

¿CÓMO SE JUEGA?

Este juego pertenece a aquello que se dio en llamar aventuras conversacionales. Podrás moverte por una serie de localizaciones, cada una de ellas conformada por una descripción y, en ocasiones, acompañada por un pequeño gráfico estático. El juego consiste en explorar este mundo, interactuar con los personajes que encuentres, recoger y usar objetos... en definitiva, realizar todo aquello que te permita superar los retos de la historia y pasar un rato divertido con ello.

Comunícate con el ordenador usando la fórmula: **>VERBO NOMBRE**, por ejemplo: **>ATACAR PIRATA** o **>EXAMINAR CHICA**.

En alguna ocasión puede que necesites utilizar alguna fórmula más complicada: **>ABRIR PUERTA CON LLAVE**, **>DAR MONEDA A ANCIANO**.

Lee las descripciones con cuidado, allí encontrarás las pistas para avanzar en la aventura e información sobre los objetos y personajes presentes. MIRAR (M) redescrive la localidad actual.

Puedes saber la salidas existentes en una localidad tecleando: **SALIDAS (X)**.

Para moverte usa los puntos cardinales: **NORTE (N)**, **SUR (S)**, **ESTE (E)**, **OESTE (O)**, **SUBIR**, **BAJAR**.

Examinalo todo con : **EXAMINAR** o **EX**. Así encontrarás pistas u objetos ocultos.

Teclea **INVENTARIO (I)** para saber los objetos que tienes en tu poder.

Manipula los objetos con **COGER**, **DEJAR**, **PONER**, **QUITAR**, **METER**, **SACAR**, etc.

Para hablar con los personajes usa **DECIR [PERSONAJE] “LO QUE QUIERAS DECIR”**, por ejemplo: **DECIR CHICA “HOLA”**

Intenta usar en cada caso el verbo más adecuado: **ESPERAR (Z)**, **ATACAR**, **ABRIR**, **CERRAR**, **ENCENDER**, etc.

Se específico, no escribas: **>USAR ESCOBA**, escribe **>BARRER**, no escribas: **>USAR LLAVE EN PUERTA**, escribe **>ABRIR PUERTA**, etc.

Si estás seguro de algo y el juego no te entiende, prueba a escribirlo con otras palabras.

Puedes grabar y recuperar tu posición en cinta o disco con **SAVE** y **LOAD**, o en memoria con **RSAVE** y **RLOAD**.



DISCOS CON DOBLE CARA

En Spectrum y Amstrad deberás cambiar la "cara" del disco cuando te lo pida el programa para poder seguir cargando los gráficos.

CONSEJOS PARA AVENTUREROS NOVATOS

Lee con atención los textos y examina todo lo que puedas, es la clave para descubrir las pistas que te permitan resolver los puzzles.

Métete en el papel, tu nombre es Ged y buscas a los Magos Elfos de Maroland. Intenta comunicarte con los personajes que encuentres de forma simple, ellos son clave para avanzar en la historia.

Sigue las convenciones que se explican en la página interior. Saber como comunicarse con el juego es básico para disfrutar de una aventura conversacional.

Si necesitas ayuda, puedes pedirla directamente al autor, o consultar con otros aventureros en los foros de caad.club o en el canal de Telegram Retroaventuras.

Dibújate un mapa, es la mejor forma de avanzar rápido y no perderte. Por ejemplo este es el mapa de la primera parte de Maroland:



CRÉDITOS

Guión y programación: Dwalin (@Dwalin15)

Gráficos: Generados con Imagine AI Art Generator (vyro.ai)

Testeado por: Jade (@playerax), Pablo Martínez (@pablote2es) y Edlobez (@edlobez).

El logo de DAAD es obra de Juan José Torres.

AGRADECIMIENTOS

Este port a DAAD no hubiera sido posible sin la ayuda de:

Jade, Pablo (Depresiv) y Edlobez, mis inmensos testers. Gracias.

Uto (@uto_dev), autor de Maluva, DRC y otra pequeña multitud de utilidades y addons para DAAD.

Natalia Pujol (@ishwin74), autora del intérprete DAAD para MSX2 y otras utilidades de conversión de gráficos para este sistema.

José Manuel Ferrer, aka Morgul (jmfo1982@yahoo.es), autor de DRT, NAPS y el editor de la base de datos gráfica para PCW.

Pedro Fernández (@zona_fil), autor de daad2cas, pionero en la creación de juegos DAAD de nueva hornada y pieza clave en la recuperación del sistema.

Rafael Jannone (@jannone), por sus consejos y ayuda en la conversión de gráficos para MSX.

Todos los demás implicados en la recuperación del DAAD.

Andrés Samudio (@Andres_Samudio) por permitir la liberación de DAAD y por ser, a la postre, el culpable de que una gran parte de nosotros andemos todavía haciendo estas cosas.

Juanjo, Tranqui, Carlos, Edu y demás implicados en la publicación del fanzine CAAD.

A todos los demás habituales de los foros de caad.es, el canal de RetroAventuras, Twitter y demás lugares de reunión de la comunidad retro aventurera.

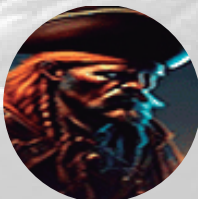
Y, en especial, gracias a mi familia, mi hermosa dama élfica y mis dos pequeños duendecillos.

El password de entrada para la segunda parte es un recordatorio para el que fue, sin lugar a dudas, mi mejor amigo durante casi 15 años.

Contacto

Puedes contactar conmigo a través de email (dani.carbonell@gmail.com) o través de mi cuenta de Twitter (@Dwalin15).

“Los Elfos de Maroland” es © 1993 – 2023 Daniel Carbonell Cob.





En Maroland comienza una nueva era...

Los Antiguos Dragones parlantes han sido casi exterminados...

Los Elfos se ocultan en sus antiguas mansiones. El futuro pertenece a los humanos...

Sin embargo, los ingenuos magos humanos ansían la inmortalidad. Solo es cuestión de tiempo que alguno de ellos se tope con algo que no pueda controlar.

"Recuerda, Ged, el poder de un ente reside en su nombre verdadero. Aquel que conozca el verdadero nombre de un ser lo dominará, aunque sea un temible Dragón."

Tu maestro Ogión era un mago poderoso, pero una noche convocó a una criatura antigua y malvada, una Sombra que escapó a su control, hiriéndolo de muerte.

"Ged, hay que encontrar y destruir a la Sombra. Busca a los Magos Elfos, solo ellos tienen la sabiduría y el conocimiento para detenerla."

Ogión murió aquella noche, y, con pesar, encaminas tus pasos hacia Goil, la capital de la isla, en busca de los Magos Elfos...

LA MISIÓN

En esta aventura tomarás el papel de Ged, el aprendiz de mago. Tras la muerte de Ogión, su maestro, Ged deberá encontrar a los Magos Elfos de Maroland, y conseguir el conocimiento para poder derrotar a la Sombra invocada por Ogión, y que le dio muerte.



**KAME
SOFT**

>xyzy

Descubre la magia en:

www.rudolphinerur.com/maroland

— LOS ELFOS — DE MAROLAND

