

THE CRAWLING HORROR

Copyright (c) 1990 SINDICATO DEL SOFTWARE, S.p.A.

LA TRILOGIA DE THE CRAWLING HORROR:

Bienvenido a THE CRAWLING HORROR, la primera aventura de una excepcional Trilogía compuesta por esta misma aventura, por THE HIDEOUS y por NUEVE DE CADA DIEZ LAPIDAS ESTAN CAMBIADAS.

Cada una de las tres partes se compone a su vez de tres aventuras, a las que se accede mediante claves. Esta es la mayor creación aventurera de la historia del software español, así que sólo nos queda desearte suerte y... muchos ánimos.

1. Una introducción al Horror:

Will Williams (tm) es periodista. Vive en Providence, capital del más pequeño de los Estados americanos, Rhode Island. Trabaja para la agencia local de la Associated Press, donde también trabaja su novia, Alice Blackwood, y excepto por extrañas aventuras olvidadas (cfr. WHAT WAS THAT?) siempre consideró su vida monótona, pero feliz.

Ahora todo su mundo iba a venirse abajo, y para ello bastó un simple telegrama. En él, su viejo amigo Lud Robbins (tm), el profesor de la Facultad de Antropología, le pedía ayuda. Pero éso no era lo extraño. Lo que realmente hizo estremecerse a Williams fue el tono en el que el mensaje había sido redactado.

Aún no lo sabía, pero Will Williams iba a verse envuelto en la más alucinante de las pesadillas que jamás pudo imaginar hombre alguno... era El Horror Reptante.

2. Moviéndote en el Horror:

THE CRAWLING HORROR es una aventura sencillamente diferente. Más que una aventura conversacional, estamos casi ante un juego de rol, y más que ante un juego de rol estamos ante un HORROR REAL. En esta ocasión harás el papel de Will Williams, y tu misión será... la que tú mismo decidas. En THE CRAWLING HORROR tú te impones tus propios objetivos, tú decides qué es lo que quieres que sea este juego.



Como una perfecta simulación de la vida real, THE CRAWLING HORROR te lleva hasta donde quieras. Evidentemente, tu primer objetivo podrá ser el de buscar a Lud, pero también puedes optar por hablar con tu jefe y pedirle que te dé una misión, o simplemente buscar por tu cuenta una noticia... ¡o también adentrarte en el Horror!

Si te adentras en la búsqueda de Lud encontrarás algunos misterios. Si intentas resolverlos, te atraparán otros misterios... y así sucesivamente hasta el vórtice final de Horror, ¡del que ya no podrás salir! Por supuesto, en cualquier momento puedes decidir volverte atrás, y no sólo en sentido físico, pulsando el botón de Reset, o tecleando "FIN", sino haciendo lo que harías en la vida real: no presentarte a una cita, tomar el tren de regreso, o simplemente prestando oídos sordos a los rumores...

Pero si ya has decidido llegar hasta el final... ¡asegúrate de conectar tu marcapasos antes!

3. Aventurándote:

Este programa tiene algunos elementos de rol, pero que ya usan otras aventuras. En concreto nos referimos a los puntos vitales: son de dos tipos en la primera y segunda fases y uno sólo en la tercera. Si en algún momento tu INTELIGENCIA o tu FUERZA llegan a cero, estarás definitivamente muerto. El primero de estos marcadores mide tu estado mental: de hecho, por todos los horrores que vas a contemplar o simplemente sentir, perderás poco a poco tu cordura. Procura no perder demasiada, pero recuerda que es imposible tanto recuperarla una vez perdida como no perder nada en absoluto. Y respecto a la fuerza, ¿qué se puede decir? Tan sólo una cosa: ¡procura que no te descuarticen!

El tiempo es algo fundamental en THE CRAWLING HORROR. Las cosas suceden a tiempos determinados: la salida y llegada de trenes y autobuses, apertura y cierre de locales, etc. Recuerda que si hoy no llegas a tiempo para coger el tren, podrás intentarlo mañana, ¡pero quizá entonces ya sea tarde! Y ésto no es como la Renfe: ¡aquí los trenes son puntuales!

4. Buscando complicaciones:

THE CRAWLING HORROR no es una aventura para novatos. Si esta es tu primera aventura, es preferible que la guardes y juegues otra primero. Sus elementos de rol la convierten en un juego para expertos. Sus más de 50 PSIs, sus 180 localidades, sus 3 partes, sus 100 flags, sus 70 objetos, sus (¿por qué no decirlo?) inexistentes gráficos... es demasiado para un principiante.

¿Ya has decidido que THE CRAWLING HORROR es TU aventura? ¡Enhorabuena!

5. Reptando por los códigos:

En THE CRAWLING HORROR podrás emplear un vocabulario muy extenso (es inútil, el parser no reconoce los insultos) y entre los comandos más útiles encontrarás:

n V o VER: Redescribe la localidad.

n PAUSA: Para el tiempo.

n TIEMPO RAPIDO/LENTO: En la tercera parte puedes hacer que el tiempo pase más o menos rápido usando estos comandos.

n Y no olvides los más típicos: INVENTARIO, DECIR (o DI), EX o EXAMINAR, etc...

6. Los autores de este tinglado:

El culpable del guión y del programa fue Fran Morell. La pantalla de presentación fue modelada por Dan Colour, y estas someras instrucciones fueron redactadas por Carles Serrano i Castells. Evidentemente, THE CRAWLING HORROR no hubiera existido jamás de no ser por la fértil imaginación del maestro Howard Phillips Lovecraft.

* * *

Para unirme al YEAR ZERO CLUB, envíanos tus datos

al YEAR ZERO CLUB,

Avda. das Camélias 28, 2º C 36202 Vigo, y recibirás información.

Prohibida la reproducción, transmisión, alquiler o préstamo de este programa o de parte de él sin autorización previa, expresa y por escrito del titular del Copyright.

Es Copyright (c) 1990 Sindicato del Software, S.p.A. All rights reserved.

Edita y Distribuye: Sindicato del SOFTWARE, S.p.A.

¡LA PIRATERIA ES DELITO!