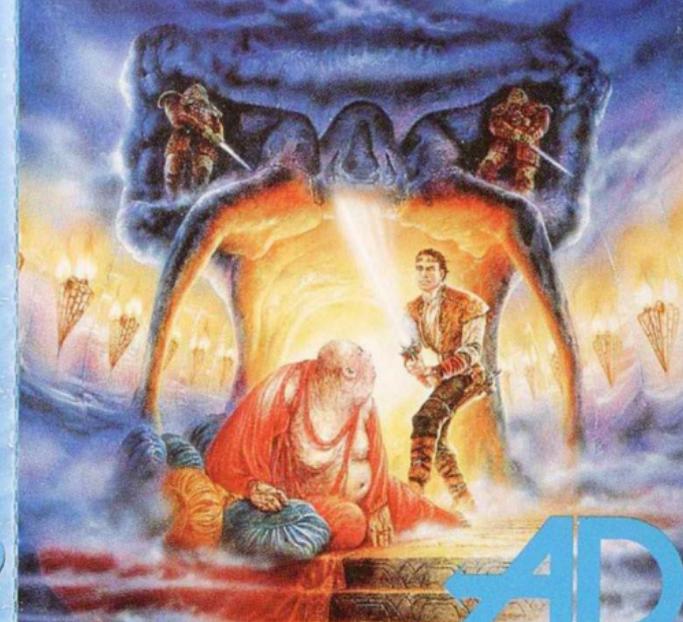




AMSTRAD CPC  
-AMS 890032

AMSTRAD CPC

# LA AVENTURA ORIGINAL



LA AVENTURA ORIGINAL



FX DOBLE CARGA

AD AVENTURAS DYNAMIC

## LA AVENTURA ORIGINAL

¿Sabías de la existencia de mundos secretos y de aventuras dominados por elfos y enanos y formados por oscuras cavernas, cascadas subterráneas, habitaciones de fuego y puentes de cristal, mundos donde todo se rige por las leyes de la magia?

Si ya lo sabías, eres uno de los iniciados. Si te ha sorprendido, es que no conoces la madre de todas las aventuras, la AVENTURA ORIGINAL.

## HISTORIA

A mediados de los años 70 ocurrió un fenómeno único en la historia de los ordenadores: dos americanos, Willie Crowther y Don Woods escribieron la primera aventura por ordenador, era la Aventura Original.

Estaba escrita en FORTRAN para un DEC PDP-10 y ocupaba mas de 300 K de memoria. Pronto se convirtió en un culto para los programadores de elite que podían, o sabían, acceder al banco de datos donde se hallaba.

Como todo culto, tuvo sus primeros mártires: varios importantes programadores fueron despedidos por estar tan "enganchados" en ella que fueron encontrados a altas horas de la noche jugándola, mientras se suponía que hacían horas extras.

En Estados Unidos fue la base que inspiró a Scott Adams para empezar a hacer sus famosas aventuras.

En Gran Bretaña, Peter Austin, fundador de Leve 19, la casa inglesa de aventuras más prestigiosa, confiesa haber sido impulsado por ella desde sus comienzos ( una de sus primeras aventuras fue su versión de la Aventura Original ).

En nuestro país, sin ella, no existiría nuestra compañía de Aventuras AD, ni secciones sobre aventuras en las principales revistas, pues fue lo que dio impulso a Andrés Samudio para meterse de lleno en este mundo.

Ahora esperamos que formes parte de esa Universal Hermandad, pues el primer juego de AD, fruto de 8 largos meses de investigación y trabajo, tenía que ser: La Aventura Original.

## CARACTERISTICAS DE NUESTRA VERSION

La versión AD aparte de ser la primera en castellano, presenta con respecto a las otras aventuras hechas en nuestro país varios puntos importantes y que conviene destacar:

Consta de más de 100 localidades con 72 detallados gráficos.

Tiene una especial rutina de descripción de salidas, indispensable para guiar al aventurero por éste mundo de tan complejo diseño.

Permite al jugador el uso de acentos, eñes y signos de interrogación y exclamación.

Aparece en pantalla el inventario de cada uno de los objetos descritos en texto y en forma de gráficos.

Se puede hacer uso de las terminaciones verbales la, lo, los, las, para no tener que repetir los nombres. Ejemplo:

"Coge la linterna y enciéndela" es entendido perfectamente.

Tiene verdaderos Personajes Pseudointeligentes, no meros objetos con nombres. Conocerás diversos personajes que te escucharán y te responderán y, lo que es más importante, actuarán según como tú los hayas tratado.

## COMO SE JUEGA

La aventura tiene dos partes. En la primera tus objetivos son:

1.- Recoger lo esencial para poder sobrevivir en el complejo mundo subterráneo.

2.- Buscar la entrada a la gran caverna.

3.- Encontrar algo que te permita la entrada. Cuando pasas a la segunda parte, no hay solo una clave, sino que hay varias claves, cada una dependiendo de cómo lo hayas hecho

en la primera parte y los objetos que llevas.

En la segunda:

1.- Usar la magia, los objetos y las palabras mágicas adecuadamente.



2.- Evitar o derrotar a los seres de las profundidades.

3.- Dilucidar complicados pero intrigantes laberintos en cuyo interior se encuentran partes importantes de la aventura.



4.- Recoger los 14 tesoros que te ofrece el antiguo mundo subterráneo de los Reyes Elfos y Enanos.

#### CONSEJOS DEL MAYOR McWIRIL:

1.- Es fundamental hacer un mapa que refleje los personajes, objetos, problemas y salidas o entradas que hay en cualquier localidad del juego. Debe ser grande y claro, para evitar liarnos y poder añadir más documentación.

2.- Los objetos tienen casi siempre una finalidad concreta y un uso que no siempre es el obvio.

3.- Los personajes son muy importantes. Hay que convencerlos o comprarlos para que te den información o algún objeto útil.

Dirígete a ellos con el verbo DECIR o HABLAR.

Ejemplo:

DECIR "COMO ESTAS".

Normalmente lo primero que debes hacer es saludarlos y seguir luego el hilo de su conversación.

4.- Es conveniente fijarse en los gráficos pues llevan pistas incluidas, y más aún en el texto, que es donde suele hallarse la clave de toda aventura.

5.- Si un problema parece insoluble hay que tratar de enfocarlo desde otro punto de vista, pues ocurre muchas veces que la solución es tan obvia que no se ha pensado en ella.

6.- Nuestras aventuras tienen un vocabulario de más de 400 palabras. De todos modos en el improbable caso de que el intérprete parezca no entenderte, prueba a usar un sinónimo o similar.

Hay unas palabras que son clave en toda aventura y de las cuales debes hacer un gran uso, son:

Las palabras más usadas tienen su abreviatura.

INVENTARIO (I), COGER, DEJAR, PONER, QUITAR, EXAMINAR (EX), MIRAR (M), AYUDA, HABLAR, DECIR, Y por supuesto, las 10 direcciones en las que te puedes mover.

7.- La aventura original puede ser salvada en el momento que lo desees con los comandos SAVE y LOAD.

Esta opción debes usarla antes de emprender cualquier acción arriesgada o dudosa, y es fundamental para no tener que repetir todo el juego.

Aparte de en disco o cinta se puede grabar o cargar tu posición temporalmente en memoria con los comandos:

Grabar a Ram o Ram Save

Cargar a Ram o Ram Load



#### EQUIPO DE DISEÑO

Este programa, pieza clave de la aventuraología, ha sido producido por Aventuras AD, S.A., usando su parser DAAD.

DIRECCION: ANDRES SAMUDIO

PROGRAMACION: MANUEL GONZALEZ

GRAFICOS: CARLOS MARQUES

AGRADECIMIENTOS: CROWTHER Y WOODS, TIM GILBERTS, y en general a todo el equipo de Aventuras AD.

#### INSTRUCCIONES DE CARGA

##### AMSTRAD CPC 464

1. Rebobina la cinta hasta el principio.
2. Pulsa las teclas CONTROL y ENTER (INTRO) simultáneamente y PLAY en el cassette.
3. El programa se cargará automáticamente.

##### AMSTRAD CPC 664-6128

1. Tecllea | TAPE y pulsa RETUN. (La | se consigue presionando SHIFT (MAYS) y @ simultáneamente
2. Sigue después las instrucciones del CPC 464.

© DINAMIC 1989

#### GARANTIA

DINAMIC garantiza todos sus productos de cualquier fallo o defecto de fabricación, grabación o carga. La garantía finaliza en la fecha que el producto quede descatalogado y se agoten las existencias. Este programa está fabricado de acuerdo a los más elevados niveles de calidad técnica. Por favor, lea con atención las instrucciones de carga. Si por algún motivo tiene dificultad en hacer funcionar el programa, y cree que el producto es defectuoso, devuélvalo directamente a:

DINAMIC. PLAZA DE ESPAÑA, 18. TORRE DE MADRID, 27-5. 28008 MADRID.

A la vuelta de correo le enviaremos una nueva copia totalmente gratis.