

# LA GRAN HAZAÑA

© THEDAR Works 1992-93

## **PRESENTACIÓN**

En esta aventura asumes el papel de Max Gallerd, un joven, que, sin trabajo, ve su futuro negro. Un día decide ir a la biblioteca para adquirir un libro sobre electrónica con el fin de participar en el concurso de reportajes científicos del "FUN NEWS", periódico en el que se había gastado sus últimos 3\$. Por desgracia, esa semana, los alumnos de F. P. de Electrónica de la isla tenían que hacer un importante trabajo para nota, y no encuentra ningún libro sobre el tema.

Así que, frustradas de nuevo sus perspectivas de futuro, decide coger un libro para leer hasta la llegada de su asignación mensual. Tal libro resultó ser el manuscrito de un difunto aventurero de la isla. Henry, en el que se encontraban sus anécdotas y descubrimientos.

Por fin un día decide ir a la sala para empezar a leer el libro, aunque no cree que vaya a ser muy interesante. Pero, en cambio, al leerlo, queda fascinado con las cosas que cuenta el aventurero, y le entra el deseo de ir a la isla Kuz-Dahma, isla a la que Henry fue en busca del tesoro mokagua, y de la cual no volvió.

Así que, como no tiene nada que perder (la vida en el peor de los casos), Max decide ir a Kuz-Dahma en busca del tesoro mokagua.

¿Cómo lo hará?

Para eso estás tú.

## **PRIMER RETO: LA ISLA OLISTED**

La primera parte de la aventura transcurre en la isla Olisted, isla en la que habitualmente resides. El objetivo de la misma es salir de la isla con los objetos necesarios para poder afrontar la segunda parte con alguna garantía de éxito.

Empiezas atrapado en el salón de tu casa con la puerta atascada por una corriente de aire. En la isla te encontrarás con varios personajes, trátalos adecuadamente y recibirás alguna ayuda para completar la aventura, que nunca viene mal.

Por último ten en cuenta que la única manera de salir de la isla es por vía aérea.

## **SEGUNDO RETO: LAS ISLAS TROPICALES**

La segunda parte se desarrolla entre dos islas cercanas, la isla Fireground y la isla Kuz-Dahma. El objetivo de la misma es encontrar el tesoro mokagua, que se encuentra en Kuz-Dahma.

Empiezas colgando de un árbol con tu paracaídas tras haberse acabado el combustible antes de lo que creías. Te encuentras en Fireground pero tienes que llegar a Kuz-Dahma y encontrar el tesoro, para lo cual tendrás que usar todo tu ingenio.

## **EXTRAS**

Esta aventura ha sido desarrollada con una ampliación del PAWS realizada por el equipo de THEDAR Works, llamada TAC. El TAC permite programar con unas ventajas que el PAWS no proporciona. Además el aventurero se ve beneficiado con esas ventajas, ya que puede jugar a la aventura de un modo más cómodo y sencillo. Algunas de sus ventajas son:

### **Teclado Inteligente:**

R: Repite la última frase tecleada

V: Repite el último verbo tecleado  
P: Repite el último nombre tecleado

**Sistema de salidas:**

X: Da las salidas de la localidad en la que nos encontramos  
X SI: Aparecen las salidas con la descripción de la localidad  
X NO: No aparecen las salidas con la descripción de la localidad

**Abreviaturas:**

RS/SR: Ramsave  
M: Mirar  
EX: Examinar  
RL/LR: Ramload  
IZ: Izquierdo/a  
D: Derecho/a  
F: Fin  
C: Central  
I: Inventario

**Sistema de comunicación con PSI-s:**

Pudiendo utilizar DECIR A PEPE "HOLA" o PEPE "HOLA"

**INSTRUCCIONES DE CARGA**

Este programa puede ser cargado en modo 48K con LOAD "" o en modo 128K seleccionando la opción CARGADOR/LOADER.

**EQUIPO DE DISEÑO**

Producido por THEDAR Works por medio de su parser TAC 1.0

**PROGRAMACIÓN Y GRAFICOS:**

ROBERTO BERNARDO

**REALIZACIÓN DEL TAC:**

ROBERTO BERNARDO Y RUBEN CAGIGAL