

LEE CUIDADOSAMENTE...



**TU VIDA
DEPENDE DE ELLO...**

WESTEN HOUSE EX

PRELUDIO

Londres, 1898

Estaba en casa una tranquila tarde de verano ocupándome del papeleo de la universidad cuando sonó el timbre de la puerta.

Era Richard, el cartero, con una carta para mí. No podía imaginarme que esa carta me llevaría a una de las aventuras más horribles pero emocionantes de mi vida... la carta decía así:

Querido Profesor Edward Kelvin,

Lamentamos informarle de la muerte de Jonathan Westen, fallecido el 16 de octubre. Nos dirigimos a usted, pues en su voluntad, el Sr. Westen le legó algunas de sus pertenencias. En particular, el Sr. Westen especificó que su cuaderno científico no debía caer en ningunas manos que no fueran las suyas. En su testamento, también escribió una nota dirigida usted, que adjuntamos aquí. Además, es nuestro deber informarle de que la Sra. Lucy Westen, que heredará la mansión Westen, tomará posesión de la misma el día 1 de diciembre, y ha solicitado que la casa esté desocupada para entonces. Le urgimos pues a que vaya a tomar posesión del cuaderno antes de esa fecha.

¡No podía ser! ¡JW era un gran amigo mío! Cierto es que solo nos conocíamos desde hace un par de años, pero en ese tiempo cultivamos una gran amistad... Aquellas eran noticias horribles. Tomé la nota que habían adjuntado con la carta y empecé a leer de inmediato:

Estimado Ed, si está leyendo esto, probablemente estoy muerto. Debe encontrar mi cuaderno antes de que mi hermana Lucy tome posesión de la casa en Purfleet. Lo dejé en mi laboratorio. ¡Solo usted es capaz de comprenderlo! Le adjunto la llave de la mansión Westen, y parte de una llave que le será necesaria para llegar a mi laboratorio. Por favor, es muy importante para mí.

Su amigo, Jonathan Westen.

Intenté recuperarme de la conmoción y decidí que tenía que actuar de inmediato. Si me apresuraba, todavía podía coger el tren nocturno y llegar a Purfleet de madrugada. Y así, mi aventura comenzó... ¡emprendí mi camino a la mansión Westen!

CÓMO JUGAR

En *Westen House*, tomas el control del profesor Edward Westen, un profesor de universidad que se embarca en una aventura a la misteriosa mansión de la familia Westen.

La pantalla de juego está dividida en dos partes:



La parte superior de la pantalla muestra la habitación donde se encuentra nuestro personaje, y la parte inferior muestra una serie de información de utilidad:

VITALIDAD

Mostrada en la parte izquierda. Cada vez que el personaje reciba daño, la vitalidad se reducirá en una unidad. Cuando llegue a cero, el juego terminará.

FECHA

Mostrada en la derecha. El juego empieza el 26 de noviembre por la tarde. A medida que avances en la misión principal del juego, la fecha avanzará, para indicar el progreso el juego.

INVENTARIO

En la parte inferior izquierda. El personaje puede llevar hasta 24 objetos. Aunque sólo 12 se mostrarán a la vez, pero puedes navegar por el inventario hacia arriba o abajo para ver el resto de objetos.

MENSAJES

En la parte inferior derecha. Los mensajes describen el resultado de interactuar con los objetos del juego, diálogos y otra información de utilidad.

El juego se puede jugar tanto con teclado, como con un mando de 2 botones.

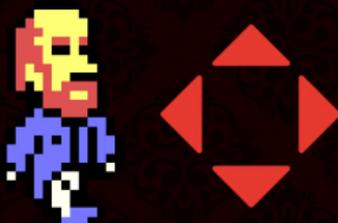
CONTROLES BÁSICOS

Movimiento: Palanca del mando y cursores.

Salto: Botón 1 o espacio.

Empujar objetos: Sigue caminando al colisionar con ellos.

Pulsa Q para cambiar cómo el mando o los cursores se mapean a las diferentes direcciones del juego.



Además, manteniendo el botón 1 o la tecla M pulsada, puedes realizar acciones adicionales:

Selecciona casillas del inventario: Palanca del mando y cursores.

Usar un objeto del inventario: Botón 1 o espacio.

Interactuar con un objeto cercano: Botón 1 o espacio con una casilla del inventario vacía seleccionada.

Recoger un objeto: Botón 1 o espacio con una casilla del inventario vacía seleccionada estando encima del objeto a recoger.

OBJETOS

Durante la aventura por la mansión Westen, encontrarás multitud de objetos que puedes recoger o con los que puedes interactuar. Aquí mostramos una pequeña lista de objetos básicos y cómo interactuar con ellos, pero encontrarás muchos más:



Llaves: Usa las llaves para abrir puertas, baúles u otros objetos que puedan estar cerrados. Para usarlas, simplemente acércate a la puerta que quieras abrir y usa la llave desde el inventario.



Notas y libros: Mientras explores la mansión, encontrarás multitud de notas y libros que puede que contengan pistas importantes para resolver los enigmas del juego. ¡Asegúrate de leerlo todo detalladamente!



Corazón: Usa este objeto para recuperar vitalidad.



Otros objetos: Asegúrate de examinar la mansión cuidadosamente, buscando objetos importantes como estos, que serán necesarios para avanzar en la aventura y resolver los rompecabezas que irás encontrando.





Mobiliario: Algunas piezas de mobiliario ligeras, como sillas y pequeños bancos, pueden ser empujadas y algunas pueden incluso ser recogidas en el inventario. Usa estos objetos cuando sea necesario para alcanzar lugares que estén fuera de tu alcance.



Libro de visitas: En Westen House, solo dispones de una única vida. Tan pronto como la vitalidad del personaje llegue a cero, el juego se acabará. Sin embargo, si encuentras un “libro de visitas” en el juego, podrás grabar el estado de la partida. Si, por desgracia, perdieces la vida durante el juego y has grabado el estado en uno de estos libros, cuando vayas a empezar una nueva partida, el juego te preguntará si quieres reanudar la partida desde el punto que grabaste en el libro de visitas o si prefieres empezar de nuevo. Precaución: las partidas no se graban en el cartucho y se perderán una vez apagues el ordenador. Sin embargo, el libro de visitas puede ser útil si mueres accidentalmente y no quieres volver a empezar desde el principio.



Enemigos: Finalmente, en algún momento te encontrarás con varias criaturas que deambulan por la casa. ¡Asegúrate de esquivarlas o de deshacerte de ellas!

CONSEJOS

Incluimos aquí una pequeña lista de consejos para progresar en el juego:



Si te quedas encallado, revisa las pantallas cuidadosamente e intenta interactuar con diferentes objetos.



Cada enemigo tiene un patrón de movimiento diferente. Intenta aprender esos patrones y te será mucho más fácil esquivarlos.



Intenta mantener los “corazones” hasta que tu vitalidad se reduzca a un solo punto (si es posible), de esa manera, maximizar su utilidad.



Si estás encallado en un rompecabezas, lee todas las notas y pistas cuidadosamente (o busca más pistas si crees que no tienes suficiente información para resolver el rompecabezas).



No todos los enigmas y rompecabezas son necesarios para acabar el juego. Algunos solo te dan acceso a objetos adicionales. Si no consigues solucionar alguno, quizás sea opcional y puedas ignorarlo.

COMPATIBILIDAD

El juego es compatible con ordenadores MSX/MSX2/MSX2+/MSX turbo R/MSXVR que tengan al menos 16KB de RAM. El juego funciona tanto en máquinas a 50Hz o 60Hz, pero la velocidad ha sido ajustada para máquinas a 60Hz.

CRÉDITOS

Código / Gráficos: Santiago Ontañón

Música/ sfx: Gryzor87

Portada/ Manual: Sirelion

Soporte edición física: Pablibiris, Manuel Pazos

Betatesteo: Jordi Sureda, Araubi, Manuel Pazos

