

# Los Extraordinarios Casos del Dr. Van Halen

## Aventuras Conversacionales para emulador de Spectrum 48k.

### LICENCIA GRATUITA DE AVENTURAS CONVERSACIONALES

Prohibida la modificación, descompilación y el paso hacia otros formatos de plataformas. Esta aventura es gratuita por lo que está prohibida su venta. El autor no se hace responsable de cualquier problema informático que pueda aparecer durante el uso de esta aventura o durante el uso del emulador de Spectrum.

‘ Las Ruedas de Ezequiel’ es una creación © 2008 J.C.C.

‘Rutina de Carga con Contador’ es una utilidad de la desaparecida revista Microhobby para sus lectores.

Esta aventura ha sido escrita gracias al P.A.W.S. Castellano de Gilsoft y Aventuras AD.

### Instrucciones de Carga

#### Archivos .TZX

Pasa a modo Spectrum 48k y abre el archivo .TZX.

Teclea LOAD "" (tecla J + (Symbol Shift + P dos veces en el Spectrum real, tecla J + (CTRL o SHIFT + P dos veces en varios emuladores)). Pon en marcha la cinta virtual.

**NOTA:** Algunos emuladores tienen activadas opciones de carga automática o rápida.

### **NOTA PARA USUARIOS DE EMULADORES DE SPECTRUM EN NINTENDO DS Y MÁQUINAS SIMILARES (Sólo a partir del Volumen 2, Relato segundo)**

Para facilitar el manejo en este tipo de máquinas, se han añadido abreviaturas (a las ya existentes) para los siguientes verbos:

C –Coger D –Dejar PO –Poner Q –Quitar T –Tirar G –Girar  
R –Romper L –Leer H –Hablar A –Atacar

Estas abreviaturas funcionan de forma permanente.

#### **MODO DS**

También se ha añadido el modo DS de forma opcional. Para activarlo/desactivarlo teclea DS. En este modo, si tecleas el nombre de un objeto que se puede coger lo cogerás si está presente. Si ya lo tienes o lo llevas puesto el objeto será examinado.

**"Los Extraordinarios Casos del Dr. Van Halen" pretende ser una colección de pequeñas aventuras protagonizadas por el Dr. Van Halen, conocedor de las ciencias ocultas, aventurero e investigador de lo sobrenatural, que tras la "misteriosa desaparición" de su esposa, decidió trasladarse a una antigua casa en Brujas, Bélgica, realizando un valioso descubrimiento en su nuevo hogar.**

**La acción tiene lugar a principios del siglo XX. Como Dr. Van Halen, recorrerás toda Europa en búsqueda de lo inexplicable.**

**Títulos publicados hasta la fecha de edición de este manual:**

### **VOLUMEN 1**

**Relato I : Misterio en la Catedral.  
Relato II: El Cuervo de la Tormenta.  
Relato III: Los Cantos de Anubis.  
Relato IV: Tristes Alas del Destino.  
Relato V: Último Acto.**

### **VOLUMEN 2**

**Relato I: Las Calles del Miedo  
Relato II: Las Ruedas de Ezequiel**

## **EL JUEGO**

En cada aventura encarnarás al Dr. Van Halen y leerás sus comentarios durante sus pesquisas. En el transcurso del juego recibirás todo lo necesario para saber qué ocurre y en consecuencia, deducir qué hacer.

Como Dr. Van Halen, puedes usar los verbos en INFINITIVO o en IMPERATIVO.

### **COMANDOS PRINCIPALES:**

**METER/SACAR:** Verbos rápidos para Meter o Sacar objetos del maletín si éste está presente y abierto.

**X o SALIDAS:** Muestra las salidas obvias de la localidad actual.

**M o MIRAR:** Redescribe la localidad actual.

**EX o EXAMINAR:** Te permite examinar todo lo que te rodea. Tan sólo debes añadir qué es lo que deseas examinar (por ejemplo: examinar cartel, examinar sombrero, etc.)

**Z o ESPERAR:** Produce el efecto de que esperas.

**I o INVENTARIO:** Muestra los objetos que llevas, y si los llevas puestos.

**P o PUNTUACION:** Muestra el % de aventura resuelta.

**SAVE:** Graba la situación actual a una cinta virtual.

**LOAD:** Carga la situación actual de una cinta virtual.

\* El jugador seguramente encontrará más cómodo grabar y cargar las partidas como archivos .Z80, ya que son instantáneos. Usa las opciones de tu emulador Abrir...(Open...) y Guardar como... (Save as...). Para ello consulta las instrucciones de tu emulador.

**RAMSAVE:** Graba la aventura en la memoria (al salir de la aventura pierdes la grabación).

**RAMLOAD:** Carga la aventura de la memoria.

**FIN:** Termina la partida y decides si empezar otra nueva o dejar de jugar.

### **El Comando HABLAR:**

Con los personajes que encuentres puedes hablarles tecleando HABLAR (PERSONAJE). Un diálogo automático aparecerá en ese momento. Según los sucesos de la aventura, el diálogo irá cambiando adaptándose a las nuevas situaciones. En según qué conversaciones es posible que al volver a HABLAR aparezca el mismo diálogo de la vez anterior. Ello se ha realizado así cuando por ejemplo un diálogo que contiene información importante es muy largo y nos interesaría releerlo para enterarnos bien. Esto viene a decir que el uso de las comillas en esta aventura es completamente innecesario.

Si quieres teclear una palabra que lleva una "eñe", teclea esa misma palabra pero con "ene". Por ejemplo teclea MONTANA en lugar de MONTAÑA.