

Ke rulen los petas

¡Y ke el kosto te akompañe!

Tras la represión a que fue sometido el país con la llegada al poder del general Charoen, aparecieron nuevas clases que monopolizaron el poder basándose primordialmente en impedir el acceso a la cultura a las clases menos favorecidas y creando un clima de confusión que acabaría conduciendo irremediamente a los más terribles conflictos étnicos.

Andrés Kasho Mulo es, intelectualmente hablando, el ciudadano medio de Bangkok –escenario del juego - : no sabe leer ni escribir y su vocabulario se reduce a no más de cuatrocientas palabras. Ahora tiene 25 años y no pasará de los 30. Es adicto a las drogas desde los 7, pero se puso imposible encontrarla y ahora se limita a fumar lo que puede cuando lo pillan. No todo en él es malo: es una mole de músculos de 183 Kg., capaz de destrozar la caja fuerte de un banco con sólo apoyarse en ella, aunque quizá sea ése otro de sus defectos, ya que a veces es incapaz de controlar sus fuerzas, lo cual puede ser terrible, por lo que por norma general ha aprendido a ser pacífico y a no enfadarse.

Mikel Jakson conoció a Mulo por culpa de un problema común: su adicción a todo tipo de drogas; así que decidió convencer a Mulo de que le sería imposible seguir adelante sin su ayuda. Mikel es distinto del resto de la chusma. Fue capaz de aprender a leer en los prospectos de los fármacos, los cuales cumplían los requisitos terapéuticos que su incurable enfermedad exigía. Es ágil e inteligente, y siempre escapa de la policía secreta de Charoen: los korps.

El último personaje amigo de la aventura es el viejo Willis, empedernido fumador, esnifador, picador..., de todo lo que le echan. El es el último superviviente de un grupo de resistencia contra el corrupto caudillo-general-dictador Charoen.

El es el único que conoce al traidor Karakulo, que a su vez conoce la situación del almacén donde Charoen guarda toda la droga que su policía secreta confisca a la chusma ante de su redistribución. Se cree que Karakulo se esconde en las celdas de la mansión del dictador entre el resto de los presos. La situación de Willis es crítica, ya que su pauta cerebral es detectada por los korps, por lo que ha de llevar un casco de plomo en la cabeza, que evita que le detecten.

Tú entras en juego cuando Mulo y Mikel vuelven de la ciudad con una bola de costo que uno se ha tenido que tragar tras introducirla en una bola antiácido, ya que han sido localizados por los korps. Se separan para despistarlos y...

Cuando comienza el juego controlas a Mikel, al cual persiguen los korps, si bien también puedes controlar a Mulo, una vez que le hayas encontrado, tecleando CHANGE (seguido de ENTER).

Si éste es tu primer contacto con un juego de éste tipo (aventura gráfico-conversacional), te irán bien unos consejos:

1. Ten en cuenta que éste es un juego que reta a tu inteligencia y no pretende que destroces el ratón.
2. Tendrás que salir de las situaciones que se te plantean utilizando la lógica y tecleando órdenes que le das al personaje, que controlas (por ejemplo: COGE LIBRO, EXAMINA LA PARED..).
3. Repito, “utilizando la lógica”: las puertas no se rompen, se abren, a la gente no se le pega una paliza para que nos ayude...
4. Intenta aguantar 5 minutos seguidos jugando sin apagar el ordenador.
5. ¡He dicho 5!
6. No desesperes, y empieza a examinar cada objeto o personaje nuevo que encuentres (ejemplo : EXAMINA LA PUERTA, LEE EL LIBRO, DILE HOLA AL POLICIA...) y seguramente hallarás nueva información útil.
7. Haz un mapa del juego, y pon en él cada nueva pantalla con sus conexiones y objetos que encuentres en ella, junto con una breve descripción. Ahorra mucho tiempo y evita que te pierdas.
8. ¿Ya llevas 20 minutos y aún no has conseguido nada? Bueno, seguramente empiezas a “picarte” y aguantarás media hora más.
9. Tu mano busca inconscientemente el botón de Cerrar Ventana y, sin darte cuenta, empiezas una partida al World of Warcraft, pero desistes, porque se te ha ocurrido una idea, ejecutas de nuevo el juego, y gracias a ella descubres un montón de pantallas nuevas con situaciones nuevas. Ahora es cuando estos juegos empiezan a gustarte.
10. Por la noche te acuestas y sueñas con la familia del programador (es normal). Pero es cuando te das cuenta que has estado haciendo el bobo, ya que te das cuenta de que has leído en las instrucciones que cada personaje tiene unas características concretas que les hacen buenos o malos según lo que pretendamos hacer con ellos (no pretendas que Mulo lea un libro o que Mikel levante una vaca; prueba a hacerlo al revés).
11. Si dos días después sigues sudando para acabarte el pppto juego, es que te has enganchado, pero si logras acabártelo (¡sin buscar la solución en el Google!) es posible que te falte tiempo para jugar a todas las aventuras del CAAD.

Ke rulen los petas

¡Y ke el kosto te akompañe!

CREDITOS

Ke Rulen Los Petas

1989 Iber Soft & MCM Software - 2009 Yonostudio.com & CAAD.es

Programa original de Fabián Escalante, con gráficos de Javier Aragonés.

Diseño de la portada del juego por Juan Giménez.

Remake en 2009 por Grendelkhan y Eliuk Blau. Contacto: yonostudio en gmail.com - eliukblau en gmail.com

Agradecimientos a **Rockersuke Moroboshi** por extraer el código fuente del juego original en GAC, sin el cual éste juego prácticamente no habría sido posible. También agradezco su colaboración a **Urbatain**, que ha modificado las imágenes originales de Spectrum para que parezcan más artesanales.

A su vez le doy las gracias a **Eliuk Blau**, que pacientemente ha logrado dotar de música y efectos sonoros al juego gracias a sus librerías Damusix y sgw+dmx, a parte de mejorar el código fuente y hacerlo compatible tanto con Glulx como con Z.

Quiero felicitar la labor de mis betatesters: **Radin, Depresiv y Planseldon**, sin los cuales éste juego sería casi injugable, y espero que me perdonen por no haber implementado todas las ideas que me han dado.

Por último, gracias a **Jenesis** por haber organizado la Retrocomp 2009, el leit motiv de que éste remake salga a la luz tras cuatro largos años de letargo.

A todos, gracias de corazón.

AYUDA

En éste juego interactuas a través del teclado, dando órdenes al ordenador para ejecutar las acciones de los personajes. Es como escribir en un chat, pero con una serie de normas:

Los comandos para avanzar en el juego son: **MIRAR, EXAMINAR, COGER, DEJAR, REGISTRAR, ROMPER, EMPUJAR, BAJAR, SUBIR, MÍRATE, INVENTARIO** entre muchos otros...

Para moverte por el mapa del juego teclea **NORTE, SUR, ESTE, OESTE** o sus diminutivos **N, S, E, O**.

Puedes probar a meterte en sitios ocultos con **ENTRA, METETE, SALTA, TREPAA...**

Puedes intercambiar entre Mikel y Mulo con **CHANGE**, o escribiendo **MIKEL** o **MULO**.

Cuando te encuentres con un personaje podrás **DECIR** algo, **DAR** algo, e incluso **ATACAR...** ¡Pero cuidado con los korps!

Para guardar una partida deberás **GUARDAR** juego, **RECUPERAR** juego para volver a empezar en una partida guardada, y teclear **FIN** para abandonar la partida. Teclea **UNDO** para ignorar el último comando introducido.

Teclea **SIN GRAFICOS** para quitar las imágenes, y **CON GRAFICOS** para verlas.

Teclea **AYUDA** para obtener una lista de comandos, y **CREDITOS** para ver quién a perpetrado éste programa.

El juego entiende un amplio vocabulario, pero no es un diccionario (como ya habrás podido comprobar). Si crees que el juego no te entiende y estás seguro de tu acción, prueba a utilizar sinónimos. Sobre todo, examina bien lo que te rodea, hasta el mínimo detalle. No te desesperes y piensa con lógica.

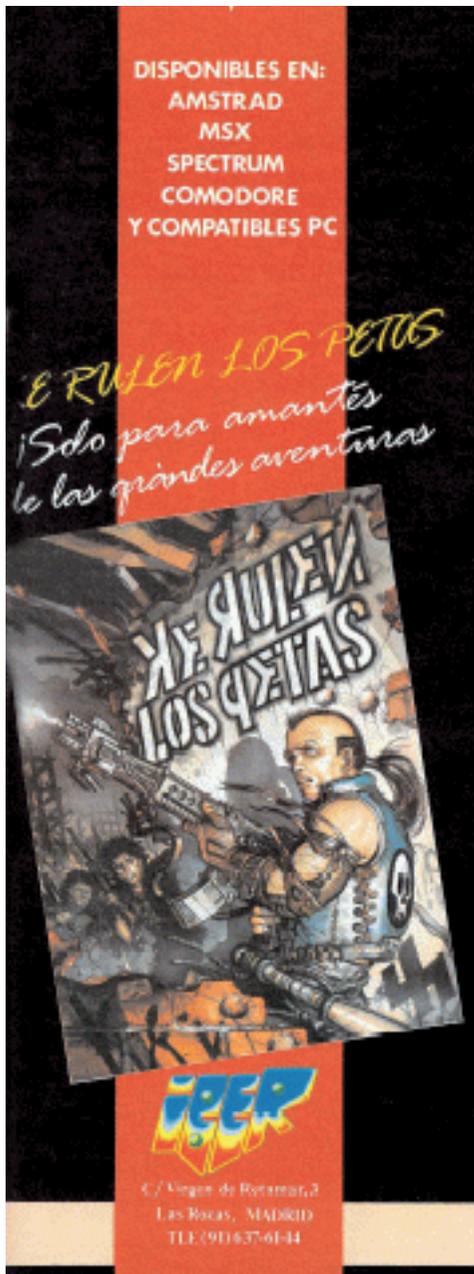
Si te encuentras realmente atascado en el juego, puedes pedir ayuda en el foro del CAAD: www.caad.es/foro

El CAAD es la mayor comunidad de aficionados a la ficción interactiva hispana, ellos te podrán ayudar y guiarte.

También puedes ponerte en contacto conmigo a través de mi web: www.yonostudio.com

Ke rulen los petas

¡Y ke el kosto te akompañe!



1. UN POKO DE HISTORIA

Reconozco que cuando oí por primera vez el título de esta historia, no entendí lo que quería decir. ¡Inocencias de la infancia!, como decía Antonio Machado :P

La cuestión es que nunca llegué a tenerla, ni original ni pirata, y debió ser una de las pocas aventuras comerciales que no jugué en aquel tiempo.

Ke Rulen los Petas (es decir “*que circulen los cigarrillos de marihuana*”, por si alguien sigue siendo tan inocente como lo fui yo) es una aventura publicada en 1989 por **IBER Soft**, una de las empresas más modestas del Software español y que había cosechado cierta mala fama debido a varios plajios de juegos ingleses, así como a diversos bodrios (de los cuales el más sonado fue el videojuego de Sabrina).

El hecho de que la distribuidora de este juego fuese IBER y no Dinamic, Topo, o cualquier otra de las casas de mayor prestigio, es lo que hizo que, probablemente, muchos desconfiasen de esta aventura, lo cual fue sin duda una injusticia, pues IBER no hizo más que publicar el trabajo de un “freelance” que, además, era el autor de una de las mejores aventuras españolas de la época: Carvalho, los Pájaros de Bangkok.

Ke rulen los petas fue programada en GAC por **Fabián Escalante**, lo cual no dejaba de ser una imprudencia, teniendo en cuenta que Aventuras AD ya había publicado su versión de la Aventura Original, programada con el DAAD que dotaba a las aventuras de una jugabilidad mucho mayor.

Sin embargo Fabián Escalante sabe sacar hasta la última gota de jugo al GAC, como demostraremos en este comentario, creando una aventura que, si bien no alcanza la jugabilidad de las de AD en cuanto a potencia de parser se refiere (me refiero a nivel de interacción, uso de pronombres, conjunciones, etc.), sí que sorprende en más de un aspecto técnico, introduciendo elementos totalmente novedosos y originales en las aventuras hispanas.

2. UNA HISTORIA POLITIKAMENTE INKORRECTA

Una pasada, que diríamos en los 80. Así es Ke rulen los petas. Una banda de drogatas en un futuro distópico intentan dar el golpe de su vida haciéndose con el almacén de drogas donde el dictadorzuelo de turno almacena lo que le roba a la chusma para su redistribución.

Muy ochentero el tema, por cierto, en aquella España donde una generación fue diezmada por el puto caballo (heroína). La aventura está escrita en un tono canalla, que a veces roza lo paródico y a veces lo naif. Hay momentos en que esto hace perder fuerza a la historia (en ese sentido la ambientación no es tan redonda como en Carvalho), pero también es cierto que hay momentos en los que no he podido dejar de soltar una carcajada, sobre todo en la escena final...

Ke rulen los petas

¡Y ke el kosto te akompañe!

¿Os imagináis que diría hoy la prensa si se enterase de que hay un videojuego donde los protagonistas son traficantes y toxicómanos que se han tragado una bola de costo para ocultarla a la policía (y ya os imaginareis como tenemos que recuperarla), que se ríen a carcajadas ante una agresión racista, y cuyo principal objetivo es proporcionarse costo a go-go? ¡Qué buenos tiempos aquellos en los que nadie se escandalizaba por estas cosas! (Ya me está dando el síndrome del abuelo cebolleta, que diría Jarel).



3. LOS KOLEGAS DE LA CHUSMA

El escenario de Ke Rulen los Petas es un Bangkok futurista (año 2028) capital de un estado policial corrupto y alienante donde las diferencias entre los acomodados y el lumpen han llegado al límite. El general Charoen (nombre que nos recuerda al policía de Los Pájaros de Bangkok), mantiene a raya a la “chusma” mediante la represión policial, la prohibición de educación y las drogas.

Los protagonistas de la historia son una pequeña banda de marginados, todos ellos adictos a las drogas.



Mikel: destaca por su vivacidad e inteligencia. Fue capaz de aprender a leer en los prospectos de los medicamentos, y es él quien ha elaborado un plan para acceder al almacén donde Charoen guarda la droga. Se ha tragado una bola de costo envuelta en masa antiácido para pasar el control de la policía.

Mulo: el típico fortachón de pocas ideas. Como la mayoría de los miembros de la chusma es analfabeto.



Willis: un politoxicómano, tiene el cerebro casi frito de tantas drogas, pero es un elemento fundamental del plan, pues es el único que conoce al traidor Karakulo, que a su vez conoce la situación de; almacén donde Charoen guarda toda la droga que su policía secreta confisca. La situación de Willis es crítica, ya que su pauta cerebral es detectada por los korps, por lo que ha de llevar un casco de plomo en la cabeza, que evita que le detecten.

4. ¡KE RULEN LOS PETAS!

La aventura comienza en el momento en que Mikel y Mulo se han separado para escapar de la policía.

En una crisis grave de abstinencia Willis ha cambiado su casco de plomo por un peta a un usurero judío, y ahora se encuentra a merced de los korps.

Así comenzamos controlando a Mikel que trata de burlar a una patrulla de policía y reunirse con sus amigos.

Como veis la historia de fondo destaca por su compleja elaboración y por la multitud de elementos que incluye y que, además, no son gratuitos, sino que encontraremos a lo largo del juego. De todo ello nos enteramos gracias a las estupendas instrucciones y a un mini cómic que se incluía junto al juego realizado por el ilustrador argentino Juan Giménez.

Decía que comenzamos controlando a Mikel, y es que este es uno de los alardes técnicos de los que hablaba antes: una vez nos reunamos con Mulo, este nos acompañará, y podemos cambiar de personaje principal (comando CAMBIAR), con lo que además cambia el retrato del personaje activo que vemos en pantalla. Esto es muy importante, pues hay acciones que sólo uno de los dos personajes que podemos controlar puede hacer (Mikel y Mulo, al colgao de Willis no nos dejan, una pena).

Ke rulen los petas

¡Y ke el kosto te akompañe!



Creo que ésta es la única aventura española comercial en la que haya visto algo así. Es cierto que en Jabato hay PSI a los que podemos dar órdenes, que viene a ser lo mismo, pero también es cierto que Ke Rulen los Petas se adelantó, y además tiene mucho mérito hacer esto en un parser tan limitado como el GAC. De todas formas hay que quitarse el sombrero ante la originalidad de Escalante, originalidad que ya había demostrado en Carvalho, siendo el primer programador en introducir PSIs que te perseguían y de los que había que deshacerse (el comisario Charoen). Aquí repite la jugada: también hay persecuciones... pero no os quiero destripar el juego diciendo cuáles.

6. UN LABERINTO MUY DIFÍCIL Y BUENOS PUZLES

En la época la aventura tuvo fama de muy difícil. Y lo cierto es que tampoco lo es tanto. Eso sí: empieza con un laberinto que se las trae: cuatro habitaciones y un solo

objeto para mapearlas. Pero, a pesar de todo y afortunadamente, el laberinto se puede resolver siguiendo los consejos de papá Samudio. Lo malo es que una vez resuelto te encuentras con que no tiene salida... hay que saber encontrarla examinando bien cada una de las localidades del laberinto. Quizás sea demasiado pedir para los aventureros novatos, es cierto. Yo, como ya estoy curtido (es decir, viejo), lo resolví en un periquete :D

Y una vez resuelto el susodicho laberinto, el resto de la aventura es difícil pero lógica. Además tiene la ventaja de que al no ser demasiado extensa, un aventurero minucioso acabará dando con la solución tarde o temprano. Bata con examinar con cuidado todo lo que vamos encontrando o viendo y al final daremos con las respuestas. Todos los puzles son lógicos, y a pesar de lo limitadísimo del vocabulario y las descripciones, no hay ningún síndrome de la palabra exacta. Solo en un momento me acordé de la madre del programador por ser tan rácano con las descripciones... cuando examiné cierto papel y vi el maldito mensaje de "no hay nada de interés" ¡me cago en...! no me lo podía creer, pensé que era un fallo de programación... al menos podía haber puesto algo como "el papel está en blanco"... pero no, no es un error, y al final di con la solución (eso sí, hubiese sido mucho más lógico que el programador hubiese añadido esa descripción de "el papel está en blanco", para no dar ese susto de pensar que el papel no vale para nada).

7. CONCLUSIÓN

Ke Rulen los Petas es una gran aventura: la historia es sugerente y bien tramada, las ilustraciones correctas, y los puzles son muy entretenidos y lógicos. Un verdadero reto para todos los amantes de las aventuras "a la vieja usanza".

*Planseldon,
es autor del blog Error de Sintaxis*