

- INSTRUCCIONES: VOCABULARIO BÁSICO Y ESPECÍFICO.

- **INVENTARIO /I:** Muestra un listado de los objetos que llevamos encima.
- **EXAMINAR /EXAM /EX:** Muestra una descripción del objeto o personaje especificado.
- **NORTE /N, SUR /S, ESTE /E, OESTE /O, ENTRAR, SALIR, BAJAR, SUBIR:** Estas órdenes servirán para movernos por los lugares.
- **STATUS /ST /VIDA:** Esta orden informa sobre el porcentaje de aventura resuelta, el número de movimientos realizados y los puntos de vida (salud).
- **PAUSA:** Provoca una pausa indefinida hasta que se pulse de nuevo cualquier tecla.
- **FIN:** Esta orden finaliza la partida, con posterior confirmación.
- **ESPERAR:** Provoca una espera de diez minutos (diez turnos) más el actual de inactividad. Hay que ir con cuidado, ya que esta espera es irreversible y los hechos que acontezcan durante esa espera lo harán irremediablemente, sin que usted pueda actuar hasta finalizada la orden.
- **X:** Muestra un listado de los objetos manipulables visibles en esa localidad.
- **Z:** Provoca un turno (un minuto) de espera inactivo.
- **DORMIR /DESCANSAR:** Esta acción sólo podrá realizarla en una vivienda, por la noche. El personaje descansará y recuperará parte de los puntos de vida perdidos (si es necesario), despertando a la mañana siguiente.
- **DECIR A personaje "mensaje" /personaje "mensaje":** Esta orden sirve para comunicarse. Lo más habitual será dirigirse a la gente con interrogaciones, las cuales deberán ser estructuradas con las consiguientes partículas: qué, quién, cómo, cuándo, por qué, etc, no siendo necesario el símbolo de interrogación. Por ejemplo: DECIR A NORMAN "QUIEN ES TU MADRE" o NORMAN "QUIEN ES TU MADRE".

- **DAR objeto A personaje:** El significado es obvio, y el orden estructural es muy importante.

- **GOLPEAR /PEGAR A personaje:** Aunque este juego intenta ser en principio no violento, hemos creído oportuno insertar esta posibilidad para añadir más acción a la aventura, y tal vez usted podrá o deberá usarla en diversos momentos si quiere salir bien parado.

- **RAMSAVE /RS /RSAVE:** Graba la partida en memoria RAM, sin necesidad de cinta, pero se borrará al salir de la aventura.

- **RAMLOAD /RL/ RLOAD:** Recupera la partida grabada con RAMSAVE.

- **SAVE:** Graba la partida a cinta.

- **LOAD:** Carga una partida de cinta anteriormente grabada con SAVE.

- **Notas finales al vocabulario:**

- Es importante seguir un orden a la hora de escribir ciertas acciones complicadas. Por ejemplo, deberemos escribir ATAR CUERDA A ARGOLLA y no ATAR A ARGOLLA LA CUERDA, ya que puede dar pie a que el programa confunda los complementos y entienda que ¡el objeto que ata es la argolla! con la consiguiente respuesta negativa. En ese caso, conviene ir probando las distintas posibilidades. También conviene recordar que el programa entenderá tanto el infinitivo como el imperativo, pero el infinitivo es su idioma "materno", por lo que se recomienda siempre probar en último caso éste.