

# Lola huele bien y adora el maíz

**Versión 1.02**

*por*

***Alejandro Bárcena***

## CUESTIONES GENERALES

Este juegucillo se presentó en un concurso del CAAD en el 98. Me parece que después no se llevó a efecto, pero la cosa es que está viajando por la red... plagado de bugs y cosas así.

Un día -dado que me hacían mazo de preguntas porque la peña se atascaba ante lo más mínimo- decidí arreglarlo un poco. Y casualmente me enteré que estaba en marcha un nuevo concurso, la NanoComp... Así que lo presento de nuevo. Más que para competir (pues no va a ganar ni de coña) para que al menos circule por ahí una versión mejorada de la aventurilla.

El drama vital interactivo, "**Lola huele bien y adora el marisco**", constituyó una experiencia notable para mí, tanto cuando lo desarrollé como cuando analicé los acontecimientos autobiográficos que lo inspiraron. La decisión de llevarlo a cabo se basó en la convicción de que puede resultar interesante para incrementar el conocimiento sobre las humanoides entre los usuarios terrícolas machos. Las hembras no deberían tener problemas en obtener buenos resultados con Lola..., pero no soy especialista en esa variedad de humanoide. Sé perfectamente que no constituye una pieza literaria ejemplar, y también que no se ajusta casi en nada a las premisas comúnmente aceptadas en las "aventuras conversacionales"; va contra las reglas de las mismas, pues no hay héroes ni tesoros ni terribles misterios que desentrañar ni, en fin, princesas estrechas y gilipollas que rescatar.

Por otra parte, el lenguaje es procaz, las intenciones del protagonista decididamente impuras, y la moraleja más bien pesimista. Los personajes, alrededor de los que se desarrolla la acción son relativamente vulgares y, por último, los buenos modales, el altruismo y la educación brillan por su ausencia. Por todo ello, en lo que

concierna a las bases de la mayoría de los concursos de 'aventuras conversacionales', sería descalificado desde el momento en que apareciese la primera pantalla

Sin embargo, en mi opinión, el argumento es pasablemente interesante y, a poco que se exija, estimulante y curioso.

Para simplificar, el contenido de "*Lola huele bien y adora el marisco*" es básicamente pornográfico. Decir pornográfico también es exagerar. Estaría mucho más acorde con la realidad decir *pornoléxico*, pues en el drama no existe ni un solo gráfico. Esto no se debe a que las descripciones sean suficientemente explícitas, sino al hecho de que el parser empleado (*Advent V1.00 4KT 'Through the DOS Window'* de Stephen Morphet Copyright 1992) carece de posibilidades gráficas. En verdad, me hubiera encantado introducir alguna figura interesante. No obstante, en este documento incluyo la fotografía de Lola, tal como me la imagino.



## ARGUMENTO

El asunto del drama es sencillo. La proyección astral del jugador encuentra en una playa, durante sus vacaciones veraniegas, a una tía. Él se la quiere tirar de forma compulsiva. Ella también está deseando hacerlo, pero -me figuro- que con *sentimiento*. Si las cosas se

desarrollan como espero, la proyección astral deberá cambiar progresivamente su mentalidad para que, finalmente, ambos se lo pasen de pelotas.

## INSTRUCCIONES

Están incluidas en el programa, obteniéndose al escribir <ayuda>. No obstante, las repetiremos aquí.

- **Instalación:** Grabar o extraer el contenido íntegro de los archivos en una carpeta que se llamará 'Lola' y clicar el ratón sobre *lola.pif*.
- **Ejecución:** las órdenes son del tipo <verbo nombre> o <verbo sólo>. Pueden intercalarse -si se desea- partículas y adjetivos (*por ejemplo: <vete a la mierda en bote> o <trinca la toalla verde> o <tienes una crema de protección 29>*, y también es posible usar pronombres personales (*por ejemplo: <me gustaría coger tu alborno> o <te gusta hacer el amor>*). No pueden emplearse tildes ni "ñ" ni signos de interrogación. El inventario de las cosas que posees se obtiene con <inventario> o <i>. Obtener la descripción del lugar donde se encuentre la proyección astral se logra con <mirar> o <m>. Examinar una persona, animal o cosa con <examina Lola> o <ex pasma> o <mira condon> o <mira el preservativo> o <m a la foca>. Coger cosas con <coge objeto> o <toma la pirindola de Antonio>; abandonar cosas con <deja este objeto> o <tira la cesta amarilla>. Vestirse o ponerse algo con <pon sombrero>, <ponte el bañador>, <calzate los zapatos de verano> o similares. Para hablar con los personajes debe teclearse <di fulano> o <habla a fulano> o <dile a lola>. Cuando Fulano responda "¿Qué quieres?", o algo por el estilo, el usuario tecleará la orden que desee en la forma anteriormente explicada. Esta secuencia ha de repetirse cada vez que se quiera conversar con alguien. Invitar a Lola con <quieres una copa> o <mola un polvo> o <follamos> o <quieres ir al cine> o <echamos un polvo> o <hacemos el amor> o <follemos>. Las órdenes del tipo **FOLLEMOS** son bastante interesantes. No te olvides de escribir <di a Lola> (o <d l> para abreviar) antes de pedirle o indicarle algo. Las palabras que no están en negrita NO son imprescindibles para la ejecución de la orden. Existen muchos sinónimos. Si se quiere cambiar de localidad, se emplearán las 8 direcciones cardinales: <norte> o <n>, <sur> o <s>, <nordeste> o <ne>; también <escapa> o <sal> o <salidas>, etc. Tras la orden <turnos> el programa reaccionará consignando el número de movimientos realizados hasta ese momento. Si se desea grabar la posición actual debe emplearse <graba> o <save>. Esto se seguirá de la pregunta "Filename?", a la cual se debe responder con algo parecido a C:\LOLA1 (un archivo de 5 letras que será cargado en el directorio raíz) o A:\LOLA2 (que se guardará en el floppy). Para restaurar la posición previa, se empleará <carga> o <load>, siguiéndose después la misma secuencia que para grabar. Se finaliza la aventura con la orden <fin> o <quita> o <adios>,....
- **Desarrollo:** Probablemente, los acontecimientos ocurren de una forma relativamente lógica (teniendo en cuenta que si el usuario es un hombre, su lógica no coincidirá obligadamente con la de las mujeres). Si el usuario es una señora, entonces encontrará que tiene que luchar "a brazo partido" con su masculina proyección astral, la cual -aunque escasa- está dotada de una cierta independencia. A veces hay que dar órdenes (<tirate a lola>), mientras que en otras ocasiones es preferible preguntar (<te mola follar> o <te apetece un polvo>). Según se vea, ya sabes [me parece que me repito un pelín ¿no?]. Yo creo que se puede mantener una conversación bastante rica y cómoda (p. ej: 'te quiero', 'nos lo montamos aquí mismo', 'pareces una chorva bastante calientapollas', etc.) y existen recursos y

sutiles pistas que en cada momento, a poca atención que se preste, permitirían normalmente un curso fluido en el drama. Aunque suene a presuntuoso, he procurado que la acción sea lo menos lineal posible, lo cual posibilita una variedad notable de acciones libres con la recursividad inherente a la misma. No obstante, la trama argumental posee las características clásicas del melodrama: planteamiento, nudo y resolución. Esto es inevitable dada la complejidad de los múltiples factores psicológicos que determinan las acciones y respuestas de los humanoides. Finalmente, hay que contar con el hecho de que los eventos discurren entre varios condicionantes: 1) *El usuario*, 2) *Su proyección astral* que -aunque bastante obediente- en ocasiones 'va por libre', 3) *Lola*, 4) *Algún Personaje Pseudo Inteligente*, que actúa sistemáticamente como una funcionaria cuadrículada, 5) *Los fenómenos naturales* del ambiente, y 6) *El azar*. Por ello, a veces, las situaciones devienen algo difíciles y no es sencillo controlarlas completamente. Pero no son imposibles jamás. No obstante, si el jugador no sabe que es un drama conversacional, por no haberlo practicado nunca, es prácticamente imposible que concluya el juego (en realidad, que avance una sola 'escena') jamás de los jamases.

## "SOLUCIÓN"

Me incomoda mucho tener que dar la solución porque creo que es muy sencilla y, al desvelarla, atento contra las inteligencias. A pesar de ello, destacaré los rasgos más prominentes de las situaciones clave.

A Lola se la debe agradar y no ofender jamás. Simplemente hay que ser correcto y atento con un humanoide deseoso de placer y afecto. Si se le molesta en algún momento, hay que disculparse (bien pidiendo perdón, bien mortificándose uno mismo con alguna frase ofensiva que resuma el carácter de la persona que fue capaz de molestar tan desconsideradamente a otra especie de ser vivo sensible). Para abreviar, teclea <W> y sanseacabó. Si la afrenta es brutal y/o reiterada, uno se puede despedir de seguir jugando. Hay que demostrar a Lola que un terrícola tiene interés e inventiva, que es capaz de ganarse con ingenio la simpatía de una mujer. Por ejemplo, debería piropeársela de una forma original sin perder de vista el objetivo común que se persigue (*nota*: ella se siente fascinada por el aroma de los crustáceos y equinodermos, desprecia lo obvio y, por alguna razón misteriosa, tiene una autoestima -tanto en lo concerniente al intelecto como a la nobleza de sangre- altísima). También espera de tu parte un interés a prueba de bomba, de modo que no hay más remedio que mostrarse persuasivo e insistente hasta la extenuación. Otro rasgo de su personalidad es que exige respeto y una cierta comunidad de intereses. Así, obtener un sistema preservativo de enfermedades sexuales, o compartir gustos con ella, aunque resulte potencialmente peligroso, es vivamente aconsejado. Igualmente, debe seguirse un cierto ritmo, ni lento ni rápido, en las conquistas parciales de las batallas que conducen hasta el objetivo fundamental de la victoria: repetimos, el chumino de Lola.

Existen letras y palabras secretas que facilitarán las acciones e, incluso, ofrecerán una forma completa de ganar la meta. No las digo porque están implícitas en el texto del programa y sobre todo en el que se despliega tras la orden <ayuda>.

Sin más, os deseo mucha suerte en esta heroica empresa.

Atte.

Alejandro Bárcena

