

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 Archi y a mí.

— ¿Quién es Archi?

— «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 —Archi— 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 Archi no le queda otro remedio que matarle. Ahora toda la mafia thailandesa les persigue, y les será difícil escapar...»

Con todo ésto, 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 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), 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: Amplía 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. Teclea 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 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 lo 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

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, lee 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 PZA. DE ESPAÑA, 18 TORRE DE MADRID. 27-5 28008 MADRID

A vuelta de correo le enviaremos una nueva copia totalmente gratis

PROGRAMADORES

¿Has hecho algún programa? ¿Eres diseñador gráfico? Animate, envía tu trabajo en una cassette y recibirás nuestra respuesta

COPYRIGHT 1988 DINAMIC

PROHIBIDA LA REPRODUCCION, RADIOFUSION, TRANSMISION, ALQUILER O PRESTAMO DE ESTE PROGRAMA SIN LA AUTORIZACION EXPRESA ESCRITA DE MICRODIGITAL SOFT, S. A. DINAMIC ES UNA MARCA REGISTRADA POR MICRODIGITAL SOFT, S. A.

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. Teclea **I TAPE** y pulsa **RETURN**. (La **I** se consigue presionando **SHIFT (MAYS)** y @ simultáneamente).

2. Sigue después las instrucciones del CPC 464.