

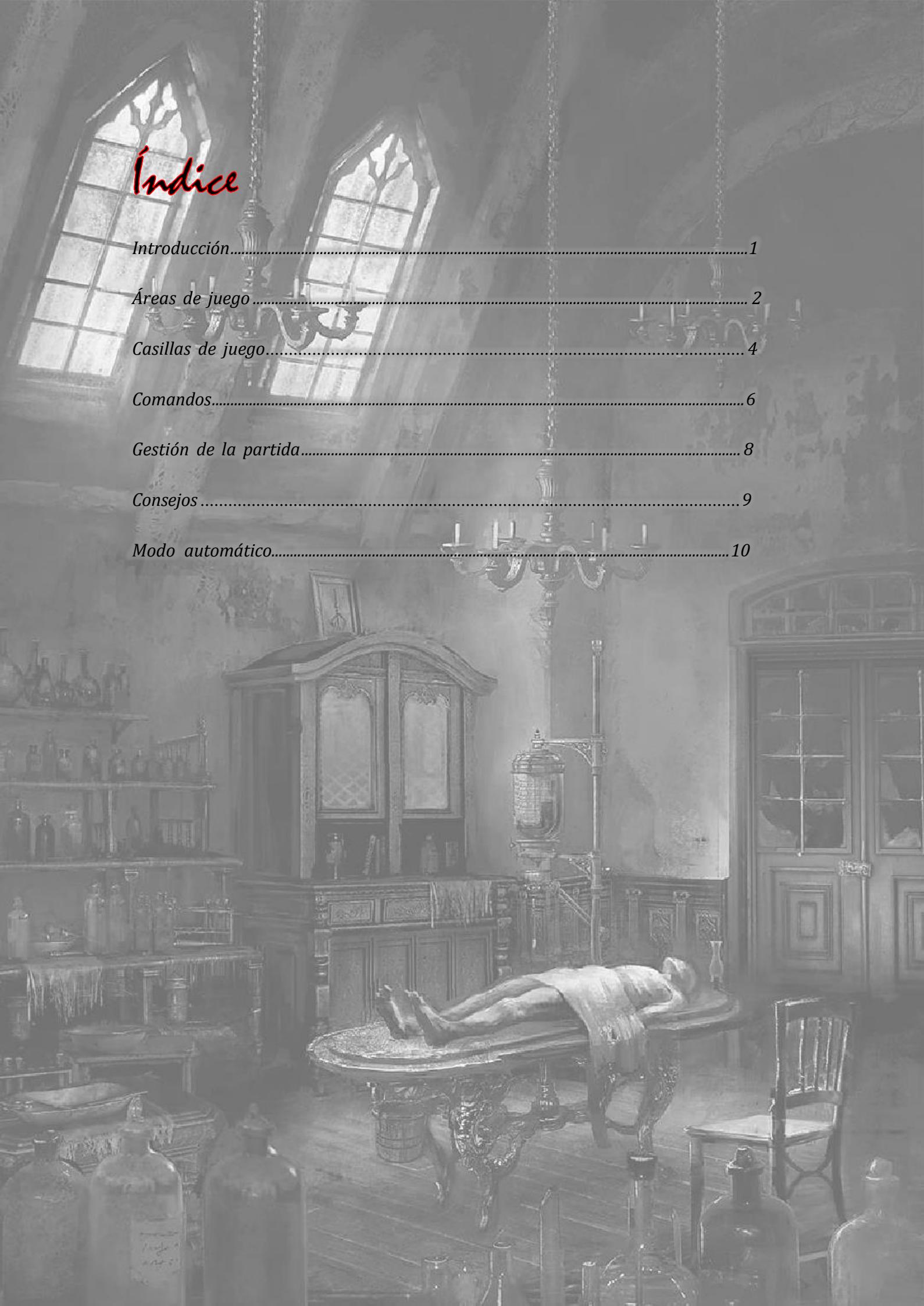


La Mansión del Duque de Hertthal

Manual de Instrucciones Oficial

Índice

<i>Introducción</i>	1
<i>Áreas de juego</i>	2
<i>Casillas de juego</i>	4
<i>Comandos</i>	6
<i>Gestión de la partida</i>	8
<i>Consejos</i>	9
<i>Modo automático</i>	10



Introducción

Bienvenido a Herthal, una ciudad perdida en algún lugar del mundo que guarda un oscuro secreto. Durante más de un siglo, sus ciudadanos han evitado acercarse a la antigua y abandonada Mansión del Duque de Herthal, solo unos pocos valientes se han atrevido a entrar, pero jamás han regresado.

En esta aventura encarnarás a uno de esos valientes, un aventurero sin nombre dispuesto a descubrir los macabros secretos de la mansión, la razón de su abandono y, a poder ser, un tesoro digno de un Duque. Quién sabe, quizás tu destino sea distinto al del resto, o quizás sea el mismo, solo tú puedes averiguarlo.

Áreas de Juego

Al iniciar el juego, esta será la primera pantalla:



Para que tu aventura sea un éxito deberás entender para qué sirven las distintas áreas de la pantalla.

1. Título.

Se trata simplemente del título del juego, no intervendrá en absoluto en tu aventura.

2. El mapa de juego.

Aquí será donde se desarrolle tu historia, es la representación gráfica del jugador, los **espacios**, los **objetos** y los **enlaces**. Explicaremos estos términos más adelante.

3. Descripciones de texto.

Esta será tu herramienta principal, en esta área podrás ver todo tipo de información útil: dónde están los **objetos** que has descubierto, qué **objetos** llevas encima, la descripción detallada de **objetos** o **espacios** y, por último, una descripción simple del lugar en el que te encuentras.

4. Lista de Comandos.

*Una lista de los **comandos** que podrás utilizar en tu aventura. Más adelante en el manual te indicaremos qué son y cómo utilizarlos.*

5. Área de feedback.

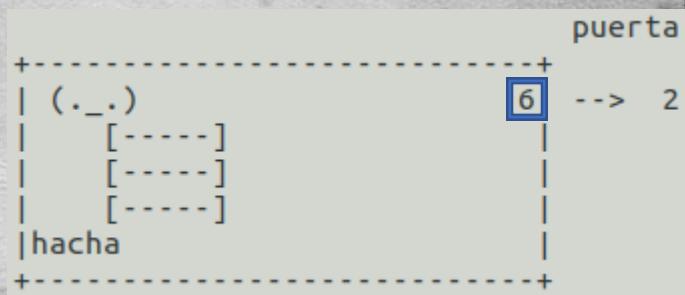
En esta área de texto verás el resultado de tus acciones. Cuando intentes, por ejemplo, abrir una puerta, aquí aparecerá si lo has conseguido o no. Su información puede ser simple pero muy útil, tenla en cuenta

Casillas de juego

El mapa de este juego está dividido en casillas. Las casillas contienen todo tipo de información y una serie de elementos comunes.

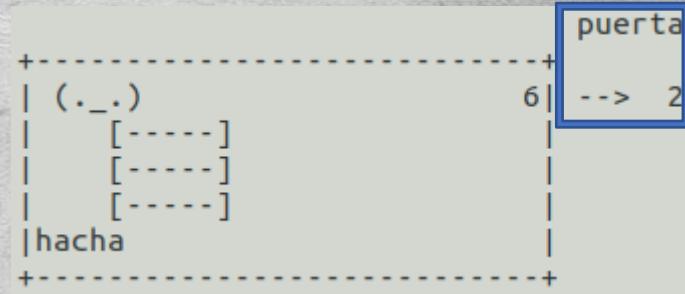
Espacio.

Básicamente toda la casilla es el espacio en el que te encuentras. Cada espacio tiene una numeración propia que encontrarás en la esquina superior derecha. Un espacio puede estar iluminado o a oscuras, si está a oscuras no podrás ver nada.



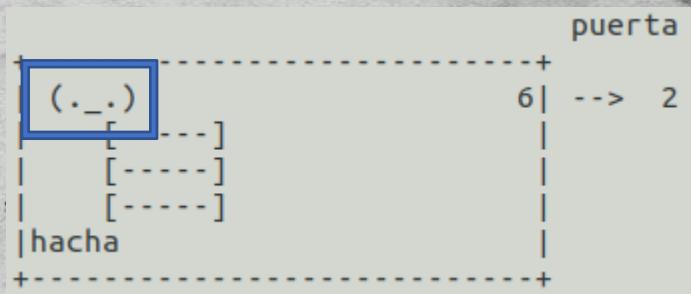
Enlace.

Los enlaces conectan unos espacios con otros y deberás cruzarlos para moverte por el mapa. Pueden estar abiertos o cerrados. Tienen un nombre, una flecha que indica su dirección y el número del espacio con el que conecta.



Jugador.

Una representación gráfica del personaje que indica que te encuentras en ese espacio.

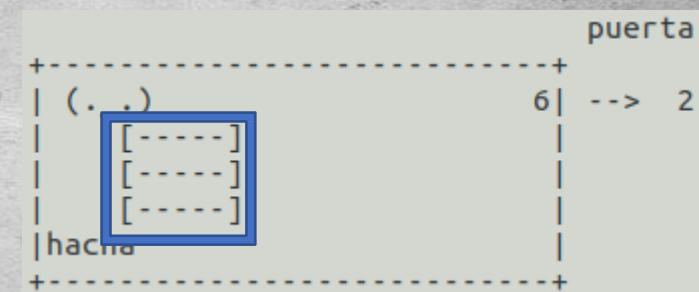
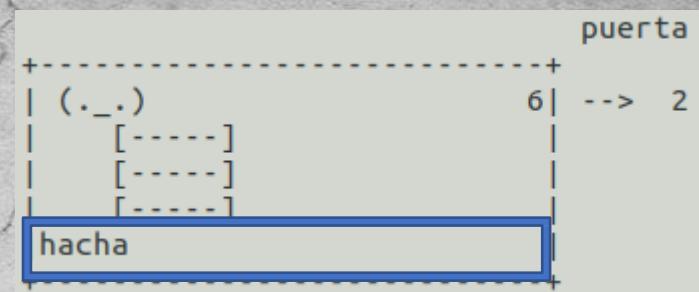


Objetos.

No es raro que en una casilla haya objetos, de hecho, deberás interactuar con ellos por medio de comandos para avanzar en la aventura. Vienen listados al final de la casilla.

Descripciones gráficas.

Un “dibujo” simple que representa el lugar en el que te encuentras o un objeto destacable del mismo.



Comandos

Muy bien, ahora veamos qué son los **comandos**. Los **comandos** son la forma que tienes de comunicarte con el juego, en definitiva, son tus **acciones**. Deberás introducir los comandos con tu teclado y después pulsar la tecla "enter" para aceptar.

Cada comando funciona de forma distinta y debemos verlos por separado. En cada uno de los apartados veremos su **sintaxis** (cómo debes escribirlo) y su **efecto**.

Mover.

Sintaxis: mover/m + <dirección*>

Efecto: tu personaje se moverá en la dirección indicada siempre que sea posible.

* Las direcciones pueden ser: norte/n, sur/s, este/e, oeste/o, arriba/ar, abajo/ab.

Coger.

Sintaxis: coger/c + <nombre del objeto>

Efecto: tu personaje cogerá el objeto siempre que sea posible. Necesitas estar en el mismo **espacio**. No todos los objetos se pueden coger. Puedes llevar encima hasta seis objetos.

Soltar.

Sintaxis: soltar/s + <nombre del objeto>

Efecto: tu personaje soltará el objeto siempre que sea posible. Lo soltará en el **espacio** en el que te encuentres.

Inspecionar.

Sintaxis: inspeccionar/i + <inspeccionable*>

Efecto: tu personaje inspeccionará la entidad indicada.

* Puedes inspeccionar tanto **espacios** con “espacio/e” como objetos añadiendo el nombre del objeto.

Encender.

Sintaxis: encender/e + <nombre del objeto>

Efecto: enciendes un objeto que sea iluminable. Esto hará que tengas luz en **espacios** a oscuras.

Apagar..

Sintaxis: apagar/a + <nombre del objeto>

Efecto: apagas un objeto que sea iluminable. Ten cuidado, puedes quedarte a oscuras.

Abrir.

Sintaxis: abrir/abr + <nombre del enlace> + con + <nombre del objeto>

Efecto: utilizas un objeto para abrir un enlace cerrado.

Salir.

Sintaxis: salir/sl

Efecto: sales del juego.

Ejemplos de ejecución:

coger llave (coges el objeto “llave”), abr puerta con llave (abres el enlace “puerta” con el objeto “llave”)

Gestión de la partida

Existen dos comandos especiales que deberás utilizar para guardar tu partida en un fichero y cargarla más adelante para seguir por dónde ibas en otra sesión de juego.

Guardar.

Sintaxis: guardar/gr + <nombre del archivo*>

Efecto: guardas tu progreso en un archivo que puedes cargar más adelante para seguir jugando por dónde lo dejaste.

*puedes llamar al archivo como deseas.

Cargar.

Sintaxis: cargar/cr + <nombre del archivo>

Efecto: cargas tu progreso desde un archivo de guardado.

Consejos

Inspecciónalo todo.

El comando de inspección debería ser la herramienta básica de todo aventurero. Te recomendamos inspeccionar todos los espacios siempre que entres en uno nuevo, así como todos sus objetos. De lo contrario, sería normal que acabes perdido. Además, inspeccionar un objeto no solo sirve para ver su descripción, también guardará su localización. Inspeccionarlo todo es una buena costumbre.

No olvides guardar tu partida.

No hay nada más frustrante que cerrar un juego y haber olvidado guardar tu progreso. Recuerda siempre guardar tu partida antes de salir.

Objetos dependientes.

Algunos objetos necesitan que tengas en el inventario otro objeto para poder cogerlos. Estos objetos "dependientes" te darán una pista en su descripción sobre qué objeto es útil para cogerlos.

Modo automático

Para los jugadores más perezosos o para los que solo quieran conocer la historia de la mansión sin necesidad de comerse mucho la cabeza, hemos añadido un modo automático que jugará el juego por ti. Para activarlo tendrás que ejecutar el juego junto al archivo "autorun" de la siguiente manera:

```
./La_Mansion_del_Duque_de_Herthal data.dat < autorun
```

Esto te llevará directamente al final del juego. Con la ayuda de un entorno de programación y su depurador podrás verlo todo paso por paso.

Este es todo lo que necesitas saber para adentrarte en la mansión.
Adelante, sus puertas te esperan abiertas.