

ABRACADABRA

Baja Renania, durante el otoño de 1209...

Clus d'Eledorf era un Caballero de la Orden de Dottersen y pasaba sus días apaciblemente en su castillo organizando torneos y grandes banquetes hasta que una noche la desgracia llamó a su puerta. Era una de las tantas fiestas que se organizaban en el castillo del Duque Rohnwald, pero ésta tenía algo especial, allí conocería a su primer y definitivo amor, la princesa Violeta.

Para Clus aquella noche fue inolvidable y quizás la más feliz de su vida porque no se imaginaba las consecuencias de lo que hacía. De vuelta a su casa Clus se encontró con una viejecita que detuvo su caballo y se dirigió a él con estas rudas palabras: "Escucha atentamente lo que te diré, Clus: no vuelvas a ver ni hablar con la princesa Violeta; si lo haces te arrepentirás, tú no puedes enamorarte de nadie más que no sea la Gran Saligia, reina todopoderosa del mundo. Es ella quien te conviene". Clus espoleó al caballo y salió tan rápido que apenas si oyó las últimas palabras de la vieja. Estaba acostumbrado a esos vagabundos delirantes que merodeaban los castillos y apenas si se acordaba ya de las palabras de la vieja. Sólo había una cosa que le llamaba la atención, aquel nombre: "Saligia": en

su vida había oído el nombre de una reina llamada Saligia. Al día siguiente Clus se dirigía alegremente a pedir la mano de la princesa Violeta, montado en su blanco corcel y cantando plácidamente bajo el cielo de un precioso día soleado, cuando de repente su caballo se descontroló y lo tiró al suelo. Clus se dio un buen golpe y cuando se levantaba del suelo vio a la vieja de la noche anterior, con sus harapos negros, tenía todo el aspecto de ser una bruja barata, pensó Clus. "¿Sabe hacia dónde se ha ido mi caballo?", preguntó Clus a la vieja, restándole importancia a la caída. La vieja soltó una tremenda carcajada y exclamó: "En nombre de las fuerzas del Mal y de los príncipes de las tinieblas, yo, la gran Saligia, convoco todos mis poderes...". Clus puso cara de aburrido y empezó a caminar por el sendero en busca de su caballo dejando atrás a aquella vieja delirante. Oía sus palabras a lo lejos: "Me tienes que amar a mí, Clus, por favor, vuélvete y bésame". Clus se rió por dentro, compadeciéndose de la vieja... "Abracadabra, pata de cabra, te conviertes en fantasma hasta que el Universo se abra, hasta que las estrellas se caigan o hasta que me confieses tu amor, y este hechizo queda en vigor".

Hasta este momento Clus nunca había creído en la magia, pero cuando notó que su mente daba vueltas y que le parecía estar volando, mejor dicho, estaba volando a una gran velocidad, tuvo que dar crédito a las brujas, los duendes, la magia y todo tipo de habladurías y cuentos. Volaba directamente hacia un castillo enorme e imponente y si no lograba detenerse se estrellaría contra sus muros. Cosa que sucedió a los pocos segundos.

Se estrelló contra los muros, pero no sintió dolor, porque los atravesó. Ahora era prisionero del castillo de Burgenfels.

Su condición de fantasma era bastante extraña, desde luego diferente a lo que él entendía por fantasma. Seguía en cuerpo presente, o al menos eso le parecía a él, pero no sentía nada. Parecía ser que la gente que habitaba en aquel castillo podían verle, ya que algunos le miraban e incluso alguien que parecía un criado le saludó: "Hola, señor; me llamo Trock, bienvenido a Burgenfels".

Todos los pensamientos de Clus se centraban en romper aquel hechizo, cosa que creía era posible según la mayoría de libros de aventuras que había leído.

Romper el hechizo y buscar a la princesa Violeta. Estos son los dos objetivos del juego Abracadabra. Para ello tendrás que hacer todo lo fantasmamente posible para, primero deshechizarte y poder salir de Burgenfels. Y en la segunda parte, ya humanizado, tendrás que encontrar a Violeta, que según te ha contado el bueno de Petrus, ha sido secuestrada y escondida por esa vieja retorcida llamada Saligia.

Dentro de la fortaleza de Burgenfels te encontrarás con todo tipo de personajes, como el rey Trimus, el guardián de las mazmorras Petrus, el mayordomo jorobado y muchos más.

Burgenfels es un intrincado laberinto, con mazmorras, bodegas, bibliotecas, cientos de habitaciones, capillas, pasajes secretos y miles de rincones que harán que tengas que tomarte tu tiempo para situarte.

Cuando por fin consigas salir del castillo, una frase te será revelada para que puedas comenzar la segunda aventura y así encontrar a tu amada, Violeta.

Buscarla también será complicado, ya que los bosques de Greenwald y Darkwald son espesos y complejos. Pero una vez te hayas deshechizado lo podrás conseguir. Tus extraordinarios dotes como

cazador y tu gran intuición te ayudarán a encontrarla y completar así la aventura.

CARACTERISTICAS DE LA AVENTURA ABRACADABRA

Abracadabra es una aventura gráfico-conversacional. Como en todos los juegos de este tipo, tú tendrás que ir tecleando las acciones que quieras realizar. El intérprete es capaz de entender muy complejas oraciones, aceptando nombres, verbos, adjetivos, preposiciones, adverbios, conjunciones y artículos. El verbo se puede introducir tanto en infinitivo como en imperativo. Así es posible teclear EXAMINA LA MESA o EXAMINAR LA MESA. Algunos ejemplos de las oraciones que acepta Abracadabra son:

- EXAMINA DEBAJO DE LA CAMA Y COGE LA MANZANA.
- ECHA LOS PELOS EN LA MARMITA Y EXAMINA EL INTERIOR.
- COGE CUIDADOSAMENTE LA CABEZA DE CIERVO.
- COGE LA PIEDRA, TEJA TODO EXCEPTO LA PIEDRA Y CANTA.
- COGE TODO, EXAMINA TRAS LA ESTANTERIA.

Una de las características de Abracadabra es la posibilidad de entablar diálogos con los diferentes personajes. Estos diálogos han de estar contruidos de la siguiente manera: Por ejemplo: para pedir la llave a Alcuino se ha de teclear: DI A ALCUINO "DAME LA LLAVE". Hay que recordar que esta aventura acepta tanto infinitivo como imperativo, por esta razón también sería correcto DECIR A ALCUINO "DAR LLAVE". Para dar objetos a los personajes se tendrá que DECIR A SALIGIA "TOMA EL ANILLO".

También cabe destacar la posibilidad de acabar la segunda parte de la aventura de varias formas diferentes.

CONSEJOS:

- No cojas la tarántula antes de matarla.
- No salgas del castillo.
- No dejes que el ratón se te escape.
- No vayas sin la cruz al infierno.
- No hagas tonterías.

COMANDOS DE UTILIDAD PARA EL JUEGO ABRACADABRA

I, INVENTARIO: Esta instrucción te dará una descripción de todos los objetos que llevas contigo.

GRABAR: Graba tu posición en cinta.

CARGAR: Carga tu posición desde una cinta antes grabada con GRABAR.

MODO: Te permite elegir entre jugar en modo gráfico o en modo texto. Al teclear este comando el modo cambiará automáticamente.

R, REDESCRIBIR: Con esta opción el programa redefinirá la localización en que te encuentras.

V, Este comando repite la última acción realizada. Esta instrucción sólo es disponible en Spectrum.

RAMSAVE / RAMLOAD: Estas opciones graban y cargan tu posición en memoria. Al igual que en la anterior, estos comandos sólo son disponibles en Spectrum.

ACABAR: Reinicia la aventura o permite resetear el ordenador.

EQUIPO DE DISEÑO

PROGRAMA Y GRÁFICOS: EGROJ

Con la colaboración de Pablo

Versión Spectrum desarrollada con el P.A.W.

Versión Amstrad CPC Joseba

Versión Msx Marcos Jourón

FABRICADO EN ESPAÑA BAJO LICENCIA POR PROEIN SOFTLINE

**PROHIBIDA LA REPRODUCCION, TRANSMISION, ALQUILER O PRESTAMO DE
ESTE PROGRAMA SIN AUTORIZACION EXPRESA ESCRITA DE PROEIN, S. A.
VELAZQUEZ, 10, 5º DCHA. - 28001 MADRID**

**© PROEIN, S.A. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.
DISTRIBUIDO POR PROEIN. SOFT LINE AGOSTO 1988**