

La Abadía del Crimen Extensum

Remake de "La abadía del crimen"



Manual de instrucciones

Ya al final de mi vida de pecador, mientras espero el momento de perderme en el abismo sin fondo de la divinidad desierta y silenciosa; en esta celda de mi querido monasterio de Melk, donde aún me retiene mi cuerpo pesado y enfermo, me dispongo a dejar constancia en este pergamino de los hechos asombrosos y terribles que me fue dado presenciar en mi juventud.

El Señor me concede la gracia de dar fiel testimonio de los acontecimientos que se produjeron en la abadía cuyo nombre incluso conviene ahora cubrir con un piadoso manto de silencio; hacia finales de 1327, cuando mi padre decidió que acompañara a fray Guillermo de Occam, sabio franciscano que estaba a punto de iniciar una misión en el desempeño de la cual tocaría muchas ciudades famosas y abadías antiquísimas. Así fue como me convertí al mismo tiempo en su amanuense y discípulo; y no tuve que arrepentirme, porque con él fui testigo de acontecimientos dignos de ser registrados, para memoria de los que vengan después.

Así, mientras con los días iba conociendo mejor a mi maestro, llegamos a las faldas del monte donde se levantaba la abadía. Y ya es hora de que, como nosotros entonces, a ella se acerque mi relato, y ojalá mi mano no tiemble cuando me dispongo a narrar lo que sucedió después...

Adso de Melk

No sigáis varias y extrañas doctrinas sofisticadas que esparcen pestífera semilla- escribía el mismísimo Clemente VI en el año 1346 a los maestros y alumnos de la Universidad de París.

El Pontífice, se refería en aquella carta a las doctrinas de un ilustre monje franciscano de origen inglés llamado Guillermo de Occam, fugado varios años antes de las cárceles de Avignon acusado de herejía. Durante cuatro años había estado retenido, hasta que logró fugarse y pedir asilo en la corte del emperador Luis de Baviera, por entonces enemistado con el Papa Juan XXII.



Muerto el emperador, Guillermo quiso volver a la misión con su orden y con la Iglesia, motivo por el que viajó a Italia acompañado de su joven novicio para entrevistarse con Bernardo Gui, entonces máximo responsable de la Inquisición en aquella zona y representante, en definitiva, del Pontífice.

No consta sin embargo, con certeza, si en realidad Guillermo consiguió su objetivo. Tan sólo el testimonio dejado por su discípulo muchos años más tarde, en una colección de pergaminos donde se relatan los hechos asombrosos y terribles que acontecieron durante la semana que permanecieron en la abadía donde había sido prevista aquella cita.

El testimonio de la historia que ahora vas a revivir...

REQUISITOS

El juego funciona en Windows, Mac OS X y Linux.

Es necesario tener [Java](#) instalado y actualizado en el equipo. Para ejecutar el juego basta con hacer doble clic sobre el fichero **AbadíaExtensum.jar**

CONTROLES

BÁSICOS

F1: Cambiar de pantalla completa a modo ventana y viceversa.

ESC: Pausa / menú

Enter: ver mapa (cuando esté disponible)

Espacio: avanzar al siguiente texto de una conversación (solo en cinemáticas)

MODO CLÁSICO

Derecha / izquierda: girar

Arriba: avanzar

Abajo: manejar a Adso

MODO DIRECCIONAL

Derecha / izquierda / arriba / abajo: avanzar en la dirección elegida

Clic derecho: girar hacia el puntero del ratón

W: avanzar en la dirección elegida

Clic izquierdo: avanzar en la dirección que indica el puntero del ratón

Espacio: manejar a Adso.

ADSO

Adso puede ser controlado, aunque sólo dentro de la pantalla en que se encuentra Guillermo. Adso se moverá en la misma dirección en que mire Guillermo, a menos que se encuentre un obstáculo. Para coger objetos basta con colocarse enfrente de estos. Algunos objetos deberán ser cogidos por Guillermo y otros por Adso.

PANTALLA DE JUEGO



Los elementos que podemos encontrar en pantalla son:

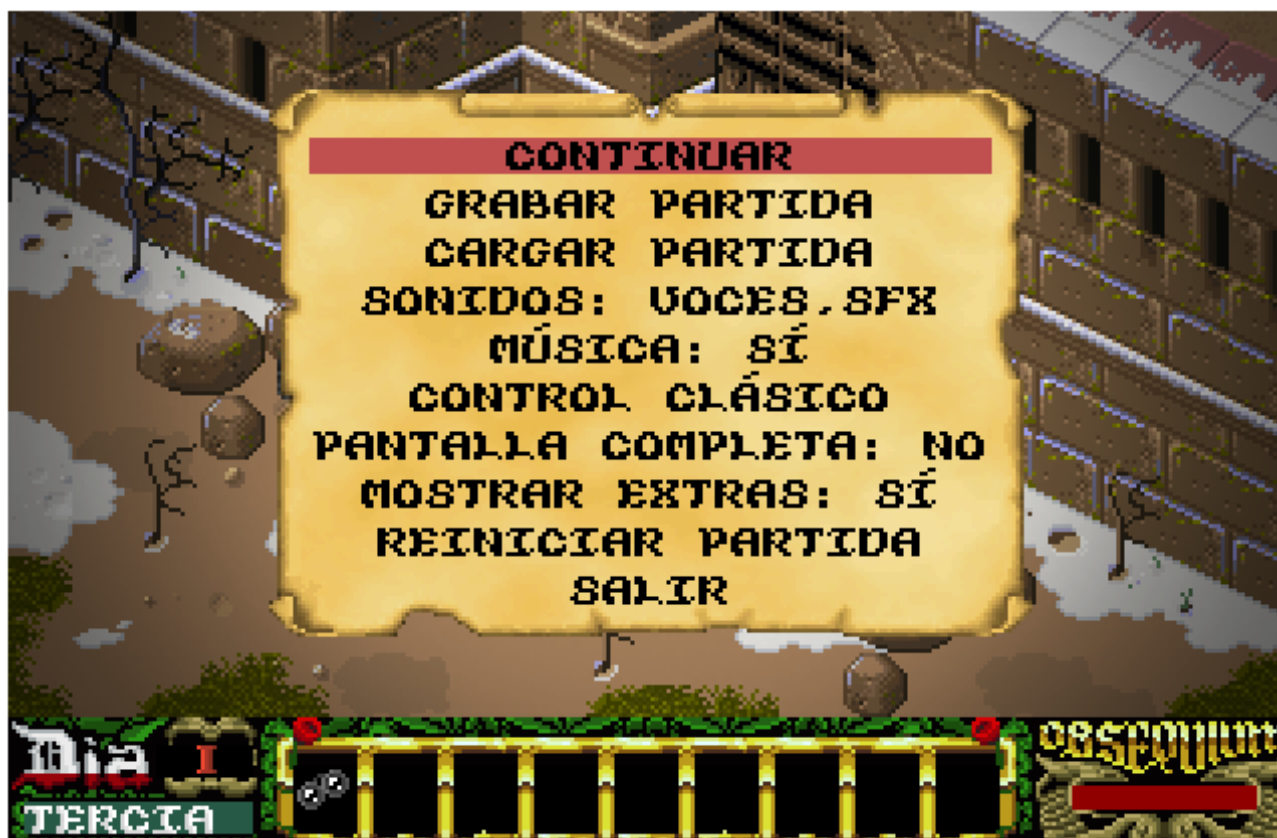
1. **Guillermo de Occam:** es el personaje al que controlamos.
2. **Adso de Melk:** es el novicio de Guillermo. En algunos momentos del juego necesitaremos controlarlo para resolver algunas situaciones.
3. **Objetos:** los que tenemos en ese momento.
4. **Día:** el juego transcurre a lo largo de siete días durante los que deberemos resolver la investigación.
5. **Hora:** cada día se divide en noche, prima, tercia, sexta, nona, visperas y completas.
6. **Obsequium:** indicador que descenderá cada vez que seamos recriminados por incumplir alguna orden. La partida terminará si se vacía por completo.
7. **Aceite:** indica la cantidad de aceite que queda en la lámpara. Cada día al

amanecer la lámpara se descartará si ha sido usada y será necesario conseguir otra.

8.**Abad**: nos indica si el Abad está durmiendo en su celda.

9.**Cámara alternativa**: cuando aparezca este icono podremos ver qué ocurre en otro lugar de la abadía si nos quedamos quiéticos unos segundos.

Nota: los elementos 7, 8 y 9 pueden ser desactivados desde el menú del juego, mediante la opción **mostrar extras**.



Pulsando **ESC** pausaremos el juego y aparecerá el menú. Las opciones disponibles:

- Continuar jugando
- Cargar y grabar hasta 7 partidas
- Activar o desactivar el sonido (efectos y sonido ambiente)
- Activar o desactivar la música
- Tipo de control
- Pantalla completa o modo ventana
- Mostrar los extras (elementos 7, 8 y 9 del apartado anterior)
- Reiniciar la partida y volver a empezar desde el principio
- Salir del juego

Tanto con la opción **reiniciar partida** como con **salir** perderemos los avances que no hayamos grabado.



En determinados momentos del juego podremos ver escenas que refuerzan parte de la trama. Durante esas escenas no tendremos control sobre los personajes.

1. Cuando haya una escena cinemática, aparecerán unas franjas negras en el área de juego.
2. Personaje que habla en ese momento.
3. Indicador de que pulsando **espacio** podemos avanzar al siguiente texto, si no queremos esperar a que lo haga automáticamente.

CONTACTO

Para contactar con nosotros, en caso de error, o si queréis simplemente enviarnos vuestros comentarios, lo podéis hacer en:

web

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

e-mail

contact@abadiadelcrimenextensum.com

facebook

<http://facebook.com/abadiaextensum>

twitter

<http://twitter.com/abadiaextensum>

CRÉDITOS

Este es nuestro homenaje a una época dorada hecha a base de bocatas de nocilla, partidas de canicas, viajes a misteriosos parajes, sentimientos descubiertos, la “calle de abajo”, la buena música y el buen cine. Una época en que los videojuegos eran magia a base de puntos en la pantalla y que marcaron nuestra vida por siempre jamás, y cuya culminación fue este juego que hemos intentado, humildemente, reinterpretar.

Una época y una manera de entender la vida; podéis llamarlo nostalgia.



De izquierda a derecha: Manuel Pazos, Juan Delcán, Daniel Celemín (Retro Barcelona 2014)

Basado en el juego “**LA ABADÍA DEL CRIMEN**”
creado por Paco Menéndez y Juan Delcán en 1987

PROGRAMACIÓN

Manuel Pazos

GRÁFICOS

Daniel Celemín

MÚSICA

David Cañadas

PANTALLA PRESENTACIÓN

Antonio Gíner y Daniel Celemín

PANTALLA FINAL

Juan Delcán

PRODUCCIÓN TEASER PRESENTACIÓN

Christian Catalán

VOZ EN OFF TEASER

José María Carnicero

TRADUCCIÓN

Augusto Ruíz

TESTERS

Sandro Celemín

Javier Pazos

Augusto Ruíz

Fran Loscos Gil (Metr81)

AGRADECIMIENTOS

De Daniel Celemín:

Gracias a mi familia por entero, por aguantar mis vaivenes, a mi mujer Emma, a mis dos hijos que no han parado de cantar la canción del teaser desde que lo hicimos y que han hecho de testers... Sandro "pulsa Z" y Hugo "No"... a Dani Ponsoda por participar en el principio de esta idea... y a Manuel porque por fin le convencí y al final le enrollé y accedió!!!... Llevo tantos años haciendo este juego, que tendría que agradecer a todos los que han compartido ese tiempo conmigo... pero no cabrían aquí. Gracias.

De Manuel Pazos:

A mi mujer Raquel y a mis hijos, por permitirme invertir mi poco tiempo libre en este proyecto, en vez de pasar más tiempo con ellos.

A mi hermano Javi, por estar siempre ahí, escuchando mis desvaríos, sin entender, a veces, lo que le estaba contando.

A Antonio Gíner por haberme acompañado y ayudado a poner y quitar piedras de los muros de la abadía.

A VIGASOCO, por su excelente trabajo.

A José Antonio Morales por haberme atendido siempre con una sonrisa, y por prestarme la portada original del juego.

Conjuntamente:

A Paco Menéndez y Juan Delcán por crear **El videojuego**.

A Jaime Esteve y Enrique Collinet por su ayuda.

A nuestros amigos, colegas, conocidos y seguidores, que nos han apoyado todos estos años, y especialmente a los compañeros de Retroworks por sus comentarios.



Dedicado a la memoria de Paco Menéndez

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

Dedicado a la memoria de Umberto Eco

Marcó a toda una generación con su obra sin ser consciente de ello.

La Abadía del Crimen copyright 1987 Opera soft

La Abadía del Crimen Extensum copyright 2016 Daniel Celemín y Manuel Pazos.

Prohibido el uso comercial de este producto.