

AMSTRAD

El castillo de la muerte

Instrucciones de carga:

Introduce el disquete en la disquetera
Teclea RUN "DISC"

Si eres nuevo en esto de las aventuras conversacionales:

El castillo de la muerte es una aventura de texto con gráficos en la mayoría de localizaciones. Esto quiere decir que no controlaremos los movimientos de los protagonistas mediante un joystick o una combinación de teclas, sino que nos pondremos en la piel de Sherlock Holmes dictándole comandos a Watson. Nuestra manera de interactuar con los escenarios y la forma de desplazarnos de localización en localización será, simple y llanamente, escribiendo qué queremos hacer. Puedes obtener una lista con algunos comandos que pueden emplearse en la aventura tecleando "A" (Ayuda) en cualquier momento.

Peculiaridades de El castillo de la muerte:

El castillo de la muerte funciona mediante una combinación sencilla de VERBO + OBJETO sin demasiadas florituras. Ejemplos de estos comandos serían "IR FONDA" o "COGER OPORTO".

El desplazamiento se realiza indicando la localización destino detrás del comando "IR". Al contrario que en otras aventuras, no nos desplazamos siguiendo las direcciones cardinales Norte, Sur, Este, Oeste. Algunas localizaciones funcionan de manera especial y para salir de ellas no bastará con teclear IR + localización anterior, sino que para salir emplearemos "IR PUERTA".

Algunos verbos realizan la misma acción a pesar de no ser sinónimos. Esto proviene del original alemán y hemos decidido dejarlo tal y como está para respetar el trabajo original del autor. Simplemente, si ves que puedes realizar alguna acción mediante un comando que parece contradictorio, no nos lo tengas en cuenta :-)

Es necesario resolver algunos puzzles para poder desbloquear nuevas zonas. Algunas veces parecerá que nos encontremos en un callejón sin salida cuando en realidad tenemos que resolver un puzzle anterior para que la aventura nos permita avanzar por ahí. Ojo, pero no siempre. Procura emplear la lógica.

Algunas imágenes contienen pistas MUY importantes para el buen desarrollo de nuestra aventura. Se puede dar el caso que contengan elementos interactivos que no están descritos en la localización del juego. Si estás atascado en la aventura, prueba a interactuar con los objetos que aparecen en las imágenes aunque no estén en la descripción. Recuerda que con el comando "M" (Mirar) puedes volver a cargar la imagen de la localización.

La inmensa mayoría de situaciones se pueden resolver aplicando la lógica. No obstante, algún puzzle se las trae. En caso de no saber avanzar, prueba combinaciones de VERBOS + OBJETOS o NOMBRES; igual te llevas una sorpresa.

Nuestro último consejo, pero no por ello menos importante: disfruta de la aventura. Dedícale un poco de tiempo a leer y asumir los textos y déjate atrapar por la ambientación. Merece la pena.

ESP Soft + Cepeceros Podcast

Una aventura restaurada a partir del volcado parcial de "Das Mörderschloss" de Weeske Software.

Autor Original: Peter Mengel

Traducción: Chema (Cepeceros Podcast)

Modificaciones técnicas, retoque de textos: MiguelSky (ESP Soft)

Modificación y creación de nuevos gráficos: 6128 (ESP Soft)

Prólogo: Chema (Cepeceros Podcast)

Betatester: Txemamm, 6128 (ESP Soft)

Portada y maquetación: 6128 (ESP Soft)

Visita el foro de Amstrad.es para compartir tu experiencia con otros usuarios de la plataforma.

Escucha Cepeceros Podcast para tu dosis de nostalgia -o no-.