



**BARBARIAN QUEST.**  
Una aventura gráfico-animada de Josep Coletas.

© 1995 Darkkat Adventures.  
© 1995 – 2006 J.C.C.

## LICENCIA GRATUITA DE AVENTURAS

*Esta aventura es copyright de su autor. Todos los derechos reservados.*

*Prohibida la modificación, descompilación y el paso hacia otros formatos de plataformas.*

*Esta aventura es gratuita por lo que está prohibida su venta.*

*El autor no se hace responsable de cualquier problema informático que pueda aparecer durante la instalación, desinstalación, el uso de esta aventura o durante el uso del programa DosBox.*

### **HARDWARE:**

Inicialmente el hardware adecuado para jugar a esta aventura era un 386SX a 16 Mhz.

Actualmente ha sido probada con éxito en un ordenador Centrino Duo con Windows XP y el programa DosBox v0.65.

Barbarian Quest es una aventura de PC MS-DOS.

**Atención: Todos los pasos siguientes han sido comprobados sólo bajo Windows XP y con el programa DosBox versión 0.65.**

## **¿Qué necesitas para jugar?**

En los ordenadores actuales necesitarás el programa que emula el antiguo sistema operativo MS-DOS. Este programa se llama "DosBox". Lo puedes encontrar en su web (en inglés) :

<http://dosbox.sourceforge.net>

Las instrucciones de su forma de uso vienen con el propio DosBox en inglés. Aunque lo mejor para su uso es estar familiarizado con el antiguo sistema operativo MS-DOS, aquí tienes los pasos para jugar con DosBox a Barbarian Quest:

1.Una vez instalado y ejecutado DosBox aparecerá una ventana con el fondo negro. Si tu disco duro es el C: y has descomprimido el Barbarian Quest en el subdirectorio C:\BQ (el subdirectorio por defecto del Zip), teclea en el lugar del cursor:

```
mount C C:\BQ
```

Si tienes problemas en hacer aparecer los dos puntos “ : “ y el símbolo “ \ “ probablemente sea debido a que tu teclado está españolizado. Pero existe un truco: Pulsa Shift (Mayúsculas) + Ñ y obtendrás los dos puntos. Pulsa la tecla con los símbolos “> <” y obtendrás “ \ “. Volviendo a lo anterior, con mount C C:\BQ acabas de instalar una unidad C: virtual de disco duro en tu DosBox que en realidad no es más que el subdirectorio BQ de tu unidad de disco duro real. Para entrar en esta unidad de disco duro virtual teclea:

C:

y pulsa ENTER. Ya estás listo para ver la presentación-introducción y para jugar a Barbarian Quest. Para jugar a pantalla completa pulsa Alt + Enter. Para salir de pantalla completa vuelve a pulsar Alt + Enter. Para salir del programa DosBox teclea Exit (o cierra la ventana DosBox si no estás a pantalla completa). Al salir del programa la unidad virtual de disco duro que creaste desaparece también (pero no el subdirectorio BQ de tu disco duro real) y deberás realizar otra vez los mismos pasos para volver a jugar a Barbarian Quest. Mira más adelante en este manual para saber qué debes teclear para iniciar la presentación-introducción o la aventura.

Nota referente a Barbarian Quest: Se ha eliminado el archivo musical que acompañaba a la presentación-introducción de la aventura debido al tamaño de dicho archivo y a la incomodidad que suponía requerir del archivo externo que se suministraba con la tarjeta Soundblaster original (VPLAY.EXE) para su ejecución. Sin embargo se ha mantenido el texto referente a la música en los créditos de la presentación-introducción y de la aventura por cuestiones de documentación.

La aventura en sí ya era sin sonido.

## **LA PRESENTACIÓN-INTRODUCCIÓN**

**Teclea PRESENTA para ver la presentación-introducción.**

## **BARBARIAN QUEST - LA AVENTURA**

**Teclea BQ para empezar la aventura.**

**El objetivo, al principio del juego, es encontrar la Tumba de Kenyamotep tal como te dijo tu maestro en la Presentación-introducción.**

**Esta aventura es una mezcla de conversacional y gráfica, ya que te moverás en un entorno gráfico pero guiándote con órdenes desde el teclado. Por ejemplo, para ir de un lado a otro debes escribir hacia dónde te diriges, IR PUERTA, o IR DERECHA, o IR MESA son algunos ejemplos de movimiento. Los demás verbos te servirán para interactuar con el mundo de BARBARIAN QUEST. Por ejemplo se podrán coger objetos, examinarlos, usarlos (con los verbos apropiados, etc.)**

## ZONA DE DIÁLOGO DE LOS PERSONAJES

ZONA DE LAS  
TECLAS DE FUNCIÓN

ZONA DE LA ACCIÓN



ZONA DE  
INVENTARIO

ZONA DE ENTRADA DE ÓRDENES

ZONA DE TABLAS DE VERBOS

### ZONA DE DIÁLOGOS:

Aquí aparecerán los diálogos, voces, y expresiones del personaje principal que guías (el bárbaro) y los demás personajes. Todos los comentarios que haga tu personaje saldrán aquí. Los comentarios de tu personaje saldrán normalmente en color blanco, mientras que los de los distintos personajes variará el color en cada uno (alguna vez coinciden personajes que están en lugares distintos).

De esta forma sabrás cuando habla tu personaje u otro, según el color de las frases (también, si el personaje está visible, por sus movimientos de cabeza al hablar.)

### ZONA DE ACCIÓN:

Aquí se desarrollará la totalidad de la aventura, pues aquí estarán el escenario, personajes, objetos, etc.

## **ZONA DE TECLAS DE FUNCIÓN:**

Las teclas de función disponibles de esta zona son las siguientes:

**F1 :** Graba la situación actual al disco duro después de que le des un nombre. Es aconsejable que te apuntes en un papel las diferentes grabaciones que hagas, pues no hay posibilidad de ver las grabaciones almacenadas. (Puedes verlas desde el MS-DOS tecleando DIR \*.NMS). Si tienes problemas para hacer aparecer el símbolo de asterisco ( \* ), probablemente es debido a que tu teclado está españolizado. Existe un truco: intenta hacer aparecer la apertura de paréntesis “ ( “ y obtendrás el asterisco.

**F2 :** Carga del disco duro una situación grabada previamente después de teclear su nombre y pulsar ENTER.

**F3 :** Pasa a la siguiente tabla de verbos. Ver ZONA DE TABLAS DE VERBOS.

**F4 :** Pasa al menú de configuración de la aventura. En este menú puedes modificar la velocidad del juego para que se adapte a la de tu ordenador, si no es excesivamente rápido (en ordenadores actuales para que se adapte a la velocidad de tu programa “DosBox”), y ver el tanto por ciento de aventura que has resuelto. Nota del autor de la aventura: En DosBox v.0.65. me ha funcionado todo correctamente a la primera y no he tenido que configurar nada.

Además del menú de configuración, puedes configurar la velocidad de las animaciones fijas en pantalla (por ejemplo, al principio de la aventura, el guardia mueve continuamente la cabeza de un lado a otro) adaptando su velocidad a la de tu ordenador (en ordenadores actuales, a la velocidad de tu programa “DosBox”). En un principio la velocidad de estas animaciones está adaptada a equipos de 16 Mhz. Para adaptarla a tu ordenador, si ves que van demasiado lentas o demasiado deprisa, puedes usar en cualquier momento de la aventura las teclas “Rep g” y “Avp g”, que bajan o suben la velocidad de estas animaciones respectivamente. Si al pulsar alguna de estas teclas oyes un pitido largo es que has llegado al máximo o al mínimo de velocidad de tu sistema. Hazlo cuando te encuentres en una localidad con animaciones de este tipo y calcula tú mismo la velocidad idónea con estas teclas. Una vez las animaciones fijas de localidad se muevan a la velocidad que querías, puedes pulsar las teclas ALT y S a la vez para que se grabe un archivo llamado TSPEED.CFG, que contiene la velocidad idónea que acabas de encontrar con las teclas REPAG y AVPAG. A partir de ahora cada vez que juegues a la aventura ésta seleccionará automáticamente para sus animaciones la velocidad almacenada en ese archivo.

**F8 :** Termina la partida saliendo al MS-DOS. Antes de salir se te pedirá confirmación para hacerlo desde la pantalla de configuración.  
¡Recuerda grabar tu situación antes de elegir esta opción si has avanzado mucho!

## **ZONA DE TABLAS DE VERBOS:**

Aquí se muestran tres tablas, que puedes ver pulsando F3 cada vez, que te muestran los verbos disponibles de la aventura. Cualquier verbo que no está en estas tablas, será incomprendible para tu personaje. Recuerda que no es necesario tener seleccionada una tabla para un determinado verbo, sino que puedes teclear cualquier verbo de las tablas sin necesidad de buscar la tabla a la que pertenece. Las tablas sólo están ahí para recordarte qué verbos puedes usar en la aventura y nada más.

## **ZONA DE INVENTARIO:**

Aquí, tras pulsar F5, aparecerán todos los objetos que tu personaje (el bárbaro) lleve encima. Si lleva tantos objetos que éstos no caben en ésta pequeña pantalla, tienes que pulsar una tecla para ver los siguientes, y así cada vez, hasta que la palabra inventario desaparezca de la ZONA DE ENTRADA DE ORDENES. Normalmente ésta pequeña pantalla de inventario en un principio azul se tornará negra a medida que llegue a los objetos finales del listado.

## **ZONA DE ENTRADA DE ÓRDENES:**

Aquí es donde el jugador teclea las órdenes para mover e interaccionar el personaje principal, el bárbaro.

Estas órdenes no son otra cosa que los verbos de las tablas acompañados de un nombre, creando frases como “coger escoba”, “ir silla”, “abrir puerta”, etc. Aunque a veces se tiene que especificar estas órdenes, por ejemplo con el verbo PONER. “poner bolsa en caja”, “dar amuleto a viejo”, etc.

Aunque muchas veces, si hay un sólo personaje frente al bárbaro, con “dar amuleto” bastaría.

## **LOS VERBOS**

Vamos a ver a continuación los distintos verbos disponibles en la aventura y su funcionamiento en ésta:

**IR:** Verbo de movimiento. Úsalo para moverte por el escenario. Por ejemplo: “Ir puerta”, “Ir dentro”, “Ir antorcha”. Si utilizas verbos en una determinada situación y no obtienes las respuestas que querías, es posible que no estés en el lugar adecuado. Así que muevete hacia él con IR. Puedes dirigirte hacia cualquier cosa (que usando el verbo MIRAR aparezca) sea objeto cogible, personaje, o cosas fijas. E incluso hay situaciones en las que funcionará dirigiéndote hacia algún objeto que hayas descubierto nuevo examinando otro. Por ejemplo: “EXAMINAR PUERTA: Hay una cerradura.” entonces es posible que puedas usar “Ir cerradura.”

**MIRAR:** Usando este verbo identificarás todo lo que sea posible acceder dentro de la ZONA DE LA ACCIÓN. Una palabra de un determinado color y en minúsculas o mayúsculas identificará cada uno de los personajes, objetos o salidas. Cada color tiene un significado:

**Palabras en color verde y en mayúsculas:** Son las salidas de la localidad. O sea, que si te diriges hacia alguna de ellas y la situación lo permite, irás a otra localidad. Ejemplos: IZQUIERDA, DERECHA, FONDO, ADELANTE, ABAJO, ARRIBA, FUERA, etc...

**Palabras en color azul marino (azul celeste) y en minúsculas:** Son objetos que puedes coger. Por ejemplo: Escoba, Lápiz, Anillo, Ratón, etc...

**Palabras en color blanco y en minúsculas:** Son objetos que no se pueden coger pero que no son fijos en el escenario. Por ejemplo: Podría ser un árbol que puede ser talado. Aparecería como "Arbol".

**Palabras en color blanco y mayúsculas:** Son los objetos fijos en el escenario pero que puedes usar verbos con ellos. Ejemplos: Puerta (Puede ser abierta y cerrada pero sigue en su mismo lugar). Muchos de estos objetos sólo permiten el uso del verbo EXAMINAR. También estas palabras se usan para simplemente identificar un determinado objeto u animal en la pantalla.

**Palabras en color amarillo y mayúsculas:** Son los personajes de la aventura. Por ejemplo: MENDIGO, JEFE, LEÑADOR, etc...

Una vez has usado el verbo MIRAR, aparecerán en pantalla las palabras y se esperará la pulsación de una tecla para seguir jugando.

**EXAMINAR:** Nos será útil para saber más sobre personajes, objetos, etc... Muchas veces ello dar lugar a que descubramos nuevos objetos que pueden ser usados o cogidos. Por ejemplo: EXAMINAR PUERTA "Hay una llave en la cerradura" - COGER LLAVE. Otro ejemplo: EXAMINAR ROCA "Hay un agujero en ella" - EXAMINAR AGUJERO "Es un agujero con una palanca dentro" - MOVER PALANCA.

**COGER:** Permitirá ampliar nuestro inventario. Puedes coger tantas cosas como te sea posible, ya que no hay límite de inventario. De hecho es lo más recomendable.

**HABLAR:** Te permite dialogar con los otros personajes del juego e incluso intentarlo con animales en algún caso. La mayoría de las veces, ello dará lugar a un diálogo controlado por el jugador.

Es decir, en pantalla aparecerán unas opciones que son las preguntas (o respuestas si es el personaje quien nos ha hecho una pregunta) posibles que podemos formular.



Estas opciones están numeradas alfanuméricamente (por letras). Por ejemplo, si un personaje nos dice “¿Quieres venir a mi casa a comer?” en pantalla aparecerá:

- a) Con mucho gusto.
- b) No tengo hambre.
- c) ¿Tienes filete de ternera?

Elegiremos la opción que nos apetezca tecleando la letra a, b, o c y pulsamos enter.

Cuando nos aparezcan estas opciones todos los verbos se desconectan y las teclas de función también, por lo que hay que elegir una obligatoriamente. Si tecleamos cualquier cosa, el personaje no nos entenderá.

**DAR:** Usa este verbo para entregar cosas a los personajes, monstruos o animales que encuentres. La mayoría de las veces bastará con teclear dar + nombre cuando estés frente al personaje. Por ejemplo “DAR TRAPO”. Si así no obtienes resultado, prueba a teclear también el nombre del personaje, formando una frase como “DAR TRAPO A SOLDADO”.

**PONER:** Usa este verbo para colocar objetos en lugares concretos. Debes indicar siempre el lugar donde lo colocas. Por ejemplo: PONER LAPIZ EN CAJON.

**ABRIR:** Su uso es bastante obvio. Algunos ejemplos pueden ser: ABRIR PUERTA, ABRIR ARMARIO, etc.

**CERRAR:** Úsalo como verbo contrario a ABRIR. Algunos ejemplos son: CERRAR CAJON, CERRAR CAJA, etc.

**TREPAR:** Cuando no aparece el verbo de dirección ARRIBA y tú crees que se puede ir hacia arriba, debes usar el verbo TREPAR + Nombre. Por ejemplo: Estás junto a una torre cubierta de enredaderas. Al teclear MIRAR es posible que no se indique el verbo de dirección ARRIBA, ya que tendrás que adivinar tú que se puede ir hacia esa dirección. En ese momento prueba TREPAR ENREDADERA o TREPAR TORRE.

**BAJAR:** Este verbo lo tienes que usar como verbo contrario a TREPAR. Su sintaxis es la misma, BAJAR + Nombre (aunque a veces con BAJAR basta). Cuando usando el verbo mirar no aparece la dirección ABAJO y tú crees que se puede bajar, utiliza este verbo. Por ejemplo: Estás arriba de un árbol. Prueba BAJAR ARBOL.

Los dos verbos anteriores no deben usarse para bajar y subir escaleras normales, ya que probablemente aparecerán usando el verbo MIRAR las palabras ARRIBA y ABAJO. Entonces usa IR ARRIBA o IR ABAJO.

**LEER:** Utilízalo para leer documentos o inscripciones. Por ejemplo: LEER LIBRO, LEER CUADERNO, LEER NOTA, etc. Si las inscripciones son encima de un documento (no sobre rocas, etc.) No teclees leer inscripciones, sino leer + nombre del documento. Por ejemplo: LEER LIBRO.

**CORTAR:** Usa tu espada u otro objeto afilado para este verbo. Por ejemplo: CORTAR CUERDA.

**LUCHAR:** Usa este verbo cuando estés en peligro o para una acción arriesgada. La sintaxis es LUCHAR + Contra qué luchas. Ejemplo: LUCHAR GUERRERO, LUCHAR DRAGON, etc.

**ARROJAR:** Usa este verbo para tirar algún objeto. La sintaxis es ARROJAR + Nombre del objeto. Por ejemplo: ARROJAR DAGA. También puedes

indicar hacia qué lo arrojas si la situación lo permite. **ARROJAR ANILLO A POZO.**

**MOSTRAR:** Usa este objeto para enseñar un objeto determinado a un personaje. Por ejemplo **MOSTRAR ESPADA A BRUJO.** O, en la mayoría de los casos, con **MOSTRAR ESPADA** bastará.

**ENCENDER:** Usa este verbo para quemar o encender algo. Por ejemplo:

**ENCENDER VELA.** O a veces especifica **ENCENDER VELA CON CERILLA.**

**APAGAR:** Usa este verbo como verbo contrario a **ENCENDER.** Por ejemplo:

**APAGAR INCENDIO.** O a veces especifica **APAGAR INCENDIO CON MANGUERA.**

**BUCEAR:** Úsalo cuando creas que es posible hacerlo. Por ejemplo, estás junto a una piscina. Teclea **BUCEAR.**

**NADAR:** Es el mismo caso que bucear.

**SOPLAR:** Úsalo cuando quieras soplar. La sintaxis es **SOPLAR + A** qué soplas.

Por ejemplo: **SOPLAR VELA.**

**MOVER:** Úsalo cuando creas que algo puede ser movido. Su sintaxis es

**MOVER + Qué mueves.** Por ejemplo: **MOVER PALANCA.**

**MONTAR:** Debes usarlo para cabalgar sobre animales. Su sintaxis es

**MONTAR + Animal.** Por ejemplo: **MONTAR CABALLO.**

**BEBER:** ¡Úsalo si tienes sed! Su sintaxis es **BEBER + Qué bebes o dónde bebes.**

Por ejemplo: **BEBER RIO.**

**DORMIR:** Si estás en el lugar correcto puedes hacerlo. Por ejemplo estás junto a un montón de paja. Usa **DORMIR.**

**ATAR:** ¡Úsalo si llevas cabos sueltos! Su sintaxis es **ATAR + QUÉ ATAS y**

**DÓNDE.** A veces con **ATAR + QUE ATAS** habrá suficiente. Por ejemplo: **ATAR CUERDA A MESA.**

**DESATAR:** Úsalo como verbo contrario a atar. Por ejemplo: **DESATAR CUERDA.**

**HAY UN VERBO MÁS QUE PUEDES USAR: EL VERBO EMPEZAR. ÉSTE SIRVE PARA EMPEZAR DE NUEVO LA PARTIDA DESDE EL PRINCIPIO. TECLEA SIMPLEMENTE EMPEZAR Y PULSA ENTER.**

### **LAS ESCENAS ANIMADAS**

En determinados momentos de la aventura, se sucederán escenas de las que nosotros no tenemos control y tenemos que limitarnos a seguirlas. En esta aventura **NO** hay posibilidad de saltárselas. Sabremos que una de estas escenas ha empezado porque desaparecerá el cursor de la **ZONA DE ENTRADA DE ÓRDENES** y muchas veces también las **TECLAS DE FUNCIÓN** y la de **INVENTARIO**. Para tener claro cuándo podemos teclear y cuándo no, cuando desaparezca el nombrado cursor de la **ZONA DE ENTRADA DE ÓRDENES** no podremos teclear, y cuando vuelva a aparecer sí. Pero ojo, cuando se está ejecutando una orden, no podremos teclear hasta que la orden desaparezca de la **ZONA DE ENTRADA DE ÓRDENES** y esta zona esté vacía con el cursor. Esto ocurrirá cuando la orden se haya ejecutado correcta o incorrectamente (por la situación del juego haya funcionado o no). Por ejemplo: **COGER MANZANA.** La cogeremos si es posible o el personaje nos dirá que no se puede coger si no es posible (no está a nuestro alcance). En los dos casos al final tendrá que aparecer la **ZONA DE ÓRDENES** vacía y con el cursor.

### **POSIBILIDAD DE MUERTE EN LA AVENTURA:**

La posibilidad de que muera tu personaje sólo aparece hacia el final, concretamente en el último 25% de la puntuación y en lugares muy concretos. Es decir, cuando veas que tu puntuación asciende a 75% de aventura resuelta, tendrás que andar con cuidado en tus decisiones.

### **POSIBILIDAD DE ATASCO POR HABER HECHO ALGO MAL**

Esta posibilidad es remota, ya que el programa calcula a cada momento tus movimientos y no te deja avanzar hasta que has realizado lo planeado, evitando así que llegues a lugares en los que te hace falta un determinado objeto y resulta que te lo has dejado en una localidad a la que ya no puedes volver.

### **CONSEJOS:**

- Coge todos los objetos que encuentres.
- Déjate llevar por tu curiosidad y EXAMINA todo lo que puedas.
- Recorre todas las localidades que puedas mientras veas verbos de salidas/dirección.
- Examina los objetos que recojas.
- Hazte un mapa si te haces un lío con las localidades.

**BARBARIAN QUEST es una aventura de DARKKAT ADVENTURES.**

## **PREMIOS:**

**Premio a la Mejor Aventura concedido por los socios del fanzine Z FOR ZERO en 1996.**

**Premio a los Mejores Efectos Especiales en una aventura concedido por los socios del fanzine Z FOR ZERO en 1996.**

## **LO QUE DIJO LA CRÍTICA:**

**Comentario de Barbarian Quest perteneciente al fanzine CAAD nº 31:**

**“Lo siento por algún lector pero tengo que hablar bien. Sorpresa y admiración son las emociones que me embargan al jugar con este gran programa al que no le falta casi de nada. Barbarian Quest es la aventura conversacional animada del año, y este ataque de incontrolada euforia se debe a que:**

**1º. – Posee un desarrollo ameno e interesante. La emoción nunca decae y a cada paso te encuentras con múltiples sorpresas que animan a continuar.**

**2º. – Los textos... graciosos. Sin grandes faltas de ortografía (aunque nunca me fijo en ellas). Algunas conversaciones son desternillantes y están resueltas con un gran sentido sano del humor.**

**3º. – ¡Que grande es el Spectrum y su escuela!, ya que los gráficos me recuerdan a este ordenador porque se ha utilizado un sistema a la vez que eficaz, bastante correcto. Está claro que nadie puede dibujar un buen dibujo con 256 colores y que salga bien, pero si usas el sistema del autor puedes obtener resultados medio-altos con lo que el problema de los gráficos queda ampliamente solucionado.**

**4º. – La adicción es altísima ya que los problemas son lógicos a la vez que divertidos.**

**5º. – Y lo más importante, la técnica. Este apartado merece una especial atención:**

**El juego se ha realizado sobre un parser pensado únicamente para aventuras conversacionales, el NMP. Un gran parser que permite el desbordamiento de la imaginación del autor de aventuras pero que como entorno de aventuras conversacionales animadas no parecía adecuado, pero aquí entra en escena Josep Coletes el cual ha logrado algo imposible e impensable, crear su juego con esta herramienta, lo que me indica que es un genial programador con una enorme tenacidad y que el NMP es el mejor parser que actualmente se puede adquirir en el mercado.**

**La aventura ha requerido un ingente esfuerzo de su creador y eso se nota nada más juegues un momento con ella. Sólo has de ver la cantidad de ficheros gráficos, animaciones, iconos, mensajes,... y no sé cuantas decenas de cosas más.**

**6º. – El argumento del programa así como la historia previa no son un alarde de imaginación pero, sinceramente, creo que a casi nadie le importa siempre que el juego esté bien (y este lo está).**

**Cómo habéis podido leer el comentario es reducido porque la palabra más baja que le puedo dar al juego es... ¡¡¡EXTRAORDINARIO!!!”**

#### **PUNTUACIONES:**

**Ambientación: 90 %**

**Jugabilidad: 90 %**

**Sonido: 70 %**

**Guión: 50%**

**Dificultad: 70%**

**Valoración General: 90%**

## **Comentario de Barbarian Quest perteneciente al fanzine Z FOR ZERO n°43:**

**“Josep Coletes y Cía han renovado el sello bajo el que hicieron un buen número de aventuras conversacionales con el PAWS para Spectrum, y BARBARIAN QUEST es su primera creación en dos años. La aventura ha sido realizada con el parser NMP 4.0 en PC y con gráficos VGA 256 colores.**

**Se desarrolla en un entorno gráfico manejado como un conversacional. El resultado es una mezcla de los dos tipos de aventura. Para que lo entendáis, la pantalla muestra el gráfico del protagonista, sus movimientos por el decorado, las animaciones y los diálogos; pero para entrar las órdenes, el jugador tiene que escribir la típica combinación verbo + nombre (como mínimo) y no hay que puntear nada con el ratón. Es un sistema similar, en parte, a las primeras aventuras de Sierra. La pantalla se divide en varias zonas: diálogo, acción, teclas de función (que simplifican comandos como la grabación/carga), tabla de verbos, inventario y entrada de órdenes. Los verbos ya están predefinidos y no son necesarios otros que los de la lista que se nos ofrece, pero los nombres serán descubiertos al ir avanzando en el juego.**

**Este sistema tiene sus puntos positivos y negativos. Positivos porque el aspecto gráfico es más vistoso y la unión de las dos clases de aventuras gana con respecto a las aventuras gráficas puras en las que en ocasiones se hace desesperante el tener que buscar con el ratón por el decorado el pixel necesario a puntear. Negativos porque en comparación con las conversacionales se pierde calidad literaria, y por consiguiente ambientación en las descripciones y mensajes, al estar suplidas por los gráficos de las localidades y por las animaciones.**

**Aparte de este análisis técnico, os interesará saber que Barbarian Quest nos cuenta la siguiente historia: somos el hijo de un comerciante cimmerico que sueña con ser un guerrero bárbaro. Sus continuas visitas a un círculo de piedras mágico le llevan a conocer a un místico y a convertirse en el héroe de una increíble aventura. Será el encargado de liberar a toda una ciudad de la maldición de las Sombras de la Noche y para ello, tendrá que superar mil y una peripecias.**

**El juego se inicia con una introducción aparte donde se nos revelan los prolegómenos, y luego empezamos en las mismas puertas de la ciudad. Su desarrollo nos va a llevar a enfrentarnos con diversos problemas, a conocer a distintos personajes (las Sombras Negras, el mago Totoh, el posadero, el herbolario, el bibliotecario, los guardias, monstruos, dragones, la mercenaria Selfa, la princesa Eylessae, los Caballeros Guardianes, etc.) y a recorrer variadas localidades (la ciudad, el profundo mar, el palacio, el desierto).**

**La aventura es muy entretenida de jugar. Al utilizar la orden “mirar”, se nos describe en cierta forma la localidad, ya que aparecen con su nombre los objetos, personajes y partes del decorado con los que se puede interaccionar.**

**Los diálogos con los personajes se resuelven utilizando el comando “hablar” y seguidamente se pasa a la elección de varias opciones posibles o a un diálogo no controlado. En estos diálogos y en otras escenas se nos ofrecen acciones animadas o primeros planos de la acción o del personaje con el que dialogamos. De entre todas estas escenas quiero destacar varias que me han gustado especialmente: el vuelo en la montura de Selfa y el dragón “de bolsillo”, la parte final en la que rescatamos a la chica, cuando acabamos con la maligna Dama, varios de los gráficos de mayor tamaño, algunos diálogos muy bien llevados, la lectura del libro, la resolución del problema de la puerta del desierto, el original acceso a la elevada ventana con el objeto mágico adecuado y la forma de distraer al bibliotecario.**

**El tono general de la aventura se beneficia del magnífico desarrollo del guión, la buena programación con especial cuidado en los detalles y sin ningún fallo visible, los originales problemas y lo entretenido que resulta jugar a la aventura. Barbarian Quest nos remite al estilo habitual de Josep Coletes que mantiene y logra superar el tono de sus anteriores creaciones con otras de sus características habituales como el argumento fantástico centrado en la magia medieval, muchos PSIs, problemas lógicos, humor en algunas escenas (aunque, en mi opinión sobran un par de golpes anacrónicos como la referencia a ICONA para apagar el fuego y el mensaje “esto no es una máquina de bebidas” cuando intentamos meter una moneda en la ranura de la piedra mágica), dificultad medio-elevada y ganas de entretener.**

**También debo decir que le falta música ambiental (sólo hay en la presentación) y un poco más de calidad gráfica para que la aventura pudiera ser un auténtico lujazo, pero tampoco se trata de un producto realizado por un equipo de especialistas. Así que desde aquí os recomiendo sinceramente jugar con BQ con la certeza de que os va a gustar por su excelente calidad.”**

## **PUNTUACIONES:**

**Originalidad: 75%**

**Argumento: 75%**

**Guión: 95 %**

**Jugabilidad: 80%**

**Literatura: 70%**

**Gráficos: 90%**

**Efectos: 80%**

**TOTAL: 90%**