

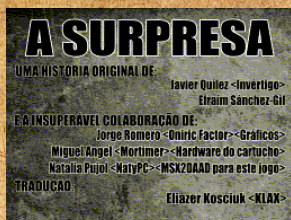
A Surpresa



A Surpresa

Burgos. Sábado, 26 de Dezembro de 1987.
6:00am.

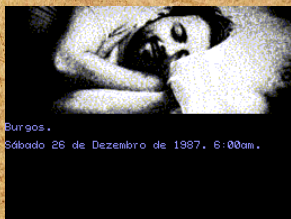
Seu nome é Marcos, você tem quarenta anos e neste momento está dormindo profundamente; a Ceia Natalina com os amigos se estendeu até tarde e fazem apenas algumas horas que você deitou. Você vive uma vida normal, trabalha muito e o pouco tempo livre que você tem passa com os amigos.



A Surpresa é uma aventura gráfica conversacional enquadrada no gênero terror-dramático, com alguns toques de humor. Trata-se de um jogo desenvolvido com o motor **DAAD**, de **Aventuras AD**, com o complemento **MSX2DAAD** de *Natalia Pujol*.

A aventura começa em Burgos, em 1987. Conforme você acorda, toca o telefone e, a partir deste momento, começarão a ocorrer uma série de acontecimentos emocionantes que o submergirão no mais profundo dos mistérios.

Instruções do jogo



A forma de interagir com a interface será através de sentenças **VERBO** ou **VERBO + NOME** e, em certas ocasiões, **VERBO + PREPOSIÇÃO + NOME**. Alguns dos verbos mais comuns são citados a seguir:

ABRIR

ENTRAR

LIGAR/ACENDER

MOVER

USAR (Nós amamos este, em especial!!)

OLHAR

FECHAR

SAIR

APAGAR

PUXAR

EXAMINAR

Para nos deslocar, teremos essas ações:

NORTE / N

LESTE / L

SUBIR / ACIMA

SUL / S

OESTE / O

DESCER / ABAIXO

Objetivo da aventura

Seu pai lhe conta uma história pelo telefone e você vai até a casa do povoado para ver o que aconteceu com eles, porque sua consciência não o deixa em paz. Você terá que investigar o que acontece naquela casa. Dependendo do que você descobrir e como, poderá concluir a aventura com uma porcentagem de sucesso. Existem mais de dez maneiras diferentes de concluir o jogo com êxito.



Você está no hall de entrada, despojado de detalhes e ambientado somente com o brilho sutil das luzes externas. É desencorajador e não convida a entrar em suas dependências.

Você pode ver as escadarias que SOBEM ao piso superior, o banheiro ao NORTE, a cozinha ao SUL, ao LESTE está o salão, ABAIXO está a adega e você irá voltar para a entrada da casa a OESTE. Na sua frente,

Outros comandos

Também podemos utilizar:

I ou INVENTARIO para ver os objetos que carregamos.

X ou SAIDAS para saber para onde você pode ir.

R para recarregar a descrição do local onde você está.

ACABAR ou FIM para reiniciar ou terminar a aventura.

Conselhos

Se você deseja desfrutar ao máximo a aventura leia com atenção as descrições dos locais e use OLHAR sem parcimônia. Em certas ocasiões, a descrição pode nos oferecer alguma pista. Se necessitar maiores detalhes de algo, utilize EXAMINAR + NOME. O comando OLHAR não requer o uso conjunto de NOME, como requerem os outros verbos que você irá descobrindo.

Objetivo da equipe

Nosso objetivo ao criar este jogo é conseguir que as pessoas que não jogam aventuras conversacionais por causa da sua complexidade, percam esse medo e, além disso, desfrutem do jogo. Sabemos que existem muitos jogos como este, e que alguns são realmente difíceis de jogar por não encontrarmos a “palavra exata” para resolver alguma situação. No nosso jogo, a dificuldade vai aumentando conforme você vai avançando, mas

Nossa Equipe

DESENVOLVIMENTO:

Javier Quílez “Invértigo”

Efraim Sánchez-Gil

COLABORADOR:

Jorge Romero (Oniric Factor)

HARDWARE:

Miguel Ángel “Mortimer”

ADAPTAÇÃO MSX2DAAD:

Natalia Pujol “NatyPC”

ROTEIRO, ÍCONES, GRÁFICOS:

Javier Quílez “Invértigo”

Efraim Sánchez-Gil

MÚSICA:

Javier Quílez “Invértigo”

EFEITOS SONOROS:

Obtidos de sites com livre distribuição

TRADUÇÃO PARA O PORTUGUÊS:

Eliazer Kosciuk “Klax”

Este jogo está baseado em uma ideia original de Javier Quílez “Invértigo” e Efraim Sánchez-Gil

Agradecimentos

A nossa equipe de desenvolvimento quer agradece ao trabalho realizado por esse grupo de testers de A Surpresa:

Javier Sagra, R. Daniel Constantí (Retroforce), X1Pepe (Sótano MSX BBS), Javi Taiyou, Antxiko Gorjon, David Tromax, Eliazer Kosciuk, Daniel Román, VRMotor, Juan Morales, Sergarbes y Anto. Graças às suas observações conseguimos corrigir e depurar muitos erros, além de enriquecer a aventura.

Ao **Angel Villaverde**, por revisar todos os textos, sua gramática e por nos deixar claro o pouco que conhecemos de nosso idioma.

E obrigado a você, por jogá-lo e por dedicar um pouco do seu precioso tempo.

Esse jogo foi realizado com fins educativos e é de livre distribuição.

Procure um lugar tranquilo e solitário, apague as luzes, acenda um fósforo e... Desfrute da aventura!

2020 Jellyfish Software

