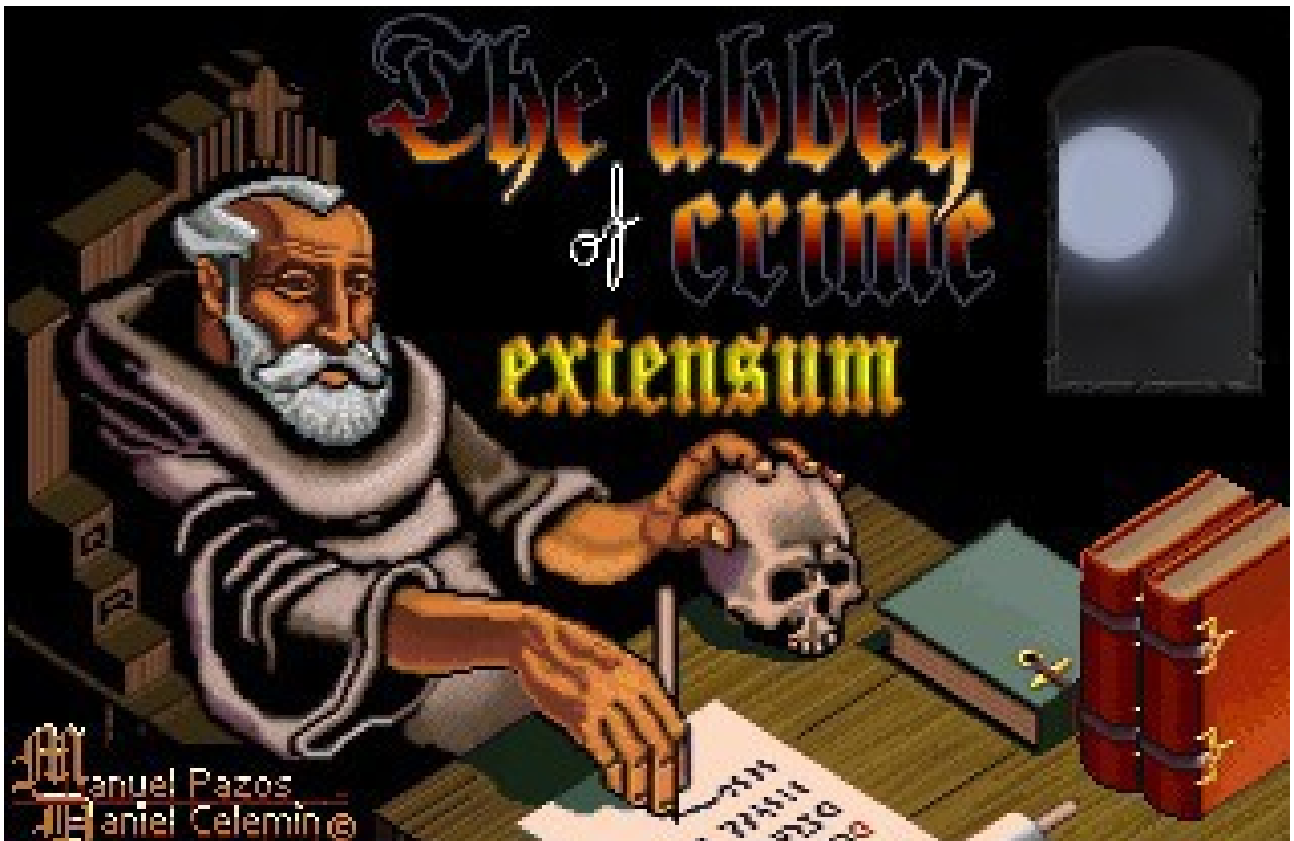


The Abbey of Crime Extensum

remake of "The abbey of crime"



Manuale Utente

Giunto al termine della mia vita di peccatore, mentre declino canuto insieme al mondo; trattenuto ormai col mio corpo greve e malato in questa cella del caro monastero di Melk, mi accingo a lasciare su questa pergamena testimonianza degli eventi mirabili e tremendi a cui mi accadde di assistere in gioventù, sul finire dell'anno del Signore 1327.

E Dio mi conceda la grazia di essere testimone trasparente e cronista fedele di quanto allora avvenne in un luogo remoto a nord della penisola italiana in una Abbazia di cui è pietoso e saggio tacerne anche il nome; mio padre decise che avrei accompagnato Frate Guglielmo da Baskerville, saggio frate Francescano che stava per intraprendere una difficile missione nel nord Italia... Divenni così suo scrivano e discepolo al tempo stesso, né ebbi a pentirmene, perché fui con lui testimone di avvenimenti degni di essere consegnati, come ora sto facendo, alla memoria di coloro che verranno. Così conoscendo giorno per giorno meglio il mio maestro, dopo lunghe ore di marcia, giungemmo alle falde del monte su cui si ergeva l'abbazia.

Possa la mia mano non tremare mentre mi accingo a rivivere quegli eventi e ricordare l'inquietudine sottile che opprimeva l'animo mio mentre mi appressavo a quelle mura ...

Adso da Melk

LA STORIA

Non seguire dottrine sofistiche e strane che spargono il loro pestifero seme – scrisse lo stesso Clemente VI nell’anno del Signore 1346 al *magister e alumni* all’università di Parigi.

Il Pontefice indirizzò le sue lettere sulla dottrina ad un illustre frate Franciscano di origine inglese noto come Guglielmo da Baskerville, fuggito alcuni anni prima dalla prigione in Avignone, accusato di eresia. Fu imprigionato per quattro anni, quando scappò e cercò asilo alla corte dell’imperatore Imperatore Ludovico il Bavaro, che era in aperto contrasto con Papa Giovanni XXII.



Alla morte dell’Imperatore, Guglielmo volle ritornare alla missione presso il proprio ordine, e così viaggiò in Italia con il suo giovane novizio e finì per incontrare Bernardo Gui, che all’epoca era a capo della Santa Inquisizione e, in ultima analisi, in quella regione era il rappresentante del Papa.

Chi egli fu, e cosa facesse, mio buon lettore, potrai forse meglio dedurre dalle azioni che operò nei giorni che trascorremmo all’abbazia. Né ti ho promesso un disegno compiuto, bensì un elenco di fatti (questi sì) mirabili e terribili, descritti in una collezione di pergamene lasciate dal suo discepolo anni dopo gli eventi da lui narrati che accaddero durante la loro permanenza nell’Abbazia a testimonianza della storia che ora mi accingo a raccontare...

REQUISITI

Il gioco funziona su Windows, Mac OS X e Linux.

Occorre avere installato [Java](#) nel proprio computer per eseguire il file **Abadia.jar**

CONTROLLI

CONTROLLI BASE

Destra / Sinistra: Girati

Su: Cammina

Giù: Fa camminare Adso nella stessa direzione in cui è orientato Guglielmo.

ESC: Pausa / menù

Enter: Mostra la mappa (quando disponibile)

Spazio: Avanza alla prossima battuta nelle conversazioni (solo durante gli intermezzi)

MODO CLASSICO

Destra / Sinistra: Girati

Su: Cammina

Giù: Fa camminare Adso nella stessa direzione in cui è orientato Guglielmo.

MODO DIREZIONALE

Destra / Sinistra / Su / Già: Cammina nella direzione scelta

Tasto Destro del mouse: Girati nella direzione del puntatore del mouse

W: Cammina nella direzione scelta

Tasto Sinistro del mouse: Cammina nella direzione del puntatore del mouse

Spazio: Controlla Adso.

ADSO

Puoi prendere il controllo di Adso solo mentre è nella stessa schermata con Guglielmo. Mentre tieni premuto il tasto **Giù**, Adso camminerà nella stessa direzione in cui guarda Guglielmo, a meno che un ostacolo blocchi il suo percorso. Per raccogliere gli oggetti occorre solo posizionarsi di fronte ad essi. Alcuni oggetti

devono essere raccolti da Guglielmo, altri da Adso.

SCHERMATE



Gli elementi sullo schermo sono i seguenti:

1. **Guglielmo da Baskerville**: il nostro personaggio.
2. **Adso da Melk**: Il novizio di Guglielmo. In alcune situazioni, dovremo guidarlo per risolvere certe situazioni.
3. **Inventario**: Mostra gli oggetti che ha attualmente il giocatore.
4. **Die**: (giorno) Il gioco si svolge in sette giorni, ed è il tempo che abbiamo a disposizione per risolvere il mistero.
5. **Ora**: Ogni giorno è diviso in notte, prima, terza, sesta, nona, vespri e compieta.
6. **Obsequium**: Indicatore che diminuisce ogni volta che siamo rimproverati o per aver infranto qualche regola. Se si azzerà, il gioco terminerà.
7. **Olio**: Indicatore che mostra la quantità di olio nella lanterna. Ogni giorno

all'alba la lanterna è stata utilizzata verrà scartata, e ne dovrà essere ottenuta una nuova.

8. **Abate:** Mostra se l'Abate sta dormendo nella sua cella.

9. **Visione alternativa:** Quando appare l'icona, se ci fermiamo per qualche momento, possiamo vedere quello che sta succedendo nel frattempo in altri luoghi dell'Abbazia.

Nota: gli elementi 7, 8 e 9 possono essere disattivati dal menu del gioco, usando l'opzione **Mostra Extra**.

MENU



Premendo **ESC** wemetteremo in pausa il gioco, facendo apparire il menù. Le opzioni disponibili sono:

- Continua a giocare
- Carica e Salva fino a 7 partite
- Attiva o disattiva i suoni (effetti e ambiente)
- Attiva o disattiva la musica
- Ricomincia il gioco da capo
- Mostra Extra (elementi 7, 8 e 9 vedi sezione precedente)
- Esci dal gioco

Le opzioni **Ricomincia** e **Uscita** faranno perdere tutti i progressi non salvati!

INTERMEZZI



In alcuni momenti nel gioco verranno mostrate delle scene di intermezzo che riguardano e rafforzano la trama principale. Non è possibile controllare il personaggio durante queste scene.

1. Quando l'intermezzo è attivo, la schermata di gioco mostrerà un bordo nero.
2. Il personaggio che sta parlando.
3. Quando questo indicatore è visibile, premendo **spazio** si avanzerà alla frase successiva. Usatelo se non volete aspettare che avanzi automaticamente.

CONTATTI

Per contattarci in caso di errori, o se semplicemente ci volete scrivere, potete farlo con:

web

<http://www.abadiadelcrimenextensum.com/>

mail

contact@abadiadelcrimenextensum.com

facebook

<http://facebook.com/abadiaextensum>

twitter

<http://twitter.com/abadiaextensum>

CREDITI

Questo è il nostro omaggio a un periodo d'oro fatto di panini alla nutella, giochi con le biglie, viaggi in luoghi misteriosi, alla scoperta dei sentimenti, alle uscite a giocare, alla buona musica e ai bei film. Quando i videogiochi erano pura magia composta di puntini su uno schermo che ci ha cambiato per sempre la vita. Questo ci ha portato a cercare, umilmente, di reinterpretare questo videogioco.

Un tempo e un modo di capire la vita. Puoi chiamarlo nostalgia.



Da Sinistra a Destra: Manuel Pazos, Juan Delcán, Daniel Celemín (Retro Barcelona 2014)

Basato sul videogioco **"LA ABADÍA DEL CRIMEN"** (The Abbey of Crime)

creato da Paco Menéndez e Juan Delcán nel 1987

PROGRAMMAZIONE

Manuel Pazos

GRAFICA

Daniel Celemín

MUSICA

David Cañadas

SCHEMATA DI CARICAMENTO

Antonio Giner and Daniel Celemín

SCHERMATA FINALE

Juan Delcán

PRODUZIONE DEL TEASER TRAILER

Christian Catalán

VOCE NEL TEASER

José María Carnicero

TRADUZIONE

Augusto Ruíz

Simone Riminucci

TESTERS

Sandro Celemín

Javier Pazos

Augusto Ruíz

Fran Loscos Gil (Metr81)

RINGRAZIAMENTI

Da Daniel Celemín:

Vorrei ringraziare tutta la mia famiglia, per sopportare i miei alti e bassi, mia moglie Emma, i miei due figli figli, che non hanno mai smesso di cantare la melodia del Teaser da quando l'abbiamo creata, e testato il gioco ... Sandro "premi Z", e Hugo: "No"... Grazie Dani per aver lavorato dall'inizio di questa idea ... e Manuel, perché finalmente lo ha conquistato, e ha accettato di lavorare in questo progetto !!! ... ho passato tanti anni facendo questo gioco che avrei dovuto ringraziare tutte le persone che hanno condiviso questo tempo con me ... ma non ho abbastanza spazio. Grazie

Da Manuel Pazos:

A mia moglie, Raquel, ed ai miei figli, per avermi permesso di investire il mio scarso tempo libero, in questo progetto, invece di spendere più tempo con loro.

A mio fratello Javi, per essere sempre lì, ad ascoltare le mie divagazioni, a volte senza capire quello che gli dicevo.

Ad Antonio Giner seguirmi e avermi aiutato a mettere e togliere alcune pietre dai muri dell'abbazia.

A VIGASOCO, per l'ottimo lavoro.

A José Antonio Morales che mi ha sempre accolto con sorriso, e mi ha prestato la copertina originale del gioco.

A Paco Menéndez e Juan Delcán per aver creato **Il Gioco**.

Ai nostri amici, colleghi, conoscenti e followers, che ci hanno sostenuto in tutti questi anni.

A Jaime Esteve e Enrique Colinet per il loro aiuto.

Ai membri di Retroworks per i loro commenti.



In memoriam Paco Menéndez

“En la sombra mueren genios sin saber de su magia”

In memoriam Umberto Eco

Senza saperlo, il suo lavoro ha lasciato il segno in un'intera generazione.

The Abbey of Crime copyright 1987 Opera soft

The Abbey of Crime Extensum copyright 2016 Daniel Celemin and Manuel Pazos.

The sale of this product is prohibited