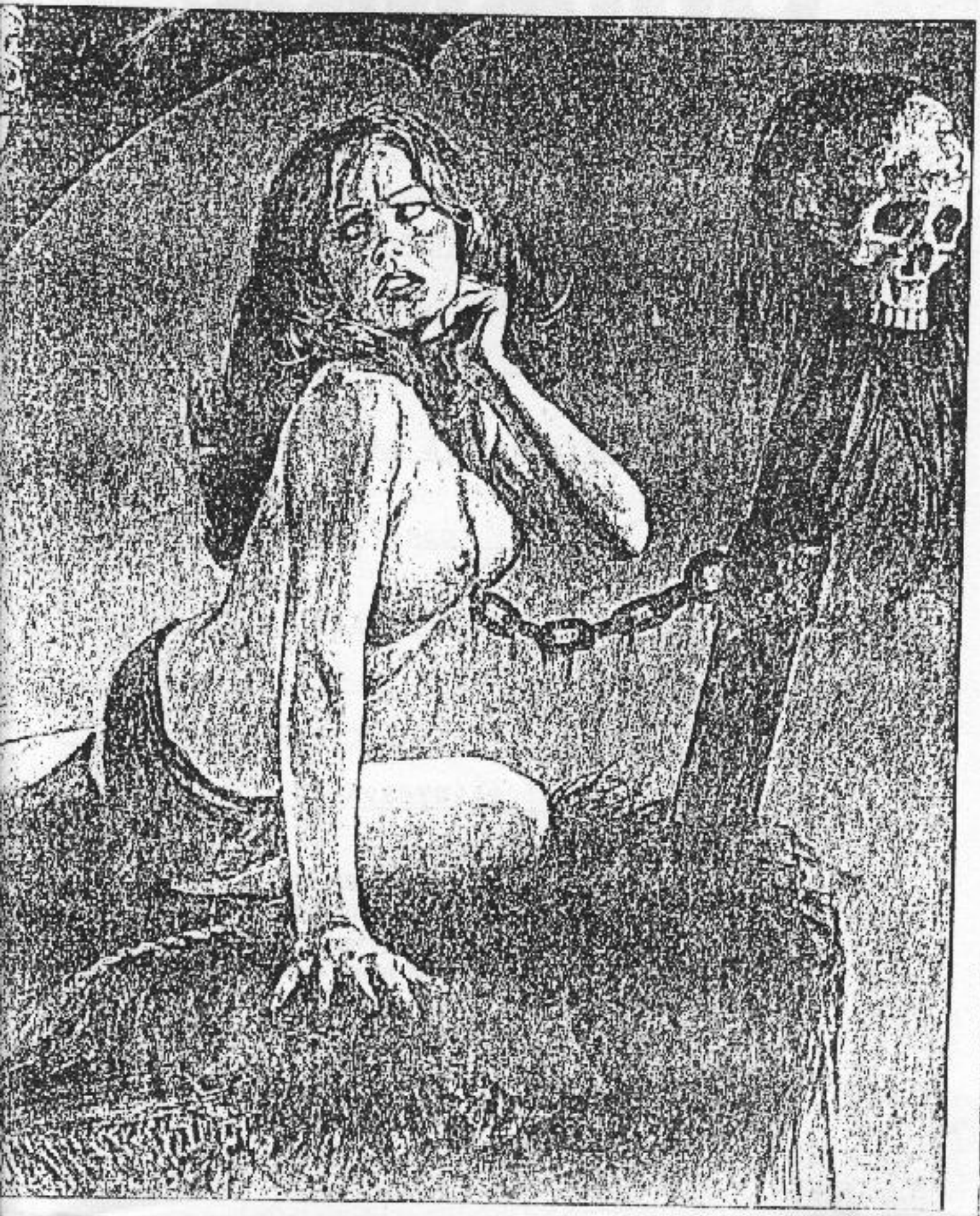
A TRAVES DEL ESPEJO

Núm. 6

FANZINE ESPECIALIZADO EN JUEGOS DE AVENTURAS AÑO 1 NÚM 6



A TRAVES DEL ESPEJO
FANZINE ESPECIALIZADO EN JUEGOS DE AVENTURAS AÑO:1 NÚM:6

SUMARIO

4 EDITORIAL
6 NOTICIAS
8 ROL
11 GUIA PARA JUGAR AL HOBBIT (V)
14 PROTECTOR DE AVENTURAS
19 OPINION
20 SOLUCION (Keops y La Aventura Espacial)
26 JUEGOS (Johnnie Verso)
30 INFORME (Los fanzines españoles)
33 OCASION
34 PROGRAMACION EN EL PAW
37 SACO DE AVENTURAS

EDITOR: Jorge Fuertes Alfranca.
MAQUETACION: José Enrique García Martín.
PORTADA: Copyright Vicente Segrelles / Norma.
COLABORADORES: Juan Manuel Martin Castillo, Daniel Querol Burés, Julian Mirallas, y Juan A. Rodriguez Artamendi.
DIBUJOS: Pablo Jordi Atienza y Roberto fernandez Castro.
A TRAVES DEL ESPEJO: C/Herrerin N.1 4.Izq. 50002 Zaragoza.

Editorial

Aventureros de todo el mundo que os reunís para leer mis editoriales... Bueno... Aventureros de toda Europa que os reunís... Bueno... Dejémoslo.

Ahora en serio, por las cartas que recibimos, deduzco que la editorial es una de las secciones más leidas de todo el fanzine, y eso me produce una profunda satisfacción. Muchas gracias.

Sin duda llevar un fanzine es mucho trabajo, pero también tiene sus compensaciones, esas compensaciones, sin duda, son vuestras cartas, por favor, seguid escribiendo.

Aunque hay algunas cartas que me producen escalofrios. Por ejemplo hemos recibido una hace muy poco que decia: "Habéis publicado información de "From Beyond" (fanzine Inglés) y no habéis citado la fuente.

Pero bueno, ¿qué es esto?. La información sobre los programas ingleses fue extraida de "Your Sinclair" y confirmada mediante contacto directo con los programadores, y un fanzine, gracias a su "semiclandestinidad" puede sacar información de donde quiera y citar las fuentes que le de la gana. No hagáis juicios de valor ni saquéis conclusiones precipitadas por favor.

Después están los que yo llamo "Escribas faraónicos". ¿Qué os cuesta coger la máquina de escribir o el procesador y quedar como personas civilizadas?. ¿Qué os cuesta hacer los mapas en papel blanco, a grafo y con regla?. Yo no puedo, como a veces lo he hecho, pegarme dos horas para descifrar un artículo o pasar a impresora un mapa.

Otra cosa son los "periódicos" de turno, a los que les cuentas o muestras algo y al día siguiente lo sabe toda la comunidad aventurera española. Pero eso es ya otra historia.

Los programas piratas: Copiar lo que queráis, vendedlos, compradlos, me parece cojonudo, pero no me metáis en barullos por favor.

Perdonad por esta pequeña bronca y lamento mucho haber generalizado, y se que la mayoría de vosotros sois unas personas magníficas. El que se de por aludido que tome nota.

En fin, vamos al fanzine, que es lo que ya tenía que haber hecho. Habréis observado que la sección de rol ha dado

unos cuantos bandazos hasta desaparecer. Lo siento, pero yo no tengo ni idea de rol y no supe manejar la situación. La sección de Tymora a pasado a mejor vida y a partir de ahora la va llevar nuestro gran amigo y colaborador Julián Mirallas, de quién ya habréis leído algún artículo. Estoy seguro de que las cosas van a ir mucho mejor con él.

En soluciones, "KEOPS" por Daniel Querol, que como siempre nos alucinará con sus dotes de aventurero. También incluimos una solución que nos han pedido bastante, "La Aventura Espacial". No lleva texto descriptivo porque nadie a querido escribir sobre ella. A decir verdad yo tampoco me he sentido con fuerzas para tamaña empresa.

Opinión: Un artículo de Juan Antonio que da una serie de ideas y directrices. Os ruego que lo leáis con atención.

Hablando de la sección de opinión, no hemos hecho más que empezar y ya he rechazado varios artículos. Por favor, no escribáis sobre los típicos temas "Aventuras Inglesas o Españolas" y "Aventuras con gráficos o sin ellos", me parece que ya ha habido suficiente en otras tristemente famosas secciones de opinión.

Johnnie Verso: Alucinante, os lo aseguro.

Y todas nuestras secciones habituales excepto "Viejas glorias" que "The Chief Examiner" ha dejado de escribir por motivos de trabajo. Si a alguien le interesa continuarla que llame o escriba.

Una cosa más, el día 3 de Junio es mi cumpleaños, así que este fanzine me lo dedico a mi mismo. Se aceptan felicitaciones, cheques, giros, etc...

Jorge Fuertes Alfranca.

NOTICIAS

Wazertown Works.

No hay forma de que estos tíos no aparezcan en todas las secciones del fanzine, pero es que son noticia por dos cosas:

1- Acaban de lanzar Johnnie Verso el día 1 de Junio.

2- Están traduciendo esta aventura al inglés y tienen contactos con Mike Gerrard y Mandi Rodrigues para venderla in the United Kingdom. Por primera vez en la historia vamos a dar una buena imagen de cara a Europa. A ver si los inglesitos toman nota y nos traducen alguna de sus aventuras.

Daniel Valiente.

Creo que ya lo conocéis todos, sí, es el que tiene una compañía formada por treinta o cuarenta personas. Nos ha pasado una nota de prensa diciendo que está trabajando en una aventura en conmemoración del quinto centenario. Cuidado AD que se os adelantan.

Asociación de fanzines españoles.

Los amigos del club Turbo-Tron han tenido la magnífica idea de formar la asociación de fazines españoles. Una asociación de este tipo lleva mucho tiempo funcionando en Francia con unos excelentes resultados. Las empresas de informática patrocinan algunos fanzines e incluso tienen un stand en la feria donde exponen sus fanzines. Si dirijes un fanzine y quieres más información escribe a Turbo-Tron o a ATE.

Correos y telégrafos.

Os habréis dado cuenta de que últimamente los fanzines tardan bastante más (los que llegan) y si utilizáis este "servicio" seguro que os han perdido alguna carta hace poco.

NOTICIAS

Parece ser que se encuentran colapsados, es decir, más colapsados que de costumbre por la campaña electoral. Se han comprometido ha hacer llegar los mailing electorales a tiempo. En cuanto a los fanzines, hemos decidido renunciar definitivamente a enviarlos por "impresos" ya que en el último mes nos han perdido varios y los que llegan tardan unos veinte días. El dinero destinado para ampliaciones, reducciones, juegos de carácteres, etc... se va a ver notablemente disminuido. Debéis agradecérselo a los señores de correos. Creo que el director se llama Miguel Estrogof o algo así.

Aventura Original II.

La segunda parte de la Aventura Original estará totálmente programada para finales de verano, así que ir preparando vuestros ordenadores, por que esta aventura promete mucho. Está dirigida por Juanjo Muñoz y, según nos ha comentado tendrá la nada despreciable cifra de unas 95 localidades, (60 en la primera parte y unas 35 en la segunda) y todas ellas dispondrán de gráficos. La primera parte será más bien sencilla, pero en la segunda ya os podéis preparar, aquí tendréis que escurrir toda vuestra imaginación al máximo si queréis descubrir que es lo que hay en esa enigmática espiral. Como siempre estará disponible para todos los formatos.



ROL



Volvemos a abrir esta sección de rol, con algunos cambios. Cambio de autor, y por eso, cambio del juego del que mayoritariamente hablaremos. Este será "La llamada de Cthulhu", sin embargo no descuidaremos los demás ni las novedades que vayan apareciendo en el mercado.

Comenzaremos analizando "La llamada de Cthulhu", que destaca sobre la mayoría por diversos factores:

1- El género que trata es el terror (tema no explotado en exceso) y además se basa en el universo de los Mitos de Cthulhu creados por Howard Philips Lovecraft y su círculo.

Este es uno de los mayores encantos del juego, el poder vivir aventuras, intrigas y persecuciones en la Tierra amenazada por los seres de los Mitos, y esto es algo que muchos de los que hemos leido a Lovecraft hemos deseado alguna vez.

2- Es un juego principalmente de investigación. A diferencia de la estructura de otros juegos en los que el

único objetivo es matar, machacar y destrozar para conseguir dinero o poder. En la llamada de Cthulhu el peso principal lo tiene la investigación de un hecho extraño, el ir descubriendo poco a poco un hecho delirante y terrible para la humanidad e intentar evitarlo. Pero no penséis que por esto es un juego cerebral y sin acción, nada más lejos de la realidad, si quieres acción, la tendrás, pero por tu bien, primero investiga el caso, porque si no, pueden ocurrirte desagradables sorpresas.

3- Es un juego de ambiente, es decir, el mayor encanto del juego junto con la investigación es la atmósfera de intriga, misterio, y porque no, de terror, que tiene el juego. Crear un ambiente y que invite al jugador es responsabilidad total del master, quizá sea esta la parte más complicada del juego, transmitir la sensación de terror, nervios y ahogo a los jugadores mientras se van desarrollando los acontecimientos.

Pasemos seguidamente a explicar algunos de los tipos de misiones en este juego. La más normal suele ser investigar algún o algunos hechos extraños en una mansión, generálmente alejada de las rutas más transitadas. ¡¡¡ Cuidado !!!. Nunca son lo tranquilas que aparentan desde fuera, en su interior suelen acechar terribles seres o entidades que ponen en peligro a las personas del lugar y a los extranjeros descuidados o demasiado curiosos.

En estos casos, cuando se tiene toda la información que nuestras pesquisas y la suerte nos han permitido reunir, conviene armarse y prepararse para afrontar el problema. En este juego es requisito casi imprescindible llevar un arma, pero también el usarla sólo en su momento y no convertir este escenario en un amago de Dungeons & Dragons. Y no menos importante es conseguir algún tipo de protección o arma mágica, la cual, la mayoría de las veces suele ser más efectiva que las armas convencionales.

Otro tipo de aventura puede desarrollarse en un pueblo o ciudad, el espacio por el que los jugadores pueden moverse

es mayor que en el caso anterior (sólo una casa, o esta y sus alrrededores más inmediatos) y suele ser más larga y más compleja que la primera (la típica casa "misteriosa"). Más compleja porque las posibilidades de a donde ir son muchísimo mayores, y sobre todo porque la directriz a seguir en la investigación no depende de lo ocurrido en un sólo lugar, si no que suele depender de otros y de más detalles (como por ejemplo relación de los investigadores con los nativos del pueblo, las personas que les hallan encargado el caso, u otra persona).

Más larga es evidente, al tener más posibilidades que cubrir que el primer caso y no depender la acción o información de un sólo punto, su extensión es mayor.

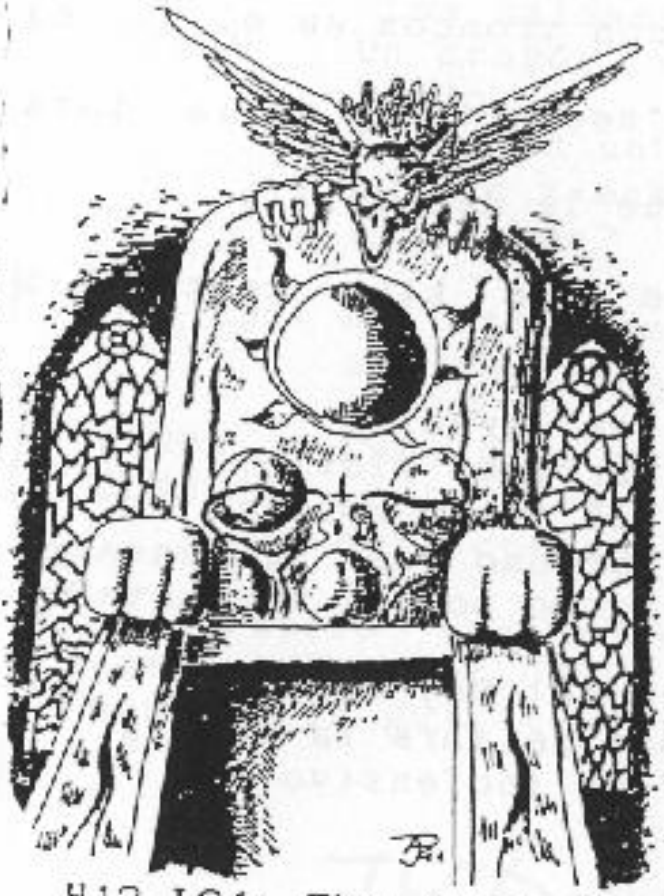
Y el otro tipo de misión más larga y generálmente más compleja es la llamada "CAMPAÑA". Esto quiere decir que la acción no se centra a una casa o a una ciudad, si no que suele ser de un país o estado, un continente, e incluso a veces los viajes son por varios continentes.

Como comprenderéis, este tipo de aventuras son bastante complejas, se podría comparar con una gran tela de araña en la que se encuentra un hilo, pero si lo sigues, encuentras más que llevan a otros lugares, así en la "campaña", un caso más o menos importante, lleva a otros más importantes los cuales están relacionados entre si y forman un plan terrible de los sicarios de los Primigenios para traer a estos o a los Dioses Antiguos (los terribles enemigos de la humanidad). Asímismo comprenderéis que este tipo de misiones sean tan largas en días como en tiempo de juego (tiempo imaginario) como en tiempo real, y pueden llegar a durar semanas o meses el acabarlas. Es de destacar también que la mortandad en las campañas suele ser muy superior a la media en este juego, así que no todo el mundo está preparado para aguantar este tipo de misión.

Julian Mirallas.

GUIA PARA JUGAR EL HOBBIT (V)

El Hobbit



Hola, matados. ¿Quién iba a pensar que todavía hay tanta gente colgada del Hobbit?. Y es que es un programón.

Bueno, empezemos con la quinta sección.

SECCIÓN: 5

The Elven King's Halls.

Debes recorrer las habitaciones del Rey elfo para acabar la última parte del juego y conseguir el ansiado tesoro.

H12 L24: The green forest.
(El bosque verde).
AYUDA: Sigue asi.
CONSEJOS: Tu camino está bloqueado por la red de la araña.
Las arañas miran después en sus redes.

H13 L38: A place of black spiders.
(Un nido de arañas negras).
AYUDA: ¡Muy bien colega!
CONSEJOS: Para salir tendrás el mismo problema que para entrar.
No te quedes demasiado tiempo por los

alrrededores, planéa tu salida rápidamente.

H14 L12: An elvish clearing with levelled ground and logs.
(Un claro mágico con troncos en el suelo)
AYUDA: No la necesitas.
CONSEJOS: Una puerta mágica necesitará magia para abrirse.
Que mejor magia que la del anillo.

H15 L5: The cellar where the king keeps his barrels of wine.
(La bodega del Rey).
AYUDA: El factor tiempo es crucial.
Recuerda que los barriles flotan.
CONSEJO: ¿Qué habrá debajo de la trampilla?
¿Donde está el mayordomo que se encarga de los barriles y como podría ayudarte?

H16 L7: Una oscura mazmora del Rey elfo.
AYUDA: Espera y verás como se abre la puerta.
CONSEJO: El "vicious warg" es inofensivo.

SECCIÓN: 6

Long Lake.

H17 L50: A wooden town in the middle of long lake.
(Una ciudad de madera en medio del gran lago).
AYUDA: Lo estás haciendo muy bien.
CONSEJO: Quizás un bardo pueda servirnos de ayuda más tarde.

SECCIÓN: 7

The Dragon's Desolation.

Esta es la última sección del juego. Acaba con el dragón, recupera el tesoro y vuelve a casa.

H18 L25: The halls where the dragon sleeps.
(Los salones donde duerme el dragón).
AYUDA: Un dragón vivo es mortífero, mira al bardo.
Bilbo es un luchador muy malo.
¿Quién tiéne el mejor equipo para matar al dragón?

H19 L30: A little steep bay, still and quiet, with an overhanging cliff.
(El acantilado).
AYUDA: Espera un poco.
CONSEJO: ¿Qué llave puedes necesitar para abrir esta curiosa puerta?

Espero que algunos ya hayáis conseguido acabar el juego. Para el próximo número, empezaremos con la guía turística...

The Dark Master.



PROTECTOR DE AVENTURAS.

Me imagino a muchos de vosotros diciendo esto de: "¡Vaya lata!". ¿Cómo podré hacer que los numerosos usuarios del PAW que jueguen a mi aventura no puedan ver mi BD (Base de Datos)?. ¿Es que no se pueden proteger mis aventuras de los Hackers?".

Pues bien, con este artículo veréis resueltos estos problemas, tanto teóricamente -para que entendáis por que es así el programa-, como en forma práctica -por medio de dos sencillos programas en basic: CARGADOR (que se encarga de cargar y ejecutar el bloque protegido por medio del programa PROTECTOR) y el anteriormente citado que se encarga, como he dicho antes, de proteger las aventuras en un sólo bloque.

Antes de empezar a comentar los entresijos de este sistema, he de hacer notar que este protector solamente está dispuesto para las aventuras de 48K, siendo imposible proteger las de 128K.

Por razones de espacio no publico la versión de 128K, pero si queréis que se publique el PROTECTOR 128K en un número sucesivo, necesito saber la opinión de los que estén dispuestos, por lo que me gustaría que escribieseis.

Las ventajas que ofrece este sitema son:

- Posible inclusión sin esfuerzo alguno de Pantalla de Presentación.
- Menor tiempo de carga.
- Protección contra la mirada de la Base de Datos (a partir de ahora BD).
- Mejoría en la presentación.

Para comprender el sistema se necesita saber antes las características de los bloques grabados en el PAW. Como todos los poseedores de este saben, al grabar tu aventura mediante la opcion "A" (Save aventura completa), PAW lá graba en cuatro bloques (estoy hablando de una aventura para 48K):

-1: El primero es el bloque BASIC protegido que se encarga de manejar los distintos bloques que se van a cargar a continuación (al estar protegido, los usuarios que carecen de conocimientos de Código Máquina se las ven negras para instalar su propia Pantalla de Presentación y la mayoría de las veces, o cogen la cabecera de otra aventura desprotegida y la adaptan a la suya, o bien crean un cargador BASIC que

carga su pantalla primero y después el bloque protegido).

-2: El segundo bloque se encarga de manejar las tablas y subprocesos que vienen en la información contenida en los siguientes bloques. Está salvado con el nombre que le hayas puesto más una arroba (por ejemplo AVENTURA @). Dirección: 28672, Longitud: 8960 bytes.

-3: El tercero contiene información sobre la aventura (texto, localidades, etc...). Está salvado con el nombre de la aventura más una "A" (por ejemplo AVENTURA A). Dirección: 37632, Longitud: X bytes.

-4: El cuarto y último bloque es el que posee los gráficos. Está salvado con el nombre de la aventura más una B (por ejemplo AVENTURA B). Dirección: 37632+X (X es la longitud del bloque anterior). Longitud: 65536-(37632+X), o lo que es lo mismo, la memoria total (65536) menos la dirección de este bloque-(37632+X).

Como veis los bloques tienen una estrecha relación entre ellos, lo que hace posible que el PAW pueda cargar las bases de datos. Si no fuera de esta manera, tendrías que indicar las direcciones y longitudes de todos los bloques.

Lo que hace el protector es cargar todos los bloques y salvarlos en uno sólo, ejecutándolos en la dirección 34793, dirección en la que digamos PAW 'arranca' el juego.

Pensaréis que esto es fácil de hacer, pero antes hay que pokear a una dirección del sistema y a tres direcciones que se encargan de cargar los bloques 3 y 4, sin los cuales el ordenador se pondría a cargarlos.

Una vez que le echáis una ojeada al PROTECTOR os preguntaréis por que graba todos los bloques con la misma longitud (36864 bytes) si no todas las aventuras ocupan la misma memoria.
La razón es la siguiente:
La memoria libre no se encuentra después del bloque 4, si no entre los bloques 3 y 4. Por eso las instrucciones del PAW dicen que las rutinas que se quieran acoplar a la aventura, tienen que ser instaladas entre estos dos bloques o antes del 3 si la rutina no ocupa más de 3K.

Si tu aventura tiene rutinas EXTERN es necesario hacer un pequeño cambio en el PROTECTOR, como por ejemplo, si está en Código Máquina añadir una linea del tipo:

25 LOAD "nombre" CODE dirección, longitud

Si la longitud no sobrepasa los 3K de memoria, te aconsejo que ubiques la rutina entre las direcciones 26000 y 28671, por lo que tendrás que hacer los cambios correspondientes. También debes poke ar a unas direcciones determinadas, para lo, cual te remito al manual de PAW.

Con este sistema también incluyo un programa llamado CARGADOR, que se encarga de ejecutar, como anteriormente dije, las aventuras grabadas con el PROTECTOR y que está pensado para ahorrar trabajo al aventurero, ya que tendría que desensamblar todo el bloque cargador y buscar las direcciones donde se aloja la carga, para anularla, cosa que no está al alcance de todos.

También he realizado un DESPROTECTOR, pero no lo publico, porque pienso que cae fuera de la finalidad de este artículo que es precisamente proteger tus aventuras de miradas ajenas.

Me gustaría agradecer sinceramente a mi querido amigo Sir Daniel, toda su ayuda prestada, sin la cual no hubiera sido posible la realización de este artículo. Muchísimas gracias Dani.

Por último, deciros que si tenéis algo que opinar al respecto, si queréis que os resuelva cualquier duda que tengáis, o si queréis que publique el PROTECTOR 128K, escribid a este mismo fanzine indicando en una esquina la palabra REFERENCIA: junto con la palabra PROTECTOR.

Espero vuestras cartas.

Tara (The Estrange Shape)

CARGADOR

```
10 PAPER X: INK Y:BORDER Z: CLEAR 28671
20 REM (Linea resevada para la pantalla de presentación)
30 POKE 23570,16: LOAD "" CODE 28672,36864
40 POKE 23570,6: POKE 34902,0: POKE 34903,0:POKE 34904,0
50 RANDOMIZE USR 34793
```

Explicación del programa CARGADOR:

LINEA 10: Indica los colores que quieres utilizar para cargar, donde X, Y, y Z son respectivamente los colores de Papel, Tinta y Borde (para que las letras no se vean puedas utilizar un PAPER 0: INK 0: BORDER 0); la orden clear limpia toda la información existente en la memoria a partir de la dirección 28671.

LINEA 20: Esta linea se deja libre para aquel usuario que desee incluir una Pantalla de Presentacion. Deberás introducir un LOAD "" SCREEN$ o similar.

LINEA 30: Pokea a una dirección del sistema y carga la aventura que ha sido protegida mediante el programa PROTECTOR.

LINEA 40: Pokea a la misma dirección del sistema pero con un valor diferente; anula las ordenes existentes (0 quiere decir anular) en las direcciones 34902 hasta 34904, que se encargan de cargar los bloques 3 y 4.

LINEA 50: Ejecuta la aventura en la dirección 34973, que se encarga de iniciarla.

Este programa debe ser colocado antes del bloque protegido y salvado mediante la siguiente orden: SAVE "nombre" LINE 10

PROTECTOR

```
 10 REM *** CARGAS ***
 20 CLEAR 28671: PRINT '''''"INTRODUCE LA CINTA CON LA AVENTURA. PULSA PLAY"
 30 PRINT AT 19,0;: LOAD "" CODE 28672, 8960
 40 PRINT AT 19,0;: LOAD "" CODE 37632
 50 PRINT AT 19,0;: LOAD "" CODE
 60 REM *** PROTECCION ***

 70 INPUT "¿QUE NOMBRE LE QUIERES PONER? (MAX. 8 LETRAS)";B$: IF LEN B$>8 THEN
    GO TO 70

 80 SAVE B$+"CODE" CODE 28672, 36864
 90 INPUT "¿OTRA PROTECCION (S/N)?"; C$
100 IF C$="S" OR C$="s" THEN GO TO 10
110 STOP
```

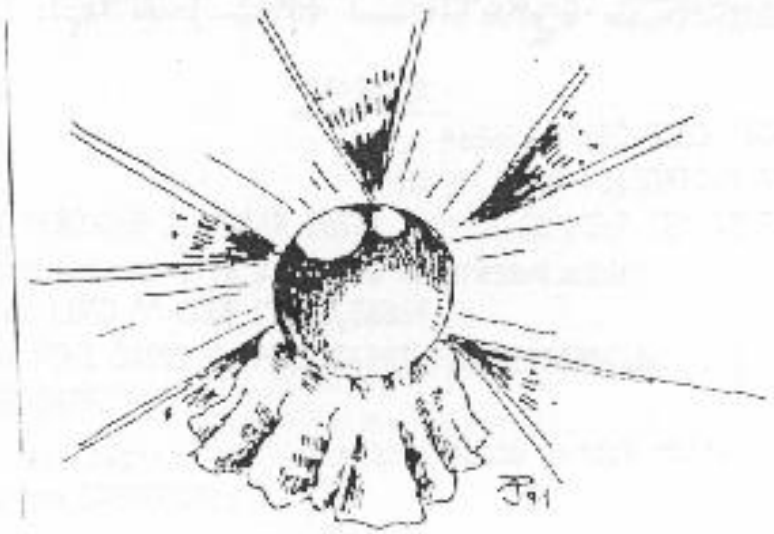
Explicación sobre el programa PROTECTOR:

LINEA 10: Simple indicación sobre donde empiezan las cargas de la aventura no

protegida (grabada en el PAW mediante la opción "G").
LINEA 20: Limpia la información existente a partir de la dirección 23671 y te informa sobre los pasos a seguir.
LINEA 30: Carga el bloque 2.
LINEA 40: Carga el bloque 3.
LINEA 50: Carga el bloque 4.
LINEA 60: Simple indicación sobre donde empieza el proceso de protección de la aventura.
LINEA 70: Te pregunta el nombre con que quieres salvar la aventura (no puede tener más de 6 letras, ya que la cabecera normal sólo admite 10 y las 6 letras más la palabra code que lo identifica suman las diez posibles)
LINEA 80: Salva la aventura ya protegida. Este bloque debe instalarse después del bloque cargador. Si hay pantalla de presentación debes de colocar esta en medio del Cargador y del bloque protegido siguiendo este esquema: CARGADOR+ PANTALLA+ AVENTURA; e instalar una línea que la cargue: LOAD "" SCREEN$; o una con la misma función: LOAD "" CODE direc: RANDOMIZE USR direc, si esta ha sido adaptada a esta dirección.
LINEA 90: Te pregunta si deséas proteger otra aventura.
LINEA 100: Verifica tu respuesta: si ha sido positiva empieza de nuevo, si no, continúa a la siguiente línea.
LINEA 110: Para el programa.

Si deséas jugar a la aventura que has protegido, contesta que no y una vez se interrumpa el programa pokéa a las direcciones 34792, 0; 34803,0 y 34804,0; y haz un RANDOMIZE USR 34793.

Tara. (The Estrange Shape)



OPINIÓN

Queridos lectores de ATE:

El motivo fundamental que me ha impulsado a escribir esta carta ha sido principálmente mi deseo de que esta sección no se convierta en un auténtico maremagnun de críticas destructivas y contracríticas que pueden hacer de ella un verdadero seriar por capítulos (hasta peor que en "Cristal" y demás culebrones, que ya es mucho), tal como ocurrió en otro fanzine que todos conocemos (y si no, te repito esto de: ¡Donde vives chaval!).

Recuerdo ciertas críticas que partían desde una verdadera crítica destructiva (cosas así de: te empalaremos o haremos sonajeros con tus huesecitos) hasta mofarse de como llevaría otro una partida de Rol (crítica muy divertida para los que la leen, pero no tanto para el que la reciba).

Está bien que expreséis como os parece tal o cual juego (os propongo, por ejemplo, que enviéis, los que la tengáis, una crítica sobre "Los Templos Sagrados" o todo un artículo sobre ella), o simplemente habléis sobre aspectos generales de las aventuras o de lo que queráis; siempre, claro está, sin pasarse.

Antes de despedirme (y dejándome muchas cosas en el tintero, perdón, mejor dicho, en la impresora) quisiera deciros una cosa: ¡Colaborad, leches, que no va a tener que rellenar Jorge todo el fanzine!, que este fanzine es vuestro y que juntos podemos hacer que este fanzine sea recordado por todos (y no por su sección de opinión, espero).

Por último, me gustaría dar un fuerte abrazo a Jorge y Enrique, animándoles a que sigan con su labor, para el bien de todos.

Remitiéndome al título del artículo (y como me dijo Jorge): QUE NO SE DESMADRE EL PERSONAL.

P.D.: Por favor, colaborad con el fanzine.

Jara. (The Estrange Shape)

SOLUCIÓN «KEOPS»



Otra aventura nacional, en esta ocasión ambientada en el enigmático Egipto.

En este caso, nos encontramos en El Cairo y nuestra meta es descubrir el sarcófago de Tutankamon.

En esta aventura, necesitamos la colaboración de dos personajes: el musulmán Ismael, que con su conocimiento de la región nos será de gran utilidad y Lord Bailey, un inglés excéntrico sin cuyo concurso no podríamos acabar la aventura.

Ismael es un personaje fiel y en cuanto hagamos amistad con él, nos seguirá siempre y hará lo que le ordenemos, mientras no sea su hora de rezar a la Meca. Mientras rece, no nos atenderá en absoluto. Por su parte, Lord Bailey es bastante más anárquico. Irá siempre donde le digamos (al norte, al sur, etc), pero deberemos ordenárselo cada vez. También podemos ordenarle que nos siga, pero sólo obedecerá una vez y por un tiempo limitado.

Y vamos ya a por la aventura. Estamos en un mercadillo de El Cairo. Frente a nosotros hay una tienda en la que no quieren comerciar con extranjeros. Así pues, nos vamos al extremo sur de la plaza donde un musulmán nos mira con insistencia. Le saludamos y le damos algo de dinero. Hemos hecho un fiel amigo para toda la aventura.

Con él regresamos a la tienda. Le damos nuestra cartera y él se encargará de comprar una maleta con una serie de útiles que vamos a necesitar en nuestra aventura. Curiosamente, el único que puede acarrear la maleta, es el forzudo de Lord Bailey.

Nos vamos los tres hasta la orilla del Nilo donde hay una barca varada en la arena. Ninguno de nosotros podrá moverla, pero si lo intentamos los tres, la pondremos a flote. Remamos hacia el Oeste y llegamos a Gizeh.

Debemos ahora atravesar el desierto y dirigirnos a la gran pirámide. En Gizeh, hemos visto unos camellos. Le decimos a Ismael que los desate, nos montamos en ellos y atravesamos el desierto hasta un oasis, donde encontraremos la llave que abre la maleta. Se la daremos a Lord Bailey y le pediremos que la abra. De su interior necesitaremos el candil, las cerillas y el alambre.

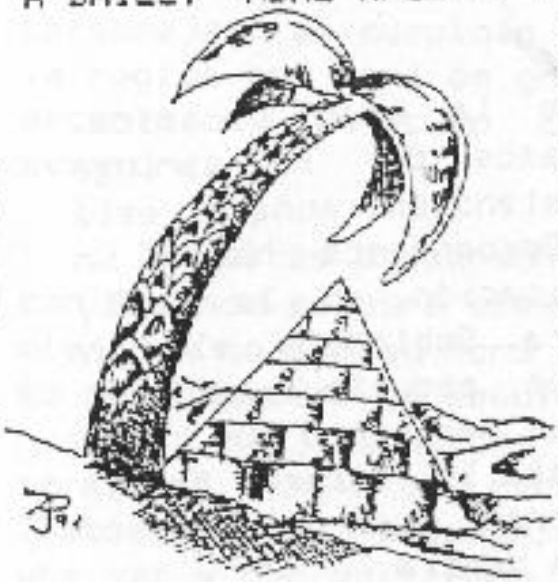
Seguimos al sur y llegamos ante la gran pirámide. Encendemos el candil y entramos. Bajamos por la siringa cuando algo en el techo llama nuestra atención, aunque está muy alto y no alcanzamos a verlo. Descendemos hasta un pequeño aposento y entramos en una habitación, en la cual, tras una columna, encontramos una piedra. Subimos a ella y examinamos el techo, donde vemos un pequeño agujero. Metiendo el alambre por él, activamos un mecanismo que abre una puerta secreta. Subimos y vamos hasta la cámara de la Reina, que nos parece interesante explorar. Como no cabemos por él, le decimos a Ismael que se meta dentro.

Nos dirigimos a la cámara de Rey, donde ha ido a dar el pasadizo por el cual se ha metido Ismael. Este nos dice que ha encontrado un extraño diario. Lo leemos y nos dice que en una determinada página del Corán hay una pista para resolver nuestra misión. Ismael, que es un fiel creyente, nunca se separa de su libro sagrado , así que le pedimos que lea la página correspondiente del Corán. Vamos ahora a la galería de las estatuas, y poniendo en práctica lo que se indicaba en el Corán, alcanzamos una habitación en la que se hallan los despojos de un explorador. Los examinamos y encontramos una pala que cogemos.

Vamos ahora hasta la cámara subterranea y después de hincharnos de cavar, alcanzamos nuestro objetivo y el fin de la aventura, por cierto, un tanto sorprendente.

SOLUCION COMPLETA: (Sólo para desmoralizados)

E - S - DI AL MUSULMAN "HOLA" - DALE DINERO AL MUSULMAN - EXAMINA ISMAEL - N - (espera hasta que acabe de rezar) - O - DI A BAILEY "ENTRA" - ENTRA - DA LA CARTERA A ISMAEL - DI A ISMAEL "REGATEA POR LA MALETA" - DI A BAILEY "COGE LA MALETA" - DI A BAILEY "SAL" - SAL - S - O - DI A BAILEY "MUEVE BARCA" - DI A ISMAEL "MUEVE BARCA" - MUEVE BARCA - REMA AL OESTE - S - DI A BAILEY "SUR" - S - DI A ISMAEL "DESATA LOS CAMELLOS" - SUBE AL CAMELLO - DI A BAILEY "SIGUEME" - S - N - E - COGE LLAVE - DA LLAVE A BAILEY - DI A BAILEY "ABRE MALETA" - COGE CANDIL DE LA MALETA - COGE CERILLAS DE LA MALETA - S - BAJA DEL CAMELLO - ENCIENDE EL CANDIL - (cuando se apague el candil, vuélvelo a encender) - ENTRA - BAJA - BAJA - ENTRA - EXAMINA LA COLUMNA - DI A BAILEY "COGE LA PIEDRA - SAL - SUBE - DI A BAILEY "DEJA LA PIEDRA" - SUBE A LA PIEDRA - EXAMINA TECHO - EXAMINA AGUJERO - COGE ALAMBRE DE LA MALETA - PON EL ALAMBRE EN EL AGUJERO - SUBE - S - S - DI A ISMAEL "ENTRA EN EL NICHO" - N - N - SUBE - SUBE - DI A ISMAEL "DAME EL DIARIO" - LEE EL DIARIO - DI A ISMAEL "LEE EL CORAN" - DI A ISMAEL "LEE LA PAGINA 257" - BAJA - ARRANCA LA CABEZA A KHNUM - EXAMINA EL ESQUELETO - DEJA EL DIARIO - COGE LA PALA - SAL - BAJA - BAJA - BAJA - BAJA - CAVA - CAVA - CAVA - CAVA - CAVA - CAVA - CAVA - CAVA...



...Y alucinante final.

Sir Daniel.

SOLUCIÓN

LA AVENTURA ESPACIAL

PRIMERA PARTE.

SACAR DE UMP-CO PD-AA, ABRIR PD-AA, EXAMINAR HODOSE, USAR TIGA, SALIDAS SUBIR, 7, SACAR DE CAFU DIPAS, SACAR DE CAFU PRILU, SALIDAS CARLINGA, 1, 3, 145, 196, 006 (DURCLITA), 4, 2, 8, USAR PRILU (PROBAR TRES VECES CON CADA COLOR PARA SABER CUALES ESTAN EN LA SECUENCIA, ENCONTRAR LA SECUENCIA DE COLORES CORRECTA Y APARECERA PIRITO), USAR DIPAS (PIRITO PASA AL DEPO DE TU VEECO), USAR TIGA, SALIDAAS SUBIR, 7, DEJAR PRILU, SACAR DE CAFU ELSON, SALIDAS CARLINGA, 1, 3, 112, 085, 137 (PARADISO), 4, 2, 8, USAR ELSON (EL PRIMER



NUMERO ES EL 1. CON LOS DEMAS IR PROBANDO A PARTIR DEL 5 E IR AUMENTANDO DISMINUYENDO SEGUN EL TONO SEA MAYOR O MENOR), USAR DIPAS (NIMBUS PASA AL DEPO DE TU VEECO), USAR TIGA, SALIDAS SUBIR, 7, DEJAR ELSON, SACAR DE CAFU MAPUL, SALIDAS CARLINGA, 1, 3, 140, 003, 61 (VIPERIA), 4, 2, 8, USAR MAPUL (PROCEDER IGUAL QUE CON PRILU), USAR DIPAS (DINUS PASA AL DEPO), USAR TIGA, SALIDAS SUBIR, 7, DEJAR MAPUL, SALIDAS CARLINGA, 1, 3, 093, 107, 134 (TECNODIA), 4, 2, 8, SACAR DE UPM-CO CHAPO, USAR CHAPO ROMI, ESCUCHAR (ROMI NOS ESTA DANDO TRES COORDENADAS EN BINARIO), SACAR DE SERPO CHAPO, USAR CHAPO XI-KA+, USAR DIPAS (XI-KA+ PASA AL DEPO), USAR TIGA, 1, 3, 164, 014, 076, (ESTAS COORDENADAS NOS LAS DA ROMI), 4, LEER COMUNICADO DEL CRUCERO IMPERIAL VICTORIA, 3, 170, 193, 184, 4, UNA VEZ NOS ENCONTREMOS EN ESTA POSICION, DEBEMOS MATAR TRES NAVES VESUCOS, 2, 8.

...Y OBTENDREMOS LA CLAVE DE LA SEGUNDA PARTE: CANES VENATICI.

SEGUNDA PARTE.

PIRITO, USAR INTUICION EN TODAS LAS SALIDAS HASTA QUE APAREZCA UNA UA-PP, ABRIR UA-PP, SALIDAS BAJAR, ABRIR UA-E, SALIDAS ENTRAR, SALIDAS ESTE, SALIDAS VOLAR, CERRAR ASPCHUP, SALIDAS BAJAR, SALIDAS ESTE, SALIDAS BAJAR, SALIDAS VOLAR, USAR INTUICION, SALIDAS ESTE, CORTO, NIMBUS, COGER ELPREPU, SALIDAS OESTE, SALIDAS BAJAR, USAR ELPREPU, SALIDAS VOLAR, ABRIR UA-E, SALIDAS OESTE, SALIDAS ESTE, SALIDAS ESTE, CORTO, PIRITO, USAR INTUICION, CORTO, DINUS, USAR MATRETA, ESPERAR, CORTO, XI-KA+, SALIDAS HOLOMAPA, USAR EMIMA, COGER ROZUMBO, USAR EMIMA, DEJAR ROZUMBO, CORTO, DINUS, USAR MATETRA, CORTO, XI-KA+, USAR EMIMA, COGER BOLOREX, USAR EMIMA, CORTO, DINUS, USAR MATETRA, CORTO, XI-KA+, USAR EMIMA, DEJAR BOLOREX, COGER ROEMILAS, USAR EMIMA, DEJAR ROEMILAS, USAR EMIMA, COGER BOLOREX, USAR EMIMA, CORTO, DINUS, USAR METETRA, CORTO, DINUS, USAR METETRA, CORTO, XI-KA+, USAR EMIMA, DEJAR BOLOREX, USAR EMIMA, COGER ROZUMBO, USAR EMIMA, DEJAR ROZUMBO, COGER BOLOREX, USAR EMIMA, DEJAR BOLOREX, COGER ROEMILAS, USAR EMIMA, DEJAR ROEMILAS, USAR EMIMA, COGER BOLOREX, USAR EMIMA, DEJAR BOLOREX, USAR EMIMA, USAR EMIMA, CORTO, PIRITO, USAR EMIMA, CORTO, NIMBUS, USAR EMIMA, CORTO, DINUS, SALIDAS HOLOMAPA, USAR EMIMA, SALIDAS OESTE, ABRIR UA-AB, EXAMINAR TERMOR, CORTO, XI-KA+, ABRIR UA-AB, USAR INTERPROTER, CORTO, DINUS, USAR TERMOR (HASTA QUE SE ABRA VA-HO), CORTO, PIRITO, SALIDAS VOLAR, USAR INTUICION, CORTO, NIMBUS, USA VIBROCANTO (PARA ROMPER EL CRISTAL QUE TE INDICA PIRITO), SALIDAS CRISTAL, SALIDAS BAJAR, CORTO, DINUS, USAR TERMOR (SI NO ESTA ABIERTA LA UA-S), ESPERAR, CORTO, XI-KA+, SALIDAS OESTE, SALIDAS NORTE, COGER SEMIBOM 07, SALIDAS SUR, SALIDAS SUR, SALIDAS OESTE, SALIDAS OESTE, COGER TODO, SALIDAS ESTE, SALIDAS ESTE, DEJAR LASER, ESPERAR, CORTO, NIMBUS, ESPERAR, CORTO, PIRITO, SALIDAS BAJAR, USAR INTUICION, SALIDAS SUBIR, CORTO, NIMBUS, SALIDAS BAJAR, USAR SUDOR, USAR SUDOR, SALIDAS SUBIR, ESPERAR, CORTO, PIRITO, SALIDAS BAJAR, CORTO, NIMBUS, SALIDAS BAJAR, USAR SUDOR (HAS QUE SE HAYAN DESACTIVADO TODOS LOS CIRCUITOS. SIN EMBARGO, PIRITO Y NIMBUS HAN SIDO DESINTEGRADOS), DINUS, USAR TERMOR (HASTA QUE CAMBIE UNA VA-VTD), CORTO, XI-KA+, SALIDAS BAJAR, METER

EN CUBICELO TODO, SALIDAS SUBIR, COGER LASER, CORTO, DINUS, USAR TERMOR (HASTA QUE CAMBIE UNA VA-VTD), CORTO, XI-KA+, SALIDAS BAJAR, USAR LASER (PERO PIERDE LA VIDA EN ELLO), DINUS

...Y MISION CUMPLIDA AUNQUE A UN ALTO PRECIO.

Sir Daniel.



ISTARI DESIGN

"LA MALDICION DE AROS" no es un programa para ser excesivamente elogiado, pero con él podrás entretenerte lo suficiente sólo por 400 pelas (+ gastos de envío).

Tu mundo aventurero te espera en ISTARI DESIGN.

Venta por correo contrarreembolso escribiendo a:

CARLOS MORENO ALVAREZ
C/LA MAGDALENA, G-1, 3.I
15320 AS PONTES
(LA CORUÑA)

■JUEGOS

×-JOHNNIE VERSO-

Título:	Jhonny Verso.
Empresa:	Wazwertown Works S.L.
Tema:	Terror.
Programa:	Carlos y Sonia Sisí.
Distribución:	Por correo.
Instrucciones:	Cuaderno grapado.
Precio:	Cinta: 450 ptas.
	Disco 3": 900 ptas.

Os presentamos una crítica de la novedad más sonada del momento. "Jhonny Verso" de Carlos Sisí, uno de los mejores programadores de aventuras cuya fama avala este lanzamiento.

Si he de ser sincero, no me alegro de escribir esta crítica, ya que como sabéis, Warzertown Works es una de las empresas a las que más fervorosamente apoyamos desde esta publicación, y para colmo, somos distribuidores de algunas de sus aventuras. Por eso pienso que algunos de vosotros no váis a prestar mucha atención a mis palabras, pero prometo por mi honor de aventurero que todo lo que voy a decir es absolutamente cierto (los que me conocen ya saben que no me comprometo a la ligera).



"Jhonny Verso" es una aventura de terror ambientada en una época actual. Encarnamos el papel de "Jhonny Verso" y cuando vamos en nuestro vetusto coche por una carretera de quién sabe donde, el motor se despide de este mundo con unos cuantos ruidos y nos deja tirados frente a una lúgubre mansión. No se ve un alma, ni una sola luz, sólo un muro y un portalón metálico que guarda el camino de acceso a la mansión.

Este es el panorama que nos aguarda al empezar a jugar, todo ello descrito con el habitual estilo de este programador que nos pondrá los pelos de punta.

Para empezar os diré que la aventura apura al máximo los 128 Ks de nuestro ordenador y que cuenta con más de noventa localidades, sí noventa, y que absolutamente todas tienen gráficos y unos textos de lo más detallados.

La mayor parte de la aventura se desarrolla en el interior de la mansión, que está magnificamente ambientada, pero antes de entrar ya nos encontraremos con los primeros problemas y con los primeros PSI (personajes simplemente increibles, ya que tienen poco que ver con los de las empresas "profesionales"), que nos darán una buena muestra del TRABAJO de esta compañía, como por ejemplo "Hazard" un cazavampiros un tantó neurótico pero imprescindible y la araña que no cesará en sus intentos de fastidiarnos y que gritará "¡Ladrón, maldito ladrón!". Los personajes están excelentemente realizados y sobre ellos gira esta terrorífica aventura. Para dar una muestra de lo que son capaces os diré que podemos ordenarles que nos sigan, que cojan una cosa, que dejen otra, que nos den algo, que vayan en cualquier dirección, que nos digan lo que están llevando e incluso que cojan todo o dejen todo. Esto es algo que al menos yo, nunca había visto en una aventura española. Claro está que Carlos Sisí "come aparte" de otros "insignes programadores".

Otra cosa que me ha llamado la atención muy favorablemente son los puntos vitales. Cada uno de los personajes está dotado de cierto número de puntos vitales (incluido el jugador) que se verán decrementados cuando sean atacados o cuando emprendan una acción un tanto peligrosa. Cuando dos personajes se peléan, se produce "una tirada de dados" que determinará, en base a algunos factores, quién y cuantos puntos vitales pierde. Si atacamos a un personaje enemigo y estamos con un amigo, este nos ayudará atacándolo también. En cualquier caso, piensa que es muy improbable que



un personaje esté en la aventura solamente para que lo mates (a excepción de los malosos de turno). Para que os hagáis una idea de este sistema, acordáos de "EL OJO", donde vimos un adelanto de este tipo de ataques. Por supuesto, este concepto ha sido mejorado en un cien por cien.

En lo que a los objetos se refiere, los encontraremos a raudales, algo más de sesenta, cada uno con su uso y características predefinidas. Son también una importante pieza en este rompecabezas. Menos mal que tenemos a "Hazard" para que acarrée nuestros trastos que si no...

Todas las pantallas, como ya he dicho, tienen su gráfico, y esto no parece restarle ni un ápice de memoria al texto. Los gráficos son increíblemente buenos y técnicamente muy superiores a los de "El Ojo del Dragón". He de confesar que esto me ha sorprendido. El colorido es muy bueno, así como la síntesis de sombras y luces. Como la aventura se

desarrolla de noche, en el exterior de la mansión podremos ver unas pantallas que están dibujadas como si reálmente las estuviéramos observando a la luz de la luna. Como era de esperar, las puertas se abren y cierran en los gráficos cuando nosotros lo ordenanos desde el teclado. Sencillamente buenos. Por cierto, no podía faltar el gráfico de presentación con animación, no hubiera sido lo mismo sin él.

También hay que señalar que algunos de los problemas han sido diseñados por la retorcida mente de Sonia Sisí, quién a colaborado intensamente en el guión. ¿A cuantas chicas conocéis que se interesen por esto?. Bravo Sonia, sigue así por favor.

En resumen, una gran aventura, con un guión muy bueno, unos gráficos excelentes, unos personajes muy trabajados, y una programación que supera con mucho el nivel de todos los programadores aficionados y de la mayoría de las empresas internacionales que disponen de equipos de programación y de parsers millonarios. Jhonny Verso es la razón por la que hay que comprar un 128 si todavía no lo tienes.

Para mí no existe el diez, ni el cien por cien, pero si alguna aventura lo merece, es esta.

De vosotros, compradores en potencia, depende que Wazertown Works no se quede en el intento. Si no aparecen más aventuras como esta, todos tendremos la culpa. Wazertown Works lleva mucho tiempo programando y no a obtenido ningún beneficio, al menos que tengan la satisfacción moral de que muchos aventureros estén rompiéndose la cabeza con sus aventuras.

Si alguien, con su mano derecha sobre un original de "The Hobbit", puede decirme que no he dicho la verdad, toda la verdad y nada más que la verdad, dejo de escribir para el fanzine, dejo de jugar aventuras y me convierto en un baboso jugador de arcades.

The Dark Master.

INFORME

LOS FANZINES ESPAÑOLES.



Nos ha parecido interesante realizar un reportaje sobre los fanzines más importantes de nuestro país ya que algunos de ellos están realizando una magnífica labor y son muy interesantes. Además, si no nos apoyamos entre nosotros, ¿Quién lo va ha hacer?



Si después de leer este articulo, no escribis a alguna de las direcciones para pedir información, habremos fracasado.

Vamos a dividir los fanzines en dos grandes cajones, los de papel y los de disco. Los de papel, como "ATE" suelen estar hechos por medio de una fotocopiadora, y generalmente se diseñan mediante ordenador. Los de disco, suelen estar hechos a base de pantallas comprimidas con la consiguiente ventaja de poder utilizar el color, la música e incluso algún juego, además de cargadores, etc...

También quiero advertir que gran parte de la información contenida en este articulo ha sido sacada del fanzine "PASSWORD".

DE PAPEL:

- PASSWORD: Calvario, 86. 46117 BETERA. VALENCIA.

Es el fanzine de el club "TURBO TRON", dedicado a todos los temas concernientes a la gama CPC de Amstrad. Está diseñado con un programa de autoedición de CPC6128 y el resultado es muy bueno. Consta de, aproximadamente, ocho páginas y es gratuito, sólo hay que pagar los sellos. Tiene gran número de socios, pero como el propio editor comenta: "Quedan pocos números para su extinción... ...por el dinero, el vil y ruin metal".

Quiero hacer constar nuestro apoyo a PASWORD y ojalá que encuentren la solución y continúen mucho tiempo.

- BIG MAG: Apartado Correos 1063. ZARAGOZA.

Van por el número 7. Es uno de los más originales que hay. Se dedica a todo tipo de juegos. Venden programas y se dice que son los primeros en tener las novedades.

- FANTASTIC MAG: Calatrava, 25, So, 1a. BARCELONA.

Sigue el modelo de "BIG MAG", y es necesario comprar programas de su lista. Tiene gran cantidad de páginas. Llevan dos números.

- CAAD: Apartado Correos, 67. Mislata. VALENCIA.

Es un fanzine que trata todos los temas relacionados con la aventura y para todos los ordenadores. Se hace por imprenta, lo cual le da una calidad superior a la de la mayoría de los fanzines. Lo realiza el Club de Aventuras AD y su director es Juanjo Muñoz. Tiene una periodicidad bimensual y la suscripción para tres números cuesta 1500 ptas. Tiene una bolsa de aventuras con programas realizados por los socios.

- PAC: Carlos García. Villa Marín, 33. MADRID.

Es un club de programadores de aventuras, en el que sólo se pagan los sellos de un año. Lo que editan no es propiamente un fanzine, se trata de un sólo folio redactado a máquina por su director. La función principal es la de poner en contacto grafistas, programadores y guionistas.

- CPAC: Colombia, 3, 1oC. 28320 Pinto, MADRID.

Es el club de programadores de aventuras conversacionales (no confundir con PAC) y su editor es Luis Ignacio García Ventura. Como habréis deducido se dedica a las aventuras, consta de unas 25 páginas y es fotocopiado. La calidad de la maquetación y la reproducción es bastante mala. Está hecho a máquina y cuando se equivocan de tecla ni siquiera usan tipex, si no retroceden y la ponen encima, escriben los folios por las dos caras y EN LA FOTOCOPIA se transparenta lo de la página siguiente. Las fotocopias no son de buena calidad y algunas salen torcidas (aunque esto no sea culpa suya), el grapado parece casero y carece de cortado. En cualquier caso van por el número dos y necesitan de nuestro apoyo. Es bimensual y la suscripción anual cuesta 1000 ptas (bastante barato). Tienen bolsa de aventuras.

- EL AVENTURERO: Apartado Correos 45076. 28080 MADRID.

Todavía no han sacado ningún número, pero van a hacerlo. Al parecer el fanzine

se va a maquetar con una impresora laser con el consiguiente aumento de la calidad. También distribuyen aventuras para Spectrum y PC.

- A TRAVES DEL ESPEJO:

Lo tenéis en vuestras manos, opinad vosotros mismos.

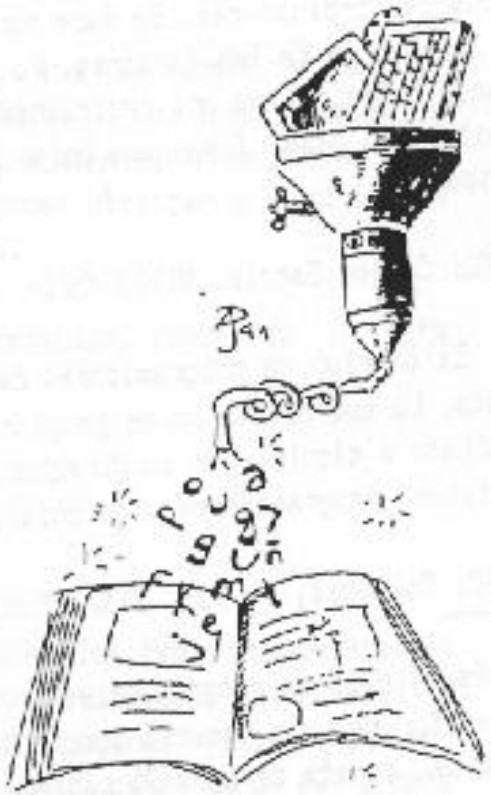
EN DISCO:

De momento sólo hemos podido localizar discos para CPC de Amstrad. Que nosotros sepamos no existe ninguno en cassette, aunque en ATE hace tiempo que ronda la idea de realizar uno para Spectrum +2 y +3.

- CLUB SOFTBUSTERS.
C/Fco. Coullant, 11, 4o Dcha.
Hellin. ALBACETE.
Tel: (967) 30 17 01

- BIG MAG - HACK' REVUE
Apartado correos 1063
50080 ZARAGOZA.
Tel: (976) 31 84 68

- CRACK UP
Apartado Correos 118
46117 Benetusser. VALENCIA.



Todas estas revistas en disco son gratuitas.
Envías el disco y los sellos para su vuelta. Pídelas.

Que el esfuerzo de todas estas maravillosas personas no sea en vano depende de todos. Al menos, infórmate.

Jorge Fuertes Alfranca.

PROGRAMACIÓN EN EL P.A.W.

Para este mes se me ha ocurrido daros la rutina de un alegre fantasmón que se pasea como Perico por su casa y nos incordia lo más que puede (debido a su condición de fantasma, pues en realidad es de lo más majete), ¿y por qué una rutina de este estilo?, pues por que creo que es interesante y a su vez se presta a muchas modificaciones para que vosotros la uséis como mejor os convenga.

Este fantasmón no es de esos PSIs que dicen: "Manolaco se va al Norte" o:"Manolaco aparece", pues entonces ya sabemos por donde anda, nuestro fantasma (a quién llamaremos Don Fantasma) se materializará y desmaterializará por ahí a su gusto, sin que nosotros sepamos donde aparecerá (¿o es que normalmente véis a un fantasma por ahí de paseo?).

Pero primero habrá que asignarle una bandera a Don Fantasma, y como soy algo mortoso le daremos la 13.

Para que nuestro ensabanado amigo se mueva tendremos que hacer una rutina como esta:

Mensaje 10: "Don Fantasmón se materializa"
Mensaje 11: "Don Fantasmón desaparece entre humo rosa"
Mensaje 12: "Aquí está Don fantasmón"

```
Procesos 1:
I _ FANTASMON SAME 38 13 LT 5 3 GT 5 0 MESSAGE 12

Procesos 2:
I _ FANTASMON EQ 5 0 RANDOM 34 PROCESS X (Diferente de 1 o 2)

Procesos X:
I _ _ LT 34 25 SET 15
I _ _ LT 34 50 GT 34 24 SET 16
I _ _ LT 34 75 GT 34 49 SET 17
I _ _ LT 34 101 GT 34 74 SET 18
I _ _ SAME 38 13 MESSAGE 11
I _ _ NOTZERO 15 LET 34 13 MOVE 13 SAME 38 13 MESSAGE 10 LET 5 3
I _ _ (Igual excepto: NOTZERO 16 LET 34 2)
I _ _ (Igual excepto: NOTZERO 17 LET 34 3)
I _ _ (Igual excepto: NOTZERO 18 LET 34 4)
```

Ahora deberéis ir a Procesos 1 y en la rutina que di en el número 1, poner antes del DESC; un LET 5 3 y un LET 13 (locno) según donde queréis que Don Fantasma empiece a jugar.

Don Fantasma ya se mueve por nuestro juego, pero por ahora no hace nada, así que vamos a hacer que necesite de una gema para sobrevivir, y que la busca por todo el juego, por supuesto, esa gema es necesaria para nosotros y que don fantasma la coja no nos conviene en absoluto.

Mensaje 13: 'Don Fantasma coge la gema y contento te dice: "Ahora ya me he ganado la vida eterna" y desaparece para siempre de este mundo".

```
Procesos 2:
[ _ GEMA COPYOF 4 100 (SUPONIENDO QUE ESTE SEA EL NUMERO DE LA GEMA) SAME 100 13
    DESTROY 4 SAME 38 13 MESSAGE 13
] _ GEMA ISAT 4 252 SET 13
```

Con esto, el fantasmón ya nos habrá hecho bastante la puñeta. Ahora vamos a hacer una entrada para examinar al fantasma: Mensaje 14: 'Es una pobre alma en pena que vaga por este mundo en busca de la gema dorada".

```
Respuestas:
1 EXAMINAR FANTASMON SAME 38 13 MESSAGE 14 DONE
```

También podemos hacer que el fantasmón nos de la lata cada vez que nos vea:

Mensaje 15: "Don Fantasma dice: "UUUUUuuuuu...."
Mensaje 16: "Buuusco la gema dorada, ¿podr!!as ayudarme?"

```
Procesos 2:
[ _ _ SAME 38 13 CHANCE 25 MESSAGE 15
[ _ _ SAME 38 13 CHANCE 45 MESSAGE 16
```

Y así Don Fantasma nos dará la paliza cada vez que nos vea. Ahora vamos a conversar con Don Fantasma:

Mensaje 17: "Don Fantasma dice:"¿Eh?"
Mensaje 18: "Don Fantasma dice:"Yo sí que necesito ayuda"
Mensaje 19: "Don Fantasma dice:"Es una gema maravillosa, y ella me dará la vida eterna".

Respuestas:
1 DECIR FANTASMA SAME 38 13 PROCESS 6 (Por ejemplo)

Procesos 6:
1 * * PARSE MESSAGE 17 DONE
1 AYUDA _ MESSAGE 18 DONE
1 - GEMA MESSAGE 19 DONE

Así Don Fantasma parecerá algo real (un fantasma no lo es) y si le decimos algo de la gema, este nos obsequiará con una descripción de lo que poseerla le otorgará.

Bueno, este es un PSI bastante creible pero también es interesante que Don Fantasma padezca cleptomanía.

Mensaje 19: "Don Fantasma te coge el _"
Mensaje 20: "Don Fantasma te lo devuelve"

Procesos 2:
1 _ LADRON SAME 38 13 CHANCE25 WHATO LT 51 255 EQ 54 254 MESSAGE 19 PUTO 1

Procesos 6:
1 DAME _ WHATO EQ 54 1 PUTO 254 MESSAGE 20

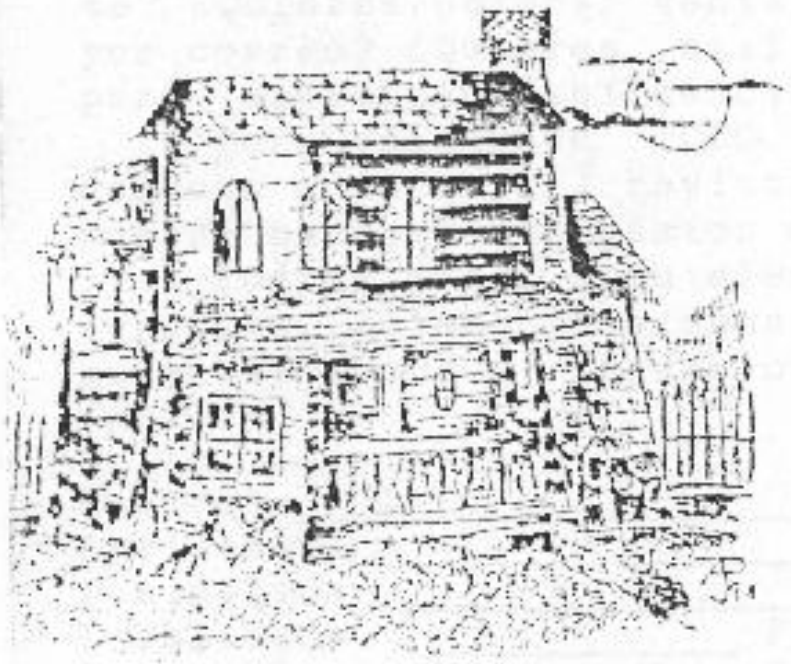
Bueno, yo creo que nuestro fantasma es bastante creible, por lo que lo dejamos aquí.

Respecto a la pregunta del mes pasado, resulta que cuando la leáis en el número anterior, este número ya estará en avanzado proceso de maquetación, por lo que hasta el mes que viene no sabremos los acertantes, por de pronto, la pregunta de este mes es: En la rutina de movimiento de Don Fantasma como haríais para que os dijera: Don Fantasma va al Norte, Don Fantasma va al Oeste...

Por este mes nada más. Chao.

Jon.

Wazertown Works



Vuelven los creadores de "El Ojo del Dragón". ¿Quién sino podría abrirte un agujero hasta el infierno para ofrecerte la aventura más excitante de los últimos 1000 años...?

-JOHNNIE VERSO-

PECTRUM CASSETTE : 450 ptas - SPECTRUM DISK : 900 ptas.
OHNNIE VERSO + EL OJO DEL DRAGÓN : 600 Ptas (sólo cinta)

Plaza Mayor, 4
29720 La Cala del Moral (Málaga)
Teléfono: (952) 40 54 87
Fax: 22 06 37

¡CAIA (28)