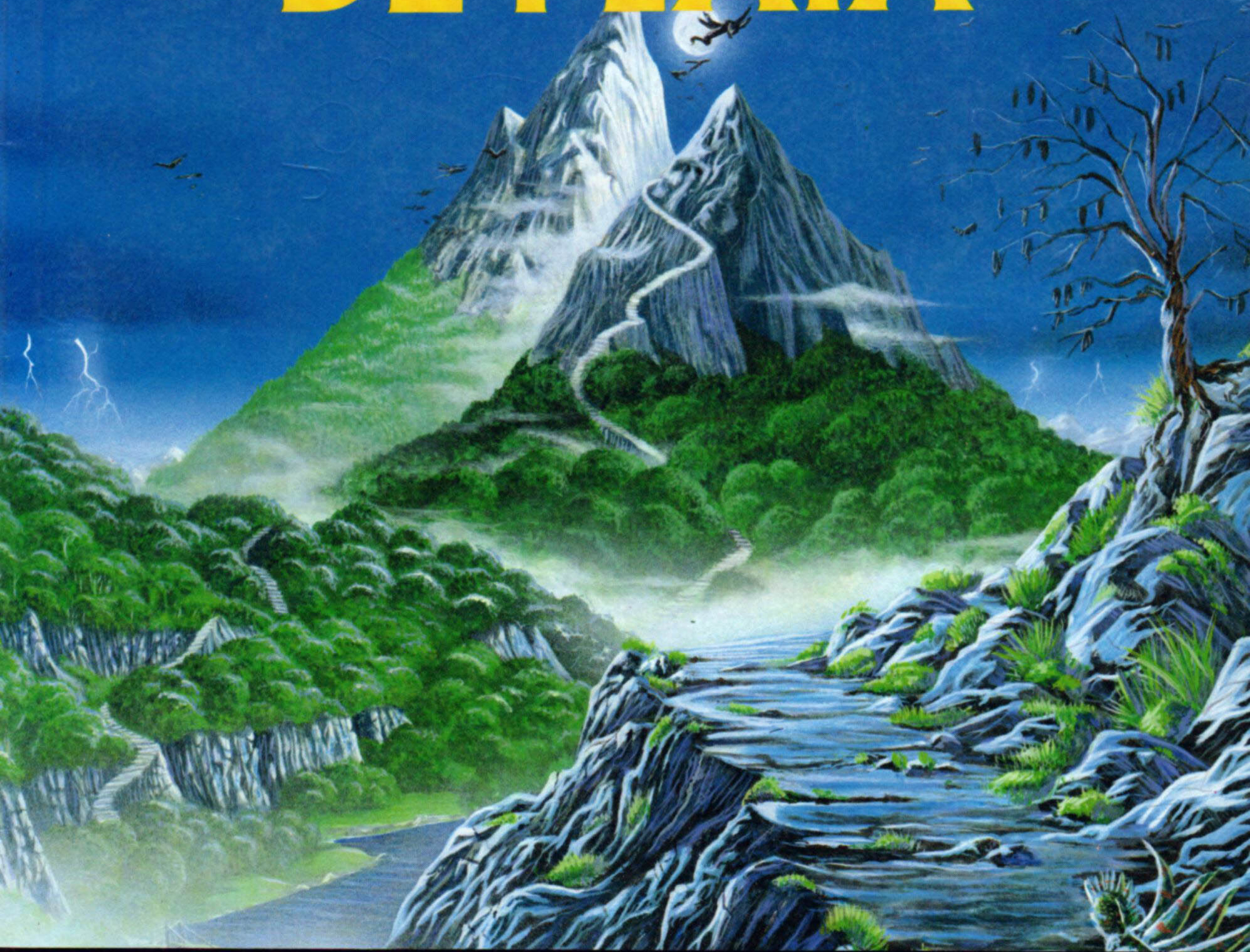


AVENTURAS CON MI ORDENADOR

EL MISTERIO DE LA MONTAÑA DE PLATA



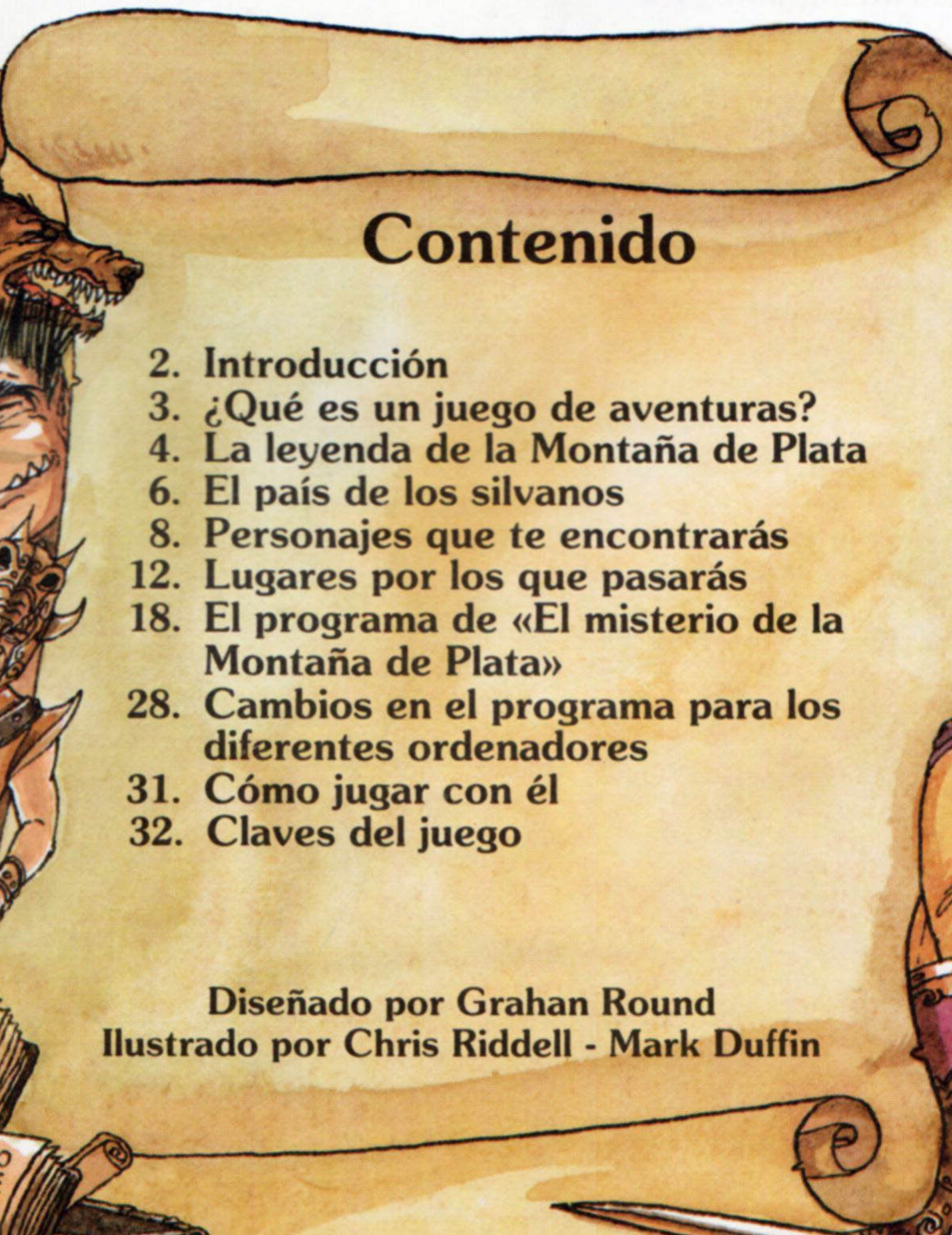
SPECTRUM, COMMODORE 64, APPLE Y VIC 20 + 16 K

EDICIONES GENERALES ANAYA





EL MISTERIO DE LA MONTAÑA DE PLATA


Chris Oxlade y Judy Tatchell



Contenido

- 
- 
2. Introducción
 3. ¿Qué es un juego de aventuras?
 4. La leyenda de la Montaña de Plata
 6. El país de los silvanos
 8. Personajes que te encontrarás
 12. Lugares por los que pasarás
 18. El programa de «El misterio de la Montaña de Plata»
 28. Cambios en el programa para los diferentes ordenadores
 31. Cómo jugar con él
 32. Claves del juego

Diseñado por Grahan Round
Ilustrado por Chris Riddell - Mark Duffin



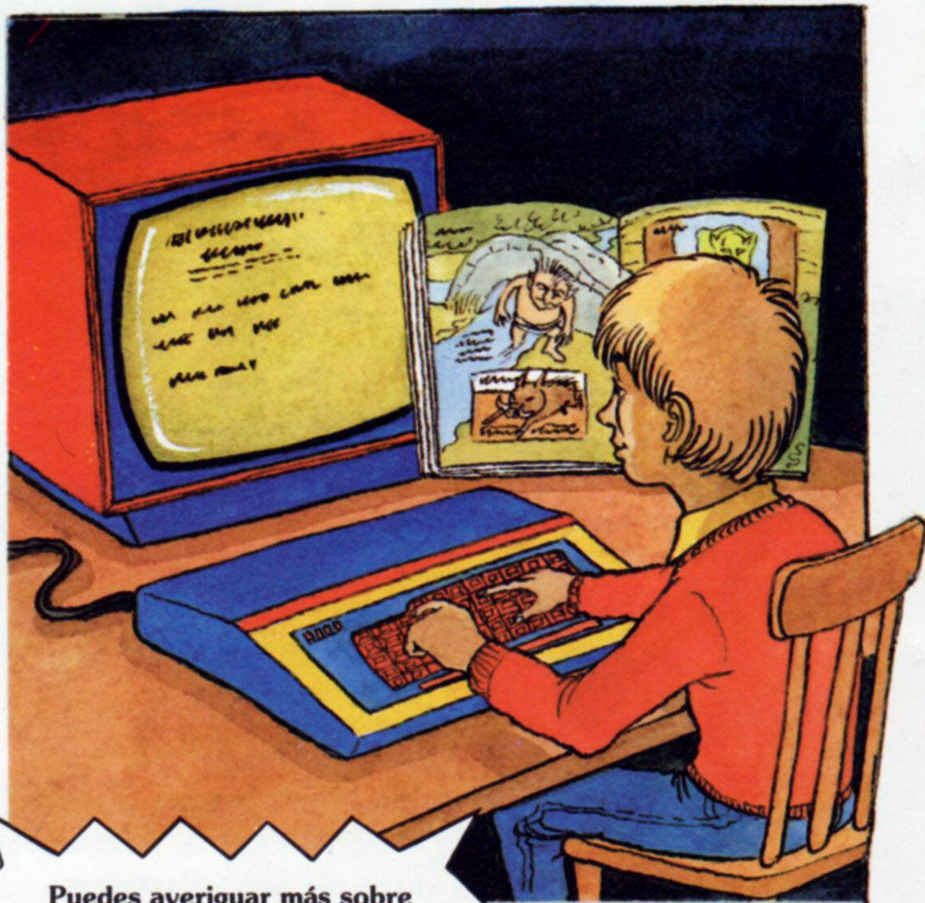
Ediciones Generales Anaya

Introducción

Te presentamos el programa de un excitante juego de aventuras. El juego se desarrolla en un país imaginario regido por un malvado tirano. Tu misión consistirá en liberar a las gentes del país de su dominación. "Sólo" necesitarás habilidad e imaginación para lograrlo. Por si nunca has realizado un juego de aventuras, en la página siguiente te explicamos en qué consiste y qué tienes que hacer.

La primera mitad del libro te muestra el mundo en el que se desarrollan las aventuras y sus habitantes. Algunos dibujos contienen información secreta o cosas que necesitarás observar más cuidadosamente durante el juego.

El programa está diseñado para trabajar en COMMODORE 64, VIC 20 + 16K, APPLE y SPECTRUM. Aunque es muy largo, debes escribirlo tal y como aquí aparece para poder jugar con él.



Cómo jugar

Puedes averiguar más sobre cómo jugar en la página 31.



En la página 4 puedes leer la historia que precede al juego, para conocer mejor tu misión. Las páginas 6 y 7 te muestran el paisaje a través del cual viajarás. Te servirán de mapa mientras juegas.

2

Hay varios enigmas y acertijos, y probablemente necesitarás un montón de intentos para resolverlos. Sin embargo cada vez que juegues sabrás mejor cómo afrontar los problemas y peligros del camino.

Por si alguna vez te desorientas, hay algunas pistas en el reverso de la cubierta.



Qué es un juego de aventuras

En un juego de aventuras, tú, el héroe o la heroína, tienes una peligrosa misión y necesitarás de todo tu ingenio y astucia para tener éxito.

Puedes encontrarte monstruos o enemigos a quienes tendrás que demostrar que eres más listo que ellos. Puede que tengas que vencer obstáculos tales como un violento torrente o un deslizamiento de tierra que te bloquea el camino. Encontrarás objetos (una lámpara o una cuerda por ejemplo) que si los usas de forma apropiada te ayudarán a sobrepasar los peligros.

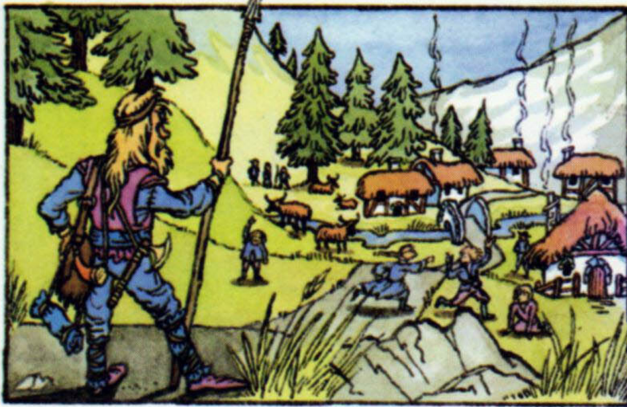


Viajarás por el mundo imaginario del juego diciéndole al ordenador la dirección en la que te quieres mover (Norte, Sur, Este u Oeste). El ordenador te dirá dónde te encuentras y qué está sucediendo allí. Tú le dirás lo que quieres hacer. Puedes averiguar cómo darle las instrucciones en la página 31.

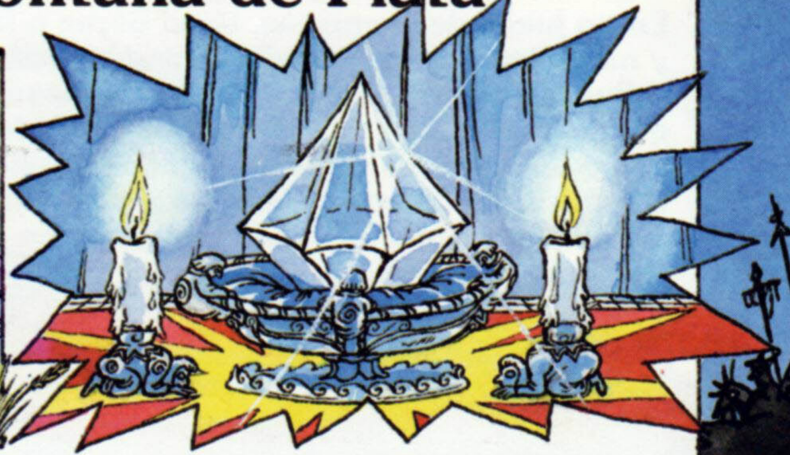
Puedes perder el juego si te despistas; por ejemplo, si llegas ante una puerta cerrada sin haber conseguido la llave anteriormente, o si tus enemigos te capturan. Pero puedes jugar tan a menudo como quieras. Será diferente cada vez, dependiendo de las elecciones que hagas en cada momento del juego.

Vuelve la página para conocer mejor tu misión en este juego de aventuras.

La leyenda de la Montaña de Plata



Agrupados en aldeas al pie de la Montaña de Plata, los silvanos eran un pueblo próspero y pacífico, regido por un sabio Consejo de Ancianos. Muchos viajeros venían a establecerse entre aquella buena gente.



Los silvanos poseían la Piedra del Destino. Ésta era custodiada por la familia real en el Palacio, en lo alto de la Montaña de Plata, y daba a los reyes poder sobre el destino de las personas, pero nunca fue usada con malicia.



En vida de la reina Pari, apareció una gran amenaza para Silvania: un ejército de sanguinarios gargs intentaba arrebatárles las tierras y la Piedra. Con ellos venía su mago más poderoso, Magrarg.



Ante el inminente peligro, Pari de Silvania obtuvo permiso del Consejo de Ancianos para usar la Piedra. Entró en la cámara de Plata, tomó la piedra y gritó las palabras mágicas que desatarían su poder.



Un gran trueno resonó. El poder de Magrarg había chocado con el poder de la Reina y el del Consejo de Ancianos, a través de la piedra. Silvanos y gargs se tambalearon por igual bajo el choque mental.



Uno de los Ancianos era hijo de un garg que se había establecido en paz entre los Silvanos. Cuando la batalla mental alcanzó mayor furor, él no pudo soportarlo y se desplomó. Magrarg rugió triunfante.



Desde entonces, los silvanos han vivido como esclavos del malvado Señor de los Grgarg, Ogban, y víctimas de sus asesinas ordas. Ogban ha usado la Piedra para destruir a cualquiera que se le haya opuesto.



Sin embargo, los silvanos tenían una esperanza. La reina Pari, brutalmente asesinada por los invasores, tenía un pequeño hijo, Kylar, quien fue confiado a un sabio ermitaño, que lo crió. Esto fue siempre un riguroso secreto.



Antes de morir, Pari había depositado en la mente de su hijo un secreto: sus antecesores habían poseído ciertos objetos mágicos cuyo poder en conjunto era superior al de la Piedra del Destino.



A través de los siglos, el paradero de esos objetos se había olvidado. Kylar partió a buscarlos. Durante años investigó en secreto, por miedo a poner en peligro su vida y la de sus amigos.



Un día, cuando ya estaba a punto de alcanzar su objetivo, Kylar fue asesinado por un ladrón grarg. Todos los objetos mágicos que había encontrado volvieron, en un momento, a sus lugares de origen.



A partir de entonces, los Ancianos encomendaron la misión a una serie de leales y dignos silvanos. Todos fracasaron. Ahora ruegan a todo aquel que los escucha:
"¿Quiere alguien ayudarnos?"

El país de los Silvanos


Ésta es la tierra a través de la cual tienes que viajar, buscando los objetos mágicos y venciendo los peligros a lo largo del camino. No sabes cuáles son los objetos mágicos y tendrás que estar atento a las pistas para identificarlos. También necesitarás conocer las palabras mágicas que te darán el poder de la Piedra. Necesitarás todo tu ingenio para tener éxito en tu misión y entrar en el Palacio de Plata. Incluso entonces, tus problemas no habrán terminado.

En el corazón de la Montaña de Plata descubrirás túneles que te llevarán al Palacio de Plata. Pocas personas quedan con vida que los conozcan.

Kylar encontró la muerte aquí, donde no hay nadie para oír un lamento.

Grupos de revoltosos gargs patrullan por el campo. Probablemente los oirás incluso antes de verlos.

Este puente no es tan seguro como parece.



Dentro del Palacio de Plata está la Cámara de Plata, y en ella, la Piedra del Destino. Por si alguien entrara en el Palacio para rescatar la Piedra, Magrarg ha preparado un poderoso conjuro que impedirá el paso de cualquiera que no sea él o Lord Ogban.

Un inmenso Glaciar descende lentamente desde la cumbre próxima a la Montaña de Plata.

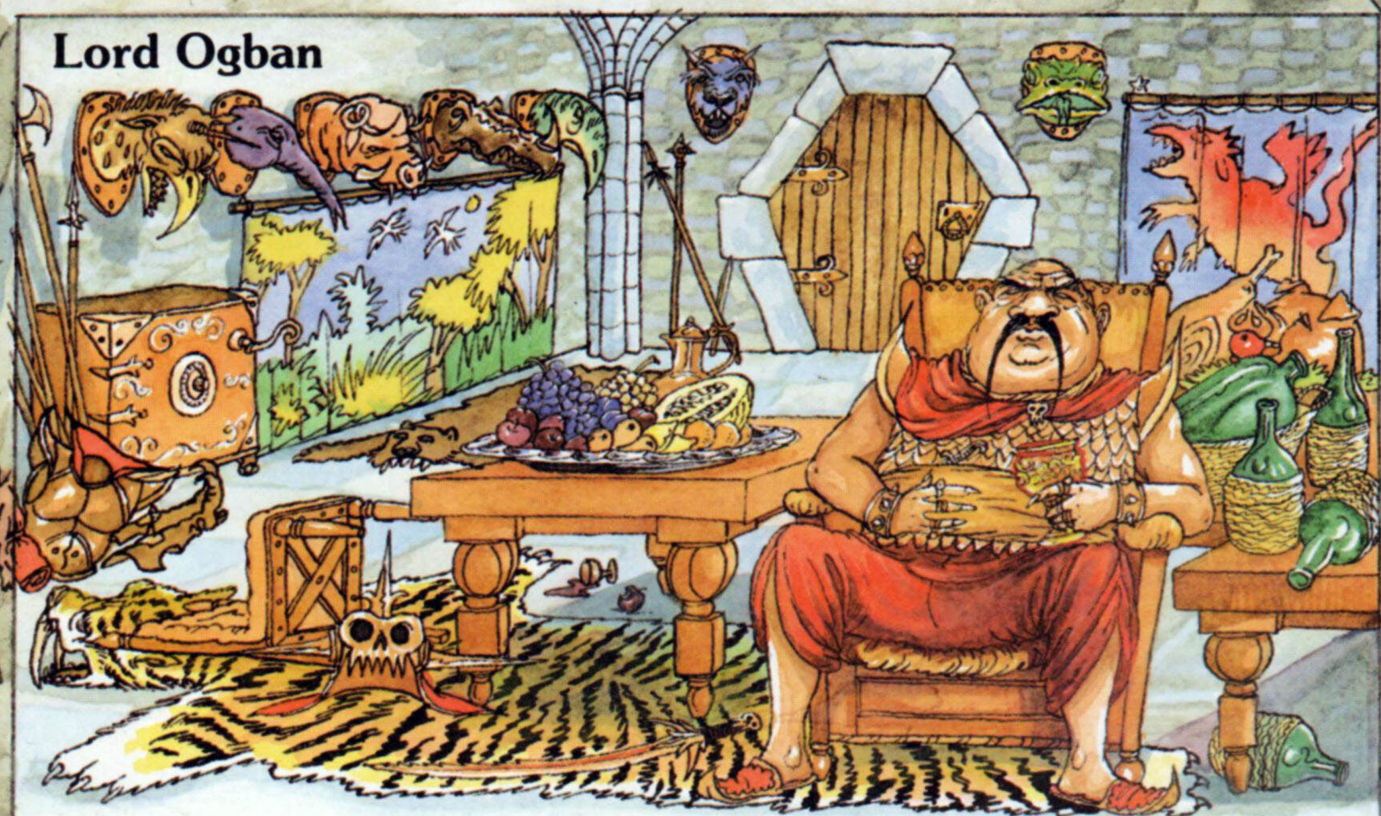
Este antiguo círculo de piedras tiene una fuerza mística. Puede contener secretos de valor para ti.

Estos bosques son oscuros y aterradores. Otros intentos de liberar a los silvanos han fracasado aquí.

Los aldeanos vigilan sus casas y se cuidan de no hablar con extraños por temor a que sean espías garg. Muchas casas están desiertas: sus habitantes han huido o fueron asesinados por las ordas de Ogban.

Personajes que te encontrarás

Lord Ogban



Loco por el poder y la avaricia, Lord Ogban raramente sale de su cámara. Habiendo perdido todas sus innatas cualidades de líder, prefiere permanecer cuidando la Piedra del

Destino, que es su único medio de control. Es todavía un oponente formidable, aunque comparte la debilidad Garg por la comida y el vino.

El mago Magrarg

Aunque Ogban se considera a sí mismo el gobernante de Sylvania de hecho es Magrarg quien mantiene el poder. El es feliz porque Ogban le permite atormentar día y noche a los silvanos, dejándole total libertad para llevar a cabo sus diabólicos hechizos. Su poder es tal, que si se mirase en un espejo el reflejo del mal volvería a sus ojos y produciría un explosivo cortocircuito.



Los grargs



Patrullas de codiciosos grargs aterrorizan a las gentes del campo. Te capturarán en cuanto te vean. Un fornido guardián vigila el Palacio y

cualquier extraño es reconocido instantáneamente. Los grargs son casi invencibles debido a sus armaduras y a sus mortíferas armas.

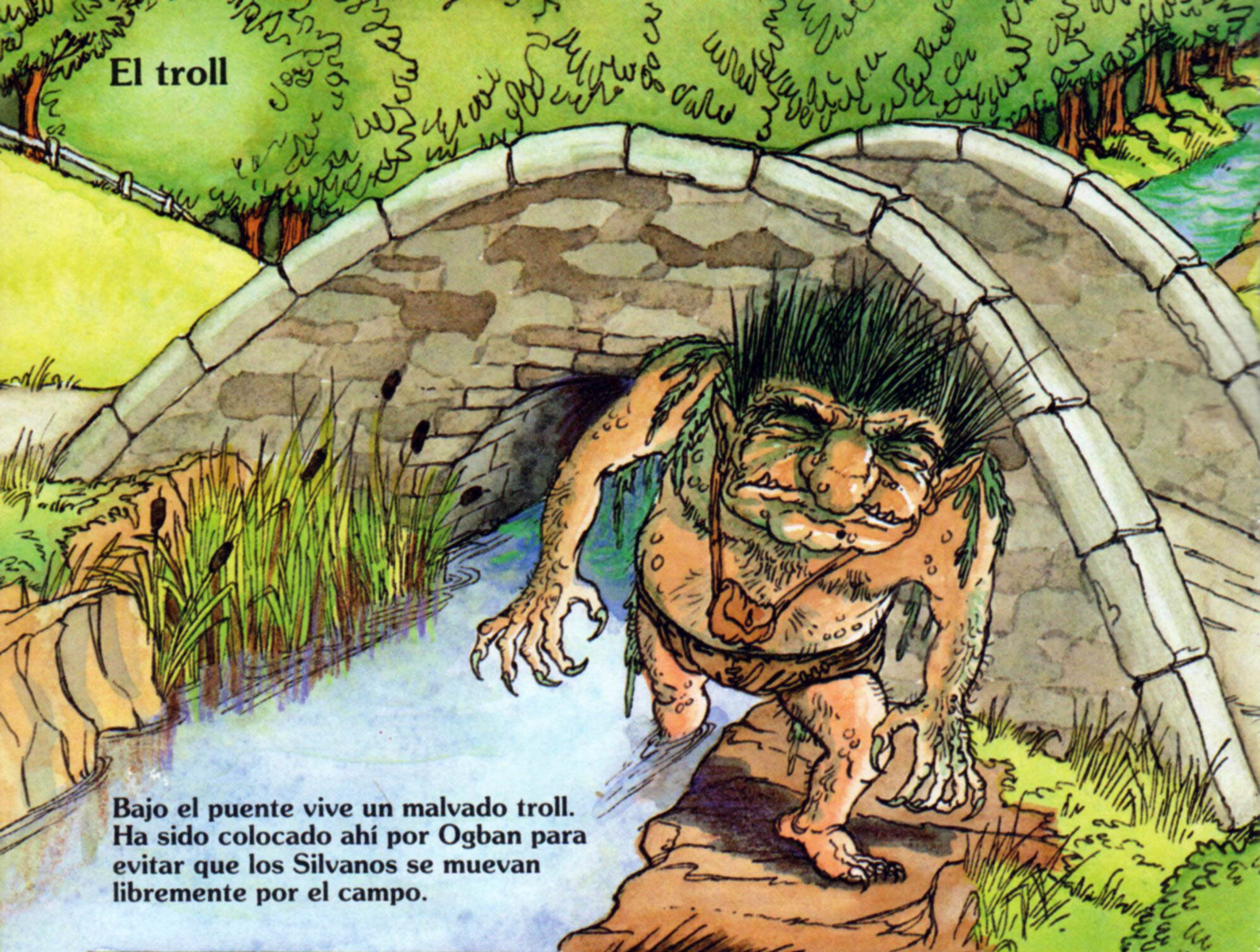
La fiera



El último regalo que la Reina Pari hizo a su hijo Kylar fue un cachorro. Con el propósito de causar daño a cualquier miembro de la familia real, incluso a un animal, Magrarg hechizó

al cachorro condenándolo para siempre a pasar hambre y frío fuera de las puertas de cristal del Palacio. Así creció aquel cachorro, convertido en un feroz perro guardián.

El troll



Bajo el puente vive un malvado troll. Ha sido colocado ahí por Ogban para evitar que los Silvanos se muevan libremente por el campo.

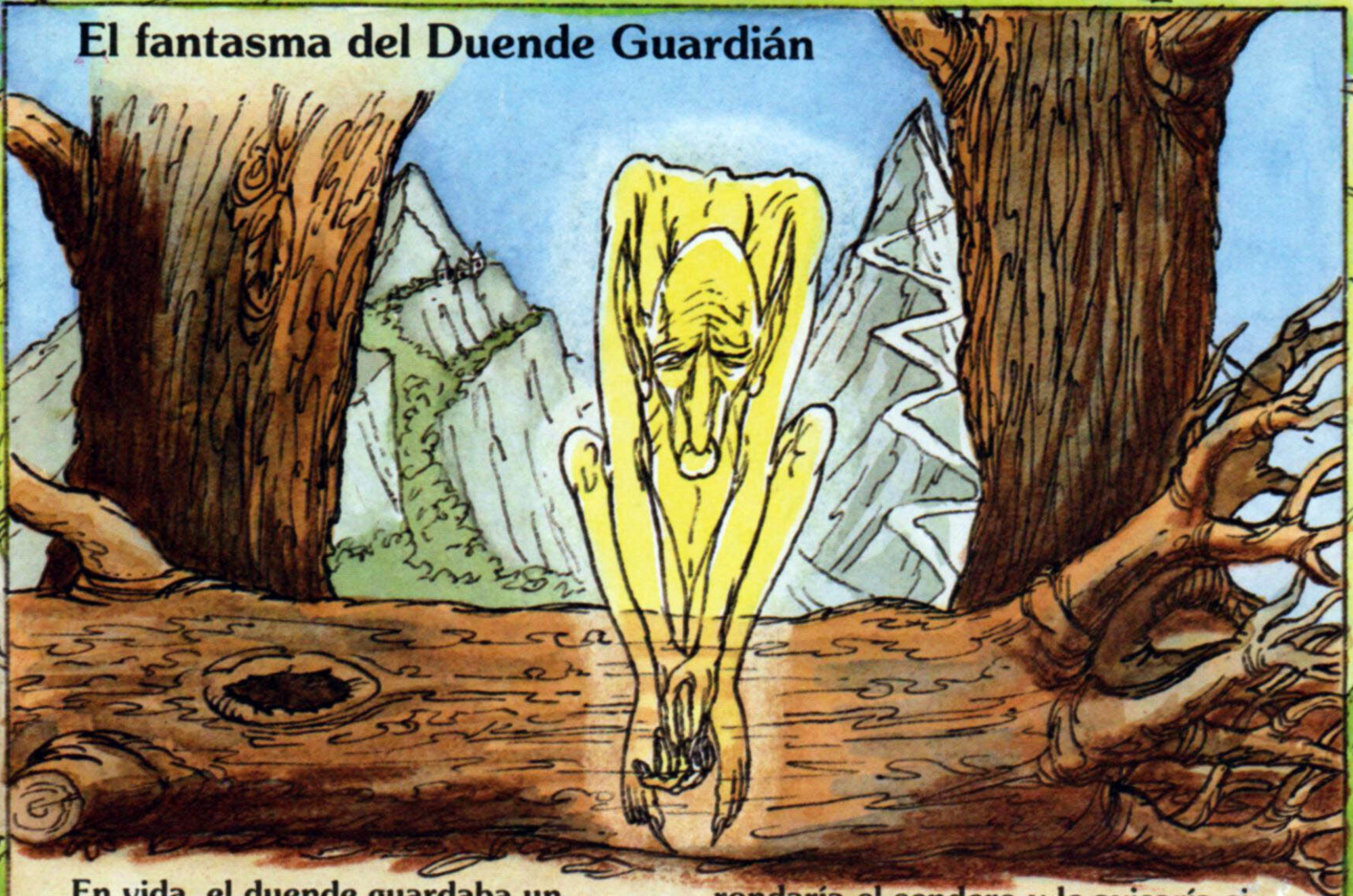
El jabalí de Ogban



En su juventud, Ogban fue un hábil cazador. Magrarg solía crear fantásticas criaturas para el deporte de Ogban. Uno de esos horrendos animales, un jabalí del tamaño de un

toro, nunca fue capturado y ahora ronda por el campo devorando cualquier cosa viva que encuentra. Los guerreros grargs se niegan a entrar en su territorio, pero puede que tú tengas que hacerlo.

El fantasma del Duende Guardián



En vida, el duende guardaba un sendero secreto en la ladera de la Montaña de Plata. Cuando murió, fue enterrado en el Cementerio de los Duendes, pero Magrarg lo condenó con una maldición: su fantasma

rondaría el sendero y le avisaría si alguien intentaba pasar. Sólo una cosa puede liberar su alma: en algún lugar, el Rey de los Duendes ha dejado un complicado acertijo, pero hasta ahora nadie lo ha resuelto.

El ermitaño



El ermitaño que cuidó al pequeño Kylar vive todavía en lo profundo del bosque. No quiere compañía y no confía en nadie, excepto en los pocos Ancianos que han escapado del odio y la cólera de Ogban. Su vida abarca muchas generaciones y posee conocimientos vitales para ti, pero necesitará una prueba de tus intenciones.

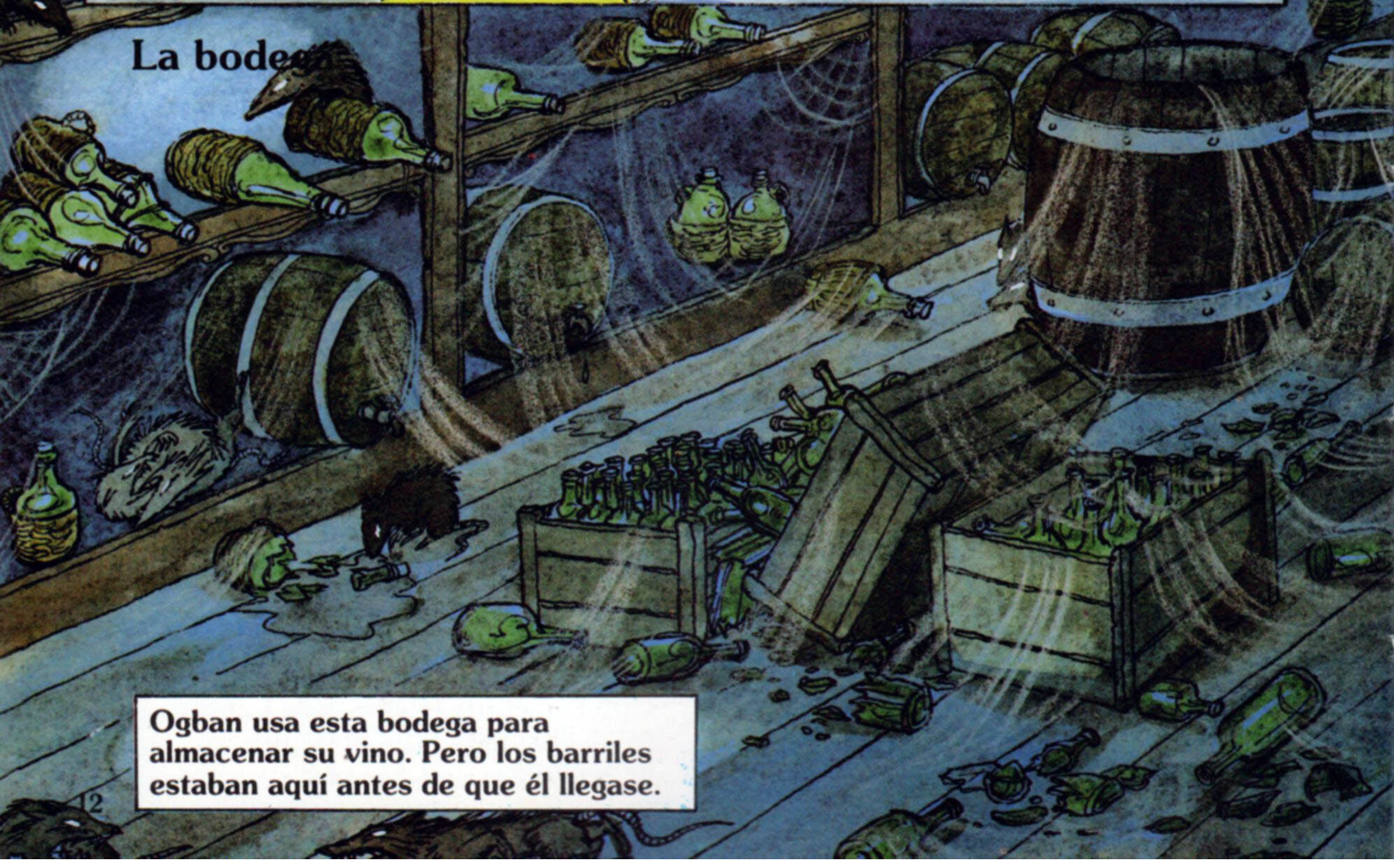
Lugares por los que pasará

El jardín rocoso



La reina Pari de Silvania hizo este jardín rocoso hace muchos años. Las plantas crecen aquí extraordinariamente bien.

La bodega



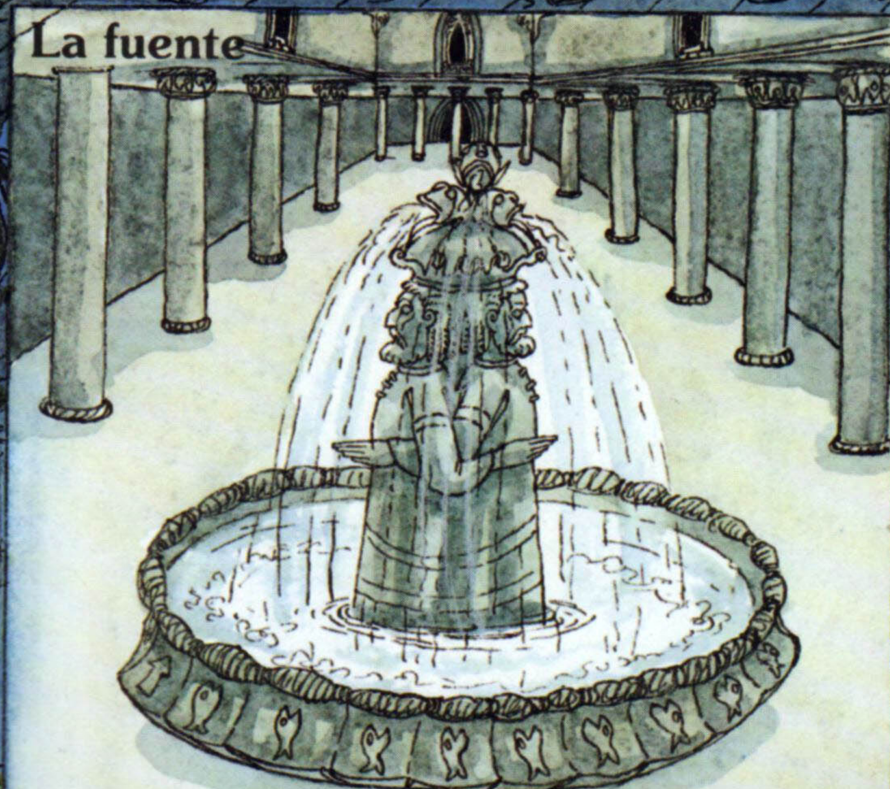
Ogban usa esta bodega para almacenar su vino. Pero los barriles estaban aquí antes de que él llegase.

La casita blanca

Esta casita pertenece a uno de los Ancianos recientemente capturado por Ogban. Él pudo haber tenido algo que te ayudara en tus indagaciones.



La fuente



La fuente ha estado en este patio desde hace tanto tiempo que nadie lo recuerda.

La estatua

Esta estatua de un antiguo gobernante silvano ha sido desfigurada por los grargs.



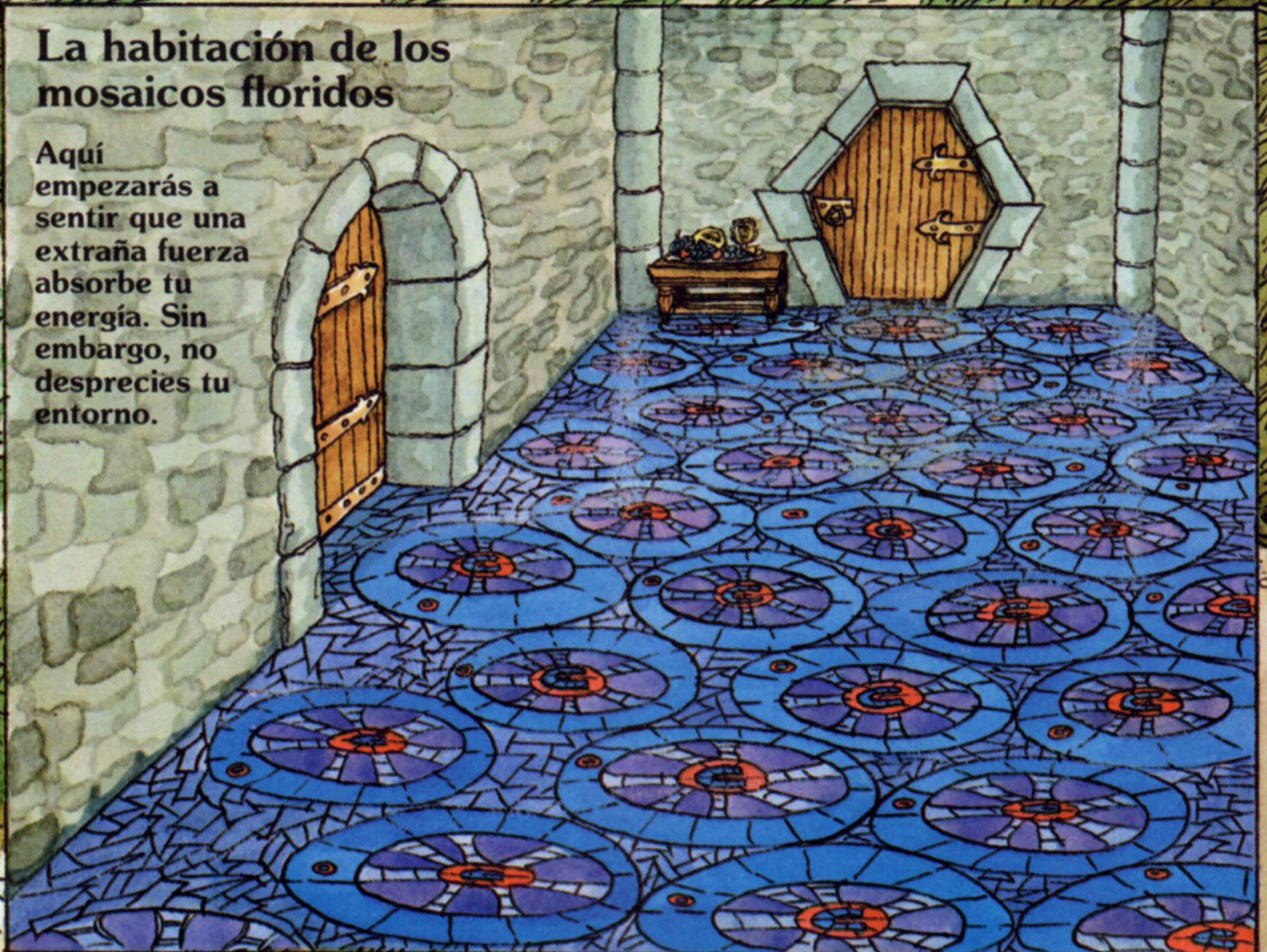
La orilla del lago

Si tienes que cruzar el lago, sé precavido. Se dice que no tiene fondo y que está sujeto a extraños vientos que barren su helada superficie.



La habitación de los mosaicos floridos

Aquí empezarás a sentir que una extraña fuerza absorbe tu energía. Sin embargo, no desprecies tu entorno.





El Cementerio de los Duendes



Este es un lugar terrorífico. Un epitafio misterioso llama tu atención, pero quizá no seas capaz de comprenderlo.

El círculo de piedras

Aquí sientes una sensación de bienestar. Los espíritus de aquellos que construyeron este círculo deben de estar alentándote.



La biblioteca



Los grargs no están interesados en aprender, así que la biblioteca está desierta y polvorienta. Aunque hay un montón de libros eruditos...

La sala de banquetes

Este gargar ha comido y bebido demasiado en uno de sus frecuentes banquetes. Ten cuidado de no despertarlo.



El alto pináculo



Estás exhausto por la dura lucha mantenida para llegar hasta aquí. Sin embargo, ten cuidado de no perder nada: quizá no tengas una segunda oportunidad.

El programa de "El misterio de la Montaña de Plata"

A continuación tienes el listado del programa "El Misterio de la Montaña de Plata". Tecléalo en tu ordenador tal y como está escrito. Está diseñado para trabajar en COMMODORE 64, VIC 20 + 16K, APPLE, y SPECTRUM. Algunas de esas líneas deberán cambiarse dependiendo de cada ordenador. Estas líneas van marcadas con un asterisco y los cambios en la línea están listados en las páginas 28 y 29. Cuando llegues a una línea marcada con asterisco, mira en estas páginas y comprueba si es necesario hacer algún cambio para tu ordenador. Al introducir el programa, puede que obtengas algunas pistas del juego, pero no serán suficientes. Puedes persuadir a un amigo para que intente resolver el juego, pero tendrás que darle una recompensa, ya que puede llevarle varias horas el hacerlo. Probablemente cometerás errores, así que tendrás que depurarlo cuidadosamente. Entonces, sálvalo en una cinta o un disco. Puedes averiguar cómo jugar en la página 31.

```

★ 10 LET EL = 39: LET NO = 88: LET NV = 57: LET G = 28
  20 GOSUB 3380
  30 GOSUB 4400
  40 LET LL = 0
  50 GOSUB 3310
★ 60 LET P$ = X$( VAL ( LEFT$ ( D$,1))) + " " + Y$( VAL ( MID$ ( D$,2,1))) +
  " "
★ 70 LET J$ = R$ + " " + "ESTAS " + P$ + RIGHT$ ( D$, LEN ( D$) - 2) + " "
  : GOSUB 4830
  80 GOSUB 3330: LET J$ = ""
  90 FOR I = 1 TO G - 1
  100 READ O$
★ 110 LET P$ = Y$( VAL ( LEFT$ ( O$,1))) : GOSUB 3350
★ 120 IF F(I) = 0 AND C(I) = R THEN LET J$ = J$ + " " + P$ + " " + O$ + " "
  130 NEXT I
  140 IF R = 29 AND F(48) = 0 THEN LET J$ = J$ + " UNA FIESTA DE LOS GRAR
    GS,"
  150 IF R = 29 AND F(48) = 1 THEN LET J$ = J$ + " UN GRARG DORMIDO,"
  160 IF R = 12 OR R = 22 THEN LET J$ = J$ + " UN PONY,"
  170 IF R = 64 THEN LET J$ = J$ + " A UN ERMITANO,"
★ 180 IF R = 18 AND E$(18) = "N" THEN LET J$ = J$ + " UNA PUERTA DE ROBLE
    ,"
  190 IF R = 59 AND F(68) = 1 THEN LET J$ = J$ + " OGBAN (MUERTO),"
  200 IF J$ < > "" THEN LET J$ = ", PUEDES VER" + J$
  210 LET J$ = J$ + " Y PUEDES IR AL "
  220 GOSUB 4830: PRINT " ";
★ 230 FOR I = 1 TO LEN ( E$(R)): PRINT MID$ ( E$(R),I,1); " ";
  240 NEXT I: PRINT : PRINT
★ 250 LET R$ = "PERDON?": PRINT "=====
```

Escribe el programa con mucho cuidado; un simple error puede pararlo. Comprueba cada línea después de escribirla. Esto es más sencillo que comprobar al final todo el programa.

Antes de empezar a escribir, consulta las páginas 28, 29 y 30 para saber qué líneas necesitas cambiar para tu ordenador. Puedes poner una marca a lápiz al lado de esas líneas en el listado del programa principal para reconocerlas fácilmente.

En la línea 250 debes escribir un número distinto de veces el signo = para cada ordenador. Mira en las páginas 28, 29 y 30.

```

  260 PRINT : PRINT : PRINT "QUE HARAS AHORA?"
  270 INPUT I$
  280 IF I$ = "SALVAR JUEGO" THEN GOTO 4630
  290 LET V$ = "": LET T$ = "": LET VB = 0: LET B = 0
★ 300 FOR I = 1 TO LEN ( I$)
★ 310 IF MID$ ( I$,I,1) = " " AND V$ = "" THEN LET V$ = LEFT$ ( I$,I - 1)
★ 320 IF MID$ ( I$,I + 1,1) < > " " AND V$ < > "" THEN LET T$ = MID$ ( I$,I + 1, LEN ( I$) - 1): LET I = LEN ( I$)
18 330 NEXT I: IF T$ = "" THEN LET V$ = I$
  340 IF LEN ( V$) < 3 THEN LET V$ = V$ + "0": GOTO 340
  350 IF V$ = "PLAY" THEN LET V$ = "BLO"
```



```

★ 360 LET U$ = LEFT$(V$,3)
★ 370 FOR I = 1 TO NV: IF MID$(B$,I + 3 - 2,3) = U$ THEN LET VB = I: LET
      I = NV
380 NEXT I: LET F(36) = 0
390 GOSUB 3330
400 FOR I = 1 TO NO: READ O$: IF I < = 6 THEN GOSUB 3350
410 IF T$ = O$ THEN LET B = I: LET I = NO
420 NEXT I
430 IF B = 0 AND F(36) = 0 AND T$ > "" THEN LET T$ = T$ + "S": LET F(36)
      = 1: GOTO 390
440 IF VB = 0 THEN LET VB = NV + 1
450 IF T$ = "" THEN LET R$ = "NECESITO DOS PALABRAS"
460 IF VB > NV THEN LET R$ = "PRUEBA OTRA COSA"
470 IF VB > NV AND B = 0 THEN LET R$ = "NO PUEDES " + I$
480 IF B > 6 OR B = 0 THEN GOTO 510
490 IF VB = 8 OR VB = 9 OR VB = 14 OR VB = 17 OR VB = 44 OR VB > 54 THEN
      GOTO 510
500 IF VB < NV AND C(B) < > 0 THEN LET R$ = "NO TIENES " + T$: GOTO 30

★ 510 IF R = 56 AND F(35) = 0 AND VB < > 37 AND VB < > 53 THEN LET R$ =
      X1$ + " TE HA COGIDO!": GOTO 30
520 IF VB = 44 OR VB = 47 OR VB = 19 OR VB = 57 OR VB = 49 THEN GOTO 54
      0
530 IF R = 48 AND F(63) = 0 THEN LET R$ = X9$: GOTO 30
540 LET H = VAL ( STR$(R) + STR$(B))
★ 550 ON INT ((VB - 1) / 13) + 1 GOTO 560,580,600,620,640
★ 560 ON VB GOSUB 800,800,800,800,800,800,1220,1290,1290,1470,1470,1750,18
      90
570 GOTO 650
★ 580 ON VB - 13 GOSUB 1960,1980,2010,2050,2870,2120,2220,2310,2380,2420,2
      450,2470,2520
590 GOTO 650
★ 600 ON VB - 26 GOSUB 2550,2580,2610,2650,2670,2700,2720,2730,2830,2800,2
      870,2730,2920
610 GOTO 650
★ 620 ON VB - 39 GOSUB 2950,2990,3010,3050,3070,2310,2990,3070,3130,2120,3
      190,1470,3100
630 GOTO 650
640 ON VB - 52 GOSUB 2870,3150,1290,1290,3170,3200
650 IF F(62) = 1 THEN GOTO 730
660 IF R = 41 THEN LET F(67) = F(67) + 1: IF F(67) = 10 THEN LET F(56)
      = 1: LET R$ = "ESTAS HUNDIDO!"
670 IF R = 56 AND F(35) = 0 AND C(10) < > 0 THEN LET R$ = X1$ + " TE C
      OGE!": LET F(56) = 1
680 IF F(56) = 0 THEN GOTO 30
★ 690 GOSUB 4400: PRINT R$
★ 700 PRINT "HAS FALLADO EN TU MISION!"
★ 710 PRINT : PRINT "PERO SE TE HA CONCEDIDO OTRA OPORTUNIDAD"
720 GOSUB 3360: RUN

730 GOSUB 4400
740 PRINT "HUUUUUURRRRRRAAAAA!!!"
750 PRINT
★ 760 PRINT "HAS TENIDO EXITO EN TU "
★ 770 PRINT "MISION Y HAS TRAIDO LA PAZ A"
★ 780 PRINT "LA TIERRA"
790 STOP
800 LET D = VB
810 IF D = 5 THEN LET D = 1
820 IF D = 6 THEN LET D = 3
830 IF NOT ((R = 75 AND D = 2) OR (R = 76 AND D = 4)) OR F(64) = 1 THEN
      GOTO 850
840 LET R$ = "VO USPMH UF JNQJEF FM QBTP": GOSUB 4260: RETURN

```

Si tienes un C64, suprime todos los espacios que haya entre palabras y números en las líneas 510, 580, 600 y 620 y también el comando LET



Los mensajes que hay en las líneas 740 y 780 aparecerán sólo si ganas el juego.



Las palabras que hay en la línea 840 están en clave; por eso, copia cada letra cuidadosamente.





Si tienes un C64, suprime los espacios en la línea 900 y usa la forma reducida del comando RETURN (mira en la página 28).

```

850 IF F(64) = 1 THEN LET F(64) = 0
860 IF F(51) = 1 OR F(29) = 1 THEN GOTO 900
870 IF F(55) = 1 THEN LET F(56) = 1: LET R$ = "LOS GRARBS TE HAN CAPTUR
ADD!": RETURN
880 IF R = 29 AND F(48) = 0 THEN LET R$ = "LOS GRARBS TE VERAN!": RETURN
890 IF R = 73 OR R = 42 OR R = 9 OR R = 10 THEN LET R$ = X3$: LET F(55) = 1: RETURN
★900 IF C(8) = 0 AND ((R = 52 AND D = 2) OR (R = 31 AND D < > 3)) THEN LET
R$ = "EL BOTE ES DEMASIADO PESADO!": RETURN
★910 IF C(8) < > 0 AND ((R = 52 AND D = 4) OR (R = 31 AND D = 3)) THEN LET
R$ = "NO PUEDES NADAR": RETURN
920 IF R = 52 AND C(8) = 0 AND D = 4 AND F(30) = 0 THEN LET R$ = "NO TIENES FUERZA!": RETURN
930 IF R = 41 AND D = 3 AND F(31) = 0 THEN LET R$ = "FM CPUF TF FTUB IV OEJFOEP!": GOSUB 4260: RETURN
940 IF R = 33 AND D = 1 AND F(32) = 0 THEN LET R$ = "EL JABALI DE OGBANTE BLOQUEA EL CAMINO": RETURN
950 IF ((R = 3 AND D = 2) OR (R = 4 AND D = 4)) AND F(45) = 0 THEN LET R$ = X5$: RETURN
960 IF R = 35 AND C(13) < > R THEN LET R$ = "EL HIELO SE ESTA DESHACIENDO!": RETURN
970 IF R = 5 AND (D = 2 OR D = 4) THEN GOSUB 4310
980 IF R = 4 AND D = 4 THEN LET R$ = "EL CAMINO ES MUY EMPINADO": RETURN
990 IF R = 7 AND D = 2 AND F(46) = 0 THEN LET R$ = "UNA INMENSA BESTIA OBSTACULIZA TU CAMINO": RETURN
1000 IF (R = 38 OR R = 37) AND F(50) = 0 THEN LET R$ = "FTUB EFNBTJBEP
PTDVSP": GOSUB 4260: RETURN
★1010 IF R = 49 AND D = 2 AND F(54) = 0 THEN LET R$ = "MISTERIOSAS FUERZAS TE HACEN RETROCEDER": RETURN
1020 IF R = 45 AND D = 3 AND F(68) = 0 THEN LET R$ = "ENCUENTRAS A OGBA
N!!!": LET F(56) = 1: RETURN
1030 IF R = 38 AND F(65) = 0 THEN LET R$ = "UNAS RATAS MORDISQUEAN TUS
TOBILLOS": RETURN
★1040 IF R = 58 AND (D = 1 OR D = 4) AND F(66) = 0 THEN LET R$ = "ERES A
TRAPADO POR UNA TELA DE ARANA!": RETURN
1050 IF R = 48 AND D = 4 AND F(70) = 0 THEN LET R$ = "LA PUERTA NO SE A
BRE": RETURN
1060 IF R = 40 AND F(47) = 1 THEN LET F(68) = 1
★1070 IF R = 37 AND D = 4 AND E$(37) = "EO" THEN LET R = 67:
LET R$ = "EL PASADIZO ESTABA INCLINADO": RETURN
1080 IF R = 29 AND D = 3 THEN LET F(48) = 1: LET F(20) = 0
1090 IF R = 8 AND D = 2 THEN LET F(46) = 0
1100 LET OM = R: FOR I = 1 TO LEN (E$(R))
★1110 LET K$ = MID$(E$(OM), I, 1)
1120 IF (K$ = "N" OR K$ = "R") AND D = 1 THEN LET R = R - 10
1130 IF K$ = "E" AND D = 2 THEN LET R = R + 1
1140 IF (K$ = "S" OR K$ = "A") AND D = 3 THEN LET R = R + 10
1150 IF K$ = "O" AND D = 4 THEN LET R = R - 1
1160 NEXT I: LET R$ = "OK"
1170 IF R = OM THEN LET R$ = "NO PUEDES IR POR ESE CAMINO"
1180 IF ((OM = 75 AND D = 2) OR (OM = 76 AND D = 4)) THEN LET R$ = "OK.
LO CRUZASTE"
1190 IF F(29) = 1 THEN LET F(39) = F(39) + 1
★1200 IF F(39) > 5 AND F(29) = 1 THEN LET R$ = "MBT CPUBT FTUBO HBTUBEDT
": GOSUB 4260: LET F(29) = 0: LET C(3) = 81
1210 RETURN
1220 GOSUB 3330: LET R$ = "OK": LET F(49) = 0
1230 PRINT "TIENES ";
★1240 FOR I = 1 TO 6: READ O$: GOSUB 3350: IF I = 1 AND C(1) = 0 AND F(44
) = 1 THEN LET O$ = "MONEDA"
1250 IF I = 6 AND C(5) = 0 THEN GOTO 1270
1260 IF C(I) = 0 THEN PRINT O$; ", "; LET F(49) = 1
1270 NEXT I: IF F(49) = 0 THEN PRINT "NADA"
1280 PRINT : GOSUB 3360: RETURN
1290 IF H = 6577 THEN LET R$ = "COMO?": RETURN
1300 IF H = 4177 OR H = 5177 THEN LET B = 16: GOSUB 2380: RETURN
1310 IF B = 38 THEN LET R$ = "DEMASIADO PESADO!": RETURN
1320 IF B = 4 AND F(43) = 0 THEN LET R$ = "ESTA FIRMEMENTE CLAVADA!": RETURN
1330 LET CO = 0: FOR I = 1 TO 6 - 1: IF C(I) = 0 THEN LET CO = CO + 1
1340 NEXT I: IF CO > 13 THEN LET R$ = "NO PUEDES LLEVAR NADA MAS": RETURN
1350 IF B > 6 THEN LET R$ = "NO PUEDES OBTENER " + T$: RETURN

```



Si tienes un C64, suprime todos los espacios que haya entre las palabras y los números en las líneas 1010, 1040 y 1070.

Si tienes un C64, suprime los espacios en la línea 1200.



Deja en blanco los espacios que haya entre comillas en cualquier parte del programa, por ejemplo al final de la línea 1400.



Si tienes un C64, suprime los espacios en la línea 1600. Usa la forma reducida del comando GOSUB (mira en la página 28).



Usa una regla para saber en qué línea estás. Ponla debajo de la línea que estés escribiendo y ve moviéndola hacia abajo conforme vayas avanzando.



```

1360 IF B = 0 THEN RETURN
1370 IF C(B) < > R THEN LET R$ = "NO ESTA AQUI!"
1380 IF F(B) = 1 THEN LET R$ = "QUE " + T$ + "?"
1390 IF C(B) = 0 THEN LET R$ = "YA LO TIENES"
1400 IF C(B) = R AND F(B) = 0 THEN LET C(B) = 0: LET R$ = "TIENES " +
    T$
1410 IF B = 28 THEN LET C(5) = 81
1420 IF B = 5 THEN LET C(28) = 0
1430 IF C(4) = 0 AND C(12) = 0 AND C(15) = 0 THEN LET F(54) = 1
1440 IF B = 8 AND F(30) = 1 THEN LET C(2) = 0
1450 IF B = 2 THEN LET F(30) = 0
1460 RETURN
1470 LET R$ = "VES LO QUE PODRIAS ESPERAR!"
1480 IF B > 0 THEN LET R$ = "NADA ESPECIAL"
1490 IF B = 46 OR B = 88 THEN GOSUB 2550
1500 IF H = 8076 THEN LET R$ = "ESTA VACIO"
1510 IF H = 8080 THEN LET R$ = "AJA!": LET F(1) = 0
1520 IF H = 7029 THEN LET R$ = "OK": LET F(2) = 0
1530 IF B = 20 THEN LET R$ = "IBZ VOBT DFSJMMBT FO FM CPMTJMP": GOSUB
    4260: LET C(26) = 0
1540 IF H = 1648 THEN LET R$ = "HAY ALGUNAS LETRAS " + G$(2) + ""
1550 IF H = 7432 THEN LET R$ = "TPD NBOADOPT": GOSUB 4260: LET F(5) = 0
1560 IF H = 2134 OR H = 2187 THEN LET R$ = "OK": LET F(16) = 0
1570 IF B = 35 THEN LET R$ = "ES SOSPECHOSO!": LET F(17) = 0
1580 IF H = 3438 THEN LET R$ = "OK": LET F(22) = 0
1590 IF H = 242 THEN LET R$ = "HAY UNA INSCRIPCION ILEGIBLE"
★ 1600 IF (H = 1443 OR H = 1485) AND F(33) = 0 THEN LET R$ = "VO EFTUFMMP EF MVA TBMF EF MBT QSPGVOEJEJEFT": GOSUB 4260

1610 IF (H = 1443 OR H = 1485) AND F(33) = 1 THEN LET R$ = "HAY ALGO AQ
    UI...": LET F(12) = 0
1620 IF H = 2479 OR H = 2444 THEN LET R$ = "HAY UNA MANILLA"
1630 IF B = 9 THEN LET R$ = "MB FUJRVFUB EJDF 'WFOFOP': GOSUB 4260
1640 IF H = 4055 THEN GOSUB 3290
1650 IF H = 2969 AND F(48) = 1 THEN LET R$ = "MUY FED!"
1660 IF H = 7158 OR H = 7186 THEN LET R$ = "HAY LADRILLOS SUELTOS"
1670 IF R = 49 THEN LET R$ = "INTERESANTE!"
1680 IF B = 52 OR B = 82 OR B = 81 THEN LET R$ = "INTERESANTE!"
1690 IF H = 6978 THEN LET R$ = "HAY UNA PUERTA DE MADERA"
1700 IF H = 6970 THEN LET R$ = "ENCONTRASTE ALGO": LET F(4) = 0
1710 IF H = 2066 THEN LET R$ = "HAY UN GRAN ARMARIO EN LA ESQUINA"
1720 IF H = 6865 OR H = 6853 THEN LET R$ = "HAY NUEVE PIEDRAS"
1730 IF H = 248 THEN LET R$ = "MB QBMBCSB CPSSBEB FT -'KVODPT": GOSUB
    4260
1740 RETURN
1750 IF R = 64 THEN LET R$ = "EL LO DEVUELVE!"
1760 IF H = 6425 THEN GOSUB 3210
1770 IF R = 75 OR R = 76 THEN LET R$ = "EL NO LO QUIERE"
1780 IF B = 62 AND F(44) = 0 THEN LET R$ = "TIENES QUE SALIR CORRIENDO!"

1790 IF (H = 7562 OR H = 7662) AND F(44) > 0 AND C(1) = 0 THEN LET R$ =
    "EL LA TOMA": LET F(64) = 1
1800 IF F(64) = 1 THEN LET F(44) = F(44) - 1: IF F(44) = 0 THEN LET C(
    1) = 81
1810 IF B = 1 THEN LET R$ = "EL LAS COGE TODAS!": LET C(1) = 81: LET F(
    64) = 1: LET F(44) = 0
1820 IF H = 2228 AND C(5) = 81 THEN LET R$ = XB$ + "NORTE": LET C(28) =
    81: LET R = 12
1830 IF (H = 2228 AND C(5) = 0) OR H = 225 THEN LET R$ = XB$ + "NORTE":
    LET R = 12
1840 IF (H = 1228 AND C(5) = 0) OR H = 125 THEN LET R$ = XB$ + "SUR": LET
    R = 22
1850 IF H = 711 THEN LET F(46) = 1: LET R$ = "EL ESTA DISTRAIDO"
1860 IF R = 7 OR R = 33 THEN LET R$ = "EL SE LO COME!": LET C(B) = 81

```



```

1870 IF H = 385 OR H = 3824 THEN LET R$ = "SE ALEJAN CORRIENDO": LET C(
    B) = 81: LET F(65) = 1
1880 RETURN
1890 LET R$ = "LO DIJISTE"
1900 IF B = 84 THEN LET R$ = "DEBES DECIRSELO UNO A UNO!": RETURN
1910 IF R < > 47 OR B < 71 OR B > 75 OR C(27) < > 0 THEN RETURN
1920 IF B = 71 AND F(60) = 0 THEN LET R$ = X7$: LET F(60) = 1: RETURN
1930 IF B = 72 AND F(60) = 1 AND F(61) = 0 THEN LET R$ = X8$: LET F(61)
    = 1: RETURN
1940 IF B = (F(52) + 73) AND F(60) = 1 AND F(61) = 1 THEN LET F(62) = 1
    : RETURN
1950 LET R$ = "ESAS NO SON LAS PALABRAS SAGRADAS!!": LET F(56) = 1: RETURN

1960 IF B = 5 OR B = 10 OR B = 28 THEN GOSUB 1290
1970 RETURN
1980 IF B = 3 THEN LET F(29) = 1: LET R$ = "FSFT JOWJTJCMF": LET F(55) =
    0: GOSUB 4260
1990 IF B = 20 THEN LET F(51) = 1: LET R$ = "FTUBT EJTGSBABEP": LET F(5
    5) = 0: GOSUB 4260
2000 RETURN
2010 IF B = 2 OR B = 14 THEN LET R$ = "NADA PARA ATARLA !"
2020 IF H = 7214 THEN LET R$ = "ESTA ATADA": LET C(14) = 72: LET F(53) = 1
2030 IF H = 722 THEN LET R$ = "OK": LET F(40) = 1: LET C(2) = 72
2040 RETURN
2050 IF H = 1547 AND F(38) = 1 THEN LET R$ = "DE ACUERDO": LET R = 16
2060 IF B = 14 OR B = 2 THEN LET R$ = "NO ESTA SUJETA A NADA!"
2070 IF H = 5414 AND C(14) = 54 THEN LET R$ = "ESTAS EN LO ALTO"
2080 IF H = 7214 AND F(53) = 1 THEN LET R$ = "BAJANDO": LET R = 71
2090 IF H = 722 AND F(40) = 1 THEN LET R = 71: LET R$ = "ESTA ROTA": LET
    C(2) = 81: LET F(40) = 0
2100 IF H = 7114 AND F(53) = 1 THEN LET C(14) = 71: LET F(53) = 0: LET
    R$ = "CAES DANDO BOTES!"
2110 RETURN
2120 IF H = 522 THEN LET R$ = "OK": LET F(30) = 1
2130 IF B = 1 OR B = 62 OR B = 5 OR B = 28 OR B = 11 OR B = 24 THEN GOSUB 1750
2140 IF H = 416 THEN LET R$ = "UF NBOSJFOFT B GMPUF": LET F(31) = 1: GOSUB
    4260: RETURN
2150 IF H = 4116 THEN LET R$ = "NO ES DEMASIADO GRANDE!": RETURN
2160 IF B = 18 OR B = 7 THEN GOSUB 2470
2170 IF B = 13 THEN GOSUB 2730
2180 IF B = 19 THEN GOSUB 3070
2190 IF B = 10 THEN GOSUB 2870
2200 IF B = 16 OR B = 6 THEN GOSUB 2380
2210 RETURN
2220 IF B = 76 OR B = 38 THEN GOSUB 1470
2230 IF H = 2030 THEN LET F(9) = 0: LET R$ = "OK"
2240 IF H = 6030 THEN LET R$ = "OK": LET F(3) = 0
2250 IF H = 2444 OR H = 1870 THEN LET R$ = "NO ERES SUFICIENTEMENTE FUERTE"
2260 IF H = 3756 THEN LET R$ = "UN PASADIZO!": LET E$(37) = "EQ"
2270 IF H = 5960 THEN GOSUB 3260
2280 IF H = 6970 THEN LET R$ = "SE DESPRENDE DE SUS BISAGRAS"
2290 IF H = 4870 THEN LET R$ = "ESTA CERRADA"
2300 RETURN
2310 IF B > 6 THEN LET R$ = "NO ARDE"
2320 IF B = 26 THEN LET R$ = "LA ENCIENDES"
2330 IF H = 3826 THEN LET R$ = "NO ALUMBRA LO SUFICIENTE"
2340 IF (B = 23 OR H = 6970) AND C(26) < > 0 THEN LET R$ = "OP UJFOFT
    DFS:MMBT": GOSUB 4260
2350 IF B = 23 AND C(26) = 0 THEN LET R$ = "DA UNA GRAN LUZ AL " + V$:
    LET F(50) = 1
2360 IF H = 6970 AND C(26) = 0 THEN LET F(43) = 1: LET R$ = "SE HA REDU
    CIDO A CENIZAS"
2370 RETURN

```

Te será más fácil escribir o
comprobar el listado si
alguien te lo va leyendo.




```

2380 IF (B = 16 OR B = 6) AND (R = 41 OR R = 51) THEN LET R$ = "ZOZOBRA
S!": LET F(56) = 1
2390 IF H = 6516 AND C(16) = 0 THEN LET R$ = "ESTA AHORA LLENA": LET F(
34) = 1
2400 IF H = 656 THEN LET R$ = "ESTA GOTEANDO!"
2410 RETURN
2420 IF B < > 22 OR R < > 15 THEN LET R$ = "NO CRECE!": RETURN
2430 LET R$ = "OK": LET F(37) = 1
2440 RETURN
2450 IF B = 22 AND F(37) = 1 AND F(34) = 1 THEN LET R$ = X2$: LET F(38)
= 1: GOSUB 4260
2460 RETURN
2470 IF B = 7 OR B = 18 THEN LET R$ = "GOLPE!!"
2480 IF H = 5818 THEN LET R$ = "LIMPIAS LAS TELAS DE ARANA": LET F(66)
= 1
2490 IF H = 187 THEN LET R$ = "LA PUERTA SE ROMPE!": LET E$(18) = "NS":
LET E$(28) = "NS"
2500 IF H = 717 THEN LET R$ = "TE ABRES CAMINO": LET E$(71) = "N"
2510 RETURN
2520 IF B = 16 THEN LET B = 22: GOSUB 2450
2530 IF H = 499 THEN LET R$ = "DONDE?"
2540 RETURN
2550 IF H = 4337 THEN LET VB = 2: GOSUB 800: RETURN
2560 IF R = 36 THEN LET R$ = "TE ENCUENTRAS ALGO": LET F(13) = 0
2570 RETURN
2580 IF R = 76 THEN LET VB = 4: GOSUB 800: RETURN
2590 IF R = 75 THEN LET VB = 2: GOSUB 800
2600 RETURN
2610 IF (B = 3 AND F(29) = 1) THEN LET R$ = "QUITADO": LET F(29) = 0
2620 IF (B = 20 AND F(51) = 1) THEN LET R$ = "OK": LET F(51) = 0
2630 IF B = 36 OR B = 50 THEN GOSUB 2950
2640 RETURN
2650 IF H = 3859 OR H = 3339 OR H = 1241 OR H = 2241 OR H = 751 THEN LET
R$ = "CON QUE?"
2660 RETURN
2670 IF H = 2340 THEN LET R$ = "VA DANDO VUELTAS"
2680 IF H = 2445 THEN LET R$ = "MBT DPNQVFSUBT TF BCSFO,FM FTUBORVF TF
WBDJB": LET F(33) = 1: GOSUB 4260

```

Ten mucho cuidado y no confundas la letra I con el 1, o la letra O con el 0.



```

2690 RETURN
2700 IF R = 14 OR R = 51 THEN LET R$ = "TE HAS AHOGADO": LET F(56) = 1
2710 RETURN
2720 LET R$ = "COMO?": RETURN
2730 IF B = 0 OR B > 6 THEN RETURN
2740 LET C(B) = R: LET R$ = "HECHO"
2750 IF H = 418 OR H = 518 THEN LET R$ = "TE AHOGASTE!": LET F(56) = 1
2760 IF B = 8 AND F(30) = 1 THEN LET C(2) = R
2770 IF B = 16 AND F(34) = 1 THEN LET R$ = "PERDISTE EL AGUA!": LET F(3
4) = 0

```

```

2780 IF B = 2 AND F(30) = 1 THEN LET F(30) = 0
2790 RETURN
2800 IF B = 62 AND F(44) = 0 THEN LET R$ = "NO TIENES MONEDA"
2810 IF H = 5762 AND C(1) = 0 AND F(44) > 0 THEN GOSUB 3230
2820 RETURN
2830 IF B = 0 OR B > 6 THEN RETURN
2840 LET R$ = "NO FUISTE LEJOS!": LET C(B) = R
2850 IF H = 3317 THEN LET R$ = "DBABT BM KBCBMJ": LET F(32) = 1: GOSUB
4260
2860 RETURN
2870 IF B = 10 THEN LET R$ = "VOB CPOJUB DBODJPO": GOSUB 4260
2880 IF H = 5233 THEN LET R$ = "CON QUE?"

```




```

2890 IF B = 83 THEN LET R$ = "COMO,UN MUSICAL?"
2900 IF H = 5610 THEN LET F(35) = 1: LET R$ = X1$ + " ESTA LIBRE!!": LET
    E$(56) = "NS"
2910 RETURN
2920 IF B = 0 OR B > 6 THEN RETURN
2930 IF B = 5 OR B = 24 THEN LET R$ = "YUM YUM!": LET C(B) = 81
2940 RETURN
2950 IF R = 4 AND B = 50 THEN LET F(45) = 1: LET R$ = "ENCUENTRAS UN PA
    SADIZO MUY PENDIENTE"
2960 IF R = 3 AND B = 50 THEN LET R$ = "NO PUEDES MOVER LA TIERRA DESDE
    AQUI"
2970 IF H = 7136 THEN LET R$ = "ESTAN ENCAJADOS!"
2980 RETURN
2990 IF (B = 67 OR B = 68) AND C(9) = 0 AND R = 49 THEN LET R$ = "OK": LET
    F(47) = 1
3000 RETURN
3010 IF R < > 27 OR B < > 63 THEN RETURN
★3020 PRINT : PRINT "CUANTAS VECES?": INPUT MR: IF MR = 0 THEN PRINT "UN
    NUMERO": GOTO 3020
3030 IF MR = F(42) THEN LET R$ = "UNA PUERTA DE PIEDRA SE ABRE": LET E$
    (27) = "EO": RETURN
3040 LET R$ = "IDT FTUSPQFBEP MB DBNQBQB!": LET F(56) = 1: GOSUB 4260: RETURN

3050 IF H = 5861 THEN LET H = 5818: GOSUB 2470
3060 RETURN
3070 IF (H = 4864 OR H = 4819) AND C(19) = 0 THEN LET R$ = X6$: LET F(6
    3) = 1: GOSUB 4260
3080 IF B = 27 THEN GOSUB 1290
3090 RETURN
3100 IF H = 7549 OR H = 7649 THEN LET R$ = "CON QUE?"
3110 IF B = 1 OR B = 62 THEN GOSUB 1750
3120 RETURN
3130 IF H = 4870 AND C(21) = 0 THEN LET R$ = "LA LLAVE GIRA!": LET F(70
    ) = 1
3140 RETURN
3150 IF H = 1870 THEN LET R$ = "COMO?"
3160 RETURN
3170 IF R = 48 THEN LET R$ = "COMO?"
3180 RETURN
3190 LET R$ = "ESTAS SEDIENTO?"
3200 RETURN
3210 LET R$ = "EL LO TOMA Y DICE '" + STR$(F(42)) + " VECES DEBES HACE
    RLA SONAR": LET C(25) = 81
3220 RETURN
3230 LET F(44) = F(44) - 1: LET R$ = "APARECE EL NUMERO - " + STR$(F(4
    1))
3240 IF F(44) = 0 THEN LET C(1) = 81
3250 RETURN
3260 PRINT : LET R$ = "EJNF FM DPEJHP": GOSUB 4260: PRINT R$: INPUT CN
3270 LET R$ = "FALSO!": IF CN = F(41) THEN LET R$ = "SE ABRE": LET F(21
    ) = 0
3280 RETURN
3290 LET T = R: LET R = F(F(52) + 57): GOSUB 3310: LET R = T
★3300 LET R$ = X4$ + RIGHT$(D$, LEN(D$) - 2): RETURN
★3310 RESTORE : FOR I = 1 TO R: READ D$: NEXT I
3320 RETURN
★3330 RESTORE : FOR I = 1 TO 80: READ D$: NEXT I
3340 RETURN
★3350 LET D$ = RIGHT$(D$, LEN(D$) - 1): RETURN
★3360 PRINT "PULSA RETURN PARA CONTINUAR"
24 3370 INPUT Z$: RETURN
★3380 DIM C(6),E$(80),F(70),X$(6),Y$(6),G$(2)
3390 GOSUB 3330

```

Si tienes un C64,
suprime los espacios
que haya entre
las palabras en
la línea 3020.




```

3400 FOR I = 1 TO NO: READ T$: NEXT I
3410 FOR I = 1 TO 6: READ X$(I),Y$(I): NEXT I
3420 LET B$ = "NOOEOOSOOOOROOAOOINVOBTOMEXALEEDARDECPCONATAESCIZAUSA
ABR"
3430 LET B$ = B$ + "ENCLLEPLAREGBLAVACENTATRQUIALIGIRSUMRESDEJARRINSSOPT
. IRCOMMV"
3440 LET B$ = B$ + "DENREPCORSOSQUEENVMOSEMPCONBEBCONPAGHACROMROBREUREF"

```

```

★3450 LET X6$ = "SFGMFKBT MB QFOFUSBOUF NJSBEB EFM NBHP! FM NVFSF"
3460 LET X1$ = "EL FANTASMA DEL DUENDE GUARDIAN"
3470 LET X2$ = "VOB FOPSNF FOSFEBSB DSDFD FO TFHVDEPT!"
3480 LET X3$ = "UNA PATRULLA DE GRARS SE APROXIMA"
3490 LET X4$ = "LAS PALABRAS MAGICAS SE HALLAN EN EL CRUCE,LA FUENTE Y E
N "
3500 LET X5$ = "UN MONTON DE TIERRA BLOQUEA TU CAMINO"
3510 LET X7$ = "LA MONTANA RETUMBA!"
3520 LET X8$ = "LAS TORRES SE CAEN!"
3530 LET X9$ = "EL MAGO TE MIRA FIJAMENTE"
★3540 LET XB$ = "TE GUIA HACIA EL "
3550 GOSUB 4400: PRINT "QUE QUIERES ?"
3560 PRINT : PRINT " 1. EMPEZAR UN JUEGO NUEVO"
3570 PRINT "O 2. CONTINUAR UN JUEGO SALVADO"
3580 PRINT : PRINT : PRINT "INTRODUCE UN 1 O UN 2"
3590 INPUT C: IF C < > 1 AND C < > 2 THEN GOTO 3580
3600 IF C = 1 THEN GOSUB 4450
★3610 IF C = 2 THEN GOSUB 4600
3620 RETURN

```

Puedes pedir a alguien que te lea las líneas 3420 a 3440, ya que son difíciles de escribir correctamente.



```

★3630 DATA 11UNA TUMBA MEDIO ABIERTA,12EL CEMENTERIO DE LOS DUENDES
3640 DATA 11EL HUECO DE UNA TUMBA,23ALGUNAS ESTALACTITAS Y ESTALAG
ITAS
3650 DATA 11UN LABERINTO DE TUNELES,11UNA CUEVA ABOVEDADA
3660 DATA 23LAS ALTAS PUERTAS DE CRISTAL,12UNA HABITACION DE ENTRADA
AL PALACIO
3670 DATA 31EL PUESTO DEL CENTINELA GRARG,12LA HABITACION DEL GUARDA
3680 DATA 31LA ENSENADA PANTANOSA,23UNAS PUERTAS OXIDADAS
3690 DATA 12LA CASITA DEL GUARDIAN DEL JUEGO,31EL ESTANQUE
CON NIEBLA
3700 DATA 11UN JARDIN CON ALTOS MUROS,14UNA CUEVA CON INSCRIPCIONES
3710 DATA 34UNA FUENTE ADORNADA,11UN HUMEDO PASADIZO
3720 DATA 12UNA LARGA GALERIA,12LAS COCINAS DE PALACIO
3730 DATA 34UN VIEJO HORNO,44UN CAMINO LLENDO DE MALEZA
3740 DATA 31UNA NORIA ESTROPEADA,33LAS COMPUERTAS DEL ESTANQUE
3750 DATA 11UN BOQUETE ENTRE ALGUNAS ROCAS,41UN CAMINO PELIGROSO
3760 DATA 31LA CAMPANA DE PLATA EN LA ROCA,12LAS MAZMORRAS DE PALAC
IO
3770 DATA 11LA SALA DE BANQUETES,42LAS TORRES DE PALACIO
3780 DATA 44LA COSTA DE LA ISLA,31UNA BARCA DE VELA ENCALLADA
3790 DATA 13UN CAMPO SECO,33UNOS SACOS EN EL PISO SUPERIOR
3800 DATA 46EL ESTANQUE HELADO,21LA CABANA DE LA MONTANA
3810 DATA 31UNA HILERA DE BARRILES,11LA BODEGA DE VINO
3820 DATA 12LA HABITACION DE LOS TAPICES,11UNA BIBLIOTECA POLVORIEN
TA
3830 DATA 13MEDIO DE UNAS AGUAS SALVAJES,11UN CAMPO ARADO
3840 DATA 55EN EL EXTERIOR DE UN MOLINO DE VIENTO,42EN LA PLANTA BA
JA DEL MOLINO
3850 DATA 44UN CAMINO HELADO,41UN CAMINO INCLINADO Y PEDREGOSO
3860 DATA 12LA CAMARA DE PLATA,12LA CUEVA DEL MAGO
3870 DATA 11LA HABITACION DE LOS MOSAICOS FLORIDOS,12LA HABITACION DEL
TRONO DE PLATA
3880 DATA 12MEDIO DEL LAGO,42LA ORILLA DE UN LAGO HELADO
3890 DATA 41UN CAMINO LLENDO DE BACHES,41LO ALTO DEL PINACULO

```

Ten mucho cuidado de no olvidar nada cuando escribas estas líneas de datos. Puedes pedir a alguien que te las vaya leyendo.



3900 DATA 55SOBRE UN GLACIAR,21UNOS ENORMES ROBLES CAIDOS
 3910 DATA 11UNA HABITACION CON UNA MAQUINA TRAGAPERRAS,11LA HABITACION CON TELAS DE ARANA
 3920 DATA 31UNA CAJA FUERTE EN LA CAMARA DE OGBAN,31UN ARMARIO EN UNA ESQUINA
 3930 DATA 11UN PASADIZO ESTRECHO,16HUECO EN EL PASADIZO
 3940 DATA 11LA CABANA DEL LENADOR,42LA LADERA DEL VALLE CON ARBOLES
 3950 DATA 21EL ARROYO EN EL FONDO DEL VALLE,11UN PROFUNDO Y OSCURO BOSQUE
 3960 DATA 11UN SOMBRIO AGUJERO,34UN CIRCULO DE ANTIQUIS:MAS PIEDRAS
 3970 DATA 16ESTABLO,14EL DORMITORIO DEL ATICO
 3980 DATA 11EL HUMEDO FONDO DEL POZO,32UN PROFUNDO POZO
 3990 DATA 31UNA HOGERA APAGADA,16HUERTO
 4000 DATA 62EL FINAL DEL PUENTE,62EL FINAL DEL PUENTE
 4010 DATA 61UN CRUCE DE CAMINOS,41UN CAMINO SERPENTEANTE
 4020 DATA 11UN PUEBLO DE RUSTICAS CASAS,11UNA CASITA BLANCA
 4030 DATA 3MONEDAS,1SABANA,3BOTAS,1HERRADURA,3MANZANAS,1CUBO,4HACHA,1BOTE,1FRASCO
 4040 DATA 3JUNCOS,1HUESO,1ESCUDO,3TABLAS,1CUERDA,1ANILLO,1JARRA,1RED,1ESPADA
 4050 DATA 1BANDEJA DE PLATA,1UNIFORME,1LLAVE,3SEMILLAS,1LAMPARA,3PAN,1BROCHES,3CERILLAS
 4060 DATA 2PIEDRA DEL DESTINO,4MANZANA,CAMA,ARMARIO,PUENTE,ARBOLES,VELA,HORNO
 4070 DATA BARCA DE VELA,LADRILLOS,MOLINO DE VIENTO,SACOS,JABALI DE OGBAN,RUEDA
 4080 DATA PONY,LAPIDAS,ESTANQUES,PUERTAS,MANILLA,CABANA,ENREDADERA,INSCRIPCIONES,TROLL,TIERRA
 4090 DATA BESTIA,FUENTE,CIRCULO,MOZAICOS,LIBROS,BARRILES,POZO,MUROS,REJAS,CAJA FUERTE
 4100 DATA TELAS DE ARANA,MONEDA,CAMPANA,BANDEJA DE PLATA,PIEDRAS,COCINAS,COPA,VINO
 4110 DATA BRARBS,PUERTA,VIGILA,GUIA,PROTEGE,DIRIGE,AYUDA,COFRE,AGUA
 4120 DATA ESTABLOS,COMPUERTAS,OLLA,ESTATUA,PINACULO,MUSICA,PALABRAS MAGICAS
 4130 DATA ESTANQUE CON NIEBLA,FONDO DEL POZO,VIEJO HORNO,CABANA DE LA MONTANA



★4140 DATA EN, ,CERCA DE, ,AL LADO DE, ,EN, ,",",E
 N,UN PEQUENO
 4150 DATA E,ESO,OE,EO,EO,ESO,ESO,ES,EO,SO
 4160 DATA S,N,ES,SO,S,NO,N,N,ES,NSO
 4170 DATA NS,E,NSO,N,NES,EO,O,S,NS,N
 4180 DATA NES,O,NS,A,NES,SO,E,NO,NS,S
 4190 DATA NS,E,NSEO,OR,RA,NS,E,SO,NSE,NO
 4200 DATA NE,EO,NSO,E,ON,S,E,NEO,NO,S
 4210 DATA ES,SO,NES,EO,SO,NE,EO,ESO,SO,NA
 ★4220 DATA ".",E,NEO,EO,NEO,EO,NEO,NEO,OR
 ★4230 DATA 80,70,60,69,74,72,63,52,20,11,1,14,36,54,61,21,32,10,50
 4240 DATA 29,59,34,13,80,30,81,47,74
 4250 DATA 1,2,3,4,5,9,12,13,16,17,20,21,22
 4260 LET Z\$ = "": FOR I = 1 TO LEN (R\$)
 ★4270 LET C\$ = MID\$ (R\$,I,1): IF C\$ < "A" THEN LET Z\$ = Z\$ + C\$: GOTO 4300
 ★4280 LET C = ASC (C\$) - 1: IF C = 64 THEN LET C = 90
 4290 LET Z\$ = Z\$ + CHR\$ (C)
 4300 NEXT I: LET R\$ = Z\$: RETURN
 4310 LET J\$ = "SSSSSSSS": LET NG = 0
 4320 LET MP = D / 2: GOSUB 4400
 4330 PRINT "ESTAS PERDIDO EN LOS": PRINT " TUNELES"
 4340 PRINT "EN QUE DIRECCION IRAS? (N,S,E,O)"
 4350 IF NG > 15 THEN PRINT "(O F PARA FINALIZAR!)"
 ★4360 PRINT : INPUT W\$: LET J\$ = RIGHT\$ (J\$ + RIGHT\$ (W\$,1),8)
 4370 IF W\$ = "F" THEN LET F(56) = 1: RETURN
 4380 IF J\$ < > 6\$(MP) THEN LET NG = NG + 1: GOTO 4320
 4390 RETURN


```

★4400 CLS: PRINT
4410 PRINT TAB( EL / 2 - 9); "MISTERIO DE LA MONTANA"
4420 PRINT TAB( EL / 2 - 9); "      DE PLATA"
★4430 PRINT "=====
4440 PRINT : PRINT : RETURN
4450 FOR I = 1 TO 80: READ E$(I): NEXT I
4460 FOR I = 1 TO 6: READ C(I): NEXT I
4470 FOR I = 1 TO 13: READ A: LET F(A) = 1: NEXT I
★4480 LET F(41) = INT ( RND (1) * 900) + 100: LET F(42) = INT ( RND (1)
      * 3) + 2
★4490 LET F(44) = 4: LET F(57) = 68: LET F(58) = 54: LET F(59) = 15: LET
      F(52) = INT ( RND (1) * 3)
4500 LET R = 77: LET R$ = "BUENA SUERTE EN TU MISION!"
4510 LET G$(1) = "": FOR I = 1 TO 8
★4520 LET F$ = MID$( B$, 1 + INT ( RND (1) * 4) * 3, 1)
★4530 LET G$(1) = G$(1) + F$
4540 IF F$ = "N" THEN LE" L$ = "S"
4550 IF F$ = "S" THEN LET L$ = "N"
4560 IF F$ = "E" THEN LE" L$ = "O"
4570 IF F$ = "O" THEN LET L$ = "E"
★4580 LET G$(2) = L$ + G$(2)
4590 NEXT I: RETURN
★4600 GOSUB 4640: GOSUB 4670
4610 LET R = F(69): LET R$ = "OK. RECOGIDO"
4620 RETURN
4630 LET F(69) = R: GOSUB 4640: GOSUB 4760: PRINT "ADIOS...": STOP

```

En la línea 4430 escribe un número distinto de veces el signo = para cada ordenador. (Páginas 28, 29 y 30.)



Las líneas 4640 a 4820 salvan o cargan un juego no terminado.



```

★4640 PRINT : PRINT "POR FAVOR INTRODUCE EL NOMBRE": INPUT FL$
4650 RETURN
4660 REM
4670 REM
★4680 PRINT "OK. BUSCANDO A "; FL$
★4690 X = OPENING(FL$): PRINT "OK. CARGANDO"
★4700 FOR I = 1 TO 80: INPUT #X, E$(I): NEXT
★4710 FOR I = 1 TO 6: INPUT #X, C(I): NEXT
★4720 FOR I = 1 TO 70: INPUT #X, F(I): NEXT
★4730 INPUT #X, G$(1): INPUT #X, G$(2)
★4740 CLOSE#X: RETURN
4750 REM SALVA EL FICHERO DE DATOS
★4760 REM
★4770 X = OPENOUT(FL$): PRINT "OK. SALVANDO"
★4780 FOR I = 1 TO 80: PRINT #X, E$(I): NEXT
★4790 FOR I = 1 TO 6: PRINT #X, C(I): NEXT
★4800 FOR I = 1 TO 70: PRINT #X, F(I): NEXT
★4810 PRINT #X, G$(1): PRINT #X, G$(2)
★4820 CLOSE#X: RETURN
4830 LET LS = 1: LET LP = 1
4840 FOR I = 1 TO LEN (J$)
★4850 IF MID$( J$, I, 1) = " " AND LL > EL THEN PRINT MID$( J$, LP, LS - L
      P): LET LL = I - LS: LET LP = LS + 1
★4860 IF MID$( J$, I, 1) = " " THEN LET LS = I
4870 LET LL = LL + 1: NEXT I
★4880 PRINT MID$( J$, LP, LEN (J$) - LP);
4890 RETURN

```


Cambios en el programa para los diferentes ordenadores

En las próximas 3 páginas están listados los cambios que necesitas hacer en el programa principal para los siguientes ordenadores: COMMODORE 64, VIC 20 (+ 16K RAM), APPLE II, SPECTRUM (64K). Busca la sección correspondiente a tu ordenador y sigue las instrucciones.

COMMODORE 64

Suprime los comandos LET que aparezcan en el programa. Modifica, añade o suprime las siguientes líneas:

510 Suprime los espacios entre las palabras y los números en esta línea excepto los que haya entre comillas.

580, 600, 620 Suprime los espacios entre las palabras y los números en estas líneas.

900 Suprime todos los espacios en esta línea. Usa la forma abreviada de RETURN al final de cada línea: teclea RET manteniendo la tecla SHIFT apretada mientras presionas la letra T.

910, 1010, 1040, 1070, 1200, 1240 Suprime los espacios en estas líneas.

1600 Suprime los espacios en esta línea excepto los que estén entre

comillas. Utiliza la forma abreviada de GOSUB: teclea GOS manteniendo la tecla SHIFT apretada mientras presionas la tecla S.

3020 Suprime todos los espacios en esta línea.

```
4400 PRINT CHR$(147):PRINT
4690 OPEN 1,1,0,FL$:PRINT "OK. CARGANDO"
4700 FOR I=1 TO 80:INPUT#1,E$(I):NEXT I
4710 FOR I=1 TO 6:INPUT#1,C(I):NEXT I
4720 FOR I=1 TO 70:INPUT#1,F(I):NEXT I
4730 INPUT#1,G$(1):INPUT#1,G$(2)
4740 CLOSE 1:RETURN
4770 OPEN 1,1,1,FL$:PRINT "OK. SALVANDO"
4780 FOR I=1 TO 80:PRINT#1,E$(I):NEXT I
4790 FOR I=1 TO 6:PRINT#1,C(I):NEXT I
4800 FOR I=1 TO 70:PRINT#1,F(I):NEXT I
4810 PRINT#1,G$(1):PRINT#1,G$(2)
4820 CLOSE 1:RETURN
```

APPLE II

Si estás usando un cassette con tu Apple no puedes salvar en la cinta un juego que no hayas terminado. (Puedes salvar el listado completo del juego en la cinta, pero tienes que empezar el juego cada vez que lo cargues).

3610 IF C=2 THEN GOSUB 4450

4400 HOME:PRINT

4600-4820 Suprime estas líneas.

Si tienes una unidad de disco, puedes salvar el juego aunque no lo hayas terminado. Escribe en el programa los siguientes cambios:

4400 HOME:PRINT

```
4690 D$="(presiona control D)":PRINT D$;
      "OPEN"+FL$:PRINT D$;"READ"+FL$
4700 FOR I=1 TO 80:INPUT E$(I):NEXT I
4710 FOR I=1 TO 6:INPUT C(I):NEXT I
4720 FOR I=1 TO 70:INPUT F(I):NEXT I
4730 INPUT G$(1):INPUT G$(2)
4740 PRINT D$;"CLOSE"+FL$:RETURN
4770 D$="(presiona control D)":PRINT D$;
      "OPEN"+FL$:PRINT D$;"WRITE"+FL$
4780 FOR I=1 TO 80:PRINT E$(I):NEXT I
4790 FOR I=1 TO 6:PRINT C(I):NEXT I
4800 FOR I=1 TO 70:PRINT F(I):NEXT I
4810 PRINT G$(1):PRINT G$(2)
4820 PRINT D$;"CLOSE"+FL$:RETURN
```


VIC 20

Suprime los comandos LET que haya en el programa.

10 LET EL=21:LET NO=88:LET NV=57:LET G=28
250 Escribe 22 veces el signo = en esta línea.

690 GOSUB 4400:J\$=R\$+" ":GOSUB 4830:PRINT
700 PRINT "HAS FALLADO EN":PRINT"TU MISION"
710 PRINT:PRINT "PERO SE TE HA CONCEDIDO":
PRINT "OTRO INTENTO"
760 PRINT "HAS TENIDO EXITO EN"

770 PRINT "TU MISION Y HAS TRAIIDO"

780 PRINT "LA PAZ A LA TIERRA"

900,1600 Suprime los espacios en blanco entre las palabras y los números, excepto los que estén entre comillas.

4430 Escribe 22 veces el signo = en esta línea.

4400-4820 Cambia estas líneas por las del COMMODORE 64 (mira en la página anterior).

SPECTRUM

Mantén la tecla CAPS LOCK activada cuando estés introduciendo el programa y cuando estés jugando con él. Si encuentras X1\$ o X2\$...X9\$ o XB\$ en el programa, reemplázalos por lo que haya, entre comillas, en las líneas 3450-3540 del programa principal. Por ejemplo, en la línea 530 deberá ser:
530 IF R=48 AND F(63)=0 THEN LET R\$="EL MAGO TE MIRA FIJAMENTE":GOTO 30

Además, cambia o suprime las siguientes líneas:

10 LET EL=32:LET NO=88:LET NV=57:LET G=28
60 LET P\$=X\$(VAL(D\$(1)))
61 IF P\$(1)=" " THEN LET P\$="":GOTO 69
63 IF P\$(LEN(P\$))=" " THEN LET P\$=P\$(TO LEN(P\$)-1):GOTO 63
65 LET P\$=P\$+" "+Y\$(VAL(D\$(2)))
68 IF P\$(LEN(P\$))=" " THEN LET P\$=P\$(TO LEN(P\$)-1):GOTO 68
69 LET P\$=P\$+" "
70 LET J\$=R\$+" "+ESTAS "+P\$+D\$(3 TO)+" ":GOSUB 4830
110 Suprime esta línea.
120 IF F(I)=0 AND C(I)=R THEN GOSUB 4900
180 IF R=18 AND E\$(18)="N " THEN LET J\$=J\$+" UNA PUERTA DE ROBLE,"
230 FOR I=1 TO LEN(E\$(R)):IF E\$(R,I)<>" " THEN PRINT E\$(R,I);";"
250 Escribe 32 veces el signo = en esta línea.
300 FOR I=1 TO LEN(I\$)-1
310 IF I\$(I)=" " AND V\$="" THEN LET V\$=I\$(TO I-1)
320 IF I\$(I+1)<>" " AND V\$<>" " THEN LET T\$=I\$(I+1 TO):LET I=LEN(I\$)
360 LET U\$=V\$(TO 3)
370 FOR I=1 TO NV:IF B\$(I*3-2 TO I*3)=U\$ THEN LET VB=I:LET I=NV
550 GOSUB X(VB)
560-640 Suprime estas líneas.
1070 IF R=37 AND D=4 AND E\$(37)="EO " THEN LET R=67:
LET R\$="EL PASADIZO ESTABA INCLINADO!":RETURN
1110 LET K\$=E\$(OM,I)
3300 LET R\$="PALABRAS MAGICAS SE HALLAN EN EL CRUCE,LA FUENTE Y LA "+D\$(3 TO):RETURN
3310 LET X=INT((R-1)/2)+1
3312 RESTORE X*10+3620
3315 FOR I=0 TO R-X*2+1
3317 READ D\$:NEXT I


```

3330 RESTORE 4030
3350 LET O$=O$(2 TO ):RETURN
3360 PRINT "PRESIONA ENTER PARA CONTINUAR"
3380 DIM C(6):DIM E$(80,4):DIM F(70):DIM X$(6,4):DIM Y$(6,7):DIM G$(2,8):DIM X(NV+1)
3450-3540 Suprime estas líneas.
3545 GOSUB 5000
3630-4220 Las palabras contenidas en los DATAS deben estar entre comillas,
por ejemplo:
3630 DATA "11TUMBA MEDIO ABIERTA", "12CEMENTERIO DE LOS DUENDES"
4140 No pongas entre comillas los pares de comillas existentes en esta línea.
4220 No pongas entre comillas el par de comillas que hay en esta línea.
4230-4250 Los números que hay en los DATA de estas líneas no necesitan ir
entre comillas.
4270 LET C$=R$(1):IF C$<"A" THEN LET Z$=Z$+C$:GOTO 4300
4280 LET C=CODE(C$)-1:IF C=64 THEN LET C=90
3460 PRINT:INPUT W$:LET J$=(J$+W$(1))(2 TO )
4430 Escribe 32 veces el signo = en esta línea.
4480,4490 Cambia RND (1) por RND en estas líneas.
4520 LET F$=B$(1+INT(RND*4))$3)
4530 LET G$(1)=G$(1)+( TO I-1)+F$
4580 LET G$(2)=L$+G$(2)+( TO I-1)
4640 Reemplaza FL$ por F$.
4680 PRINT "OK. BUSCANDO " ;F$
4690 Suprime esta línea.
4700 LOAD F$+"(E$)" DATA E$(1)
4710 LOAD F$+"(C)" DATA C(1)
4720 LOAD F$+"(F)" DATA F(1)
4730 LOAD F$+"(G$)" DATA G$(1)
4740 RETURN
4770 Suprime esta línea.
4780 SAVE F$+"(E$)" DATA E$(1)
4790 SAVE F$+"(C)" DATA C(1)
4800 SAVE F$+"(F)" DATA F(1)
4810 SAVE F$+"(G$)" DATA G$(1)
4820 RETURN
4850 IF J$(I)="" AND LL>EL THEN PRINT J$(LP TO LS-1):
LET LL=I-LS:LET LP=LS+1
4860 IF J$(I)="" THEN LET LS=I
4880 PRINT J$(LP TO );
4900 LET P$=Y$(VAL(O$(1))):GOSUB 3350
4910 IF P$(LEN(P$))="" THEN LET P$=P$( TO LEN(P$)-1):GOTO 4910
4920 LET J$=J$+" "+P$+" "+O$+" "
4930 RETURN
5000 RESTORE 6000:FOR I=1 TO NV+1
5010 READ X(I):NEXT I
5020 RESTORE 4150:RETURN
6000 DATA 800,800,800,800,800,800,1220,1290,1470,1470,1750,1890
6010 DATA 1960,1980,2010,2050,2870,2120,2220,2310,2380,2420,2450,2470,2520
6020 DATA 2550,2580,2610,2650,2670,2700,2720,2730,2830,2800,2870,2730,2920
6030 DATA 2950,2990,3010,3050,3070,2310,2990,3070,3130,2120,3190,1470,3100
6040 DATA 2870,3150,1290,1290,3170,3200

```

Para salvar el juego en el SPECTRUM

Cuando salves una parte del juego (ver página 31) necesitarás darle al juego un nombre (FILE NAME). El mensaje: EMPEZAR CINTA, DESPUES PRESIONA OTRA TECLA, aparecerá en la pantalla. El ordenador salva los datos en 4 bloques. Después de cada bloque, el ordenador pone este mismo mensaje en la pantalla y tú deberás presionar ENTER para que el ordenador salve los siguientes bloques de datos.

Cómo jugar con él

MISTERIO DE LA MONTANA DE PLATA

=====

QUE QUIERES?

- 1. EMPEZAR UN JUEGO NUEVO
- O 2. CONTINUAR UN JUEGO
SALVADO

INTRODUCE UN 1 O UN 2
?

Cuando teclees RUN aparecerá este mensaje en la pantalla. Teclea 1 y presiona RETURN para empezar un juego. (2 es para cargar un juego que ya habías empezado. Hay más acerca de esto al final de la página).

ESTAS EN UN COBERTIZO PARA
GUARDAR LENA. PUEDES VER
HACHA Y PUEDES IR N,E,S

QUE HARAS AHORA?
? TOMAR HACHA

Cada vez que realices un movimiento, el ordenador describirá el lugar en el que estás. Si quieres tomar algo escribe COGER o TOMAR y el nombre del objeto. Tecleando INV (abreviatura de inventario), listarás todos los objetos que llevas contigo.

NO PUEDES ENCENDER CERILLA.
ESTAS EN UNA VIEJA HOGUERA Y
PUEDES IR S,O,E

QUE HARAS AHORA?
? ENCENDER FUEGO

El ordenador está programado para comprender ciertas instrucciones. Si no entiende tus comandos dará un mensaje tal como: PERDON?, o: PRUEBA OTRA COSA.

* Si un objeto tiene un nombre compuesto por dos palabras, por ejemplo bandeja de plata, puedes usar instrucciones de tres palabras tales como USAR BANDEJA PLATA.

MISTERIO DE LA MONTANA DE PLATA

=====

BUENA SUERTE EN TU MISION.
ESTAS EN UN CRUCE DE CAMINOS
Y PUEDES IR E , O

QUE HARAS AHORA?
?

Al comenzar el juego, el ordenador presenta este mensaje diciéndote dónde estás y en qué direcciones te puedes mover. Para moverte, debes teclear N, S, E, O, o R, A, para ir al Norte, Sur, Este, Oeste o arriba, abajo.

OK. ESTAS EN UN FOSO Y
PUEDES IR AL N,E

QUE HARAS AHORA?
? NADAR FOSO

Puedes dar al ordenador instrucciones consistentes en dos palabras tales como ABRIR PUERTA o LLENAR JARRA*. Instrucciones tales como LEER MENSAJE o EXAMINAR DIBUJOS a veces revelan mucha más información.

OK. ESTAS AL LADO DE UN MURO
ALTO Y PUEDES IR N,O

QUE HARAS AHORA?
? SALVAR JUEGO

POR FAVOR, INTRODUCE
EL NOMBRE
? JUEGO

Tecleando SALVAR JUEGO en cualquier parte del mismo puedes almacenar sobre cinta o disco lo que lleves hasta ese momento. Puedes continuar el juego tecleando un 2 en respuesta a la pregunta que aparece en la pantalla cuando cargas y ejecutas el juego (ver principio de página).

Claves del juego

Estas instrucciones te dicen cómo resolver el juego.

Pon un 1 para empezar un nuevo juego.

Empiezas en un CRUCE DE CAMINOS.

Te puedes mover al Norte (N), Sur (S),

Este (E) Oeste (O), Arriba (R) y Abajo (A).

Ve al PUEBLO DE CASAS RUSTICAS

TOMAR PAN

EXAMINAR OLLA - contiene MONEDAS

TOMAR MONEDAS

R

EXAMINAR CAMA - revela SABANA

TOMAR SABANA

N

ABRIR ARMARIO - contiene BOTAS

TOMAR BOTAS - pónelas sólo cuando

se aproximen los grargs y después

quítatelas

Ve al FINAL DEL PUENTE

CRUZAR PUENTE - un troll te impide el paso

DAR MONEDA - (sólo una) él la acepta

CRUZAR PUENTE

Ve al HUERTO

EXAMINAR ARBOLES - son manzanos

RECOGER MANZANAS

O,O - una patrulla de grargs aparece

PONER BOTAS - te hacen invisible

O - debes estar cerca del pozo

QUITAR BOTAS, TOMAR CUBO, E

N - una patrulla de grargs se aproxima

PONER BOTAS

N, QUITAR BOTAS, TOMAR HACHA

Ve al BORDE DEL LAGO

O - no puedes nadar

TOMAR BOTE

O - no tienes fuerzas

IZAR VELA, USAR SABANA

Ve a la COSTA DE LA ISLA

N - el bote es demasiado pesado

DEJAR BOTE

EXAMINAR HORNO y BARCA DE VELA

TOMAR JARRA y RED (en la barca de vela)

REUNIR JUNCOS

TOMAR BOTE e ir al S

USAR CUBO - para poner el bote a flote

Ve al BORDE DEL LAGO

DEJAR BOTE

Ve al piso superior del MOLINO DE VIENTO

COGER SACOS - demasiado pesados

ABRIR SACOS y TOMAR SEMILLAS

Ve al CAMPO SECO

ARROJAR RED - para cazar al JABALI

Ve a la CABAÑA DEL GUARDIAN DEL BOSQUE

TOMAR LAMPARA

En el ESTANQUE CON NIEBLA

EXAMINAR ESTANQUE

COMPUERTAS, GIRAR MANILLA - el estanque se vacía

TOMAR ESCUDO

Ve al CAMINO LLENO DE MALEZA hay un PONY

DAR MANZANA - él te lleva hasta unas PUERTAS OXIDADAS

TOMAR HUESO - en la TUMBA MEDIO ABIERTA

En el CEMENTERIO - EXAMINAR

LAPIDAS, LEER INSCRIPCIONES

Ir al E del HUECO DE UNA TUMBA escombros

MOVER ESCOMBROS - no puedes

Ve al ARROYO EN EL FONDO DEL

VALLE - DAR MANZANA al PONY en el camino

LLENAR CUBO - gotea

LLENAR JARRA

Ve a los ROBLES CAIDOS - DAR

MONEDA al troll en el camino

N - el FANTASMA del DUENDE

GUARDIAN te atrapa

SOPLAR JUNCOS - el FANTASMA está libre

Ve a la CABAÑA de la MONTAÑA

ENTRAR CABAÑA, TOMAR TABLAS

DEJAR TABLAS en el ESTANQUE

HELADO cuando el hielo se rompa

Ve al ALTO PINACULO

TOMAR CUERDA

Ve al JARDIN CON ALTOS MUROS

PLANTAR SEMILLAS, REGAR

SEMILLAS / VACIAR JARRA - la enredadera crece

ESCALAR ENREDADERA, EXAMINAR CUEVA

LEER INSCRIPCIONES - revela 8 letras

úsalas para moverte en los túneles

Ve a los túneles

O - estás perdido - usa las direcciones de más arriba

En las ESTALACTITAS - MOVER ESCOMBROS

O - pasadizo demasiado inclinado

Ve a las ALTAS PUERTAS DE CRISTAL

- usa las direcciones de más arriba, pero en sentido inverso. Por ejemplo, si las direcciones hubiesen sido NNSSEEOO, usa EEOONNSS

E - una enorme bestia te impide el paso DAR HUESO

Ve a las COCINAS - PONER BOTAS

para evitar a los grargs - QUITAR BOTAS en las COCINAS

EXAMINAR COCINAS - hay un armario

ABRIR ARMARIO - verás un frasco

TOMAR FRASCO, EXAMINAR FRASCO - veneno

TOMAR BROCHE - en las TORRES DE PALACIO

Ve a la HABITACIÓN DE LOS
 MOSAICOS FLORIDOS
 VACIAR FRASCO, DENTRO VINO - así
 Ogban morirá cuando tú vayas a la
 BIBLIOTECA (todavía no)
 No puedes entrar en la HABITACIÓN
 DEL TRONO sin los tres objetos mágicos
 - ESCUDO, HERRADURA, ANILLO
 Ve a la SALA DE BANQUETES - el garg
 está dormido
 TOMAR UNIFORME, EXAMINAR
 UNIFORME - verás unas CERILLAS
 Ve al HUMEDO CORREDOR, PONER
 UNIFORME para evitar a los Gargs, no
 hace falta que te lo quites
 ABRIR PUERTA - demasiado pesada
 BLANDIR ESPADA
 Ve a las MAZMORRAS - ENCENDER
 LAMPARA y DAR PAN a las ratas
 ABRIR BARRILES - revela un pasadizo
 O - aparecerás en el SOMBRIO
 AGUJERO
 Ve al ESTABLO
 EXAMINAR ESTABLO, ABRIR PUERTA
 EXAMINAR PUERTA - verás una
 HERRADURA
 TOMAR HERRADURA - está firmemente
 clavada
 QUEMAR PUERTA - se reduce a cenizas
 TOMAR HERRADURA
 Ve a ver al ERMITAÑO - DAR MONEDA
 al TROLL para cruzar el puente
 DAR BROCHE al ermitaño - te dirá el
 número de veces que debes hacer sonar
 la campana
 Ve al POZO
 ATAR CUERDA, ESCALAR CUERDA
 hasta llegar al fondo del pozo
 EXAMINAR FONDO DEL POZO - hay
 LADRILLOS
 MOVER LADRILLOS - están encajados
 BLANDIR HACHA - te abres camino
 N, TOMAR ANILLO, E, S - sales a la

parte de arriba del pozo
 Ve al HUECO DE UNA TUMBA, DAR
 MANZANA al PONY en el camino
 El pasadizo debe estar libre ahora
 Ve a la CAMPANA DE PLATA - usa las
 direcciones en el sentido contrario a
 como las usaste para entrar en los túneles
 REPICAR CAMPANA - te pregunta
 cuántas veces - el número te lo dio el
 ermitaño - la puerta se abre
 Ve a la HABITACIÓN DEL GUARDA
 TOMAR ESPADA
 Ve a la BIBLIOTECA
 LEER LIBROS - da la situación de las tres
 palabras mágicas - hay un dibujo de cada
 una de ellas en el libro. Cada símbolo está
 relacionado con dichas palabras
 TOMAR BANDEJA DE PLATA en la
 HABITACION DEL TRONO
 Ve a la HABITACIÓN DE OGBAN - debe
 estar muerto
 USAR ESPADA en la HABITACION CON
 TELAS DE ARAÑA para quitarlas
 INSERTAR MONEDA en la máquina que
 hay en la HABITACION DE LA TORRE
 da un número
 ABRIR CAJA FUERTE en la
 HABITACION DE OGBAN - utiliza el
 número de la máquina tragaperras
 TOMAR LLAVE
 Ve a la CUEVA DEL MAGO
 REFLEJAR CARA - CON BANDEJA DE
 PLATA
 EMPUJAR PUERTA - necesitas tener la
 llave
 Ve a la CAMARA DE PLATA
 TOMAR PIEDRA DEL DESTINO
 DECIR VIGILA - (primera palabra mágica)
 la montaña tiembla
 DECIR GUIA - (segunda palabra mágica)
 las torres se caen
 DECIR AYUDA - (tercera palabra mágica)
 el juego termina.

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.

Título original: The Mystery of Silver Mountain
 © 1984, Usborne Publishing
 © 1985, de la edición española,
 Ediciones Generales Anaya
 Villafranca, 22. 28028 Madrid
 I.S.B.N.: 84-7525-312-1
 Depósito legal: M. 39275/1985
 Impreso por: Melsa
 Carretera de Fuenlabrada a Pinto, km. 21,800
 Pinto (Madrid)
 Impreso en España - Printed in Spain

Pistas y consejos

No consultes esta página a menos que estés totalmente desorientado. Contiene pistas que podrán ayudarte.

Si el programa no funciona o sólo consigues mensajes equivocados, comprueba los posibles errores de cada línea. Pide a alguien que te lo lea incluyendo todos los signos de puntuación.

Ésta es una lista de instrucciones que el ordenador comprende. Si escribes una instrucción diferente, el ordenador no lo comprenderá aunque tenga sentido para ti.

OBTENER	TOMAR	EXAMINAR
LEER	DAR	DECIR
RECOGER	PONER	ATAR
ESCALAR	IZAR	USAR
ABRIR	ENCENDER	LLENAR
PLANTAR	REGAR	BLANDIR
VACIAR	ENTRAR	ATRAVESAR
QUITAR	ALIMENTAR	GIRAR
SUMERGIRSE	RESPONDER	DEJAR
ARROJAR	INSERTAR	SOPLAR
TIRAR	COMER	MOVER
DENTRO	REPICAR	CORTAR
SOSTENER	QUEMAR	ENVENENAR
MOSTRAR	ABRIR	CON
BEBER	CONTAR	PAGAR
HACER	ROMPER	ROBAR
REUNIR	REFLEJAR	

Jardín rocoso de altos muros

Necesitas cosas para plantar y algo para ayudarlas a crecer.

Puente

Éste es un puente de peaje.

Estanque con niebla

Hay algo misterioso aquí. Tienes que vaciar el estanque para averiguar lo que hay.

El jabalí de Ogban

Busca alrededor de la isla algo que te pueda ayudar a pasar al jabalí.

Habitación de los mosaicos floridos

1. ¿Qué hay al final de la habitación? (Mira en el dibujo de la página 14). Si has estado en la cocina puedes haber encontrado algo, para usar aquí, que te proteja de Ogban.
2. Tu camino está bloqueado por el malvado hechizo de Magrarg. Sólo si llevas todos los objetos mágicos te será permitido ir al Este.

Los establos

Necesitas algo de la puerta de madera del establo. Los grargs llevan cerillas en sus uniformes.

El roble caído

El Duende Guardián está atento a los sonidos que el viento le trae a través de los juncos de los pantanos donde él nació.

El valle de los leños

El ermitaño confiará en ti si le devuelves algo que le pertenecía.

Túneles subterráneos

Puedes averiguar en qué dirección viajar examinando alguna inscripción no lejos de aquí.

El dormitorio del ático

¿Qué esperarías encontrar en un dormitorio? Examínalo y mira si hay algo útil.

La Cámara de Plata

Debes sostener la Piedra del Destino y decir las palabras mágicas una a una.



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