

# FARILA

y los duendes del frío



# Bienvenido

*Farila y los duendes de frío* es un tipo de juego llamado *aventura conversacional* o también *aventura de texto*. Un nombre un poco complicado ¿verdad? Bueno, las llamaremos aventuras a partir de ahora.

Las “aventuras” son un tipo de juego en el que para hacer algo tienes que escribirlo, sería lo más parecido a la unión de un libro con un videojuego, las cosas que pasan se te cuentan por escrito por lo que tienes que estar atento y leer bien los textos que aparecen en la pantalla porque es ahí dónde estarán las pistas para seguir avanzando y solucionar el misterio, bueno, no siempre es un misterio, a veces se trata de encontrar un tesoro, de matar a un dragón o de escapar de una casa encantada, pero siempre a través de las pistas y de pequeños acertijos que debes resolver.



Esto es una aventura conversacional

*Farila y los duendes del frío* es una aventura programada para un ordenador llamado ZX Spectrum, este ordenador era el favorito de muchos niños hace más de 30 años, ahora, muchos de esos niños son padres y los Spectrum se han hecho viejos, se han estropeado o han desaparecido, pero todavía es posible

jugar a sus juegos gracias a los llamados *emuladores*, una palabra que te sonará rara pero que da nombre a unos programas que hacen que un ordenador pueda imitar a otro, por ejemplo pueden hacer que el ordenador que tienes en tu casa se convierta en un Spectrum.

Algunos de esos programas imitadores que puedes usar en un ordenador de hoy en día te pueden servir para jugar, si tú no sabes cómo, puedes decírselo a tus padres o pedir ayuda a algún adulto.



No es una calculadora, es un Spectrum.

Algunos de esos programas son por ejemplo Retro virtual machine, Zx Spin o Fuse, y son muy fáciles de encontrar en internet.

Por cierto, tienes que tener en cuenta que el Spectrum es un ordenador muy antiguo, y eso hace que a veces no puedas escribir tan deprisa como en otros ordenadores modernos o que los dibujos se vean demasiado simples

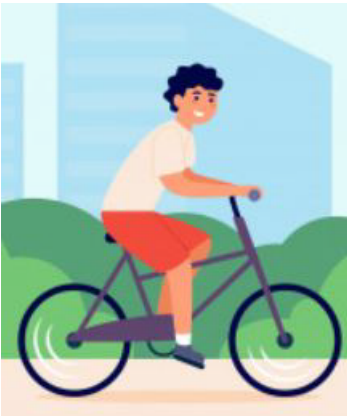
## Cómo se juega

Ya sabes que se juega escribiendo lo que quieres hacer, pero hay muchas formas de hacer las cosas ¿no?

En estos juegos se usa la forma más simple, que es VERBO+NOMBRE, con un ejemplo puede que lo entiendas mejor:

Pongamos que quieres ir en bicicleta al parque.

En nuestros juego podría valer IR al PARQUE pero eso podría ser ir andando, no necesariamente en bici. Una posible forma de escribirlo sería:



COGER BICI  
SUBIR BICI  
IR PARQUE

Podríamos escribir también PEDALEAR o mejor aún, DAR PEDALES, pero esas acciones que se consideran automáticas, normalmente no hace falta escribirlas porque entonces el juego sería un auténtico rollo.

También tienes que saber que en estos juegos es necesario hacer un mapa, así que coge lápiz y papel porque seguro que te hace falta. Todas las aventuras suceden en algún sitio, una ciudad, un pueblo o una casa, por ejemplo, y a su vez esa casa puede tener habitaciones.

Digamos que el mapa del juego se compone de “habitaciones” que pueden ser una habitación (como tu cuarto) o pueden ser un bosque, un barco, una nave espacial o cualquier cosa que se te pueda ocurrir, pero lo llamaremos habitación para entenderlo mejor.



Coge lápiz y papel porque te hará falta para dibujar el mapa.

Al entrar en un habitación el juego te describirá lo que ves, lo que está pasando y lo más importante; las direcciones hacia las que puedes ir, eso te permitirá moverte entre habitaciones, puedes ir a una y más tarde volver por ese mismo camino, por eso es importante el mapa porque seguro que tienes que volver muchas veces a la misma habitación.

Un verbo muy importante que tendrás que usar mucho es EXAMINAR, pero siempre hay que usarlo con algún objeto, animal o persona, por ejemplo.

## EXAMINAR CAJA

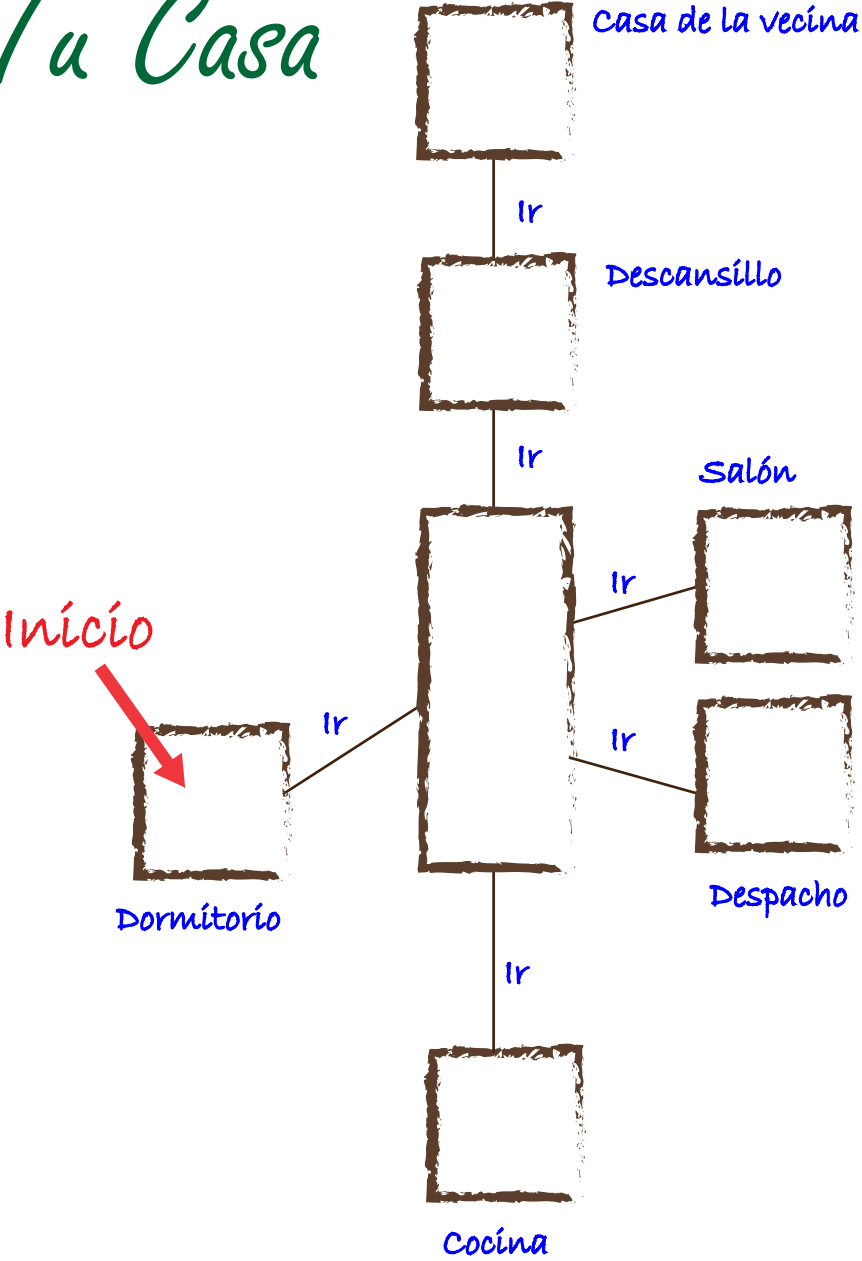
Sería el equivalente a “buscar pistas”, examinar te permite ver algo con detalle, examina todo lo que veas, si no se te ocurre qué hacer examina, si estás atascado, examina, muchas veces examinar te dará alguna pista sobre cómo seguir.

Y hablando de pistas, aunque el juego es fácil, puede que te atasques en algún punto, así que la siguiente página hay un conjunto de pistas y soluciones, no lo leas si vas a jugar el juego, porque las aventuras dejan de tener gracia si sabes la solución, lo divertido es resolver el misterio por ti mismo, pero aún así, si no puedes resolverlo, lee alguna pista o pide ayuda, siempre es mejor resolver el misterio con ayuda que no resolverlo.

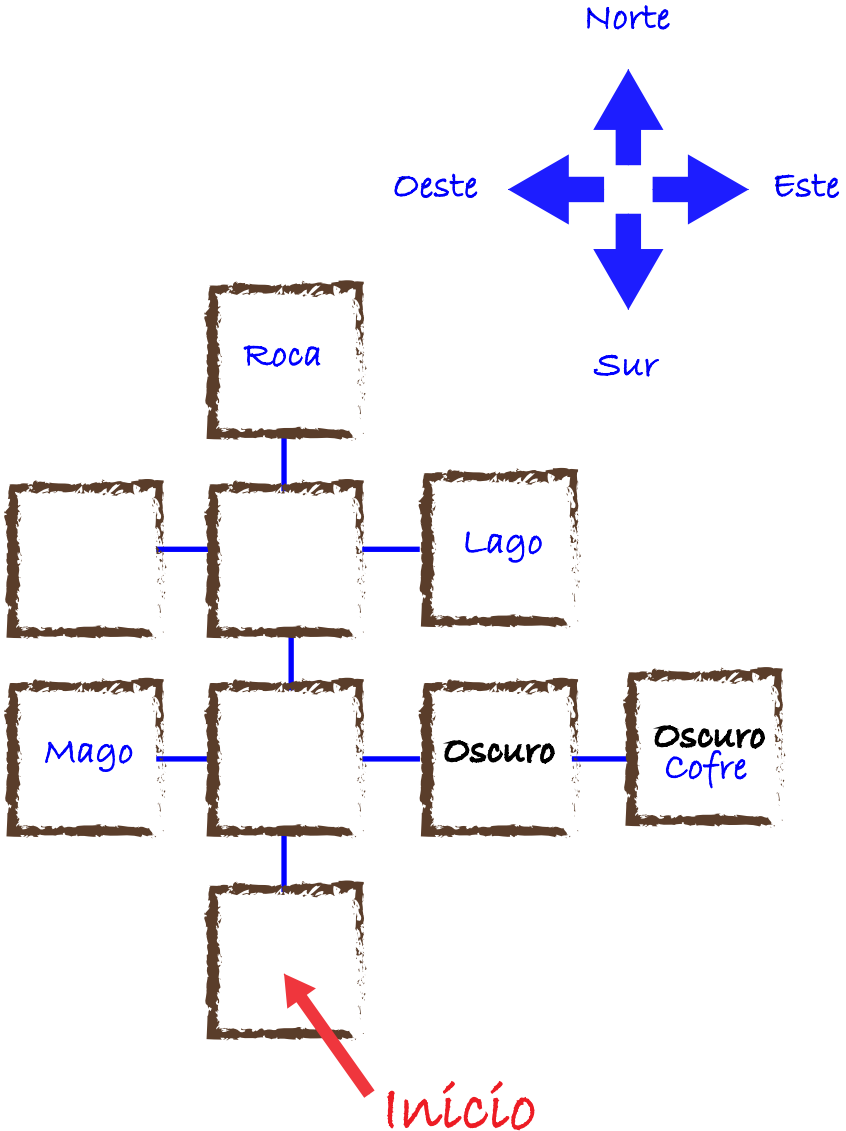
Y con el mapa pasa lo mismo, También hay aquí un pequeño mapa que te puede ayudar a orientarte, aunque es un mapa sencillo y puede venirte bien siempre será mejor el mapa que hagas tú mismo.

Ahora a jugar.

# Tu Casa



# Cavernas heladas





# Pistas 1

*(No las leas si vas a jugar)*

No sé por dónde empezar.

Lo primero es examinar la mesa de tu habitación.

Dónde está la llave del despacho

Viste a tu padre en el sofá con ella en el bolsillo, ¿se le caería ahí?

Y la linterna ¿dónde está?

¿Cuántas veces te ha dicho que madre que hagas la cama?

La linterna no funciona.

Deberías ponerle pilas.

¿Dónde están los escaracristal?

Has visto huellas... ¡siguelas!

¿Cómo les cojo?

Te hace falta llevar un frasco ¿quién puede tener frascos?

¿Cómo cojo la llave de los duendes?

Quizá si consigues que se queden dormidos puedas cogerla.

# Pistas 2

*(No las leas si vas a jugar)*

¿En que idioma habla el duende loco?

Kie = Quiero  
za=...? que palabra conoces que acabe en za?

¿Los duendes te acosan?

Vuelve al despacho y prueba a esconderte en algún sitio donde quepas.

¿Necesitas un gato? ¿Dónde está Bigotes?

Y ábrele la ventana, claro.

Si no se acerca...llámale.

Bigotes, el gato de la vecina suele pasarse el día delante de tu ventana.

¿Dónde estan los duendes?

Vienen de un sitio muy frío...? ¿Dónde pueden estar?

¿Cómo me libro de los duendes?

Los duendes temen a los gatos, busca uno.  
En la ventana me pareció ver un lindo gatito.  
A lo mejor si le llamas viene...