

AMSTRAD

AMS 890028

8

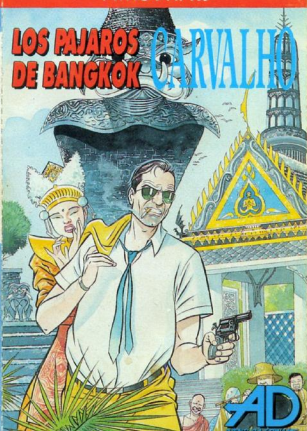
413460 020150

FX DOBLE VERSION

LOS PAJAROS DE BANGKOK

LOS PAJAROS  
DE BANGKOK

AMSTRAD

LOS PAJAROS  
DE BANGKOK CARVALHO

## 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, reúnes 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 lo 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 thailandesa 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 forzado tras regatear el precio del viaje con el dueño de la agencia. Además se niega a darte más de 200.000 bahts 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 los 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 más cercano al lenguaje natural. En «Los Pájaros de Bangkok» hemos combinado ambos métodos de dición, ya que debido a la influencia de las aventuras británicas, está muy arraigada en numerosos aventureros la costumbre del uso del infinitivo.

Nada le hacía suponer a Carvalho que volvería al Bangkok de su juventud. Como si no le bastara lo duro Barcelona, se vio obligado a ir en busca de una amiga, de unos recuerdos, de un pasado... y encontró algo más. Una excitante novela de la que ahora tú también puedes ser protagonista.

"Hasta aquí..."



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, dale 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), O (ESTE), A (RIBA), A (BAJO): Direcciones a las que se puede ir.
- I (INVENTARIO): 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 sinónimo.
- 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

**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.

Se lógico, no seas bruto. ¡A los enemigos no hay que matarlos! ¡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 imparcial botón de RESET. Prueba a jugar de nuevo. Las aventuras son como la tónica: al principio no gustan, pero después crean verdaderos adictos...

## ADVERTENCIA

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

## FX DOBLE VERSION

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.

## EQUIPO DE DISEÑO

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

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

## GARANTIA

DYNAMIC garantiza todos sus productos de software bajo la cobertura de la legislación general de garantía. La garantía funciona en la medida que el producto quede descubierto y se agotaran las posibilidades. Este programa está diseñado de acuerdo a las más modernas normas de calidad. Por favor, lee con atención las instrucciones de carga. Si por algún motivo tienes alguna duda en cómo funciona el programa, y crees que el producto no funciona, devuélvelo dentro de los 30 días.

DYNAMIC P.O. BOX 1000, TORRE DE MADRID 27-5  
28008 MADRID

A partir de ahora te damos un nuevo concepto de garantía y precio.

## PROGRAMADORES

«¿Has hecho algún programa?» ¿Eres diseñador gráfico?

Atendamos, envíalo tu trabajo en una carpeta y recibirás nuestra respuesta.

## COPYRIGHT 1988 DYNAMIC

PROTEGIDA LA REPRODUCCION, DISTRIBUCION, TRANSMISION  
ALQUILER O PRESTAMIENTO DE ESTE PROGRAMA SIN LA AUTORIZACION  
EXPRESA ESCRITA DE MICRODIGITAL SOFT S.A.  
DYNAMIC ES UNA MARCA REGISTRADA POR MICRODIGITAL SOFT S.A.

## INSTRUCCIONES DE CARGA

### AMSTRAD CPC 464

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