



Solución y versión Html por [D@RDo](#)

Lloret de Mar, 16 de Septiembre del 2.003.



© 2.001

*** COMENTARIOS ***

Vamos a comentar una nueva aventura gráfica española hecha en plan amater y cuyo nombre es "El Dios de Nauru". Fue realizada en el año 2.001 por el grupo ByK Software, que por lo que sé es una sola persona llamada Víctor López. Se programó en Edpack V2.03 y fue la tercera aventura que se hizo con este parser. Para su creador fue la primera incursión que hizo en el género y el resultado final no ha podido ser mejor.

Para quien le interese el juego debe saber que solo ocupa 301 Ks, o sea que, en comparación con otras aventuras similares ocupa muy poco espacio, lo cual no quiere decir que el juego sea muy corto, todo lo contrario, es de los más largos y con más pantallas que he visto. Para bajarlo solo se necesita el juego y nada más, ya que con el Edpack funciona por si solo sin necesitar ningún apoyo, tal como ocurre, por ejemplo, con el Indy Java. El juego se puede encontrar en la página del CAAD o en la de ADAN.

El guión no es nada del otro mundo pero tanto en el mismo como en los gráficos (salvando las distancias) tiene un asombroso parecido al Monkey que todos recordamos. La historia se basa en la llegada accidental a las manos del protagonista de un documento en el que, Chico Largo, el "gurú" de la isla de Nauru, explica que ha desaparecido la estatuilla que representa a su Dios, por lo que todos están condenados.

Con la promesa de que el que encuentre la estatuilla será cubierto de oro, nosotros vamos a la isla dispuestos a emprender la búsqueda y deberemos recorrer diferentes escenarios para desvelar el secreto final. Todo esto en plan aventura gráfica clásica, con lo que deberemos hablar con la gente, encontrar y usar objetos, sortear un laberinto, etc., al más puro estilo Monkey.



Bajamos las escaleras de la izquierda y llegamos a un embarcadero. En el centro del graffiti vemos un ladrillo con puntos, que examinamos, lo cogemos y de detrás encontramos dinero que también cogemos. Regresamos al Alabama y volvemos a hablar con Mary para pedirle una habitación (se supone que la pagamos). Subimos las escaleras y entramos en la habitación central, que es la nuestra.

Miramos el cajón inferior (se miran todos en general) y de dentro cogemos un reloj Rolex (es falso). Salimos a la calle y entramos en el establecimiento de la izquierda, el "Le Pierre", que es una tienda. Hablamos con el dueño, Pierre, de todo. Cogemos el tirachinas y la linterna (se supone que también lo pagamos todo) y salimos. Regresamos a la plaza y atravesamos el arco central para aparecer en el mapeado del juego. Vamos a la punta central superior, el castillo.

EL CASTILLO.

Entramos. Abrimos el armario y cogemos la polea. Cogemos el cuadro (lo abrimos) y de detrás nos llevamos la llave de madera. Usamos la llave en la puerta y entramos en la siguiente habitación. Intentamos coger el candelabro de la derecha y se abre una escalera secreta en el centro, por la que subimos. Usamos el ladrillo en la busto y cogemos las piedras del suelo. (Son los fragmentos del ladrillo roto).

Entramos por la puerta de los cristales azules a la cocina y cogemos el cubo. Retrocedemos una vez y entramos por la puerta de la derecha. De entre las dos puertas cogemos una llave verde que está colgada en el centro de la pared. Entramos por la puerta de la izquierda a una habitación con chimenea y cogemos el jarrón que hay encima de ésta. Retrocedemos dos pantallas hasta la habitación del busto. Usamos la llave verde en la puerta de la izquierda y entramos en una habitación con un pozo y una escalera.

Dentro del inventario usamos el cubo con la polea y estas dos cosas ("cubo apoleado") lo usamos en el pozo. De esta forma, de dentro del pozo, conseguimos una barra metálica. Abrimos la ventana ("usar") y salimos fuera ("Ir a"), trepando hasta el piso superior, un trastero con un baúl. Usamos la barra metálica en el baúl, para abrirlo, y de dentro cogemos unos alicates ("mirar"). Bajamos por la trampilla, retrocedemos a la habitación del busto y luego a la anterior.



Aquí entramos por la arcada negra sin puerta de la izquierda. Usamos los alicates en la rejilla y cogemos la rata. Retrocedemos, subimos las escaleras y, de nuevo, entramos por la puerta con los cristales azules a la cocina. Usamos la rata en la licuadora y conseguimos un "jarrón con sangre". Salimos de la cocina, entramos por la puerta de la derecha y luego, otra vez, entramos por la puerta de la derecha para llegar a la habitación del espectro.

Usamos el jarrón con sangre en el espectro cuando éste está todo a la derecha y así desaparece. Abrimos la caja fuerte ("Ir a") y de dentro cogemos una llave grande azul. Retrocedemos hasta la habitación de los candelabros y la escalera secreta y entramos por la puerta de la derecha, pero aquí no hay nada. Usamos la llave grande en la siguiente puerta y aparece el "gurú" que estaba prisionero. Hablamos de todo con él, así que nos enteramos de que necesitamos un anillo que está en la pirámide.

EL MENSAJE.

Volvemos a aparecer en el pueblo, donde sigue la charla, y al final el "gurú" se va. Una vez solos en la plaza entramos en la puerta marrón de la derecha, que es una casa abandonada, destartalada y oscura. Del fondo de la pared, en el centro del lado derecho, cogemos un gancho que usamos en la trampilla del suelo para abrirla. Nos metemos por el agujero y bajamos a lo que parecen unos sótanos.



Usamos la linterna en la pared frontal y vemos un mensaje pintado pero que no entendemos. Volvemos a subir, salimos de aquí y nos vamos al Alabama. Hablamos con el anciano del mensaje en hebreo con lo que aparecemos en los sótanos de la casa abandonada con él para que así nos lo traduzca. Nos cuenta algo de un anillo mágico y de su paradero. Salimos del pueblo por el arco de la plaza y en el mapa vamos al cruce.

EL CRUCE.

Aparecemos al principio de un bosque y es negra noche. Todo el conjunto del bosque es un gran laberinto con pantallas similares con lo que perderse resulta muy fácil. Vamos a la izquierda, arriba, izquierda, tres veces a la derecha y izquierda para llegar junto a un árbol del que vemos colgada una llave.

Dentro del inventario usamos las piedras con el tirachinas y luego usamos el "tirachinas cargao" en la llave azul que al caer cogemos del suelo. Para salir del bosque vamos a la derecha, dos veces arriba, izquierda y cuatro veces a la derecha. Otra vez en el mapa vamos al cementerio.

EL CEMENTERIO.

Usamos la llave azul en el portón y entramos. Usamos la barra metálica en la tumba central ("mármol") y cogemos el ojo de cristal del cadáver. Al hacer esto descubrimos un anillo detrás del ojo que también cogemos. Salimos del cementerio, entramos en el mapa y regresamos al cruce.

LA CABAÑA.

Vamos cuatro veces a la izquierda y dos veces arriba y llegamos frente a un chaval que nos impide pasar por el puente. Le hablamos de todo y usamos el él el rolex (se lo damos) para que se vaya. Vamos dos veces arriba y llegamos frente a la cabaña donde vive el "gurú". Entramos y le hablamos de todo.



Usamos el ojo de cristal en la cabeza de vaca (parece más un toro) y le damos el anillo para que lo recargue y nos lo devuelva. (Esto último ya se hace automáticamente). Le volvemos a hablar de todo y nos da unas "imágenes". Salimos de la cabaña y del bosque con solo ir una vez abajo. Una vez en el mapa regresamos al pueblo.

EL MUERTO.

De nuevo regresamos al Alabama para hablar con el viejo. Le enseñamos ("usamos") las "imágenes" y le hablamos de todo pero antes de que obtengamos una respuesta clara se nos muere. Volvemos a entrar en el mapa y vamos a la pirámide.

LA PIRAMIDE.

Esta vez no es un laberinto de pasillos sino que solo debemos ir entrando por la siguiente puerta (arcada oscura) y, después de un largo recorrido, llegamos a una cámara con tres puertas. Mientras hemos ido haciendo éste recorrido nos habremos fijado que en algunas paredes hay inscripciones. Es cuestión de miraras porque nos van dando pistas sobre lo que deberemos hacer.

Ya frente a las tres puertas miramos el anillo inferior y vemos que el número II se ilumina. Así que vamos a la puerta II y entramos por ella. Por fin estamos frente a los tres símbolos, los tres dioses, y ahora debemos elegir uno de ellos. Cogemos el central y salimos de ésta sala para aparecer en el pueblo. Y ya solo nos queda por ver las animaciones finales.

