

La Sorpresa



MSX 2

La Sorpresa

Burgos. 10 de Enero de 1987.

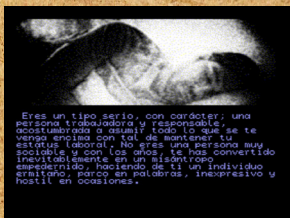
Eres un tipo serio, con carácter; una persona trabajadora y responsable, acostumbrada a asumir todo lo que se te venga encima con tal de mantener tu estatus laboral. No eres una persona muy sociable y con los años, te has convertido inevitablemente en un misántropo empedernido, haciendo de ti un individuo ermitaño, parco en palabras, inexpresivo y hostil en ocasiones.



La Sorpresa es una aventura gráfico-conversacional enmarcada dentro del género dramático-terror. Se trata de un juego desarrollado con el motor **DAAD** de **Aventuras AD** con el complemento **MSX2DAAD** de **Natalia Pujol**.

La aventura te sitúa en Burgos, en 1987. Conforme despiertas, suena el teléfono y a partir de ese momento comenzarán a ocurrir una serie de acontecimientos apasionantes que te sumergirán en el más profundo de los misterios.

Desarrollo del juego



La forma de interactuar con la interfaz será mediante sentencias **VERBO** o **VERBO + NOMBRE** según el caso. Algunos de los verbos más comunes se citan aquí:

- **ABRIR**
- **ENTRAR**
- **PRENDER**
- **APAGAR**
- **MOVER**
- **USAR**
- **EXAMINAR**
- **MIRAR**

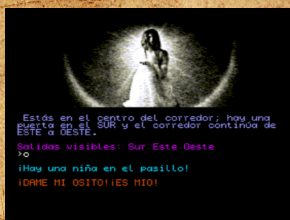
Nos desplazaremos utilizando las siguientes sentencias:

- **NORTE / N**
- **SUR / S**
- **ESTE / E**
- **OESTE / O**
- **SUBIR / ARRIBA**
- **BAJAR / ABAJO**

Objetivo de la aventura

El objetivo más inmediato será sobrevivir dentro de la casa y lograr escapar con vida, pero el verdadero reto será resolver el misterio que ha permanecido oculto en la historia y que ahora tenemos la oportunidad de desvelar.

Hay cinco modos de acabar el juego, cuatro son sobreviviendo, el quinto es **MUERTO**.



Otros comandos

Por norma general en todas las localizaciones podremos usar la sentencia **MIRAR**, para obtener información concreta sobre la estancia donde nos encontremos. Esto puede resultar muy útil, ya que en ocasiones, la descripción que se nos ofrece puede revelar alguna pista.

También podemos utilizar:

I o **INVENTARIO** para ver los objetos que llevas contigo.

X o **SALIDAS** para saber dónde puedes desplazarte.

ACABAR o **FIN** para reiniciar o terminar la aventura.

Nuestro Hardware

(a desarrollar cuando se implemente el cartucho)

Nuestro Equipo

DESARROLLO:

Efraim Sánchez-Gil

Jorge Romero (Oniric Factor)

HARDWARE:

Miguel Ángel "Mortimer"

ADAPTACIÓN MSX2DAAD:

Natalia Pujol "NatyPC"

GUIÓN, ICONOS, GRÁFICOS:

Javier Quílez "Invértigo"

Efraim Sánchez-Gil

MÚSICA:

Javier Quílez "Invértigo"

SONIDOS FX:

Obtenidos de webs de libre distribución.

El juego está basado en una idea original de Efraim Sánchez-Gil y Javier Quílez "Invértigo".

Agradecimientos

Desde el equipo de desarrollo queremos agradecer el trabajo realizado por el grupo de testers de **La Sorpresa**:

Javier Sagra, R. Daniel Constanti (Retroforce), X1Pepe (Sótano MSX BBS), Javi Taiyou, Antxiko Gorjon, David Tromax y Eliazer Kosciuk. Gracias a sus apuntes hemos podido corregir y depurar un montón de errores.

Y a ti, quien con tu compra has contribuido a soportar los gastos de este proyecto sin ánimo de lucro, realizado con fines educativos y como muestra de lo que un sistema **MSX2** es capaz de hacer con el hardware y con el **MSX2DAAD**.

Busca un lugar tranquilo y solitario, apaga las luces, prende una cerilla y... ¡Que disfrutes de la aventura!.

2020 Jellyfish Software



