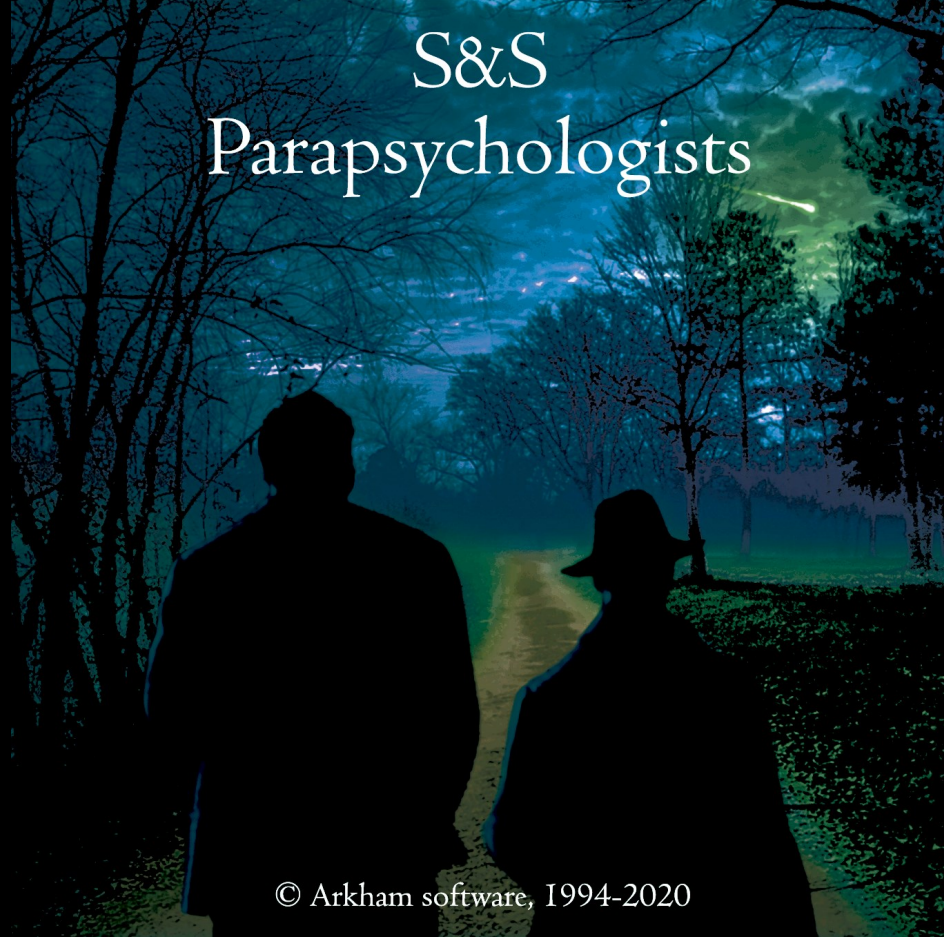
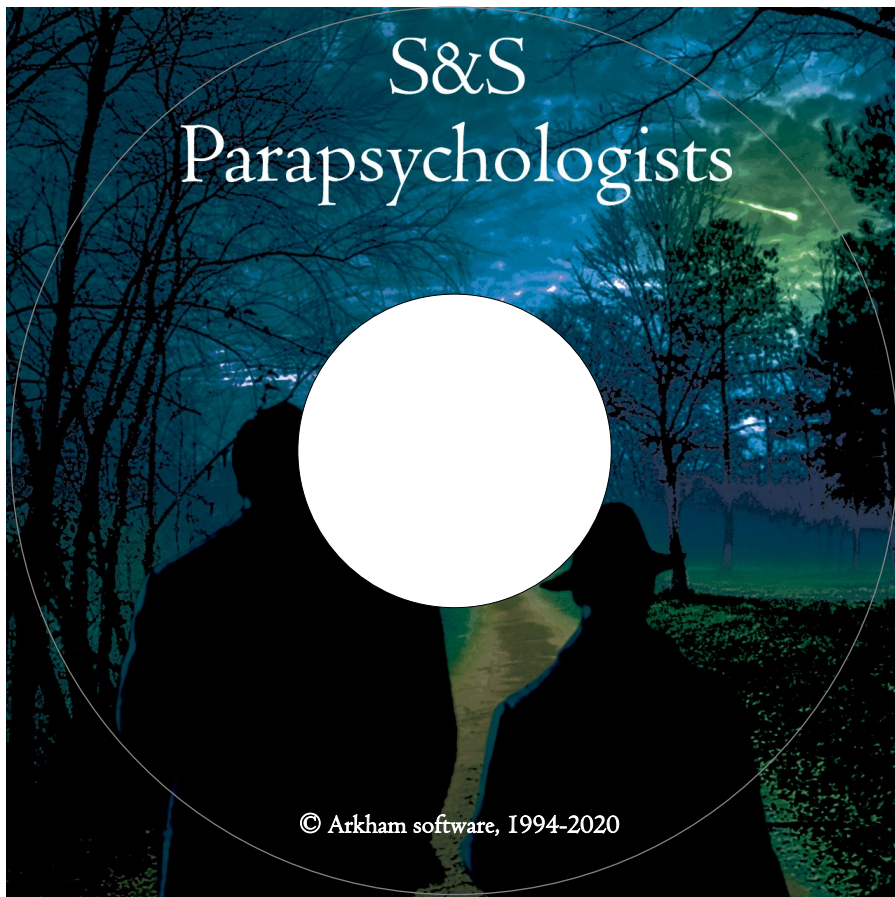


S&S Parapsychologists



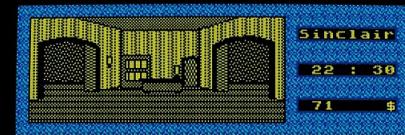
© Arkham software, 1994-2020



S&S

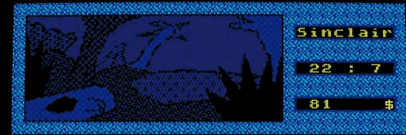
S&S PARAPSYCHOLOGISTS

S&S



Esta es la sala central de la biblioteca. Al este hay una larga mesa y, tras ella, una puercecita. Hacia el norte y el sur están las salas de consulta y lectura. Al oeste está la salida.
Stinnett esta aqui.
Armitage esta aqui.

***** HORA DE CIERRE *****
Pulse una tecla...



Arboles deshojados y húmedos arbustos marrones cubren este lugar. Salidas norte, sur, este y oeste.
Stinnett esta aqui.

¿Alguna otra idea?

S&S

S&S PARAPSYCHOLOGISTS

S&S

"16 de diciembre de 1922. Era una fría y húmeda noche de invierno en la ciudad de Arkham. La oscura soledad de sus calles era sólo turbada por los maullidos incesantes de los gatos callejeros, especialmente inquietos esa noche, como presagiando los terribles sucesos a punto de acontecer. De repente, un breve pero ensordecedor estruendo rompió el silencio reinante: una intensa luz atravesó durante un instante el oscuro cielo de la ciudad, apagándose más tarde en la cercana colina de Aylesbury...

- Boston, dos días después. La singular pareja de parapsicólogos Karl Stinnett y William Sinclair se disponen a viajar a Arkham para visitar su nuevo centro de trabajo en la ciudad. Cansados tras el viaje, nada más entrar por la puerta descubren bajo ella una nota en la que se les invita a reunirse con el profesor Brian Makby, de la Universidad de Miskatonic, para tratar cierto asunto en privado... Nunca podrían imaginar la terrible magnitud del horror preteratural al que iban a enfrentarse..."

Ésta es una reedición (2020) de la aventura conversacional programada con PAWS en un ZX Spectrum +2A durante los años 1993-94. En ella encontrarás dos personajes interactivos, más de 140 localidades, 50 objetos y 14 personajes. Incorpora características dinámicas como día y noche, puntos de vida y efectos sonoros 128K.