

A · L · I · E · N

LA AVENTURA

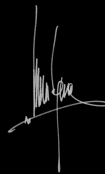
Introducción

Desde hace casi tres años, el Gobierno ha estado utilizando una rica mina de Vibrantium en el planeta 2003 UB313, pero llevamos quince días sin tener noticias de la colonia minera situada en el planeta.

Deberá partir inmediatamente hacia dicho planeta para hacer un informe de campo sobre la situación y restablecer las comunicaciones con la colonia. Para esta tarea, que no debería resultar peligrosa, le acompañará el Mayor Jason, un experto marine estelar que llevará consigo su equipo habitual de combate y dispondrá de pleno apoyo logístico para que le ayude en su misión. Le serán enviados más datos cuando se estime oportuno.

La nave, que estará autogobernada, les dejará en el punto de encuentro establecido junto a los edificios principales de la colonia. El primero de ellos está destinado a la purificación ambiental, mientras que el otro es el complejo principal, construido alrededor de una veta central de mineral. Le serán enviados más datos cuando se estime oportuno.

El objetivo de su misión será elaborar un informe detallado de la situación, restablecer las comunicaciones y, en el improbable caso de que no lo consiga, traer consigo algún elemento que permita a la cúpula militar evaluar el estado actual de la colonia.



El Secretario de Defensa
Marcus Jones

Instalación e inicio de la aventura

Versión Windows

Para instalar **A·L·I·E·N** en un sistema *Windows* sólo tienes que ejecutar el programa de instalación y seguir sus instrucciones. Para empezar a jugar, selecciona **Menú Inicio** → **Programas** → **Juegos Conversacionales** → **A·L·I·E·N** → **Jugar a A·L·I·E·N - La aventura**.

Versión Linux

A·L·I·E·N para Linux se distribuye en forma de paquete **.deb**, listo para ser instalado en cualquier sistema *Debian GNU/Linux* o derivado (*Ubuntu, Guadalinex, Linex, etc.*).

Para instalarlo correctamente, sigue lo siguientes pasos (el orden es importante):

1. Instala el intérprete **Gargoyle** pulsando en el siguiente enlace:

gargoyle_20070722-3_i386.deb

o bien, descarga el archivo en tu carpeta personal y ejecuta la siguiente orden desde una terminal:

```
sudo dpkg -i gargoyle*
```

2. Instala la aventura pulsando en el siguiente enlace:

alphaaventuras-alien_081124-1_all.deb

o bien, descarga el archivo en tu carpeta personal y ejecuta la siguiente orden desde una terminal:

```
sudo dpkg -i alphaaventuras-alien*
```

3. **A·L·I·E·N** se instalará en el submenú de *Juegos*, dentro del menú de programas de tu entorno.



Acciones y órdenes

A·L·I·E·N es una aventura conversacional que te sumerge en un mundo de terror y ciencia-ficción donde tú eres el protagonista y con el que podrás interactuar introduciendo órdenes con el teclado.

Dichas órdenes tienen una sintaxis típica de «**VERBO**» o «**VERBO NOMBRE**», aunque pueden construirse órdenes mucho más complejas si fuese necesario.

Algunos ejemplos:

- > **COGE LA CAJA DE HERRAMIENTAS**
- > **ABRE EL ARMARIO**
- > **COGE EL TRAJE ROJO Y PONTELO**
- > **SACA TODO DE DENTRO DEL ARMARIO**



Los verbos se pueden escribir en imperativo («**COGE**») o infinitivo («**COGER**»), si bien se recomienda la primera opción, más que nada porque resulta más corta. Y los artículos («**EL**», «**LA**») se pueden poner, aunque no son necesarios.

Las siguientes son algunas de las acciones que se utilizan de manera más frecuente en una aventura conversacional:

COGE tal	Coger el objeto <i>tal</i> .
DEJA tal	Dejar el objeto <i>tal</i> .
ABRE tal	Abrir <i>tal</i> (normalmente una puerta o algún recipiente cerrado).
CIERRA tal	Cerrar <i>tal</i> (normalmente una puerta o algún recipiente abierto).
METE tal EN cual	Meter el objeto <i>tal</i> dentro de <i>cual</i> (por ejemplo, una caja).
SACA tal DE cual	Sacar el objeto <i>tal</i> de dentro de <i>cual</i> (por ejemplo, una caja).
PONTE tal	Ponerse el objeto <i>tal</i> (normalmente una prenda de ropa).
QUITATE tal	Quitarse el objeto <i>tal</i> (normalmente una prenda de ropa).
ENTRA	Entrar dentro de algún sitio, posiblemente a través de una puerta.
SAL	Salir de dentro de algún sitio, posiblemente a través de una puerta.
EXAMINA tal (o EX tal o X tal)	Describir el objeto <i>tal</i> con detalle.
INVENTARIO (o I)	Mostrar un listado con los objetos que posees actualmente.

El mundo de **A·L·I·E·N** está compuesto por multitud de recintos interconectados entre sí llamados *localidades*. Las salidas desde tu localidad actual se muestran siempre a continuación de la descripción de dicha localidad. Para moverte de una localidad a otra, simplemente teclea la salida correspondiente.

Por ejemplo: supongamos que tu localidad actual tiene como salidas **norte** y **afuera**. En ese caso, para moverte hacia la localidad situada al norte de la actual, puedes teclear las órdenes **NORTE**, **VETE AL NORTE**, **IR AL NORTE** o simplemente **N**. Y para salir fuera, puedes teclear **SAL**, **SALIR** o **FUERA**. Los puntos cardinales se pueden abreviar a **N**, **S**, **E**, **O**, **NE**, **SE**, **NO** y **SO**.

A veces, será necesario enviar órdenes a algún personaje (por ejemplo, al Mayor Jason). En tal caso, deberás indicar el nombre del personaje seguido de una coma, y a continuación la orden que deseas enviarle:

- > **JASON, COGE TU TRAJE**
- > **JASON, SIGUEME**

Para hablar con un personaje, o bien preguntarle algo, se usa la misma sintaxis:

- > **JASON, HABLAME DE TI**
- > **JASON, QUE OPINAS SOBRE EL PLANETA**

Saber trabajar conjuntamente con los personajes es crucial para alcanzar el éxito en esta aventura.

Otras órdenes de interés

SONIDO SI/NO	Activar o desactivar todos los efectos sonoros.
SONIDO FONDO SI/NO	Activar o desactivar el sonido de fondo.
SONIDO DETECTOR SI/NO	Activar o desactivar el sonido del detector de movimiento.
GRAFICOS SI/NO	Activar o desactivar la visualización de gráficos.
SALIDAS (o X)	Mostrar las salidas visibles en la localidad actual.
SALIDAS SI/NO	Mostrar u ocultar automáticamente las salidas visibles en cada localidad.
SAVE (o GUARDAR)	Almacenar la situación actual en un archivo externo, para poder volver a él en cualquier momento.
LOAD (o RECUPERAR)	Recuperar una situación previamente guardada con SAVE o GUARDAR .
AYUDA	Por si alguna vez te encuentras atascado.
REINICIAR	Volver a empezar desde el principio.
ACABAR (o FIN)	Salir de la aventura (cuidado: no guarda la situación actual).

Consejos y ayudas

- Examina **todo** lo que encuentres. Varias veces si hace falta.
- Recoge todos los objetos que puedas; podrían serte de utilidad.
- Habla con los demás personajes de la aventura. A veces te darán pistas útiles.
- El azar es parte de esta aventura. Tenlo en cuenta a la hora de llevar a cabo determinadas acciones.
- Graba frecuentemente tu situación con la orden **GUARDAR**. Nunca se sabe lo que puedes encontrarte tras esa esquina...
- Si te encuentras con algún fallo o no sabes cómo avanzar, puedes plantear tus dudas en el foro del CAAD o en alpha.aventuras@gmail.com.

Créditos y licencia

• PROGRAMACIÓN Y DISEÑO:

- Ricardo Pérez López

• GRÁFICOS E IDEA ORIGINAL:

- Manuel Millán Ruiz

• TEXTOS:

- Ricardo Pérez López
- Francisco J. Roldán Domínguez
- Manuel I. Monge García

• MAPEADO Y MANUALES:

- Francisco J. Roldán Domínguez
- Ricardo Pérez López

• PRUEBAS:

- Jenesis
- Ricardo Pérez López
- Francisco J. Roldán Domínguez
- Manuel Millán Ruiz
- Francisco Picazo Millán
- Manuel I. Monge García

Nuestro agradecimiento a todos los integrantes del CAAD que nos han ayudado, directa o indirectamente, en el desarrollo de esta aventura.

Ni Alpha Aventuras ni ninguno de sus miembros se hace responsable de los posibles daños ocasionados por el uso de este programa.

Se permite la libre distribución de esta obra en conjunto o de cualquiera de sus componentes por separado.

Este software ha sido publicado bajo la licencia GNU GPL v3.
La documentación que le acompaña ha sido publicada bajo la licencia Creative Commons Reconocimiento-No comercial-Compartir bajo la misma licencia 2.5 España.

αlpha

aventuras

© 2008 Alpha Aventuras