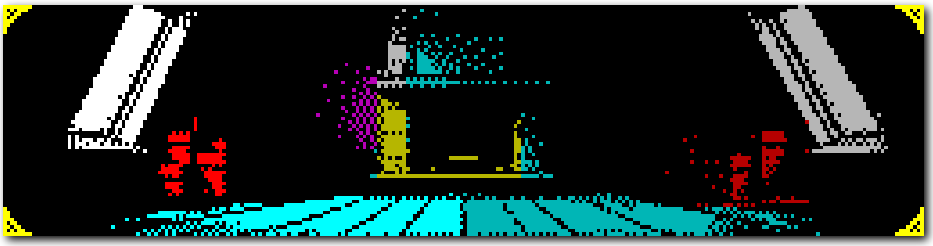
ALICIA A TRAVÉS DEL ESPEJO



Instrucciones de carga

- Este juego requiere un Spectrum 128K, +2, +2A o +3
- Introduce la cinta de casete, arranca tu ordenador, pulsa **ENTER** y presiona **PLAY** en tu reproductor
- Hazte unas palomitas, ¡este juego es largo de cargar!

Cómo jugar

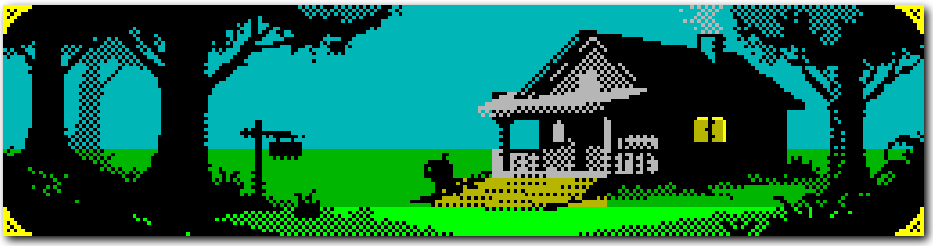
Alicia a través del espejo es una **aventura de texto**.

El ordenador actúa como tus ojos y manos, describiéndote tus alrededores y explicando el resultado de tus acciones.

Escribe tus órdenes y el ordenador intentará entender lo que quieres hacer y ejecutará tus instrucciones.

Este símbolo es tu **línea de entrada (INPUT)** e indica que el ordenador está listo para recibir nuevas instrucciones.

Escribe siempre tus órdenes en **infinitivo**, como por ejemplo **COGER OVILLO**.



Puedes usar los cursores para editar tu línea de input. Especialmente, la **FLECHA ARRIBA** permite recuperar tu última orden, ¡muy útil si has cometido algún error!

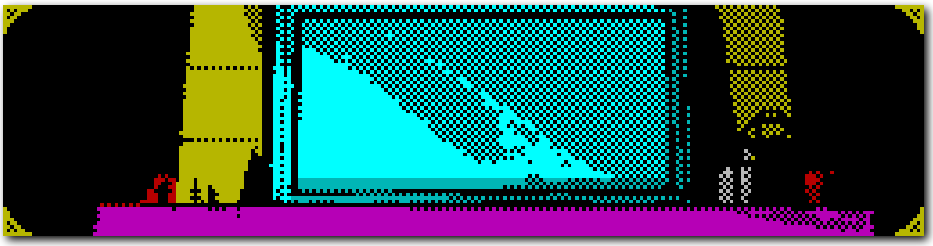
El ordenador entiende pocas cosas, la verdad. Muchas órdenes son una palabra simple, como **ENTRAR**. Las más complejas añade un nombre, como **EXAMINAR ESPEJO**.

¡Sé breve! Cualquier verbo o nombre se puede acortar, siempre y cuando no haya ambigüedades. Puedes usar **EX** en lugar de **EXAMINAR**, o **CAJ** en lugar de **CAJA DE MUSICA**. Pero **EX GATITO** fallará si hay varios gatitos presentes: tendrás que aclarar tu orden con **EX GATITO BLANCO**, por ejemplo.

Órdenes importantes

Escribe **AYUDA** dentro del juego para ver (de forma abreviada) la misma información que estás leyendo.

Puedes **COGER** y **DEJAR** (o al menos, intentarlo) los objetos que se listan en la descripción del lugar donde estás y que tienen un pequeño dibujo asociado. Usa **INVENTARIO** (o su abreviatura **I**) para ver una lista de lo que llevas.



Puedes **COGER TODO** y **DEJAR TODO** para ir más rápido: actuará sobre todos los objetos susceptibles.

EXAMINAR es el comando más importante de la aventura (abreviado con **EX**). Examina todo lo que veas, incluyendo partes del escenario que no formen parte de la lista de objetos, ¡nunca se sabe!

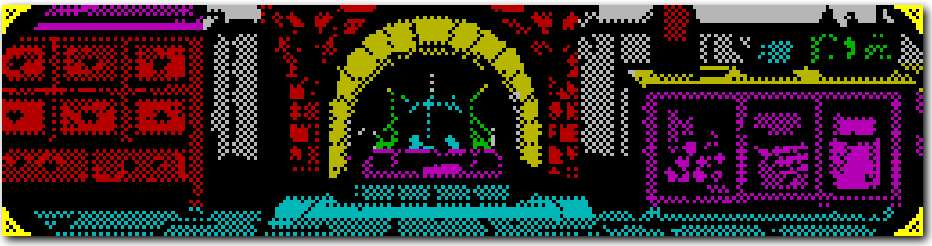
Para moverte de sitio, puedes usar órdenes de movimiento como **SUBIR**, **BAJAR**, **ENTRAR** o **SALIR**, y también puedes moverte usando los puntos cardinales **NORTE**, **SUR**, **ESTE** y **OESTE** (o sus abreviaturas **N**, **S**, **E** y **O**).

SALIDAS (o su abreviatura **X**) muestra una lista de las salidas obvias disponibles del lugar donde estás. ¡Ojo! A veces, otras órdenes de movimiento podrían funcionar.

MIRAR (o su abreviatura **M**) repite la descripción y el dibujo del lugar donde te encuentras. También lista las posibles salidas así como los objetos y personajes presentes.

DAR sirve para ofrecer objetos a otros personajes. Se utiliza siempre como **DAR objeto A personaje**.

El juego reconoce otras órdenes, ¡pero no te voy a decir cuáles son! Si algo parece lógico, ¡pruébalo!



¡Este juego es difícil! Pero no temas: ¡incluye un libro de pistas! Si te atascas, escribe **PISTA** para recibir ayuda. Cada pista que leas será más y más precisa respecto a lo que tienes que hacer, así que el momento en el que quieras parar es cosa tuya. ¡Intenta resolver los problemas por tu cuenta! Es más divertido.

Créditos

Este juego es gratuito y se distribuye, junto a su código fuente, bajo los términos de la licencia MIT. Ha sido programado e ilustrado por José Luis Cebrián.

Este juego está basado en el libro *Through the Looking-Glass, and What Alice Found There*, de Lewis Carroll (1871).

Mis más sinceros agradecimientos a Luis Enrique de Juan, autor de **Alicia** (*Microhobby Cassette*, 1985), que inspiró esta secuela espiritual, a *Radastan* (Bytemaniacos) por sus concursos, y a todos aquellos aficionados que mantienen con vida el Spectrum y todas esas maquinitas que, desde la más tierna infancia, tantas horas nos han hecho disfrutar y tantos mundos y fantasías nos han permitido vivir.

© José Luis Cebrián Pagüe, 2025