

A M S T R A D

LA CASA

al otro lado de la tormenta



Eres un émpata. Puedes contactar con los muertos y escuchar "ecos" de sucesos largo tiempo pasados. Y, como todos los émpatas, como lo fueron tu padre y tu abuelo, eres inquieto y aventurero.

Y por eso te encuentras navegando el éter con la barca voladora familiar, investigando una de las peligrosísimas Zonas Fantasma, donde se produjeron los cataclismos que dieron forma al mundo.

Lo que descubrirás en una vieja casa abandonada arrojará una luz muy siniestra sobre el origen de todo...

AMSTRAD

LA CASA

AL OTRO LADO DE LA TORMENTA

Una casa en mitad de una de las peligrosísimas zonas del éter conocidas como "Zonas Fantasma" guarda el terrible secreto de una familia, y el origen del universo conocido...

¡Una aventura conversacional con toda la potencia del parser DAAD!

LA CASA, una aventura de aventura y misterio, es un juego de rol interactivo que se desarrolla en un mundo de fantasía. El jugador debe explorar el mundo y descubrir los secretos de la familia que vive en la casa. El juego es un juego de rol interactivo que se desarrolla en un mundo de fantasía. El jugador debe explorar el mundo y descubrir los secretos de la familia que vive en la casa.

INSTRUCCIONES

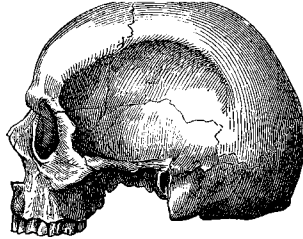
Esta es una aventura conversacional. Te comunicas con el ordenador mediante órdenes escritas en lenguaje natural:

COGE LA PIEDRA Y EXAMÍNALA
LEE EL LIBRO Y MUEVE LA ESTATUA
SUBE LA ESCALERA

No olvides examinar todos los objetos que encuentres, porque te darán pistas sobre cómo continuar.

INVENTARIO te permite ver un listado de todos tus objetos. Con **COGER** puedes añadir objetos a tu posesión, y con **DEJAR** los abandonas en el lugar en el que estés. Para desplazarte, usa los puntos cardinales (**NORTE**, **SUR**, **SURESTE...**) o sus abreviaciones (**N**, **S**, **SE...**) y utiliza **ESPERAR** (o **Z**) para no hacer nada durante un turno de juego.

¡Todo puzzle tiene una solución lógica! A veces la inspiración para resolver un enigma puede surgir mientras haces otra cosa. ¡Ánimo y descubre el secreto de la casa al otro lado de la tormenta!



LA CASA

al otro lado de la tormenta

PROGRAMA E HISTORIA: Pablo Martínez

Amstrad CPC Cinta: RUN "" + ENTER para cargar el programa
Amstrad CPC Disco: RUN "DISC" + ENTER para cargar el programa