

AVENTURAS CON MI ORDENADOR

LA ISLA DE LOS SECRETOS



SPECTRUM, COMMODORE 64, APPLE Y VIC 20 + 16 K

EDICIONES GENERALES ANAYA

LA ISLA DE LOS SECRETOS

Jenny Tyler y Les Howarth

Contenido

- 2 Introducción
- 4 La historia de la Isla de los Secretos
- 6 El mapa del abuelo
- 7 Personajes que encontrarás
- 12 Lugares por los que pasarás

- 18 Cómo jugar a "La Isla de los Secretos"
- 19 Depuración de errores
- 20 Listado del programa
- 30 Modificación de líneas
- 32 Claves del juego

Esta ilustración muestra parte

de la Biblioteca de los Secretos.

Diseñado por Lain Ashman

Ilustrado por Patrick Lynch

Introducción

Este libro contiene un listado de programa para un juego de aventuras llamado "La Isla de los Secretos". Tienes que introducir el listado en tu ordenador para poder jugar con él.

También contiene un montón de ilustraciones en color que te contarán la historia del juego y te mostrarán cómo son algunos de sus lugares y personajes. Contienen pistas muy importantes; fíjate bien en ellas, o no serás capaz de terminar este juego.

El listado del programa empieza en la página 20. Está escrito para trabajar en COMMODORE 64, VIC 20 (con expansión a 16K), APPLE y SPECTRUM. Debido a que no todos estos ordenadores usan la misma versión de Basic, deberás realizar algunos cambios, dependiendo de cuál de ellos estés usando. Los encontrarás en las notas que hay al principio del listado.

"La Isla de los Secretos" es un programa extremadamente largo de introducir en el ordenador; incluso será difícil para experimentados programadores no cometer errores. En la página 20 encontrarás algunos consejos e indicaciones sobre cómo hacerlo. Si no sabes cómo es un juego de aventuras, o cómo jugar, lo averiguarás en las páginas siguientes. Encontrarás también instrucciones específicas para este juego en la página 18.

Cómo utilizar este libro

- 1 Ve primero a la página 20 y lee los consejos e indicaciones para introducir el programa.

- 2 Comprueba en el listado cuántos cambios hay que realizar para tu ordenador.

- 3 Introduce el listado despacio y cuidadosamente; si es necesario, parándote y salvando hasta donde hayas llegado.

Introducción a los juegos de aventuras



Probablemente has oído hablar de los juegos de aventuras, aunque no hayas jugado nunca. Fueron inventados en los Estados Unidos en 1976 y al principio se jugaba en grandes ordenadores con enormes memorias. Los jugadores erraban por un mundo imaginario tecleando comandos como Ve al Sur (GO SOUTH) o Toma la espada (TAKE SWORD), y el ordenador describía los contornos y sucesos conforme se desarrollaba el juego. Algunos juegos de aventuras más recientes dibujan figuras de los sitios y personajes en la pantalla.

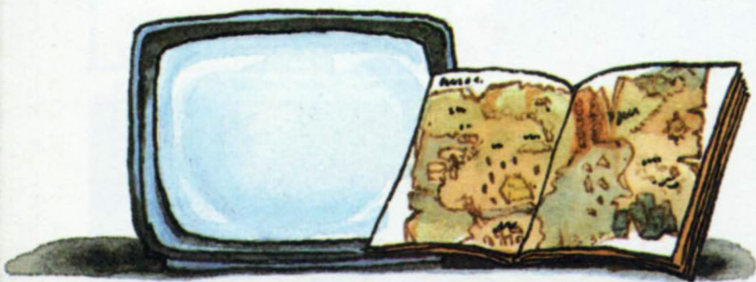
El objetivo de un juego de aventuras es normalmente reunir tesoros y escapar de una serie de peligrosas situaciones. Hay algunas dificultades en el juego que pueden llevarte semanas o incluso meses resolverlas.

- 4 Ahora vuelve a la página 18 y lee las instrucciones de cómo jugar.

- 5 Teclea RUN y RETURN, y comprueba que tu pantalla aparece como la de la primera ilustración de la página 18.

¿Qué es "La Isla de los Secretos"?

"La Isla de los Secretos" es un texto de aventuras. No te muestra ninguna figura en la pantalla, pero tienes dibujos en el libro. Al contrario que la mayoría de los juegos de aventuras, el ordenador no te da pistas acerca del mundo a través del cuál estás viajando. Por ejemplo, no hay direcciones. Necesitarás consultar el mapa y tú mismo tendrás que hacer todo



lo posible para poder ir al Norte, Sur, Este u Oeste. Tendrás que consultar los dibujos, para ver si hay algún objeto que pueda serte útil o tenido en cuenta en tus indagaciones, puesto que el ordenador probablemente no te los mencionará.



Este juego es también diferente de una aventura tradicional, porque tú juegas en él un papel importante. Tú eres Alfa y debes decidir lo que él haría en una situación determinada, basándote en las pistas del libro, más que en lo que tú personalmente harías. El ordenador juega por su parte y los personajes a veces se mueven y hacen cosas sorprendentes que no puedes controlar. Se te da una cierta fuerza y sabiduría al principio del juego que irá variando de acuerdo con lo que te suceda en tu papel de Alfa.

Indagaciones de Alfa

Para averiguar quién es Alfa y su misión en la Isla de los Secretos, debes leer la historia de las páginas 4 y 5. Su tarea en la Isla de los Secretos es encontrar los Objetos del Poder, aunque no los conoce, y tratar de tomarlos. Debe ingeniárselas para, ya con ellos, recuperar la luz, el

calor y la vida del mundo. Si haces algo mal, puedes perder el juego. El ordenador te dirá que has fallado y te dará la puntuación conseguida hasta ese momento. Tendrás que empezar otra vez y probar algo diferente. Quizá hiciste algo mal o no cogiste lo que necesitabas.

6 Listo para empezar. Echa un vistazo a las localizaciones antes de atacar seriamente el juego.

7 Mira también la sección en color del libro para familiarizarte con el mundo de la Isla de los Secretos y sus habitantes.

8 Mantén el libro a tu lado cuando juegues, necesitarás mirar constantemente el mapa para encontrar tu camino.

9 Puedes parar en cualquier parte del juego (escribiendo XSAVE), y cargarlo de nuevo en otro momento (escribiendo XLOAD), o abandonar y obtener tu puntuación, tecleando QUIT

La historia de la Isla de los Secretos

En el oscuro y distante pasado...

1 El cielo era azul y la hierba verde. Los Ancianos habían construido la Pirámide y habían establecido comunicación con los Habitantes del Cielo; incluso uno o dos terrícolas, especialmente seleccionados, podían visitarlos.

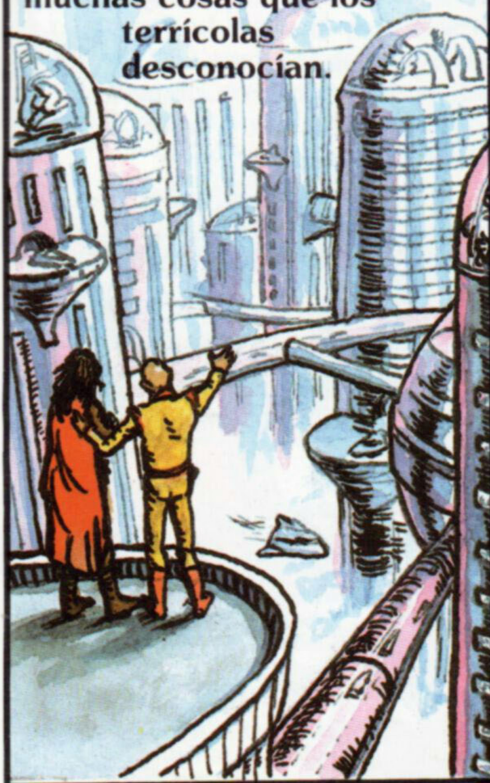


6 Entonces le dieron la Capa de la Entropía, que era esencial para liberar el poder de los Objetos, y como la tarea que iba a emprender era tan larga que le podría llevar toda su vida, le dieron el poder de prolongarla.

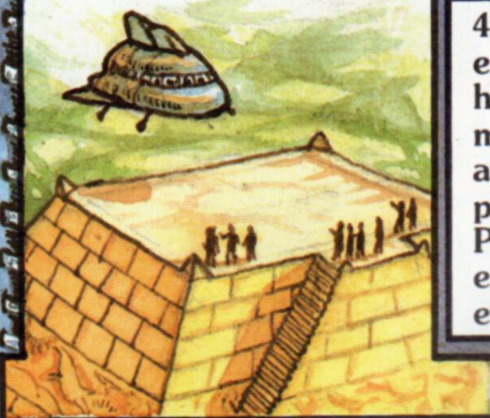


5 Para los habitantes del Cielo era inevitable la guerra. Y enviaron a Omega de vuelta a la Tierra con una misión. Le dijeron que la guerra oscurecería la Tierra, pero cuando acabase debía reunir los Objetos Secretos y liberar su poder, para devolver a la Tierra a la normalidad.

2 El primero que visitó el Cielo fue Omega, joven hijo del más influyente de los Ancianos. Omega quedó fascinado por lo que vio; los habitantes del Cielo sabían muchas cosas que los terrícolas desconocían.



3 En ese momento comenzaron los conflictos entre los Habitantes del Cielo y los del Exterior. Los primeros bajaron hasta la pirámide y dieron a cada uno de los Ancianos un Objeto para que lo escondiera.



4 Los Ancianos se extrañaron de que los hombres del Cielo se molestasen en darles aquellos objetos que parecían insignificantes. Pero buscaron escondites que nadie encontrase jamás.



7 La guerra fue peor de lo que los habitantes del Cielo habían pronosticado. Una oscura capa de nubes envolvió a la Tierra impidiendo el paso de la luz y el calor, el suelo se agrietó formando el Cañón de Crimson, y los lagos quedaron envenenados.

8 Omega emprendió su tarea, pero pronto se dio cuenta de que era de una inmensa y terrible dificultad. No sabía que era lo que estaba buscando, ni dónde hacerlo, ni siquiera cuántas cosas tenía que encontrar.



9 Enseguida comprobó que la Capa tenía un enorme poder. Con su ayuda construyó un castillo y reunió todo el material para alargar su vida. "Mientras la Tierra permanezca oscura —pensó— nadie encontrará los Objetos, y en cuanto a la Capa, ahora es mía..."

Esto ocurrió hace muchos años...

10 ... pero la Tierra permanece aún en la oscuridad, y Omega todavía vive en su Isla de los Secretos. Nadie encontró los Objetos o descubrió el secreto de la larga vida de Omega, aunque corrían rumores de que algunos lo habían intentado.

11 Se contaban historias como, por ejemplo, que un vagabundo llamado Mediano entró en el Castillo de los Secretos y dibujó un plano, lo



introdujo en una botella y lo arrojó al lago.

12 Nadie se imaginaba que Alfa emprendería la tarea de buscar los Objetos. Él era ciertamente inteligente y prudente, pero demasiado débil y tranquilo como para luchar contra el poder de Omega. Contaba con un mapa que le había dejado su abuelo explorador. ¿Podría devolver a la Tierra la normalidad?



El mapa del abuelo





Cajón Crimsom

Bosque impenetrable

Tierra desértica

Sitio de la antigua
Universidad

Lago de los Secretos

Tierra quemada

Tocones azules

Personajes que te encontrarás

Las bestias

Podrás encontrar a las bestias del cañón en cualquier lugar del bosque, pero no serás capaz de atraparlas sin ayuda.



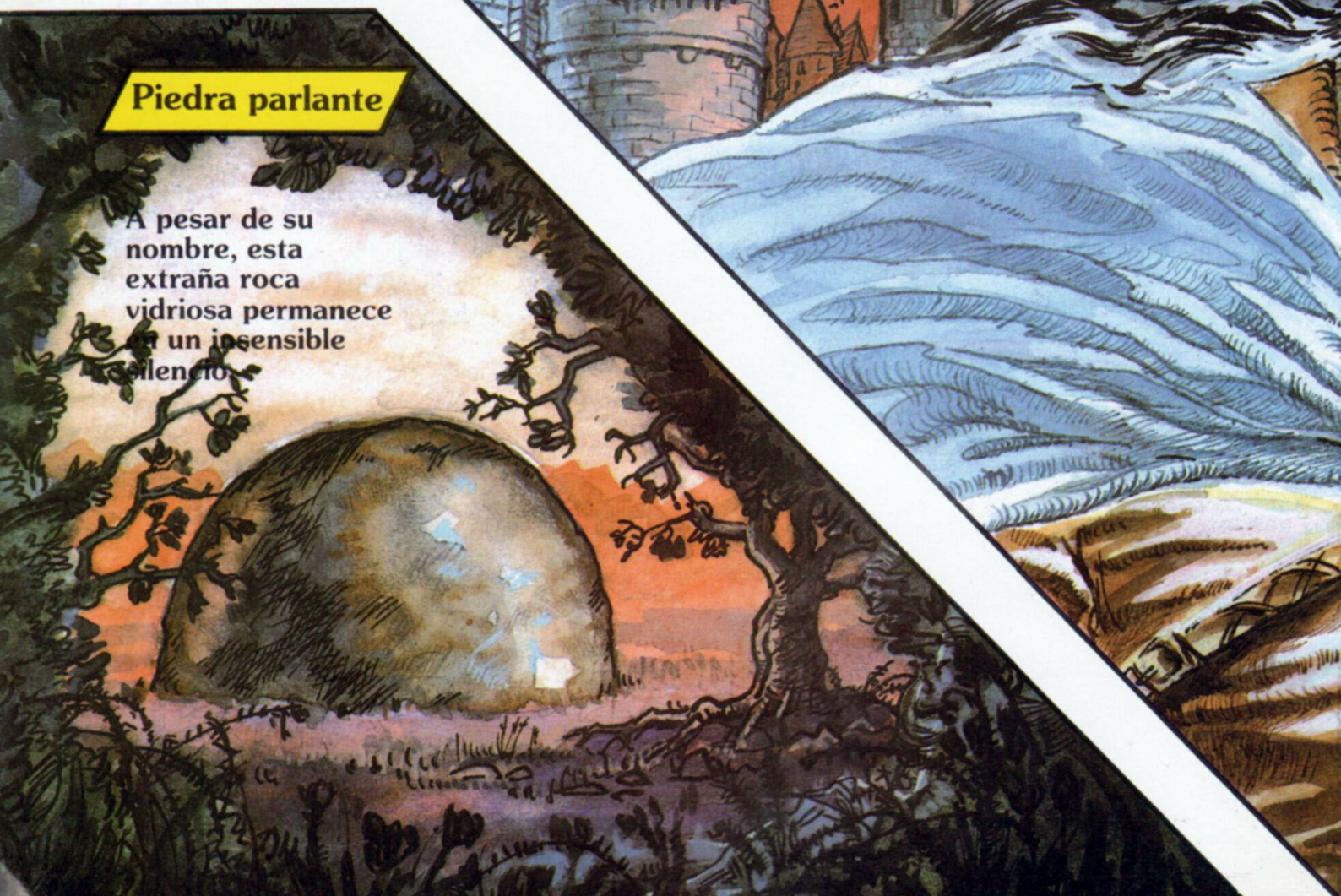
Omega

Se pasea alrededor del Castillo, así que no podrás estar seguro de dónde te lo encontrarás.



Piedra parlante

A pesar de su nombre, esta extraña roca vidriosa permanece en un insensible silencio.



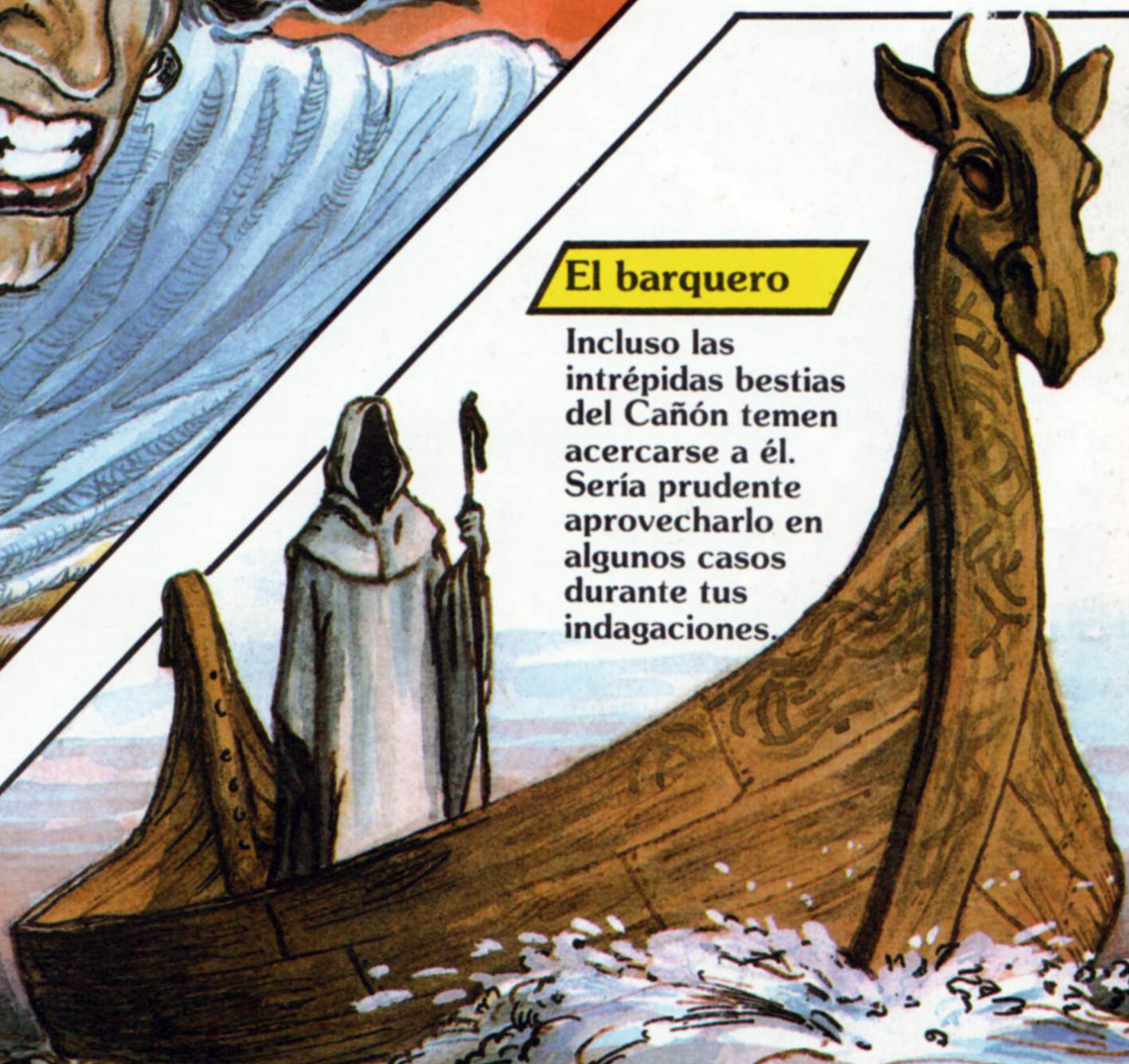
El hombre del pantano

Vive en los tocones de los grandes árboles azules que sus antepasados plantaron. Es enemigo de los leñadores, pero no puede dejar los pantanos para vengarse, o para conseguir el licor que restituiría a los árboles su anterior esplendor.



El barquero

Incluso las intrépidas bestias del Cañón temen acercarse a él. Sería prudente aprovecharlo en algunos casos durante tus indagaciones.



Leñadores

Estos desagradables personajes están siempre buscando algo que les entretenga. Son adictos a un fuerte licor letal que ellos mismos destilan. Sus actividades como leñadores incluyen la destrucción de los últimos grandes árboles azules, en el Este.

Mediano

Un famoso estudioso de los tiempos antiguos. Desapareció en misteriosas circunstancias.



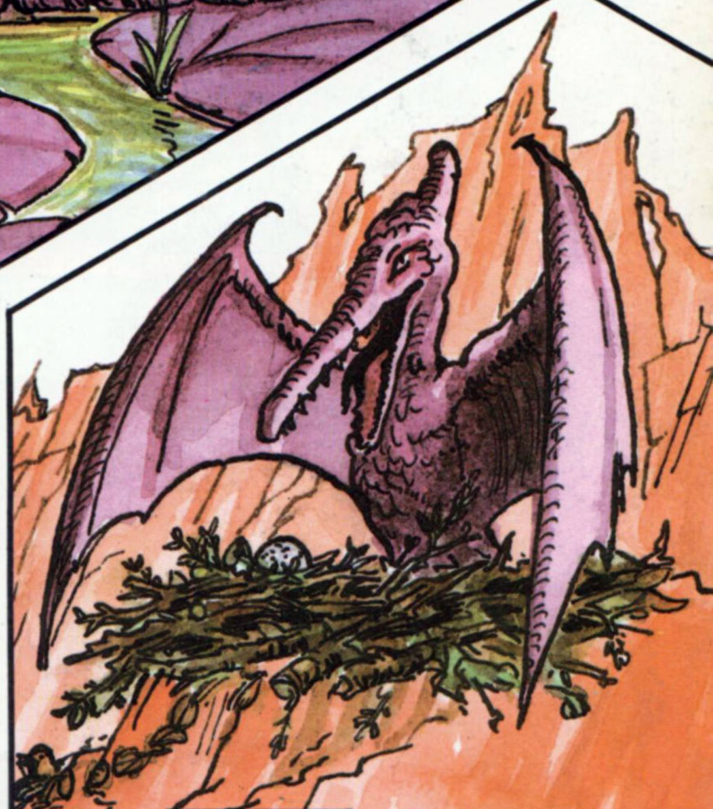
El basurero

Parece haber perdido la memoria. Alfa tendrá que ayudarlo a recuperarla de algún modo.



Sabia de lirios

La sabia ha meditado durante tanto tiempo, que ha olvidado mover cualquier otra cosa que no sea su cabeza. Ha estado preocupada durante los últimos 500 años por una débil pero insistente molestia en su espalda. Sus lirios le han dicho que reviva viejos recuerdos



Dáctilo

Guarda algo precioso. Te pondrá a prueba para comprobar la seriedad de tu misión.

Lugares por los que pasarás



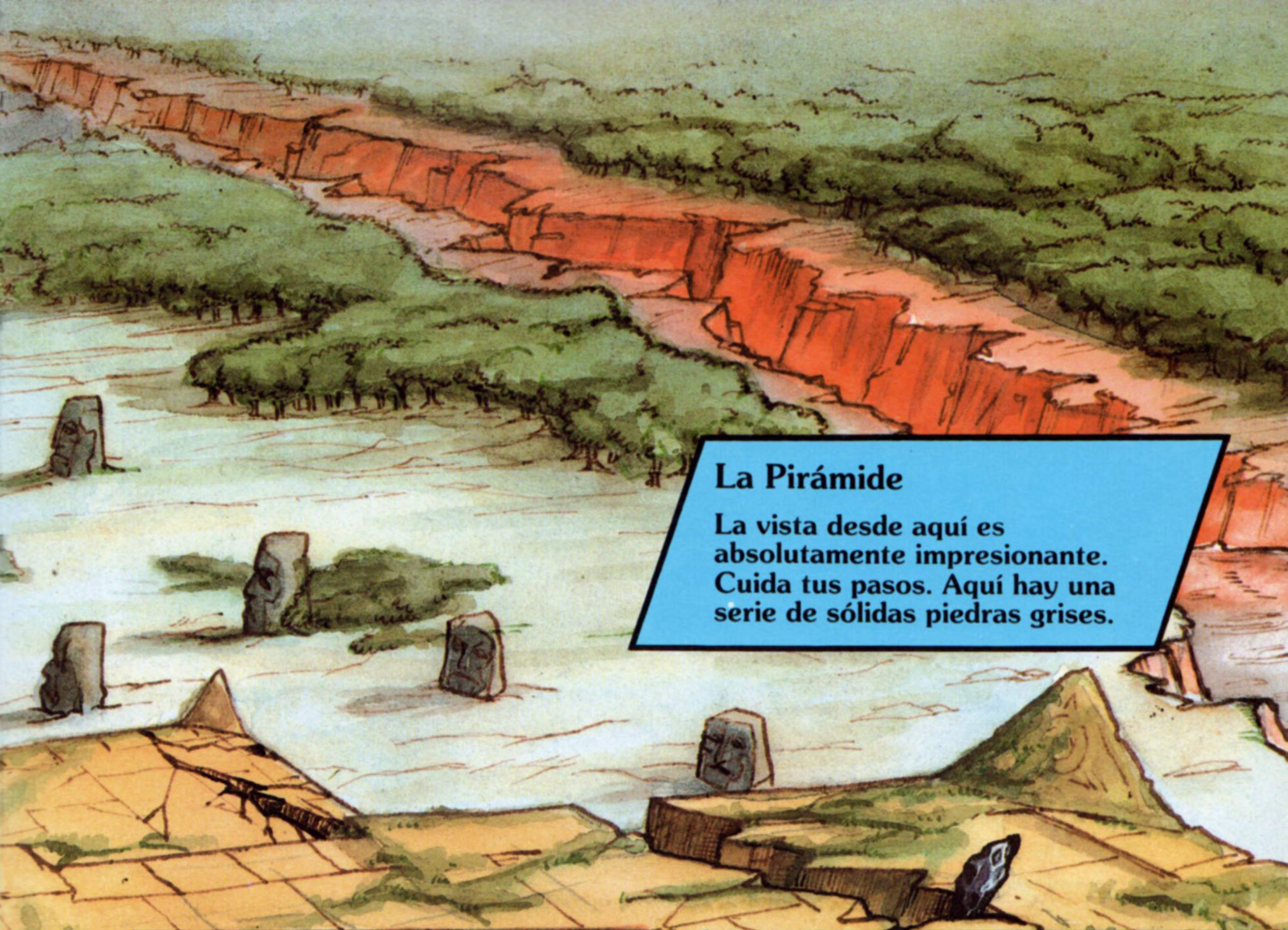
La choza del abuelo

El abuelo de Alfa se construyó esta choza como refugio.

El baúl del abuelo

El abuelo guardaba aquí cosas útiles.





La Pirámide

La vista desde aquí es absolutamente impresionante. Cuida tus pasos. Aquí hay una serie de sólidas piedras grises.



El pozo de la debilidad

No te aproximes si no te sientes muy fuerte. Puede que Omega no ande muy lejos.

Piedras que se cierran

Si te acercas mucho a ellas, podrás descifrar la siguiente inscripción: «El silencio pétreo no es conveniente; pronuncia las pétreas palabras que debes conocer».



El pueblo petrificado

La lava sepultó al pueblo tan rápidamente que todo quedó conservado en piedra. Te da idea de cómo era su vida entonces.



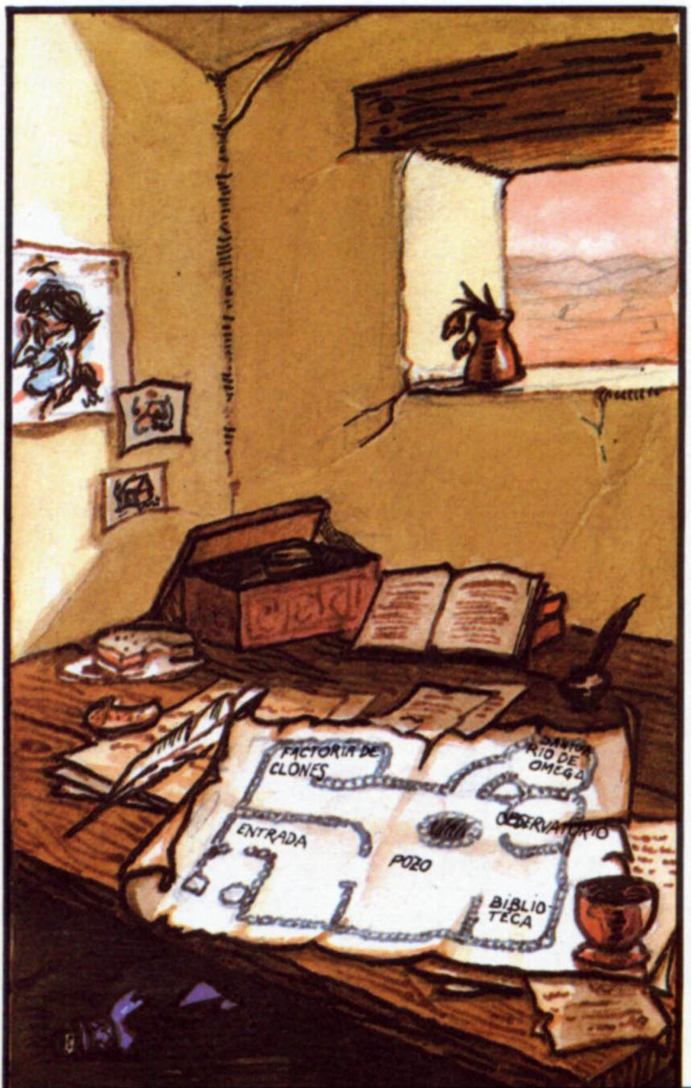
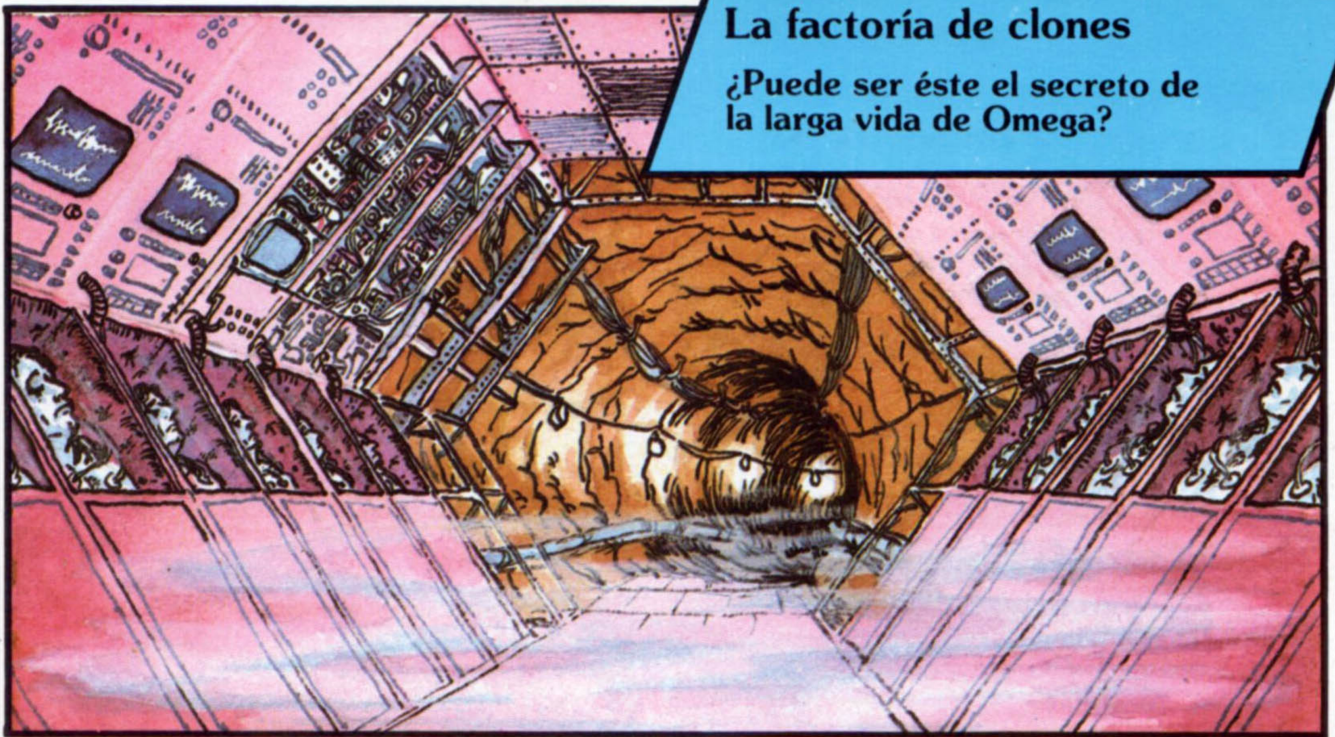
La cabaña de los leñadores

No rondes mucho por aquí. A menudo van a parar sobre la mesa mercancías robadas.



La factoría de clones

¿Puede ser éste el secreto de la larga vida de Omega?



La choza de adobe

Parece que alguien ha vivido aquí recientemente, pero ahora no hay nadie.

La guarida de Snelm

Se dice que uno de los Ancianos dejó aquí una pista a Snelm. Parece que se ve un trozo de papel viejo...



Santuario de Omega

Puede que hayas llegado al final de tu camino. No puedes escapar. Vigila tus pasos.





La columna de mármol

Esto es todo lo que
queda de la antigua
universidad.

Cómo jugar a "La Isla de los Secretos"

1

Si tu pantalla no aparece como ésta has cometido, algún error, así que compruébalo de nuevo.

ISLA DE LOS SECRETOS TIEMPO QUE TE QUEDA: 1000
TU FUERZA = 100 TU SABIDURIA = 35
ESTAS EN UN SENDERO DE HOJAS.
OK:
QUE HARAS AHORA?



Cuando hayas introducido y comprobado el listado, teclea RUN y RETURN. La palabra "inicializado" aparecerá en la pantalla, lo que significa que el ordenador está listo para recibir los comandos. Después de unos segundos tu pantalla será así:

2

Puedes usar NSE u O, en vez de IR al NORTE, etc.

ISLA DE LOS SECRETOS TIEMPO QUE TE QUEDA: 986
TU FUERZA = 97 TU SABIDURIA = 39
ESTAS EN UN CAMINO CON RAMAS Y VES UN MANANTIAL DE AGUA MUY FRESCA.
OK:
QUE HARAS AHORA? TOMAR AGUA

Estás ya listo para empezar, y el ordenador espera saber lo que quieres hacer. Sólo reconoce ciertas palabras, así que no entenderá todo lo que le digas. En muchos casos, necesitará comandos de dos palabras, tales como 'TOMAR AGUA'.

4

ISLA DE LOS SECRETOS TIEMPO QUE TE QUEDA: 999
TU FUERZA = 99 TU SABIDURIA = 35
TE ENCUENTRAS EN EL LADO SUR DEL BOSQUE.
OK:
QUE HARAS AHORA?

Te darás cuenta de que el "tiempo que te queda" decrece continuamente, en la parte de arriba, a la derecha de la pantalla. El juego acaba cuando el tiempo se haya agotado. No importa nada de lo que haya sucedido.

5

ISLA DE LOS SECRETOS TIEMPO QUE TE QUEDA: 931
TU FUERZA = 63 TU SABIDURIA = 14
ESTAS EN LAS PROFUNDIDADES DEL BOSQUE MUTANTE.
OK:

Pierdes el juego si tu fuerza o sabiduría llegan a cero.

Utiliza COMER o BEBER para incrementar tu fuerza.

También comprobarás que tu fuerza y tu sabiduría varían conforme avanza el juego. Puedes incrementar tu fuerza comiendo o bebiendo, así que procura almacenar comida y bebida. La sabiduría se verá incrementada si haces bien las cosas durante el juego.

7

Si vas a intentar algo arriesgado, salva primero el juego.

ISLA DE LOS SECRETOS TIEMPO QUE TE QUEDA: 927
A = 75 TU SABIDURIA = 30
OK:
QUE HARAS AHORA? XSAVE

Puedes parar en cualquier instante salvar lo que lleves hecho hasta ese momento. Para ello teclea XSAVE. (Comprueba si tienes la cinta de cassette montada y lista).

8

ISLA DE LOS SECRETOS TIEMPO QUE TE QUEDA: 1000
TU FUERZA = 100 TU SABIDURIA = 35
TE ENCUENTRAS EN UN SENDERO DE HOJAS.
COMIENZAN TUS INVESTIGACIONES
OK:
QUE HARAS AHORA? XLOAD

Cuando quieras continuar el juego, cárgalo como de costumbre y teclea XLOAD como primera instrucción. Entonces puedes continuar el juego donde lo dejaste.



Depuración de errores

3

ISLA DE LOS SECRETO TIEMPO QUE TE QUEDA: 890
TU FUERZA = 85 TU SABIDURIA = 27
TE ENCUENTRAS EN MEDIO DE LOS LIRIOS.
OK:
QUE HARAS AHORA? DAR HACHA
DAR HACHA A QUIEN?

Algunas veces se te hará una segunda pregunta acerca de la situación en la que estás. Deberás responderla con una palabra. Existen comandos especiales, de una sola palabra, para salvar, cargar o abandonar si estás furioso.

6

INFORMACION DE PROVISIONES.
COMIDA = 2 BEBIDA = 2
PRESTIONA RETURN

La comida y bebida se irán añadiendo a tu puntuación, aunque no como listado (melones, vino, etc.).

Ahora teclea INFO, y tu pantalla se pondrá como la de la figura. Puedes hacer esto en cualquier momento del juego, para saber qué tal vas. Empiezas el juego con dos unidades de comida y otras dos de bebida y puedes obtener más por el camino.

9

ISLA DE LOS SECRETO TIEMPO QUE TE QUEDA: 95
TU FUERZA = 9 TU SABIDURIA = 3
ESTAS EN UN ESTRECHO ARRECIFE, EN LA CIMA DEL CAMINO.
OK:
QUE HARAS AHORA? QUIT
ABANDONAS TUS INDAGACIONES.
TU PUNTUACION FINAL = 134

Si te sientes confundido en mitad del juego y quieres dejarlo, puedes teclear QUIT (abandono) en cualquier momento y el ordenador te dará la puntuación que hayas conseguido. (Aunque no conseguirás ningún tiempo de bonificación.)

A pesar de haber comprobado cuidadosamente el listado, es probable que todavía contenga errores. Puede que no te des cuenta, aunque hayas jugado alguna vez. Hay una lista de errores más comunes que debes consultar. Una buena forma de hacer la comprobación es pedirle a alguien que te lea el listado en voz alta, incluyendo todos los signos de puntuación, mientras tú lo miras en la pantalla.

1) ¿Has introducido todas las conversiones para tu ordenador? Comprueba RND en particular y limpia la pantalla.

2) Es muy fácil equivocarse con los paréntesis. Comprueba que en cada línea existe igual número de ellos de abertura que de cierre.

3) Con las comillas también es fácil equivocarse. Asegúrate de que en cada línea existe un número par de ellas.

4) Comprueba que no te has equivocado con la puntuación o confundido con los “;” por ejemplo.

5) ¿Has escrito dos líneas juntas? ¿O, accidentalmente, has dividido una línea en dos?

6) Ten cuidado con las líneas parecidas que estén juntas en el listado. Al mirar puedes saltar sin darte cuenta de una a la otra.

7) Asegúrate que no has confundido la O mayúscula con el cero, la cifra 1 con la letra mayúscula I o el 6 con la G.

8) Algunas líneas en el listado están en clave. Tendrás que comprobarlas letra por letra para ver si son correctas.

9) Las líneas de datos tienen un grupo de unos y ceros al final. Asegúrate que hay cuatro números en cada grupo.

10) Comprueba que todos los números de las líneas de los GOSUB y RETURN son correctos.

Listado del programa

Éste es el listado del programa. Los símbolos que aparecen al lado de algunas líneas indican que has de hacer cambios en ellas, dependiendo del ordenador que tengas. Hay un símbolo distinto para cada ordenador. Mira en las páginas 30-31 las modificaciones que has de realizar.

COMMODORE 64 Δ

VIC 20 \blacktriangle

APPLE \bullet

SPECTRUM \square

Es mejor que, antes de empezar a escribir el programa, cuentes los cambios que has de realizar para tu ordenador.

Consejos para introducir el programa

Deberás ir despacio y con cuidado para escribir, sin fallos, el programa.

He aquí algunos consejos:

1. Siéntate en una postura cómoda.
2. Usa un trozo de papel blanco para marcar la línea que estás escribiendo, colocándolo justo debajo. Lo mejor es que alguien te dicte, línea por línea, leyéndote todos los signos de puntuación, incluidos los espacios en blanco.
3. Comprueba cada línea antes de presionar RETURN y ten cuidado de no escribir dos líneas seguidas.
4. Descansa al final de cada página, o más a menudo, y pasea unos minutos.
5. En cuanto te encuentres cansado, para. Siempre puedes salvar lo que hayas escrito hasta ese momento y continuar más tarde.

```

10 REM ISLA DE LOS SECRETOS
20 GOSUB 2820
30 LET D=R:IF R=20 THEN LET D=FNR(80)
● 40 GOSUB 650:GOSUB 2770 :PRINT "ISLA DE LOS SECRETOS","TIEMPO QUE TE QUEDA:";L
□●▲ 50 PRINT G$;TAB(0)"TU FUERZA : ";INT(Y);TAB(29);"TU SABIDURIA      : ";X;PRINT
6$
□ 60 PRINT "      ESTAS ";I$(VAL(LEFT$(A$,1))); " ";GOSUB 720:LET N=0
70 FOR I=1 TO C4
80 LET C=0:READ Y$
90 IF L(I)=R AND F(I)<1 THEN LET C=1
100 IF N>0 AND C=1 THEN LET A$= A$+" Y "
110 IF C=1 THEN LET A$=A$+" "+Y$;LET N=N+1
120 NEXT I
130 IF N>0 THEN LET A$="IVES "+A$:GOSUB 720
140 PRINT :PRINT G$:PRINT F$
150 PRINT :PRINT " QUE HARAS AHORA";
□ 160 INPUT E$
170 LET C$="":LET X$="":LET A=0:LET O=52:LET LI=LEN(E$)
□ 180 FOR I=1 TO LI
□ 190 IF MID$(E$,I,1)=" "AND C$=""THEN LET C$=LEFT$(E$,I-1)
□ 200 IF MID$(E$,I+1,1)<>" "AND C$="" THEN LET X$=RIGHT$(E$,LI-I):LET I=LI
210 NEXT I
220 IF X$="" THEN LET C$=E$
230 IF LEN(C$)<3 THEN LET C$=C$+"???"
240 FOR I=1 TO V
□ 250 IF LEFT$(C$,3)=MID$(V$,3+(I-1)+1,3) THEN LET A=I
260 NEXT I
270 GOSUB 760
280 LET B$="":IF A=0 THEN LET A=V+1
290 IF X$="???" THEN LET F$="LA MAYORIA DE LAS ACCIONES
NECESITAN DOS PALABRAS"
300 IF A>V OR O=52 THEN LET F$=V$+C$+" "+X$
310 IF A>V AND O=52 THEN LET F$=" QUE?"

```

Recuerda que es más fácil comprobar una línea antes de presionar RETURN que comprobar al final todo el programa.



Si utilizas un Commodore 64 no escribas ningún LET. Debes omitir

los LET en todos los ordenadores excepto en el Spectrum.




```

320 LET L=L-1:LET Y=FNS(Z)
▲▲ 330 LET B$=STR$(0)+STR$(L(0))+STR$(F(0))+STR$(R)
□ 340 ON INT(A/10)+1 GOSUB 590,600,610,620,630,640
350 IF R=61 THEN LET X=X-FNR(2)+1
360 IF R=14 AND FNR(3)=1 THEN LET Y=Y-1:LET F$="TE HA MORDIDO"
370 IF F(36)<1 AND -R<F(22) THEN LET F(36)=F(36)+1:LET L(36)=R:LET Y=Y-1
380 IF R<L(16) AND L(16)>0 THEN LET L(16)=1+FNR(4)
390 IF R<L(39) THEN LET L(39)=10*(FNR(5)-1)+7+FNR(3)
400 IF R=L(39) AND R<L(43) AND F(13)>-1 THEN LET Y=Y-2:LET X=X-2
410 IF R<78 THEN LET L(32)=76+FNR(2)
420 IF R=33 OR R=57 OR R=73 AND FNR(2)=1 THEN LET L(25)=R
430 IF R=L(32) AND FNR(2)=1 AND F(32)=0 THEN GOSUB 1310
▲▲ 440 IF R=19 AND Y<70 AND F(43)=0 AND FNR(4)=1 THEN LET F$="TE CAISTE AL ABISMO":
LET F(W)=1
450 IF R<L(41) THEN LET L(41)=21+(FNR(3)*10)+FNR(2)
460 IF R=L(41) THEN LET F(41)=F(41)-1:IF F(41)<-4 THEN GOSUB 1230
470 IF F(43)=0 THEN LET L(43)=R
480 IF L(43)<18 AND R<9 AND R<10 AND F(8)>-1 THEN GOSUB 1330
490 IF R=18 THEN LET Y=Y-1
▲▲ 500 IF Y<50 THEN LET O=FNR(9):GOSUB 1530:IF L(0)=R THEN LET F$="ABANDONASTE ALGO
,
510 IF L<900 AND R=23 AND F(36)>0 AND FNR(3)=3 THEN GOSUB 1360
520 IF R=47 AND F(8)>0 THEN LET F$=F$+" NO PUEDES AVANZAR MAS"
530 IF F(8)+F(11)+F(13)=-3 THEN LET F(W)=1:GOSUB 2800
540 IF F(W)=0 AND L>0 AND Y>1 AND X>1 THEN GOTO 30
550 IF L<1 OR Y<1 THEN LET F$="HAS PERDIDO Y EL MAL HA GANADO"
560 PRINT :PRINT F$:PRINT "TU PUNTUACION FINAL=";INT(X+Y+(ABS(L/7*(L<640))))
570 PRINT :PRINT :PRINT "FIN DEL JUEGO"
□ 580 END
□ 590 ON A GOSUB 810,810,810,810,810,1080,1080,1390,1530:RETURN
□ 600 ON A-9 GOSUB 1540,1630,1670,1710,1730,1080,1760,1760,1760:RETURN
□ 610 ON A-19 GOSUB 1820,1820,1820,1820,1910,2100,2210,2270,2270,1080:RETURN
□ 620 ON A-29 GOSUB 2500,2500,2300,2300,2330,2350,2400,2400,2470,2540:RETURN
□ 630 ON A-39 GOSUB 2600,2600,2720,640
640 RETURN
●▲▲ 650 RESTORE D=D*10+LR
●▲▲ 660 RESTORE D
●▲▲ 670 READ A$
□ 680 LET B$=RIGHT$(A$,4):LET A$=LEFT$(A$,LEN(A$)-4)
□ 690 IF R=39 THEN LET B$=MID$("101110100",FNR(5),4)
700 IF R=20 THEN LET B$="1110"
710 GOSUB 2780:RETURN
□ 720 FOR I=2 TO LEN(A$): LET E$=MID$(A$,I,1)
□ 730 PRINT E$;IF E$=" " AND FNP(Z)>2 THEN PRINT
740 NEXT I
750 PRINT ". ";LET A$="":RETURN
760 IF LEN(X$)<3 THEN LET X$=X$+"???"
770 FOR I=1 TO W
□ 780 IF LEFT$(X$,3)=MID$(Z$,3*(I-1)+1,3) THEN LET O=I
790 NEXT I:IF O=0 THEN LET O=32
800 RETURN
810 LET D=0:LET C=0:IF O=32 THEN LET D=A
820 IF O<C4 AND O<W THEN LET D=D-C4
830 IF B$="500012" OR B$="500053" OR B$="500045" THEN LET D=4
840 IF B$="500070" OR B$="500037" OR B$="510011" OR B$="510041"
THEN LET D=1
850 IF B$="510043" OR B$="490066" OR B$="490051" THEN LET D=1

```

Si utilizas un Commodore 64, no dejes ningún espacio en blanco en las líneas largas.



Aquí ten especial cuidado.



Ahora descansa.




```

860 IF B$="510060" OR B$="480056" THEN LET D=2
870 IF B$="510044" OR B$="510052" THEN LET D=3
880 IF B$="490051" AND F(29)=0 THEN GOSUB 2110:RETURN
890 IF R=L(39) AND (X+Y<180 OR R=10) THEN LET F$=U$+" ESCAPA!":RETURN
900 IF R=L(32) AND F(32)<1 AND D=3 THEN LET F$="EL NO TE DEJARA PASAR":RETURN
910 IF R=47 AND F(44)=0 THEN LET F$="LAS ROCAS SE NUEVEN PARA ADVERTIRTE.":RETUR
N
920 IF R=28 AND F(7)<>1 THEN LET F$="LOS BRAZOS TE AGARRAN RAPIDAMENTE":RETURN
930 IF R=45 AND F(40)=0 AND D=4 THEN LET F$=" SSSSSH!":RETURN
940 IF R=25 AND F(16)+L(16)<>-1 AND D=3 THEN LET F$="DEMASIADO DIFICIL PARA SUBI
R":RETURN
950 IF R=51 AND D=3 THEN LET F$="LA PUERTA ESTA ATASCADA":RETURN
▲△□ 960 IF D>0 THEN IF MID$(D$,D,1)="0" THEN LET R=R+VAL(MID$("-10+10+01-01",D#3-2,3)
):LET C=1
970 LET F$="OK"
980 IF D<1 OR C=0 THEN LET F$=U$+"HACER ESO"
▲△ 990 IF R=33 AND L(16)=0 THEN LET L(16)=FNR(4):LET F(16)=0:LET F$=" LA BESTIA ESC
APA!"
1000 IF R<>L(25) OR O<>25 THEN RETURN
1010 LET F$="":LET A$="¿TE MONTAS EN LA BARCA "
1020 IF X<60 THEN LET A$=A$+S$
1030 LET A$=A$+T$
1040 GOSUB 2740:GOSUB 2760:GOSUB 2760
1050 IF X<60 THEN LET A$="¿ DEBES SERVIR A OMEGA PARA SIEMPRE!":LET F(W)=1
1060 IF X>59 THEN LET A$="EL BOTE SE DESLIZA POR LAS OSCURAS Y SILENCIOSAS AGUA
S":LET R=57
1070 GOSUB 2750:GOSUB 2760:GOSUB 2760:RETURN
▲△ 1080 IF ((F(0)>0 AND F(0)<9) OR L(0)<>R) AND O<=C3 THEN LET F$=" QUE "+X$+"?":RE
TURN
1090 IF B$="3450050" THEN LET Y=Y-8:LET X=X-5:LET F$="ESTAN ENDEMONIADOS":RETURN
1100 IF B$="3810010" THEN GOSUB 1370
▲△ 1110 IF (A=15 AND O<>20 AND O<>1) OR (A=29 AND O<>16) OR O>C3 THEN LET F$=U$+C$+"
"+X$:RETURN
1120 IF L(0)=R AND (F(0)<1 OR F(0)=9) AND O<C3 THEN LET L(0)=0:LET A=-1
1130 IF O=16 AND L(10)<>0 THEN LET L(0)=R:LET F$="ESCAPO":LET A=0
1140 IF O>C1 AND O<C2 THEN LET F=F+2:LET A=-1
1150 IF O=C2 AND O<=C3 THEN LET G=G+2:LET A=-1
1160 IF O>C1 AND O<C3 THEN LET L(0)=-81
1170 IF A=-1 THEN LET F$="TOMADO":LET X=X+4:LET E=E+1:IF F(0)>1 THEN LET F(0)=0
1180 IF B$<>"246046" OR L(11)=0 THEN RETURN
1190 LET F$=U$:LET L(0)=R:IF FNR(3)<3 THEN RETURN
1200 LET A$="¿"+U$+R$
1210 LET R=63+FNR(6):LET L(16)=1:LET F$=""
1220 GOSUB 2740:RETURN
1230 GOSUB 2770:LET F$="":LET A$="LOS LENADORES "+M$
1240 LET F(41)=0:LET Y=Y-4:LET X=X-4
1250 IF R<34 THEN LET A$=A$+"TE ARROJAN AL AGUA":LET R=32
1260 IF R>33 THEN LET A$=A$+"AHORA ESTAS ATADO EN UNA BODEGA":LET R=51
1270 GOSUB 2750:GOSUB 2760
1280 FOR I=3 TO 4
1290 IF L(I)=0 THEN LET L(I)=42
1300 NEXT I:RETURN
1310 LET A$="¿EL HOMBRE DEL PANTANO TE CUENTA SU HISTORIA"
1320 GOSUB 2740:LET F(32)=-1:RETURN
1330 LET F$="MEDIANO PUEDE DESACTIVAR EL EQUIPO"
1340 IF L(8)=0 THEN LET F$=F$+" Y TE PREGUNTA POR LA PIEDRA QUE LLEVAS"
1350 RETURN

```

¡Que no cunda
el pánico!




```

1360 LET F(36)=-:(FNR(4)+6):LET F$=" UNA TORMENTA CAE SOBRE TU CABEZA!":RETURN
1370 FOR K=1 TO 30:GOSUB 2770:PRINT "//// DESPIDE RELAMPAGOS!":NEXT K
1380 LET L(39)=R:LET Y=Y-8:LET X=X-2:RETURN
1390 IF (O<>24 AND L(0)>0) OR O=52 THEN LET F$="TU NO TIENES  "+X$:RETURN
▲ 1400 PRINT "DAR "+X$;" A QUIEN";INPUT X$
1410 LET O=0:GOSUB 760:LET N=0:LET O=0
1420 IF R<>L(N) THEN LET F$="EL SENOR  "+X$+" NO ESTA AQUI":RETURN
▲ 1430 IF B$="10045" AND N=40 THEN LET L(0)=81:LET F(40)=1:LET F$="LA SERPIENTE SE
ESTIRA"
▲ 1440 IF B$="2413075" AND N=30 AND G>1 THEN LET F(11)=0:LET F$="EL TE OFRECE SU B
ASTON":LET G=G-1
□ 1450 LET B$=LEFT$(B$,3):LET F$="ES REHUSADO"
1460 IF B$="300" AND N=42 THEN LET X=X+10:LET L(0)=81
1470 IF B$="120" AND N=42 THEN LET X=X+10:LET L(0)=81
▲ 1480 IF B$="40-"AND N=32 THEN LET F(N)=1:LET L(0)=81
□ 1490 IF LEFT$(B$,2)="80" AND N=43 THEN LET L(0)=81:GOSUB 1560
1500 IF L(0)=81 OR (O=24 AND L(11)>0 AND G>0) THEN LET F$="ES ACEPTADO"
1510 IF N=41 THEN LET L(0)=51:LET F$="ES TOMADO"
1520 RETURN
1530 IF O=4 AND L(0)=0 THEN LET L(0)=81:LET X=X-1:LET F$="SE ROMPE":RETURN
1540 IF L(0)=0 AND O<=C1 THEN LET L(0)=R:LET F$="HECHO":LET E=E-1
1550 RETURN
1560 LET A$="¿EL LO TOMA ":IF R<>8 THEN LET A$=A$+"SALE CORRIENDO HACIA ABAJO PO
R EL PASILLO.."
▲ 1570 GOSUB 2740:LET A$="¿Y LO ARROJA DENTRO DEL TANQUE QUINICO,PURIFICANDOLO CON
"
▲ 1580 LET A$=A$+" UNA LUZ AZUL CLARA QUE ENANA A LO LEJOS DE ENTRE LOS LAGOS Y LO
S RIOS"
1590 LET F(8)=-1:GOSUB 2750:GOSUB 2760:GOSUB 2760:RETURN
1600 IF L(1)<>0 AND I<C1 THEN LET I=I+1:GOTO 1600
1610 IF L(1)=0 THEN LET L(1)=R:LET F(1)=0:GOSUB 1540:LET F$="ABANDONASTE ALGO"
1620 RETURN
1630 IF (O<C1 OR O>C3) AND X<>"???" THEN LET F$=W$+C$+" "+X$:LET X=X-1:RETURN
1640 LET F$="NO TIENES COMIDA":IF F>0 THEN LET F=F-1:LET Y=Y+10:LET F$="OK"
1650 IF O=3 THEN LET X=X-5:LET Y=Y-2:LET F$=" ELLOS TE DEJAN MUY INDISPUESTO!"
1660 RETURN
1670 IF O=31 THEN GOSUB 2380:RETURN
1680 IF X<>"???" AND (O<21 OR O>C3) THEN LET F$=W$+C$+" "+X$:LET X=X-1:RETURN
1690 LET F$="NO TIENES BEBIDA":IF G>0 THEN LET G=G-1:LET Y=Y+7:LET F$="OK"
1700 RETURN
□ 1710 IF LEFT$(B$,4)="1600" THEN LET F(0)=-1:LET F$="TE DEJA MONTAR A CABALLO"
1720 RETURN
1730 IF B$="2644044" THEN LET F$="EL COFRE SE ABRE":LET F(6)=9:LET F(5)=9:LET F(
15)=9
1740 IF B$="2951151" THEN LET F$="LA TRAMPILLA CRUJE":LET F(29)=0:LET X=X+3
1750 RETURN
1760 LET Y=Y-2:IF B$="3577077" AND L(9)=0 THEN LET F(23)=0:LET L(23)=R
1770 IF V>15 AND V<19 AND (L(9)=0 OR L(15)=0) THEN LET F$="OK"
▲ 1780 IF B$="1258158" OR B$="2758158" AND L(15)=0 THEN LET F(12)=0:LET F(27)=0:LE
T F$=" CRACK!"
□ 1790 IF LEFT$(B$,4)="1100" AND R=10 THEN GOSUB 1980
1800 IF A=18 AND (O>29 AND O<34) OR (O>38 AND O<44) OR O=16 THEN GOSUB 1900
1810 RETURN
1820 LET Y=Y-2:LET X=X-2:IF R<>L(0) AND L(0)<>0 THEN RETURN
1830 IF O=39 THEN LET F$="EL SONRIE PELIGROSAMENTE"
1840 IF O=32 THEN LET F$="EL HOMBRE DEL PANTANO ESTA INMOVIL"
1850 IF O=33 THEN LET F$=W$+" TOCALA!":LET L(3)=81

```

Ten cuidado. Aquí
hay muchas O
mayúsculas y
ceros. No los
confundas.



Para ahora y date
un paseo.




```

1860 IF O=41 THEN LET F$=" ELLOS PIENSAN QUE ES GRACIOSO!"
1870 IF R=46 THEN GOSUB 1200
□ 1880 IF LEFT$(B$,4)="1400" AND R=L(39) THEN GOSUB 1980
1890 LET Y=Y-8:LET X=X-5:RETURN
1900 IF L(9)>0 THEN RETURN
1910 LET Y=Y-12:LET X=X-10:LET F$="ESO SERIA POCO INTELIGENTE"
1920 IF R<>L(0) THEN RETURN
1930 LET F(W)=1:LET A$=" UN ESTRUENDO RESQUEBRAJO EL CIELO!":LET F$=""
1940 LET A$=A$+"ES LA TRIUNFANTE VOZ DE OMEGA.":GOSUB 2740
1950 LET A$=" BIEN HECHO ALFA! SIGNIFICA QUE SE ACERCA EL FINAL..."
1960 LET A$=A$+" TE RECLAMO COMO MIO! JA! JA! JA!":GOSUB 2750
1970 GOSUB 2760:LET X=0:LET L=0:LET Y=0:RETURN
□ 1980 GOSUB 2770:ON O-10 GOSUB 2010,2060,2060,2060
1990 LET X=X+10:LET L(0)=81:LET F(0)=-1:GOSUB 720:GOSUB 2760:GOSUB 2760
2000 RETURN
2010 LET A$=" EMPIEZA A APARECER UN DESLUMBRANTE ARCO IRIS DE COLORES!"
2020 IF L(2)<>R THEN RETURN
2030 LET A$=A$+"EL HUEVO INCUBA DENTRO UN BEBE DACTILO "+O$
2040 LET L(39)=81:LET L(2)=81:LET F(2)=-1:LET Y=Y+40
2050 RETURN
2060 IF L(13)<>R THEN RETURN
2070 LET A$="EL CARBON ARDE CON UNA CALIDA LLAMA ROJA":LET F(13)=-1
▲△ 2080 IF R=10 AND R=L(39) THEN LET A$=A$+" QUE ES LO QUE DISUELVA EL MANTO DE OMEGA":LET Y=Y+20
2090 RETURN
2100 IF R<>51 OR F(29)>0 THEN LET F$=F$+C$+" AQUI":LET X=X+1
2110 LET X=X-1:LET R=FNR(5):GOSUB 2770:PRINT "NADANDO EN LAS AGUAS ENVENENADAS"
2120 LET J=0:LET B$="":LET F$="SALES A LA SUPERFICIE":PRINT "TU FUERZA = ";INT(Y)
2130 FOR I=1 TO R
2140 IF Y<15 THEN PRINT "ESTAS MUY DEBIL"
□ 2150 PRINT "EN QUE DIRECCION";INPUT X$:LET X$=LEFT$(X$,1):LET B$=B$+X$:NEXT I
2160 FOR I=1 TO R
□ 2170 LET Y=FNS(Z)-3:IF MID$(B$,I,1)="N" THEN LET J=J+1
2180 NEXT I:IF R/2>J AND Y>1 THEN GOTO 2110
2190 IF Y<2 THEN LET F$="ESTAS PERDIDO Y SOFOCADO"
2200 LET R=30+FNR(3):RETURN
2210 IF F(36)>-1 THEN RETURN
2220 GOSUB 2770:PRINT "PUEDES CORRER PARA COBIJARTE EN:":PRINT "1)
LA CABANA DEL ABUELO"
▲△ 2230 PRINT "2) LA CUEVA DE SNELM":PRINT "3) LA CABANA DE LOS LENADORES":PRINT
"ESCOGE UNA DE LAS TRES":INPUT A$
2240 IF A$>0 AND A$<4 THEN LET R=ASC(MID$(A$,1))-21:LET F(22)=-R
2250 PRINT "CORRES A CIEGAS DEBAJO DE LA TORMENTA":LET F$="LLEGAS A UN REFUGIO"
2260 GOSUB 2760:RETURN
2270 IF B$="3075075" OR B$="3371071" THEN LET F$="COMO HARAS ESO"
▲△ 2280 IF B$="3371071" AND A=28 THEN LET F(3)=0:LET F$="ELLA INCLINA LA CABEZA LEN
TAMENTE":LET X=X+5
2290 RETURN
2300 LET F$="EXAMINA EL LIBRO PARA ENCONTRAR PISTAS."
□ 2310 IF LEFT$(B$,3)="600" THEN LET F$=L$
2320 RETURN
2330 IF B$="40041" THEN LET F(4)=-1:LET F$="SATISFECHO"
2340 RETURN
2350 LET F$=X$:IF X$=H$ AND R=47 AND F(8)=0 THEN LET F(44)=1:LET F$=J$
2360 IF X$<>P$ OR R<>L(42) OR L(3)<81 OR L(12)<81 THEN RETURN
2370 LET F$="EL COME LAS FLORES- Y SE TRANSFORMA":LET F(42)=1:LET F(43)=0:RETURN
2380 IF L(4)+F(4)<>-1 THEN LET F$="NO TIENES "+X$:RETURN
▲△ 2390 GOSUB 2770:PRINT "PRUEBAS UNA GOTA Y...":GOSUB 2760:LET F$=" HUY!":LET Y=
Y-4:LET X=X-7

```

Estás a mitad
de camino.



¡Aquí hay un
espacio en blanco!




```

2400 GOSUB 2770:FOR I=1 TO ABS(F(36))+3
2410 LET L=L-1:IF Y<100 OR -R=F(22) THEN LET Y=Y+1
2420 PRINT "EL TIEMPO PASA":GOSUB 2760
2430 NEXT I
2440 IF L>100 OR F(36)<1 THEN LET X=X+2:LET F(36)=1
2450 IF A=37 OR A=36 THEN LET F$="OK"
2460 RETURN
2470 IF R=L(25) THEN LET F$="EL BARQUERO REMA HACIA ATRAS"
□ 2480 IF LEFT$(B$,3)="700" THEN LET F(7)=1:LET F$=N$:LET X=X+8
2490 RETURN
□ 2500 LET F$="A-DUB-DUB":IF LEFT$(B$,4)<>"2815" THEN RETURN
2510 IF F(0)=1 THEN LET F(0)=0:LET F$=K$:RETURN
2520 IF L(5)=0 THEN LET F(8)=0:GOSUB 1080:LET F$="LA PIEDRA HABLA "+H$
2530 RETURN
2540 GOSUB 2770 :PRINT " INFORMACION DE PROVISIONES":GOSUB 2780
● 2550 PRINT G$;TAB(1);" COMIDA =" ;F;TAB(23);" BEBIDA =" ;G:PRINT G$:LET F$="OK"
2560 FOR I=1 TO C4
2570 READ Y$:IF L(I)=0 THEN PRINT Y$
2580 NEXT I
2590 PRINT G$:GOSUB 2730:RETURN
2600 LET C$="CARGAR":IF A=41 THEN LET C$="SALVAR"
2610 PRINT "PREPARATE A ";C$:GOSUB 2730
□● 2620 IF A=40 THEN OPEN 1,1,0,"ISDATA"
□● 2630 IF A=41 THEN OPEN 1,1,1,"ISDATA"
▲▲ 2640 IF A=41 THEN LET F(50)=R:LET F(49)=Y:LET F(48)=X:LET F(47)=F:LET F(46)=G:LE
T F(45)=L
□ 2650 FOR I=1 TO W
□● 2660 IF A=40 THEN INPUT#1,L(I):INPUT#1,F(I)
□● 2670 IF A=41 THEN PRINT#1,L(I):PRINT#1,F(I)
□ 2680 NEXT I
□● 2690 CLOSE 1
▲▲ 2700 IF A=40 THEN LET R=F(50):LET Y=F(49):LET X=F(48):LET F=F(47):LET G=F(46):LE
T L=F(45)
2710 LET F$="OK":RETURN
2720 LET F(W)=-1:LET F$="ABANDONAS TUS INDAGACIONES.":LET L=1:RETURN
2730 INPUT "PRESIONA RETURN";A$:RETURN
2740 GOSUB 2770
2750 GOSUB 720:GOSUB 2760:RETURN
□●▲▲ 2760 FOR D=1 TO 2000:NEXT D :RETURN
●▲▲ 2770 CLS:RETURN
●▲▲ 2780 RESTORE LR+810
2790 RETURN
2800 LET A$="¿ EL MUNDO VIVE CON UNA NUEVA ESPERANZA!":GOSUB 2750
2810 LET F$="TUS INDAGACIONES HAN CONCLUIDO":RETURN
2820 PRINT "INICIALIZADO"
□●▲▲ 2830 LET LR=2860:LET Z=39:LET Z=INT(Z*.8)
2840 LET V=42:LET W=51:LET C4=43
□ 2850 DIM I$(7)
□ 2860 DIM L(52),F(52)
2870 DATA "4EN LAS MAS REMOTAS PROFUNDIDADES DEL BOSQUE1001"
2880 DATA "4EN LAS PROFUNDIDADES DEL BOSQUE MUTANTE1000"
2890 DATA "7UN SENDERO QUE TE CONDUCE FUERA DE LAS PROFUNDAS VEGETACIONES1000"
2900 DATA "6UN ARBOL CARNIVORO1000"
2910 DATA "4UN CORRAL AL LADO DEL CANON CRIMSON1110"
2920 DATA "7AL BORDE DE UN PRECIPICIO1011"
2930 DATA "4LA FABRICA DEL PANTANO1001"
2940 DATA "4LA SALA DE FERMENTACION DE IMPUREZAS1110"
2950 DATA "7EN LA ALMENA MAS ALTA1001"

```

Tómate otro
descanso ahora.



Puedes parar en
cualquier momento
y salvar en un cinta
lo que hayas
escrito hasta
entonces.



No olvides cargar
lo que tengas ya
escrito antes de
continuar.

2960 DATA*4SANTUARIO DE OMEGA1110"
 2970 DATA*4LA CUEVA DE SNELM0001"
 2980 DATA*2UNA CUEVA OSCURA0000"
 2990 DATA*1UNAS RAMAS ROTAS0100"
 3000 DATA*1LA ESPESURA DE LOS ARBUSTOS MORDEDORES0000"
 3010 DATA*1UNA INMENSA PIEDRA CRISTALINA1110"
 3020 DATA*7EL BORDE DEL CANON CRIMSON0011"
 3030 DATA*4LA FABRICA DE CLONES0101"
 3040 DATA*4UN PASILLO DE CONTENEDORES PARA ALMACENAR CLONES1100"
 3050 DATA*7EL BORDE DEL POZO00000"
 3060 DATA*4LA HABITACION DE LAS VISIONES SECRETAS1110"
 3070 DATA*4EL INTERIOR DEL APOSENTO DEL SNELM0111"
 3080 DATA*3EL LADO SUR DEL BOSQUE0101"
 3090 DATA*7UN SENDERO DE HOJAS1000"
 3100 DATA*3UNA BIFURCACION EN EL SENDERO00100"
 3110 DATA*7UN SENDERO ROCOSO APARENTEMENTE INTRANSITABLE1100"
 3120 DATA*7BORDE SUPERIOR DEL CANON CRIMSON0010"
 3130 DATA*4UNA HABITACION CON UNA PUERTA DE ENTRADA ALTA1101"
 3140 DATA*4UN PROFUNDO PASADIZO CON BRAZOS QUE TE ALCANZAN DESDE LAS PAREDES1010
 ,
 3150 DATA*7EL ACCESO AL POZO DE LA DESESPERACION0001"
 3160 DATA*4UN PROFUNDO Y OSCURO PASADIZO EN EL CASTILLO1010"
 3170 DATA*4LAS AGUAS ESTANCADAS DEL SERPENTEANTE RIACHUELO1001"
 3180 DATA*4UNA CHARCA POCO PROFUNDA AL LADO DEL RIACHUELO1100"
 3190 DATA*7UN MUELLE DE MADERA SOBRESALIENDO EN EL RIACHUELO00000"
 3200 DATA*4UN EXTENSION DE DUNAS CAMBIANTES1100"
 3210 DATA*1UN GRUPO DE ARBOLES ALTOS1010"
 3220 DATA*7UN BORDE ESTRECHO EN LA CIMA DEL CANON0011"
 3230 DATA*2UN PORTAL MONSTRUOSO EN LA PARED DEL CASTILLO0011"
 3240 DATA*4UNA HABITACION CON PROFUNDAS CAPAS DE POLVO00001"
 3250 DATA*4AGUI1111"
 3260 DATA*2UNA BOVEDA ESCULPIDA0010"
 3270 DATA*4UNA CABANA PEQUENA EN EL POBLADO DE MADERA0111"
 3280 DATA*1UNA INMENSA TABLA DE MADERA RESQUEBRAJADA1001"
 3290 DATA*4LA ENTRADA DE LA CABANA DE LOS LENADORES0110"
 3300 DATA*4LA CABANA DEL ABUELO1101"
 3310 DATA*3UN CLARO ENTRE LOS ARBOLES Y EN MEDIO HAY UNA DESTARTALADA CABANA001
 0"
 3320 DATA*4EL NIDO DE UN INMENSO DACTILO0111"
 3330 DATA*6EL CASTILLO DE LOS OSCUROS SECRETOS JUNTO A DOS ENORMES PIEDRAS0011"
 3340 DATA*4UNA HABITACION LLENA DE HUESOS0111"
 3350 DATA*4LA CELDA DE LOS SECRETOS MURMURADOS0111"
 3360 DATA*4LA BIBLIOTECA DE LOS SECRETOS ESCRITOS0111"
 3370 DATA*4UN ALMACEN CON BASURA DESPARRAMADA1111"
 3380 DATA*4EL SALON DE LOS LENADORES0000"
 3390 DATA*5UNA CASA DE MADERA1000"
 3400 DATA*7LA LADERA DE UNA COLINA CON SURCOS1100"
 3410 DATA*7UNA VENTISCA QUE VIENE DE ENTRE LOS MEGALITOS DE PIEDRA0100"
 3420 DATA*7LOS ESCALONES DE UNA VIEJA PIRAMIDE1010"
 3430 DATA*7LA ISLA DE LOS SECRETOS0111"
 3440 DATA*1UNA COLUMNA DE MARMOL ROTA1001"
 3450 DATA*7UNA EXTENSION DE TIERRA RESQUEBRAJADA Y CALCINADA1100"
 3460 DATA*4UNA CHOZA DE ADOBE DESHABITADA1010"
 3470 DATA*4UNA AMORATADA VEGETACION DE ORQUIDEAS LOCAS1011"
 3480 DATA*4UNA ESQUINA LLENA DE SILLAS ROTAS0111"
 3490 DATA*7EL PUENTE CERCANO AL PUEBLO DE MADERA0011"
 3500 DATA*1UNA DESMORONADA MASA DE ARBOLES PETRIFICADOS1011"

Debes comprobar
 que hay cuatro
 números al final de
 cada una de estas
 líneas.



3510 DATA*3EL BORDE DE LA PIRAMIDE1101"
 3520 DATA*7LA CUSPIDE DE LA VIEJA PIRAMIDE0100"
 3530 DATA*3UNA INFRANQUEABLE HENDIDURA EN LA PIRAMIDE1110"
 3540 DATA*7UNA INHOSPITA Y MALDITA TIERRA DESERTICA0001"
 3550 DATA*4UNA EXTENSION DE TIERRA DESERTICA Y QUEMADA1100"
 3560 DATA*5UNA CHOZA DE ADOBE DERRUMBADA0110"
 3570 DATA*4EL CORAZON DE LOS LIRIOS0101"
 3580 DATA*4MEDIO DE LOS LIRIOS1100"
 3590 DATA*3LA ORILLA DE UN RIO AL LADO DE UN PUENTE DE MADERA0100"
 3600 DATA*3UN PUEBLO PETRIFICADO RODEADO POR UN RIO LLENO DE LIRIOS0100"
 3610 DATA*4LOS RESTOS DE UN PUEBLO1100"
 3620 DATA*3LA ENTRADA AL PUEBLO PETRIFICADO1100"
 3630 DATA*4UN PANTANO ENREDADO POR RAICES1100"
 3640 DATA*2UN MONTON DE TOCONES HUECOS DESAFIANDO AL PANTANO0100"
 3650 DATA*4UN TUNEL EN UNO DE LOS TOCONES1100"
 3660 DATA*4UNA HABITACION VACIA DE MUCHOS METROS DE DIAMETRO1110"
 3670 DATA*UNA APETITOSA MANZANA"
 3680 DATA*UN HUEVO FOSILIZADO"
 3690 DATA*UNA FLOR DE LIRIO"
 3700 DATA*UNA JARRA DE ARCILLA"
 3710 DATA*UNA BALLETA VIEJA Y SUCIA"
 3720 DATA*UN PERGAMINO HECHO PEDAZOS"
 3730 DATA*UNA ANTORCHA FLAMEANTE"
 3740 DATA*UN GUIJARRO RELUCIENTE"
 3750 DATA*EL HACHA DE UN LENADOR"
 3760 DATA*UN ROLLO DE CUERDA"
 3770 DATA*UN BACULO"
 3780 DATA*UN BLOQUE DE MARMOL"
 3790 DATA*UN TROZO DE CARBON PULIDO"
 3800 DATA*UN TROZO DE PEDERNAL"
 3810 DATA*UN MARTILLO DE GEOLOGO"
 3820 DATA*UNA BESTIA SALVAJE DEL CANON"
 3830 DATA*UNA HOGAZA DE PAN"
 3840 DATA*UN JUGOSO MELON"
 3850 DATA*ALGUNAS GALLETAS"
 3860 DATA*UNA VEGETACION DE SETAS"
 3870 DATA*UNA BOTELLA DE AGUA"
 3880 DATA*UNA BOTELLA DE VINO"
 3890 DATA*QUE LAS RAICES DESPRENDEN ZUMO"
 3900 DATA*UN MANANTIAL DE AGUA MUY FRESCA"
 3910 DATA*AL BARQUERO"
 3920 DATA*UN COFRE DE ROBLE PRECINTADO"
 3930 DATA*UNA FRACTURA EN LA COLUMNA"
 3940 DATA*UNA ENTRADA EN FORMA DE BOCA ABIERTA"
 3950 DATA*UNA TRAMPILLA ABIERTA"
 3960 DATA*UN PUEBLERINO ASOLADO Y DESHIDRATADO"
 3970 DATA*UN ARTEFACTO QUE DESTILA BURBUJEANTE LICOR VERDE"
 3980 DATA*AL HOMBRE DEL PANTANO DE PIEL CURTIDA"
 3990 DATA*LA SABIA DE LOS LIRIOS"
 4000 DATA*ESTANTERIA TRAS ESTANTERIA DE LIBROS MALDITOS"
 4010 DATA*ALGUNAS ALGAS"
 4020 DATA*UNA FERROZ TORMENTA QUE TE PERSIGUE"
 4030 DATA*MALVADOS FANTASMAS QUE TE EMPujan HACIA EL POZO"
 4040 DATA*SU TEMIDA CAPA DE LA ENTROPIA"
 4050 DATA*AL MALVADO OMEGA"
 4060 DATA*UNA INMENSA SERPIENTE QUE RODEA LA CABANA"
 4070 DATA*A UN GRUPO DE AGRESIVOS LENADORES"

Sólo una página más.



4080 DATA "AL ANCIANO BASURERO", "A MEDIANO"

4090 GOSUB 2780

4100 DATA "AL LADO DE", "EN FRENTE DE", "EN", "EN", "FUERA DE", "DEBAJO DE", "EN"

4110 RESTORE LR+1230

4120 FOR I=1 TO 7:READ I\$(I):NEXT I

4130 LET R=23:LET B=8:LET L=1000:LET E=0

4140 LET C1=16:LET C2=21:LET C3=24:LET F=2:LET G=2

4150 LET F=2:LET G=2

4160 LET Y=100:LET X=35

4170 LET H\$="MNqIL5;/U*kZpCL%LJv5LJm-ALZ/SkIngRm73#MJFF"

4180 LET Q\$="901011910011091090009010001110000001000000100000000000"

4190 LET G\$="-----"

4200 LET F\$="COMIENZA TU INVESTIGACION"

4210 LET K\$="HAY UNOS REFLEJOS DE LUZ QUE SE MUEVEN DENTRO"

4220 LET L\$="RECUERDA QUE A ALADINO LE FUNCIONO"

4230 LET M\$="DECIDEN TENER UNA PEQUENYA DIVERSION Y "

4240 LET N\$="LA ANTORCHA ALUMBRA"

4250 LET U\$="IRRITAS AL PAJARO"

4260 LET W\$="NO PUEDES "

4270 LET P\$="RECUERDA VIEJOS TIEMPOS"

4280 LET R\$="Y TE LLEVA VOLANDO A UN REMOTO LUGAR"

4290 LET S\$="CAYENDO BAJO EL HECHIZO DEL BARQUERO "

4310 LET T\$="Y ERES LLEVADO A LA ISLA DE LOS SECRETOS"

4320 LET J\$="LAS PIEDRAS ESTAN INMOVILES"

4330 LET O\$="QUE TOMA OMEGA CON SUS GARRAS Y SE ESCAPA VOLANDO"

4340 LET V\$="N??S??E??O??IR?OBTOMDARTIRDEJCOMBEBMONABRRECCORTROGOLROMLUCGOLATA"

4350 LET V\$=V\$+"PEGMATNADREFAYURASAGAFROPULLEEEXALLEDECESPDESAGIINFXLOXSAQUI"

4360 LET Z\$="MANHUEFLOJARBALPERANTGUIHACCUEBACBLOCARPEDMARBESHOGMELGALSET"

4370 LET Z\$=Z\$+"BOTVINZUMAGUBARCOFCOLPIETRAPUELICHONSABLIBRAIASAFANCAPOMESER"

4380 LET Z\$=Z\$+"LENBASMEDNORSURESTOESARRABADENFUE???"

4390 FOR I=1 TO V+1

4400 LET L(I)=ASC(MID\$(H\$,I,1))-32:LET F(I)=ASC(MID\$(Q\$,I,1))-48

4410

4410 NEXT I

4420 LET H\$="PALABRAS PETREAS"

4430 DEF FNR(Z)=INT(RND(1)*Z)+1

4440 DEF FNP(Z)=POS

4450 DEF FNS(Z)=Y-(E/C4+.1)

4460 RETURN

4470

Aquí deja
10 espacios
en blanco.



Estas líneas están
en clave. Ten
especial cuidado
con ellas.



Ahora puedes
salvarlo en una
cinta.



Modificación de líneas

Commodore 64 Δ

Suprime los LETs de las líneas 440, 500

960, 990, 1080, 1110, 1430, 1440, 1570,
1580, 1780, 2080, 2280, 2390, 2640,
2700, 4340

Suprime los espacios en blanco (excepto en los textos
marcados entre comillas) en las líneas

440, 960, 1110, 1440, 2230, 2390

Ejemplo: 1440 IF B\$="2413075" AND N=30 AND G>1 THEN LET F(11)=0:LET F\$="EL TE OFRECE SU B ASTON":LET G=G-1

En la línea 4170, usa SHIFT y la tecla para poner minúsculas.

Cambia el signo \ por #.

```
330 GOSUB 4500
650 RESTORE
660 FOR I=1 TO D:READ A$:NEXT I
670 suprime esta línea
1480 IF B$="40" AND F(4)<0 AND N=32 THEN LET F(N)=1:LET L(0)=81
2760 FOR D=1 TO 900:NEXT D:RETURN
2770 PRINT CHR$(147):RETURN
2780 RESTORE:FOR I=1 TO 80:READ TP$:NEXT I
2830 LET Z=31
4110 FOR I=1 TO 43:READ TP$:NEXT I
4190 LET G$="-----"
4405 IF L(I)>127 THEN LET L(I)=L(I)-96
4440 DEF FNP(Z)=POS(0)
4500 B$=STR$(0)+STR$(L(0))+STR$(F(0))+STR$(R)
4510 B$=STR$(VAL(B$)):B$=RIGHT$(B$,LEN(B$)-1)
4520 RETURN
```

VIC 20 \blacktriangle

Usa las modificaciones del Commodore 64 y las líneas listadas más abajo.

```
50 PRINT G$;TAB(0)"TU FUERZA :";INT(Y):PRINT "TU SABIDURIA :";X:PRINT G$
1400 PRINT "DAR ";X$;" A QUIEN":INPUT X$
2830 LET Z=14
4190 LET G$="-----"
```

Spectrum \square

```
50 PRINT G$;TAB(0)"TU FUERZA : ";INT(Y);TAB(18)"TU SABIDURIA : ";X:PRINT G$
55 LET LI=VAL(A$(1))
60 PRINT "ESTAS ";I$(LI) TO H(LI));" ";GOSUB 720:LET N=0
```



```

160 INPUT E$:PRINT " ":E$
180 FOR I=1 TO LI-1
190 IF E$(I)="" AND C$="" THEN LET C$=E$(TO I-1)
200 IF E$(I+1)<>" AND C$="" THEN LET X$=E$(I+1 TO ):LET I=LI-1
250 IF C$( TO 3)=V$(3*(I-1)+1 TO 3*(I-1)+3) THEN LET A=I
340 GOSUB 6(A)
580 STOP
590-630 Borra estas líneas
680 LET D$=A$(LEN(A$)-3 TO ):LET A$=A$(TO LEN(A$)-4)
690 IF R=39 THEN LET RD=FNR(5):LET D$="10110100"(RD TO RD+3)
720 FOR I=2 TO LEN(A$):LET E$=A$(I)
730 PRINT E$;IF E$=" " AND PEEK(23688)<Z THEN PRINT
780 IF X$( TO 3)=Z$(3*(I-1)+1 TO 3*(I-1)+3) THEN LET O=I
955 IF D>4 THEN GOTO 970
960 IF D>0 THEN IF D$(D)="" THEN LET R=R+VAL("-10+10+01-01"(D*3-2 TO D*3)):LET C=1
1450 LET B$=B$( TO 3):LET F$="ES REHUSADO"
1490 IF B$( TO 2)="" AND N=43 THEN LET L(0)=81:GOSUB 1560
1710 IF B$( TO 4)="" THEN LET F(0)=-1:LET F$="TE DEJA MONTAR A CABALLO"
1790 IF B$( TO 4)="" AND R=10 THEN GOSUB 1980
1880 IF B$( TO 4)="" AND R=L(39) THEN GOSUB 1980
1980 GOSUB 2770:GOSUB 2010*(0-10)=1)+2060*(0-10)>1)
2115 PRINT "EN QUE DIRECCION? ";INPUT X$:PRINT X$:LET X$=X$(1):LET B$=B$+X$:NEXT I
2170 LET Y=FNS(2)-3:IF B$(1)="" THEN LET J=J+1
2240 IF A$>"0" AND A$<"4" THEN LET R=CODE("A >"(VAL(A$)))-21:LET F(22)=-R
2310 IF B$( TO 3)="" THEN LET F$=L$
2480 IF B$( TO 3)="" THEN LET F(7)=1:LET F$=N$:LET X=X+8
2500 LET F$="A-DUB-DUB":IF B$( TO 4)<>"2815" THEN RETURN
2620 REM
2630 REM
2650 REM
2660 IF A=40 THEN LOAD "ISDATA" DATA L():LOAD "ISDATA" DATA F()
2670 IF A=41 THEN SAVE "ISDATA" DATA L():SAVE "ISDATA" DATA F()
2680 REM
2690 REM
2760 FOR D=1 TO 70:NEXT D:RETURN
2830 LR=2860:LET Z=8
2850 DIM I$(7,7)
2860 DIM L(52):DIM F(52):DIM H(7):DIM G(43)
4105 DATA 2,6,2,2,7,7,2
4125 FOR I=1 TO 7:READ H(I):NEXT I
4190 LET G$="-----"
4400 LET L(I)=CODE(H$(I))-32:LET F(I)=CODE(G$(I))-48
4430 DEF FNR(Z)=INT(RND*Z+1)
4440 FOR I=1 TO 43:READ G(I):NEXT I
4470 DATA 810,810,810,810,810,1080,1080,1390,1530
4480 DATA 1540,1630,1670,1710,1730,1080,1760,1760,1760,1760
4490 DATA 1820,1820,1820,1820,1910,2100,2210,2270,2270,1080
4500 DATA 2500,2500,2300,2300,2330,2350,2400,2400,2470,2540
4510 DATA 2600,2600,2720,640

```

Apple ●

```

40 GOSUB 650:GOSUB 2770:PRINT "ISLA DE LOS SECRETOS":PRINT "TIEMPO QUE TE QUEDA: ";L
50 PRINT G$;TAB(1);"TU FUERZA : ";INT(Y);TAB(23);"TU SABIDURIA : ";X:PRINT G$
650 RESTORE

```



```

660 FOR I=1 TO D:READ A$:NEXT I
670 Borra esta línea
2550 PRINT G$;TAB(1);" COMIDA =" ;F;TAB(23);" BEBIDA =" ;G:PRINT G$;LET F$="OK"
2620 IF A=40 THEN PRINT FL$;"OPEN ISDATA":PRINT FL$;"READ ISDATA"
2630 IF A=41 THEN PRINT FL$;"OPEN ISDATA":PRINT FL$;"WRITE ISDATA"
2660 IF A=40 THEN INPUT L(I):INPUT F(I)
2670 IF A=41 THEN PRINT L(I):PRINT F(I)
2690 PRINT FL$;"CLOSE ISDATA"
2760 FOR D=1 TO 900:NEXT D:RETURN
2770 HOME:RETURN
2780 RESTORE:FOR I=1 TO 80:READ TP$:NEXT I
2830 LET Z=31
4110 FOR I=1 TO 43:READ TP$:NEXT I
4170 Borra esta línea
4400 READ L(I):LET F(I)=ASC(MID$(Q$,I,1))-48
4440 DEF FNP(Z)=PDS(0)
4455 FL$=CHR$(4)
4470 DATA 45,46,71,41,44,21,27,15,53,62,75,58,80,67,44,5,44,42,60,21,44,42,77
4480 DATA 13,33,44,58,15,51,75,41,78,71,50,77,23,19,10,10,45,42,38,38,0,0
4490 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0

```


Claves del juego

Puedes moverte usando N, S, E, O, ARRIBA y ABAJO. Deberás ir a los lugares que se te indiquen utilizando estas palabras.

Debes empezar en un SENDERO DE HOJAS.

Si una tormenta cae sobre tu cabeza, debes REFUGIARTE y ESPERAR.

Ve a la PEQUEÑA CABAÑA EN EL POBLADO DE MADERA,

TOMAR JARRA, LLENAR JARRA

Si los leñadores te meten en una BODEGA, para salir ABRIR TRAMPILLA, IR ABAJO o NADAR; luego ve al NORTE tres veces. Algunos de los objetos que tenías pueden estar en la MESA DE MADERA

Ve a la MESA DE MADERA

TOMAR MELON, TOMAR VINO aumentan las unidades de comida y de bebida. Si tu fuerza disminuye demasiado, COMER o BEBER

Ve a la CABAÑA DEL ABUELO

TOMAR MANZANA, DAR MANZANA a la SERPIENTE; la serpiente se estira y te

deja pasar ABRIR COFRE, TOMAR BALLETA, TOMAR MARTILLO, TOMAR HOGAZA

Ve a la CIMA DE LA PIRAMIDE, TOMAR PEDERNAL

Ve a la ESQUINA LLENA DE SILLAS ROTAS, TOMAR CUERDA

Ve a la CABAÑA DE LOS LEÑADORES, TOMAR HACHA

Ve al CORAZON DE LOS LIRIOS, RASCAR SABIA, TOMAR FLOR

Ve al PUEBLO PETRIFICADO, DAR AGUA al PUEBLERINO, TOMAR BACULO

Ve al PANTANO / a los TOCONES DE MADERA AZUL, DAR JARRA, al HOMBRE del pantano

Ve a la HABITACION DE MUCHOS METROS DE DIAMETRO, TOMAR CARBON

Ve a la COLUMNA DE MARMOL, ROMPER COLUMNA, TOMAR BLOQUE de mármol

Ve a la CHOZA DE ÁDOBE, TOMAR GALLETAS

Ve al PANTANO, CORTAR RAICES, TOMAR ZUMO (esto puedes hacerlo varias veces)

Ve a la PIEDRA CRISTALINA, FROTAR

PIEDRA, FROTAR PIEDRA, la piedra manifiesta las palabras pétreas. TOMAR GUIJARRO

Ve al APOSENTO DE SNELM, TOMAR PERGAMINO, EXAMINAR PERGAMINO Ve a las RAMAS ROTAS, TOMAR AGUA (puedes repetir esta operación varias veces)

Recorre el BOSQUE hasta encontrar una BESTIA DEL CAÑÓN, puede que la encuentres en el CORRAL DEL CAÑÓN CRIMSON, AGARRAR BESTIA

Ve al SENDERO INTRANSITABLE, MONTAR BESTIA

Ve al NIDO DEL DACTILO, TOMAR HUEVO

Encuentra al BARQUERO - puedes encontrarlo en el MUELLE DE MADERA o en la ORILLA DEL RIO IR BARCO - te lleva a la ISLA DE LOS SECRETOS Ve al Norte; las piedras te impiden el paso

DECIR PALABRAS PETREAS; las piedras se quedan inmóviles

Ve a la HABITACION DE ENTRADA, TOMAR ANTORCHA

Ve al PASADIZO CON BRAZOS

Ve al Sur; los brazos te agarran AGITAR ANTORCHA

Ve a la HABITACION CON POLVO el anciano BASURERO debe estar allí

DAR BLOQUE al BASURERO, DAR FLOR al BASURERO, DECIR RECUERDA VIEJOS TIEMPOS - el

basurero se convierte en MEDIANO

Ve a AQUI; éste es un lugar especial, la salida cambia constantemente de lugar; intenta salir tomando cualquier dirección, pero no vuelvas a la habitación con polvo, intenta salir hacia el NORTE

Ve a la FABRICA DE CLONES Mediano te preguntará por el guijarro que debes llevar

DAR GUIJARRO a MEDIANO

Si entras en la HABITACION DE LAS VISIONES, no creas lo que estás viendo, sal de ella en dirección contraria

Ve al SANTUARIO DE OMEGA

TOMAR CAPA; despidе relámpagos TIRAR CARBON

GOLPEAR PEDERNAL; el carbón arde TIRAR HUEVO

ROMPER BACULO - fin del juego

Consejos

No consultes esta página a menos que estés realmente confundido. Contiene pistas para algunos de los enigmas de la Isla de los Secretos.

Si el programa no funciona o te salen mensajes de error, comprueba cuidadosamente cada línea por si hubiera errores, utilizando la lista de comprobación y depuración de errores de la página 19.

Ésta es una lista de palabras que el ordenador entiende:

OBTENER TOMAR IR DAR TIRAR
DEJAR COMER BEBER MONTAR ABRIR
RECOGER CORTAR TROZO GOLPEAR
ROMPER LUCHAR BUSCAR ATACAR
PEGAR MATAR NADAR REFUGIAR
AYUDAR RASCAR AGARRAR FROTAR
PULIR LEER EXAMINAR LLENAR
DECIR ESPERAR DESCANSAR AGITAR
INFORMAR QUITAR MANZANA
HUEVO FLOR JARRA BALLETA
PERGAMINO ANTORCHA GUIJARRO
HACHA CUERDA BASTON BLOQUE
CARBON PEDERNAL MARTILLO
BESTIA HOGAZA MELON GALLETAS
SETAS AGUA VINO ZUMO BARCO
COFRE COLUMNA PIEDRA
TRAMPILLA PUEBLERINO LICOR
HOMBRE SABIA LIBROS RAICES
FANTASMA CAPA OMEGA SERPIENTE
LEÑADORES BASURERO MEDIANO
NORTE SUR ESTE OESTE ARRIBA
ABAJO DENTRO FUERA

El interior del aposento de Snelm

Date cuenta de que hay un trozo de pergamino. Necesitas abrir el cofre para leerlo. Debe ser una pista.

Traducido por:
Manuel Bejarano Puche
F. Javier Enríquez de Salamanca Muller

Queda prohibida la reproducción total o parcial de la presente obra bajo cualquiera de sus formas, gráficas o audiovisuales, sin la autorización previa y escrita del editor, excepto citas en revistas, diarios o libros, siempre que se mencione la procedencia de las mismas.

El nido del dáctilo

El dáctilo necesitará probarte para saber que vas en serio. Primero visita el pueblo petrificado.

El sendero intransitable

Las bestias suben por aquí. Quizá te puedan llevar. Sin embargo, necesitarás algo para atraparlas.

El campamento de los leñadores

Si los leñadores te atrapan, te podrían robar, aunque puedes conseguir que te devuelvan tus pertenencias. Mira en la mesa.

Los lirios

Has de hacer algo respecto a la molestia de la Sabia. Las flores tienen poderes para hacer recuperar la memoria; averigua lo que puedas.

Santuario de Omega

Echa un buen vistazo al suelo. Necesitas los 5 Objetos del Poder para tener éxito.

El basurero

Existen estrechas relaciones entre él y Mediano. Para devolverle la memoria, Has de darle dos cosas y decirle algo.

La piedra parlante

Aquí te será útil una balleta. Sigue intentándolo aunque no suceda nada al principio.

Columna de mármol

Esto puede estimular la memoria de Mediano. Coge un bloque y obsérvalo.

La pirámide

Aquí hay un trozo de pedernal.

Los tocones de madera azul

Aquí hay algo interesante, pero necesitarás hacerle un obsequio al hombre del pantano para conseguirlo.

Título original: Island of Secrets

© 1984, Usborne Publishing

© 1985, de la edición española,

Ediciones Generales Anaya

Villafranca, 22. 28028 Madrid

I.S.B.N.: 84-7525-307-5

Depósito legal: M. 39273/1985

Impreso por: Melsa

Carretera de Fuenlabrada a Pinto, km. 21,800

Pinto (Madrid)

Impreso en España - Printed in Spain



He aquí un tipo absolutamente nuevo de juegos de aventuras. Cada uno de estos libros contiene un apasionante programa de aventuras para teclear en los tipos más habituales de ordenador doméstico. A medida que se va jugando en el ordenador, el mundo imaginario del juego cobra vida en imágenes a todo color, a la vez que aparecen claves y pistas para continuar la aventura. Cada juego nos lleva a un universo fantástico, donde habremos de vencer a criaturas demoniacas, fuerzas mágicas y tiranos poderosos. Los libros contienen instrucciones paso a paso para seguir los juegos, así como las claves necesarias para llegar al final de los mismos. Los programas están escritos en BASIC estándar y son utilizables en los tipos de ordenador más frecuentes en el mercado, para lo que llevan las claves de conversión correspondientes.

EDICIONES GENERALES ANAYA