

# **SACO DE AVENTURAS**

## **INSTRUCCIONES DE USO**

### **CARGANDO LA AVENTURA**

Enciende el ordenador, conecta el cable de sonido a Ear del cassette y a la entrada de tu ordenador. Tecllea: LOAD "" y ENTER o selecciona la opción cargador en caso de que tu ordenador la tenga. Pon el control de volumen del cassette a 2/3 del total y pulsa play. Si la carga no se realiza correctamente, vuelve a repetir la operación con un volumen diferente. Todas nuestras cintas están garantizadas; si después de seguir estos pasos, el juego sigue sin cargar, remítenos, por favor, la cinta defectuosa y te enviaremos una nueva.

### **EMPEZANDO A JUGAR**

Para jugar a estas aventuras, debes comunicarte con ellas por medio del teclado, introduciendo simples frases en español.

Para moverte por la aventura puedes usar las direcciones del compás (Norte, Sur, Este y Oeste) además de Subir, Bajar, Entrar y Salir.

Es conveniente que vayas haciendo un mapa a la vez que juegas, si no te perderás con mucha facilidad.

### **MANIPULANDO OBJETOS**

Diseminados por la aventura encontrarás diversos objetos que pueden servirte de ayuda para alcanzar tu objetivo. Estos objetos puedes cogerlos, dejarlos, examinarlos y usarlos.

Algunos objetos puedes ponértelos y quitártelos (un abrigo, unos pantalones).

Otros objetos pueden ser contenedores donde podrás guardar cosas (meter revólver en maleta, coger revólver de maleta).

Los líquidos puedes beberlos, etc.

Puedes teclear "INVENTARIO" para saber los objetos que llevas en ese momento.

### **ORDENES ESPECIALES.**

SAVE: Graba una posición al periférico por defecto (en este caso cassette) para recuperarla más tarde.

LOAD: Carga esta posición.

RAMSAVE: Graba a la RAM.

RAMLOAD: Carga de la RAM.

SCORE, PUNTOS, TURNOS: Te dan la puntuación, tanto por ciento de aventura resuelta y turnos jugados.

STATUS: Energía, estado de ánimo, etc.

FIN, ACABAR: Termina la partida y permite regresar al sistema operativo.

AYUDA: En algunas ocasiones puede darte una pista.

MIRAR, R, L, M: Da una redesccripción de la localidad actual.

i

### **LOS PERSONAJES**

Puede ser que en tu camino encuentres personajes y necesites comunicarte con ellos. Puedes utilizar la siguiente fórmula:

DECIR A MALCOM "HOLA"

Los personajes son una pieza fundamental en todas las aventuras.

Si te encuentras "atascado" en algún problema, puedes pedir ayuda a nuestro fanzine.

Ref: SOLUCIONES  
A TRAVES DEL ESPEJO  
C/Herrerín N.1 4.Izq.  
50002 Zaragoza