

INSTRUCCIONES

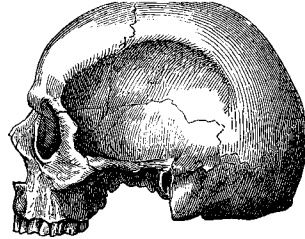
Esta es una aventura conversacional. Te comunicas con el ordenador mediante órdenes escritas en lenguaje natural:

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 puzle 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 Disco: RUN "DISC" + ENTER para cargar el programa