

El Anillo - Parte III

(DISEÑO ORIGINAL)

Introducción

El relato interactivo incluido en este paquete es el resultado de la mezcla de un diseño realizado en 1989 y las herramientas disponibles ahora, en 2009. ¡20 años nada menos! Sí, justo todo ese tiempo. Además el proceso para su creación actual ha sido lento y complejo con demasiados aspectos que he tenido que decidir si cambiar o no cambiar, como se puede leer en las últimas entradas de mi blog:

<http://mel-hython.blogspot.com/>

La aventura resultante es algo que contiene un poco de las aventuras conversacionales de antaño como de los relatos interactivos que intento crear hoy en día. Pero no nos engañemos, el resultado está basado en puzles y es *cruel* en gran medida, tal y como eran hace 20 años.

He intentado sobre todo mantener el espíritu subyacente en el diseño de aquellos tiempos y crear algo con una literatura, interacción y jugabilidad de los tiempos actuales. Seguro que no lo he logrado, es probablemente imposible.

Tan sólo espero que al menos os entretenga, aunque sea por la vía masoquista que tanto nos gusta en este mundillo.

☺

Ayudas y cómo jugar

Este relato es complicado, no voy a negarlo, y además no he incluido casi ayuda... es que a mí no me gusta poner de esas cosas en mis creaciones. Pero por una vez tenéis un comando de 'ayuda' que podéis usar y os dará algo más que mi típico chiste cruel sobre el asunto.

Este juego tiene un contexto de juego bastante particular así que las técnicas habituales de juego que uses es posible que no te sirvan de mucho, el mejor consejo que puedo darte es que te 'dejes llevar'.

Un par de aclaraciones:

- Para los objetos 'obvios' puedes ahorrarte escribir 'examina' para examinarlo bastará con poner el nombre del objeto, y también puedes examinarlos más profundamente usando la sintaxis 'en <objeto>'.
- Este juego, requiere que comas y bebas algo (si es de esos desagradables), pero tampoco es demasiado exigente con el asunto, simplemente acuérdate de llevar contigo algo de comida por si se despierta la gusa y jbebe de vez en cuando hombre!

Créditos

Este juego no habría sido posible sin la colaboración de Urbatain, que me ha hecho de alfa y betatester, así como me ha presionado innumerables veces para que terminase esta aventura y me ha obligado a incluir un buen montón de cosas en ella... tirano...

Las personas que han colaborado de una o de otra manera han sido:

Urbtain como tirano **alfatester**, **betatester** y **editor**, así como **creador de la portada**

Xpkro como creador de los **efectos del pantano** y de la gota de las cavernas

Eliuk Blau por su **librería Damusix** para I7 (y más) e implacable 'escuchador'

Jenesis como **betatester** así como varios otros amigos como testers ocasionales

La música incluida es una selección de [Coax / The Ice Garden](#):

http://www.kahvi.org/releases.php?release_number=262

Y los cortes seleccionados no han sido manipulados de ninguna forma tal y como solicita la licencia de este portal de música.

Licencia

Este paquete quiero que se distribuya, creo, bajo esta licencia:

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>

Lo que espero que signifique que podéis hacer con él lo que queráis, incluso modificarlo a placer (sólo lo que es mío, obviamente), de hecho os animo a reutilizar lo que queráis, desde los personajes, o el lugar, hasta el código directamente.

Sólo os pediría un favor si a partir de esta obra creáis algo que se parezca mucho a una versión del pantano de Hapawa, distribuídla con el nombre de 'Historias de Hapawa: loquesea' y haced referencia al CAAD y a mi entrada de la wiki (por decir que la historia está 'basada' en este relato).

Nada más que sufrá.... que disfrutéis de esta obra (si JBG, obra).

Mel Hython

<http://mel-hython.blogspot.com/>

http://www.wikicaad.net/Mel_Hython

<http://www.terra.es/personal2/mel-hyth/>