


Los 7 de Blake — Instrucciones



LA AVENTURA GRÁFICA



**DEFENCE
FORCE**



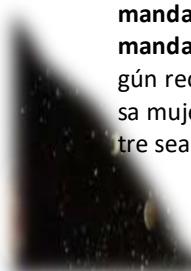
Los 7 de Blake — La serie de TV

Los 7 de Blake fue una serie británica de televisión de ciencia ficción producida por la BBC y creada por **Terry Nation**, que se emitió en 1978. A pesar de su bajo presupuesto, la serie se hizo muy popular debido a la sociedad distópica, sus buenos personajes, una moralidad ambigua, y tono adulto oscuro .

Se desarrolla en un futuro lejano, donde la humanidad ha colonizado otros mundos a través de la Galaxia, pero se ven obligados a vivir en ciudades-cúpula en la Tierra debido a la contaminación. La sociedad está gobernada por la **Federación Terrana**, que controla a los ciudadanos a través de la vigilancia masiva, el lavado de cerebro y las drogas.

La serie cuenta la historia de un grupo de disidentes políticos comandados por **Roj Blake** (¡tú!) Que ganan el control de una nave espacial alienígena tecnológicamente avanzada. Este grupo de rebeldes es poco más que un grupo de criminales (excepto Roj Blake, acusado de cargos falsos), por lo que los conflictos entre sus intereses y el idealismo de Blake surgen continuamente, muy especialmente con **Kerr Avon**, un genio tecnológico que fue capturado en la única ocasión en que confió en otras personas.

A lo largo de la serie, el grupo de Blake es incansablemente perseguido por la **Comandante Supremo Servalan**, uno de las mejores villanas de la historia, y el **Comandante Espacial Travis**, un soldado dedicado y despiadado. No escatimarán ningún recurso para capturar a Blake y su grupo, pero Servalan también es una poderosa mujer manipuladora, que sigue su propia agenda y quiere que la nave extraterrestre sea capturada intacta para servir a sus propios intereses.





El juego

En este juego tú interpretas el papel de Roj Blake, un ciudadano contenido que vive en una de las muchas ciudades abovedadas en el Planeta Tierra, bajo el gobierno de la **Federación Terrana**. Desde el principio notarás que algo no es como debe ser. A menudo tienes pesadillas y comienzas a preocuparte por tu familia, que se supone viven en una colonia exterior, mientras que tú trabajas aquí durante 10 años a cambio.

Una amiga tuya, **Ravella**, te presentará a una realidad mucho más cruel, que te hará reconsiderar quién eres, tu propio pasado y tu futuro.

Explora, diviértete y vive la historia que se desarrolla a medida que avanzas. La paciencia, la perseverancia y la imaginación son las claves para resolver algunos de los rompecabezas y hacer que Blake comience un viaje que le hará convertirse en una leyenda.


La leyenda de *Los 7 de Blake*.

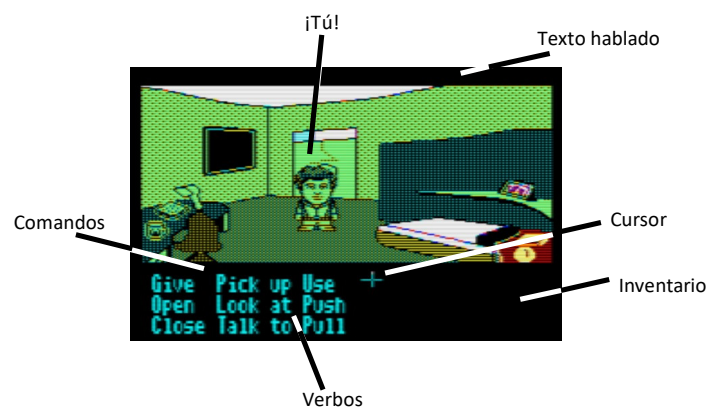
Antes de Comenzar

Para jugar este juego necesitarás un **Oric-1** o **Atmos** con un controlador de disquete **Microdisc** o compatible. **Jasmin** y otros controladores aún no son compatibles. Tanto las unidades de disquete reales como los emuladores como HxC funcionarán.

El juego es también compatible con el **Telestrat**. Consulte las notas de la versión para obtener información importante sobre compatibilidad e instrucciones adicionales.

Arranca el Oric con el disco del juego. El juego se cargará y se iniciará automática-



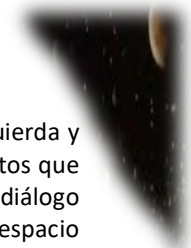


mente. Verás un icono de un disquete parpadeando en colores en la parte inferior derecha de la pantalla cada vez que se accede al disco. Algunas veces tarda unos segundos en cargar todos los datos, así que ten paciencia. Cada vez que el juego guarda información en el disco, el icono parpadeante cambia a un disco con una flecha.

Poco después de arrancar comenzarán la presentación y la introducción.

Jugando a Los 7 de Blake

Después de la introducción te encontrarás en tu habitación dentro de la ciudad-cúpula. El área más grande de la pantalla es la representación gráfica del entorno, como si se viera en un televisor o en una película. En la parte superior hay una línea donde se muestran las frases que dicen los personajes del juego. En la parte inferior




verás dos áreas diferentes: los verbos (o acciones) que puede utilizar a la izquierda y el área de inventario a la derecha, donde aparecerán los nombres de los objetos que recopiles. Es en esta parte de la pantalla donde aparecerán las opciones de diálogo siempre que hables con otros personajes. Justo encima de este área, hay espacio para una línea de texto donde el comando que está componiendo se mostrará automáticamente.

No hay mucho más que decir, la interfaz es la habitual que se encuentra en muchos juegos de aventuras gráficas, y es extremadamente fácil de usar. Simplemente mueve el cursor y haga clic para seleccionar un verbo (comando), luego selecciona un objeto del área gráfica o del inventario (los nombres de los objetos aparecen automáticamente cuando colocas el cursor sobre ellos) y haz clic. Eso es todo. Tu *alter ego* irá al objeto, si es necesario, y realizará la acción, si es posible.

La acción predeterminada es "Ve A", que no aparece en la lista de verbos. Eso es porque es lo que harás la mayor parte del tiempo. Al hacer clic en cualquier parte del área gráfica, tu ego se dirigirá allí, encontrando el camino automáticamente.

Cinemáticas

Las cinemáticas son escenas animadas (generalmente cortas), donde no controlas la acción. Sirven como introducción a algo nuevo en el juego, profundizar en la motivación de los personajes, o mostrar eventos que son importantes en la historia. A veces se puede omitir pulsando ESC. Si una cinemática no se detiene o salta de esta manera, es porque lo que sucede es importante para la historia. Míralos cuidadosamente y disfrútalos. He pasado bastante tiempo diseñándolos y retocándolos, así que merecen algo de atención ¿no?





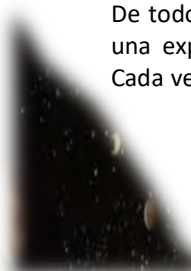
Diálogos

A lo largo de su camino, Blake se encontrará con otros personajes, ya veces tendrá que interactuar con ellos. En estos casos, se puede iniciar un diálogo, por ejemplo utilizando el verbo "Habla a".


Durante estas conversaciones, tendrás que seleccionar lo que dice Blake entre las posibilidades que se muestran debajo del área gráfica. Simplemente haz clic en la frase que deseas que diga. Ten en cuenta que algunas opciones pueden aparecer sólo después de que se hayan producido algunos eventos o hayas reunido nueva información.

Atajos de teclado

Sí. Usar el teclado para controlar el cursor puede ser un poco incómodo, y el Oric no fue bendecido con un ratón adecuado (uno que trata de la aceleración, me refiero). Presionando ESC en cualquier momento durante el juego (no en una escena), puede abrir el menú de preferencias. A partir de ahí se puede, entre otras cosas, redefinir las teclas utilizadas en el juego a tu elección. De forma predeterminada se utilizan las flechas del cursor y la barra espaciadora, pero es posible que desees cambiarlas a algo más cómodo.



De todos modos, mover el cursor hacia adelante y hacia atrás puede convertirse en una experiencia agotadora. Por esta razón, el juego incluye un sistema de atajos. Cada verbo tiene un número asociado, de izquierda a derecha y de arriba a abajo:



1– Dale	2 –Coge	3– Usa
4– Abre	5– Mira	6– Empuja
7– Cierra	8– Habla	9– Tira

Al pasar el cursor sobre un objeto, simplemente puede pulsar el número asociado a una acción, y se realizará inmediatamente, sin necesidad de seleccionar primero el verbo, luego el objeto de nuevo.

¡Podrías incluso mover el cursor con una mano y seleccionar acciones con la otra!


¿Dónde está la opción de Guardar?

En ninguna parte. No tienes que preocuparte de guardar el juego. Se guardará automáticamente para tras cada logro relevante. El juego está diseñado de manera que no hay forma de llegar a un estado en el que no puedas seguir jugando y tengas que reiniciar de nuevo desde un punto anterior.

Mi filosofía aquí fue similar al punto de vista de las aventuras gráficas de Lucas Arts. El jugador prefiere resolver los problemas mediante la exploración y el razonamiento, y está aquí para tener una experiencia agradable, pero desafiante, resolviendo misterios y participando en la historia.

Morir porque escoges la puerta equivocada, o falta un objeto dado, está lejos de ser una experiencia inmersiva y agradable. Así que no tengas miedo de intentar algo divertido o arriesgado. No morirás ni llegarás a un callejón sin salida por eso.

Siempre que comience el juego, se buscará la presencia de una partida guardada y, si existe, se le pedirá que continúe jugando desde allí o que comience un nuevo juego.





Relación con la serie de TV

Este juego está *inspirado* en la serie de TV original, e hice un esfuerzo para mantener el tono, el sentido del humor, y todo los aspectos que hicieron de la serie algo genial.

Comenzarás a jugar el primer episodio de la serie ("The Way Back") y continuarás siguiendo la historia. Por supuesto, hay algunas divergencias de la original, esto es, después de todo, un juego, no una película interactiva, y algunos elementos de la narración son diferentes.

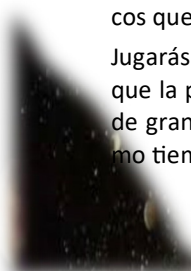
Otras diferencias están relacionadas con una temporización más adecuada para un juego de ordenador, agrupar eventos juntos o simplificarlos. Pero, en cualquier caso, siempre quise preservar la atmósfera original.

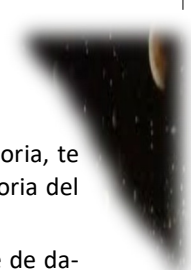
Si llegaste a ver la serie, entonces quiero que sientas que estás jugando a Los 7 de Blake, a pesar de las diferencias. Si no lo hiciste, entonces solo quiero que disfrutes del tono, de los personajes y de la historia.

Especificaciones

Hice un gran esfuerzo para que la mecánica no interfiriera con la experiencia de juego, por lo que (a pesar de la falta de ratón) el jugador puede concentrarse en la historia y rompecabezas. Esto puede resultar en que no se noten los muchos retos técnicos que tuve que enfrentar en el desarrollo.

Jugarás a través de más de 50 ubicaciones diferentes, muchas de ellas más grandes que la parte visible de la pantalla, donde encontrarás objetos animados y personajes de gran tamaño llenos de animaciones, donde varias cosas están ocurriendo al mismo tiempo y con una gran cantidad de texto sólo para presentar la historia y dar vida





a los personajes. Si haces un pequeño cálculo sobre las necesidades de memoria, te darás cuenta de que parece imposible hacer que todo eso quepa en la memoria del Oric. ¡Y fue realmente difícil!


Todo esto es posible debido al uso de *scripts* multitarea y a la carga/descarte de datos de disco bajo demanda con gestión de memoria dinámica. La creación de un motor de juego así en una máquina tan limitada es una tarea difícil (¡aunque desafiante y divertida!), y es posible que todavía haya algunos errores escondidos. No dudes en ponerte en contacto conmigo si tropiezas con uno, e intentaré arreglarlo lo antes posible.

Créditos y Agradecimientos

El desarrollo de este juego me llevó más de 2 años, e involucró la creación de un motor capaz de ejecutar scripts en multitarea, cargar y descartar datos del disco bajo demanda, y varias herramientas auxiliares como un editor de fondos o un compilador de *scripts*. Por no hablar de la enorme cantidad de gráficos.

Este motor, llamado **OASIS** (Oric Advanced Script-Interpreting System), fue diseñado y hecho de cero. Por supuesto, aunque es muy diferente, se inspira en el innovador sistema desarrollado por **Ron Gilbert** y **Gary Winnick** para su maravilloso juego **Maniac Mansion** lanzado en 1987 para el Commodore 64 y Apple II (<http://wiki.scummvm.org/index.php/SCUMM>). Este sistema cambió la forma en que un jugador interactuaba con los juegos de aventuras, e influyó en muchas producciones posteriores.

No puedo dejar de agradecer a todos los que me ayudaron. Algunos me dieron herramientas, algunos me ayudaron con ideas y comentarios, algunos me animaron y, por



supuesto, alguien hizo increíbles diseños gráficos para los personajes.

Sí **jojo073**. Sin tu talento y esos hermosos diseños de personajes, el juego no habría visto la luz. ¡Por lo menos no tan guapo como ahora!

El disco de juego se crea con *FloppyBuilder*: una herramienta creada por **Jede**, actualizada a una nueva versión por **Dbug** y ajustada por mí para almacenar todos los datos en un formato comprimido.

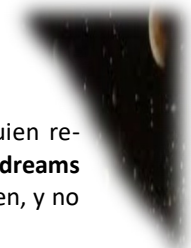
Tuve que crear todos los fondos para el juego, pero la mayoría de las veces, no lo hice desde cero. Sería imposible nombrar aquí todas las fuentes que usé para obtener inspiración (o a veces, directamente, copiar), sobre todo porque en la mayoría de los casos simplemente no lo recuerdo.

Cada vez que tuve que crear un nuevo diseño, realizaba una búsqueda en Google Images, algo como "habitación futurista" o "bahía de carga de nave espacial" o "interior de cueva aventura". Es por eso que algunos diseños te recordarán otros juegos como King Quest. En particular, hice el interior de La Londres con el mismo diseño de la nave en Oo-Topos.

Ah, por cierto, el logotipo B7 al principio de este manual es el trabajo de **simche**, descargado desde <https://fanart.tv/series/75565/blakes-7/> y el fondo de portada y contraportada es diseño de **Freepik**.

Quiero agradecer a **Greymagick** por su apoyo, ánimo y paciencia. No sólo probó muchas versiones intermedias a fondo, sino que también proporcionó inestimables ideas y consejos. Como siempre.

También quiero agradecer a todas las personas que colaboraron con el proceso de pruebas, **Dbug**, **Kikems**, **Silicebit**, **ron**, **Symoon**, **Jede**, y muchos otros que obtuvieron una copia de una versión de trabajo e hicieron algunas pruebas para mí. Y, por su-



puesto, **Fabrice Frances**, a quien este juego está dedicado, ya que fue él quien reinició mi pasión por programar esta pequeña máquina. También gracias a **htdreams** por sugerir el sistema de acceso directo. Estoy seguramente olvidando a alguien, y no me gustaría hacerlo, así que gracias a todos.

Una vez más, gracias a la comunidad Oric por estar allí, reunidos principalmente alrededor de los foros de **Defence-Force**, a la gente fantástica de **RetroWiki**, y también a la gente detrás del mejor canal de youtube retro en español: **Amiga Wave**. Sois todos fantásticos.


Por último, una palabra en memoria de **Gareth Thomas**, que interpretó a Roj Blake y Adam Brake en "Children of the Stones" (otra de mis series favoritas en los años 80), y que falleció en 2016. Junto con él, ya perdimos varias personas relacionadas con esta serie, a saber, **Terry Nation** (el creador), **David Jackson** (Olag Gan) y **Peter Tud-denham** (voz de Zen, Orac y Slave).

Descansa en paz.

Cualquier pensamientos, comentarios, preguntas, errores o lo que sea, son más que bienvenidos. Publíquelos en los Foros Oric (forum.defence-force.org) o envíame un correo a enguita@gmail.com

¡Buen juego!

José María Enguita (Chema) - 2017
enguita@gmail.com





Los derechos de “Los 7 de Blake” pertenecen a B7 Media (www.b7media.com).

Este juego es un homenaje a la serie, y se ha realizado sin ánimo de lucro.

No se permite ningún tipo de venta.



© José María Enguita—2017

**DEFENCE
FORCE**