



Historia

La piedra Amerilad y con ella la cura de la terrible enfermedad ya están en tu pueblo; han venido de tu mano y eso te ha convertido en el heredero al trono de las tierras. Los aldeanos aclaman tu victoria y piden que, como heredero, unifiques Naulen ya que los pequeños pueblos como el tuyo no son considerados a la hora de las decisiones. Existe maldad en el corazón de Naulen.

Sorash, un antiguo criminal e interesado en el trono, ha encontrado la espada del rey en la antigua cripta de Elmión, situada sobre el río Mass, no muy lejos de la civilización central. La espada por sí sola no posee ningún poder, pero de ser juntada con la piedra Amerilad, ambas tendrían un poder inimaginable. Sorash, lo ha intentado pero no ha vuelto de la cripta, algunos dicen que ha muerto en manos de los pequeños Elmis los cuales habitan en las profundidades de la cripta.-

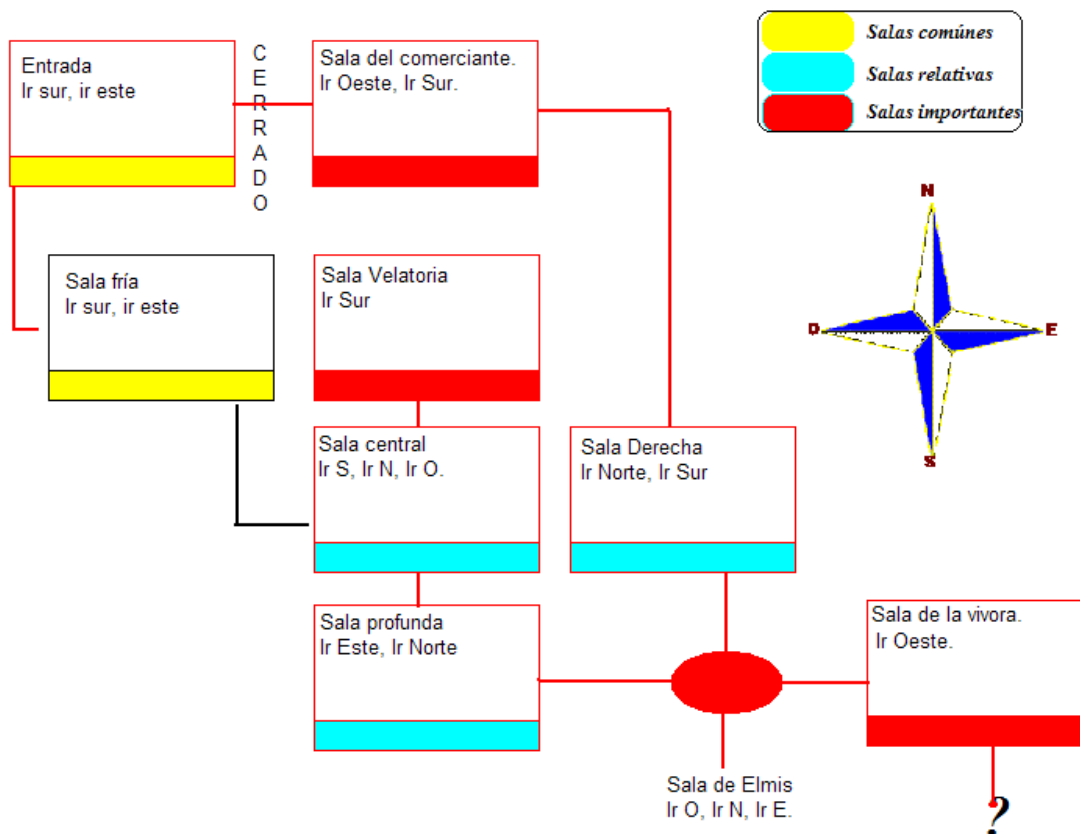
Montado en tu caballo has cabalgado hasta la entrada a la cripta, tu caballo ya no quiere seguir, deberás entrar solo.

Los magos te ayudarán nuevamente, esta vez otorgándote un oráculo y proveyéndote de alimento mágico que harán aparecer mágicamente durante el viaje a través de la cripta.

Recomendado para su ejecución:

Equipo: Sinclair Spectrum 48kb – Emulador recomendado: SpectrumAnywere

Mapa



Vocablos

En el juego cada acción va sumada generalmente a un lugar o un objeto específico. Por ejemplo: “Ir” siempre deberá ser acompañado por un cardinal: Norte (N), Sur (S), Este (E) u Oeste (O) – (Ir Sur). También: “Tomar”: oro. - (Tomar oro)

Específicos:

IR: Norte, Sur, Este Oeste – Admite también N,S,E,O luego de ir.

TOMAR: oro – Admite también coger, agarrar en vez de tomar

ABRIR (comando único)

ATRANCAR (de obstruir, atascar, no soportados, comando único)

EXAMINAR: Brillo (Comando único)

DAR: - Admite también extender por dar.

COMPRAR: cuchillo (Comando único)

HABLAR: - Admite también platicar, conversar, charlar por hablar.

I: Inventario (admite cualquiera de las 2)

*CONSULTAR ORACULO: - (Comando único) *Ver el apartado El oráculo.*

Los objetivos no absolutos (o sea de cada sala) se refieren generalmente a lo que existe en ellas, no hay posibilidad de que se tenga que hacer algo que no esté al menos sospechado en la sala (por ejemplo: Examinar brillo se refiere al oro que está en la habitación).

El oráculo

El oráculo es un artilugio que llevamos en nuestro poder durante todo el viaje y al cual podrás consultar en cualquier habitación escribiendo: “CONSULTAR ORACULO”. Por medio de esa orden el oráculo acudirá y en varias ocasiones te sacará del apuro dándote pistas realmente interesantes. No olvides que está contigo en toda la aventura.

Mejoras

Esta vez la aventura es más larga. Naulen 2 cuenta con **9 pantallas**. Además se ha introducido un sistema de programación diferente, el cual permite que más vocablos sean tomados a la hora de jugar.

Gráficos.

En Naulen 2da parte se ha mejorado el aspecto gráfico combinando colores y rellenos de pantalla. Cuenta con 21 GDU y una pantalla de presentación en la que se presenta el título de una manera más elegante mientras espera que el juego concluya su carga. Las salas de la cripta tienen un ligero toque de perspectiva y los detalles en las mismas han sido más cuidados. Todos los elementos y descripciones varían dinámicamente.

Sonido

La banda de sonido ha sido desarrollada especialmente para esta aventura, dejando atrás la vieja melodía (cada aventura tendrá una en especial). Se han agregado efectos comunes a la toma de objetos y un par de melodías de suspenso.

Jugabilidad

¡Mas textos!. La jugabilidad es básicamente igual pero se han corregido varios fallos gramaticales y de respuesta. Por ejemplo: cuando la orden no es correcta el personaje dirá: “No puedo hacer eso”, o “No hay salida para ese sitio” u otro comentario adecuado a la sala en cuestion.

Agregados a la jugabilidad

El personaje necesitará comer durante el viaje y los días pasarán, si el personaje se queda sin comida muere. Por lo tanto la verificación del alimento es importante a la hora de seguir. Cada acción cansa al personaje por lo tanto el personaje gasta comida. No podrá dejar ninguna acción librada al azar ya que en Naulen 2da parte todo esta conectado. En una parte de la aventura se le permite comprar cosas para su inventario (El oro es aplicable a la compra).



Notas finales del autor

Hace tiempo que no me sentaba al mando de un Spectrum, desde mayo de 2008 para ser exacto, y la verdad es placentero y más cuando lo hago para llevar a cabo una aventura como Naulen.

Para ser sincero, lo último que realice fue bastante pobre, el juego llamado “El secuestro”, fue una idea que surgió en una época un tanto agitada de mi vida, el nacimiento de mi prematuro hijo Sebastián. Él tuvo muchas complicaciones y, la verdad nos hizo pasar muchos momentos difíciles. Por las noches y fuera de mi casa, para distraer el tiempo programaba en una pc prestada y Basin.

Luego de eso quede un tanto vacío, sin muchas ganas de sentarme a la aventura de programar en Basic, hasta que vi el anuncio del nuevo concurso.

Anteriormente había hecho ya un esbozo de lo que sería Naulen 2, pero fue abandonado inmediatamente hasta hace un mes atrás con la adquisición de mi notebook. En ella comencé a dar forma a la idea, personajes, habitaciones, etc. Y me entusiasme mucho. Tuve mucha suerte, Sebastián se acostumbro de inmediato a dormir de noche, y fue ahí que pude sentarme y trabajar.

Lo lastimoso, pero gratificante de esto es que la aventura ya esta lista. Sé que no será tan difícil ni tan divertida jugarla como lo fue programarla, pero la intención es que haga al jugador pasar un momento agradable.

Use otros métodos de programación, que a modo de guía y saldando algunos pedidos a mi email, expongo para alguien que quiera comenzar a programar este tipo de juegos. Tenia muchas ideas mas pero lamentablemente he utilizado no muy bien los recursos del Spectrum y no me ha alcanzado la memoria, para cuando me di cuenta era tarde, habia que modificar demasiadas rutinas.

Naulen seguramente tenga una 3era parte, que casi sin dudarlo sera la ultima. Para esta tratare de pensarme bien las cosas y realizar todo de mejor manera. Aunque sea una

conversacional, realmente apunto mucho al dibujo (va a notarse el cambio del 1 al 2) y así quiero que sea también, el cambio del 2 al 3.

Sería bueno que Naulen 2 fuera jugada en una Spectrum real con los colores, tiempos y sonidos que corresponden, ese es mi deseo, aunque seguro que se cumplirá en un 0,2%.

Por último quiero decir que al fin un Juego de Spectrum se lo dedico a mi hijo Sebastián, por el momento que él nacía yo me encontraba creando “Secuestradores” y la verdad que por terminarlo a las apuradas no había hecho tiempo de mencionarlo.

¡Hasta otra, y espero disfrutes de Naulen!.

El juego fue íntegramente desarrollado para una CZ Spectrum (Clon exacto de la ZX48k). Llevó 65 días y algunas horas desarrollarlo. Es 100% original debido a que será enviado a un concurso Basic que se llevará a cabo el día 30 de diciembre del 2008. El juego aún posee errores, a la hora de enviarlo le he encontrado: Última fecha de edición 02 de diciembre del 2008. El juego es parte de la saga Aventuras en Naulen y continúa siendo mi humilde homenaje a las aventuras conversacionales de los 80.

© 1996 – 2008 *Palamar Software*

© 2005 – 2008 *Aventuras en Naulen*

Mariano E.M. Chiaverano

<http://www.speccy.org/czarg>

<http://www.k64.bytemaniacos.com>