



NEVERMORE

A Zx Spectrum Graphic Adventure



Powered by



La Historia

El que probablemente sea el más grande escritor de misterio y terror de todos los tiempos, Edgar Allan Poe, fue encontrado en Baltimore, un 3 de Octubre de 1849, delirante y con ropas que no eran suyas. Cuatro días despues moría sin salir de su delirio.

Hoy en día su muerte sigue siendo un gran misterio digno de sus relatos.

Lo que cuenta 'Nevermore' tendrás que descubrirlo por ti mismo.



Consejos

Sólo puedes llevar un objeto.

Busca objetos y acciones ocultas en los elementos del decorado (tecla M)

Algunos objetos del decorado también se pueden recoger.

El juego es fácil de resolver, pero si te atascas, quizá en los relatos de Poe haya alguna pista.

Teclado

Q - Arriba

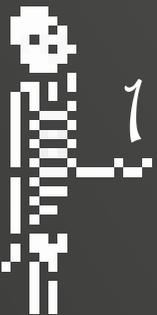
A - Abajo

O - izquierda

P - Derecha

M - Acción: Buscar / Hablar / Usar / Entregar

Z - Coger / Dejar



Créditos

Juego desarrollado para Spectrum 48k con el motor AGD 4.8 de *Jonathan Cauldwell* y la ayuda de "La perilla" de *Sergio ThEpOpE*, y el programa *Beepola*.

Guión, gráficos y código:
Eduardo José Villalobos Galindo

Basado libremente en la obra de *Edgar Allan Poe*

Música:
Danse Macabre de Camille Saint-Saens

Traducción al inglés:
Mónica Álvarez Lorenzo

Traducción al portugués:
Cesário Arango Vieira

Beta-tester:
Pablo Martínez Merino
🐦 @pablote2es



Agradecimientos

Gracias a *Jonathan Cauldwell* por su motor AGD, a *Sergio ThEpOpE* por su "Perilla", a *Paul Jenkinson* por sus videos sobre AGD, a *AsteroideZX* por su curso de BASIC y a todos los miembros del grupo de telegram que me ayudaron, también a *Pablo Martínez* por testearlo, a *Javier Ortiz*, a *Juan José Muñoz*, al equipo de "El Mundo del Spectrum" y a todos aquellos que se dedican a divulgar y mantener vivo el espíritu del Spectrum con sus vídeos, podcast y webs.

Y sobre todo a los jugadores:

GRACIAS



<https://ejvg.itch.io/>



@eduvillagal

