

LOS PAJAROS DE BANGKOK



AD
AVENTURAS DINAMIC

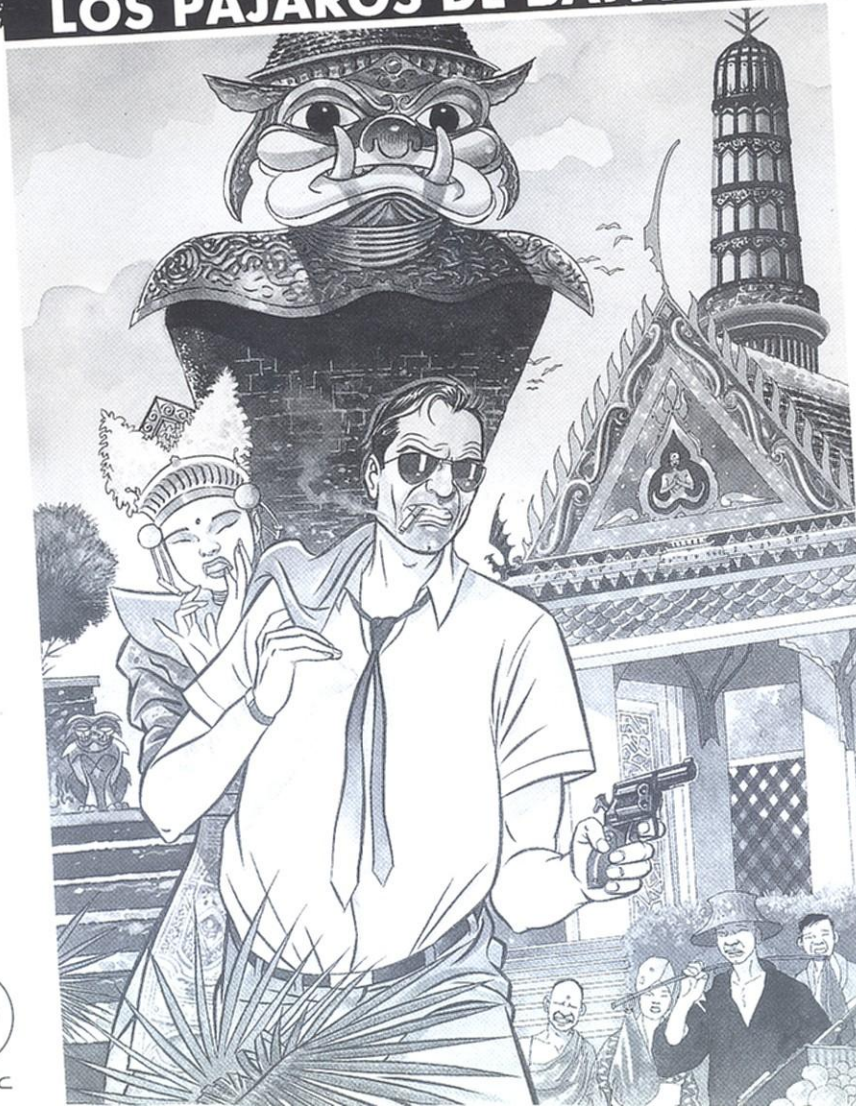
AD
AVENTURAS DINAMIC

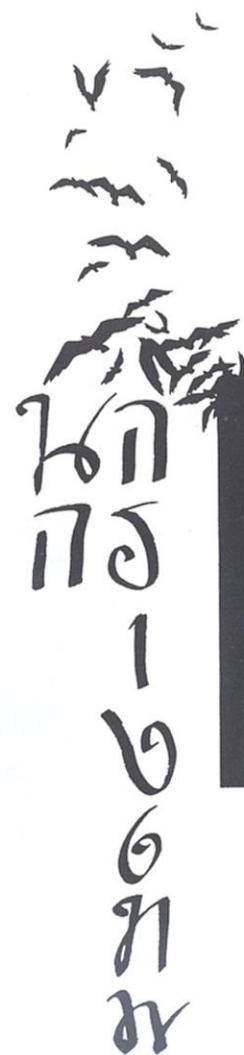
76
75
1
6
7
8

CARVALHO

MANUEL VAZQUEZ MONTALBAN

LOS PAJAROS DE BANGKOK



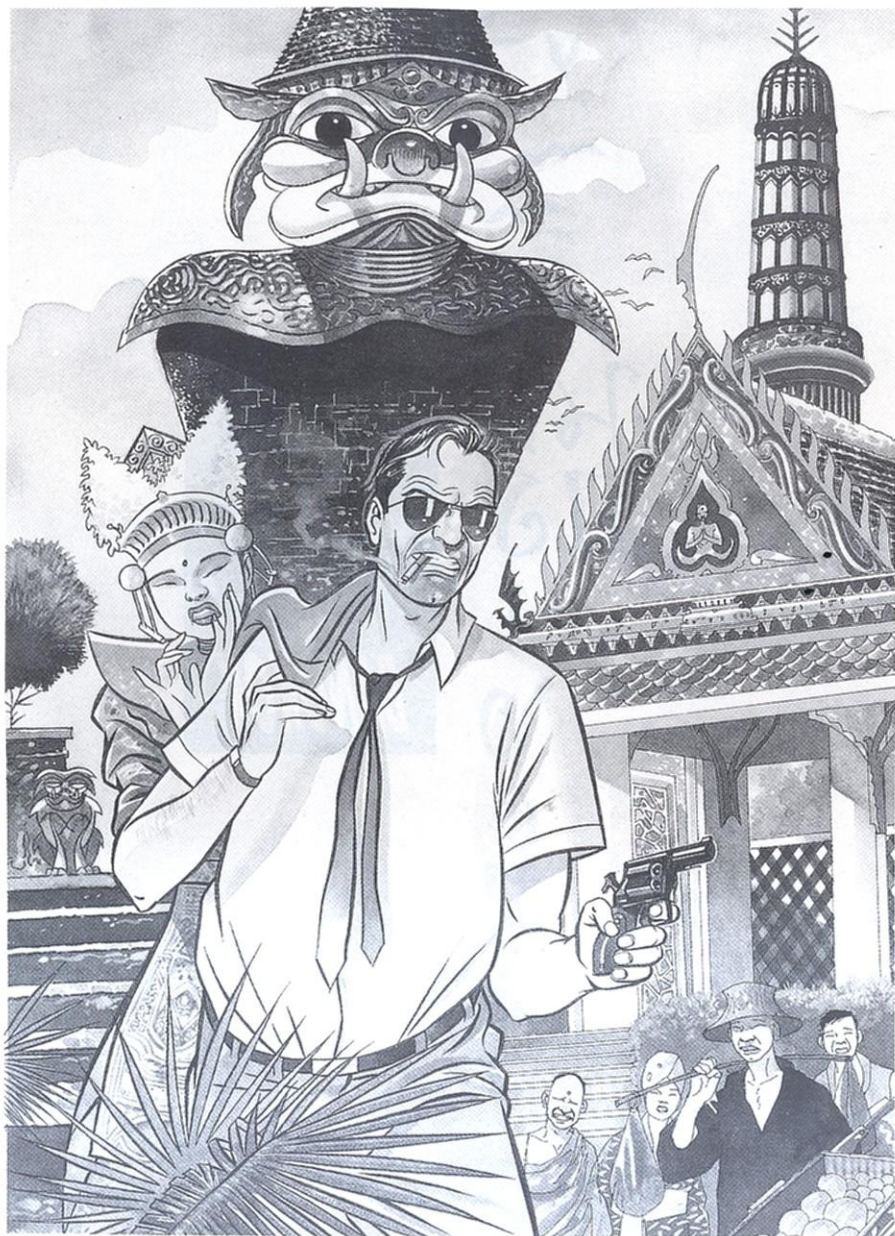


*LOS
PAJAROS
DE
BANGKOK*

UNA AVENTURA DE

CARVALHO

MANUEL VAZQUEZ MONTALBAN



— "Es un milagro que pueda llamarte. Estoy en un apuro. Quieren matarnos, Pepe..."



INTRODUCCION

La historia comienza un día cualquiera y en una ciudad que no viene al caso nombrar, cuando el detective —en este caso tú— Pepe Carvalho recibe desde Bangkok una misteriosa llamada de una vieja amiga, Teresa Marsé, que muy asustada requiere tu ayuda:

— "Es un milagro que pueda llamarte. Estoy en un apuro. Quieren matarnos, Pepe..."

— ¿Mataros? ¿A quién? ¿A toda la expedición? ¿A la raza blanca? ¿A los catalanes?

— A Archit y a mí.

— ¿Quién es Archit?

— Es muy largo de contar y no estoy segura aquí. Es mi acompañante. Nos persiguen, Pepe. Te estoy hablando en serio, haz algo. ¡Ven, Pepe!..."

Con sólo estos datos y sufriendo todo tipo de penalidades, reunes a su familia (su hijo, un camarero; su marido, cuidador de perros; y su padre, un viejo tacaño y millonario que no quiere saber nada de ella) en la agencia de viajes que la llevó a Bangkok, donde su guía, informa a todos de lo sucedido: "En Bangkok, Teresa conoce a un joven nativo —Archit— del que se enamora, pero éste resulta ser un traficante de diamantes. A Teresa no se le ocurre otra cosa que convencerle para que robe diamantes a su jefe, Jungle Kid, pero el hijo de éste les descubre, y a Archit no le queda otro remedio que matarle. Ahora toda la mafia tailandesa les persigue, y les será difícil escapar...". Con todo esto, nadie parece querer ir a buscar a Teresa o contratar a alguien para el viaje. Consigues convencer a su padre de que hay que hacer algo, y te elige como voluntario forzoso tras regatear el precio del viaje con el dueño de la agencia. Además se niega a darte más de 200.000 baths para el viaje...

... Tras un largo viaje en avión llegas a Bangkok, y no sabes por donde empezar a buscar. Tan solo sabes que has de dirigirte a la embajada española en Bangkok, donde el embajador te explicará más a fondo tu misión.



VOCABULARIO

La mayor parte de las aventuras conversacionales editadas en castellano, han utilizado el infinitivo como tiempo verbal con que hacer las entradas desde teclado (ej. coger libro) dando lugar a malsonantes frases en el más puro estilo "sioux". Más tarde se evolucionó hacia el uso del imperativo (ej. coge el libro) consiguiéndose un estilo mucho más cercano al lenguaje natural. En "Los Pájaros de Bangkok" hemos combinado ambos métodos de dicción, ya que debido a la influencia de las aventuras británicas, está muy arraigada en numerosos aventureros la costumbre del uso del infinitivo.

Por otro lado, la forma "standard" de entrada que utiliza el analizador sintáctico aquí usado es VERBO + SUSTANTIVO + SUSTANTIVO2. Además de estas categorías podemos incluir otras, u omitir alguna de éstas, pudiendo utilizar los signos de puntuación ordinarios para enlazar distintas proposiciones y así conseguir frases tan complejas como "súbete al taxi, dile al taxista que vaya a la embajada, espera a que llegue, págale, sal del taxi..."

Un resumen de vocabulario utilizado es:

- N(ORTE), S(UR), E(STE), O(ESTE), AR(RIBA), A(BAJO): Direcciones a las que se puede ir.
- I(NVENTARIO): Da la lista de los objetos que llevas.
- SAVE, LOAD: Salvar y cargar la actual posición en cinta, útil para volver a jugar desde un punto de la aventura (en CPC 6128 operaciones en disco).
- QUIT: Abandona la partida actual comenzando desde el principio.
- REDE(SUSCRIBIR), LOOK: Repite la descripción de la localización en la que te encuentres. Se ha decidido optar por REDE y LOOK en lugar del ya habitual MIRAR, debido al paralelismo de este último con EXAMINAR, palabra de la que es sinónima.
- EXAMINAR: Amplia la descripción de ciertos objetos, o nos da características antes ocultas en ellos (véase CONSEJOS PRACTICOS).



- MODE: Te permite jugar con o sin gráficos, con lo que consigues una mayor velocidad en la aparición de descripciones, y aumenta la cantidad de texto en pantalla.
- COMER, SALIR, ENTRAR, ABRIR, COGER, DEJAR, etc.

COMANDOS ESPECIALES PC

SAVE LOAD: Permiten grabar o cargar cinco posiciones en el mismo disco de la aventura. Teclaea SAVE o LOAD y ENTER el programa te pedirá el número de la situación.

- DIR: Da el directorio de las posiciones grabadas.
- IMPRESORA: Envía todos los textos a la impresora, repitiendo el comando se desactiva esta opción.

CONSEJOS PRACTICOS

Si eres nuevo en este fantástico mundo, el de las aventuras, quizás te sea útil leer esta sección.

Para moverte por el escenario, se dan unos verbos que se corresponden con los cuatro puntos cardinales (N, S, E, O,) además de poder ir ARRIBA o ABAJO. También has de tener en cuenta que puedes entrar y salir de muchos sitios.

Cada objeto, personaje, lugar... nuevo que encuentres, deberás examinarlo. Con ello se te darán muchas pistas, que casi siempre son útiles durante el desarrollo de la partida.

A cada paso positivo que consigas, salva la aventura, ya que si te metes en algún lío, tienes una salida rápida volviendo a cargar, y no teniendo que repetir todo lo que habías conseguido.

En cualquier juego, todos los lugares, personajes... suelen ser útiles para llegar hasta el final del juego (ningún programador en su sano juicio desperdicia memoria en puntos que no sean absolutamente necesarios).

Procura hacer un mapa del juego. Aunque lo veas inútil, los más expertos aventureros, lo hacen siempre.

Sé lógico, no seas bruto. ¡A los enemigos no hay que matar-



los! ¡No hay que reventar puertas! Prueba a dialogar, o a buscar una llave...

Por último, queda decirte que es normal que después del primer minuto frente a una aventura te hayas aburrido, o que sin querer (o queriendo), hayas hecho uso del impárfil botón de RESET. Prueba a jugar de nuevo. Las aventuras son como la tónica: al principio no gustan, pero después crean verdaderos adictos...

El argumento del libro "Los Pájaros de Bangkok" no se corresponde exactamente con lo descrito en este juego. Ello se debe a que hemos buscado la máxima adictividad y fugabilidad de la aventura.

Este juego consta de dos versiones. En una cara de la cinta encontrarás un juego más sencillo, para principiantes, y con más gráficos. En la otra cara la versión está menos ilustrada y preparada sólo para los más intrépidos aventureros. Si no te encuentras entre éstos no te molestes en cargarla.

(VERSION PC)

GRAFICOS DIGIT.

SPECTRUM - AMSTRAD - COMMODORE

FABIAN ESCALANTE - PROGRAMA

VICTOR RUIZ - DIRECTOR

VICTORIANO GOMEZ - VERSION PC

JAVIER ARAGONES - GRAFICOS

DIBUJOS PARA DIGITALIZACION - RICARDO MACHUCA

DISEÑO GRAFICO - RAFA NEGRETE

Programa desarrollado con GAC

Preparada sólo para los más intrépidos aventureros. Si no te encuentras entre éstos no te molestes en cargarla.



INSTRUCCIONES DE CARGA

SPECTRUM DISCO

1. Conecta el SPECTRUM + 3.
2. Inserta el disco.
3. Selecciona la opción cargador.
4. Pulsa ENTER.
5. El programa se cargará automáticamente.

AMSTRAD DISCO

1. Conectar el AMSTRAD.
2. Insertar el disco.
3. Teclear CPM y pulsa ENTER.
4. El programa se cargará automáticamente.

PC CON FLOPPYS:

1. Inserta disco del sistema operativo en la unidad A.
2. Cuando el cursor esté en A > extrae el disco del sistema e introduce el disco del juego.
3. Teclea CARVALHO y pulsa ENTER.
4. El programa se cargará automáticamente.

PC CON DISCO DURO:

1. Conecta el ordenador.
2. Cuando aparezca en pantalla el Cursor C > Tecla A: y pulsar ENTER.
3. Sigue las instrucciones de carga para floppys a partir del punto 2.

Este programa funciona con y sin tarjetas gráficas, tanto en monitores monocromos como color.

SPECTRUM 48K +

1. Conecta la salida EAR del SPECTRUM con salida EAR del cassette.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Ajusta el volumen a 3/4 del máximo.
4. Teclea LOAD y pulsa ENTER (INTRO).
5. Presiona PLAY en el cassette.
6. El programa se cargará automáticamente.
7. Si no lo hace, repetir la operación con distinto volumen.

SPECTRUM +2, +3

1. Selecciona con el cursor la opción 48 BASIC y pulsa INTRO.
2. Sigue después las instrucciones del SPECTRUM 48K + (Ten en cuenta que en el +2 está ya ajustado el volumen).

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. Teclea I TAPE y pulsa RETURN. (La I se consigue presionando SHIFT (MAYS) y @ simultáneamente).
2. Sigue después las instrucciones del CPC 464.

COMMODORE 64

1. Asegúrate de que el cable del cassette esté conectado al COMMODORE.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Pulsa las teclas SHIFT y RUN/STOP simultáneamente y PLAY en el cassette.
4. El programa se cargará automáticamente.

COMMODORE 128

1. Selecciona MODO 64 tecleando GO 64 y pulsando RETURN.
2. Sigue después las instrucciones del COMMODORE 64.



— "Es muy largo de contar y no estoy segura aquí. Es mi acompañante. Nos persiguen, Pepe. Te estoy hablando en serio, haz algo. ¡Ven, Pepe!..."