

- INSTRUCCIONES Y DATOS ADICIONALES:

- Breve comentario de los autores:

- Esta es una aventura inspirada en los relatos de H.P. Lovecraft, transcurre en los años veinte y situa a los jugadores en la fantástica Arkham, ciudad imaginaria de Massachusetts, en donde se suponía un foco de maldad y misterio casi descomunal.

- A la memoria de H.P. Lovecraft, sin cuya obra esta, ni multitud de otras aventuras, no habría sido posible llevar a cabo; sus Mitos de Cthulhu han sido una gran fuente de inspiración para mucha gente.

AD MEIORUM CTHLHI GLORIAM.

- Descripción de los personajes:

- William Sinclair:

- Nacido en Londres, Inglaterra, el 13 de noviembre de 1877, en el seno de una acomodada y tradicional familia victoriana. Único hijo de Sir Arthur Sinclair, eminente banquero, y de Mary Stanford. A causa de la imposibilidad materna de tener más descendencia William se convirtió en el punto de mira de su padre para la continuación de la profesión familiar. Dado que a William no le agradaba demasiado ésta decidió, mediante pretextos y algún que otro engaño, aprender por su cuenta lo que realmente le interesaba, la psicología, la parapsicología y las ciencias ocultas. Emprendió así un viaje por toda Inglaterra, Irlanda y Escocia, estudiando todas las oscuras tradiciones y leyendas de cada pueblo por donde pasaba. Se trasladó a Estados Unidos en 1919 para llevar a cabo una conferencia sobre espiritismo, en la que conoció, entre otros participantes especializados, a quien después sería su inseparable socio, Karl Stinnett.

- Karl Stinnett:

- Natural de Boston, Massachusetts, nacido el 2 de enero de 1881, hijo de Gustav Stinnett, un anticuario alemán, y de Cathy O'Donnell, una campesina irlandesa cuya familia acababa de llegar a Estados Unidos. Desde pequeño, Karl había mostrado un profundo interés por todo lo paranormal y extraño, interés que se veía acrecentado y alimentado por el gran repertorio de libros de ocultismo y parapsicología de los almacenes de su padre, los cuales leía y estudiaba con una avidez e interés fuera de lo común. La ajustada economía de

los Stinnett no permitió que Karl fuese a la Universidad, cosa que hizo volcarlo aún más en aquellos extraños mundos. En 1917 publicó su polémico ensayo sobre la existencia de Dios titulado "Los otros Dioses", ensayo nada bien acogido por la iglesia, lo que provocó la retirada de la venta al poco tiempo de su aparición. Tras el fracaso, Karl se centró en la investigación paranormal y en la asistencia a conferencias y subastas, en una de las cuales conocería a William Sinclair.

Pese a sus discrepancias políticas, el uno inglés, y el otro de ideario irlandés, llegaron a asociarse y montar un gabinete parapsicológico con el nombre: "S&S Parapsychologists".

- Sobre Howard Philips Lovecraft:

- Hijo de Providence (1890), Rhode Island, es uno de los estandartes americanos de la literatura de terror y uno de los mayores talentos que jamás haya tenido la pluma norteamericana en ese género. Las obras que publicó en vida aparecieron en revistas populares y sólo después de su muerte llegaron al gran público, gracias a los esfuerzos de sus amigos, en especial de August Derleth. Lovecraft fue un hombre atormentado, solitario y enfermizo que se refugiaba en un racionalismo ya entonces caduco frente a los poderosos arquetipos que emergían de su inconsciente.

Influído por E. A. Poe, Lord Dunsany, Arthur Machen y Algernon Blackwood entre otros, supo crear, no obstante, una obra de gran originalidad que acaso sea el canto del cisne del cuento de miedo, mezclado con el onirismo clásico Dusaniano. Su obra más famosa es "Los Mitos de Cthulhu", aunque es también autor de posía, aventuras oníricas y cuentos de diversa clase.

- INSTRUCCIONES: VOCABULARIO BÁSICO Y ESPECÍFICO.

- **INVENTARIO /I:** Muestra un listado de los objetos que llevamos encima.

- **EXAMINAR /EXAM /EX:** Muestra una descripción del objeto o personaje especificado.

- **NORTE /N, SUR /S, ESTE /E, OESTE /O, ENTRAR, SALIR, BAJAR, SUBIR:** Estas órdenes servirán para movernos por los lugares.

- **CAMBIO:** Nos permite alternar entre Sinclair y Stinnett.
- **STATUS /ST /VIDA:** Esta orden informa sobre el porcentaje de aventura resuelta, el número de movimientos realizados y los puntos de vida (salud) de ambos personajes.
- **PAUSA:** Provoca una pausa indefinida hasta que se pulse de nuevo cualquier tecla.
- **FIN:** Esta orden finaliza la partida, con posterior confirmación.
- **LLAMAR CARRO /TAXI:** Esta es una orden imprescindible para movernos por la ciudad. Sólo podrá utilizarse en lugares en los que haya una conexión con un camino o carretera. Esto último es importante, ya que algunos lugares pueden dar una apariencia diferente a la que realmente tienen. La diferencia CARRO/TAXI reside en la relación tiempo/precio, siendo el primero más lento pero más barato, y el segundo viceversa.
- **ESPERAR:** Provoca una espera de diez minutos (diez turnos) más el actual de inactividad. Hay que ir con cuidado, ya que esta espera es irreversible y los hechos que acontezcan durante esa espera lo harán irremediamente, sin que usted pueda actuar hasta finalizada la orden.
- **X:** Muestra un listado de los objetos manipulables visibles en esa localidad.
- **Z:** Provoca un turno (un minuto) de espera inactivo.
- **DORMIR /DESCANSAR:** Esta acción sólo podrá realizarla en su vivienda, por la noche, y con ambos personajes juntos. Los personajes descansaran y recuperarán parte de los puntos de vida perdidos (si es necesar), despertando a la mañana siguiente.
- **DECIR A personaje "mensaje" /personaje "mensaje":** Esta orden sirve para comunicarse con la gente que habita en la ciudad. Lo más habitual será dirigirse a la gente con interrogaciones, las cuales deberán ser estructuradas con las consiguientes particulas: qué, quién, cómo, cuándo, por qué, etc, no siendo necesario el símbolo de interrogación. Por ejemplo: DECIR A

NORMAN "QUIEN ES TU MADRE" o NORMAN "QUIEN ES TU MADRE".

- **DAR objeto A personaje:** El significado es obvio, y el orden estructural es muy importante.

- **GOLPEAR /PEGAR A personaje:** Aunque este juego intenta ser en principio no violento, hemos creído oportuno insertar esta posibilidad para añadir más acción a la aventura, y tal vez usted podrá o deberá usarla en diversos momentos si quiere salir bien parado.

- **RAMSAVE /RS /RSAVE:** Graba la partida en memoria RAM, sin necesidad de cinta, pero se borrará al salir de la aventura.

- **RAMLOAD /RL/ RLOAD:** Recupera la partida grabada con RAMSAVE.

- **SAVE:** Graba la partida a cinta.

- **LOAD:** Carga una partida de cinta anteriormente grabada con SAVE.

- **Notas finales al vocabulario:**

- Es importante seguir un orden a la hora de escribir ciertas acciones complicadas. Por ejemplo, deberemos escribir ATAR CUERDA A ARGOLLA y no ATAR A ARGOLLA LA CUERDA, ya que puede dar pie a que el programa confunda los complementos y entienda que ¡el objeto que ata es la argolla! con la consiguiente respuesta negativa. En ese caso, conviene ir probando las distintas posibilidades. También conviene recordar que el programa entenderá tanto el infinitivo como el imperativo, pero el infinitivo es su idioma "materno", por lo que se recomienda siempre probar en último caso éste.

- **ÚLTIMOS COMENTARIOS Y CONSEJOS AL JUGADOR:**

- Los horarios son muy importantes en esta aventura. En muchos momentos deberá ir usted a toda prisa presionado por el reloj, ya que podría ocurrir algún acontecimiento sin que usted estuviese presente, impidiendo así la finalización

de la aventura. Por el contrario, habrá también momentos en los que deberá esperar largo rato antes de poder actuar.

- Es muy recomendable la creación de un mapa de los lugares más complicados, ya que sin duda le ahorrará tiempo y posiblemente dinero.
- Salvo contadas excepciones, cada objeto tiene como máximo una única y específica utilidad.
- Entre los dos protagonistas podrán traspasarse objetos, tanto dándolos como pidiéndolos, así como separarse en cualquier momento dependiendo de las características personales de cada uno. Pruebe usted mismo.

ARKHAM SOFTWARE 1994