# Introducción

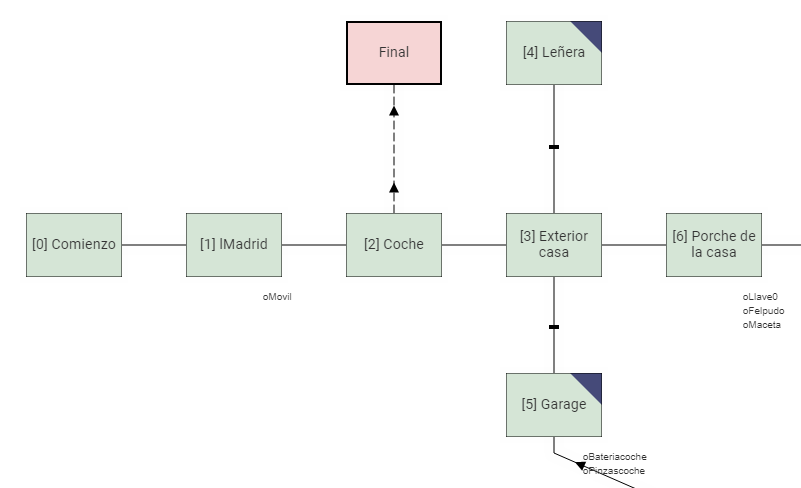
Esta es una aventura de terror con ciertos toques en clave de humor, de modo que la tensión suba y baje para no causar un ataque al corazón a ningún jugador.

Nuestro protagonista, Marcos, que vive en Madrid, recibe una llamada de su Padre para decirle que se reúna con la familia en su vieja cabaña en un bosque de la Sierra de Gredos. Tiene que contarle algo.

Todo el desarrollo de la historia ocurrirá en dicha cabaña y nuestro objetivo será lograr salir de la misma una vez hayamos entrado.

# Mapa

Este es el mapa en el que se desarrolla la primera parte del juego.



# Comienza la aventura

Lo primero que vamos a configurar son las **CONexiones** de las **LOCalizaciones**, es decir, las cajitas del mapa que son los espacios donde van a suceder cosas y por donde se moverá nuestro protagonista.

|  |
| --- |
| /CON ;Conexiones  /0  /1  E lCoche  /2  E lExtcasa  /3  N lLenera  S lGarage  E lPorche  /4  S lExtcasa  /5  N lExtcasa  /6  O lExtcasa |

**Localidades** o **localizaciones** que usaremos en el juego. Tiene que haber una por cada cajita de nuestro mapa. Esto se pone en el comienzo de la plantilla **DSF**, en la zona **/CTL**:

|  |
| --- |
| ;localidades  #define lIntro 0  #define lMadrid 1  #define lCoche 2  #define lExtcasa 3  #define lLenera 4  #define lGarage 5  #define lPorche 6 |

Explicación:

Lo primero de todo es decir que, por cada **CONexión**, debe existir una localidad definida en **/CTL**.

* **/0** es el comienzo de la aventura, la primera pantalla que aparece nada más cargar nuestro juego. En esta localidad no hay objetos ni acciones. Es sencillamente la presentación de nuestra aventura y una vez leída, pasa automáticamente a la siguiente localidad, la **/1**.  
  El texto que se muestra aquí es el definido en **/LTX** como **/0**. Y también debe existir una entrada de dicha localidad en **/CTL**, ya que dicha entrada o definición, será la que se use más adelante en las secciones de **PRO**cesos o **/PRO** de nuestro fichero **DSF**. Ya, explicaremos esto de los **/PRO** más adelante.
* **/1** es la localidad siguiente después de mostrar la presentación de la aventura. Es decir, que después de mostrar el **/0**, que no deja de ser una introducción o presentación de la aventura, inmediatamente después, aparecemos en esta localidad. Al igual que la anterior, mostrará el texto definido en **/LTX** y la tendremos definida en **/CTL**. Aquí ya puede haber acciones, objetos, etc. Aquí comienza la interactuación con el usuario que comienza a jugar y a introducir comandos.  
  Si os fijáis bien, en la definición de **/1** tenemos un E lCoche, que sirve para indicar que desde la localidad **/1**, que es **lMadrid**, podemos movernos al **ESTE**, a la localidad **lCoche**.
* **/2** funciona de la misma manera que **/1** con la diferencia de que nos podemos mover la localidad **lExtCasa** si vamos al **ESTE.**
* **/3** sigue siendo igual con la diferencia de que tenemos tres posibles movimientos, **NORTE**, **SUR** y **ESTE** y nos desplazamos a **lLenera**, **lGarage** y **lPorche**.

No explico los demás, por que entiendo que ha quedado claro el funcionamiento del **/CON**.

Hemos comentado que cada vez que te mueves a una nueva localidad (desde ahora voy a llamarlo **localización**, que me gusta más), mostramos un texto descriptivo de la misma. Pues bien, aquí es donde pondremos las descripciones de las **LOCalizaciones**, en la zona **/LTX**:

|  |
| --- |
| /LTX ;Location Texts  /0 "Es sábado, son las 08:00AM y aún sigues en la cama. Semi despierto y sin ganas de levantarte. Madrugas mucho durante la semana y no te apetece mucho abandonar el calorcito que sientes bajo el plumón."  /1 "Te giras en la cama con la firme intención de dormir un poquito más. Suena el teléfono móvil. Alguien ya decidió por ti que te debes despertar del todo. Tienes a tu lado la mesita de noche."  /2 "Sales de casa y coges tu coche rumbo a la sierra de gredos desde Madrid. Es un paseito, pero el viaje se hace ameno escuchando un poco de música."  /3 "Estás en el exterior de la casa. Desde aquí puedes ir al Norte, Sur y Este"  /4 "Estás en la leñera. Puedes entrar o volver al Sur"  /5 "Lograste entrar en el garage. Que fácil es todo cuando tienes las llaves"  /6 "Estás en el porche de la casa. Al Este está la puerta principal. Oeste para volver al exterior de la casa" |

También vamos a definir algunos verbos nuevos que vamos a usar en la aventura y que no vienen por defecto en nuestra plantilla de inicio (*BLANK\_ES.DSF*). Se define en la zona que pone **/VOC** de **VOCabulario**.

|  |
| --- |
| ;verbos jugador  USAR 33 verb |

Para esta primera parte, hemos definido el verbo **USAR** porque será lo que tendrá que hacer nuestro protagonista con el móvil, **USAR MOVIL**. De este modo, es como podrá continuar la aventura. Luego veremos el por qué.

En la parte principal, en la zona **/CTL** o Sección de **ConTroL**, vamos a añadir algunas cositas más.

Algunos Flags que necesitaremos para esta primera parte. Ahora explicaré para que los usaremos:

|  |
| --- |
| ;Flags de usuario  #define fPuertaLenera 64  #define fPuertaGarage 65  #define fPuertaPorche 66  #define fUsarMovil 67 |

Estos Flags, son los que vamos a usar durante la aventura para saber si abrió alguna puerta o si usó el móvil. Son condicionales para avanzar en la aventura, me explico, si por ejemplo no has usado el móvil, es decir, no decidiste coger la llamada de teléfono, no puedes seguir avanzando en la aventura. Los Flags de las puertas, igual, si no se activan dichos Flags, no podrás acceder a nuevas localizaciones, como la Leñera, el Garage o abrir la puerta principal de la casa ubicada en la localización Porche de la casa. Estos Flags van a contener un 0 al inicio de la aventura y valdrán 1 cuando hayamos realizado ciertas acciones, como **COGER MOVIL** o **COGER LLAVE**.

Y ahora definimos todos los objetos que vamos a usar en estas **Localizaciones**.

|  |
| --- |
| ;Objetos  #define oMovil 0  #define oLlave1 1  #define oLlave2 2  #define oBateriaCoche 3  #define oPinzasCoche 4  #define oLlave0 5  #define oFelpudo 6  #define oMaceta 7 |

También tenemos que definir nuestros **OBJetos** en la zona **/OBJ**.

|  |
| --- |
| /OBJ ;Objetos  ;obj starts weight c w 5 4 3 2 1 0 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 noun adjective  ;num at  /0 252 1 \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ MOVIL \_  /1 252 1 \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ LLAV1 \_  /2 252 1 \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ LLAV2 \_  /3 252 1 \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ BATERIA \_  /4 252 1 \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ PINZAS \_  /5 252 1 \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ LLAV0 \_  /6 252 1 \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ FELPUDO \_  /7 252 1 \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ MACETA \_ |

Este apartado es especialmente importante.

* **Obj**: es el número del objeto definido en /CTL
* **Starts**: hay tres posibilidades:
  + 252: El objeto no está en ninguna parte (de momento no es visible).
  + 253: El objeto lo llevamos puesto (es una prenda).
  + 254: El objeto lo llevamos en nuestro inventario.
* **Weight**: (Buscar documentación)
* **C**: (Buscar documentación)
* **W**: (Buscar documentación)
* **Números**: (Buscar documentación)
* **Noun**: Nombre del objeto
* **Adjetive**: (Buscar documentación)

# Acciones

Vamos a comenzar a introducir cierta funcionalidad a la aventura. Para eso vamos a hacer uso de la zona **/PRO**, en este caso **/PRO 5**.

|  |
| --- |
| > EXAMINA MESITA AT lMadrid  MESSAGE "La mesita de noche está limpia y perfecta."  ISAT oMovil 252  MESSAGE "Hay un teléfono móvil en ella."  CREATE oMovil  DONE  > EXAMINA MESITA AT lMadrid  NOTCARR oMovil  MESSAGE "El teléfono sigue sonando"  DONE  > EXAMINA MESITA AT lMadrid  DONE |

Explicación de la primera entrada:

La primera que pones **EXAMINAR MESITA**, va a encontrar el objeto (lo hacemos visible en esta localización) y lo creamos.

* **EXAMINA**: este es el verbo al que vamos a darle funcionalidad
* **MESITA**: es el objeto al cual podemos hacer uso del verbo
* **AT lMadrid**: indica que se puede usar en esta localización
* **MESSAGE**: El texto que mostramos al ejecutar esta acción.
* **ISAT oMovil 252**: Indicamos que hay un móvil. Si no ha usado antes EXAMINA MESITA, ese móvil no aparece por ningún sitio porque es un objeto oculto que deja de serlo al usar esta acción.
* **MESSAGE**: El texto que vamos a mostrar en pantalla tras descubrir el nuevo objeto.
* **CREATE oMovil**: Acabamos de crear el objeto y ya será siempre visible.
* **DONE**: Acaba la acción. No se ejecuta nada más.

Explicación de la segunda entrada: (Sólo los cambios que hay)

Si pones de nuevo **EXAMINAR MESITA** y **NOTCARR oMovil**, es decir, no hemos cogido el móvil aún (es el acrónimo de **NOT CARRIED**), el mensaje de texto “El teléfono sigue sonando” es una pista más que te indica que debes cogerlo.

* **NOTCARR oMobil**: Comprueba si aún no hemos cogido el móvil
* **MESSAGE**: El texto que mostramos
* **DONE**: Fin de acción

Explicación de la última entrada:

Habiendo cogido ya el móvil, el mensaje simplemente describe la mesita.

# Seguimos con más acciones

Vamos a poner un par de acciones más para la localización lMadrid:

|  |
| --- |
| > USAR MOVIL AT lMadrid  CARRIED oMovil ; ¿lleva móvil?  MESSAGE "+Buenos días hijo. Qué tal estás?.#n-Hasta que me llamaste estaba como un rey, en cama, calentito y tratando de negociar con Morpheo una segunda ronda.#n+Dile a Morpheo que espere un momento. Escucha, vente a la cabaña a pasar el día con nosotros, tenemos algo que contarte#n-Me apetece mucho, si... Pero no puede...#n+Hasta luego#n-Cojonudo, no he podido poner un excusa, tengo que ir."  SET fUsarMovil  DONE  > MIRAR \_ AT lMadrid  CARRIED oMovil ; ¿lleva movil?  NOTZERO fUsarMovil  MESSAGE "Aquí ya no tienes nada que hacer. Tira para el coche: Este"  DONE  > E \_ AT lMadrid  Zero fUsarMovil  MESSAGE "No crees que deberías atender al móvil?"  DONE |

Explicación de la primera entrada:

Aquí vamos a controlar que, una vez cogido el móvil, lo use.

* **USAR MOVIL**: la acción que vamos a controlar.
* **AT lMadrid**: en la localización de lMadrid
* **CARRIED oMovil**: controlamos que cogió el móvil.
* **MESSAGE**: Es el texto que aparece al coger el móvil. La conversación con su padre.
* **SET fUsarMovil**: Activamos el Flag de ha usado el móvil. El Flag se pone a 1.
* **DONE**: Acaba la acción.

Explicación de la segunda entrada:

Como se supone que ya hemos cogido el móvil y hablado con nuestro Padre, debemos ayudar al jugador a que dé el siguiente paso. Y para que no se ponga a enredar en la habitación porque NO hay nada más que hacer, le ayudamos con la acción MIRAR, que siempre que la usamos, nos muestra la descripción de dicha localización. Al definirla aquí, le podemos dar más pistas al jugador.

* **MIRAR \_**: Es el verbo al que le programamos esta funcionalidad, que es cuando use MIRAR lo que sea (ese \_ es lo que indica).
* **AT lMadrid**: en la localización lMadrid
* **CARRIED**: Comprobamos que lleve el móvil en su inventario
* **NOTZERO fUsarMovil**: Comprobamos que usó el móvil, es decir, que cogió la llamada.
* **MESSAGE**: El mensaje que mostramos al jugador.
* **DONE**: Acaba la acción.

Explicación de la tercera entrada:

Esta entrada es para controlar que no se vaya de la habitación a la localización lCoche (Este) sin haber cogido la llamada.

* **E \_**: Si quiere ir al este .
* **AT lMadrid**: estando en dicha localización.
* **ZERO fUsarMovil**: comprobamos si el Flag es 0, es decir, que no ha usado el móvil, que no cogió la llamada.
* **MESSAGE**: El texto a mostrar.
* **DONE**: Acaba la acción.

# Ya llegamos al exterior de la casa

Podemos decir que el juego realmente comienza aquí.