensiones para DAAD como Maluva, algunas de las versiones para 8 bits pueden contener los mismos textos que la versión original de 2005.