

HISTORIA Y CONCEPTO

Jabato es una multiaventura en seis partes, cada una con su propio argumento independiente, pero sutilmente relacionado con la trama principal.

En cada área geográfica te encontrarás con diferentes problemas, entrelazados dentro de una serie de «cuadros costumbristas» que recogen parte de la Europa y Norte de Africa tal como eran en el siglo I de nuestra Era.

Era la época del esplendor del Imperio Romano. Sus legiones se extienden y dominan el mundo conocido. Pero en cada una de sus provincias los habitantes respiran libertad y hacen sus propias reglas, códigos y rituales.

En Hispania, Jabato ha llegado a ser una figura legendaria, prototipo del héroe implacable en su lucha contra el mal pero de un gran corazón.

En nuestra historia te brindamos la oportunidad de asumir el papel de ese fabuloso personaje.

Pero no lo tendrás tan fácil: en vez de proyectarte hacia uno de sus momentos de esplendor, te encarnamos dentro de un Jabato derrotado, sin amigos, preso en una sucia cárcel romana y con el amargo presentimiento de que su amada Claudia se encuentra cautiva en tierras lejanas.

El objetivo final de nuestro héroe (hoy tú) es evitar que la bella Claudia sea sacrificada por la más peligrosa y fanática secta del submundo Egipcio.

Para ello, en la primera parte, debes liberarte del yugo romano y buscar compañía. Múltiples aventuras te esperan luego en la Gália e Hispania.

La parte segunda empieza en Cesarea. Debes internarte en el corazón de Africa ya conseguir claves que te permitan sobrevivir en tierras de míticas tumbas, sagrados faraones y grandes misterios.

Esta es la historia, pero tu eres el protagonista. Si sobrevives, librarás la batalla final contra las terribles fuerzas de la sabiduría entregadas por completo al Mal.

Suerte en tu misión.

CARACTERISTICAS ESPECIALES

Lo más característico de ésta aventura es su gran cantidad de Personajes Seudo Inteligentes o PSI.

Hemos hecho un verdadero esfuerzo en tiempo y memoria para poblar este mundo con un multicolor desfile de todo tipo de seres.

Hay tres personajes principales: Jabato, el protagonista. Fideo, con vida propia e independiente, capacidad de moverse solo por la aventura, pudiendo en ocasiones, por su afán de cotilleo, hallar una solitaria muerte. Por supuesto, conversará contigo o con Taurus e incluso te puede ayudar.

Taurus, menos independiente, pero también con capacidad de autodecisión y de conversar contigo o con Fideo.

Luego hay nada menos que 17 personajes secundarios, con los cuales puedes hablar e interactuar. Algunos te ayudarán, otros te confundirán y otros te matarán si no los sabes llevar.

Destacar que estos seres continúan su deambular por ese mundo aunque tu no estés presente.



PEQUEÑA GRAN GUIA PARA JUGAR UNA AVENTURA

No se requiere una febril actividad ni reacciones especialmente rápidas, pero sí capacidad de concentración, estricta lógica, mucha paciencia y un alto poder de asociación de ideas para poder llegar al FIN.

En una aventura se entrega a cada jugador un mundo completo, con lugares exóticos, personajes y objetos, y se le da una heroica meta final, para llegar a la cual ha de resolver muchos problemas menores.

El ordenador actúa como si fuera tus sentidos y acepta tus instrucciones por medio del teclado.

Vocabulario: Puedes teclear lo que quieras, sin embargo hay ciertas órdenes que son muy útiles y te facilitan el juego.

Para moverte, usa las direcciones del compás o sus formas abreviadas. (N) (S)

Salidas (X), sirve, en nuestros juegos, para pedir información sobre las comunicaciones de una localidad.

Si es una localidad cercana y ya has estado en ella, puedes volver con sólo teclear su nombre.

Inventario (I), te dará una lista de los objetos que tienes y su estado (puesto, llevado, etc.).

Mirar (M), te dará otra vez la descripción original de la localidad actual.

Ayuda (A), te da un mensaje más o menos claro dependiendo de lo necesario que sea haberla pedido. Puedes pedir ayuda a los personajes.

Fin o abandono, te permiten empezar de nuevo.

Save, Load, Ramsave, Ramload, permiten guardar tu actual posición en memoria o en otro soporte.

Coger, Dejar, Poner, Quitar, son las órdenes habituales para los objetos presentes en texto o gráfico.

Examinar es fundamental antes de hacer cualquier cosa con un objeto o personaje. Es una de las órdenes más útiles. Nuestra aventura acaba de incorporar el comando EXAMINA TODO, que eso hace con todo lo que lleves contigo.

El vocabulario es muy extenso: más de 300 palabras en cada parte. Por supuesto, no podemos abarcar todo el idioma, y cada localidad o problema requerirá sus palabras adecuadas.

Pero para eso estás tú.

COMO EMPEZAR

Enciende el ordenador, ponte cómodo, proveéte de papel y lápiz, ponte una buena música (pronto te la pondremos nosotros), y algo para beber y picar (todo se andará).

Primero lee las instrucciones y todo lo que puedas para situarte en la aventura. Muchas veces traen claves importantes.

Luego explora todo lo que puedas de un tirón e intenta hacer un esbozo de mapa. Apunta los bloqueos y problemas que vayas encontrando.

Lee todo lo que aparezca en pantalla muy cuidadosamente. Allí es donde falla el novato y se llena de información el veterano. Apunta los verbos y nombres que vayas viendo, ellos serán los importantes.

El Mapa: Fundamental para moverte por ese mundo. Pero también debes poner dónde están los objetos y personajes, las salidas y el tipo de problema.

Los Problemas: Si una acción de la cual estás seguro, no funciona, inténtalo usando otras palabras o sinónimos.

Mantén la mente abierta y recuerda que no todos los objetos tienen el uso obvio.

La Luz: Si hay localidades que requieren luz artificial, debe haber objetos que te la proporcionen, y estos se encienden y apagan para ahorrar energía.



Los Laberintos: Los hay en casi todas las aventuras y son la pesadilla de los principiantes y el goce de los veteranos.

Los nuestros son bastantes fáciles y mapeables con el viejo truco de dejar caer un objeto y moverte a otra localidad. Si lo vuelves a encontrar, es obvio que no te has movido.

Intenta otras direcciones hasta que cambies de localidad, entonces deja caer otro objeto. Repite el proceso hasta tener la ruta clara.

Luego sólo tienes que usar ese esbozo de mapa para ir recogiendo tus objetos.

Los Otros: Son tu única compañía en ese mundo, de tu manera de tratarlos depende a veces el éxito o el fracaso.

Para hablarles:

Está presente sólo uno: Decir «que te pasa».

Hay varios presentes: a- Poner el nombre del personaje con o sin verbo: Decir pepe «hola» o pepe «ayuda».

b- Si no especificas a quien te diriges decir «que quieres», el propio parser tiene una rutina de prioridades, elige primero los que lleven menos tiempo contigo, luego Fideo y por último Taurus.

EQUIPO DE DISEÑO

Producido por Aventuras AD, S.A. por medio de su parser DAAD 1.5

Dirección: **Andrés Samudio**

Programación: **Manuel Gonzalez**

Gráficos: **Paco Zarco, Juan Antonio Darder y Carlos Marques**

INSTRUCCIONES DE CARGA

AMSTRAD DISCO.

1. Conecta el AMSTRAD.
2. Inserta el disco.
3. Teclea I CPM y pulsa ENTER.
4. El programa se cargará automáticamente.