



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

¡Eres Ged, el aprendiz de mago! Tu maestro Ogión ha liberado una Sombra sin nombre que amenaza con devorar el archipiélago de Maroland. Solo los Magos Elfos tienen la sabiduría para derrotar a la Sombra. Tu misión será encontrarles y salvar Maroland de la destrucción.

KAME
SOFT

SPECTRUM LOS ELFOS DE MAROLAND



SPECTRUM

LOS ELFOS DE MAROLAND

LOS ELFOS DE MAROLAND

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, hiréndolo 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 Goll, 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.

Si la Sombra no es derrotada, pronto la oscuridad reinará sobre todas las islas de Maroland...

CÓMO SE JUEGA

Este juego pertenece a aquello que se dio por llamar aventuras conversacionales, y que hoy en día se conocen también como interactive fiction. Podrás moverte por una serie de localizaciones, cada una de ellas conformado por una descripción (y un pequeño gráfico estático en algunas ocasiones). El juego consiste en explorar este mundo que el juego te ofrece, interactuar con los personajes que encuentres, recoger y usar los objetos... en definitiva realizar todo aquello que te permita superar los retos de la historia y pasar un rato divertido con ello.

La forma de dar órdenes es simple: debes escribir lo que quieres hacer, de forma sencilla, para que el ordenador te entienda. Básicamente utilizando la fórmula **VERBO + NOMBRE**, como por ejemplo:

>cooger libro

>examinar cuchillo

>atacar ogro

Ocasionalmente deberás utilizar estructuras más complicadas:

>dar queso a Hoeg

El juego tiene un vocabulario limitado, así que si estás seguro de algo, pero el ordenador no te entiende prueba a escribirlo de otro modo o con distintas palabras. Seguramente funcionará. Son comandos básicos en una aventura: **NORTE (N), SUR (S), ESTE (E), OESTE (O), NOROESTE (NO), SUBIR, BAJAR...** para moverte de un sitio a otro.

EXAMINAR (EX) para conseguir más información sobre objetos o personajes.

COGER, DEJAR, PONER, QUITAR, DAR... para manipular los objetos.

INVENTARIO (INVEN) o simplemente **I!** lista los objetos que llevas cogidos y/o puestos.

LOAD, SAVE para grabar tu posición en el juego y recuperarla en futuras partidas.

Para hablar con un personaje utiliza **DECIR NOMBRE "LO QUE QUIERAS DECIR"**, como por ejemplo **DECIR CHICA "ME LLAMO GED"** o **DECIR CAPITAN "NECESITO UN BARCO"**.

Y muchos más. No tengas miedo de probar cosas nuevas. Seguro que algunas de ellas te sorprenderán.

CONSEJOS

Lee con atención las descripciones y todo aquello que te digan los personajes. Examina todo lo que puedas. Es en el texto y en la exploración donde está la clave de una aventura.

Hazte un mapa.

Ten paciencia, piensa que harías en la vida real. Y sobre todo, diviértete.

CRÉDITOS

Guión y programación: Dwain

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

Testeado por: Jade, Pablo Martínez y Edllobez.

AGRADECIMIENTOS

Este remake en DAAD del original programado en PAWS en 1993, ha sido posible gracias a: Uto, Natalia Pujol, José Manuel Ferrer (Morgul), Pedro Fernández y Rafael Jannone, entre otros. Y por supuesto sin el apoyo de mi hermosa dama éfica y mis dos pequeños duendecillos.

CONTACTO: dani.carbonell@gmail.com
www.rudolphinerur.com/maroland



!Eres Ged, el aprendiz de mago! Tu maestro Ogión ha liberado una Sombra sin nombre que amenaza con devorar el archipiélago de Maroland. Solo los Magos Elfos tienen la sabiduría para derrotar a la Sombra. Tu misión será encontrarles y salvar Maroland de la destrucción.

AMSTRAD **LOS ELFOS DE MAROLAND** **KAMESOFT**



A M S T R A D

— LOS ELFOS — DE MAROLAND

KAMESOFT

LOS ELFOS DE MAROLAND

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 terrible 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 Góil, 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.

Si la Sombra no es derrotada, pronto la oscuridad reinará sobre todas las islas de Maroland...